

# MODUL PENGEMBANGAN KEPROFESIAN BERKELANJUTAN



Kelompok  
Kompetensi



Edisi  
Revisi  
2018

**SENI BUDAYA SENI RUPA  
SMA**

TERINTEGRASI  
PENGUATAN PENDIDIKAN KARAKTER

**PEDAGOGI**  
TEORI DAN PRINSIP-PRINSIP  
PEMBELAJARAN

**PROFESIONAL**  
WAWASAN SENI RUPA BARAT DAN TIMUR



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
DIREKTORAT JENDERAL GURU DAN TENAGA KEPENDIDIKAN  
2018

**PEDAGOGI : TEORI DAN PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN**

1. Penulis : Winarto, M.Pd
2. Editor Substansi : Drs. Taufiq Ekoyanto
3. Editor Bahasa : Lisa Astari, S.Pd
4. Perevisi : Winarto, M.Pd
5. Reviewer : R. Haryadi PR, S.T., M.Si.  
Is Yuli Gunawan, S.Pd, M.Pd

**PROFESIONAL : WAWASAN SENI RUPA BARAT DAN TIMUR**

1. Penulis : Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (Horns)
2. Editor Substansi : Dr. AAK. Suryahadi, M.Ed,CA
3. Editor Bahasa : Muh. Agung Widodo, M.Pd
4. Perevisi : Dr. Basuki Sumartono, M.Sn
5. Reviewer : Drs. F.X. Supriyono, M. Ds  
Dra. Wiwik Pudiastuti, M. Sn

Desain Grafis dan Ilustrasi:  
Tim Desain Grafis

*Copyright* © 2018

Direktorat Pembinaan Guru Pendidikan Dasar  
Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

Dilarang mengopi 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.

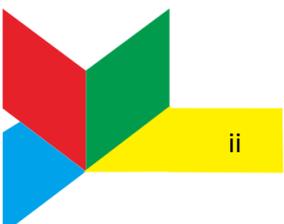


Pusat Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan (PPPPTK) dan, Lembaga Pengembangan dan Pemberdayaan Pendidik dan Tenaga Kependidikan Kelautan Perikanan Teknologi Informasi dan Komunikasi (LP3TK KPTK) merupakan Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga 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.

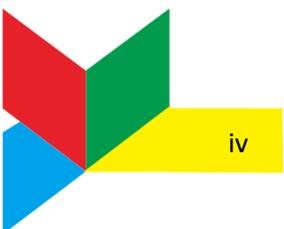
Yogyakarta, Juli 2018

Kepala PPPPTK Seni dan Budaya,



Drs. M. Muhadjir, M.A.

NIP 195905241987031001





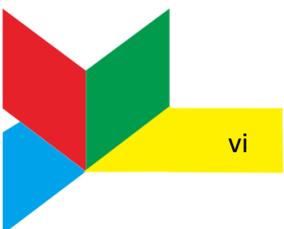
## DAFTAR ISI

SAMBUTAN.....	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vii
DAFTAR TABEL.....	xiv
PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Tujuan.....	2
C. Peta Kompetensi .....	3
D. Ruang Lingkup.....	4
E. Cara Penggunaan Modul .....	6
KEGIATAN PEMBELAJARAN 1 .....	15
TEORI DAN PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN .....	15
A. Tujuan.....	15
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	15
C. Uraian Materi .....	16
D. Aktivitas Pembelajaran .....	52
E. Latihan / Kasus / Tugas .....	54
F. Rangkuman .....	54
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	55
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	56
KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 .....	57
SEJARAH PERKEMBANGAN SENI RUPA BARAT DAN TIMUR .....	57
A. Tujuan.....	57
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	57
C. Uraian Materi .....	58
D. Aktivitas Pembelajaran .....	87
E. Latihan / Kasus / Tugas .....	90
F. Rangkuman .....	90





G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	91
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	94
KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 .....	95
PERKEMBANGAN SENI RUPA .....	95
TIMUR .....	95
A. Tujuan.....	95
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	95
C. Uraian Materi .....	95
D. Aktivitas Pembelajaran.....	160
E. Latihan / Kasus / Tugas .....	163
F. Rangkuman .....	163
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	164
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	166
KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 .....	167
PERKEMBANGAN SENI RUPA BARAT.....	167
A. Tujuan.....	167
B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi .....	167
C. Uraian Materi .....	168
D. Aktivitas Pembelajaran.....	251
E. Latihan / Kasus / Tugas .....	254
F. Rangkuman .....	254
G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut .....	255
H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus.....	257
PENUTUP .....	259
EVALUASI .....	261
GLOSARIUM.....	263
DAFTAR PUSTAKA.....	265





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Alur Model Pembelajaran Tatap Muka .....	7
Gambar 2. Alur Pembelajaran Tatap Muka Penuh.....	8
Gambar 3. Alur Pembelajaran Tatap Muka model In-On-In .....	10
Gambar 4 Relief Kehidupan Sosial Mesir Kuno .....	66
Gambar 5 Patung Discobolus .....	67
Gambar 6 Skema Proses Representasi.....	71
Gambar 7 Dewa Apollo.....	74
Gambar 8 Patung Mesir di Piramida .....	76
Gambar 9 Dewa Agni sebagai Dewa Api dalam kepercayaan Hindhu .....	78
Gambar 10 Dewi Aphroditesebagai Dewi Cinta dan Hasrat Seksual, Erotisme, dan Kekuatan Perempuan; karya Sandro Boticelli, judul <i>Aphrodite</i> .....	78
Gambar 11 Patung Raja Pendeta .....	80
Gambar 12 <i>The Las Super</i> , karya Leonardo da Vinci .....	83
Gambar 13 <i>Filippo Lippo Falling in Love with His Model</i> , karya Paul Delaroche	84
Gambar 14 Skema <i>Segitiga Kekuatan</i> menjadi pusat perhatian kajian seni yang berbasis kepercayaan (agama).....	97
Gambar 15 Skema Alur Penciptaan Karya Seni .....	98
Gambar 16 Materai Shiva .....	100
Gambar 17 Materai Banteng.....	101
Gambar 18 Patung torso, hasil kebudayaan Sungai Sindu .....	102
Gambar 19 Patung Kop Pendeta, hasil Kebudayaan sungai Sindu.....	102
Gambar 20 Kapitel Simastambha. ....	104
Gambar 21 Kapitel Wirabhastambha .....	104
Gambar 22 Profil Yunani Klasik .....	105
Gambar 23 Jubah menutup kedua belah bahu, dan tampak penggambaran yang naturalistik .....	105
Gambar 24 Budha dalam posisi pralamba padasana.....	105
Gambar 25 Perkembangan bentuk seni bangun Stupa.....	107
Gambar 26 Stupa Sanchi.....	108





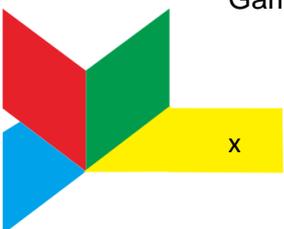
Gambar 27 a, b. Relief gerbang dan Torana Stupa Sanchi .....	109
Gambar 28 Rekonstruksi Chaitya Grha Karlee .....	109
Gambar 29 a dan b, Dekorasi ruang dalam Chaitya Grha Karlee .....	110
Gambar 30 Bangunan kuil karang <i>Sapta Ratha</i> .....	110
Gambar 31 Bangunan Gaya Arryaverta .....	111
Gambar 32 Hoysala-Gaya Dravida .....	112
Gambar 33 Sleeping Budha .....	112
Gambar 34 Patung Hari-hara .....	113
Gambar 35 Siwa Menari .....	113
Gambar 36 Kuil Bayon .....	114
Gambar 37 Angkorvat di Kamboja .....	115
Gambar 38 Angkorvat di Kamboja .....	115
Gambar 39 Kala-Makara di candi Prambanan-Yogyakarta .....	115
Gambar 40 Patung Kwan Jin duduk .....	118
Gambar 41 Patung Kwan Jin Berdiri .....	118
Gambar 42 Bejana ritual ( <i>You</i> ), dari zaman Dinasti Zhou Barat .....	119
Gambar 43 Motif Tumbuh-tumbuhan .....	119
Gambar 44 Hiasan Keranjang .....	119
Gambar 45 Contoh motif kaligrafi dalam orakel (tulung) .....	120
Gambar 46 Motif Burung Phoenix (teknik ukir datar) .....	121
Gambar 47 Ukir Batu Burung Phoenix pada hiasan makam .....	121
Gambar 48 Bentuk Tao T'ieh, tradisi sebelum Budhisme .....	122
Gambar 49 Tao T'ieh (Bentuk separo) .....	122
Gambar 50 Contoh Miniatur Kuil pada bangunan Makam di Cina .....	123
Gambar 51 Bentuk tulisan <i>pictograph</i> .....	124
Gambar 52 Seni Lukis Pemandangan .....	126
Gambar 53 Seni Lukis Tamasya .....	126
Gambar 54 Seni Lukis Sajak .....	127
Gambar 55 Seni Grafis .....	127
Gambar 56 Patung Budha Amidha, di kota Nara .....	128
Gambar 57 Kuil Horyuji, di kota Nara .....	129
Gambar 58 Pallet raja Narmer .....	131
Gambar 59 Detail Releif .....	131



Gambar 60 Huruf Hieroglyph .....	132
Gambar 61 Contoh Huruf Demotis.....	133
Gambar 62 Contoh Huruf Hieratis.....	133
Gambar 63 Contoh Huruf Pada Cartouche .....	134
Gambar 64 Kompleks Piramida raja Khufu di Gizeh .....	139
Gambar 65 Susunan Piramid Raja Khufu Di Gizeh (Penampang Vertikal).....	139
Gambar 66 Struktur Mastaba.....	140
Gambar 67 Ornamen ular Kobra (animal) .....	141
Gambar 68 Ornamen Kanteleen (vegetal) .....	141
Gambar 69 Pallet.....	142
Gambar 70 Patung Ranefer posisi berdiri tegak .....	143
Gambar 71 Patung Patung Raja Kafra.....	143
Gambar 72 Skema Alur Pengaruh terhadap Penciptaan Kesenian Islam .....	145
Gambar 73 Denah Masjid Amru.....	147
Gambar 74 Denah Masjid Qusyair Amra .....	147
Gambar 75 Tiang Masjid Qoiruwan .....	148
Gambar 76 Lengkung masjid Cordova.....	148
Gambar 77 Arcade bertingkat Masjid Cordova .....	149
Gambar 78 Arcade lengkung tajam disangga oleh tiang-tiang .....	149
Gambar 79 Mimbar Sokullu, Istanbul-Turki.....	150
Gambar 80 Mimbar masjid Sulaiman, Istanbul-Turki.....	150
Gambar 81 Mimbar Khanakah, Sultan Barquq, Kairo .....	150
Gambar 82 Mimbar Masjid Teheran-Iran .....	150
Gambar 83 Bentuk Awal Lengkung .....	151
Gambar 84 a, b. Muqarnas di masjid Khargird, Khurasan-Persia.....	151
Gambar 85 Masjid Jum'at di Veramin, Teheran-Iran.....	151
Gambar 86 Gaya Turki – Yugoslavia .....	152
Gambar 87 Masjid Gaya Mesir .....	152
Gambar 88 Gaya Persia–India.....	153
Gambar 89 Masjid Aya Sophia .....	153
Gambar 90 Masjid Gaya Arabia-Syria.....	153
Gambar 91 Menara Masjid Seville .....	154
Gambar 92 Menara Masjid Qairuan.....	154



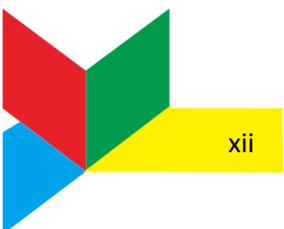
Gambar 93 Menara Jam, Afganistan .....	154
Gambar 94 Menara Samara .....	154
Gambar 95 Menara Ibnu Tulun .....	154
Gambar 96 Pancaran air Masjid Seville .....	155
Gambar 97 Pancaran air di Madrasah Bou Inaniyah.....	155
Gambar 98 Pancaran air di Al Hambr .....	155
Gambar 99 Moristan Ulu Cami.....	156
Gambar 100 Moristan Divrigi-Turki .....	156
Gambar 101 Pasar Fest Merdina-Maroko .....	156
Gambar 102 Kharavanserei di Asad Pasha-Damaskus .....	156
Gambar 103 Interior al Hambra .....	157
Gambar 104 Denah al Hambra .....	158
Gambar 105. Contoh Makam Hudavend Hatun Di Nigde.....	159
Gambar 106 Hiasan Keramik pada Mikhrab .....	160
Gambar 107 Dewa Pencipta Karya Seni.....	168
Gambar 108 Dewa Penata Tari .....	168
Gambar 109 Beberapa model Tiang .....	169
Gambar 110. Lukisan Dinding Altamira.....	170
Gambar 111. Relief Patung Biomofisme .....	171
Gambar 112. Goresan figur Gajah di dinding Gua Altamira .....	172
Gambar 113. Lukisan Dinding Bison di Gua Lascaux .....	172
Gambar 114 Dewa <i>Venus</i> dari <i>Willendorf</i> .....	173
Gambar 115 Patung Bison Licking Insect Bite .....	174
Gambar 116 Monumen Salesbury di Inggris .....	175
Gambar 117 Bangunan Kolosium .....	180
Gambar 118 Kuil Pantheon.....	180
Gambar 119 Katakombe <i>Domitilla</i> , di Roma .....	182
Gambar 120 Gereja San Clemente, Roma .....	182
Gambar 121 Permulaan Masa Gereja Basilica .....	182
Gambar 122 Gereja Vitalle Ravena .....	183
Gambar 123 Bangunan Aquaduct.....	184
Gambar 124. Patung Kaisar Agustus bahan Marmer .....	184
Gambar 125 Relief pada Kuil Zeus, Menggambarkan Dewa dan Raksasa .....	185



Gambar 126 Patung kepala Constantine Agung .....	185
Gambar 127 Ilustrasi pada Vas.....	186
Gambar 128 Lukisan Fresco oleh Giotto (1164), di Nerezi.....	189
Gambar 129 Lukisan Mosaic Justinian dan pengikutnya.....	189
Gambar 130 Denah Masjid Aya Sophia .....	192
Gambar 131 Mosaik di San Vitale, Ravenna.....	193
Gambar 132 Sarcophagus Junia Basus.....	194
Gambar 133 Cathedral Modena Tolouse Perancis .....	196
Gambar 134 Relief di Cathedral Autun di Burgundy.....	197
Gambar 135 Ilustrasi buku, tersimpan di perpustakaan St. Audomarus .....	198
Gambar 136 Lukisan Kain Tenun Terseimpan di Bayeux .....	198
Gambar 137 Wajah Cathedral Laon.....	200
Gambar 138 Tiang patung di portal Chartres .....	201
Gambar 139 Seni Kaca Patri, Cathedral Chartres.....	202
Gambar 140 Lukisan panel karya Cimabue dan Giotto.....	203
Gambar 141 Katedral Charles .....	205
Gambar 142 Penobatan Sang Perawan, karya Fra Angelico .....	207
Gambar 143 Lukisan Masaccio: <i>The Tribute Money</i> Florence, 1387-1455 .....	207
Gambar 144 Birth of Venus (Sandro Botticelli).....	208
Gambar 145 Lukisan Pietro Vannucci berjudul " <i>The Handing of The Keys to St. Peter</i> " Florence, 1387-1455. ....	209
Gambar 146 Mona Lisa, karya Leonardo da Vinci .....	210
Gambar 147 Patung Donatello di luar Uffizi Galleria .....	211
Gambar 148 Putto dan Dolpin. Andrea del Verrochio, Florence.....	211
Gambar 149 Arsitektur Filippo.....	212
Gambar 150 Sta. Maria Novella Leon Batista Alberty .....	213
Gambar 151 Lukisan Michelangelo Buonarroti <i>The Creator God created Adam</i> langit-langit kapel Sistine (Florence, 1387 – 1455).....	214
Gambar 152 <i>Sacred and Profane Love</i> karya Titian .....	215
Gambar 153 Lukisan Paolo Veronese berjudul <i>The Feast in The House of Levi</i> Florence, 1387 – 1455.....	216
Gambar 154 <i>The Rape of The Sabine Women</i> .....	217
Gambar 155 Dinding bersuku pada Sistine Chapel.....	218
Gambar 156 "Penculikan Proserpina" (1621-1622).....	221

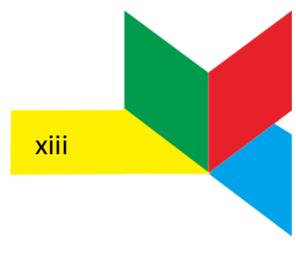


Gambar 157 Kupido membuat busurnya dari gada Herkules oleh Edmé Bouchardon, 1747–50.....	221
Gambar 158 Johann Fischer von Erlach; tahun 1715 .....	222
Gambar 159 The interior of the Hagia Sophia in Istanbul, Turkey .....	222
Gambar 160 Gereja de São Franciscode Assis di São João del Rei, 1749–1774, oleh arsitek Brazil Aleijadinho .....	222
Gambar 161 karya William Hoghart .....	223
Gambar 162 Karya Thomas Gainsborough, <i>Tuan dan Nyonya Andrews</i> , 1750.....	223
Gambar 163 Angelica Kauffman, <i>Potret David Garrick</i> , sekitar 1765 .....	224
Gambar 164 <i>Artes &amp; Humor de Mulher</i> .....	224
Gambar 165 <i>Autoportrait</i> (1790) .....	225
Gambar 166 Judith Beheading Holofernes 1598-1599 Galleria Nazionale D'arte Antica, Rome. ....	225
Gambar 167 Theodore Gericault: Raft of Medusa .....	226
Gambar 169 karya Daumier <i>Gargantua</i> (1831) .....	229
Gambar 170 karya Courbete: Pemakaman di Ornans.....	229
Gambar 171 Karya Jacques-Louis David: Sumpah Hoartius.....	231
Gambar 172 Karya Millet, <i>The Gleaners</i> , 1857. Musée d'Orsay, Paris.....	232
Gambar 173 Karya Manet: <i>The Execution of Emperor Maximilian</i> , th. 1868 ....	233
Gambar 174 karya Thomas Gainsborough <i>Portrait of the Artist with his Wife and Daughter</i> , about 1748 .....	234
Gambar 175 <i>Impression, Sunrise (Impression, soleil levant)</i> (1872/1873).....	235
Gambar 176 Karya Vincent van Gogh <i>Malam-malam Penuh Bintang</i> 1889 .....	236
Gambar 177 <i>Perahu Cadik</i> . Karya Affandi .....	236
Gambar 178 Henri Rousseau <i>The Hungry Lion Throws Itself on the Antelope</i> , 1905 .....	238
Gambar 179 Karya Henri Matisse <i>Portrait of Madame Matisse (The Green Stripe)</i> , 1906, .....	238
Gambar 180 karya Georges Braque, <i>Woman with a Guitar</i> , 1913.....	239
Gambar 181 <i>Les Demoiselles d'Avignon</i> .....	240
Gambar 182 Kazimir Malevich, <i>Black square</i> 1915.....	241
Gambar 183 Robert Delaunay, 1912, <i>Windows Open Simultaneously</i> .....	241
Gambar 184 Wassily Kandinsky, ( <i>cat air</i> ) 1910.....	242
Gambar 185 Karya Marinett, <i>Poem of Marinetti on a wall in Leiden</i> .....	243





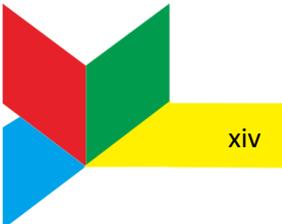
Gambar 186 Karya Samuel Monnier "Fibonacci word" work of fractal art, a type of algorithmic art, .....	243
Gambar 187 Karya Hans Arp-Collage Arranged According To The Laws Of Chance .....	244
Gambar 188 Karya, <i>Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany</i> , 1919,.....	244
Gambar 189 Karya Marcel Duchamp, <i>Fountain</i> ,1917 .....	245
Gambar 190 Karya Salvador Dali, <i>The Persistence of Memory</i> 1931.....	247
Gambar 191 <i>The Elephant Celebes</i> , 1921(Karya Max Ernst) .....	247
Gambar 192 <i>Peinture</i> (Karya Juan Miro) .....	248
Gambar 193 <i>Nanas</i> by Niki de Saint Phalle in Hanover, Germany.....	250
Gambar 194 Public fountain sculpture that is also a musical instrument (hydraulophone) .....	251





## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Lembar Kerja Modul ..... 14  
Tabel 2. Perkembangan kognitif anak menurut J. Piaget ..... 23





# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Modul 'Wawasan Seni Rupa Barat dan Seni Rupa Timur' ini merupakan bagian dari keseluruhan modul belajar seni rupa. Modul ini bersifat teori, oleh karenanya berisi kajian tentang karya seni rupa. Kajian adalah suatu pembahasan tentang isi, prinsip, konsep dan gagasan. Selanjutnya jika dikaitkan dengan pengetahuan tentang kajian seni rupa Barat dan seni rupa Timur dapat diartikan suatu pembahasan tentang isi, prinsip, konsep dan gagasan seni rupa di dunia Barat dan di Dunia Timur.

Dalam perkembangannya, seni rupa Barat dan Timur pada saat ini sulit dideteksi isi, prinsip, konsep maupun gagasannya, karena telah terjadi saling bertukar pengaruh, dan berkembang. Sebagai suatu karya seni rupa, kemungkinan bentuk akan selalu berkembang karena sifat kreativitas dan ekspresi yang selalu berdekatan dengan situasi dan jamannya. Pembahasan Seni Rupa Barat dan Timur melalui bahasan sejarah perkembangan ide, konsep penciptaan yang ditelusuri melalui wujud karya Seni Rupa. Pembahasan dengan menggunakan komparasi: membandingkan, mengulas ciri khas dan karakter, dari sudut pandang:

1. Perbedaan cara menciptakan karya seni, latar belakang penciptaan karya seni Barat dan Timur, termasuk di dalamnya adalah unsur-unsur yang mempengaruhi penciptaan karya seni rupa serta ide yang mendasari penciptaan karya seni.
2. Bentuk-bentuk karya seni rupa di lihat dari beberapa aspek, diantaranya: aspek teknik, berupa desain atau prinsip penyusunan, aspek objek berkarya seni serta aspek warna .

Bertolak dari sudut pandang kesejarahan, pembahasan modul wawasan Seni Rupa Barat dan Timur ini tidak serta melepaskan perkembangan

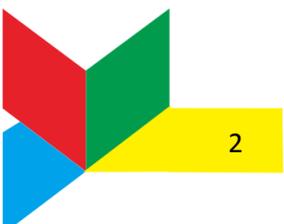


pemahaman tentang estetika atau ide tentang keindahan dari ke dua daerah. Seni Barat mempunyai catatan lebih lengkap dari pada seni Timur, karena tradisi menulis dan meneliti secara alamiah dan rasionalitas digunakannya. Dunia Timur yang diungkapkan dalam beberapa buku seni baik sejarah, teori praktis maupun filsafatnya sebagian besar ditulis oleh peneliti dari dunia Barat, oleh karenanya pemahaman ide dan gagasan ke Timur an hampir terlewatkan. Pandangan dari penulis Barat condong kepada pemahaman fisik atau luar dengan menebak cara cipta perupa (seniman). Padahal ke dua daerah atau wilayah (Barat dan Timur) ini mempunyai sudut pandang yang berbeda. Bangsa Barat menulis sejarah seni Timur cenderung dipengaruhi oleh persoalan bentuk atau fisik dan hanya menyinggung sepintas tentang kepercayaan yang melatar belakangi. Berangkat dari pemahaman ini, maka penulisan wawasan disertai dengan mengulas pengaruh sistem kepercayaan terhadap perkembangan seni serta keindahan. Tulisan tentang wawasan seni Barat dan Timur ini akan dimulai dengan memahami persoalan latar belakang penciptaan dan unsur-unsur yang mempengaruhi penciptaan seni termasuk objektivikasi penciptaan.

Selanjutnya, pola perbandingan bentuk yang diungkapkan sebenarnya untuk memahami lebih dalam latar belakang. Untuk lebih jelasnya akan diungkapkan perbandingan karya seni sejak masa purba atau budaya Primitif. Dari pengungkapan karya–karya primitif kemudian berkembang menuju masyarakat kerajaan akan digambarkan dengan analisa komprehensif agar menemukan titik pijak memahami perbedaan tersebut. Demi kejelasan modul ini pembelajar modul diharapkan membaca buku terkait dan artikel di internet tentang sejarah seni rupa Barat dan Timur, terutama gambaran tentang bentuk karya seni Primitif hingga klasik, modern dan kontemporer.

## B. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama modul kelompok kompetensi B ini baik melalui uraian bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan pedagogi tentang teori-teori



dan prinsi-prinsip pembelajaran dan kemampuan profesional dalam bidang wawasan seni rupa barat dan seni rupa timur dengan memperhatikan aspek kerjasama, disiplin, perbedaan pendapat, dan pengelolaan kebersihan ruang secara kolaboratif.

### C. Peta Kompetensi





## D. Ruang Lingkup

### **Kegiatan Pembelajaran 1**

Teori dan prinsip-prinsip pembelajaran

- a. mengidentifikasi macam-macam teori pembelajaran dengan memperhatikan
- b. menguraikan kelebihan dan kekurangan teori pembelajaran
- c. menjabarkan prinsip-prinsip pembelajaran

### **Kegiatan Pembelajaran 2**

Sejarah perkembangan seni rupa Barat dan Timur

- a. perkembangan seni rupa Barat dan Timur
- b. seni rupa Barat dan seni rupa Timur.
- c. periodisasi penciptaan karya seni.

### **Kegiatan Pembelajaran 3**

Perkembangan seni rupa Timur dan Islam

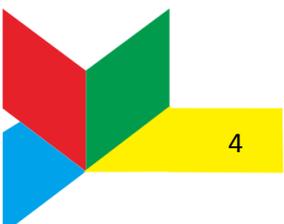
- a. memahami pandangan hidup orang Timur dalam karya seni rupa
- b. mengidentifikasi kesenian india
- c. mengidentifikasi masa awal karya seni rupa Cina
- d. mengidentifikasi kesenian Mesir

### **Kegiatan Pembelajaran 4**

Perkembangan seni rupa Barat

- a. Prasejarah Seni Rupa Barat
- b. Perkembangan Seni Rupa di Eropa Masa Abad Pertengahan
- c. Masa Gotik
- d. Jaman Kejayaan *Renaissance*
- e. Neoklassikalisme menuju Realisme
- f. Modernisme dan Postmodernisme

Secara keseluruhan pembelajaran seni rupa di sekolah menengah terdiri dari pelajaran berkarya yang dibantu dengan menguasai teori dan teknik berkarya. Modul ini mengupas seni Barat dan Timur yang berisi ide dan





teknik penciptaan. Pembelajaran seni rupa terdapat dua hal yang utama: teori dan praktek. Teori yang dimaksudkan adalah dasar pengembangan ide seperti pemahaman tentang arti, makna, serta sejarah perkembangan ide yang divisualkan dalam karya seni rupa. Teori untuk menciptakan disebut dengan teori praktis dan lebih dekat dengan nama teknik penciptaan. Praktek berkarya adalah penciptaan karya seni dengan arah membuat karya seni dengan gagasan serta ide sendiri maupun diminta oleh orang lain (*order*).

Lingkup wawasan seni rupa berupa teori penciptaan, seperti: ide dan gagasan penciptaan karya seni yang dilakukan oleh seniman maupun masyarakat. Pengertian teori, dalam hal ini adalah wawasan keteknikan atau teori yang mendasari teknik penciptaan maupun teori untuk menggugah ide dan gagasan. Wawasan seni rupa Barat dan seni rupa Timur. Atau dengan kata lain, teori tentang wawasan seni rupa Barat dan seni rupa Timur berupa informasi tentang penciptaan dan sejarah maupun latar belakangnya serta gambaran-gambaran karya secara periodik berdasarkan dasar pemikiran dan teknik penciptaan karya seni rupa. Untuk itu pembahasan bentuk suatu karya seni rupa akan disertai dengan pembahasan sejarah perkembangan ide yang diungkapkan melalui aliran seni, dan gaya seni sebagai langgam lukisan.

Pembahasan mengenai karya seni rupa, berangkat dari sejarah akan didominasi oleh pembahasan seni lukis. Menurut Soedarso SP. (2000) istilah seni rupa yang diakan diungkap lebih banyak kepada seni lukis; terutama untuk seni Modern. Karena dalam seni patung dan seni hias tidak menunjukkan daya pikiran yang terungkap secara murni. Biasanya, seni patung lebih banyak menggambarkan bentuk 'ikon' agama atau kepercayaan. Hal ini berbeda dengan seni lukis; dalam seni lukis pikiran dan gagasan pribadi seniman dalam menginterpretasi bentuk serta cara mengungkapkannya (ekspresi) sangat jelas. Bahkan, pada masa seni rupa Modern, seniman bebas mengemukakan pendapat.

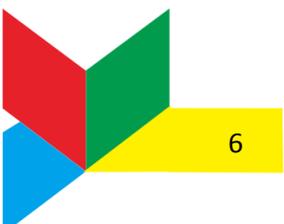




Secara keseluruhan seni lukis dapat menggambarkan kondisi masyarakat pendukungnya, termasuk proses sosial maupun produk sosial. Di sisi lain, karya-karya Seni Rupa Modern tersebut banyak dipengaruhi oleh unsur politik, dan perkembangan ilmu pengetahuan. Seolah ilmu pengetahuan dapat tergambarkan dalam ide berkarya seni lukis. Seni Lukis menjadi tampak utama dalam perbincangan soal isi dan gagasan; tidak seperti membicarakan seni patung yang dianggap sebagai alat beragama. Seni patung dihadirkan dianggap sebagai media melancarkan propaganda suatu agama, maka sangat tidak tepat untuk diuraikan dalam konteks ekspresi diri. Laggam patungpun juga sangat terbatas pada ide yang dikonsepsikan dalam agama. Sebagai contoh patung "*Patung Pietà* (1498-1499) adalah sebuah patung *marmor* karya Michelangelo yang terletak di basilika Santo Petrus di Roma, Italia adalah representasi bentuk Yesus setelah turun dari salib. Ide ini memaksa penonton (penikmat) karya seni untuk memahami bentuk patung. Penikmat tidak diperkenankan untuk menerjemahkan lain dari sebuah patung tersebut. Patung menjadi ikon serta informasi kesedihan seorang Yesus yang sedang diturunkan dari penyiksaan orang yang tidak suka kepadanya. Dunia patung dianggap kerdil, maka diharapkan masuk ke dalam dunia seni lukis yang mampu memberi gambaran ekspresif dan pikiran seseorang.

## 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 Penuh

#### 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:

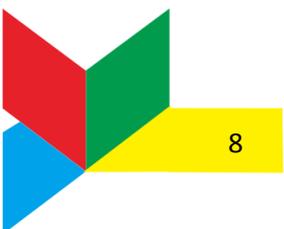
a. Pendahuluan

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

Pada kegiatan mengkaji materi modul kelompok kompetensi B yang berisi materi pedagogi tentang teori dan peinsip-prinsip pembelajaran dan materi profesional tentang wawasan seni rupa Barat dan Timur





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 *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 B, yang berisi materi pedagogi tentang teori dan prinsip-prinsip pembelajaran dan materi profesional tentang wawasan seni rupa Barat dan Timur, 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 atau 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 B,



yang berisi materi pedagogi tentang teori dan peinsip-prinsip pembelajaran dan materi profesional tentang wawasan seni rupa Barat dan Timur, 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 atau metode praktik, eksperimen, sosialisasi, implementasi, *peer discussion* yang secara langsung di dilakukan di sekolah maupun kelompok kerja melalui tagihan berupa Lembar Kerja yang telah disusun sesuai dengan kegiatan pada ON.

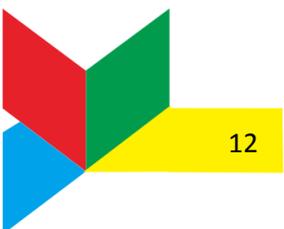
Pada aktivitas pembelajaran materi pada ON, peserta secara aktif menggali informasi, mengumpulkan dan mengolah data dengan melakukan pekerjaan dan menyelesaikan tagihan pada *on the job learning*.

d. *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

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.





### 3. Lembar Kerja

Modul pembinaan karir guru kelompok kompetensi B, tentang wawasan seni rupa Barat dan Timur terdiri dari 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

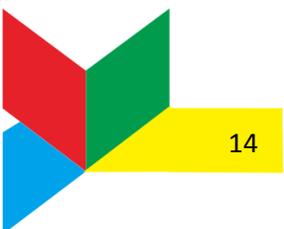
No	Kode LK	Nama LK	Keterangan
1.	LK.01.	Penerapan teori pembelajaran	TM, IN1
2.	LK.02.	Resume perkembangan seni rupa Barat dan Timur	TM, IN2
3.	LK.03.	Mengidentifikasi Perkembangan Seni Rupa Timur Dan Islam	TM, 1N2
4.	LK.04.	mengidentifikasi perkembangan seni rupa Barat	TM, IN2

Keterangan.

TM : Digunakan pada Tatap Muka Penuh

IN1 : Digunakan pada In service learning 1

ON : Digunakan pada on the job learning





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 1

### TEORI DAN PRINSIP-PRINSIP PEMBELAJARAN

#### A. Tujuan

Setelah mempelajari dengan seksama materi kegiatan pembelajaran 1 baik melalui uraian yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan mengemukakan secara lengkap teori dan prinsip-prinsip pembelajaran dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, menghargai sikap kerjasama serta keterbukaan terhadap kritik dan saran.

#### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 1 ini, Anda diharapkan mampu mengemukakan teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. mengidentifikasi macam-macam teori pembelajaran dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerja sama, serta keterbukaan terhadap kritik dan saran.
2. menganalisis kelebihan dan kekurangan teori pembelajaran dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerja sama, serta keterbukaan terhadap kritik dan saran.
3. menjabarkan prinsip-prinsip pembelajaran dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerja sama, serta terbuka terhadap kritik dan saran.



## C. Uraian Materi

### 1. Teori Pembelajaran

Dalam psikologi dan pendidikan, pembelajaran secara umum didefinisikan sebagai suatu proses yang menyatukan kognitif, emosional, lingkungan dan pengaruh pengalaman untuk memperoleh, meningkatkan, atau membuat perubahan pengetahuan, keterampilan, nilai, dan pandangan dunia. Belajar sebagai suatu proses berfokus pada apa yang terjadi ketika belajar berlangsung. Penjelasan tentang apa yang terjadi merupakan teori-teori belajar. Teori belajar adalah upaya untuk menggambarkan bagaimana orang dan hewan belajar, sehingga membantu kita memahami proses kompleks inheren pembelajaran.

Belajar merupakan suatu proses usaha sadar yang dilakukan oleh individu untuk suatu perubahan dari tidak tahu menjadi tahu, dari tidak memiliki sikap menjadi bersikap benar, dari tidak terampil menjadi terampil melakukan sesuatu. Belajar tidak hanya sekedar memetakan pengetahuan atau informasi yang disampaikan. Namun bagaimana melibatkan individu secara aktif membuat atau pun merevisi hasil belajar yang diterimanya menjadi suatu pengalaman yang bermanfaat bagi pribadinya.

Pembelajaran merupakan suatu sistem yang membantu individu belajar dan berinteraksi dengan sumber belajar dan lingkungan. Teori adalah seperangkat azas yang tersusun tentang kejadian-kejadian tertentu dalam dunia nyata. *Teori* merupakan seperangkat preposisi yang didalamnya memuat tentang ide, konsep, prosedur dan prinsip yang terdiri dari satu atau lebih variabel yang saling berhubungan satu sama lainnya dan dapat dipelajari, dianalisis dan diuji serta dibuktikan kebenarannya. Dari dua pendapat ini, *teori* adalah seperangkat azas tentang kejadian-kejadian yang di dalamnya memuat ide, konsep, prosedur dan prinsip yang dapat dipelajari, dianalisis dan diuji kebenarannya. *Teori belajar* adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik, perancangan metode



pembelajaran yang akan dilaksanakannya di kelas maupun di luar kelas.

Ada tiga kategori utama atau kerangka filosofis mengenai teori-teori belajar, yaitu: teori belajar behaviorisme, teori belajar kognitivisme, dan teori belajar konstruktivisme. Teori belajar behaviorisme hanya berfokus pada aspek objektif diamati pembelajaran. Teori kognitif melihat melampaui perilaku untuk menjelaskan pembelajaran berbasis otak. Dan pandangan konstruktivisme belajar sebagai sebuah proses di mana pelajar aktif membangun atau membangun ide-ide baru atau konsep.

a. Teori belajar behaviorisme

Teori behavioristik adalah sebuah teori yang dicetuskan oleh Gage dan Berliner tentang perubahan tingkah laku sebagai hasil dari pengalaman. Teori ini lalu berkembang menjadi aliran psikologi belajar yang berpengaruh terhadap arah pengembangan teori dan praktik pendidikan dan pembelajaran yang dikenal sebagai aliran behavioristik. Aliran ini menekankan pada terbentuknya perilaku yang tampak sebagai hasil belajar. Teori behavioristik dengan model hubungan stimulus-responnya, mendudukan orang yang belajar sebagai individu yang pasif. Respon atau perilaku tertentu dengan menggunakan metode pelatihan atau pembiasaan semata. Munculnya perilaku akan semakin kuat bila diberikan penguatan dan akan menghilang bila dikenai hukuman.

Seseorang dianggap telah belajar sesuatu apabila ia mampu menunjukkan perubahan tingkah laku. Dengan kata lain, belajar merupakan bentuk perubahan yang dialami peserta didik dalam hal kemampuannya untuk bertingkah laku dengan cara yang baru sebagai hasil interaksi antara stimulus dan respon. Menurut teori ini yang terpenting adalah masuk atau *input* yang berupa stimulus dan keluaran atau *output* yang berupa respon. Sedangkan apa yang terjadi di antara stimulus dan respon dianggap tidak penting diperhatikan karena tidak bisa diamati. Faktor lain yang juga dianggap penting oleh aliran behavioristik adalah faktor penguatan





(*reinforcement*) penguatan adalah apa saja yang dapat memperkuat timbulnya respon. Bila penguatan ditambahkan (*positive reinforcement*) maka respon akan semakin kuat. Begitu juga bila penguatan dikurangi (*negative reinforcement*) respon pun akan tetap dikuatkan.

Hal-hal yang harus diperhatikan dalam menerapkan teori behavioristik adalah ciri-ciri kuat yang mendasarinya yaitu:

- 1) Mementingkan pengaruh lingkungan.
- 2) Mementingkan bagian-bagian.
- 3) Mementingkan peranan reaksi.
- 4) Mengutamakan mekanisme terbentuknya hasil belajar melalui prosedur stimulus respon.
- 5) Mementingkan peranan kemampuan yang sudah terbentuk sebelumnya.
- 6) Mementingkan pembentukan kebiasaan melalui latihan dan pengulangan.
- 7) Hasil belajar yang dicapai adalah munculnya perilaku yang diinginkan.

Sebagai konsekuensi teori ini, para guru yang menggunakan paradigma behaviorisme akan menyusun bahan pelajaran dalam bentuk yang sudah siap, sehingga tujuan pembelajaran yang harus dikuasai peserta didik disampaikan secara utuh oleh guru. Guru tidak banyak memberi ceramah, tetapi instruksi singkat yang diikuti contoh-contoh baik dilakukan sendiri maupun melalui simulasi. Bahan pelajaran disusun secara hierarki dari yang sederhana sampai pada yang kompleks. Tujuan pembelajaran dibagi dalam bagian kecil yang ditandai dengan pencapaian suatu ketrampilan tertentu. Pembelajaran berorientasi pada hasil yang dapat diukur dan diamati. Kesalahan harus segera diperbaiki. Pengulangan dan latihan digunakan supaya perilaku yang diinginkan dapat menjadi kebiasaan. Hasil yang diharapkan dari penerapan teori behavioristik ini adalah terbentuknya suatu perilaku yang diinginkan. Perilaku yang diinginkan mendapat



penguatan positif dan perilaku yang kurang sesuai mendapat penghargaan negatif. Evaluasi atau penilaian didasari atas perilaku yang tampak.

Kritik terhadap behavioristik adalah pembelajaran peserta didik yang berpusat pada guru, bersifat mekanistik, dan hanya berorientasi pada hasil yang dapat diamati dan diukur. Kritik ini sangat tidak berdasar karena penggunaan teori behavioristik mempunyai persyaratan tertentu sesuai dengan ciri yang dimunculkannya. Tidak setiap mata pelajaran bisa memakai metode ini, sehingga kejelian dan kepekaan guru pada situasi dan kondisi belajar sangat penting untuk menerapkan kondisi behavioristik.

Menurut Guthrie hukuman memegang peranan penting dalam proses belajar. Namun ada beberapa alasan mengapa Skinner tidak sependapat dengan Guthrie, yaitu:

- 1) Pengaruh hukuman terhadap perubahan tingkah laku sangat bersifat sementara.
- 2) Dampak psikologis yang buruk mungkin akan terkondisi (menjadi bagian dari jiwa si terhukum) bila hukuman berlangsung lama;
- 3) Hukuman yang mendorong si terhukum untuk mencari cara lain (meskipun salah dan buruk) agar ia terbebas dari hukuman. Dengan kata lain, hukuman dapat mendorong si terhukum melakukan hal-hal lain yang kadangkala lebih buruk daripada kesalahan yang diperbuatnya.

b. Teori belajar kognitivisme

Teori belajar kognitif mulai berkembang pada abad terakhir sebagai protes terhadap teori perilaku yang telah berkembang sebelumnya. Model kognitif ini memiliki perspektif bahwa para peserta didik memproses informasi dan pelajaran melalui upayanya mengorganisir, menyimpan, dan kemudian menemukan hubungan antara pengetahuan yang baru dengan pengetahuan yang telah ada. Model ini menekankan pada bagaimana informasi diproses.





Peneliti yang mengembangkan teori kognitif ini adalah Ausubel, Bruner, dan Gagne. Dari ketiga peneliti ini, masing-masing memiliki penekanan yang berbeda. Ausubel menekankan pada aspek pengelolaan (*organizer*) yang memiliki pengaruh utama terhadap belajar. Bruner bekerja pada pengelompokan atau penyediaan bentuk konsep sebagai suatu jawaban atas bagaimana peserta didik memperoleh informasi dari lingkungan.

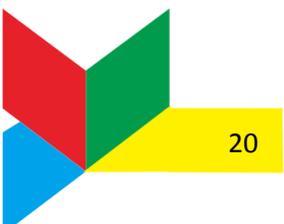
Teori ini lebih menekankan kepada proses belajar daripada hasil belajar. Bagi yang menganut aliran kognitivistik belajar tidak hanya melibatkan hubungan antara stimulus dan respons. Lebih dari itu belajar adalah melibatkan proses berpikir yang sangat kompleks. Menurut teori kognitivistik, ilmu pengetahuan dibangun didalam diri seseorang melalui proses interaksi yang berkesinambungan dengan lingkungan. Proses ini tidak hanya berjalan terputah-putah, terpisah-pisah, tetapi melalui proses mengalir, bersambung dan menyeluruh.

Menurut psikologi kognitif belajar dipandang sebagai usaha untuk mengerti sesuatu. Usaha itu dilakukan secara aktif oleh peserta didik. Keaktifan itu dapat berupa mencari pengalaman, mencari informasi, mencermati lingkungan, mempraktekkan sesuatu untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Para psikolog pendidikan kognitif berkeyakinan bahwa pengetahuan yang dimiliki sebelumnya sangat menentukan keberhasilan mempelajari informasi atau pengetahuan yang baru.

#### 1) Robert M. Gagne

Salah satu teori yang berasal dari psikolog kognitif adalah teori pemrosesan informasi yang dikemukakan oleh Robert M. Gagne. Berdasarkan teori ini belajar dipandang sebagai proses pengolahan informasi dalam otak manusia. Sedangkan pengolahan otak manusia dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a) Reseptor (alat indera): menerima rangsangan dari lingkungan dan mengubahnya menjadi rangsangan neural, memberikan symbol informasi yang diterimanya dan kemudian diteruskan.



- 
- b) *Sensory register* (penampungan kesan-kesan sensoris): yang terdapat pada syaraf pusat, fungsinya menampung kesan-kesan sensoris dan mengadakan seleksi sehingga terbentuk suatu kebulatan *perceptual*. Informasi yang masuk sebagian masuk ke dalam memori jangka pendek dan sebagian hilang dalam system.
  - c) *Short term memory* (memori jangka pendek): menampung hasil pengolahan *perceptual* dan menyimpannya. Informasi tertentu disimpan untuk menentukan maknanya. Memori jangka pendek dikenal juga dengan informasi memori kerja, kapasitasnya sangat terbatas, waktu penyimpanannya juga pendek. Informasi dalam memori ini dapat ditransformasi dalam bentuk kode-kode dan selanjutnya diteruskan ke memori jangka panjang.
  - d) *Long term memory* (memori jangka panjang): menampung hasil pengolahan yang ada di memori jangka pendek. Informasi yang disimpan dalam jangka panjang, bertahan lama, dan siap untuk dipakai kapan saja.
  - e) *Response generator* (pencipta respon): menampung informasi yang tersimpan dalam memori jangka panjang dan mengubahnya menjadi reaksi jawaban.

## 2) Jean Piaget

Menurut Piaget proses belajar sebenarnya terdiri atas tiga tahapan, yaitu:

- a) Asimilasi: proses pengintegrasian informasi baru ke struktur kognitif yang sudah ada.
- b) Akomodasi: proses penyesuaian struktur kognitif ke dalam situasi baru.
- c) Equilibrasi: penyesuaian yang berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi.

Piaget juga mengemukakan bahwa proses belajar harus disesuaikan dengan tahap perkembangan kognitif yang dilalui



peserta didik. Proses belajar yang dialami seorang anak berbeda pada tahap satu dengan tahap lainnya yang secara umum semakin tinggi tingkat kognitif seseorang maka semakin teratur dan juga semakin abstrak cara berpikirnya. Oleh karena itu, guru seharusnya memahami tahap-tahap perkembangan kognitif anak didiknya serta memberikan isi, metode, media pembelajaran yang sesuai dengan tahapannya.

Menurut Piaget, perkembangan kognitif merupakan suatu proses genetik, yaitu suatu proses yang didasarkan atas mekanisme biologis perkembangan sistem syaraf. Yang dimaksud di atas adalah setiap seseorang yang mengalami bertambahnya umur maka semakin komplekslah susunan sel syarafnya dan semakin meningkat pula kemampuannya dalam belajar. Piaget menyimpulkan bahwa daya pikir atau kekuatan mental anak yang berbeda usia akan berbeda pula secara kualitatif.

Menurut Piaget, proses belajar akan terjadi jika mengikuti tahap-tahap asimilasi, akomodasi, dan ekuilibrasi (penyeimbangan). Pengertian dari asimilasi adalah proses perubahan apa yang dipahami sesuai dengan unsur kognitif yang ada sekarang, sementara akomodasi adalah proses perubahan struktur kognitif sehingga dapat dipahami. Dengan kata lain, apabila individu menerima informasi atau pengalaman baru maka informasi tersebut akan dimodifikasi sehingga cocok dengan struktur kognitif yang telah dipunyainya. Sedangkan proses ekuilibrasi adalah penyesuaian berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi. Konsep-konsep terpenting dalam teori kognitif selain perkembangan kognitif adalah adaptasi intelektual oleh Jean Piaget, *discovery learning* oleh Jerome Bruner, *reception learning* oleh Ausubel.





Tabel 2. Perkembangan kognitif anak menurut J. Piaget

Tahap	Umur	Ciri Pokok Pengembangan
Sensori Motorik	0-2 Tahun	Berdasarkan tindakan langkah demi langkah
Pra Operasional	2 – 7 Tahun	Penggunaan simbol atau bahasa tanda konsep intuitif
Operasi Konkret	8 – 11 Tahun	Pakai aturan jelas/logis reversibel dan kekekalan
Operasi Formal	11 Tahun ke atas	Hipotesis abstrak deduktif dan induktif logis dan probabilitas

### 3) Ausubel

Menurut Ausubel peserta didik akan belajar dengan baik jika isi pelajarannya didefinisikan dan kemudian dipresentasikan dengan baik dan tepat kepada peserta didik (*advanced organizer*). Dengan demikian, akan mempengaruhi pengaturan kemampuan belajar peserta didik. *Advanced Organizer* adalah konsep atau informasi umum yang mawadahi seluruh isi pelajaran yang akan dipelajari oleh peserta didik. *Advanced Organizer* memberikan tiga manfaat yaitu, (a) menyediakan suatu kerangka konseptual untuk materi yang akan dipelajari, (b) berfungsi sebagai jembatan yang menghubungkan antara yang sedang dipelajari dan yang akan dipelajari, (c) dapat membantu peserta didik untuk memahami bahan belajar secara lebih mudah. Berdasarkan konsepsi dari Ausubel yang dikembangkan oleh para pakar teori kognitif dibentuk suatu model yang eksplisit yaitu disebut dengan skemata. Di mana *pertama*, skemata mempunyai fungsi untuk menggambarkan atau mempresentasikan organisasi pengetahuan, *kedua*, adalah sebagai tempat untuk mengkaitkan atau mencantolkan pengetahuan baru.





#### 4) Bruner

Sementara Bruner mengusulkan teori yang disebutnya *free discovery learning*. Teori ini menjelaskan bahwa proses belajar akan berjalan dengan baik dan kreatif jika guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menemukan suatu aturan termasuk konsep, teori, ide, definisi dan sebagainya melalui contoh-contoh yang menggambarkan atau mewakili aturan yang menjadi sumbernya.

Beberapa tahapan belajar menurut Bruner:

- a) Tahap enaktif (dalam tahap ini peserta didik secara langsung terlibat dalam memanipulasi objek.
- b) Tahap ikonik: tahapan di mana kegiatan peserta didik berhubungan dengan mental, merupakan gambaran dari objek yang dimanipulasinya.
- c) Tahap simbolik: tahapan di mana anak-anak memanipulasi simbol-simbol atau objek tertentu.

Keuntungan belajar menemukan:

- a) Menimbulkan rasa ingin tahu peserta didik sehingga dapat memotivasi peserta didik untuk menemukan jawabannya.
- b) Menimbulkan keterampilan memecahkan masalahnya secara mandiri dan mengharuskan peserta didik untuk menganalisis dan memanipulasi informasi.

Teori-teori kognitif ini juga sarat akan kritik terutama konsep Piaget karena sulit diterapkan di tingkat lanjut. Selain itu beberapa konsep tertentu, seperti intelegensi, belajar dan pengetahuan yang mendasari teori ini sukar dipahami dan pemahaman itu sendiri pun belum tuntas.

Kelebihan kognitivistik:

- a) menjadikan peserta didik lebih kreatif dan mandiri.
- b) membantu peserta didik memahami bahan belajar secara lebih mudah.



Kekurangan kognitivistik:

- a) teori tidak menyeluruh untuk semua tingkat pendidikan.
- b) sulit dipraktikkan khususnya di tingkat lanjut.  
beberapa prinsip seperti intelegensi sulit dipahami dan pemahamannya masih belum tuntas.

c. Teori Belajar Konstruktivisme

Konstruksi berarti bersifat membangun, dalam konteks filsafat pendidikan dapat diartikan konstruktivisme adalah suatu upaya membangun tata susunan hidup yang berbudaya modern. Konstruktivisme merupakan landasan berfikir (filosofi) pembelajaran kontekstual yaitu bahwa pengetahuan dibangun oleh manusia sedikit demi sedikit, yang hasilnya diperluas melalui konteks yang terbatas dan tidak sekonyong-konyong. Pengetahuan bukanlah seperangkat fakta-fakta, konsep, atau kaidah yang siap untuk diambil dan diingat. Manusia harus mengkonstruksi pengetahuan itu dan memberi makna melalui pengalaman nyata.

Dengan teori konstruktivisme peserta didik dapat berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan. Peserta didik akan lebih paham karena mereka terlibat langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih paham dan mampu mengaplikasikannya dalam semua situasi. Selain itu peserta didik terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep. Konstruktivistik menekankan pada belajar sebagai pemaknaan pengetahuan struktural, bukan pengetahuan deklaratif sebagaimana pandangan behavioristik. Pengetahuan dibentuk oleh individu secara personal dan sosial.

Pemikiran konstruktivisme personal dikemukakan oleh Jean Peaget dan Konstruktivisme Sosial dikemukakan oleh Vygotsky. Belajar berdasarkan konstruktivistik menekankan pada proses perubahan konseptual (*conceptual-change process*). Hal ini terjadi pada diri





peserta didik ketika peta konsep yang dimilikinya dihadapkan dengan situasi dunia nyata. Dalam proses ini peserta didik melakukan analisis, sintesis, berargumentasi, mengambil keputusan, dan menarik kesimpulan sekalipun bersifat tentatif. Konstruksi pengetahuan yang dihasilkan bersifat *viabilitas*, artinya konsep yang telah terkonstruksi bisa jadi tergeser oleh konsep lain yang lebih dapat diterima.

Pembentukan pengetahuan menurut konstruktivistik memandang subyek aktif menciptakan struktur-struktur kognitif dalam interaksinya dengan lingkungan. Dengan bantuan struktur kognitifnya ini, subyek menyusun pengertian realitasnya. Interaksi kognitif akan terjadi sejauh realitas tersebut disusun melalui struktur kognitif yang diciptakan oleh subyek itu sendiri. Struktur kognitif senantiasa harus diubah dan disesuaikan berdasarkan tuntutan lingkungan dan organisme yang sedang berubah. Proses penyesuaian diri terjadi secara terus menerus melalui proses rekonstruksi.

Yang terpenting dalam teori konstruktivisme adalah bahwa dalam proses pembelajaran, peserta didik yang harus mendapatkan penekanan. Merekalah yang harus aktif mengembangkan pengetahuan mereka, bukan pembelajar atau orang lain. Mereka yang harus bertanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Penekanan belajar peserta didik secara aktif ini perlu dikembangkan. Kreativitas dan keaktifan peserta didik akan membantu mereka untuk berdiri sendiri dalam kehidupan kognitif peserta didik. Belajar lebih diarahkan pada *experimental learning* yaitu merupakan adaptasi kemanusiaan berdasarkan pengalaman konkrit di laboratorium, diskusi dengan teman sekelas, yang kemudian dikontemplasikan dan dijadikan ide dan pengembangan konsep baru. Karenanya aksentuasi dari mendidik dan mengajar tidak terfokus pada si pendidik melainkan pada pebelajar.





Beberapa hal yang mendapat perhatian pembelajaran konstruktivistik, yaitu: (1) mengutamakan pembelajaran yang bersifat nyata dalam konteks yang relevan, (2) mengutamakan proses, (3) menanamkan pembelajaran dalam konteks pengalaman sosial, (4) pembelajaran dilakukan dalam upaya mengkonstruksi pengalaman. Hakikat pembelajaran konstruktivistik oleh *Brooks & Brooks* dalam *Degeng* dikatakan bahwa pengetahuan adalah *non-objective*, bersifat temporer, selalu berubah, dan tidak menentu. Belajar dilihat sebagai penyusunan pengetahuan dari pengalaman konkret, aktivitas kolaboratif, dan refleksi serta interpretasi. Mengajar berarti menata lingkungan agar orang yang belajar termotivasi dalam menggali makna serta menghargai ketidakmenentuan. Atas dasar ini maka si belajar akan memiliki pemahaman yang berbeda terhadap pengetahuan tergantung pada pengalamannya, dan perspektif yang dipakai dalam menginterpretasikannya.

Fornot mengemukakan aspek-aspek konstruktivistik sebagai berikut: adaptasi (*adaptation*), konsep pada lingkungan (*the concept of environment*), dan pembentukan makna (*the construction of meaning*). Dari ketiga aspek tersebut oleh J. Piaget bermakna, yaitu adaptasi terhadap lingkungan dilakukan melalui dua proses yaitu asimilasi dan akomodasi. Asimilasi adalah proses kognitif di mana seseorang mengintegrasikan persepsi, konsep ataupun pengalaman baru ke dalam skema atau pola yang sudah ada dalam pikirannya. Asimilasi dipandang sebagai suatu proses kognitif yang menempatkan dan mengklasifikasikan kejadian atau rangsangan baru dalam skema yang telah ada. Proses asimilasi ini berjalan terus. Asimilasi tidak akan menyebabkan perubahan/pergantian skemata melainkan perkembangan skemata. Asimilasi adalah salah satu proses individu dalam mengadaptasikan dan mengorganisasikan diri dengan lingkungan baru pengertian orang itu berkembang.

Pandangan konstruktivistik tentang tujuan pembelajaran: Penyajian isi menekankan pada penggunaan pengetahuan secara bermakna



mengikuti urutan dari keseluruhan ke bagian. Pembelajaran lebih banyak diarahkan untuk meladeni pertanyaan atau pandangan si belajar. Aktivitas belajar lebih banyak didasarkan pada data primer dan bahan manipulatif dengan penekanan pada keterampilan berpikir kritis. Pembelajaran menekankan pada proses.

Pandangan konstruktivistik tentang tujuan pembelajaran: Orang yang belajar harus bebas dari ketidakteraturan, ketidakpastian, kesemrawutan. Kebebasan menjadi unsur yang esensial dalam lingkungan belajar. Kegagalan atau keberhasilan, kemampuan atau ketidakmampuan dilihat sebagai interpretasi yang berbeda yang perlu dihargai. Kebebasan dipandang sebagai penentu keberhasilan belajar. Si belajar adalah subjek yang harus mampu menggunakan kebebasan untuk melakukan pengaturan diri dalam belajar. Kontrol belajar dipegang oleh orang yang belajar.

Pandangan konstruktivistik tentang evaluasi pembelajaran: Evaluasi menekankan pada penyusunan makna secara aktif yang melibatkan keterampilan terintegrasi, dengan menggunakan masalah dalam konteks nyata. Evaluasi yang menggali munculnya berpikir *divergent*, pemecahan ganda, bukan hanya satu jawaban benar. Evaluasi merupakan bagian utuh dari belajar dengan cara memberikan tugas-tugas yang menuntut aktivitas belajar yang bermakna serta menerapkan apa yang dipelajari dalam konteks nyata. Evaluasi menekankan pada keterampilan proses dalam kelompok.

d. Teori – Teori Belajar Proses

1) Teori Skinner

Teori Skinner disebut juga dengan teori pengkondisian peran. Pelopor teori ini adalah B.F. Skinner. Inti dari teori ini adalah di mana konsekuensi perilaku akan menyebabkan perubahan dalam probabilitas perilaku itu akan terjadi. Konsekuensi imbalan atau hukuman bersifat sementara pada



perilaku. Contoh seorang peserta didik akan mengemas bukunya secara rapi jika dia tahu bahwa dia akan diberikan hadiah oleh gurunya.

Menurut Skinner, pengkondisian terdiri dari 2 konsep utama yaitu: penguatan (*reinforcement*), yang terbagi kedalam penguatan positif dan penguatan negatif, dan hukuman (*punishment*). Penguatan positif (*positive reinforcement*) adalah apa saja stimulus yang dapat meningkatkan sesuatu tingkah laku. Contoh seorang peserta didik yang mencapai prestasi tinggi diberikan hadiah maka dia akan mengulangi prestasi itu dengan harapan dapat hadiah lagi. Penguatan bisa berupa benda, penguatan sosial (pujian, sanjungan) atau token (seperti nilai ujian). Penguatan negatif (*negative reinforcement*) apa saja stimulus yang menyakitkan atau yang menimbulkan keadaan tidak menyenangkan atau tidak mengenakan perasaan sehingga dapat mengurangi terjadinya sesuatu tingkah laku. Contoh seorang peserta didik akan meninggalkan kebiasaan terlambat mengumpulkan tugas/PR karena tidak tahan selalu dicemooh oleh gurunya. Hukuman (*punishment*) adalah apa saja stimulus yang menyebabkan sesuatu respon atau tingkah laku menjadi berkurang atau bahkan langsung dihapuskan atau ditinggalkan. Contoh seorang peserta didik yang tidak mengerjakan PR tidak dibolehkan bermain bersama teman-temannya saat jam istirahat.

Ada sejumlah teknik-teknik dalam pengkondisian operan yang dapat digunakan untuk pembentukan tingkah laku dalam pembelajaran yaitu:

a) Pembentukan respon (*shaping behaviour*)

Teknik pembentukan respon ini dilakukan dengan cara menguatkan pada saat setiap kali ia bertindak kearah yang diinginkan sehingga ia menguasai atau belajar merespon sampai suatu saat tidak lagi menguatkan respon





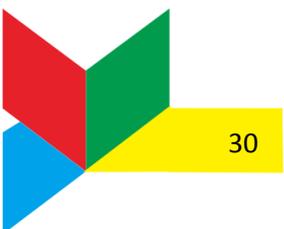
tersebut. Prosedur pembentukan respon bisa digunakan untuk melatih tingkah laku peserta didik dalam proses pembelajaran agar secara bertahap mampu merespon stimulus dengan baik. Contoh: apabila seorang guru memberikan ceramah, reaksi peserta didik sebagai pendengar dapat mempengaruhi bagaimana guru itu bertindak. Jika sekelompok peserta didik mengangguk-angguk kepala mereka, ini dapat menguatkan guru tersebut untuk berceramah lebih semangat lagi.

b) Generalisasi, diskriminasi dan penghapusan

Generalisasi adalah penguatan yang hampir sama dengan penguatan sebelumnya akan dapat menghasilkan respon yang sama. Contoh: seorang peserta didik akan mengerjakan PR dengan tepat waktu karena pada minggu lalu mendapat pujian di depan kelas oleh gurunya ketika menyelesaikan PR tepat waktu. Diskriminasi adalah respon organisme terhadap sesuatu penguatan, tetapi tidak terhadap penguatan yang lain. Contoh: seorang peserta didik mengerjakan PR dengan tepat waktu karena mendapat pujian dari gurunya pada mata pelajaran IPA, tetapi tidak begitu halnya ketika mendapat pujian dari guru IPS. Respon ini bisa berbeda karena cara memberikan pujiannya sudah berbeda. Penghapusan adalah suatu respon terhapus secara bertahap apabila penguatan atau ganjaran tidak diberikan lagi. Contoh: seorang peserta didik yang mampu mengerjakan PR dengan tepat waktu tadi bisa secara bertahap menjadi tidak tepat waktu karena gurunya tidak pernah lagi memberikan pujian sama sekali.

c) Jadwal penguatan (*schedule of reinforcement*)

Skinner menyatakan bahwa cara atau waktu pemberian penguatan dapat mempengaruhi respon. Penguatan disini dibagi menjadi 2 yaitu penguatan berkelanjutan (*continuous reinforcement*) dan penguatan berkala (*variabel reinforcement*). Penguatan berkelanjutan adalah penguatan yang diberikan





pada setiap saat setiap kali menghasilkan respon. Contoh: setiap kali peserta didik mampu mengerjakan soal dengan betul, guru selalu memberikan pujian kepadanya. Penguatan berkala adalah penguatan yang diberikan dalam jangka waktu tertentu.

Penguatan berkala terbagi dua, yaitu: berdasarkan nisbah (rasio) yang disebut penguatan nisbah, dan berdasarkan interval waktu atau disebut juga dengan penguatan waktu. Penguatan nisbah dibagi menjadi dua, yaitu: nisbah tetap adalah apabila penguatan diberikan setelah beberapa respon terjadi. Misalnya ada 10 kali peserta didik memberikan respon baru diberikan 1 kali penguatan. Dan nisbah berubah adalah apabila penguatan diberikan setelah beberapa kali respon muncul, tetapi kadarnya tidak tetap. Misalnya penguatan diberikan kepada peserta didik kadang kala setelah 10 kali respon kadang kala setelah 5 respon. Penguatan waktu juga dibagi dua, yaitu: waktu tetap adalah apabila penguatan diberikan pada akhir waktu yang ditetapkan. Misalnya memberikan penguatan kepada setiap respon yang muncul setelah 1 menit. Waktu berubah adalah apabila penguatan diberikan pada akhir waktu yang ditetapkan, tetapi waktu yang ditetapkan itu berbeda berdasarkan respon yang muncul.

d) Penguatan positif

Penguatan positif dilakukan dengan memberikan penguatan sesegera mungkin setelah suatu tingkah laku muncul. Misalnya seorang peserta didik yang dapat menjawab pertanyaan guru maka pada saat itu juga guru segera memberikan pujian.





e) Penguatan intermiten

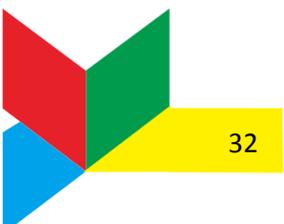
Penguatan intermiten dilakukan dengan memberikan penguatan untuk memelihara perubahan tingkah laku atau respon positif yang telah dicapai seseorang. Dengan penguatan seperti ini dapat menumbuhkan kepercayaan diri individu. Misalnya : seorang peserta didik yang tadinya malu untuk membaca puisi di depan kelas, kemudian secara bertahap dia sudah tidak malu lagi dan mampu membaca puisi di depan kelas. Maka guru memberikan pujian di depan teman-temannya agar keberanian membaca puisi di depan kelas tersebut dapat terpelihara.

f) Penghapusan

Penghapusan dilakukan dengan cara tidak melakukan penguatan sama sekali atau tidak memprediksi respon yang akan muncul pada seseorang. Misalnya peserta didik yang berbicara lucu dengan maksud memancing teman-temannya bergurau agar suasana kelas menjadi gaduh, tidak diberikan sapaan oleh guru bahkan guru tidak menghiraukannya. Dengan demikian, peserta didik yang bersangkutan akan merasa bahwa apa yang dilakukannya tidak berkenan di hati gurunya sehingga dia tidak akan melakukannya lagi.

g) Percontohan (modeling)

Percontohan adalah perilaku atau respon individu yang dilakukan dengan mencontoh tingkah laku orang lain. Contohnya: seorang peserta didik berusaha berbicara dengan suara keras, tidak terges-gesa, sistematis, dan mudah dipahami karena dia meniru guru IPA yang selalu menunjukkan perilaku seperti itu pada saat mengajar. Oleh karena itu seorang guru harus mampu menunjukkan tutur kata, sikap, kemampuan, kecerdasan dan tingkah laku yang dapat dicontoh oleh peserta didik.





Kelemahan dalam teori Skinner, yaitu bahwa respon yang diberikan peserta didik yang kemudian diberi penguatan tidaklah esensial, menurutnya yang esensial adalah bahwa seseorang akan belajar dengan baik melalui peniruan, melalui apa yang dilihatnya dari seseorang, tayangan, dll. yang menjadi model untuk ditiru. Pengertian meniru ini bukan berarti mencontek, tetapi meniru hal-hal yang dilakukan oleh orang lain, terutama guru. Jika tulisan guru baik, guru berbicara sopan santun dengan menggunakan bahasa yang baik dan benar, tingkah laku yang terpuji, menerangkan dengan jelas dan sistematis, maka peserta didik akan menirunya. Jika contoh-contoh yang dilihatnya kurang baik iapun menirunya. Dengan demikian guru harus menjadi manusia model yang profesional.

h) Token ekonomi

Token ekonomi adalah memberikan gambaran terhadap sesuatu yang memiliki nilai ekonomi ketika seseorang telah mampu menunjukkan respon atau tingkah laku yang positif sesuai dengan yang diharapkan. Misalnya guru memberi hadiah buku novel yang bagus kepada seorang peserta didik.

2) Teori Gagne

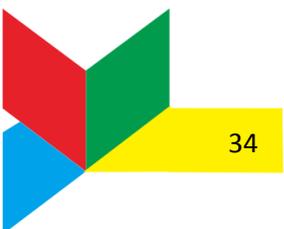
Robert Gagne lahir tahun 1916 di North Andover. Beliau mendapatkan gelar A.B. pada Yale tahun 1937 dan pada tahun 1940 mendapat gelar Ph.D. Ada beberapa hal yang melandasi pandangan Gagne tentang belajar. Menurutnya belajar bukan merupakan proses tunggal melainkan proses luas yang dibentuk oleh pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku, dimana tingkah laku itu merupakan proses kumulatif dari belajar. Artinya banyak keterampilan yang dipelajari memberikan sumbangan bagi belajar keterampilan yang lebih rumit. Menurut Gagne belajar memberi kontribusi terhadap adaptasi yang diperlukan untuk mengembangkan proses yang logis, sehingga



perkembangan tingkah laku (*behavior*) adalah hasil dari efek belajar yang kumulatif. Lebih lanjut ia menjelaskan bahwa belajar itu bukan proses tunggal. Belajar menurut Gagne tidak dapat didefinisikan dengan mudah, karena belajar bersifat kompleks. Hasil belajar merupakan kapabilitas. Setelah belajar, orang memiliki keterampilan, pengetahuan, sikap dan nilai. Timbulnya kapabilitas tersebut berasal dari (a) stimulasi yang berasal dari lingkungan; dan (b) proses kognitif yang dilakukan peserta didik. Dengan demikian, belajar adalah seperangkat proses kognitif yang mengubah sifat stimulasi lingkungan, melewati pengolahan informasi menjadi kapabilitas baru. Juga dikemukakan bahwa belajar merupakan faktor yang luas yang dibentuk oleh pertumbuhan, perkembangan tingkah laku merupakan hasil dari aspek kumulatif belajar. Berdasarkan pandangan ini Gagne mendefinisikan pengertian belajar secara formal bahwa belajar adalah perubahan dalam disposisi atau kapabilitas manusia yang berlangsung selama satu masa waktu dan tidak semata-mata disebabkan oleh proses pertumbuhan. Perubahan itu berbentuk perubahan tingkah laku. Hal itu dapat diketahui dengan jalan membandingkan tingkah laku sebelum belajar dan tingkah laku yang diperoleh setelah belajar. Perubahan tingkah laku dapat berbentuk perubahan kapabilitas jenis kerja atau perubahan sikap, minat atau nilai. Perubahan itu harus dapat bertahan selama periode waktu dan dapat dibedakan dengan perubahan karena pertumbuhan, misalnya perubahan tinggi badan atau perkembangan otot dan lain-lain.

Gagne membagi proses belajar berlangsung dalam empat fase utama, yaitu:

- a) Fase pengenalan (*apprehending phase*). Pada fase ini peserta didik memperhatikan stimulus tertentu kemudian menangkap artinya dan memahami stimulus tersebut untuk kemudian ditafsirkan sendiri dengan berbagai cara. Ini berarti bahwa belajar adalah suatu proses yang unik pada tiap peserta didik,





dan sebagai akibatnya setiap peserta didik bertanggung jawab terhadap belajarnya karena cara yang unik yang dia terima pada situasi belajar.

- b) Fase perolehan (*acquisition phase*). Pada fase ini peserta didik memperoleh pengetahuan baru dengan menghubungkan informasi yang diterima dengan pengetahuan sebelumnya. Dengan kata lain pada fase ini peserta didik membentuk asosiasi-asosiasi antara informasi baru dan informasi lama.
- c) Fase penyimpanan (*storage phase*). Fase storage/retensi adalah fase penyimpanan informasi, ada informasi yang disimpan dalam jangka pendek ada yang dalam jangka panjang, melalui pengulangan informasi dalam memori jangka pendek dapat dipindahkan ke memori jangka panjang.
- d) Fase pemanggilan (*retrieval phase*). Fase *retrieval/recall*, adalah fase mengingat kembali atau memanggil kembali informasi yang ada dalam memori. Kadang-kadang dapat saja informasi itu hilang dalam memori atau kehilangan hubungan dengan memori jangka panjang. Untuk lebih daya ingat maka perlu informasi yang baru dan yang lama disusun secara terorganisasi, diatur dengan baik atas pengelompokan-pengelompokan menjadi katagori, konsep sehingga lebih mudah dipanggil.

Kemudian ada fase-fase lain yang dianggap tidak utama, yaitu :

- a) Fase motivasi  
Sebelum pelajaran dimulai guru memberikan motivasi kepada peserta didik untuk belajar.
- b) Fase generalisasi  
Adalah fase transer informasi pada situasi-situasi baru, agar lebih meningkatkan daya ingat, peserta didik dapat diminta mengaplikasikan sesuatu dengan informasi baru tersebut.





c) Fase penampilan

Adalah fase dimana peserta didik harus memperlihatkan sesuatu penampilan yang nampak setelah mempelajari sesuatu.

d) Fase umpan balik

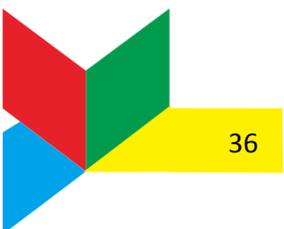
Peserta didik harus diberikan umpan balik dari apa yang telah ditampilkan (*reinforcement*).

e. Teori-teori kognitif

1) Pemrosesan informasi

Teori pemrosesan informasi adalah teori kognitif tentang belajar yang menjelaskan pemrosesan, penyimpanan, dan pemanggilan kembali pengetahuan dari otak. Teori ini menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh sejumlah informasi dan dapat diingat dalam waktu yang cukup lama. Oleh karena itu, perlu menerapkan suatu strategi belajar tertentu yang dapat memudahkan semua informasi diproses di dalam otak melalui beberapa indera. Pemrosesan informasi menyatakan bahwa peserta didik mengolah informasi, memonitoringnya, dan menyusun strategi berkenaan dengan informasi tersebut. Inti dari pendekatan ini adalah proses memori dan berfikir (*thinking*). Peserta didik secara bertahap mengembangkan kapasitas untuk mengembangkan untuk memproses informasi, dan secara bertahap pula mereka biasa mendapatkan pengetahuan dan keahlian yang kompleks. Pemrosesan informasi pada awalnya menggunakan sistem komputer sebagai analog. Penggunaan sistem komputer sebagai analog cara manusia memproses, menyimpan dan mengingat kembali informasi sesungguhnya kurang tepat karena terlalu menyederhanakan peserta didikan manusia. Cara manusia memproses informasi sesungguhnya lebih kompleks dibandingkan dengan komputer.

Robert Siegler mendeskripsikan tiga karakteristik utama dari pendekatan pemrosesan informasi, yaitu : proses pikiran,





mekanisme perubahan dan modifikasi diri. Pemikiran menurut pendapat Siegler berfikir adalah pemrosesan informasi. Ketika peserta didik merasakan, melakukan, mempresentasikan dan menyimpan informasi dari dunia sekelilingnya, mereka sedang melakukan proses berfikir. Pikiran adalah sesuatu yang sangat fleksibel, yang menyebabkan individu bisa beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perubahan dalam lingkungan, tugas dan tujuan. Mekanisme perubahan menurut Siegler dalam pemrosesan informasi fokus utamanya adalah pada peran mekanisme pengubah dalam perkembangan. Ada empat mekanisme yang bekerjasama menciptakan perubahan dalam keterampilan kognitif peserta didik, yaitu: *ecoding* (penyandian), otomatisasi, konstruksi strategis dan generalisasi.

*Ecoding* adalah proses memasukkan informasi ke dalam memori. Aspek utama dari pemecahan problem adalah menyandikan informasi dan relevan dan mengabaikan informasi yang tidak relevan. Otomatisasi adalah kemampuan untuk memproses informasi dengan sedikit atau tanpa usaha. Seiring dengan bertambahnya usia dan pengalaman, pemrosesan informasi menjadi makin otomatis, dan peserta didik bisa mendeteksi hubungan– hubungan baru antara ide dan kejadian. (Kail, 2002 dalam Santrock, 2010: 311). Konstruksi strategi yaitu penemuan prosedur baru untuk memproses informasi. Peserta didik perlu menyandikan informasi kunci untuk suatu problem dan mengoordinasikan informasi tersebut dengan pengetahuan sebelumnya yang relevan untuk memecahkan masalah. Agar dapat manfaat penuh dari strategi baru diperlukan generalisasi. Peserta didik perlu melakukan generalisasi, atau mengaplikasikan strategi pada problem lain.

Modifikasi diri: Peserta didik memainkan peran aktif dalam perkembangan mereka. Mereka menggunakan pengetahuan dan strategi yang telah mereka pelajari untuk menyesuaikan respon





pada situasi pembelajaran yang baru. Peserta didik membangun respon baru dan lebih canggih berdasarkan pengetahuan dan strategi sebelumnya.

## 2) Metakognisi

Metakognisi adalah suatu kemampuan individu berdiri di luar kepalanya dan berusaha merenungkan cara dia berfikir atau merenungkan proses kognitif yang dilakukan. Pengetahuan metakognisi melibatkan usaha monitoring dan refleksi pada pikiran seseorang pada saat sekarang. Aktivitas metakognisi terjadi pada saat peserta didik secara sadar menyesuaikan dan mengelola strategi pemikiran mereka pada saat memecahkan masalah dan memikirkan sesuatu tujuan.

Orang yang pertama memperkenalkan istilah metakognisi adalah John Flavell. Ia membagi metakognisi keempat variabel yang penting, yaitu:

### 1) Variabel individu

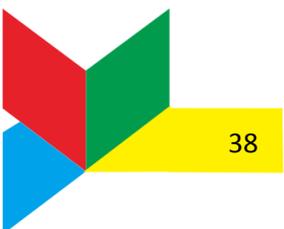
Variabel individu mengandung makna bahwa manusia itu adalah organisme kognitif atau pemikir. Segala tindak-tanduk kita adalah akibat dari cara kita berfikir. Variabel individu dibagi menjadi:

#### (1) Variabel intra individu

Variabel intra individu adalah apa saja yang terjadi di dalam diri seseorang. Misalnya seseorang yang mengetahui dirinya lebih pandai dalam mata pelajaran matematika dibandingkan dengan mata pelajaran sejarah.

#### (2) Variabel antar individu

Variabel antar individu adalah kemampuan individu membandingkan dan membedakan kemampuan kognitif dirinya dengan orang lain. Misalnya seorang peserta didik mengetahui bahwa dirinya pandai pada mata pelajaran IPA dibandingkan dengan teman yang duduk dengan dia di kelasnya.





2) Variabel universal

Variabel universal adalah pengetahuan yang diperoleh dari unsur-unsur yang ada didalam sistem budaya sendiri. Misalnya mengetahui bahwa sebagai manusia kita lupa. Sebenarnya kita paham terhadap apa yang kita lupakan, tetapi lama kelamaan kita sadar bahwa kita tidak paham.

3) Variabel tugas

Variabel tugas adalah kesanggupan individu untuk mengetahui kesan-kesan, pentingnya dan hambatan sesuatu tugas kognitif. Contoh: seandainya informasi yang disampaikan oleh guru adalah sesuatu yang sulit dan peserta didik tahu bahwa guru tersebut tidak akan mengulangi, maka para peserta didik tentu akan memberikan perhatian yang lebih serius dan mendengarkan serta memproses informasi itu dengan lebih teliti.

4) Variabel strategi

Variabel strategi adalah pengetahuan tentang bagaimana melakukan sesuatu atau mengatasi kesulitan yang timbul.

f. Teori Humanistik

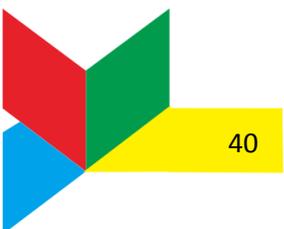
Teori belajar sosial (humanistik) diperkenalkan oleh Albert Bandura (1921--1986) yang menjelaskan tentang pengaruh penguatan dari luar diri atau lingkungan seorang peserta didik. Aktivitas kognitif dalam diri peserta didik (kemampuan) belajar siswa dilalui dengan cara "modelling" atau mencontoh perilaku orang lain. Teori ini mementingkan pilihan pribadi, kreativitas, dan aktualisasi dari setiap individu yang belajar. Bandura mengemukakan ada 6 (enam) prinsip yang mendasar dalam menerapkan teori belajar humanistik, yaitu (1) menyatakan perilaku, (2) kemampuan membuat atau memahami simbol/tanda/lambang, (3) kemampuan berpikir ke depan, (4) kemampuan untuk seolah-olah mengalami sendiri apa yang dialami orang lain, (5) kemampuan mengatur diri sendiri dan (6) kemampuan untuk berefleksi.





Menurut Gane dan Berliner beberapa prinsip dasar dari pendekatan humanistik yang dapat kita gunakan untuk mengembangkan pendidikan:

- 1) Peserta didik akan belajar dengan baik apa yang mereka mau dan perlu ketahui. Saat mereka telah mengembangkan kemampuan untuk menganalisa apa dan mengapa sesuatu penting untuk mereka sesuai dengan kemampuan untuk mengarahkan perilaku untuk mencapai yang dibutuhkan dan diinginkan, mereka akan belajar dengan lebih mudah dan lebih cepat. Sebagian besar pengajar dan ahli teori belajar akan setuju dengan pernyataan ini, meskipun mereka mungkin akan tidak setuju tentang apa tepatnya yang menjadi motivasi peserta didik.
- 2) Mengetahui bagaimana cara belajar lebih penting daripada membutuhkan banyak pengetahuan. Dalam kelompok sosial kita dewasa ini dimana pengetahuan berganti dengan sangat cepat, pandangan ini banyak dibagi diantara kalangan pengajar, terutama mereka yang datang dari sudut pandang kognitif.
- 3) Evaluasi diri adalah satu satunya evaluasi yang berarti untuk pekerjaan Peserta didik. Penekanan disini adalah pada perkembangan internal dan regulasi diri. Sementara banyak pengajar akan setuju bahwa ini adalah hal yang penting, mereka juga akan mengusung sebuah kebutuhan untuk mengembangkan kemampuan Peserta didik untuk berhadapan dengan pengharapan eksternal. Pertemuan dengan pengharapan eksternal seperti ini menghadapi pertentangan pada sebagian besar teori humanistik.
- 4) Perasaan adalah sama penting dengan kenyataan. Banyak tugas dari pandangan humanistik seakan memvalidasi poin ini dan dalam satu area, pengajar yang berorientasi humanistik membuat sumbangan yang berarti untuk dasar pengetahuan kita.
- 5) Peserta didik akan belajar dengan lebih baik dalam lingkungan yang tidak mengancam. Ini adalah salah satu area dimana pengajar humanistik telah memiliki dampak dalam praktek pendidikan. Orientasi yang mendukung saat ini adalah lingkungan





harus tidak mengancam baik secara psikologis, emosional dan fisik. Bagaimanapun, ada penelitian yang menyarankan lingkungan yang netral bahkan agak sejuk adalah yang terbaik untuk Peserta didik yang lebih tua dan sangat termotivasi. Menurut aliran humanistik, para pendidik sebaiknya melihat kebutuhan yang lebih tinggi dan merencanakan pendidikan dan kurikulum untuk memenuhi kebutuhankebutuhan ini.

Beberapa psikolog humanistik melihat bahwa manusia mempunyai keinginan alami untuk berkembang, untuk lebih baik, dan juga belajar. Jadi sekolah harus berhati-hati supaya tidak membunuh insting ini dengan memaksakan anak belajar sesuatu sebelum mereka siap. Jadi bukan hal yang benar apabila anak dipaksa untuk belajar sesuatu sebelum mereka siap secara fisiologis dan juga punya keinginan. Dalam hal ini peran guru adalah sebagai fasilitator yang membantu Peserta didik untuk memenuhi kebutuhan-kebutuhan yang lebih tinggi, bukan sebagai konselor seperti dalam Freudian ataupun pengelola perilaku seperti pada behaviorisme.

Secara singkatnya, pendekatan humanistik dalam pendidikan menekankan pada perkembangan positif. Pendekatan yang berfokus pada potensi manusia untuk mencari dan menemukan kemampuan yang mereka punya dan mengembangkan kemampuan tersebut. Hal ini mencakup kemampuan interpersonal sosial dan metode untuk pengembangan diri yang ditujukan untuk memperkaya diri, menikmati keberadaan hidup dan juga masyarakat. Keterampilan atau kemampuan membangun diri secara positif ini menjadi sangat penting dalam pendidikan karena keterkaitannya dengan keberhasilan akademik. Peserta didik dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.





Para pendidik hanya membantu peserta didik untuk mengembangkan dirinya, yaitu membantu masing-masing individu untuk mengenal diri mereka sendiri sebagai manusia yang unik dan membantu dalam mewujudkan potensi-potensi yang ada dalam diri mereka. Teori ini cocok untuk diterapkan pada materi-materi yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap dan analisis terhadap fenomena sosial. Indikator keberhasilan dari teori ini adalah: peserta didik senang, bergairah, berinisiatif dalam belajar dan terjadi perubahan pola pikir peserta didik, serta meningkatnya kemauan sendiri.

Menurut teori ini ciri-ciri guru yang baik adalah yang memiliki rasa humor, adil, menarik, lebih demokratis, mampu berhubungan dengan peserta didik dengan mudah dan wajar. Mampu mengatur ruang kelas lebih terbuka dan mampu menyesuainya pada perubahan. Sedangkan guru yang tidak efektif adalah guru yang memiliki rasa humor yang rendah, mudah menjadi tidak sabar, suka melukai perasaan peserta didik dengan komentar yang menyakitkan, bertindak agak otoriter, dan kurang peka terhadap perubahan yang ada.

## 2. Kekurangan dan Kelebihan Teori Pembelajaran

### a. Kelebihan dan Kekurangan Teori Behavioristik

#### 1) Kelebihan teori behavioristik

- a) Membiasakan guru untuk bersikap jeli dan peka pada situasi dan kondisi belajar.
- b) Metode behavioristik ini sangat cocok untuk memperoleh kemampuan yang membutuhkan praktek dan pembiasaan yang mengandung unsur-unsur seperti kecepatan, spontanitas, kelenturan, refleksi, daya tahan, dan sebagainya.
- c) Guru tidak banyak memberikan ceramah sehingga peserta didik dibiasakan belajar mandiri. Jika menemukan kesulitan baru ditanyakan kepada guru yang bersangkutan
- d) Teori ini cocok diterapkan untuk melatih anak-anak yang masih membutuhkan dominasi peran orang dewasa, suka mengulangi



dan harus dibiasakan, suka meniru dan senang dengan bentuk-bentuk penghargaan langsung seperti diberi permen atau pujian.

- e) Mampu membentuk suatu perilaku yang diinginkan mendapatkan penguatan positif dan perilaku yang kurang sesuai mendapat penghargaan negatif, yang didasari pada perilaku yang tampak.
  - f) Dengan melalui pengulangan dan pelatihan yang kontinyu dapat mengoptimalkan bakat dan kecerdasan peserta didik yang sudah terbentuk sebelumnya. Jika anak sudah mahir dalam satu bidang tertentu maka akan lebih dapat dikuatkan lagi dengan pembiasaan dan pengulangan yang kontinue tersebut dan lebih optimal.
  - g) Bahan pelajaran yang disusun secara hierarkis dari yang sederhana sampai pada yang kompleks dengan tujuan pembelajaran dibagi dalam bagian-bagian kecil yang ditandai dengan pencapaian suatu keterampilan tertentu mampu menghasilkan suatu perilaku yang konsisten terhadap bidang tertentu.
- 2) Kekurangan teori behavioristik
- a) Sebuah konsekuensi bagi guru, untuk menyusun bahan pelajaran dalam bentuk yang sudah siap.
  - b) Tidak setiap mata pelajaran bisa menggunakan metode ini.
  - c) Penerapan teori behavioristik yang salah dalam suatu situasi pembelajaran juga mengakibatkan terjadinya proses pembelajaran yang sangat tidak menyenangkan bagi peserta didik yaitu guru sebagai sentral, bersikap otoriter, komunikasi berlangsung satu arah, guru melatih dan menentukan apa yang harus dipelajari peserta didik.
  - d) Peserta didik berperan sebagai pendengar dalam proses pembelajaran dan menghafalkan apa yang didengar dan dipandang sebagai cara belajar yang efektif.





- e) Penggunaan hukuman yang sangat dihindari oleh para tokoh behavioristik justru dianggap metode yang paling efektif untuk menertibkan peserta didik
  - f) Peserta didik dipandang pasif, perlu motivasi dari luar dan sangat dipengaruhi oleh penguatan yang diberikan guru.
  - g) Penerapan teori behavioristik yang salah dalam suatu kondisi pembelajaran juga mengakibatkan terjadinya proses pembelajaran yang sangat tidak menyenangkan bagi peserta didik yaitu guru sebagai sentral bersikap otoriter, komunikasi berlangsung satu arah guru melatih dan menentukan apa yang harus dipelajari peserta didik sehingga dapat menekan kreatifitas peserta didik. Peserta didik hanya mendengarkan dengan tertib penjelasan guru dan menghafalkan apa yang didengar dan dipandang sebagai cara belajar yang efektif sehingga inisiatif peserta didik terhadap suatu permasalahan yang muncul secara temporer tidak bisa diselesaikan oleh peserta didik.
- b. Kelebihan dan Kekurangan Teori Belajar Kognitivistik
- 1) Kelebihan teori kognitivistik
    - a) Menjadikan peserta didik lebih kreatif dan mandiri.
    - b) Membantu peserta didik memahami bahan belajar secara lebih mudah.
  - 2) Kekurangan teori kognitivistik
    - a) Teori tidak menyeluruh untuk semua tingkat pendidikan.
    - b) Sulit dipraktikkan khususnya di tingkat lanjut.
    - c) Beberapa prinsip seperti intelegensi sulit dipahami dan pemahamannya masih belum tuntas.
- c. Kelebihan Teori Belajar Konstruktivistik
- 1) Berfikir: dalam proses membina pengetahuan baru, peserta didik berfikir untuk menyelesaikan masalah, mencari ide dan membuat keputusan.



- 
- 2) Foham: oleh karena peserta didik terlibat secara langsung dalam membina pengetahuan baru, mereka akan lebih foham dan boleh mengaplikasikannya dalam semua situasi.
  - 3) Ingat: oleh karena peserta didik terlibat secara langsung dengan aktif, mereka akan ingat lebih lama semua konsep, yakin peserta didik melalui pendekatan ini membina sendiri kefahaman mereka. Justru mereka lebih yakin menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam situasi baru.
  - 4) Kemahiran sosial: kemahiran sosial diperolehi apabila berinteraksi dengan rekan dan guru dalam membina pengetahuan baru.

d. Kelebihan dan Kekurangan Teori Belajar Humanistik

- 1) Kelebihan teori belajar humanistik
  - a) Teori ini cocok untuk diterapkan dalam materi pembelajaran yang bersifat pembentukan kepribadian, hati nurani, perubahan sikap, dan analisis terhadap fenomena sosial.
  - b) Indikator dari keberhasilan aplikasi ini adalah peserta didik merasa senang, bergairah, berinisiatif dalam belajar dan terjadi perubahan pola pikir, perilaku dan sikap atas kemauan sendiri.
  - c) Peserta didik diharapkan menjadi manusia yang bebas, tidak terikat oleh pendapat orang lain dan mengatur pribadinya sendiri secara bertanggung jawab tanpa mengurangi hak-hak orang lain atau melanggar aturan, norma, disiplin atau etika yang berlaku.
- 2) Kekurangan teori belajar humanistik
  - a) Peserta didik yang tidak mau memahami potensi dirinya akan ketinggalan dalam proses belajar.
  - b) Peserta didik yang tidak aktif dan malas belajar akan merugikan diri sendiri dalam proses belajar.



### 3. Prinsip-Prinsip Pembelajaran

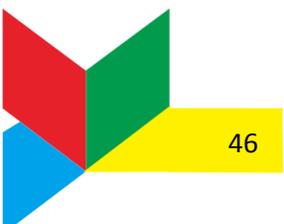
#### a. Perhatian dan motivasi

Perhatian dalam pembelajaran mempunyai peranan yang sangat penting. Kenyataan menunjukkan bahwa tanpa perhatian tidak mungkin terjadi pembelajaran baik dari pihak guru sebagai pengajar maupun dari pihak peserta didik yang belajar. Perhatian peserta didik akan timbul apabila bahan pelajaran yang dihadapinya sesuai dengan kebutuhannya, apabila bahan pelajaran itu sebagai sesuatu yang dibutuhkan tentu perhatian untuk mempelajarinya semakin kuat.

Secara psikologis, apabila sudah berkonsentrasi (memusatkan perhatian) pada sesuatu maka segala stimulus yang lainnya tidak diperlukan. Akibat dari keadaan ini kegiatan yang dilakukan tentu akan sangat cermat dan berjalan baik. Bahkan akan lebih mudah masuk ke dalam ingatan, tanggapan yang terang, kokoh dan lebih mudah untuk diproduksi.

Motivasi juga mempunyai peran penting dalam kegiatan pembelajaran. Seseorang akan berhasil dalam belajar kalau keinginan untuk belajar itu timbul dari dirinya. Motivasi dalam hal ini meliputi dua hal: 1) mengetahui apa yang akan dipelajari, 2) memahami mengapa hal tersebut patut dipelajari. Kedua hal ini sebagai unsur motivasi yang menjadi dasar permulaan yang baik untuk belajar. Sebab tanpa kedua unsur tersebut kegiatan pembelajaran sulit untuk berhasil.

Seseorang yang mempunyai motivasi yang cukup besar sudah dapat berbuat tanpa motivasi dari luar dirinya. Itulah yang disebut motivasi intrinsik, atau tenaga pendorong yang sesuai dengan perbuatan yang dilakukan. Sebaliknya, bila motivasi intrinsiknya kecil, maka dia perlu motivasi dari luar yang disebut ekstrinsik, atau tenaga pendorong yang ada di luar. Motivasi ekstrinsik ini berasal dari guru, orang tua, teman, buku-buku dan sebagainya. Kedua motivasi ini dibutuhkan untuk keberhasilan proses pembelajaran, namun yang memegang peranan penting adalah peserta didik itu sendiri yang dapat memotivasi dirinya





yang didukung oleh kepawaian seorang guru dalam merancang pembelajaran yang dapat merangsang minat sehingga motivasi peserta didik dapat dibangkitkan.

Motivasi dapat merupakan tujuan dan alat pembelajaran. Sebagai tujuan, motivasi merupakan salah satu tujuan dalam mengajar, sebagai alat, motivasi merupakan salah satu faktor seperti halnya intelegensia dan hasil belajar sebelumnya yang dapat menentukan keberhasilan belajar peserta didik dari segi kognitif, afektif dan psikomotor. Motivasi adalah unsur utama dalam pembelajaran dan pembelajaran tidak dapat berlangsung tanpa adanya perhatian anak, apabila anak memperhatikannya secara spontan tanpa memerlukan usaha (perhatian tidak sekehendak, perhatian tidak disengaja). Bila terjadi perhatianspontane yang bukan disebabkan usaha dari guru yang membuat pelajaran begitu menarik, maka perhatian ini tidak memerlukan motivasi, walaupun dikatakan bahwa motivasi dan perhatian harus sejalan. Berbeda halnya kalau perhatian yang disengaja atau sekehendak, hal ini diperlukan motivasi.

b. Keaktifan

Mengajar adalah proses membimbing pengalaman belajar. Pengalaman tersebut diperoleh apabila peserta didik mempunyai keaktifan untuk bereaksi terhadap lingkungannya. Apabila seorang anak ingin memecahkan suatu persoalan dia harus dapat berpikir sistematis atau menurut langkah-langkah tertentu, termasuk dia menginginkan suatu keterampilan tentunya harus pula dapat menggerakkan otot-ototnya untuk mencapainya.

Termasuk dalam pembelajaran, peserta didik harus selalu aktif. Mulai dari kegiatan fisik yang mudah diamati sampai pada kegiatan psikis yang susah diamati. Dengan demikian belajar yang berhasil harus melalui banyak aktifitas baik fisik maupun psikis. Bukan hanya sekedar menghafal sejumlah rumus-rumus atau informasi tetapi





belajar harus berbuat, seperti membaca, mendengar, menulis, berlatih keterampilan-keterampilan, dan sebagainya.

Prinsip aktivitas di atas menurut pandangan psikologis bahwa segala pengetahuan harus diperoleh melalui pengamatan dan pengalaman sendiri. Jiwa memiliki energy sendiri dan dapat menjadi aktif karena didorong oleh kebutuhan-kebutuhan. Sadi, dalam pembelajaran yang mengolah dan merencana adalah peserta didik dengan kemauan, kemampuan, bakat dan latar belakang masing-masing, guru hanya merangsang keaktifan peserta didik dengan menyajikan bahan pelajaran.

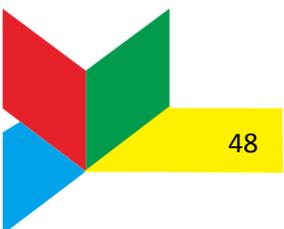
c. Keterlibatan langsung

Prinsip keterlibatan langsung merupakan hal yang penting dalam pembelajaran. Pembelajaran sebagai aktifitas mengajar dan belajar, maka guru harus terlibat langsung begitu juga peserta didik. Prinsip keterlibatan langsung ini mencakup keterlibatan langsung secara fisik maupun non fisik. Prinsip ini diarahkan agar peserta didik merasa dirinya penting dan berharga dalam kelas sehingga dia bisa menikmati jalannya pembelajaran.

Edge Dale dalam Dimiyati mengatakan bahwa: “belajar yang baik adalah belajar melalui pengalaman langsung”. Pembelajaran dengan pengalaman ini bukan sekedar duduk dalam kelas ketika guru sedang menjalankan pelajaran, tetapi bagaimana peserta didik terlibat langsung dalam proses pembelajaran tersebut. Kegiatan pembelajaran yang ditetapkan guru berarti pengalaman belajar bagi peserta didik.

d. Pengulangan

Prinsip pembelajaran yang menekankan pentingnya pengulangan yang barangkali paling tua seperti yang dikemukakan oleh teori psikologi daya. Menurut teori ini bahwa belajar adalah melihat daya-daya yang ada pada manusia yang terdiri dari daya mengamati,





menangkap, mengingat, menghayal, merasakan, berpikir dan sebagainya. Daya-daya tersebut akan berkembang.

Teori lain yang menekankan prinsip pengulangan adalah teori koneksionisme. Tokohnya yang terkenal adalah Thorndike dengan teorinya yang terkenal pula yaitu “law of exercise” bahwa belajar ialah pembentukan hubungan antara stimulus dan respon, dan pengulangan terhadap pengalaman-pengalaman itu memperbesar timbulnya respon benar. Selanjutnya teori dari psychology conditioning respons sebagai perkembangan lebih lanjut dari teori koneksionisme yang dimotori oleh Pavlov yang mengemukakan bahwa perilaku individu dapat dikondisikan dan belajar merupakan upaya untuk mengkondisikan suatu perilaku atau respons terhadap sesuatu. Begitu pula mengajar membentuk kebiasaan, mengulang-ulang sesuatu perbuatan sehingga menjadi suatu kebiasaan dan pembiasaan yang sesungguhnya, tetapi dapat juga oleh stimulus penyerta.

Ketiga teori di atas menekankan pentingnya prinsip pengulangan dalam pembelajaran walaupun dengan tujuan yang berbeda. Teori yang pertama menekankan pengulangan untuk melatih daya-daya jiwa, sedangkan teori yang kedua dan ketiga menekankan pengulangan untuk membentuk respons yang benar dan membentuk kebiasaan. Meskipun ketiga teori ini tidak dapat dipakai untuk menerangkan semua bentuk belajar, tetapi masih dapat digunakan karena pengulangan masih relevan sebagai dasar pembelajaran. Sebab, dalam pembelajaran masih sangat dibutuhkan pengulangan-pengulangan atau latihan-latihan. Hubungan stimulus dan respons akan bertambah erat kalau sering dipakai dan akan berkurang bahkan hilang sama sekali jika jarang atau tidak pernah digunakan. Oleh karena itu, perlu banyak latihan, pengulangan, dan pembiasaan.

e. Proses individual

Proses pembelajaran yang berlangsung di sekolah-sekolah pada saat ini masih cenderung berlangsung secara klasikal yang artinya seorang





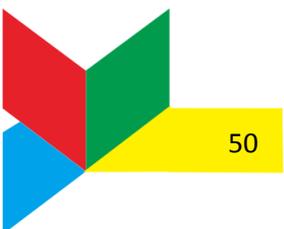
guru menghadapi 30-40 orang peserta didik dalam satu kelas. Guru masih juga menggunakan metode yang sama kepada seluruh peserta didik dalam kelas itu. Bahkan mereka memperlakukan peserta didik secara merata tanpa memperhatikan latar belakang social budaya, kemampuan, atau segala perbedaan individual peserta didik. Padahal setiap peserta didik memiliki ciri-ciri dan pembawaan yang berbeda. Ada peserta didik yang memiliki bentuk badan tinggi kurus, gemuk pendek, ada yang cekatan, lincah, periang, ada pula yang lamban, pemurung, mudah tersinggung dan beberapa sifat-sifat individual yang berbeda.

Untuk dapat memberikan bantuan agar peserta didik dapat mengikuti pembelajaran yang disajikan oleh guru, maka guru harus benar-benar dapat memahami ciri-ciri para peserta didik tersebut. Begitu pula guru harus mampu mengatur kegiatan pembelajaran, mulai dari perencanaan, proses pelaksanaan sampai pada tahap terakhir yaitu penilaian atau evaluasi, sehingga peserta didik secara total dapat mengikuti proses pembelajaran dengan baik tanpa perbedaan yang berarti walaupun dari latar belakang dan kemampuan yang berbeda-beda.

f. Tantangan

Prinsip pembelajaran yang berupa tantangan, peserta didik tidak merasa tertantang bila hanya sekedar disuapi sehingga dirinya tinggal menelan apa yang diberikan oleh guru. Sebab, tanpa tantangan peserta didik merasa masa bodoh dan kurang kreatif sehingga tidak berkesan materi yang diterimanya. Agar pada diri peserta didik timbul motivasi yang kuat untuk mengatasi hambatan dengan baik, maka materi pembelajaran juga harus menantang sehingga peserta didik bergairah untuk mengatasinya.

Hal ini sejalan dengan prinsip pembelajaran dengan salah satu prinsip konsep contextual teaching and learning yaitu inkuiri. Di mana dijelaskan bahwa inkuiri merupakan proses pembelajaran yang





berdasarkan pada pencarian dan penemuan melalui proses berpikir secara sistematis. Jadi, peserta didik akan bersungguh-sungguh dalam menemukan masalahnya terlebih dahulu kemudian menemukan sendiri jalan keluarnya.

g. **Balikan dan penguatan**

Prinsip pembelajaran yang berkaitan dengan balikan dan penguatan, ditekankan oleh teori operant conditioning, yaitu law of effect. Bahwa peserta didik akan belajar bersemangat apabila mengetahui dan mendapatkan hasil yang baik. Hasil yang baik merupakan balikan yang menyenangkan dan berpengaruh baik bagi hasil usaha belajar selanjutnya. Namun dorongan belajar tidak saja oleh penguatan yang menyenangkan atau penguatan positif, penguatan negatif pun dapat berpengaruh pada hasil belajar selanjutnya.

Apabila peserta didik memperoleh nilai yang baik dalam ulangan tentu dia akan belajar bersungguh-sungguh untuk memperoleh nilai yang lebih baik untuk selanjutnya. Karena nilai yang baik itu merupakan penguatan yang positif sebaliknya, bila peserta didik memperoleh nilai yang kurang baik tentu dia merasa takut tidak naik kelas, dia terdorong pula untuk lebih giat. Inilah yang disebut penguatan negatif yang berarti bahwa peserta didik mencoba menghindari dari peristiwa yang tidak menyenangkan.

Format sajian berupa tanya jawab, eksperimen, diskusi, metode penemuan sebagainya merupakan cara pembelajaran yang memungkinkan terjadinya balikan dan penguatan. Balikan yang diperoleh peserta didik setelah belajar dengan menggunakan metode-metode akan menarik yang membuat peserta didik terdorong untuk belajar lebih bersemangat.





## D. Aktivitas Pembelajaran

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menguasai materi teori dan prinsip-prinsip 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 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. Bacalah referensi dari sumber lain yang relevan dan diskusikan bersama kelompok untuk memperkuat pemahaman anda berkaitan dengan materi yang dipelajari!
5. Setelah semua materi Anda pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja yang ada.

### **Lembar Kerja. 1.1 Penerapan Teori Pembelajaran**

Tujuan kegiatan:

Melalui diskusi kelompok dan pencatatan Anda diharapkan mampu menguasai materi teori dan prinsip-prinsip pembelajaran yang ada dalam kegiatan pembelajaran ini dengan memperhatikan kemandirian, kerjasama, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

Langkah kegiatan:

- a. Bentuklah kelompok diskusi dan pelajari uraian materi secara bersama-sama
- b. Secara berkelompok pelajarilah lembar kerja penerapan teori



- pembelajaran
- c. Diskusikan materi secara terbuka, saling menghargai pendapat dengan semangat kerjasama
  - d. Isilah lembar kerja penerapan teori pembelajaran berdasarkan diskusi kelompok dan selesaikan sesuai waktu yang disediakan
  - e. Perwakilan kelompok mempresentasikan hasil diskusi

#### LK.1.1 Penerapan Teori Pembelajaran

No.	Teori	Penerapan dalam pembelajaran	Perubahan Perilaku (aktif, serius, biasa, tidak aktif)	Perubahan Hasil Pembelajaran
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				

6. Dalam kegiatan diklat tatap muka penuh, Lembar Kerja 1.1 ini Anda kerjakan di dalam kelas pelatihan dengan dipandu oleh fasilitator. Dalam kegiatan diklat tatap muka In-On-In, Lembar Kerja 1.1 Anda kerjakan pada saat in service learning 1 (In-1) dengan dipandu oleh faslitator.





## E. Latihan / Kasus / Tugas

Setelah Anda menyelesaikan seluruh kegiatan pembelajaran 1, silahkan isi format refleksi berikut ini untuk mengukur penguasaan materi Anda.

No.	Teori	Penerapan Dalam pembelajaran	Kelebihan	Kekurangan /kelemahan
1.				
2.				
3.				
4.				
5.				
6.				
7.				
8.				

## F. Rangkuman

Teori belajar adalah suatu teori yang di dalamnya terdapat tata cara pengaplikasian kegiatan belajar mengajar antara guru dan peserta didik, perancangan metode pembelajaran yang akan dilaksanakan di kelas maupun di luar kelas. Namun teori belajar ini tidaklah semudah yang dikira, dalam prosesnya teori belajar ini membutuhkan berbagai sumber sarana yang dapat menunjang, seperti: lingkungan peserta didik, kondisi psikologi peserta didik, perbedaan tingkat kecerdasan peserta didik. Semua unsur ini





dapat dijadikan bahan acuan untuk menciptakan suatu model teori belajar yang dianggap cocok, tidak perlu terpaku dengan kurikulum yang ada asalkan tujuan dari teori belajar ini sama dengan tujuan pendidikan.

Modul ini sudah cukup banyak membahas tentang teori-teori pembelajaran. Teori-teori pembelajaran tersebut menjelaskan apa itu belajar dan bagaimana belajar itu terjadi. Teori Behavioristik merupakan teori yang menyatakan bahwa belajar adalah perubahan dalam tingkah laku sebagai akibat dari interaksi antar stimulus dan respon. Teori Pengkondisian Klasik menyatakan bahwa belajar merupakan suatu usaha dari organisme untuk mengaitkan atau mengasosiasikan stimulus yang pada akhirnya menghasilkan suatu respon. Teori Gestalt lebih menekankan belajar adalah kecenderungan mempersepsikan apa yang terlihat dari lingkungannya sebagai kesatuan yang utuh. Inti dari Teori Skinner adalah dimana konsekuensi perilaku akan menyebabkan perubahan dalam probabilitas perilaku itu akan terjadi. Teori Gagne menyatakan bahwa belajar bukan merupakan proses tunggal melainkan proses luas yang dibentuk oleh pertumbuhan dan perkembangan tingkah laku. Teori Pemrosesan Informasi menjelaskan bagaimana seseorang memperoleh sejumlah informasi dan dapat diingat dalam waktu yang cukup lama. Metakognisi adalah suatu kemampuan individu di luar kepalanya dan berusaha merenungkan cara dia berfikir atau merenungkan proses kognitif yang dilakukan. Sedangkan Sibernetik mengatakan bahwa belajar adalah pengolahan informasi. Jadi masing-masing teori menjelaskan belajar dan pembelajaran dalam pengertian yang berbeda-beda.

## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

Setelah mengikuti kegiatan pembelajaran 1 tentang teori dan prinsip-prinsip 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 teori dan prinsip-prinsip pembelajaran?

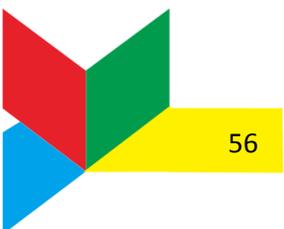




2. Apakah materi kegiatan pembelajaran 1 ini telah tersusun secara sistematis sehingga memudahkan proses pembelajaran?
3. Apakah Anda merasakan manfaat penguatan pendidikan karakter terutama dalam hal kerjasama, disiplin, dan menghargai pendapat orang lain selama aktivitas pembelajaran?
4. Hal apa saja 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 teori dan prinsip-prinsip pembelajaran?

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

Ada pada materi pembelajaran 1: bagian teori menurut ahli, kelebihan dan kelemahan dari masing-masing teori.





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 2 SEJARAH PERKEMBANGAN SENI RUPA BARAT DAN TIMUR

### A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 2 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menganalisis sejarah perkembangan seni rupa barat dan timur 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 menganalisis sejarah perkembangan seni rupa barat dan timur yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. menganalisis perkembangan seni rupa barat dan timur dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menganalisis seni rupa barat dan seni rupa timur dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. menganalisis periodisasi penciptaan karya seni dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, dan terbuka terhadap kritik dan saran.

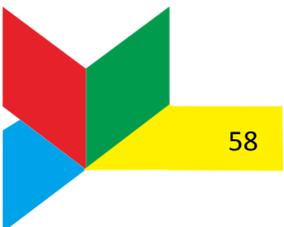


## C. Uraian Materi

### 1. Perkembangan Seni Rupa Barat Dan Timur

Dalam beberapa buku yang membicarakan tentang sejarah, agama, politik, ekonomi maupun budaya atau yang lain sering muncul kata barat dan timur. Sebenarnya, kata ini merupakan istilah dan bukan kata barat dan timur. Istilah Barat merujuk kepada peta geografi dengan dunia belahan barat di mana orang-orang di dunia belahan barat ini mencari hubungan kerja berupa perdagangan atau hubungan diplomatik dengan berjalan ke arah timur. Dunia Barat merupakan istilah untuk peta geografi belahan dunia sebelah barat. Kegiatan mereka melakukan hubungan dagang ini dengan berlayar maupun jalan darat menuju dunia belahan timur. Untuk menguatkan istilah para pelancong atau hubungan diplomatik tersebut sekelompok orang yang berasal dari belahan barat disebut dengan orang Barat. Berbagai karakteristik dan gaya mereka menjadi ciri khas orang Barat. Selanjutnya segala sesuatu tentang perikehidupan (proses sosial) dan hasil karya (produk sosial) diberi istilah dunia Barat, orang Barat serta gaya Barat. Demikian pula orang-orang yang berada di daerah atau belahan dunia timur, segala usaha mempertahankan hidup yang berupa proses sosial maupun produk sosial disebut dunia Timur. Termasuk di dalamnya adalah kesenian, kesenian yang berada pada belahan dunia Barat disebut seni Barat dan yang berada di sebelah timur disebut dengan kesenian Timur.

Istilah ini berkembang untuk aliran berpikir atau berpaham (isme) Barat dan Timur. Dunia Timur sebagai tujuan perjalanan mencari nafkah bagi orang Barat ini dijadikan objek budaya, ideologi serta kesenian. Mereka mempunyai kesenian dengan ciri yang berbeda, seperti karya seni rupa, musik, tari, serta karya seni terapan seperti baju (*fashion*) serta asesori maupun karya bangunan (arsitektur). Dalam peta tersebut, sesuai dengan bilangan wilayah terdapat istilah: Timur Dekat, Timur Tengah dan Timur Jauh.





Istilah wilayah budaya ini memberi gambaran dunia Timur sebagai berikut:

- a. Timur Dekat merujuk kepada kawasan Levant atau Sham (sekarang Israel, Jalur Gaza, Lebanon, Suriah, Tepi Barat dan Yordania), Anatolia (sekarang Turki), Mesopotamia (Irak dan Suriah timur), dan Plato Iran (Iran). Istilah alternatif yang jarang dipakai adalah 'Asia Barat Daya'.
- b. Timur Tengah termasuk bagian dari benua Asia, atau Afrika-Eurasia. Pusat dari wilayah ini adalah daratan di antara Laut Mediterania dan Teluk Persia serta wilayah yang memanjang dari Anatolia, Jazirah Arab dan Semenanjung Sinai. Disebutkan juga area tersebut meliputi wilayah dari Afrika Utara di sebelah barat sampai dengan Pakistan di sebelah timur, dan Kaukasus dan/atau Asia Tengah di sebelah utara. Media, dan beberapa organisasi internasional (seperti PBB) umumnya menganggap wilayah Timur Tengah adalah wilayah Asia Barat Daya (termasuk Siprus dan Iran) ditambah dengan Mesir.
- c. Timur Jauh, termasuk wilayah Asia Timur, Rusia Timur Jauh, dan Asia Tenggara, Asia Selatan terkadang dikaitkan dalam istilah ini untuk persoalan ekonomi dan budaya. ([https://id.wikipedia.org/wiki/Timur\\_Jauh](https://id.wikipedia.org/wiki/Timur_Jauh))

Dunia Timur dengan khasnya, memberikan daya tarik bagi orang Barat untuk menyelidiki proses sosial dan produk sosial yang termuat dalam pesan berkarya seni. Kedatangan orang Barat ke Timur ini dapat dikatakan mencari inspirasi yang dapat menguntungkan kehidupannya, seperti perdagangan rempah-rempah, penyebaran agama, serta penyelidikan tentang seni dan latar belakang penciptaannya. Proses komunikasi dan interaksi Barat dan Timur pada saat ini sudah tidak kelihatan seperti pada masa yang lalu. Oleh karenanya, untuk membahas karakteristik seni rupa antara dunia Barat dan dunia Timur berangkat dari masa lalu dan diimplementasikan ke masa sekarang agar mempunyai gambaran perkembangan seni rupa pada saat itu dan sekarang. Pemahaman karakter ini dengan menunjukkan karya yang bersifat kasat



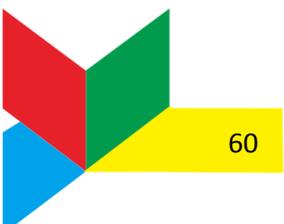


mata, dan selanjutnya dikembangkan dengan pola-pola ilmiah dengan mengajukan materi karya seni rupa murni maupun terapan.

Perlu diketahui bahwa referensi tentang seni rupa Timur dalam beberapa kepustakaan kurang lengkap dan terperinci, sebab para penulis berasal dari kalangan akademisi Barat sering mengutamakan bentuk dari pada makna. Pemberian makna yang diberikan untuk mengulas seni rupa Timur masih pada tataran fisik, artinya yang tampak dan merupakan gejala bentuk dan warna yang dikaitkan dengan tujuan penciptaan. Seorang sarjana Barat yang berasal dari Timur Tengah namun bertempat tinggal di Amerika memberikan ulasan tentang penulisan Seni Rupa Timur ini dengan istilah *Orientalism*. Dalam kata sederhana orientalisme berasal kata *orient* yang berarti Timur. Dalam kesederhanaan kata orientalisme berarti Timur yang di timurkan. Hal berangkat dari logika bahwa posisi dunia Timur tersebut jauh dari benua Eropa, atau posisi daerah yang berada di sebelah Timur benua Eropa. Benua Timur ini termasuk Asia kecil meliputi India, Persia, Turki, Arab jaman dahulu, serta daratan Cina, Jepang dan Indonesia. Daerah ini terletak sebelah Timur Inggris, Belanda serta Eropa lainnya.

Julukan Timur yang memberikan indikasi negatif diungkapkan pula oleh Edward W Said (2010: 7) dalam buku yang berjudul *Orientalisme*. Pengarang ini mengungkap tulisan Panikkar KM tentang perilaku seorang pelacur berkebangsaan Arab:

“Flaubert orang Barat yang berjumpa dengan perempuan Arab *Kuchuk Haneem* dianggap representasi wanita Timur; dituliskan perjumpaannya dengannya sebagai pekerja sex. Wanita yang mampu memberi keindahan sex. Ditulisnya gaya, senyum dan bahkan bisa menduga isi hatinya, padahal *Kuchuk* tidak pernah menyatakan sesuatu, menceritakan tentang dirinya pun tidak, apa lagi curah hati, namun Flaubert bisa menuliskannya. Bukankah ini sebuah interpretasi palsu; tanpa bertanya dan melihat dunia *Kuchuk* yang sesungguhnya berani





menuliskan dalam catatan pribadi tentang karakter Timur dengan harga, bahkan menjadi representasi wanita Timur”.

Bangsa Timur tidak banyak mengungkapkan ekspresi, melainkan simbol-simbol dalam berkomunikasi termasuk karya seninya. Kondisi ini dapat dikatakan bahwa tulisan orang Barat hanya sepintas bentuk dan pertemuan pertamanya. Dugaan ini tentu saja tidak akurat karena hanya berada pada posisi luar dan tidak mampu mengungkap ‘sikap diam sang wanita Arab’ tersebut.

a. Pandangan Hidup Bangsa Barat dan Timur

Istilah Timur dapat digunakan untuk menunjukkan pandangan hidup atau falsafah hidup yang mendasari setiap langkah berkarya seni rupa. Bangsa Timur yang dekat dengan alam ini memberi ruang kontemplasi memahami keberadaan dunia atau alamnya. Alam sebagai inspirasi dalam berkehidupan dan alam menjadi penyelaras hidup. Artinya, alam mampu memberi inspirasi hidup dan berkarya seni. Ananda Comaraswami (1920) mengatakan bahwa penciptaan karya seni rupa India melalui proses ‘mengangkap irama hidup alam’. Menangkap irama hidup adalah memahami lebih dalam arti hidup bagi bangsa Timur. Bangsa Timur menyerahkan dirinya dalam proses alam, oleh karenanya unsur alam menginspirasi penciptaan. Beberapa karya seni patung India yang menggambarkan dewa *Sudharsana* sebagai dewa air, *Marutha* sebagai dewa angin dan masih banyak lagi yang dalam hal ini menunjukkan kepercayaan terhadap dinamisme alam. Alam mempunyai kekuatan yang dahsyat dalam kehidupan manusia, makanya harus dipuja agar memberikan gaib dan kekuatan hidup bagi manusia.

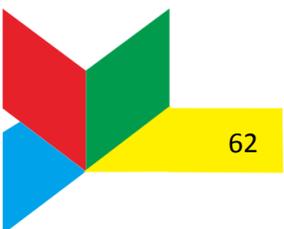
Trisno Sumarjo (1952) dalam artikel di majalah ‘Sani’, mengatakan “mustahil orang Barat dapat memahami budaya Timur karena tidak mungkin dapat merasakan manisnya minum kopi tanpa gula”. Sebuah anekdot ini memberi arti bahwa belajar tentang budaya Timur termasuk kesenian Timur harus melalui pemahaman yang mendalam, tidak saja dengan melihat luar atau gejala fisik lalu dapat



menjelaskan secara detail sebagai isi dari sebut karya seni rupa. Minum kopi tanpa gula adalah proses ‘merasakan’ dan memahami makna manis dalam pahit, adalah sebuah catatan tentang merasakan bagi bangsa Timur tidak sama dengan merasakan bentuk dan kulitnya atau gejala. Kemungkinan gejala pahit tersebut bermakna manis, sehingga apa yang tampak belum tentu menyiratkan isi hati. Demikian pula karya-karya seni rupa Timur, bukan saja dilihat dari bentuk, melainkan apa yang hadir di belakang bentuk tersebut. Bentuk adalah akibat dari ‘rasa’ dan ‘merasakan’, tidaknya dipikir dan dikatakan sama dengan ujudnya. Dunia seni Timur berangkat dari perasaan yang bersifat imanensi menemukan *picture’s thinking*.

Bangsa Barat hanya mampu melihat gejala bukan numenon yang seterusnya menjadikan gambaran bentuk, melainkan apa yang dilihat adalah apa yang ada dipikiran dan dirasakan. Perbedaan ini menyebabkan cara pandang bangsa Barat terhadap karya seni Timur mirip dengan apa yang mereka temukan di alam Barat. Kondisi inilah yang seterusnya menjadikan orang Timur dianggap sebagai bangsa yang kecil karena tidak mempunyai gaya ekspresi pribadi. Padahal, bangsa Baratlah yang tidak mengetahui isi dan makna yang terkandung dalam karya seni. Isi bukan saja arti dan makna, namun latar belakang makna serta keinginan sebagai tujuan hidup tersembunyi dalam bentuk. Bentuk-bentuk visual inilah yang tidak dipahami dengan ‘rasa’.

Dunia Barat dan dunia Timur yang dijadikan istilah dalam modul ini menjadi semacam rujukan tentang ciri khas, baik orang, perilaku maupun karyanya. Dalam istilah berkesenian (mencipta karya seni), istilah ini merujuk pada cara berpikir seniman, cara berperilaku seniman, cara berkomunikasi seniman, ide penciptaan, gaya, aliran serta ujud dalam karya seni sebenarnya termasuk seni rupa, tari, musik, drama atau teater maupun aksesoris yang melekat pada tubuh seseorang. Ciri khas ini kemudian digunakan untuk mengidentifikasi





karya seni rupa yang murni maupun fungsional seperti seni pakai. Istilah seni Barat dan Timur dalam modul ini dibatasi pada seni rupa yaitu lukis, patung, arsitektur (seni bangunan) dan peralatan. Proses maupun produk seni rupa ini menunjukkan tingkat perkembangan ide dan teknologi berkarya. Sampai saat ini produk tersebut sulit dipisahkan secara tegas, karena telah bercampur unsur Barat dan Timur, bahkan istilah Barat dan Timur oleh sebagian ahli dikatakan tidak relevan. Alasan utama istilah tersebut dikatakan tidak relevan karena sulit dideteksi secara tegas dan jelas bentuk, isi serta maknanya.

Kedua belahan tersebut (Barat dan Timur) sudah saling menyusup dan mempengaruhi diantaranya baik secara samar-samar maupun ekstrim penampakkannya. Mereka nantinya memunculkan karya baru dengan tidak mengistilahkan karya Barat dan Timur lagi. Dengan demikian, istilah tersebut diberlakukan dengan konteks sejarah dan politik. Sedangkan, permasalahan budaya, diantaranya tidak hadir secara terpisah. Implementasinya dalam karya seni rupa tampak sejalan pada masa seni klasik dan seni modern; keduanya berbeda namun mempunyai terminologi bentuk yang sama, bahkan ide datang dari perintah kerajaan maupun agama. Kuasa agama dan kuasa pemerintahan kerajaan menjadi satu ide kuasa, karena keduanya ingin dijadikan sebagai latar belakang penciptaan. Sedang masa modernisme hadir dalam konteks pembaharuan ide dan memasukkan prinsip ilmiah dan akademik dalam model penciptaan karya seni.

Dalam rangka menjelaskan seni rupa Barat dan Timur dilakukan tinjauan sejarah dan bahkan merujuk kepada sejarah perkembangan ide penciptaan. Hal ini berbeda dengan prinsip sejarah sebagai disiplin ilmu yang mempelajari secara detail (rinci) berdasarkan tahun berkarya. Hal ini berbeda dengan perkembangan sejarah pemikiran perkembangan ide, yang tidak dapat ditentukan secara pasti gagasan dimulainya. Kemungkinan suatu aliran karya seni akan





hadir sebelumnya, namun tidak dimasukkan dalam kriteria perkembangan yang terkini. Inilah uniknya pembahasan tentang bentuk karya seni rupa Barat dan seni rupa Timur yang tidak akan lepas dari kajian sejarah; baik sejarah perkembangan pemikiran maupun sejarah sosial. Kedua unsur ini sangat erat hubungannya dengan wujud seni rupa.

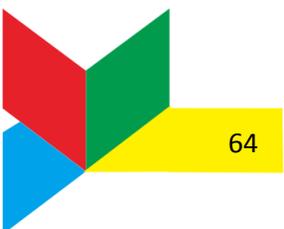
Catatan kecil

Uraian materi pembelajaran tentang seni rupa Barat dan seni rupa Timur secara keseluruhan telah selesai terdapat beberapa istilah penting yang muncul dan sering disebut, padahal pengertiannya kadang berbeda ketika memberi contoh bentuk maupun ide penciptaan, maka untuk memahami lebih lanjut dapat dilakukan dengan memahami pengertian dasar dan pengembangannya. Silahkan menyimak kata dan kalimat khas yang sering muncul dalam pembahasan di atas maupun selanjutnya.

b. Pengaruh Alam Terhadap Kepercayaan

Suatu teori psikologi (*psycho-homeostatic*) dikemukakan oleh Frank LK Hsiu (dalam Kuntjaraningrat, 1986) yang membahas pengaruh alam, sekaligus berfungsi untuk menganalisis perilaku berkesenian suatu masyarakat atau perorangan. Alam sebagai *homeo* mempengaruhi pola berpikir masyarakat. Sebagai contoh alam yang tandus, dimana tanah garapan pertanian penuh batu dan sulit ditanami maka akan memaksa penghuni lokasi tanah tandus tersebut bekerja keras. Demikian pula suatu daerah yang mempunyai musim lebih dari dua, maka jadwal dan kedisiplinan penghuni untuk bercocok tanam akan berbeda.

Di samping tanah pertanian, kondisi manusia pun tergantung oleh musim Daerah yang memiliki dua musim (panas dan hujan) ini mempunyai tanah yang subur dibandingkan daerah dengan musim lebih dari dua. Selain harus bekerja bersama mereka juga bekerja dengan kekuatan sendiri untuk mengejar musim yang segera





berganti. Bagi daerah yang mempunyai dua musim terdapat waktu luang yang berlebih daripada penghuni bermusim lebih dari dua. Sisa waktu digunakan untuk memikirkan kehidupan pasca kehidupan atau *live in here after*. Segala sesuatu dihubungkan dengan persoalan kehidupan pasca mati. Kemudian timbullah pemikiran dunia atas dan dunia bawah. Dunia atas adalah kehidupan pasca meninggal dan dunia bawah adalah dunia nyata yang dijalani oleh manusia di dunia ini. Mereka menghubungkan rasionalitas dengan imajinasi menumbuhkan pikiran berkhayal.

Kondisi di dunia Timur yang subur menghasilkan rempah dan buah segar yang dibutuhkan oleh bangsa Barat. Mereka berbondong-bondong mendekat ke Timur untuk mencari penghidupan untuk dibawa ke dunianya. Dari sinilah orang yang datang dari arah Barat menyebutnya dunia Timur, yaitu dunianya orang-orang yang penuh berkah. Di samping hasil bumi, ternyata bangsa Barat juga mengagumi kesenian yang dihasilkan oleh bangsa-bangsa Timur penuh dengan eksotika cerita dan spiritualitas. Mereka menganggap dunia seni Timur tidak realistis dan dianggap idealistis yang berbau spiritual atau mitologi. Kehidupan mitologi bagi bangsa Timur sangat subur, ketika memikirkan dunia atas, dan digambarkan seolah-olah nyata dengan dukungan kepercayaan yang khas.

Korelasi alam dan kehidupan manusia tampak ketika menjawab pertanyaan tentang hubungan manusia dan Tuhan. Bangsa Timur akan menjelaskan pertanyaan di atas dengan prinsip teologis, sedangkan bangsa Barat dengan prinsip antroposentris. Prinsip teosentrisme berdasarkan dari pemikiran 'Tuhan merupakan sumber dari segala macam sumber kehidupan' Semula kehadiran manusia itu merupakan hasil pertemuan dan perkawinan dari kekuatan alam yang nantinya disebut dengan dewa. Dewa memberi kekuatan hidup manusia sedangkan menurut bangsa Barat kehadiran manusia adalah suatu proses alami, demikian pula dalam menjawab kehadiran manusia di dunia ini adalah suatu proses alami

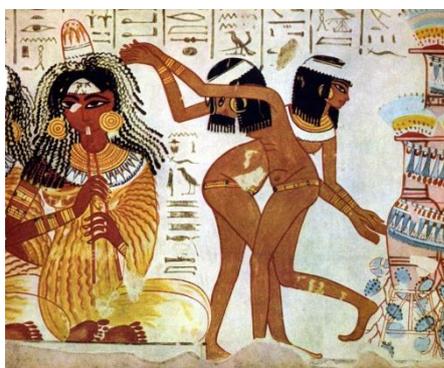




perkawinan antara makhluk laki-laki dengan wanita. Mereka menggambarkan kejadian ini merupakan hasil perkawinan semata, oleh karena tidak menyalurkan hubungan teologi melainkan hubungan antropologis.

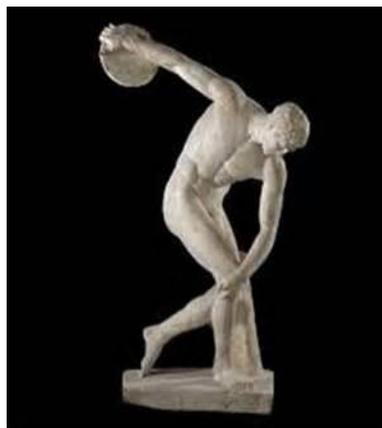
Bangsa Timur mempercayai kehadiran manusia itu merupakan takdir Tuhan. Sisi gelap yang diciptakan oleh Tuhan sangat rahasia, oleh karenanya manusia membuka tabir kegelapan dengan kekuatan atau *power* yang tidak dapat dideteksi dengan kasat mata. Manusia menyerahkan diri kepada sistem alam yang menghadirkan manusia. Sedangkan bangsa Barat meyakini kekuatan itu pada manusia sendiri, manusia melalui kekuatan menciptakan manusia.

Di bawah ini lukisan dinding pada piramid (Mesir Kuno) dilengkapi pictograf menggambarkan kehidupan dunia Bawah dan Dunia atas. Idealisme dewa dilihat simbol-simbol kehidupan yang diterjemahkan dalam bentuk ikon, logo dan simbol visual. Sebuah persembahan untuk raja sebagai pemerintah di dunia nyata ini merupakan pengganti pemerintahan dunia Atas. Melalui persetujuan raja, maka upacara untuk menurunkan berkah agar tidak mendapatkan denda dari dewa (dunia Atas) dilakukanlah upacara. Perilaku ini akhirnya menjadi sebuah tradisi bagi bangsa Timur dalam menjalani kehidupan.



Gambar 4: Relief Kehidupan Sosial Mesir Kuno  
Sumber: [achaqori.blogspot.com](http://achaqori.blogspot.com)

Bangsa Barat tidak menerima pola ritual seperti bangsa Timur, manusia menurut harfiahnya berasal dari kekuatan alam, maka untuk menghasilkan manusia dan dunianya mereka cenderung mempercayai kekuatan manusia dengan kerja kerasnya akan menghasilkan makanan dan kehidupan yang layak. Di bawah ini terdapat patung Discobolos yang merupakan gambaran manusia pelempar cakram. Manusia yang dimaksud adalah manusia idola, idola tersebut berupa tanda fisik dengan postur tubuh yang kekar dan proporsional. Proporsional dengan ukuran (kanon) 8,5 X kepala manusia. Seorang tokoh manusia pelempar cakram atau benda dengan jarak jauh ini dianggap sebagai laki-laki idola karena kokoh dan ulet bekerja mampu melempar cakram jarak jauh.



Gambar 5: Patung Discobolus  
Sumber: news.okezone.com

Kekuatan inilah menjadi sosok idola sosok dewa yang dibayangkan menyelesaikan persoalan kehidupan di dunia nyata seperti bercocok tanam untuk menghasilkan hasil bumi. Maka manusia yang kuat ditandai dengan postur tubuh kuat dan berotot karena bekerja keras.

c. Tumbuhnya Kehidupan Sosial

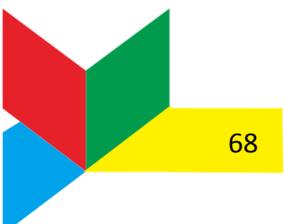
Berangkat dari teori psikohomeostatik di atas dapat digunakan untuk melihat kehidupan masyarakatnya. Dengan kondisi tanah subur, maka masyarakat sering berkumpul untuk membicarakan kehidupan setelah mati. Hubungan pertemanan menjadi prinsip hidup dan budaya dapat dibangun dengan pertemanan tersebut. Orang-orang



Timur yang mempunyai waktu lebih untuk melakukan komunikasi dan berkumpul daripada orang Barat yang harus secara terjadwal melakukan kerja sistematis. Sisa waktu untuk membicarakan budaya, seni dan politik (pemerintahan), sehingga mereka tidak teramat banyak memikirkan proporsi kehidupan dengan ketat. Kehidupan setelah mati akhirnya diberikan kepada sekelompok orang yang dapat mengurus dan memelihara sistem upacara. Akhirnya pola ini menjadi tradisi, dimana bangsa Timur menyerahkan persoalan kehidupan kepada ahlinya, yaitu para pemuka kepercayaan dari pemuka tersebut. Sistem upacara dibentuk dan tata pergaulan diciptakan.

Diantara porsi itulah terdapat kelompok yang bebas melakukan penciptaan seni dan budaya. Persoalan pemerintahan akan dikembangkan oleh kerajaan dan sekaligus raja mengatur transportasi kehidupan dan membaginya dengan adil berdasarkan tugasnya. Konsep masyarakat adalah bekerja bersama, tidak sendiri dan saling bergantung satu dengan yang lain. Kehidupan ini disebut dengan kehidupan sosial. Dalam kehidupan sosial terdapat kepercayaan diantara sekelompok masyarakat. Sekelompok inilah yang nantinya mendapat predikat berdasarkan kinerja dan tanggungjawabnya. Mereka menciptakan pranata sistem sosial untuk menguatkan proses sosial yang selalu terjadi di kalangan kehidupan sosial. Dan produk sosial pun akhirnya digunakan untuk menentukan kelas atau kelompok sosial yang sedang melakukan proses sosial.

Dalam kehidupan kesenian akhirnya terjadi gradrasi dalam memanfaatkan produk sosial tersebut. Sekelompok tertentu menetapkan sebagai kelompok atas dengan menguatkan hegemoninya. Di samping karya seni juga diciptakan proses sosial yang akan memberikan gambaran terjadinya penyekatan hubungan. Dari sisi inilah kerajan sebagai pemegang otoritas proses sosial menentukan produk sosial yang akan digunakan oleh masyarakat. Hegemoni atas ini kemudian menetapkan posisi tertinggi dan dalam





kasus tertentu menguasai hak cipta dan sekaligus hak pakainya. Hak cipta yang tertinggi berada pada hegemoni penguasa kerajaan, dan menentukan pola-pola berbudaya pada masyarakat yang diperintah. Dalam kondisi seperti ini sering terjadi klaim atas seni, seni dimiliki oleh hegemoni atas dan masyarakat sebagai rakyat ditempatkan pada posisi tiruan. Ciptaan tertinggi dimiliki oleh kerajaan dan hak pakai penuh olehnya tidak dapat disalin sebagai tiruan langsung. Tiruan adalah turunan yang harus berada pada posisi bawah. Misalnya: dalam batik sandang (*jejerit*) kelompok rakyat diperbolehkan mengenakan jejarit sesuai dengan motif tertentu yang agak kasar, atau motif yang tidak sama dengan hegemoni klasik. Dilihat secara sepintas perbedaan ini menyebabkan parana sistem sosial terbuat dengan struktur khusus sehingga gradasi tersebut menjadi titik tolak untuk melihat penciptaan karya seni.

Beberapa lokasi atau daerah kehidupan bangsa Timur terjadi gradasi dalam sistem sosial, mulai dari kehidupan Bangsa Mohenjo Darro dan Harrapa di India, dimana bangsa Hindhu bertahan dalam kehidupan terjadi struktur masyarakat yang dihasilkan oleh keadaan geografi. Masyarakat yang berdiam di atas berhak menentukan sistem kendali masyarakat yang berada di bawah, lantaran posisi tinggi maka orang atas dapat mengatur air. Demikian pula pada daerah Jawa, kerajaan sebagai hegemoni atas berhak menentukan posisi sosial dalam strukturnya. Golongan pemimpin yang dalam kesepakatan sebagai garda perang, dijadikan senjata utama menentukan kedudukan paling tinggi. Pemerintahan mengatur segala upaya masyarakat bergerak. Posisi kedua diberikan kepada pemimpin upacara, kelompok pemimpin upacara ini yang nantinya menentukan 'upacara pengorbanan dan pengabdian'. Seterusnya adalah kawula atau rakyat yang berada di bawah selalu dipimpin dan dinyatakan sebagai kelompok yang memberi penghidupan material kepada hegemoni di atas. Peran lembaga agama atau kepercayaan ini seterusnya memberi masukan kepada pimpinan tentang seluk beluk upacara dan ritualnya.

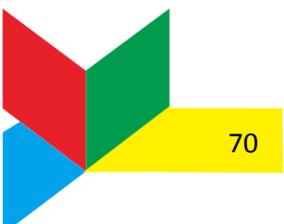


Posisi kerajaan menjadi sentral menentukan proses sosial yang terjadi di dalam lingkungan atau daerah kerajaan. Proses sosial ini kemudian memberi arah terjadinya atau bentuknya produk sosial termasuk penciptaan karya seni. Posisi hegemoni tertinggi menentukan kanon estetika (Hajar Pamadhi, 2015) dan jenis seni yang pantas dipentaskan.

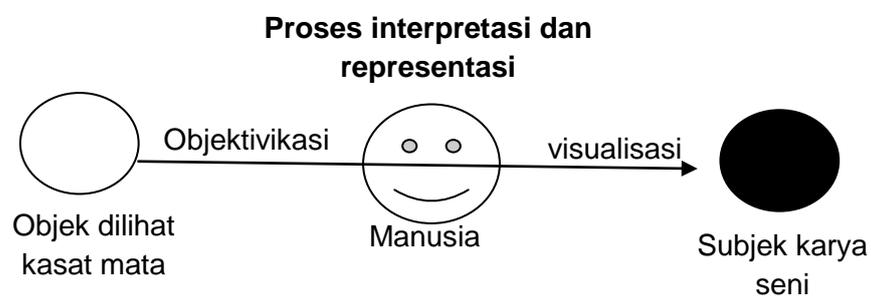
d. Budaya Timur dan Barat dalam Ekspresi

Strata sosial dan alam ternyata memberi pengaruh cara pada produk sosial yang dihasilkan, termasuk cara dan *laku* berekspresi bagi rakyat serta hegemoninya. Hegemoni atas menentukan pola-pola serta aturan main dalam mengekspresikan kesenian, termasuk cara ciptanya. Hegemoni atas menentukan kesenian tinggi dengan pola khas dan kanonnya terukur berdasarkan simbolika visualnya (bentuk warna dan komposisi). Bentuk mempunyai makna yang hanya dapat diterjemahkan oleh kelompok tertentu, yaitu seorang sastrawan atau orang yang dianggap pakar di bidangnya. Dalam hal ini sudah dapat diduga, bahwa kondisi ekspresi seni sangat ditentukan oleh aturan main. Rakyat atau kawula tidak mampu memberi arti, karena akan terjadi kesalahan. Oleh karenanya, kerajaan menentukan seorang pustaka yang berasal dari golongan pemimpin adat dan upacara, atau cendekia yang ditunjuk berdasarkan prinsip hegemoni.

Ekspresi orang-orang bawah dianggap ekspresi kasar karena tidak masuk dalam rangkaian kanon yang telah ditentukan, oleh karenanya sering dikatakan sebagai prinsip penjajahan ide. Beberapa kelompok seniman pada masa kontemporer maupun modern menganggap kondisi ini menjadi ikatan primordial bagi kelompok penguasa. Seni Timur menjadi lebih tertutup dengan simbol-simbol yang dinyatakan dalam kanonnya. Seniman menjadi tidak bebas menciptakan karya seni, sehubungan dengan aturan main.



Pada dekade keberhasilan Islam masuk dalam ranah sosial, kesenian di daerah Timur menjadi lebih terikat dengan prinsip agama. Agama menciptakan struktur ide terbatas oleh aturan agama, sehingga seniman semakin terbatas dan semakin sempit ketika akan membebaskan pikiran dan perasaan. Sinkronisme ideologi wilayah dengan daerah pikiran agama menjadikan seni Timur di kemudian hari mempunyai ciri khas. Ciri khas yang sangat ketat dalam menentukan bentuk, warna dan variasi ide serta gagasan. Dengan 'larangan' menggambarkan makhluk hidup bagi penganut ajaran Islam memberikan khas seni hias (ornamen) menjadi kuat. Seniman sangat terikat ketika akan melakukan objektivikasi dan objektivasi, karena telah dibentuk dengan prinsip khusus ketika akan mencipta karya seni, khususnya seni rupa. Namun di sisi lain, kreativitas seni pada seniman tetap memberikan seni ornamen sebagai titik awal menjadikan bentuk nondekoratif atau dekoratif tidak sempurna.



Gambar 6: Skema Proses Representasi

## 2. Seni Rupa Barat dan Seni Rupa Timur

Istilah Barat dan Timur secara implisit telah diuraikan di atas, keduanya mempunyai karakter khas. Karakteristik seni ini dapat dilihat dari ide

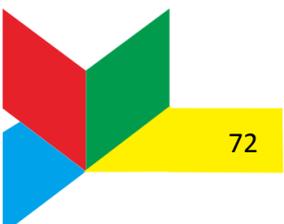


penciptaan, cara cipta serta bentuk fisik. Ide penciptaan adalah gagasan yang mendasari penciptaan karya seni, seperti latar belakang, tujuan, sejarah seniman maupun proses sosial seniman di masyarakat. Cara cipta dalam tulisan modul ini termasuk teknik dan langkah mencipta, sedangkan bentuk adalah luaran yang dapat dinikmati oleh mata, seperti komposisi, tema, objek, warna dan lainnya. Perbedaan ini dapat dilihat dari sudut pandang: (a) psikologi, (b) filsafat atau cara berpikir seniman dan masyarakat yang mempengaruhi, (c) sosiologi termasuk di dalamnya adalah masyarakat pendukung dan masyarakat yang memberikan arahan berdasarkan adat, tradisi, maupun etika masyarakatnya. Kondisi ini berjalan secara simultan. Artinya, karya seni yang dijadikan titik lihat perkembangan ide dan gagasan maupun prinsip penciptaan.

Secara garis besar dapat dirangkum pengaruh psikologi terhadap perkembangan penciptaan. Hal ini bergantung pada kondisi lingkungan maupun kesiapan seniman menanggapi lingkungan. Frank LK Shiu (dalam Koentjaraningrat, 1986) mengatakan bahwa lingkungan sangat banyak mempengaruhi cara berpikir dan merasakan bagi manusia. Teori ini dikenal dengan psiko-homeostatik yaitu ilmu yang mempelajari pengaruh lingkungan terhadap perilaku manusia dan perilaku manusia membentuk kejiwaan, kejiwaan mempengaruhi ekspresi manusia. Siklus ini yang dinamakan pengaruh alam serta lingkungannya terhadap berkarya seni rupa.

Contoh: masyarakat yang kuat dengan kepercayaan akan berpengaruh pada pola, karakter karya seni rupa. Kepercayaan mendapat ide dari alam. Ketika mengekspresikan gagasan diatur dan diarahkan oleh petunjuk kepercayaan dari masyarakatnya.

Daerah yang sering mengalami musibah alam gunung meletus (erupsi), banjir, panas, angin ribut akan mempengaruhi masyarakat membuat bangunan untuk menangkal atau menahan musibah tersebut. Di sisi lain, masyarakat menganggap musibah sebagai pemberian Dewa, maka





dibangun tradisi agar Dewa tidak memurkai dan menciptakan upacara mengusir musibah.

Upacara persembahan kepada Dewa berbeda dengan upacara kepada masyarakat atau orang awam, maka diperlukan persyaratan khusus agar upacara tersebut diterima. Upacara dirancang dengan seni tari dengan gerakan yang indah, musik: dengan menciptakan irama dan nada hening yang dapat meningkatkan imajinasi penyembahan, dan seni rupa menata sesaji agar dewa lebih senang dan menerima permintaan penyembah. Kini alam memberi pengaruh langsung maupun tidak kesemuanya diterima sebagai bagian dari penyembahan.

Teori Psiko-homeostatik, filsafat (cara berpikir kritis) dan sosiologi jika diterapkan untuk mengupas kesenian Barat maupun Timur terdapat analisis sebagai berikut:

a. Seni Barat

Kehidupan dunia Barat lebih rasional karena kondisi alam yang keras memaksa orang berpikir rasional. Alam di Barat mempunyai 4 musim, dengan rata-rata setiap 3 bulan sekali terjadi perubahan musim. Musim-musim tersebut mempengaruhi pola kerja masyarakat untuk mempertahankan hidup, diantaranya harus bekerja tepat, cepat dan cekatan, jika tertinggal satu musim akan tertinggal mengolah alam menjadi lahan bercocok tanam. Untuk menanam pohon serta tumbuhan juga harus teliti karena cuaca atau iklim akan memaksa petani menciptakan alat dan jadwal dengan teratur. Kerja keras, sistematis maupun praktis berdampak pada sistem berkehidupan, mereka selalu menjadikan pijakan pertama ketika manusia ingin hidup secara wajar. Kerja yang akurat, tepat, cepat serta teliti akan memberikan hasil bercocok tanam berlipat ganda. Pola bekerja tersebut mempengaruhi jiwa masyarakat yang bergantung kepada kerja orang. Jika kerja orang lamban akan ditinggal musim, sehingga masa depannya akan kehilangan kesempatan menanam pohon. Kondisi ini menciptakan masyarakat berperilaku tegas, tepat serta cepat bekerja.





Prinsip hidup ini berpengaruh kepada penciptaan karya seni di Barat. Awalnya mereka mempersyaratkan melakukan ketepatan baik ketika menggambar manusia maupun yang lain, ukuran (kanon) manusia, jenis dan bentuk unsur tubuh yang diungkap dengan jelas. Idola mereka bangsa Barat akhirnya dapat ditebak, kehadiran persyaratan bahwa seni harus perfeksionis. Ketepatan menggambar manusia merupakan prestasi seorang seniman. Masyarakat berpendapat bahwa dunia ini bergantung pada tangan manusia, manusia sebagai sumber dari kehadiran dunia atau disebut berpikir antroposentris.



Gambar 7: Dewa Apollo  
Sumber: news.okezone.com

Berpikir *antroposentris* ini mendambakan manusia sebagai pengubah dan pencipta alam, oleh karenanya mengidolakan Dewa dan Tuhan mereka adalah ujud manusia sempurna. Bentuk dewa mereka adalah manusia sempurna, misal: *Aphrodite*, *Karyatide*, *Apollo* adalah tokoh wanita cantik dan pria tampan dengan ukuran dan bentuk badan ideal manusia sempurna.



b. Seni Timur

Alam Timur berbeda dengan alam Barat. Musim dan iklim yang lunak akan memberikan kemudahan manusia bercocok tanam. Artinya, bekerja di ladang dan persawahan tidak banyak membutuhkan pemikiran yang keras. Hal ini menyebabkan waktu luang dipergunakan untuk memikirkan tentang kehidupan setelah mati (*live in here after*), dan menciptakan karya seni berbasis perenungan. Keindahan karya seni rupa khususnya dipikirkan dan dirasakan beserta dengan ide serta kepercayaan terhadap kehidupan setelah mati. Karya seni Timur menjadi terkesan angker karena lebih banyak diisi dengan perenungan mendalam. Artinya, berpikir tentang sebelum, sedang dan sesudah ada kehadiran (metafisik).

Berpikir sebelum kehadiran maksudnya adalah berpikir penyebab keberadaan suatu objek, bangsa Timur mengidolakan bentuk dari perilaku dan kejadian sebagai penyebab kehadiran objek tersebut. Pemikiran ke arah masa sebelum ini menjadikan atma, jiwa, ruh hadir terlebih dahulu dan manusia merupakan akibat dari kehadiran ruh. Ruh bersifat abadi, oleh karenanya akan hadir pada setiap saat Ruh tidak hilang atau meninggal, karena selalu mendampingi dan mencari tempat untuk kehidupan ruh tersebut. Maka, saat ini, manusia selalu harus memikirkan ruh yang hadir sebelumnya. Mereka berimajinasi (menggambarkan) bentuk ruh yang pernah hadir sebelumnya dengan mengaitkan ide ruh nenek moyang. Konsep ini mempengaruhi sistem kehidupan dan tradisi bangsa Timur mengenal ruh nenek moyang dan ruh yang akan mencari tubuh sebagai media untuk hinggap dalam kehidupannya.

Kehidupan era Mesir Kuno menggambarkan bahwa penyebutan manusia itu terdapat 3 (tiga) arah: (a) manusia adalah badan, yang kemudian disebut olehnya adalah *ba*; *ba* ini bersifat tidak kekal, karena *ba* dapat merasakan sakit dan senang, kenyang dan lapar. *Ba* dapat melakukan aktivitas kegiatan yang luas. *Ka*, adalah penyebutan kepada manusia dari segi batin berfungsi sebagai



perwakilan *ba* ketika akan menghadap perintah atau wahyu. Jadi *ka* adalah sisi fisik halus sebuah badan atau raga yang mampu menerima perintah dari dewa. Pengembaraan manusia *ka* ini digambarkan mampu menerima bisikan kata dan kalimat dari dewa. Manusia *ra* adalah ruh manusia yang mengisi *ba* sehingga dapat berpikir dan menentukan pendapat. Ide tentang *ra* mirip dengan pengertian ruh, yaitu sesuatu yang ada pada manusia yang bisa menggerakkan dua komponen di atas *ba* dan *ka*). *Ra* mampu mengendalikan dan menggerakkan pikiran orang. Penikmat meyakini bahwa *ra* berada pada *ka*. *Ka* sendiri adalah satuan bentuk yang dihadirkan dari pikiran *ra* tadi. *Ka* bergerak atau memberi kemungkinan komunikasi sebagai representasi pesan yang disampaikan oleh *ra* atau tokoh yang bergerak untuk mewujudkan keinginan *ra*.



Gambar 8: Patung Mesir di Piramida  
Sumber: [ranvez3.wordpress.com](http://ranvez3.wordpress.com)

Manusia yang hidup di dunia 'kini' diberi tugas dan kewajiban melestarikan ruh nenek moyang dalam bentuk persembahan dan penyembahan kepadanya. Hal ini berdampak kepada penciptaan karya seni, karya seni yang diciptakan merupakan hasil pemikiran (kontemplasi) terhadap kehadiran ruh tersebut. Persembahan kepada ruh nenek moyang wajib dilakukan karena ruh tersebut dapat membantu kehidupan manusia sekarang. Idola manusia adalah



nenek moyangnya, karena hidup ini pernah didahului oleh kehadiran nenek moyang.

Ruh mempunyai sifat kekal tidak hilang atau mati, maka ruh mampu memberi harapan kehidupan bagi manusia. Idola Dewa sesembahan berupa idealisme sifat manusia. Hal ini berbeda dengan dewa bangsa Barat yang diidolakan bentuk manusia sempurna mampu mengubah alam. Idola dewa bangsa Timur menjadi bersifat simbolik, karena bentuk tersebut hadir dari prinsip metafisik tentang kehidupan ruh nenek moyang. Dewa merupakan idealisme dan simbolisme sempurna seseorang, dalam beberapa patung yang diciptakan mengacu bentuknya kepada gambaran idealis tentang sifat dan ketugasan manusia di dunia.

Misalnya patung Dewi Padi (Dewi Sri) digambarkan seorang wanita yang piawai menanam dan menuai padi. Wanita ini dianggap sempurna karena mampu menyuburkan tanaman padi. Asesori dan properti berupa peralatan mengolah, menanam dan mengembangkan padi menjadi sempurna untuk dijadikan ciri khas dewa kesuburan.

Di bawah ini terdapat dua buah karya yang menggambarkan sosok dewa berasal dari dunia Barat dan Timur. Kedua gambar ini menunjukkan perbedaan faktual, gambar dewa di dunia Barat berdasar idealisme tubuh manusia, sedangkan di Timur penuh simbolisme dan makna.





Gambar 9: Dewa Agni sebagai Dewa Api dalam kepercayaan Hindhu



Gambar 10: Dewi Aphrodite sebagai Dewi Cinta dan Hasrat Seksual, Erotisme, dan Kekuatan Perempuan; karya Sandro Botticelli, judul *Aphrodite*.

sumber:<http://www.amazine.co/24571/mitologi-yunani-peran-kisah-aphrodite-sang-dewi-cinta/>

Untuk membaca patung Aphrodite (Barat) dilihat dari tampilan wanita cantik idola masa itu, sedangkan dewi kecantikan adalah gambaran seorang wanita yang mampu memberi penghidupan manusia. Patung dewi Roro Jonggrang candi Prambanan berperan sebagai dewi kecantikan dilihat dari simbol bentuk. Tubuh berdiri dengan berlekuk tiga titik dimana titik atas adalah kepala, titik tengah adalah badan dan pinggul dan titik bawah adalah kaki sampai kepada lutut.



### 3. Periodisasi Dan Penciptaan Karya Seni

Orang memahami keindahan yang ada dalam karya seni itu berkembang berdasarkan persepsinya, sesuai dengan era atau jamannya. Selanjutnya, perbincangan tentang keindahan identik dengan perbincangan tentang seni dan kesenian karena keindahan merupakan tujuan utama berkarya seni. Sejak prasejarah (primitif) hingga sekarang ini tujuan dan latar belakang penciptaan karya seni berkembang berdasarkan kebutuhan, tujuan hidup dan teknologi. Karya seni pun mengalami bentuk serta penampilan di ruang pameran berbeda.

Karya manusia tidak serta merta dapat dikatakan seni, karena seni harus dipersyaratkan dengan ekspresi, ide dan gagasan serta keindahan yang akan ditonjolkan. Semuanya tidak lepas dari dasar penciptaan yaitu pemikiran. Seni hadir tidak lepas dari kebutuhan pribadi maupun lingkungan, karena seni selalu merujuk penikmat atau penonton. Penonton atau penikmat akan memberi respon berdasarkan hasil akhir karya seni. Istilah berpikir bukan berarti hanya menggunakan otak namun terdapat unsur rasa yang mempengaruhi berpikir manusia. Berpikir menyatu dengan rasa manusia, maka menurut istilah Immanuel Kant, seorang filsuf yang hidup di jaman pertengahan (abad ke-17 sampai dengan 18) ini menyebutkan akal dan budi manusia. Akal dan budi tersebut memerlukan otak dan rasa untuk menemukan ide.

Sepanjang masa selalu berpikir dan merasakan untuk memperoleh kehidupan yang layak, seperti makan, minum, bergaul dan menciptakan karya seni. Jadi, karya seni merupakan hasil berpikir dan merasakan atau melalui akal dan budi (Immanuel Kant, 1770). Pada kesempatan ini istilah berpikir diartikan secara umum yaitu usaha menemukan sesuatu yang bermanfaat untuk kehidupan. Pemikiran Kant yang penting adalah memajukan akal budi (*Verstand*), rasio (*Vernunft*), dan pengalaman inderawi. (<http://aprillins.com/biografi-immanuel-kant-sang-filsuf-jerman>). Akal budi ialah pemikiran di balik pemikiran rasio harus mengetahui latar belakang perbuatan seseorang ketika menghasilkan karya. Kant





menyatakan sebuah karya seni sebagai alat dan medium berpikir, dan mengembangkan gagasan seseorang menuju kejayaan. Namun secara garis besar sejarah pemikiran seni dimulai sejak manusia ingin mempertahankan hidup disadari ataupun tidak berseni merupakan bagian dari hidup manusia.

a. Periode Awal Atau Perioda Kegelapan Mencipta Seni

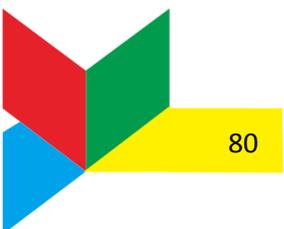
Periode awal sering disebut perioda kegelapan karena identifikasi terhadap seni dan karya seni belum jelas. Seseorang mencoba memahami seni sebatas memiliki kegunaan praktis dalam penyembahan. Ekspresi seni masih pada taraf usaha memenuhi standar sebagai alat atau media berkomunikasi kepada orang lain. Orang-orang tidak sadar ketika menciptakan karya seni, seperti: membuat peralatan kapak genggam, atau cangkir sederhana dari batu. Patung yang diciptakan berupa patung ekspresi kehidupan di lingkungan sekitarnya, bercocok tanam, makan, atau berkumpul dan saling mengurai kehidupan.



Gambar 11: Patung Raja Pendeta  
Sumber: [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mohenjo\\_Daro#](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Mohenjo_Daro#)

Bentuk patung dari pemikiran ideal manusia. Dewa sebagai manifestasi bentuk manusia ideal pada daerah tertentu pematangan dewa berupa dari gambaran binatang (biomorfis).

Dikatakan biomorfisme karena karya seni patung mengambil ide dari hewan, ideal manusia jika dari hewan atau binatang seniman





menganggap binatang ini sebagai representasi dewa yang berujud manusia. Namun di belahan India pada masa kejayaan Mohenjodaro dan Harrapa, ditemukan patung wanita dengan asesoris kalung. Patung ini menggambarkan seorang wanita dengan asesoris gelang dan kalung. Ide patung ini adalah ingin membicarakan kecantikan wanita dimana kalung dan gelang merupakan asesoris wanita cantik. Perkembangan patung di Barat maupun di Timur ternyata mempunyai ide yang sama, yaitu memuja wanita sebagai mutiara hidup, sebagai tokoh yang dipuji mampu memberikan kebahagiaan di dunia.

b. Periode Terang: Seni Sebagai Peniruan Alam

Perkembangan seni rupa semakin maju di dunia Barat, karena berangkat dari logika, mencipta merupakan bagian dari kegiatan berpikir dan merasakan seperti memikirkan ilmu dan pengetahuan. Tokoh utama periode terang adalah Plato. Sebenarnya tokoh ini adalah seorang filsuf, namun karena kepandaiannya tokoh ini menguatkan seni rupa itu dilihat dengan instrumen mata. Dari mata ditemukan pengalaman inderawi tentang bentuk dan warna yang menyenangkan.

Alam fenomenal merupakan alam indrawi, alam biasa, pengalaman sehari-hari, yaitu alam yang dilihat secara nyata oleh mata manusia. Indera mata menangkap bentuk dalam konteks alam abadi yaitu alam nyata yang sejati atau permanen. Alam dapat dibuka oleh rasio melewati proses pengamatan lahiriyah. Proses lahiriyah ini kemudian muncul pikiran menggambar alam melalui 'abstraksi' dari bentuk alam bersifat sirkularitas yang dipahami atau dikenal sebagai 'rupa'. Rupa ini memberi indikasi bahwa bentuk-bentuk memang ada dan eksis secara independen dari kesadaran.

Plato mengatakan bahwa suatu realitas terdiri dari dua "dunia". "Dunia" benda-benda jasmani yang dapat ditangkap panca indera dan "dunia" Idea. Dunia benda-benda serba jamak, berubah dan tidak sempurna. Sedangkan dunia *ideal* itu kekal, tunggal ("yang baik" itu



hanya ada satu, “yang indah” itu hanya ada satu), sempurna dan tidak berubah. Lalu bagaimana hubungan antar kedua “dunia” ini? Dunia *idea* mendasari dan menyebabkan benda-benda jasmani. Ada tiga cara Plato menjelaskan hubungan “kedua dunia” ini, yakni: *idea* hadir dalam benda-benda jasmani, Benda-benda jasmani mengambil bagian dalam *Idea (metexis)*, *idea* merupakan model bagi benda-benda jasmani (*paradigma*).”

(Beryn Imtihan, <http://www.scribd.com/doc/238359288/Pandangan-Plato-Tentang-Dunia-Ide-Dan-Dunia-Indrawi#scribd>, diunggah Sep 01, 2014).

Pemikiran Plato ini memberikan inspirasi karya seni sebagai peniruan alam *Mimesis*, yang didasari oleh semboyan ‘*Ars Imitatur Naturam*’ dengan meniru alam akan menemukan dunia ide penciptaan, melalui tangkapan inderawi memunculkan *the picture’s thinking* sebagai bentuk di luar mata sebagai kemampuan mengingat. Kemudian diinterpretasikan agar cocok dengan medium yang ada, terjadilah proses representasi. Proses ini memasukkan gambaran bentuk yang nyata yang telah dapat dipahami oleh seniman dan selanjutnya akan dituangkan ke dalam taferil dua dimensi dengan penuh keyakinan sebagai tiruan dalam arti bukan fotokopi (penjiplakan). Karya seni menjadi medium untuk menyatakan *the picture’s thinking* tersebut, karena akan membuahakan prinsip penciptaan berdasarkan minat dan hati seniman.

- c. Periode Kejelasan: Seni sebagai Alat dan Media Penyembahan
- Seiring dengan berjalannya waktu, seniman mencoba menggapai ide bentuk dari *the picture’s thinking* tersebut dengan interpretasi berdasarkan keyakinan (agama) yang melatarbelakangi. Prinsip ini kemudian menjadi catatan khusus ‘seni untuk keperluan media kepercayaan/keyakinan’. Harapan hadirnya *picture’s thinking* ini adalah menghasilkan bentuk (dihasilkan berdasarkan ‘pengetahuan tentang agama’) yang mampu memberikan konsentrasi kepada

pemeluknya. Patung-patung atau gambar/lukisan memberikan cerita panjang sebuah 'ayat' yang dituangkan ke dalam lukisan. *The Last Super* lukisan Leonardo da Vinci mampu memberi ide tentang perjamuan terakhir Yesus.



Gambar 12 *The Last Supper*, karya Leonardo da Vinci  
Sumber: <http://www.haltadefinizione.com/>

d. Periode Pencerahan: Kehadiran Prinsip Akademik

Periode ini telah banyak dipengaruhi oleh pikiran ilmu pasti yang lain, termasuk biologi, anatomi, maupun perspektif. Ilmu dan pengetahuan ini membuat seniman mempelajari posisi dan kedudukan secara matematis dan mendasarkan pada hukum perspektif dengan benar. Demikian pula ketika ilmu warna yang dikembangkan oleh para sarjana ilmu kimia dan beberapa ilmu pendukung lainnya, mulai diketemukan cara dan metode penciptaan lebih berkualitas. Periode ini juga masuk dalam masa *renaissance* yang menyebabkan 'seni lukis' lebih dihargai daripada seni patung. Dengan melukis, seorang seniman mampu menemukan dirinya dalam karakteristik karya seni. Seniman selanjutnya menuangkan warna sebagai khas dan sapuan kuas berwarna menjadi ciri khas goresannya. Masing-masing seniman kemudian mengembangkan gaya atau *langgam* berdasarkan selera dan minat berkarya. Dalam perkembangan aliran, keterampilan melukis ini nantinya dibakukan pada masa seni modern yang didominasi oleh pemikiran rasional teknik maupun ide penciptaannya. Perhatikan karya dibawah.



Gambar 13: *Filippo Lippo Falling in Love with His Model*, karya Paul Delaroche

Sumber: [www.huntfor.com](http://www.huntfor.com)

Penggambaran secara detail dengan memanfaatkan teknik perspektif dengan benar serta dibantu realistiknya bentuk melalui ilmu perspektif. Anatomi manusia sangat tepat (akurat) jika dilihat dari susunan keriput kulit. Hal ini menjadi penanda hadirnya beberapa ilmu pengetahuan khususnya ilmu yang dipelajari secara akademik seperti Anatomi, biologi, matematika, perspektif maupun kimia. Akhirnya periode ini dikatakan sebagai periode seni akademik.

e. Periode Kerajaan Berkuasa

Periode akademik seniman dituntut dengan ketaatannya memahami posisi ilmu lain yang dapat membantu kemunculan seni yang terukur secara fisik. Perkembangan selanjutnya adalah seni yang terukur itu ditetapkan oleh sekelompok ahli yang mengatur regulasi penciptaan. Regulasi ini mendapat asupan dari dua gelombang besar yaitu kerajaan dan agama Katolik. Kekuatan kerajaan adalah klaim atas karya yang mempunyai bobot akademik sedangkan agama adalah pemesan untuk keperluan gereja. Keduanya pada saat pertama kali muncul merupakan lembaga yang bergensi tinggi. Para kurator seni yang ada di dalamnya sangat antusias untuk membakukan tata cipta para seniman dan akhirnya berhasil membuat kanon-kanon estetika.



Kanon atau ukuran ini tidak lepas dari pengaruh para pemikir atau filsuf, seperti Imanuel Kant, Rene Descartes, Husserl dan sebagainya. Sesaat kondisi ini ditentukan oleh para akademisi, namun belakangan para kapitalis menguasai dunia ekonomi dan pemerintahan. Seolah kerajaan menjadi alat untuk menentukan posisi agama dijadikan alat untuk memahami dan menyetujui legitimasi hegemoni kapitalis. Karena pada saat itu para kapitalis telah menguasai pasar seni dan pemerintah (kerajaan) harus mengakui kekuatan para kapitalis (yang selanjutnya kapitalis ini disebut sebagai borjuis). Kelompok ini menjadi penentu nilai dan sekaligus harga sebuah karya seni. Gambaran kekuasaan ini sampai kepada proses pencarian ide seorang seniman yang harus tunduk kepada aturan kapitalis borjuis tersebut. Kekuasaan kerajaan menjadi gambaran positif dalam perkembangan gaya dan corak lukisan. Beberapa seniman masa romantisme dan klasikisme ini mampu menembus pasar ideologi penciptaan seni di Eropa. Serentak gaya ini diikuti wilayah lain dan menjadi pusat intelektual seni.

f. Periode Seni Berpresisi Tinggi

Ketika periode kerajaan telah menentukan kanon (ukuran baik-buruk) estetika berdasarkan pengamatan. Pengamatan sangat dipengaruhi oleh kanon yang telah ditentukan sehingga posisi seni seolah menjadi peniruan alam yang berlebihan. Presisi kanon menjadi ukuran melukis model. Bertolak idealisme kerajaan dan agama menjadikan beberapa karya seni lukis pada masa itu melebihi dari realisme. Bahkan pada suatu saat realisme ini menjadi idealisme realistik, yaitu kekuatan mimesis terhadap objek berpresisi tinggi. Perkembangan ini seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan di masa modern. Para seniman berkreasi dengan kekuatan teknik tinggi, kekuatan mata menelanjangi bentuk dengan ilmu pengetahuan, akhirnya keteknikan menjadi ukuran keberhasilannya.

Di sisi lain, beberapa sosiolog dan filsuf memajukan kondisi sosial, maka muncullah karya seni yang merespon sosial. Gustave Courbet yang mencoba memunculkan realisme sosial, objektivikasi terhadap



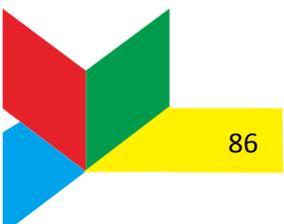
'Tukang Pemecah Batu' menggegerkan dunia akademi seni d' Beaux. Seketika reaksi keras para penentu kebijakan seni menolak kehadirannya seni semacam komik kehidupan. Hasil ini menjadi tontonan yang tidak menarik dan harus keluar dari lingkungan seni akademi.

Kemunculannya yang dijadikan tonggak sejarah berdirinya aliran sosialisme ini justru mendapat apresiasi dari rakyat. Rakyat merasa dihargai sebagai objek yang patut diteladani. Penghargaan terhadap tukang batu sebagai objek melukis menjadikan pelukis Gustave Courbet (1819-1877) menjadi wakil rakyat.

g. Periode Bebas Berekspresi dan Seni Nonfiguratif

Bagi pengikut Courbete, dunia semakin sempit, karena objek selalu diperbincangkan dalam setiap pertemuan seni akademi. Dirinya keluar dari lingkaran tersebut dan pengikutnya justru mengembangkan seni hakiki. Seni lukis ini mengandalkan pikiran yang hakiki, bahwa inti sebuah karya seni adalah estetika. Estetika bersifat pribadi oleh karenanya mulailah berkembang prinsip seni yang bebas dari ikatan primordial 'presisi objek maupun presisi teknik berkarya'.

Dampak kebebasan ini oleh beberapa seniman digunakan sebagai senjata menentukan 'jenis Seni'. seni bebas dari ikatan dan klaim kerajaan, seni harus mampu menguat dengan gaya sendiri serta mengayuhkan gambaran visionernya seorang seniman. Seniman sebagai sosok yang dianggap penting karena mampu mengeluarkan *uneg-uneg* yang ada pada pikiran manusia. Seniman boleh menentukan objek dan subjeknya, baik objek formal dan maupun materialnya. Bagi sekelompok seniman yang ingng mengobjekkan peristiwa harian sebagai hasil tatapan mata, maupun hasil pemikiran berupa *picture's thinking*. Akhirnya apa yang dilihat bukan apa yang dilukiskan, melainkan apa yang dilihat menimbulkan pikiran baru, dan





pikiran ini menggugah ide untuk membuat sesuatu yang berbeda dari kenyataan yang dilihat.

#### 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 atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar sejarah perkembangan seni rupa barat dan timur 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.
4. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
5. 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.

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

### **Lembar Kerja 2.**

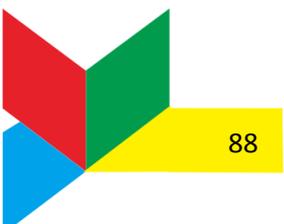
#### **Menganalisis Perkembangan Sejarah Seni Rupa Barat dan Timur**

Tujuan:

Melalui diskusi Saudara diharapkan mampu menganalisis sejarah perkembangan seni rupa barat dan timur dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendapat 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 mengidentifikasi sejarah perkembangan seni rupa barat dan timur
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta.
- d. Isilah lembar kerja rencana mengidentifikasi sejarah perkembangan seni rupa barat dan timur untuk mendapatkan hasil yang optimal, memiliki nilai artistik pada karya dan proses kerja yang cermat dan teliti.





Lembar Kerja Rencana menganalisis sejarah perkembangan seni rupa barat dan timur

No.	Aspek yang Dianalisis	Hasil Analisis
1.	Ciri-Ciri Seni Rupa Barat	
2.	Ciri-Ciri Seni Rupa Timur	
3.	Prinsip Penciptaan Seni Rupa Barat	
4.	Prinsip Penciptaan Seni Rupa Timur	
5	Perbedaan Seni Rupa Barat Dan Timur	

7. 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

Diskusi tentang sejarah perkembangan seni rupa Barat dan Timur.

#### F. Rangkuman

Dunia Barat dan dunia Timur yang dijadikan istilah dalam modul ini menjadi semacam rujukan tentang ciri khas, baik orang, perilaku maupun karyanya. Dalam istilah berkesenian (mencipta karya seni), istilah ini merujuk pada cara berpikir seniman, cara berperilaku seniman, cara berkomunikasi seniman, ide penciptaan, gaya, aliran serta ujud dalam karya seni sebenarnya termasuk seni rupa, tari, musik, drama atau teater maupun aksesoris yang melekat pada tubuh seseorang. Ciri khas ini kemudian digunakan untuk mengidentifikasi karya seni rupa yang murni maupun fungsional seperti seni pakai. Istilah seni Barat dan Timur dalam modul ini dibatasi pada seni rupa yaitu lukis, patung, arsitektur (seni bangunan) dan peralatan. Proses maupun produk seni rupa ini menunjukkan tingkat perkembangan ide dan teknologi berkarya. Sampai saat ini produk tersebut sulit dipisahkan secara tegas, karena telah bercampur unsur Barat dan Timur, bahkan istilah Barat dan Timur oleh sebagian ahli dikatakan tidak relevan. Alasan utama istilah tersebut dikatakan tidak relevan karena sulit dideteksi secara tegas dan jelas bentuk, isi serta maknanya.

Istilah Timur dapat digunakan untuk menunjukkan pandangan hidup atau falsafah hidup yang mendasari setiap langkah berkarya seni rupa. Bangsa Timur yang dekat dengan alam ini memberi ruang kontemplasi memahami keberadaan dunia atau alamnya. Alam sebagai inspirasi dalam berkehidupan dan alam menjadi penyelaras hidup. Artinya, alam mampu memberi inspirasi hidup dan berkarya seni. Ananda Comaraswami (1920) mengatakan bahwa penciptaan karya seni rupa India melalui proses 'menganangkap irama hidup alam'. Menangkap irama hidup adalah



memahami lebih dalam arti hidup bagi bangsa Timur. Bangsa Timur menyerahkan dirinya dalam proses alam, oleh karenanya unsur alam menginspirasi penciptaan. Beberapa karya seni patung India yang menggambarkan dewa Sudharsana sebagai dewa air, Marutha sebagai dewa angin dan masih banyak lagi yang dalam hal ini menunjukkan kepercayaan terhadap dinamisme alam. Alam mempunyai kekuatan yang dahsyat dalam kehidupan manusia, makanya harus dipuja agar memberikan gaib dan kekuatan hidup bagi manusia.

Sedangkan bangsa Barat hanya mampu melihat gejala bukan numenon yang seterusnya menjadikan gambaran bentuk, melainkan apa yang dilihat adalah apa yang ada dipikiran dan dirasakan. Perbedeaan ini menyebabkan cara pandang bangsa Barat terhadap karya seni Timur mirip dengan apa yang mereka temukan di alam Barat. Kondisi inilah yang seterusnya menjadikan orang Timur dianggap sebagai bangsa yang kecil karena tidak mempunyai gaya ekspresi pribadi. Padahal, bangsa Baratlah yang tidak mengetahui isi dan makna yang terkandung dalam karya seni. Isi bukan saja arti dan makna, namun latar belakang makna serta keinginan sebagai tujuan hidup tersembunyi dalam bentuk. Bentuk-bentuk visual inilah yang tidak dipahami dengan 'rasa'.

## 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 sejarah perkembangan seni rupa barat dan timur

Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan mengidentifikasi sejarah perkembangan seni rupa barat dan timur.

Materi tentang sejarah perkembangan seni rupa barat dan timur ini dapat dipahami jika kita banyak melihat, mengenal dan memiliki perbendaharaan visual karya-karya seni. Selanjutnya perlu banyak membaca referensi



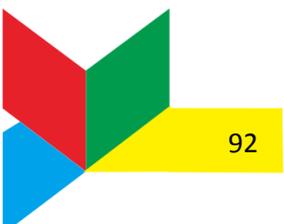
sejarah seni, teori seni maupun apresiasi seni. Dalam kegiatan pembelajaran ini hanya berisi pengetahuan tentang sejarah perkembangan seni rupa barat dan timur.

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 dengan kata lain, program tindak lanjut merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam program tindak lanjut 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 program tindak lanjut. Perlu diingat bahwa hasil implementasi program tindak lanjut yang berupa tagihan-tagihan akan memengaruhi kompetensi Saudara





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 bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.



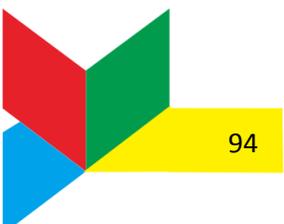


## H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

Asia Tenggara, Asia Selatan ctt. Pertanyaan dan jawaban ini mendasari berpikir selanjutnya bahwa bangsa Barat tidak mampu mengungkap isi hati bangsa Timur.

Tema lukisan untuk rakyat di atas sebagai cikal bakal aliran sosialisme, akhirnya Courbete dinyatakan sebagai bapak Realisme.

1. Tidak ada, mereka berbeda menafsirkan dan memfungsikan bangunan, di Mesir bangunan sebagai kubur, dan di India sebagai rumah pemujaan. Adapun perkembangan akhir terdapat kesamaan fungsi sebagai makam, yaitu pada masa kejayaan Budha. (ingat Stupa Sanchi memuat selembur pakaian Sidharta Gautama).
2. Diletakkan pada tiga posisi yaitu di luar piramida, di dalam (tengah piramida) dan di bawah dengan dengan sarcopaghus).
3. Kehidupan setelah mati sama dengan di dunia maka harta karun juga diikuti dalam penguburan





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 3 PERKEMBANGAN SENI RUPA TIMUR

### A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 3 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menganalisis perkembangan seni rupa Timur dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

### B. Kompetensi dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Setelah menyelesaikan kegiatan pembelajaran 3 ini, Saudara diharapkan mampu perkembangan seni rupa timur yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. memahami pandangan hidup orang timur dalam karya seni rupa dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menganalisis kesenian India dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. menganalisis masa awal karya seni rupa Cina dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
4. menganalisis kesenian Mesir dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

### C. Uraian Materi

1. Pandangan Hidup Orang Timur dalam Karya Seni Rupa

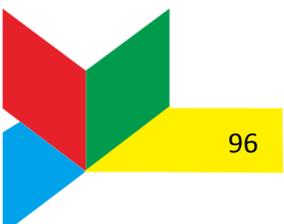


Karya rupa yang dipengaruhi oleh alam, menunjukkan sifat kedaerahan, jika karya tersebut dipengaruhi oleh kepercayaan, apa yang terjadi?

Pernyataan tersebut di atas mengarahkan kepada strategi belajar modul tentang keunikan karya rupa di dunia Timur. Wawasan seni rupa Timur dalam modul ini hakikatnya bertujuan praktis, yaitu dalam rangka memperkuat bahasan tentang karakteristik seni rupa di Indonesia. Sehingga, para guru mampu menghubungkan seni rupa Indonesia yang akhirnya mempunyai kekhasan atau keunikan.

Cakupan bahasan seni rupa Timur cukup luas, bertolak dari suatu teori kesejarahan, materi ini berpusat pada empat daerah penting yang disebut titik kesuburan kesenian (*The four creeds of fertilization*) yaitu: Mesir, Sumeria, India dan Cina. Dijelaskan lebih lanjut daerah ini merupakan pusat tumbuhnya kesenian lanjutan. Melihat sedemikian luas bahasan seni rupa Timur, maka untuk memberikan gambaran jelas akan dibatasi pada materi kebudayaan India dan kebudayaan Islam sebagai pengaruh yang paling kuat, sedangkan untuk memberikan wawasan filsafat, bahasan tersebut dikembangkan menuju dua kebudayaan yang melatarbelakangi kehadiran, yaitu Mesopotamia Babilonia dan Mesir Kuno.

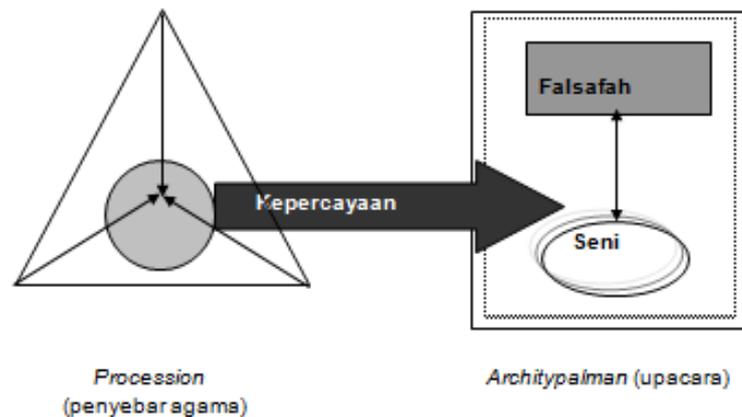
Secara garis besar Kesenian Timur berlandaskan agama atau kepercayaan, dan kondisi ini mempengaruhi cara cipta mereka (lihat cara cipta seni: *Theory of Magic and Relleggy*). Cara tanggap agama /kepercayaan mereka berbeda-beda sehingga cara merepresentasikan dalam karya juga variatif. Beberapa pustaka sejarah banyak menyebutkan, bahwa suatu kepercayaan (agama dalam arti kuno) terdiri atas tiga struktur yang kuat yaitu: kepercayaan merupakan tiang kehidupan bangsa Timur (*theocentric*), maka karya seni berpusat kepada Tuhan. Tuhan digambarkan sebagai kekuatan tunggal yang menguasai kehidupan, yaitu kehidupan konteks batin maupun jasmaniah. Kekuatan Tuhan terikat dengan nyawa atau ruh yang dapat menggerakkan cipta-rasa dan karsa manusia sehingga dapat





menikmati dunia nyata ini. Pada peristiwa tertentu, Tuhan memberikan wewenang kepada raja sebagai *care taker* dunia, yaitu pemberian hukuman fisik kepada manusia, karena sifat Tuhan yang maha halus. Sedang versi lain, Tuhan juga tidak dapat berhubungan langsung dengan manusia, maka diciptakannya malaikat untuk membawa berita kepada manusia terpilih (*archetypal man*) untuk menyampaikan berita Tuhan. Adapun konsepsi konstelasi dapat digambarkan sebagai berikut:

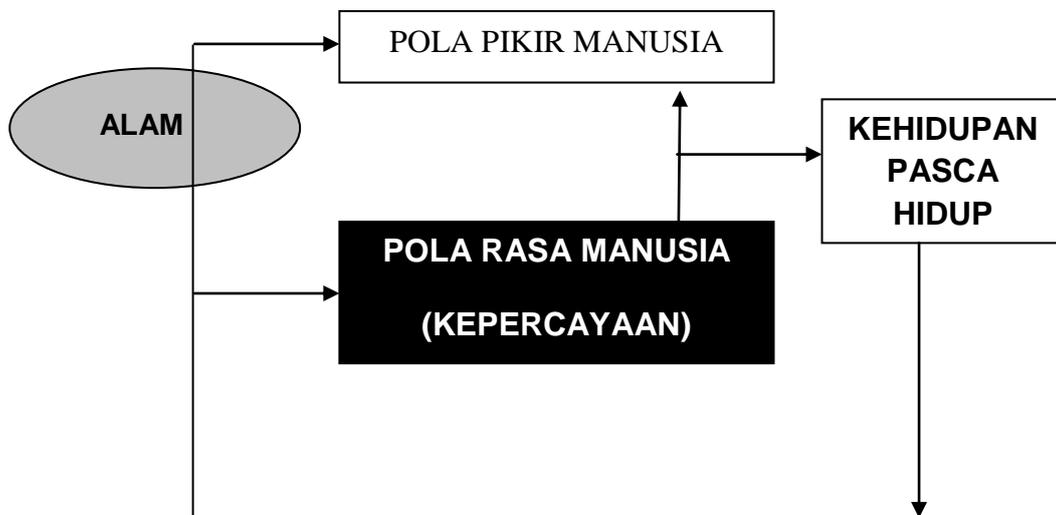
*The power of life*  
(kekuatan hidup)



Gambar 14: Skema *Segitiga Kekuatan* menjadi pusat perhatian kajian seni yang berbasis kepercayaan (agama).

Kondisi alam dunia Timur subur, para petani mempunyai sisa waktu yang banyak; hal ini berbeda dengan keadaan alam di Barat. Petani terpaksa harus memutar otak dan bekerja keras untuk menghadapi putaran musim yang cepat. Sisa waktu Orang Timur bekerja di ladang akan digunakan untuk memikirkan hal-hal yang mistik terhadap alam tadi, sehingga mereka berkontemplasi tentang konsepsi kehidupan baru setelah mati atau pasca hidup (*life in herafter*). Pemikiran terhadap dunia setelah mati ini akhirnya muncul metakognisi (*metacognition*) yang akhirnya menghasilkan simbolisme.





Gambar 15: Skema Alur Penciptaan Karya Seni

Sinkretisme kepercayaan juga terjadi antara kepercayaan lama (primitif) misalnya: animisme, dinamisme dengan konsepsi kehidupan pasca hidup ini memberi inspirasi kehadiran hasil karya seni seperti kesenian kubur, kesenian patung serta seni bangun yang cenderung



diaktualisasikan sebagai rumah ibadat. Akhirnya, karya yang banyak dibuat adalah seni patung dan seni bangun. Kesemuanya ini akhirnya memunculkan seni lukis, ornamen atau yang menjadi karya utuh yang sinkron diantaranya.

## 2. Kesenian India

Dalam pembahasan selanjutnya, kesejarahan seni rupa Timur terurai dalam Gaya Timur Kuna I terfokus pada masa kesenian Hindu Budha India yang berpengaruh di Asia, Cina, Mesir-Mesopotamia, dan Kesenian Islam.

### a. Masa Awal Karya Seni Rupa India

Diperkirakan tahun 3000 SM diketemukan peradaban kebudayaan sungai Indus yang didukung oleh suku asli Dravida. Komunitas Dravida mendiami sepanjang tepian sungai Sindhu atau Indus selama kurun ribuan tahun. Nama sungai ini kemudian menjadi inspirasi nama baru kebudayaan *India* (istilah *Sindhu* atau *Indus* menjadi *India*). Kepercayaan mereka menyembah dewa alam yang dimanifestasikan kedalam bentuk binatang (*zoomorphic*); antara lain lembu, gajah, harimau, dan monyet.

Peradaban mula ini terpusat di dua kota yaitu Mohenjodaro dan Harrapa sekitar 3500 BC. Peradaban ini terletak di sepanjang sungai yang banjir setiap tahun 2 kali, maka tata letak kotanya (*master plan*) khusus dirancang sebagai kota air.

- 1) Tata kota dilengkapi parit dan got agar melapangkan jalannya air banjir, agar air tidak terhalangi. Diperkirakan tata letak masing-masing bangunan secara keseluruhan berbentuk atrium.
- 2) Rumah panggung didisain dengan bentuk dan susunan sama dengan lantai atas, terdiri pintu, jendela dan ventilasi. Rancangan jendela yang besar dapat juga berfungsi sebagai pintu. Ventilasi berfungsi sebagai pengatur udara dan sirkulasi air sewaktu banjir.



- 3) Pada waktu air surut mata pencaharian masyarakat lembah Indus pertanian dengan mengandalkan peninggalan lumpur dari banjir, dan pada waktu pasang bemata pencaharian perikanan.
- 4) Alat transportasi pada waktu surut adalah kendaraan darat, sedangkan pada waktu air pasang adalah kapal atau perahu cadik.
- 5) Perkampungan tersebut terletak di sebelah timur sungai Indus dan di sebelah barat digunakan untuk pemakaman, hal ini sesuai dengan kepercayaan bahwa hidup selayaknya putaran matahari.
- 6) Air merupakan pangkal kehidupan, maka kepercayaan yang dianut adalah penganut dewa matahari dan dewa sungai.

Sistem pemerintahan dua kota lama tersebut sudah kuat, buktinya mereka mampu menciptakan alat legitimasi administrasi pemerintahan berupa *zegel cylinder* yang berfungsi sebagai lak atau materai. Fungsi materai ini diduga untuk mengesahkan maklumat raja atau perihal bisnis.



Gambar 16: Materai Shiva

Sumber: Sherman E.Lee, tt, p. 22



Gambar 17: Materai Banteng  
Sumber : Sherman E.Lee, tt, (p. 22)

Supremasi kepercayaan masyarakat kota Mohenjodaro dan Harrapa adalah kepada matahari, karena mampu memberikan sumber energi kepada semuanya. Kemudian matahari disembah sebagai dewanya. Dampak dari kepercayaan terhadap matahari ini adalah mereka membayangkan suatu kehidupan itu seperti peristiwa timbul dan tenggelamnya matahari. Titik mula kehidupan seperti munculnya matahari disebelah timur sungai dan tenggelam di sebelah barat sungai, maka perkampungan manusia ditata seperti putaran matahari. Di sebelah timur sungai untuk perkampungan orang yang masih hidup. sedangkan di sebelah barat merupakan perkampungan pasca hidup (makam). Perkampungan tersebut didirikan di atas bukit, mereka menganggap dekat dengan rumah Tuhan yang berada di langit. Tuhan-tuhan mereka divisualisasikan dalam bentuk patung; dua patung ini merupakan embrio bentuk pantung India di kemudian hari.



Gambar 18: Patung torso, hasil kebudayaan Sungai Sindu  
Sumber: Sherman E.Lee, tt, (p.19)



Gambar 19: Patung Kop Pendeta, hasil Kebudayaan sungai Sindu  
Sumber: Sherman E.Lee, tt, (p.19)

Akhirnya agama Hindu yang berkembang di dua kota lama tersebut terdesak oleh pemerintah Asoka (273–232 SM). Raja ini merupakan pemimpin pendatang yang diperkirakan dari bangsa Arya dengan



Sasanid. Pemerintahan yang terkenal adalah Asoka. Raja ini mengganti agama resmi kerajaan dengan agama Budha. Diperkirakan, usaha raja ini sebagai taubat atas peperangan yang pernah dilakukan, dan kemudian mencintai perdamaian. Dianggap oleh masyarakat sekitar Asoka *Devanampiya* berarti Asoka diterima Dewa, dan *Piyadhasi* Asoka paling bagus/indah.

Perkembangan agama Budha pesat sekali, usaha pematungan (*iconografi*) figur Budha sesuai dengan ciri-ciri. Kata *iconografi* secara *etimologi* (asal-usul kata) adalah: *icon* dan *graphi*. *Icon* berarti bayangan atau bayangan yang dilukiskan kembali berupa bentuk-bentuk yang simbolis; *graphi* diartikan sebagai tulisan. Dalam "*History of World Art*", kata *iconografi* diartikan: *the identification of religious character indeidents, and symbols in the art*, (Everard M, Upjohn, 1958,p.835). Disamping itu, di masa kejayaan dihasilkan karya rupa seperti stambha atau *Lath = Menhir = Obelisk* yaitu: tugu batu yang berisikan maklumat raja. Stambha tugu berkapital Singa (*Simastambha*), Lembu (*Wirabhastambha*), Kuda (*Acwarastambha*), Gajah (*Ganastambha*), dan Cakra (*Dharmastambha*), terbuat dari batu monolith.

Sebelum berlanjut, berikan contoh di candi-candi di Indonesia, dimana patung seorang dewa dibuat dari batu monolith. Gambarlah secara tertulis dengan lengkap!





Gambar 20: Kapitel  
Simastambha.  
Sumber: Up John. 107



Gambar 21: Kapitel  
Wirabhastambha  
Sumber: Up John, 107

b. Karya Seni Patung Agamis

Corak kesenian India-Budha pertama kali adalah *Gandhara*, yang terletak di sebelah barat laut India. Daerah ini merupakan jalan raya perdagangan antara dunia Barat dengan Timur lewat darat. Maka daerah ini terbuka terhadap pengaruh Kebudayaan Barat seperti Persia, Roma, maupun Yunani Kuno. Pada waktu itu pengaruh teknik pematangan sangat kuat, sehingga karya-karyanya disebut dengan Romano Budhistik dan Graeco Budhistik. Disamping dari Barat kesenian Gandhara dipengaruhi oleh Asia Pedalaman (Afghanistan) dan China, dan karya *local genius* seperti patung Yaksa dengan Maha Purusha Laksana yang digambarkan seperti pengemis. Propertinya ialah tongkat dan tempurung. Jika dirangkum maka pengaruh Yunani atau Graeco Budhistik terlihat pada roman muka. Diantaranya pewarnaan kulit dengan kuning emas, Rambut biru berombak, jubah jingga disertai Nimbus, Pralamba Padasana.



Gambar 22: Profil Yunani Klasik  
Sumber: Sherman Lee. Tt.28



Gambar 23: Jubah menutup kedua belah bahu, dan tampak penggambaran yang naturalistik  
Sumber: Sherman Lee, tt. 26



Gambar 24: Budha dalam posisi pralamba padasana

Pada masa pemerintahan raja Kaniska mempunyai corak seni patung yaitu Gandhara dan Mathura, di samping itu unsur Hindu mulai muncul. Seni patung Zaman *Mathura* ditandai dengan ciri-ciri: (a) *usnisha* merupakan sanggul, (b) rambut tersisir halus, (c) roman muka india asli, (d) praba berukir dan dilengkapi *Chatra*, (e) jubah menutup bahu kiri dan agak dekoratif, (f) *image* Yaksa dan patung raja menunjukkan corak India asli.



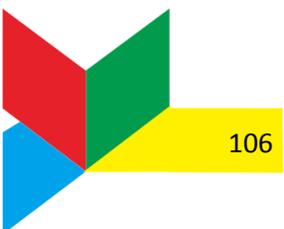
Gaya masa Gandhara corak patung menyatu dengan corak Mathura, penciptaan seni patung mulai digemari dan mencapai titik sempurna dengan perpaduan kedua gaya (Kesenian India di sebelah tengah). Corak baru ini bernama Gupta. Patung-patung tersebut dilengkapi dengan sikap tangan (mudra) dan sikap kaki (cana), serta tanda-tanda yang lain seperti usnisha (otak ketiga). Jubah menutup bahu kanan dan dibuat dekoratif tipis. Roman muka India asli namun properti mengambil unsur lain.

Pada abad ke empat, peninggalan seni bangun berkembang: asrama biksu atau vihara, kuil, stupa, dan chaityagrha (rumah pemujaan/ruang penyembahan) yang terbuat dari kayu, namun sisa bangunan itu kini tinggal sedikit karena bahannya mudah lapuk, dan lagi tradisi suka membongkar atau merombak bangunan lama menjadi bangunan baru.

Zaman harsa merupakan zaman penyebaran agama Budha ke luar negeri, yaitu ke negeri Tiongkok, Jepang, Tibet, Birma, Kamboja dan Ceylon serta Indonesia. Pada abad VIII sampai abad X Masehi corak kesenian terutama daerah Ellora, penciptaan rumah pemujaan dibuat besar bergerombol. Namun karya patung sudah tidak lagi diciptakan dengan seni, melainkan sebagai konsumsi reproduksi sehingga iconografi Budha semakin melebar, misalnya lukisan, relief, maupun keramik dan cor logam. Karya rupa tersebut terkoleksi pada: (a). *The Seven Pagodas* di pantai Karo Mandel (pada kesenian Mammalapuram), dan pada (b). Lukisan dinding Ajanta yang dilaksanakan dengan teknik Fresco (pembuatannya dimulai dengan menghaluskan dinding karang lalu ditutup dengan lapisan, kemudian digambarkan dengan warna merah, ditutup dengan *teraverte* sehingga gambar-gambar masih tampak baru kemudian diberi warna dan kontur hitam.

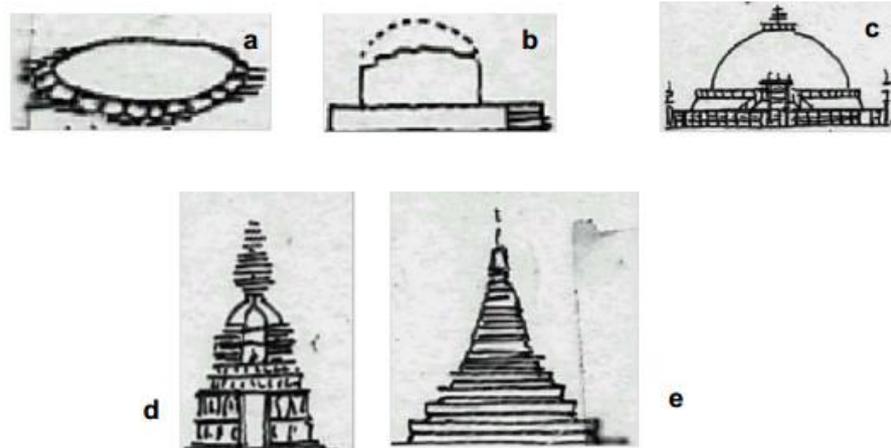
c. Seni Bangun Stupa

Stupa adalah bangunan yang berfungsi sebagai kuburan dan sekaligus sebagai pemujaan. Semula bangunan ini dibuat dari





tanah, kayu dan bambu dan merupakan gambaran property Bhiksu (atribut pengemis), seperti tempurung dan tongkat. Ide tempurung ini merupakan gundukan tanah dan akhirnya diganti dengan tumpukan batu atau berlapis marmer berbentuk Saudara (lengkung setengah bola). Stupa yang dibangun Asoka adalah Sanchi yang terdiri dari 3 stupa, terdapat 4 gapura teknik ukir, dan stupa Barhut yang dibuat pada tahun 150 SM. Stupa Amaravati yang dibangun 250 M tinggal puing-puingnya, kemungkinan bahan yang digunakan bata merah dan kayu. Stupa ini menunjukkan kemewahan hiasannya, karena banyak ditampilkan ukiran tembus dan bergaya *krawingan* sebagai ciri khas teknik pahat batu, stupa ini tidak berpagar (pagar = *Torana*) serta tidak ada prasada yang berbentuk piramida jenjang.



Gambar 25: Perkembangan bentuk seni bangun Stupa

Pada gambar 25 terdapat model stupa yang berkembang: (1) stupa merupakan gundukan tanah berfungsi sebagai bekas atau tempat menguburkan jenazah. Selang beberapa tahun di sebuah daerah terdapat stupa gundukan tanah dibuat permanen, sehingga mengesankan bangunan yang sesungguhnya. Bangunan stupa sebagai makam seolah dijadikan tempat peristirahatan, menunggu sebelum pada titik akhir mengalami kesempurnaan. (2) Stupa dibangun dengan penambahan tembok yang mengelilingi stupa menjadi lebih kokoh, seolah menjadi kerajaan orang yang



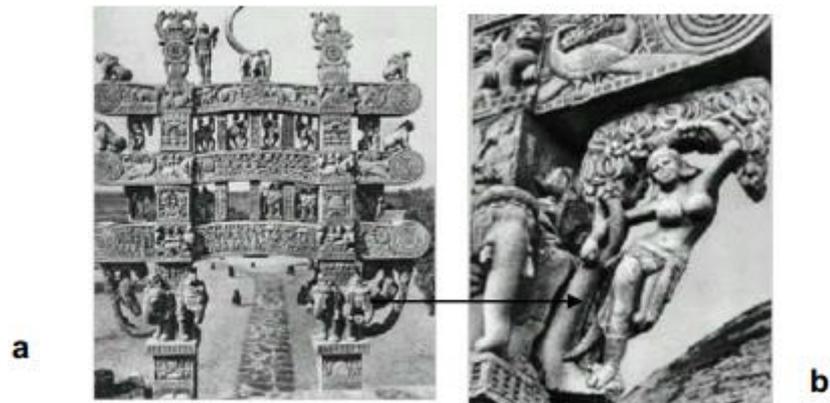


meninggal (raja yang meninggal) atau sebagai rumah ke dua. (3) imajinasi stupa sebagai tempat peristirahatan menjadi semakin kuat, dilengkapi dengan hiasan dan menjadi rumah ke dua setelah meninggal. Peristirahatan terakhir sebelum menuju kesempurnaan. Beberapa hiasan telah disempurnakan dengan menghubungkan cerita dalam kitab suci. (4) stupa diciptakan berdasarkan pandangan hidup daerah, dan pandangan hidup daerah ini dipengaruhi oleh agama yang sudah terjadi sinkretisme, sehingga bentuk stupa memuncak dan semakin tinggi seperti yang ada di daerah India Utara. (5) Stupa jenis ini mengalami pengembangan bentuk berdasarkan kemampuan potensi, seperti di daerah Cina. Bahan dasar membangun berasan dari kayu dan batu, sehingga mudah melakukan *sculpturing* atau pemahatan yang sesuai dengan kondisinya.

Stupa Sanchi pada gambar 23 menunjukkan desain yang nantinya sebagai pedoman membangun stupa. Lengkung stupa ini memberikan gambaran mirip dengan kubah masjid dalam kejayaan agama Islam bergaya Mesir. Stupa Sanchi telah dilengkapi gapura atau *Gopuram* seperti tampak pada gambar di bawah (gambar no 24). Jelas sekali ornament yang diopahatkan sangat rumit dan penggambaran figur dewa sudah lengkap dengan atributnya. Gapura sangat rumit bahkan diselesaikan dengan model *krawingan* (tembus).



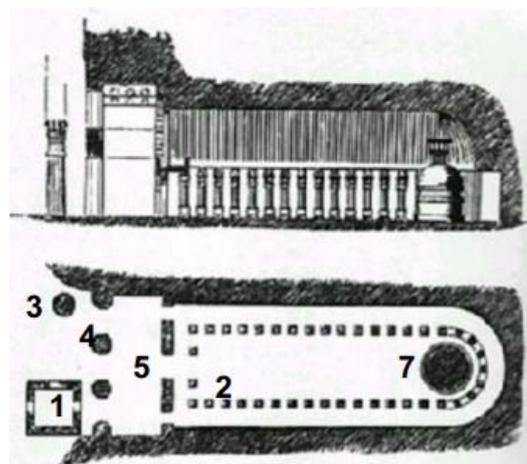
Gambar 26: Stupa Sanchi  
Sumber: Sherman Lee, tt. 50



Gambar 27: a, b. Relief gerbang dan Torana Stupa Sanchi  
Sumber: Sherman Lee , tt. 50

d. Seni Bangun Pemujaan *Chaitya Grha*

Karya seni bangun selanjutnya adalah *Chaitya Grha*. Bangunan ini berujud kuil korokan, yaitu kuil goa yang dibuat berlobang pada gunung karang ataupun lereng/tebing pantai dari tanah karang. Tradisi ini berasal dari zaman batu (Prasejarah) seperti telah diungkap dalam modul Sejarah Seni Rupa Indonesia. Beberapa diantaranya yang dibuat pada masa sejarah India adalah: *Karlee*, *Ajanta* dan *Padame*. Kesemua seni bangun ini dikorokkan ke gua karang di tepi pantai.

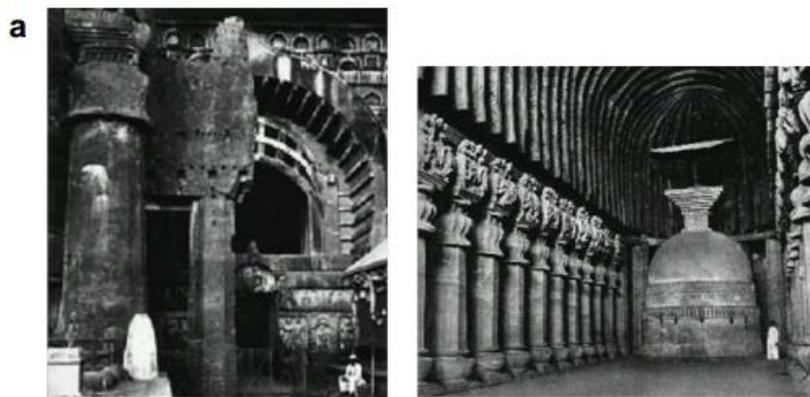


Keterangan gambar :

1. Kuil
2. Stambha
3. Ruang samping
4. Ruang tengah
5. Serambi depan
6. Apsis
7. Stupa

Gambar 28: Rekonstruksi *Chaitya Grha Karlee*  
Sumber: Sherman Lee, tt. 60





Gambar 29: a dan b, Dekorasi ruang dalam Chaitya Grha Karlee  
Sumber: Sherman Lee, tt, 69

Perkembangan seni bangun di India Tengah sangat menarik, di bagian tengah tidak terdapat lereng atau pantai curam, sehingga para seniman membuat kuil atau rumah pemujaan dengan merombak gunung karang. Salah satu kelompok kuil yang didiami oleh Bangsa Dravida sebagai bangsa asli India bernama kuil *Sapta Ratha* dengan mengambil nama pewayangan Drupadi, Bima, Harjuna dst.



Gambar 30: Bangunan kuil karang *Sapta Ratha*  
Sumber: Sherman Lee, tt, 80

e. Keunikan Gaya Seni Bangun Utara dan Selatan

Perkembangan seni bangun India dipengaruhi oleh agama Jaina (asimilasi atau sinkretisme Hindu-Budha dan kepercayaan sebelum Budha). Rumah pemujaan menyesuaikan kondisi lingkungan dan karakter postur tubuh orang. Orang Utara yang banyak dihuni oleh Bangsa Arya (postur tubuh orang India dan Barat), maka seni bangun tersebut tampak langsing, meninggi. Sedangkan rumah pemujaan Selatan terasa sintal dan tambun, karena bangsa Dravida termasuk tambun, berkulit hitam dan berambut lurus-hitam. Penyesuaian bangunan dengan postur tubuh ini berpengaruh pula dalam hiasan rumah pemujaan. Hiasan dengan posisi mendatar tersebut terasa memberikan kesan memendek; hal ini berbeda dengan rumah pemujaan di sebelah utara. Bentuk hiasan vertikal yang sering digunakan oleh bangsa Aryawerta memberikan kesan melangsing dan tidak penuh justru terasa lebih anggun. Keunikan seni bangun India



Gambar 31: Bangunan Gaya *Arryaverta*

Sumber: [silvanaekasari.blogspot.com/2010/01/bangunan-india.html](http://silvanaekasari.blogspot.com/2010/01/bangunan-india.html)

Ciri khas bangunan ini adalah:

- 1) Bangunan pemujaan berdiri sendiri (tidak bergerombol )
- 2) Langsing karena banyak garis vertikal berkesan menara
- 3) Hiasan tidak banyak.
- 4) Hiasan puncak bernama Amalka



1. Bangunan pemujaan bergerombol dan mempunyai gapuran.
2. Tinggi bangunan ini tidak seperti pada bangunan India Utara,
3. Kelihatan tidak begitu tinggi karena banyak garis horisontalnya.
4. Hiasan mewah.

Gambar 32: *Hoysala-Gaya Dravida*

Sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur\\_Hoysala](https://id.wikipedia.org/wiki/Arsitektur_Hoysala)

f. Penyebaran Budhisme di luar India

Perkembangan kesenian India, terutama Budhis kala itu lebih maju daripada Hindhuisme; hal ini berpengaruh pada beberapa daerah seperti, Birma, Vietnam, Mianmar. Di Sailand (*Cylon*) Budha dipatungkan dalam keadaan tidur (*the sleeping Budha*) mempunyai arti lambang pengabdian. Sedangkan di Nepal, dua agama Hindu-Budha menyatu dengan nama *Hari-hara*. Hal ini menandakan bahwa keduanya mempunyai kesejajaran dalam perkembangan. Patung dewa. Civanataraja atau Siva menari (*Dancing Civa*) merupakan perpaduan patung Hindu-Budha.



Gambar 33: *Sleeping Budha*

Sumber: [www.123rf.com/stock-photo/sleeping\\_buddha.html](http://www.123rf.com/stock-photo/sleeping_buddha.html)



Gambar 34: Patung Hari-hara  
Sumber: <http://www.cambodia-picturetour.com/hari-hara/>



Gambar 35: Siwa Menari  
Sumber: Upjohn, 1958: 715

Perkembangan patung di luar India ternyata sangat dipengaruhi oleh tradisi setempat, demikian pula seni bangun. Rumah pemujaan seperti *Chaitya Grha* maupun stupa juga berkembang. Perkembangannya sangat unik, sebagian terpengaruh kesenian India dan Cina. Seni Bangun Cina *pagoda* mempengaruhi



bangunan di Thailand, tetapi juga dari India. Di Kamboja, dua buah bangunan penting seperti pagoda *Swe Dagon*, *Angkorvat* dan *Angkorthom* merupakan karakteristik bangunan Asia Selatan.

Bangunan ini sekarang telah lapuk karena peperangan antar suku dan terkena racun hujan kuning. Kehebatan bangunan ini adalah ornament pada kuil adalah *bayo*, atau patung dewa angin yang digambarkan berkepala empat, menunjukkan empat penjuru angin. Di samping itu terdapat pagar bergambar *makara* (gubahan bentuk ular dinaiki oleh para Bhiksu menyeberang lautan susu) sebagai makna kesatuan dalam menyeberang lautan kemakmuran.



Gambar 36: Kuil *Bayon*  
Sumber: Sherman E.Lee, tt: 238





*Gambar 37: Angkorvat di Kamboja*  
Sumber: Sherman E.Lee, tt: 238



*Gambar 38: Angkorvat di Kamboja*  
Sumber: Sherman E.Lee, tt: 238



*Gambar 39: Kala-Makara di candi Prambanan-Yogyakarta*  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Candi\\_of\\_Indonesia](https://en.wikipedia.org/wiki/Candi_of_Indonesia)



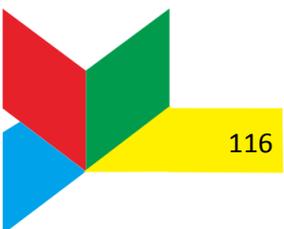


### 3. Masa Awal Karya Seni Rupa Cina

Pernahkah para guru mendengar kebudayaan Dongson? Kebudayaan ini berasal dari negeri Cina. Mereka datang ribuan tahun silam melalui daratan Kalimantan menuju daerah lain. Semenjak itu kesenian Cina yang lain mulai masuk ke Indonesia. Kesenian Cina yang memberi andil gaya dan keunikan karya rupa Indonesia sebenarnya merupakan kesenian tua; kehidupannya dipengaruhi oleh kebudayaan India sehingga menjadi negeri Budhis kedua. Selain itu kesenian Asia Pedalaman dengan keahlian cor logam dikembangkan oleh bangsa Cina.

Kebudayaan politik Cina khususnya politik pemerintahan juga maju, mereka dikatakan negeri pertama di dunia Timur yang mengenalkan pemerintahan distrik atau propinsi. Cakupan kekuasaan kekaisaran Cina sangat luas, sehingga diperlukan jalan khusus mengontrol daerah lain. Disitulah dibangun jalan raksasa yang menghubungkan antar daerah. Jalan raksasa tersebut terkenal dengan tembok raksasa.

Kepercayaan orang Cina *dynamisme* seperti terungkap dalam legenda *Pan Ku* mengakar kuat, mereka percaya bahwa dunia ini adalah jelmaan dari makhluk manusia raksasa. Ketika, *Pan Ku* merasa lapar dan seterusnya menangis, air tersebut berubah menjadi banjir dan hujan, jika *Pan Ku* sakit batuk maka hentakan nafas menjadi angin ribut dan halilintar yang menyambar bangunan dan goyangan badannya menjadi gempa; demikian pula jika perut sakit maka isi dunia akan bergolak. Bumi manusia diibaratkan perut *Pan Ku*. Maka diwajibkan kepada orang-orang Cina yang tinggal di bumi hendaknya menentramkan Pan Ku dengan memberi sesaji dan mengadakan upacara setiap kebutuhannya. Kebutuhan akan upacara ini akhirnya diciptakan karya rupa: *guci* dan *vas* anggur untuk perlengkapan upacara, tempat kemenyan berbentuk rumah, serta beberapa artefak lempengan (*stele*) yang bertuliskan maklumat (kaligrafi) kesetiaan dibuat dimana-mana. Kepercayaan selanjutnya adalah *Kong Hu Cu*





dan *Taoisme*. Kedua ajaran ini sampai saat ini mampu mendasari kepercayaan bangsa Cina. Ajaran ini disinkretiskan dengan Budhisme. Akhirnya pengikut semakin banyak.

Kebudayaan Cina awal dengan kepercayaan dinamisme berada di sekitar sungai *Yang Tse (Yang Tse Kiang)*. Mereka biasa membuat benda kebutuhan sehari-hari, seperti tembikar vas, serta peralatan upacara. Hasil karya tersebut dihiasi dengan motif burung *phoenix* dan hiasan anyam. Dari motif ini dapat diduga bahwa masyarakat Cina saat itu biasa anyam tikar, karena motif tersebut digunakan menghias tembikar. Motif burung sangat terkenal, karena burung merupakan kendaraan nyawa manusia yang meninggal menuju alam abadi. Motif ini juga masuk di Indonesia semasa kebudayaan prasejarah. Motif anyam kepar diperkirakan berasal kebudayaan lembah sungai Tse Kiang berkembang di pantai selatan Jawa.

a. Tradisi Patung

Bangsa Cina saat itu belum mengenal teknik patung manusia, patung yang mereka buat masih dengan teknik sederhana. Namun, telah membuat patung untuk keperluan upacara. Perkembangan patung menjadi pesat ketika hubungan dengan India semakin erat, dimana para seniman Cina belajar memahatung di daerah, Gandhara Gupta dan Mathura. Kemudian, bangsa Cina mengembangkan patung Budha menurut versi Cina dimana wajah India digubah menjadi ke *Cina-an*. Misalnya: patung *Kwan Jin* atau *Kwan Im* adalah dewi belas kasihan merupakan penjelmaan *Awalokiteswara*. Badan patung ini diciptakan langsing seperti wanita, atribut dan properti seperti wanita bangsawan.

Perkembangan patung di Cina dikategorikan tiga tahap:

- 1) Periode senyum dikulum (*Arkhaic*), dimulai abad 5-6 M; ditandai dengan bentuk wajah tersenyum tanpa ekspresi. Tampak bibir diangkat namun tidak diikuti perubahan anatomis wajah.



- 2) Periode melangsing, ditandai dengan badan ditarik langsing membuat luwes gerakan tubuh; diperkirakan 550-618 M.
- 3) Periode meniang (kematangan) bentuk; pada masa dinasti T'ang seputar tahun 618-750 M. Bentuk patung Budha semakin meniang seperti wanita. (William Wilet, *ibid.* p. 298).



Gambar 40:  
Patung *Kwan Jin* duduk  
Sumber: Upjohn,  
EverardM., 1958: 78

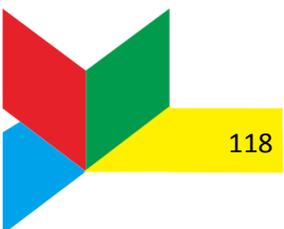


Gambar 41:  
Patung *Kwan Jin* Berdiri  
Sumber: Upjohn, Everard  
M., 1958: 78

#### b. Hasil Seni Hias

Hiasan yang dipakai untuk memperindah keramik tersebut ternyata tidak hanya berfungsi sebagai ornamen saja, melainkan hiasan atau ornamen tersebut mempunyai simbolis. Dari ornamen-ornamen tersebut banyak motif motif seperti:

- 1) Motif geometris, atau motif alam seperti kelok sungai (*meander*), pilin (*spiral*). Di samping ini merupakan motif garis miring pada sebuah keramik vas yang terdapat di masa *Pan Shan* 2200 SM dikomposisikan dengan pilin mursal tersebut berkembang menjadi motif *Ma Ch'ang*.





Gambar 42: Bejana ritual (*You*), dari zaman Dinasti Zhou Barat  
Sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:You\\_with\\_zigzag\\_thunder\\_pattern.jpg](https://id.wikipedia.org/wiki/Berkas:You_with_zigzag_thunder_pattern.jpg)

- 2) Motif vegetal atau tumbuh-tumbuhan, motif ini tidak banyak ditampilkan, karena motif ini kurang memberikan sumbangan arti simbolis terhadap penyembahan ruh nenek moyang.



Gambar 43: Motif Tumbuh-tumbuhan  
Sumber: Upjohn, Everard M., 1958: 60

- 3) Motif figural, adalah motif manusia; motif ini tidak banyak dimunculkan dalam seni hias Cina, karena kepercayaannya menunjukkan bahwa ruh nenek moyang tidak senang jika ada figure manusia. Kalau pun ada bentuk manusia disamarkan.



Gambar 44: Hiasan Keranjang  
Sumber: Upjohn, Everard M., 1958: 60

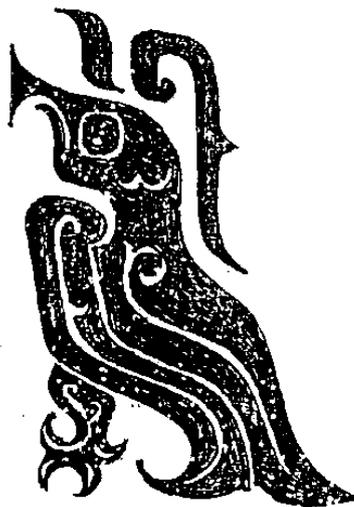
- 4) Motif Kaligrafi, motif ini sengaja hadir untuk kebutuhan khusus, seperti pengobatan yang sekarang ini banyak dijual di Cina untuk menyembuhkan berbagai macam penyakit.





Gambar 45: Contoh motif kaligrafi dalam *orakel* (tulang)  
Sumber: Upjohn, Everard M., 1958: 40

- 5) Motif binatang, motif ini banyak dipakai untuk menghiasi keramik, terutama keramik-keramik properti upacara. Motif binatang yang banyak ditampilkan antara lain singa atau harimau, naga atau ular, burung *phoenix*. Dari hasil peninggalan seperti ini sedikit dapat dibaca bahwa pada masa itu terdapat kepercayaan menyembah ruh moyang. Hal ini diperkuat oleh ornamen simbolis figur manusia. Motif ini berasal dari *Orakel*. Ornamen ini kemungkinan besar merupakan imajinasi dari penggambaran ruh nenek moyang yang hidup di alam kedua.





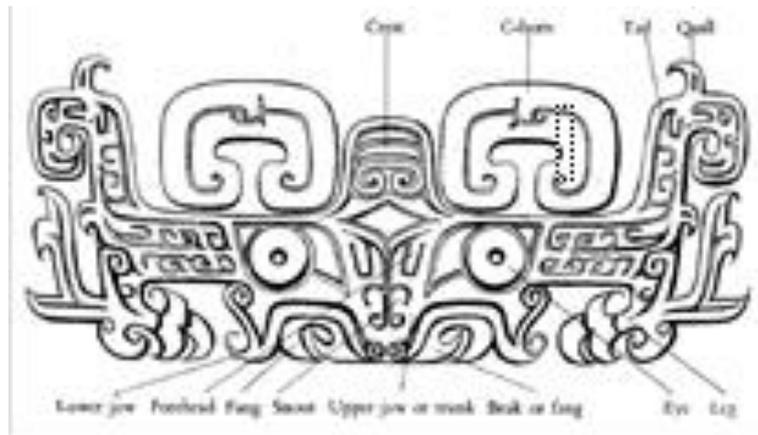
Gambar 46: Motif Burung *Phoenix* (teknik ukir datar)  
Sumber: Michael Sullivan, 1969:17



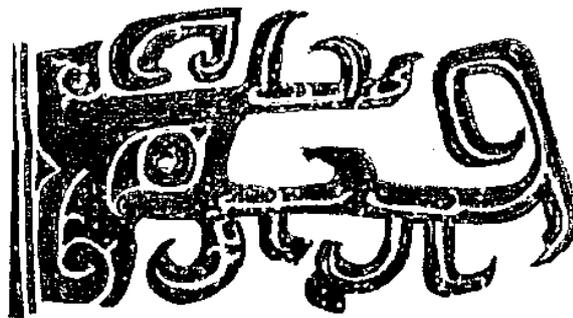
Gambar 47: Ukir Batu Burung *Phoenix* pada hiasan makam  
Sumber: Michael Sullivan, 1969: 17

Ornamen motif naga dan harimau menggambarkan kekuatan alam, harimau merupakan simbol kekuatan, kekuasaan (harimau atau singa adalah penguasa hutan). Di Indonesia bentuk ini mirip dengan *Banaspati* (bana=wana=hutan, pati=raja, jadi banaspati adalah raja hutan atau harimau). *Banaspati*, makara atau *Tao T'ieh*. Di bawah ini terdapat penggabungan dua unsur harimau yang dihadapkan secara simetris: biji mata *Tao T'ieh* dan hidung.





Gambar 48: Bentuk *Tao T'ieh*, tradisi sebelum Buddhisme  
Sumber: Peter Swan, 1964,22



Gambar 49 *Tao T'ieh* (Bentuk separo)  
Sumber: Michael Sullivan, 1969:17

Keterangan :

- 1) jambul
- 2) tanduk berbentuk huruf C
- 3) ekor, merupakan gambaran keseluruhan
- 4) simbaran ekor yang juga sebagai bulu ekor
- 5) rahang bawah
- 6) kening atau dahi
- 7) paruh berfungsi sebagai taring
- 8) jungur hidung, sebagai garis-garis tulang hidung
- 9) rahang atas berfungsi sebagai belalai
- 10) gambaran paruh secara utuh
- 11) mata kaki, atau cakar kaki

### c. Seni Bangun

Tradisi membangun sebenarnya belum kuat, karena bangsa Cina pada saat itu masih memfokuskan pada upacara, oleh karenanya tidak dapat dikatakan negeri bangunan seperti di India. Terdapat dua dugaan tentang seni bangun Cina. Pertama, bangunan yang dibuat dari bahan yang mudah lapuk, sehingga habis dimakan oleh waktu. *Kedua*, konsentrasi kepada penciptaan perlengkapan upacara. Namun demikian, dari hasil analisis para ahli, perlengkapan upacara yang berbentuk bangunan tersebut dapat diduga ada kaitannya dengan bentuk peralatan upacara. Di samping ini adalah nisan pada kuburan, yang diperkirakan sebagai miniatur rumah pada saat itu. Bangunan ini jika dibandingkan dengan *pagoda* yang difungsikan oleh para pemeluk Budhisme Cina ada kemiripannya, diduga bentuk rumah saat itu bertingkat seperti yang ditemukan dalam kuburan.

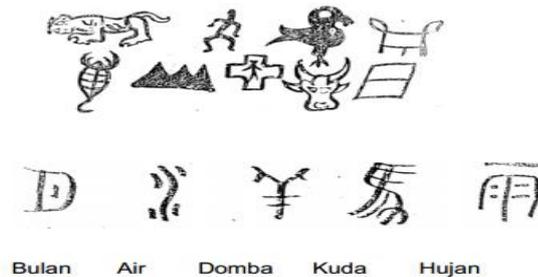


Gambar 50: Contoh Miniatur Kuil pada bangunan Makam di Cina

Sumber: Sumber: Peter Swan, 1964, 10

d. Seni Huruf Cina

Tidak kalah menarik untuk dikaji dalam seni rupa adalah huruf Cina. Perkembangan huruf di Cina berasal dari *pictograf*, yang akhirnya disederhanakan menjadi huruf.



Gambar 51: Bentuk tulisan *pictograph*  
Sumber: Michael Sullivan, op.cit., p.17.

e. Lukisan Cina

Tradisi melukis di Cina sejak jajaran *Kong Hu Cu*, bangsa Cina beranggapan berseni merupakan perbuatan yang luhur karena berpahala (Cohn-terjemahan; 1956:272). Untuk memperoleh kesempurnaan gaya lukis, seniman muda dapat belajar kepada yang senior dengan mengkopi, namun tidak boleh mencantumkan nama pelukis. Maka, seni lukis Cina banyak yang *anonim*. Seni lukis analog dengan seni sastra, mereka menginterpretasi alam dalam bahasa rupa dan sastra, sesuai dengan kriteria. Dalam hal ini seniman harus memenuhi nasehat teknis yang mencerminkan religi (ajaran agama) atau filsafatnya, serta tradisi yang dianut. Tradisi ini oleh bangsa Cina dikatakan *Hsieh Ho*, yang berisi:

- 1) Menangkap irama hidup (batin)
- 2) Menyatakan struktur hakiki garis.
- 3) Harus ada penyerupaan.
- 4) Memakai warna-warni dan tinta dengan hati-hati
- 5) Memperhatikan komposisi dan peranan ruang

- 
- 6) Pentingnya mengkopi pelukis-pelukis besar untuk memperkaya kemungkinan-kemungkinan sendiri. (Ibid, p. 343).

Menangkap irama hidup ialah usaha seniman menyelaraskan dengan kondisi alam, sehingga memahami isi dan rahasia alam. Jika telah penuh ide dan gagasan tentang alam tersebut seniman menyatakan dalam garis yang hakiki serta spontan. Ketika orang melihat hasilnya karya rupa maupun sastra hendaknya menyatakan keserupaan, warna- dapat digunakan untuk membantu. Seniman selanjutnya secara tidak sadar tetap menggunakan esensi komposisi agar kesatuan ruang tetap terjaga.

Sejak awal seni lukis Cina cenderung menggunakan komposisi *juncta* mirip dengan komposisi lukisan Bali tradisional. Pernyataan ruang ditempuh dengan menempatkan kesan jauh pada bagian atas, sedangkan kesan dekat diletakkan pada posisi bawah. Teknik melukis di atas kertas dan beralatan tinta dan kuas mempunyai nada yang sama dengan seorang sastrawan, yaitu dikenal dengan sebutan “Empat Harta Kamar Kerja, kertas, pensil, sebatang tinta, batu penggosok. Sebenarnya, penggunaan kertas baru diketahui secara pasti setelah Tsai Lun berhasil melumatkan batang bambu menjadi bubur kertas, dengan teknik press akhirnya menjadi kertas. Selanjutnya warna-warna dibuat dari bahan alami tumbuh-tumbuhan warna hijau diperoleh dari tembaga, merah dari vermilion atau *dioxyde* air raksa, warna putih diperoleh dari kerang atau timah bakar. Kuning dari getah rotan, biru dari nila dan masih banyak lagi. (Oswald Siren, 1934,p.2).

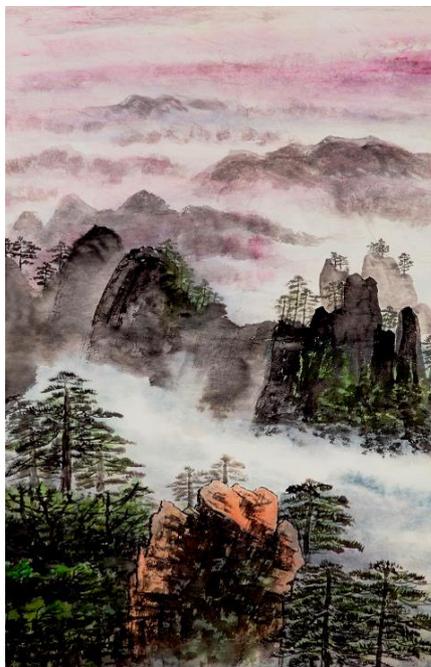
Seni lukis Cina terdapat dua bentuk lukisan yaitu *makemono* (gulungan mendatar - gambar 50) dan *kakemono* (gulungan menurun, gambar 51). Gaya lukisan mendatar mempunyai maksud lukisan keduniawian, misalnya pengabdian untuk sesama umat atau pengabdian kepada semua orang atau masyarakat menurun (vertikal) seperti huruf Cina adalah prinsip penyembahan antara



mahluknya kepada Tuhan. Jika berupa lukisan atau menurun  
menaik dianalogkan dengan kepercayaan. Lukisan Cina  
mempunyai 3 gaya, *pertama* seni lukis pemandangan (gambar no:  
49), *kedua*, seni lukis tamasya (gambar no 50), *ketiga*, seni lukis  
sajak (gambar no: 51). Selain seni lukis juga berkembang seni  
cetak (seni Grafik, gambar no 52). Seni Grafik muncul karena harga  
seni lukis naik maka direproduksi dengan dicetak.



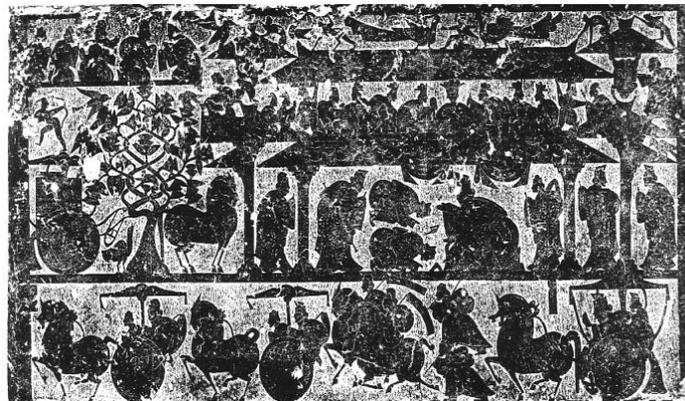
Gambar 52: Seni Lukis Pemandangan  
Sumber: [www.terrariaonline.com](http://www.terrariaonline.com)



Gambar 53: Seni Lukis Tamasya  
Sumber: [www.terrariaonline.com](http://www.terrariaonline.com)



Gambar 54: Seni Lukis Sajak  
Sumber: hdimagegallery.net



Gambar 55: Seni Grafis  
Sumber: Oswald Siren, 1934,p.68

f. Kesenian Budhis Cina Berkembang di Jepang dan Korea

Jepang terkenal sebagai negeri matahari terbit. Bangsa Jepang sejak jaman purbakala percaya akan kekuatan matahari sebagai sumber dari segala sumber. Kesetiaan kepada dewa matahari tersebut menyebabkan munculnya bendera Jepang berlambang matahari. Sejarah bangsa Jepang menunjukkan sebagai bangsa yang kuat memelihara alam; beberapa karya rupa seperti seni





bangun, dan seni taman maupun merangkai bunga merupakan bukti kesatuan pikirnya dengan alam.

Namun dari segi kepercayaan, Jepang kelihatan satu pandangan dengan Cina maupun Korea, karena baik Korea maupun Jepang pernah dijajah oleh bangsa Cina. Pada saat itu Cina sedang mengembangkan laskar agama Budha melalui perdagangan maupun penyebaran agama, yang akhirnya negeri itu mensikretiskan dengan kepercayaan setempat. Karya yang menyolok dan berkembang pesat di Jepang adalah seni patung, seni bangun dan seni Lukis. Perkembangan seni patung, Jepang mendapat pengaruh kuat dari Budhisme Cina, sehubungan prinsip perkembangan yang sama. Seni bangun, *pagoda* Jepang mempunyai spesifikasi kerumitannya pada seni bangun kayu. Sebagai contoh kuil *Nara*, merupakan bangunan megah yang rumit dengan penataan usuk sehingga menjadi ornamen ukir konstruksi dan membentuk nuansa magis. Bangunan ini untuk melaksanakan perjamuan minum teh *Chado*.



Gambar 56: Patung Budha Amidha, di kota Nara  
Sumber: Oswald Siren, 1934,p.98



Gambar 57: Kuil *Horyuji*, di kota Nara  
Sumber: Oswald Siren, 1934,p.102

#### 4. Kesenian Mesir

Mesir atau Mesr adalah nama yang diberikan oleh orang-orang Arab kepada lembah sungai Nil, waktu mereka pada abad 7 sesudah Masehi memegang kekuasaan pada daerah ini. Orang Yunani menyebut *Aiguptos* atau *Egypte*. Dari tulisan ini, dapat diketahui, bahwa penduduk sungai Nil dari Zaman Kuno memberi nama Kemi atau Kemet yang berarti "Hitam," karena sebagai tempat tinggal orang Mesir. Kata yang dipergunakan untuk membedakan lembah sungai berwarna Hitam dengan gurun berwarna kuning dan merah. Tanah Mesir berada disepanjang lembah sungai Nil, dekat Elephantine sampai delta di tepi Laut Tengah. Meskipun hampir tidak pernah hujan, tanah Mesir merupakan tanah yang sangat subur yang disebabkan oleh banjir sungai Nil pada setiap tahun yang selalu meninggalkan lumpur subur. Kondisi istimewa Mesir ini berbentuk seperti daerah panjang namun sempit, serta letak yang terpisah dari negara lain.

##### a. Huruf Mesir dan Sistem Kemasyarakatan

Sejak jaman dinasti (dinasti = keluarga raja-raja), sebagai kepala Negara adalah seorang raja yang disebut Firaun atau *Per-o*. Raja mempunyai kekuasaan besar seperti dewa, sehingga orang takut

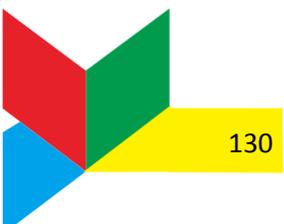


menyebut namanya. Kata *per-o* (berarti rumah besar) artinya rumah dan kebudayaan untuk yang berkedudukan tinggi seperti raja; disamping itu juga disebut *Pharao* berarti Imam Agung. Karena raja selain sebagai pemimpin pemerintahan juga sebagai pemimpin agama.

Seperti bangsa primitif yang lain, kebudayaan Mesir Kuno telah mencapai tingkat peradaban yang tinggi; hal ini dibuktikan sejak abad ke-43 SM, mereka telah membuat penanggalan atau kalender perhitungan tahun. Mereka menghitung tahun menjadi  $365 \frac{1}{4}$  hari (tahun matahari). Penanggalan ini mereka tuliskan dan hubungkan dengan kepercayaan terhadap dewa matahari. Huruf atau tulisan telah mereka kenal, dan sebagai medianya digoreskan pada dinding atau benda dari batu, kayu, logam, juga pada gulungan papyrus. Secara garis besar huruf Mesir ada 3 jenis, yaitu *hieroglyph*, huruf hieratis dan demotis. Masing-masing jenis mempunyai spesifikasi tujuan dan bentuknya.

b. Huruf *hieroglyph*: bentuk huruf tertua.

*Hieroglyph* berarti tulisan suci yang digoreskan, merupakan *pictography* dan sebagai huruf penting, suci, dan magis, digunakan untuk mencatat hal khusus. Gambar di bawah ada pada *Pallet* atau tempat melumat cat wajah raja Narmer. Huruf *hieroglyph* ini menceritakan kemenangan Narmer dimana rakyat yang takluk, dihitung dalam satuan panah dan dicatat oleh burung adapun posisi kanan dan kiri adalah gambaran dewa peperangan mereka.



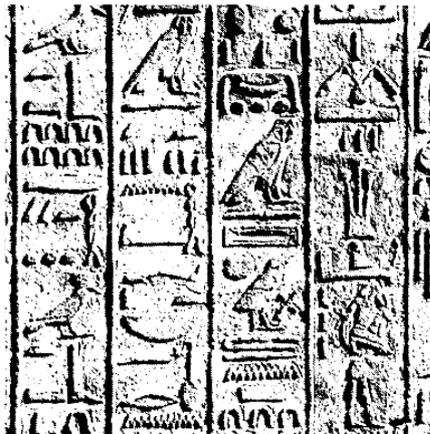


Gambar 58: Pallet raja Narmer  
Sumber: Upjohn, Everard M., 1958



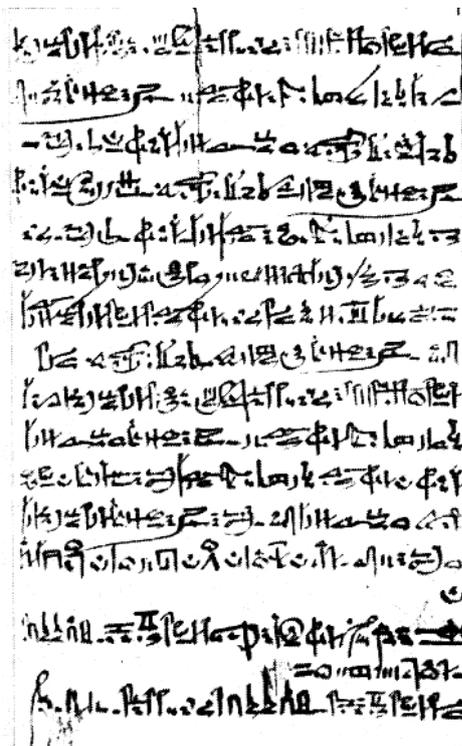
Nefertabet, daughter of king Khufu (Cheops)

Gambar 59: Detail Relief  
Sumber: <http://www.arden.com/theartifact/aegypt3/>



Gambar 60: Huruf *Hieroglyph*  
Sumber: Upjohn, Everard M., 1958

- c. Huruf *hieratis* juga dikatakan sebagai tulisan imam, karena huruf hieroglyph dianggap sulit dimodifikasi, diganti, dirubah atau dipersingkat maka muncul huruf *hieratis*. Huruf ini untuk menulis naskah pada daun papyrus.
- d. Huruf *Demotis* disebut sebagai huruf rakyat, macam huruf yang lebih sederhana dari *hieratis*. Terjadi antara zaman akhir dari dinasti ke-22 dan permulaan dinasti ke-26.





Gambar 61: Contoh Huruf *Demotis*  
Sumber: Upjohn, Everard M., 1958



Gambar 62: Contoh Huruf *Hieratis*  
Sumber: Upjohn, Everard M., 1958

Berdasarkan mitos Mesir, penemu tulisan ialah dewa *Thoth*, sebagai juru tulis dewa (*care taker*). Dewa ini membagikan huruf dalam bentuk paket berdasarkan strata dan penggunaannya. Tingkatan paling atas adalah tulisan suci untuk menerima dan mengemukakan informasi keilahiahan (huruf hieroglif), bersifat *pictograph*. Strata dibawahnya diberi hak untuk menuliskan keinginannya dengan hieratis sehingga dapat berkomunikasi dengan yang lain seperti komunikasi kepada semasa mereka hidup maupun dengan yang sudah mendahului serta yang akan datang. Generasi berikutnya sudah mereka bayangkan kehadirannya, oleh karenanya agar senantiasa terjadi kesinambungan perlu menuliskan wasiat kepada penerusnya. dengan huruf demotis.

Nama raja ditulis dengan hieroglif, maksudnya untuk meninggikan kedudukan seorang raja, baik sebagai pemimpin negara juga sekaligus pemimpin agama. Bagi dunia Timur, gaya pemerintahan negara agama sangat populer, apalagi negara yang sedang mengalami perubahan pranata sistem sosialnya.





Gambar 63: Contoh Huruf Pada Cartouche  
Sumber: <http://www.arden.com/theartifact/aegypt3/>

e. Kepercayaan terhadap Matahari dewa tertinggi.

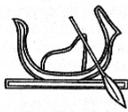
Bagi orang Mesir, agama dan kepercayaan merupakan inspirasi penciptaan karya rupa. Kepercayaan tertingginya kepada matahari yang mereka sebut *Ra*, *Rhe*. Menurut kepercayaannya semua yang ada di dunia ini hidup jika matahari ada. Matahari memberi penghidupan kepada jasad renik sekecil apapun, karena dia mampu memberi senyawa. Kepercayaan ini menjadi berlebihan sehingga timbul mitos raja adalah keturunan matahari, karena raja mampu memberi penghidupan rakyatnya. Berangkat dari sini diciptakan lambang-lambang visual.

Akhirnya, pemujaan kepada dewa matahari berkembang kepada pemujaan teman dan sahabat dewa matahari. Kepercayaan orang Mesir Kuno terhadap sejumlah sahabat dewa matahari menjadi politeisme, antara lain:

- 1) *Amon*: dewa utama dari Thebe, dewa nasional Mesir yang biasa dijadikan satu dengan dewa matahari *Amon-Re*, diwujudkan sebagai manusia.
- 2) *Anubis*: dewa pengawetan jenazah, digambarkan manusia berkepala anjing.
- 3) *Hathor*: dewa cinta berbentuk wanita bertanduk atau berkepala lembu.
- 4) *Horus*: dewa matahari dari Edfu, digambarkan sebagai matahari bersajap.

- 5) *Isis*: istri Osiris, ibu horus, Dewi cinta dan sebagai Ibu dewi.
- 6) *Maat*: dewi kenyataan dan keadilan, dengan bulu burung onta dikepala.
- 7) *Osiris*: raja dunia akhirat, dipuja sebagai hakim pengingat agar berkorban untuk kehidupan kekal. Dewa Osiris juga sebagai pencabut nyawa.
- 8) *Ptah*: dewa pencipta dari Memphis dan pelindung kesenian. *Re* : dewa matahari, digambarkan berkepala elang dan matahari.
- 9) *Thoth*: berbentuk manusia berkepala ibis, sebagai dewa ilmu pengetahuan, dan juru tulis dewa.
- 10) *Seth*, atau disebut dewa neraka, gelap dan kegelapan; menguasai padang pasir. Dia juga sering disebut oleh dewa kesuburan.
- 11) *Math*, dewa dipuja lantaran dianggap dewa kebenaran dan kesucian.

Dewa-dewa yang bertugas merusak, memelihara dan mencipta ini menurut tradisi mereka dapat disiasati dengan menciptakan properti dewa berupa lambang. Lambang ini diciptakan sesuai dengan karakter dewa

- a)  *Led*: jimat yang dapat menjamin perlindungan Osiris

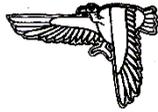
- b)  ANKH : lambang kehidupan, atau dapat dikatakan sebagai lambang *the eternal of life*, yaitu lambang kekekalan hidup



*Weja* : lambang api, digunakan untuk mengalah kan besidan akhirnya menjadi lambang keemasan, perhiasan emas serta bau sedap dan menyenangkan.



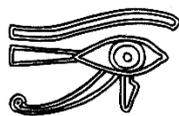
c) *Menat*: lambang, keturunan, kesuburan, hadiah perkawinan, dan hadiah pemeliharaan



*Vulture* : lambang pertahanan dan kekuatan dari dewa Isis, digunakan untuk menolak kutukan dan penyakit digunakan bersama palang *Ankh*.



d) *Uasek* : kalung pemberi kekuatan untuk pelepasan diri dari pembalut maut.



e) *Mata dewa Horus*: lambang kekuatan yang sesungguhnya, dan penjelmaan dewa Matahari (Ra) yang digunakan pada waktu upacara permintaan kepada dewa Ra.





*Tet* : Menggambarkan tiga kebenaran dalam dunia ini, lingkaran di atas menunjukkan kepala dewa Isis yang merahasiakan kematian dengan badan dewa Osiris yang sangat adaptif bentuknya. Lambang kemantapan dan kuat.



- f) *Guci Hati* : lambang berpikir halus dan kebaikan, kehidupan tenteram dan melindungi kematian. Digambarkan guci tanpa kepala adalah body yang sempurna di surga.

Dari lambang tersebut dapat diketahui, ternyata kepercayaan mereka tentang kehidupan sesudah mati sistematis. Kepercayaan ini memberi inspirasi baru terhadap penciptaan karya rupa, misalnya: jenazah harus awet tidak boleh rusak atau hancur maka diawetkan menjadi *mumi*. Mumi dimasukkan *sarcopagh* agar tidak rusak dan makam diperkuat agar harta karun dapat menyertai kepergian raja di alam baka. Maka diciptakan *mastaba* atau piramida untuk mengamankan mumi.

f. Perkembangan Kerajaan di Mesir

- 1) Kerajaan Mesir Kuno ( $\pm 2650$  -  $\pm 2190$  SM).
- 2) Kerajaan Mesir Kuno masa pemerintahan Firaun dari dinasti 3 - 8 dan di Memphis (dekat Kairo sekarang), yang terkenal ialah Joser dari dinasti 3 dan Khufa, Chafre dan Menkaura dari dinasti ke-4.
- 3) Kerajaan Tengah (2000 – 1700 SM).



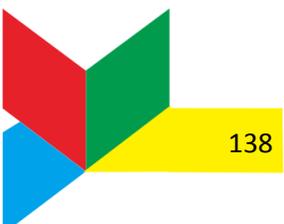
- 4) Pemerintahan Mesir Kuno dipecah menjadi dua bagian (atas dan bawah) agar memudahkan memerintah. Masa *Menemhet*, kerajaan lebih maju dari induknya sehingga terjadi perpecahan hebat.
- 5) Kerajaan Baru (1580 – 1000 SM).
- 6) Kerajaan Mesir Baru mencapai puncak keemasannya, kekayaan negeri tetangga dirampas dikumpulkan dalam kerajaan dan kemajuan pembangunan piramida juga terlihat pada abad 18, 19, 20 SM.

g. Hasil Kesenian

1) Piramida

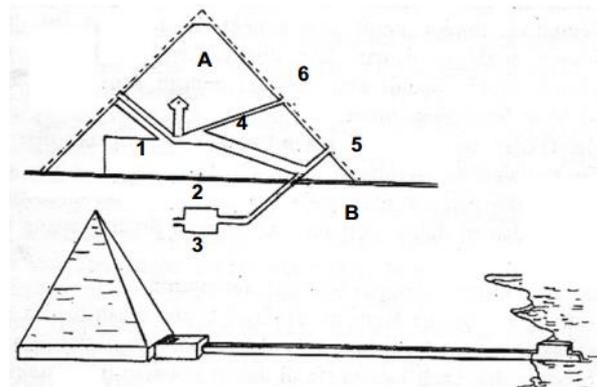
Alam Mesir bertemperatur tinggi, kadang lebih dari 42 derajat. Kondisi ini menyebabkan terjadinya *graniet*, *bazalt*, batu kapur, marmer, dioriet dan lainnya. Batu alam dipergunakan untuk bangunan: makam raja dan orang terkemuka. Mereka berprinsip bahwa makam adalah rumah pasca hidup yang bersifat kekal dan abadi. Untuk itu dibangun tempat sesaji, karena para ahli waris harus dapat menempatkan dan memberi sesaji, makanan, minuman, kemenyan. Dibuat juga, ruang penempatan patung yang meninggal. Biasanya, makam raja merupakan bangunan kelompok misal, makam raja Chafra merupakan kelompok yang terdiri :

- a) Piramid jasad Firaun, di dataran tinggi barat sungai Nil.
- b) Makam raja Joser di Sakkara berbentuk jenjang merupakan susunan mastaba.
- c) Susunan piramida di atas *mastaba (bent pyramid)*, terdapat di Dahshur.
- d) Piramida di Gizeh lambang *ben-ben*, emblem dari *Amon-ra* dewa matahari.





Gambar 64: Kompleks Piramida raja Khufu di Gizeh  
Sumber: Heinrich., 1950



Gambar 65: Susunan Piramid Raja Khufu Di Gizeh (Penampang Vertikal)  
Sumber: Heinrich., 1950

Keterangan:

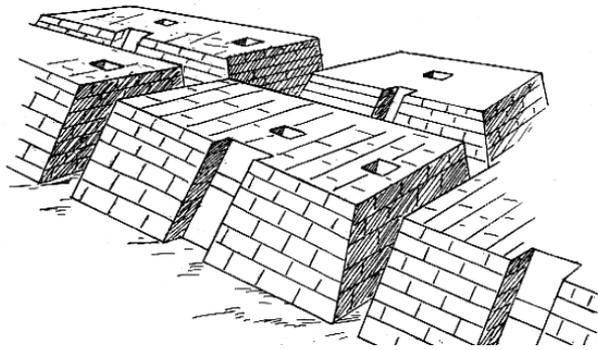
1. ruang jasad raja
  2. ruang jasad permaisuri
  3. ruang bawah
  4. gang tinggi (besar)
  5. gang rangkainya
  6. lobang masuk disebelah utara; dari luar tak tampak karena tertutup batu lapisan luar.
- A. = inti dibuat dari balok-balok batu alam yang bertatahan kasar.



B. = lapisan luar dibuat dari graniet atau batu kapur yang digosok halus puncak dripada.

## 2) Mastaba

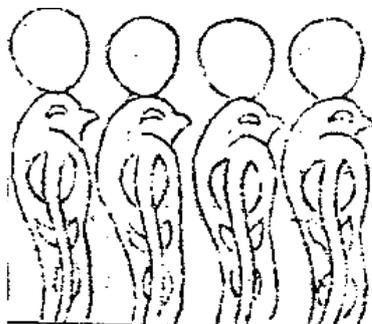
Kata *mastaba* berarti bangku, atau disebut juga sebagai bangku kematian. Hal ini menunjukkan adanya hubungan fungsi *sarcophag* dengan meja kubur yang merupakan ciri makam jaman primitif. *Mastaba* terdiri dari dua bagian :



Gambar 66: Struktur *Mastaba*  
Sumber: Jauhar Arifin, tt

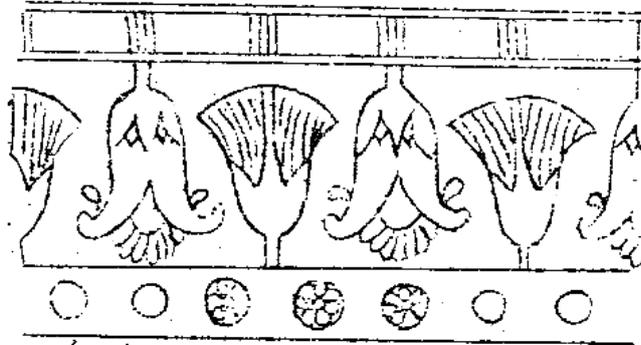
- a) Bagian atas tanah yang berbentuk piramid terpancung dengan denah persegi panjang.
- b) Bagian di bawah permukaan tanah yang merupakan ruang menyimpan jasad.

## 3) Seni Hias





Gambar 67 Ornamen ular Kobra (animal)



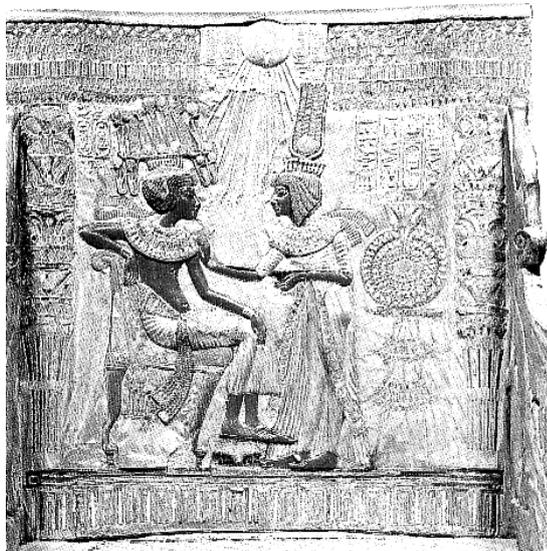
Gambar 68 Ornamen Kanteleen (vegetal)

Dua buah motif ornamen Mesir Kuno yang sering nampak dalam piramida, karya ini sengaja tidak ditampakkan, karena suatu kepercayaan bahwa hiasan dibuat untuk raja yang meninggal. Disamping itu ornamen tersebut diciptakan dalam dua bentuk: *pertama* dalam bentuk ornamen gambar atau warna, dan *kedua* ornamen relief yang dipahatkan pada dinding piramida sebelah dalam.

#### 4) Seni Lukis

Lukisan relief makam menggambarkan pengetahuan tentang kehidupan sehari-hari orang Mesir jaman Kerajaan Kuno. Lukisan dan Relief tertua didapatkan pada perabot dan palet. Dinasti ketiga menghasilkan relief atau lukisan yang berusaha menyederhanakan bentuk. Sebaliknya dari dinasti ke-5 dan 6 sejumlah relief dipahatkan pada *mastaba* para bangsawan (yang terkenal makam *Ti*). Diskusi yang sering muncul adalah bentuk relief Mesir Kuno tersebut diberi warna sehingga sulit dibedakan bidangnya. Seni lukis atau relief.





Gambar 69: Pallet

Sumber: <http://www.arden.com/theartifact/aegypt3/>

#### 5) Seni Patung

Untuk mengelabui, bangunan makam dilengkapi dengan patung, patung Mesir diciptakan untuk kebutuhan upacara dan penyembahan. Diantaranya secara tradisi patung yang terdapat dalam makam dapat disebutkan sebagai berikut:

- a) raga; *Ka*, dilahirkan bersama dengan raga, maka tetap menjadi satu dengan raga, pada saat meninggal *Ka* terpisah dari raga;
- b) *Ba*, ialah jiwa atau ruh. *Ba* sering digambarkan sebagai burung berkepala manusia.

Patung-patung Mesir Kuno masih kaku, posisi tubuh frontal dan kedua kaki dan tangan relatif belum mewujudkan gerakan yang baik. Beberapa patung diciptakan selaras dengan piramida dan *mastaba*. Patung tersebut variatif, sebagian diberi warna sehingga kelihatan hidup, namun pada patung karang dibiarkan polos.



Gambar 70: Patung Ranefer posisi berdiri tegak  
Sumber: Heinrich., 1950



Gambar 71: Patung Patung Raja Kefren  
Sumber: Heinrich., 1950

#### h. Kesenian Islam

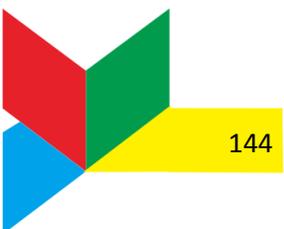
- 1) Al Qur'an dan Hadits sebagai sumber kebudayaan Islam  
Kesenian Islam diciptakan oleh para pemeluk agama Islam. Ide penciptaan kesenian berasal dari ajaran agama Islam kemudian

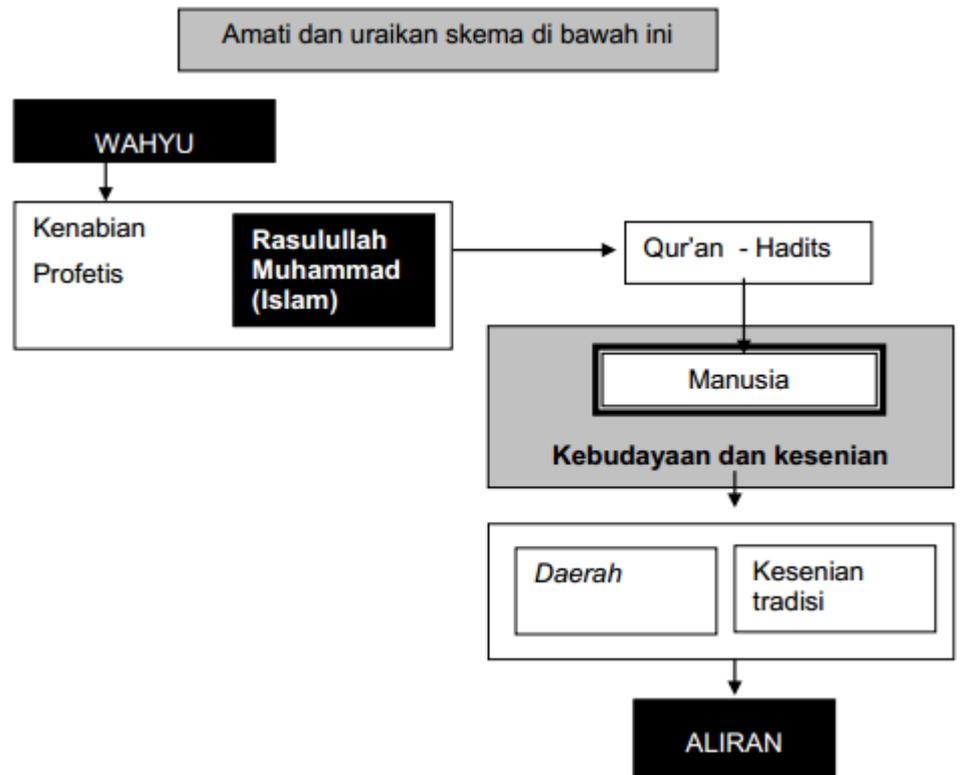


direpresentasikan kedalam visi Islam, dan sebagian diantaranya merupakan visualisasi budaya berakar dari ajaran agama Islam. Kehadirannya tidak saja di negeri Arab saja melainkan di beberapa negeri yang mendapat pengaruh agama Islam seperti Eropa, Afrika, Asia dan di semenanjung Arab sendiri. Kesenian Islam bukan hanya kesenian Arab (catatan: kesenian Arab dipengaruhi oleh kesenian sebelum Islam yaitu kesenian zaman Jahiliyah).

Dalam syariat agama, kepercayaan Islam juga mengenal tokoh penyampai pesan Tuhan yaitu rasul maupun nabi (*archetypal man*, sistem kepercayaan ini kalau di Jawa berkembang istilah wali). *Archetypal man* agama Islam yang terkenal adalah Muhammad yang menerima wahyu untuk disebarluaskan dalam bentuk buku kitab suci Al Qur'an. Kepercayaan Islam berdasarkan Al Qur'an, oleh pemeluknya diyakini sebagai sumber dari segala sumber peraturan atau tradisi. Lewat wahyu dan Hadits yang disampaikan oleh rasul berkembang kebudayaan Islam. Hirarki tertinggi adalah Al Qur'an. Dari Al Qur'an dan Hadist ini disusun ide dan pranata sistem kebudayaan.

Skema di bawah ini menunjukkan bahwa kitab suci Al Qur'an diyakini sebagai sumber kepercayaan (agama) dan juga kebudayaan. Termasuk di dalamnya adalah implementasi tata aturan tersebut untuk penciptaan karya seni. Karya seni sebagai bagian dari hasil kebudayaan Islam, dan kebudayaan Islam bersumber dari Al Qur'an. Daerah-daerah pengaruh kepercayaan Islam tersebut menerjemahkan kebudayaan Islam ke dalam faset kehidupan termasuk kesenian. Kesenian tidak dan bukan merupakan alat serta media representasi kepercayaan seperti pada kesenian sebelumnya.





Gambar 72: Skema Alur Pengaruh terhadap Penciptaan Kesenian Islam

Sejarah Islam tercatat sejak Chalifah Umar (634 – 644) menaklukkan daerah sejak dari Eropa sampai Asia. Selama pemekaran wilayah, ternyata kelompok Umar juga menyebarkan agama. Pada kesempatan ini agama yang menyebar akhirnya menyatu dengan budaya dan pandangan hidup daerah jajahannya. Oleh karenanya kesenian Islam sendiri mempunyai banyak corak sesuai dengan corak daerah jajahannya. Perjalanan seabad mampu memberikan nuansa Islam mulai dari Spanyol sampai India yang terbagi dalam 5 kelompok besar corak kesenian Islam. Diantaranya:

- a) Aliran Arab, berada di Saudi Arabia, Syria, Palestina, dan Mesir,
- b) Aliran moor, di Afrika Utara dan Spanyol,
- c) Aliran Turki di Asia kecil, semenanjung balkan dan lain-lainnya;



- d) Aliran Persia di Persia, Mesopotamia dan India;
- e) Aliran Indonesia, di Indonesia.

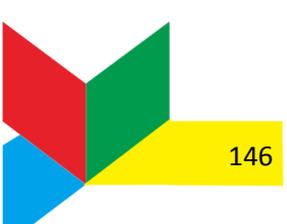
Untuk memahami aliran ini beberapa ahli menemukan cara mengidentifikasi bentuk dan isi aliran kesenian Islam. Inti aliran kesenian terletak pada cara mengungkapkan dan seberapa jauh kesenian asli masih bertahan menerima norma dan visi Islam dalam peradaban daerah. Sebagai contoh kesenian Indonesia, tradisi bangsa Indonesia yang masih kuat mampu menerjemahkan kesenian Islam menjadi kekhasannya. Ornamen figural pengembangan kesenian Islam yang dibawa oleh para penyebar agama lewat jalur perdagangan ini menjadi ciri khas kesenian Indonesia.

## 2) Hasil Kesenian.

Kesenian Islam bersumber dari kepercayaan. Berangkat dari kebutuhan inilah masjid berkembang. Satu rangkaian dengan bangun masjid ini muncul seni hias, bentuk kubah atau atap, menara, pancaran air, mikhrab, maksurah maupun mimbar.

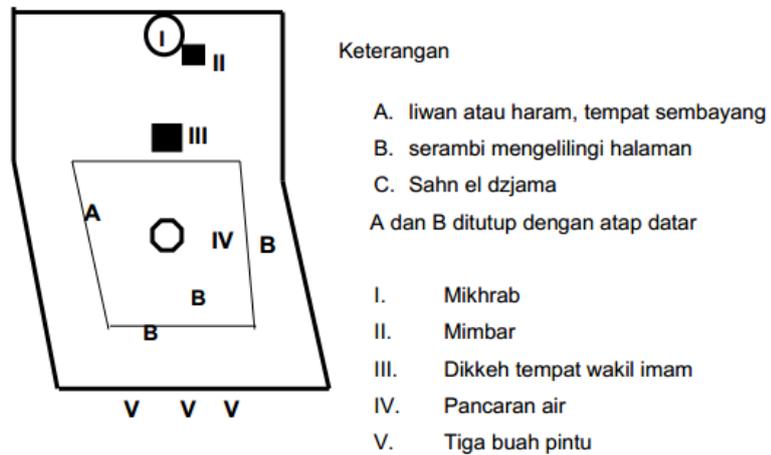
### a) Seni bangun masjid:

Masjid yang pertama kali hadir adalah Nabawi di Medinah. Tata susunnya sederhana, dinding terbuat dari tanah liat dilengkapi 3 pintu gerbang. Masjid tersebut merupakan masjid terbuka (tidak beratap) dikelilingi oleh dinding dan di tengah ada halaman yang dilengkapi pancaran air untuk wudlu (*Sahn el dzjama*). Arah sembahyangnya Jerusalem, maka dinding utara merupakan kiblat. Setelah ada perubahan arah menghadap kiblat (Mekah), dinding selatan dilengkapi dengan serambi dan dibuat pula mikhrab. Di depan lengkung mikhrab agak kesamping diletakkan tempat duduk yang terbuat dari papan kayu untuk nabi disebut mimbar. Contoh masjid yang lengkap seperti susunan di atas berada di Fustat di Mesir. Masjid Amru didirikan pada tahun 642, dinding bagian dalam masjid Amru dilengkapi serambi, dan atap

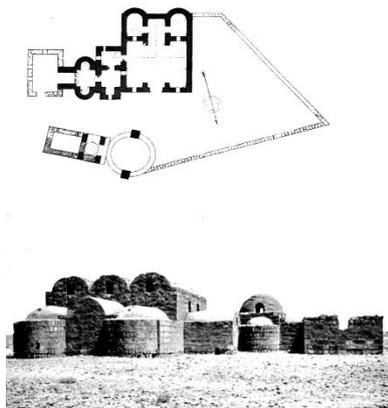




datar dari kayu dipikul dengan *arcadon* (*arcade*) berupa deretan lengkung yang dipikul oleh tiang penyangga.



Gambar 73: Denah Masjid Amru



Gambar 74: Denah Masjid Qusyair Amra  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 22

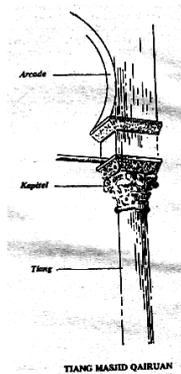
Contoh gambar masjid Qusyair Amra (daerah Andalusia) pengembangan masjid halaman, denah tradisional segi empat sudah berbentuk segitiga dilengkapi dinding sederhana dan parit.

#### b) Gaya Lengkung Bangunan





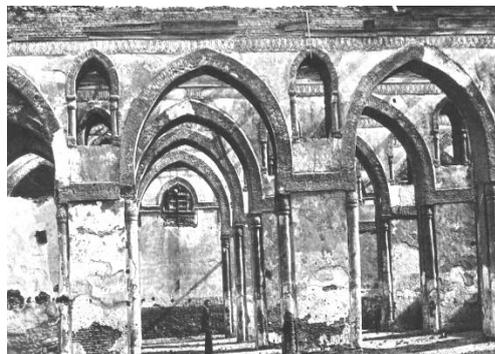
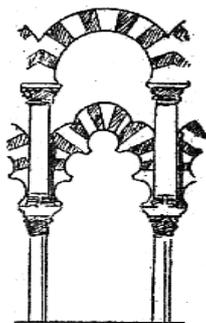
Kelengkapan bangunan masjid adalah hiasan seperti kaligrafi, lengkung dan lukisan dinding. Dengan hadirnya aliran ini ternyata juga mempengaruhi bentuk lengkung dan hiasan yang lain. Salah satu bentuk lengkung difungsikan sebagai penyangga adalah *arcade*. Ide *arcade* ini adalah tiang-tiang penyangga balok *architrave* dan dilengkapi dengan relung yang juga mirip dengan *arcadenya*. Diperkirakan bentuk lengkung ini berasal dari peninggalan Yunani mirip dengan lengkung lunas kapal.



Gambar 75: Tiang Masjid Qairuan  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 125



Gambar 76: Lengkung masjid Cordova  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 75



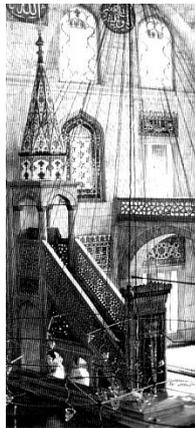


Gambar 77:  
*Arcade* bertingkat  
Masjid Cordova  
Sumber: Titus  
Burckhardt, 1976:  
127

Gambar 78: *Arcade* lengkung tajam  
disangga oleh tiang-tiang  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 65

c) Seni Mimbar

Mimbar merupakan seni Islami, perkembangan mimbar dimulai dari tempat sembahyang nabi berupa tumpukan papan atau balok kayu dan terpisah dengan dinding bangunan. Kelengkapan mimbar adalah ukiran dan beberapa diantaranya diberi hiasan atap mirip atap dengan bangunan induknya, seperti atap lengkung atau *ziggurat*. Sebagian besar mimbar tidak dihiasi dengan gambar atau ornamen makhluk hidup. Hal ini mengikuti anjuran (Hadits Rasulullah, yang diriwayatkan oleh Buchori Muslim 125) yang menyatakan larangan menggambarkan makhluk hidup. Dari aturan ini menjadikan beberapa karya Kesenian Islam tidak membuat atau menempatkan makhluk hidup dalam bangunan maupun hiasan.





Gambar 79: Mimbar  
*Sokullu*, Istanbul-Turki  
Sumber: Titus Burckhardt,  
1976: 15



Gambar 80: Mimbar masjid  
Sulaiman, Istanbul-Turki  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976:  
20



Gambar 81: Mimbar  
Khanakah, Sultan Barquq,  
Kairo  
Sumber: Titus Burckhardt,  
1976: 20

Gambar 82: Mimbar Masjid  
Teheran-Iran  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976:  
22

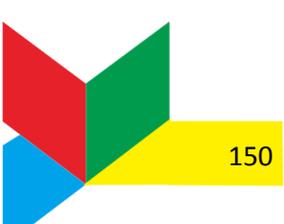
d) Seni Bangun Atap (*vault*)

Perkembangan bentuk atap seiring dengan perkembangan masjid. Pada masjid Nabawi atap terbuat dari daun kurma yang dirangkai sedemikian rupa dalam berbagai bentuk. Atap ini bermula untuk meneduhi kepanasan Rasulullah pada waktu menjadi imam dan chatib sekaligus. Namun selang berapa tahun atap yang tidak permanen ini kemudian dibangun dengan bentuk yang variatif menuju bentuk-bentuk yang semakin sempurna.

- (1) dari bentuk sarang laba-laba yang disebut dengan *muqarnas*;
- (2) Stalagnit air di gua yang mengesankan jatuh ke lantai dan
- (3) Relung simetris dari ornamen tumbuhan.

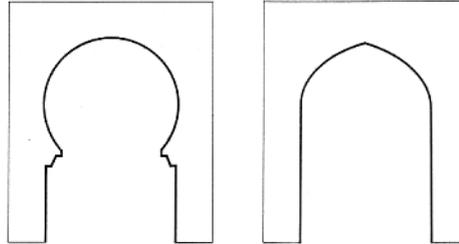
Perkembangan bentuk atap mendapatkan berbagai pengaruh:

- (1) pengaruh kesenian tradisional (*local genius*)

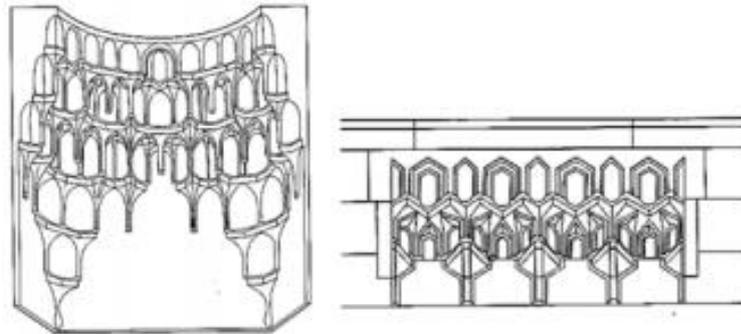




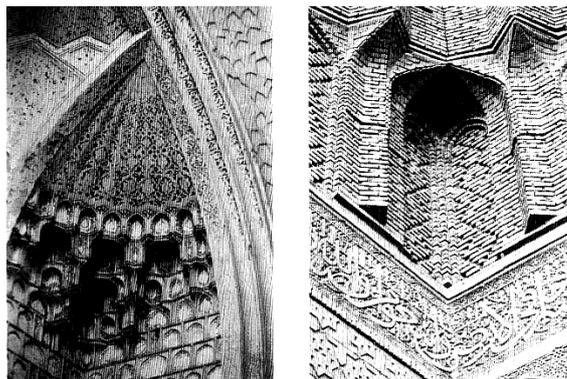
- (2) pengaruh kesenian Arab Jahiliyah (primitif) sebelum Islam
- (3) dari kesenian Kristen, bekas jajahan.



Gambar 83: Bentuk Awal Lengkung  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 25



Gambar 84: a, b. *Muqarnas* di masjid Khargird, Khurasan-Persia  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 27



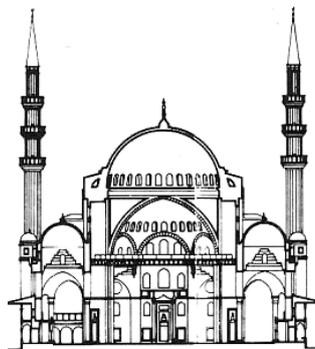
Gambar 85: Masjid Jum'at di Veramin, Teheran-Iran  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 43





e) Bangun Kubah

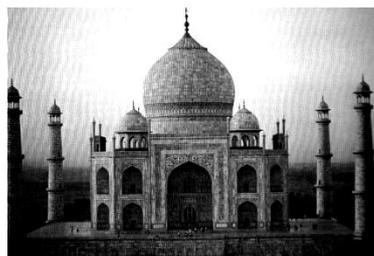
Karakteristik suatu bangunan masjid adalah kubah atau lengkung atap bangunan. Dalam kesenian Islam bentuk kubah variatif sekali, dan gaya ini mendapat pengaruh dari berbagai kesenian daerah maupun kesenian bekas jajahan. Beberapa diantara masjid yang berdiri merupakan pengalihan fungsi bangunan gereja (rumah ibadah umat Katolik dan Kristen). Akibat kekalahan perang bangunan tersebut diubah menjadi gereja.



Gambar 86: Gaya Turki – Yugoslavia  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 55



Gambar 87: Masjid Gaya Mesir  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 91





Gambar 88: Gaya Persia–India  
Sumber: Titus Burckhardt,  
1976: 109

Gambar 89: Masjid Aya  
Sophia  
Sumber Titus Burckhardt,  
1976: 108



Gambar 90: Masjid Gaya Arabia-Syria  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 110

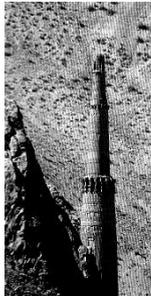
f) Seni Bangun Menara

Kebudayaan Islam mempergunakan dan memfungsikan menara sebagai tempat adzan, oleh karena itu kehadirannya diharapkan mempunyai makna simbolik. Kata menara berasal dari *menaret* yang berarti cahaya, selanjutnya dijadikan satu kefungsiannya dengan masjid pada waktu Khalifah dari Bani Umayyah yaitu *al Walied* (705–715). Akhirnya tradisi membuat menara ini nantinya berkembang pada setiap aliran kesenian Islam.

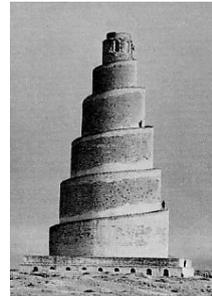




Gambar 91: Menara Masjid Seville  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 82

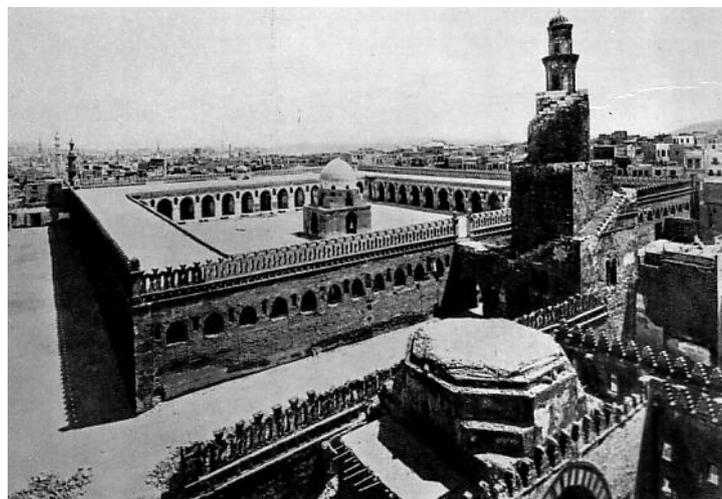


Gambar 92: Menara Masjid Qairuan  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 82



Gambar 93: Menara Jam, Afganistan  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 83

Gambar 94: Menara Samara  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 76



Gambar 95: Menara Ibnu Tulun  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 83

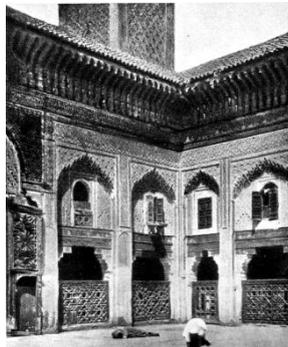


g) Pancaran air (*sebil*)

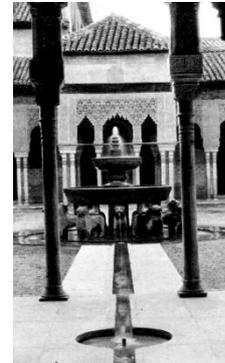


Istilah *sebil* sering digunakan dalam kesenian Islam untuk menunjukkan pancaran air atau pancuran yang berfungsi sebagai tempat wudlu. Salah satu tempat wudlu di aliran Moor, tepatnya di masjid Cordova digunakan hiasan kepala singa untuk memancarkan air wudlu.

Gambar 96: Pancaran air Masjid Seville  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 79



Gambar 97: Pancaran air di Madrasah Bou Inaniyah  
Sumber Titus Burckhardt, 1976: 112

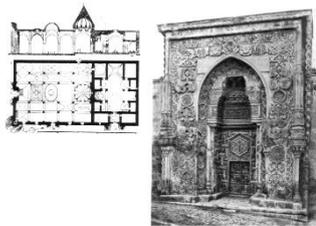


Gambar 98: Pancaran air di Al Hambr  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 111

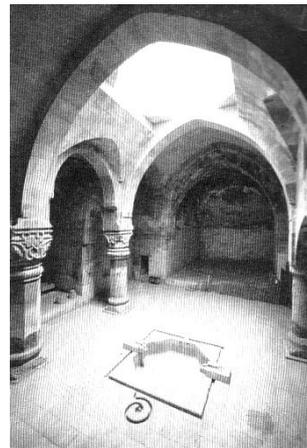
h) *Moristan*

Kata lain untuk menyebutkan rumah sakit atau tempat berobat bagi rombongan kafilah dan para musafir. Pada suatu ketika tabib tersebut berkumpul pada suatu masjid halaman dan membuka praktek pengobatan.





Gambar 99: Moristan Ulu Cami  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 62



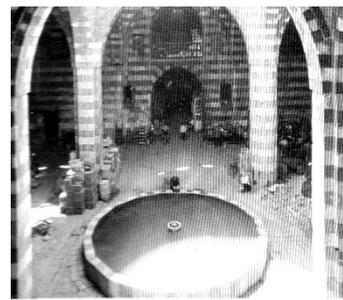
Gambar 100: Moristan Divrigi-Turki  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 62

i) *Khan* atau *Karavanserai*

Bangunan ini mirip dengan *ukail* tetapi menyatu dengan kereta. Bangunan ini tidak sengaja dibangun melainkan menyatu dengan kereta, oleh karenanya lebih tepat jika dikatakan sebagai kereta berdagang.



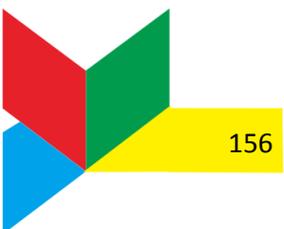
Gambar 101: Pasar Fest Merdina-Maroko  
Titus Burckhardt, 1976: 56



Gambar 102: *Kharavanserei* di Asad Pasha-Damaskus  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 57

j) Madrasah

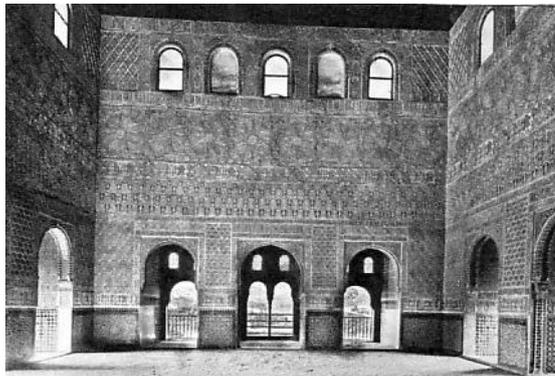
Madrasah merupakan bangunan belajar (sekolah), kemudian menyatu dengan masjid, karena pada waktu berdagang para kafilah tinggal sebentar di halaman masjid sekaligus belajar



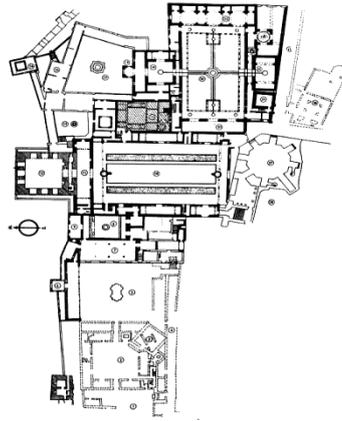
agama. Lama kelamaan berfungsi sebagai masjid-sekolah. Madrasah ini kemudian berdiri sendiri dan menjadi sekolah khusus. Perkembangan mutakhir, madrasah menjadi satu kompleks dengan masjid dan makam (*maoseleum*).

k) Istana

Seiring dengan perkembangan penyiaran agama Islam, beberapa seni bangun masjid maju dengan cepatnya. Disisi lain, ternyata seni bangun Islam tersebut berkembang menjadi seni bangun *secular*, seperti beteng, istana, dan taman. Seni bangun beteng menyatu dengan susunan kompleks istana, dan taman. Eksterior taman menyatu dengan kompleks istana sebenarnya bukan hal baru, ide ini datang dari kesenian sebelumnya dan juga kesenian Kristen yang dibawa oleh para pengikut Kristen sebelum Islam masuk wilayah jajahan. Salah satu taman *al Hambra*, susunannya menyatu dengan kompleks istana. Taman tersebut dihuni oleh para *harem* (isteri) raja yang dilengkapi dengan taman.



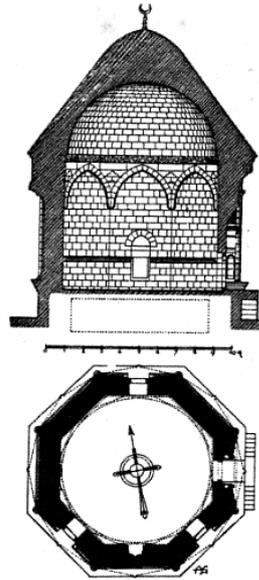
Gambar 103: Interior al Hambra  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 86



Gambar 104: Denah al Hambra  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 86

l) Kuburan

Seni bangun kubur di dalam kesenian Islam dilengkapi dengan *turbah* adalah suatu bangunan yang didirikan di atas makam (*cungkup*-bahasa Jawa). Bangunan ini semuanya merupakan bagian susunan masjid, oleh karenanya kehadirannya mempunyai pengertian yang bervariasi, seiring dengan masjid. Namun, lama kelamaan bangunan ini didirikan terpisah dengan masjid. Karakteristik bangunan ini nantinya dapat berkembang menjadi *maoseleum* atau masjid kuburan seperti makam Taj Mahal dibuat India. Di Kairo terdapat bangunan *turbah* yang diperuntukkan sultan dan para pengikut setia raja; bangunan ini terbuat dari batu marmar.



Gambar 105: Contoh Makam Hudavend Hatun Di Nigde  
 Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 87

### 3) Seni Hias

#### a) Ornamen dinding dan keramik

Kesenian di daerah Persia lebih banyak mengkreasikan masjid sebagai medium ekspresinya. Mulai dari atap, langit-langit, dinding sampai pada lantai. Karya keramik yang sebenarnya diperuntukkan perabot rumah tangga diciptakan untuk dinding, hingga kini menjadi andalan kesenian Islam pada daerah tertentu.

Keramik dinding yang digunakan dengan teknik *fayence* yaitu mengalami beberapa kali pembakaran dan pembentukannya dengan disisipi materi lain, sehingga terkesan susulan. Sebenarnya yang menarik selain keramik lantai, dengan berbagai motif geometris, juga keramik dinding dengan teknik *mefel*.



Gambar 106: Hiasan Keramik pada Mikhrab  
Sumber: Titus Burckhardt, 1976: 104

b) Ornamen Karpas dan Bordir

Kesenian Islam mengekspresikan pada ornamen, diantara yang paling menonjol adalah ornamen geometris pada karpas. Jenis karya seni ini diterapkan pada kain, karpas, dan desain tegel (ornamen lantai). Kebanyakan diantara yang muncul adalah motif tumbuhan atau vegetal yang diselesaikan secara geometris. Beberapa diantara yang muncul adalah kreasi dari bunga mawar (*rozet*) dengan menonjolkan garis-garis tulang bunga yang dikuatkan dengan kontur. Biasanya terdapat kesatuan ide antara ornamen lantai dengan ornamen lengkung langit.

#### 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 estetika.

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 mengidentifikasi perkembangan seni rupa Timur, atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta mengamati gambar-gambar perkembangan seni rupa Timur 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.
4. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
5. 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.
6. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

### **Lembar Kerja 3.**

#### **Menganalisis Perkembangan Seni Rupa Timur**

Tujuan:

Melalui diskusi Saudara diharapkan mampu membuat rencana untuk menganalisis perkembangan seni rupa Timur dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendaat 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.

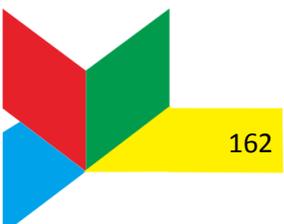


- b. Pelajarilah lembar kerja rencana mengidentifikasi perkembangan seni rupa Timur.
- c. Baca kembali uraian materi, lakukanlah studi referensi lainnya yang mendukung dan observasi baik secara langsung atau berdasar pengalaman kemudian diskusikan dengan sesama peserta untuk mendapatkan pemahaman dan teknik tertentu dalam memvisualkannya.
- d. Isilah lembar kerja rencana mengidentifikasi perkembangan seni rupa Timur, untuk mendapatkan hasil yang optimal dan proses kerja yang cermat dan teliti.

Lembar Kerja Rencana menganalisis perkembangan seni rupa Timur

No.	Aspek Perencanaan	Hasil Identifikasi
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		

7. 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 3 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

Buatlah kajian untuk menganalisis ciri-ciri seni rupa Timur.

#### F. Rangkuman

Secara garis besar Kesenian Timur berlandaskan agama atau kepercayaan, dan kondisi ini mempengaruhi cara cipta mereka (lihat cara cipta seni: *Theory of Magic and Rellegy*). Cara tanggap agama /kepercayaan mereka berbeda-beda sehingga cara merepresentasikan dalam karya juga variatif. Beberapa pustaka sejarah banyak menyebutkan, bahwa suatu kepercayaan (agama dalam arti kuno) terdiri atas tiga struktur yang kuat yaitu: kepercayaan merupakan tiang kehidupan bangsa Timur (*theocentric*), maka karya seni berpusat kepada Tuhan. Tuhan digambarkan sebagai kekuatan tunggal yang menguasai kehidupan, yaitu kehidupan konteks batin maupun jasmaniah. Kekuatan Tuhan terikat dengan nyawa atau ruh yang dapat menggerakkan cipta-rasa dan karsa manusia sehingga dapat menikmati dunia nyata ini. Pada peristiwa tertentu, Tuhan memberikan wewenang kepada raja sebagai *care taker* dunia, yaitu pemberian hukuman fisik kepada manusia, karena sifat Tuhan yang maha halus. Sedang versi lain, Tuhan juga tidak dapat berhubungan langsung dengan manusia, maka diciptakannya malaikat untuk membawa berita kepada manusia terpilih (*archetypal man*) untuk menyampaikan berita Tuhan. Adapun konsepsi.



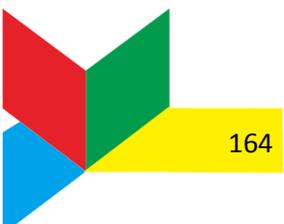
## G. Umpan Balik dan Tindak Lanjut

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

Materi tentang perkembangan seni rupa Timur 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. Dalam kegiatan pembelajaran ini hanya berisi pengetahuan tentang perkembangan seni rupa Timur 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 dengan kata lain, program tindak lanjut merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam program tindak lanjut 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 program tindak lanjut. Perlu diingat bahwa hasil implementasi program tindak lanjut yang berupa tagihan-tagihan akan memengaruhi kompetensi Saudara

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.





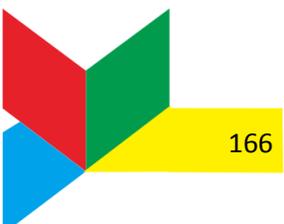
Berdasarkan Rencana Tindak Lanjut yang telah disusun sebagaimana telah diuraikan di atas, maka akan dengan mudah pihak yang bertanggung jawab terhadap program pelatihan dapat mengetahui keluaran dan hasil serta dampak pelatihan.

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 bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

## H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

Mohon dicermati pada uraian materi tentang seni rupa timur dan untuk referensi visual dapat menggunakan sumber belajar lain.

1. Seni bangun, kaligrafi, seni hias, dan ornamen.
2. Jenis karya seni ornamen berkaitan dengan pelarangan menggambarkan makhluk hidup sehingga para seniman muslim mencari jalan keluar agar ekspresi diri tetap terjaga.
3. Menara dari kata menaret atau me-Nur et, Nur adalah sinar illahi, maka menara adalah tempat untuk munyuarakan sinar ilahi yaitu shlat bersama di masjid.
4. Persi, atau kesenian India, karena mendapat pengaruh dari daerah Gujarat-India-Persia.





## KEGIATAN PEMBELAJARAN 4 PERKEMBANGAN SENI RUPA BARAT

### A. Tujuan

Setelah mempelajari uraian materi pada kegiatan pembelajaran 4 baik yang bersifat pengetahuan maupun keterampilan, Saudara diharapkan dapat meningkatkan kemampuan menganalisis perkembangan seni rupa Barat 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 menganalisis perkembangan seni rupa Barat yang ditandai dengan kecakapan dalam:

1. memahami prasejarah seni rupa Barat dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
2. menganalisis perkembangan seni rupa di eropa masa Abad Pertengahan dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
3. menganalisis Masa Gotik dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
4. menganalisis Jaman *Renaissance* dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.
5. menganalisis *Neoklassikalisme* menuju Realisme dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

6. menganalisis modernisme dan postmodernisme dengan memperhatikan aspek kemandirian, kedisiplinan, kerjasama dan terbuka terhadap kritik dan saran.

### C. Uraian Materi

Di bawah ini terdapat dua buah patung Yunani Kuno yaitu (gambar 104) dewa pencipta karya seni, (gambar 103) dewi penata tari. Kedua patung tersebut mempunyai wajah cerah seperti tersenyum dengan penuh keramahan. Hal ini berbeda dengan patung di jaman kejayaan India ataupun Mesir. Patung ini sengaja berpenampilan mirip manusia ideal yang berparas cakap. Ide pematungan dewa memang berangkat dari kehidupan nyata, bangsa Barat lebih menekankan kepercayaan yang realistis, sehingga berbeda dengan kehidupan bangsa Timur yang selalu memikirkan kehidupan pasca mati. Mereka tidak mau mengenal kehidupan pasca mati yang dianggap abstrak. Kepercayaan terhadap banyak dewa (*polytheism*) digambarkan tidak seperti orang Timur. Dewa-dewa bangsa Barat dibuat tampak ceria, dan ideal manusia. Dewa orang Timur terasa angker penuh dengan makna simbolis. Diantara dewa-dewa yang muncul adalah Zeus sebagai dewa Agung.

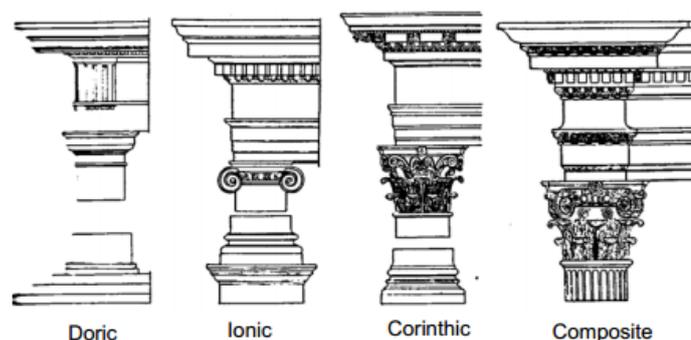


Gambar 107: Dewa Pencipta Karya Seni  
Sumber: Up John, 1958: 66



Gambar 108: Dewa Penata Tari  
Sumber: Up John, 1958: 67

Poseidon sebagai dewa laut, Palas Athena sebagai dewi ilmu pengetahuan, dan Appolo sebagai dewa kebudayaan, serta dewa Hermes sebagai dewa perdagangan. Para dewa ini tinggal di gunung Olympus. Kedua patung ciptaan masa Yunani Kuno ini merupakan hasil karya seni rupa yang dianggap berhasil; karena susunan dewa yang sangat ideo-realistic dimana dewa adalah idealisme manusia sempurna. Dewa adalah manusia yang ideal dengan segala atribut kemanusiaan, bukan ideo-symbolik yang penuh makna dari setiap properti dewa. Seiring dengan perkembangan seni patung, nantinya seni lukis dan seni bangun juga mengalami perkembangan ciptaan yang luar biasa. Beberapa karakteristik tampilan tiang Ionia dan Doria dengan pilar bergerigi sebagai rumah pemujaan dewa Zeus.



Gambar 109: Beberapa model Tiang  
Sumber: Up John, 1958: 121

Temuan pilar seperti diatas menunjukkan bahwa masa itu telah dikenal pemerintahan yang sistemik. Pilar yang artistik diikuti dengan bentuk istana yang megah serta hasil kesenian yang lain. Diantara yang menonjol adalah relief pada istana Xerxes Persepolis. Bangunan ini diperkirakan sangat luas yang didalamnya juga tersusun tempat pemujaan para dewa yang mereka anggap berpengaruh terhadap kehidupannya.

## 1. Prasejarah Seni Rupa Barat



Gambar 110: Lukisan Dinding Altamira  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Cave\\_of\\_Altamira](https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Altamira)

Masa prasejarah di Eropa sekitar 30000-1000 SM, karya yang sangat nampak untuk dipelajari adalah seni lukis gua, patung dan seni bangun. Karya-karya tersebut sampai saat ini ada yang masih relevan untuk dikaji ulang tentang ide dasar penciptaan. Walaupun masa ini bersifat praduga, kesenian yang dihasilkan menunjukkan kualitasnya, nampak nuansa magis yang realistik. Barangkali kondisi ini dipengaruhi oleh alam yang selalu membuat manusia bekerja keras dan realistik. Kepercayaan terhadap hal gaib diwujudkan dalam bentuk karya rupa simbolis-realistik Seni rupa prasejarah bersifat ritual dan magis, karena penciptaannya dikaitkan dengan upacara religi dan kepercayaan terhadap kekuatan gaib. Namun karya seni rupa tersebut juga menunjukkan hasil keterampilan dan intelektualitas, misalnya masa paleolitikum, mesolitikum, dan neolitikum. Beberapa karya yang dapat diidentifikasi diantaranya lukisan dinding, patung batu dan masih global belum detail. Sebagai contoh karya tersebut adalah seperti pada gambar 111.



Gambar 111: Relief Patung Biomofisme  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Cave\\_of\\_Altamira](https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Altamira)

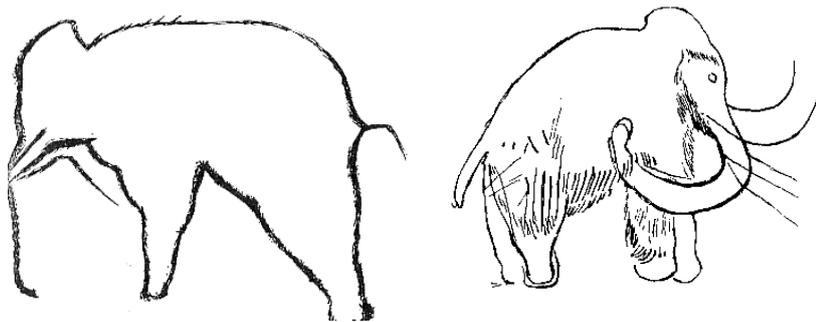
Diperkirakan masa pembuatan setua lukisan dinding di Altamira pada perioda palaeolithikum Tengah. Bentuk patung dewa Venus yang dipahatkan pada batu karang. Selain patung, lukisan, di masa itu juga didapatkan perhiasan manik-manik. Perhiasan ini tidak banyak karena sebagian besar telah diambil tanpa ada persediaan yang ada. Beberapa museum di Inggris memasang manik-manik perhiasan tersebut.

Masyarakat purba pada zaman paleolitikum (30000-8000 SM) hidup di dalam gua-gua, sebagai pengumpul makanan dan berburu binatang. Dalam kehidupannya di gua selama ribuan tahun ini, ternyata mereka mampu melahirkan karya seni rupa yang bernilai tinggi. Peninggalan seni rupa paleolitikum yang terkenal adalah lukisan dinding gua (*cave painting*). Lukisan gua di antaranya terdapat di gua Altamira di Spanyol utara dan Lascaux di Perancis selatan. Lukisan di gua Altamira di temukan oleh Marcelino da Sautuola, seorang penduduk setempat yang tertarik pada bidang arkeologi. Semula penemuan ini diragukan, tetapi pada tahun 1901 Abbe Preuil seorang arkeolog terkemuka berhasil membuktikan keasliannya. Objek yang dilukiskan di gua Altamira adalah binatang yang berkesan tiga dimensional, dengan

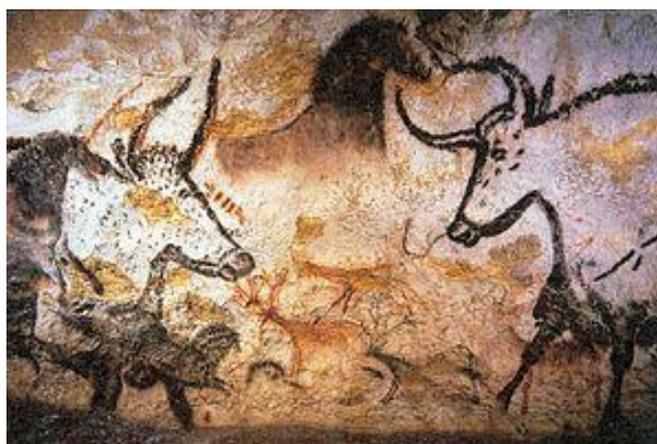


warna kemerah-merahan, oker dan hitam (lihat gambar lukisan dinding di atas). Lukisan ini menunjukkan aspek monumental.

Lukisan di gua Lascaux di daerah Dordogne Perancis ditemukan pada tahun 1941. Lukisan gua ini menampilkan objek binatang seperti bison, rusa kutub, kuda dan serigala. Warna yang digunakan merah dan kuning oker, yang berasal dari tanah dan dicampur dengan lemak binatang. Lukisan di gua Lascaux, Altamira, dan tempat lain, menunjukkan sifat naturalis. Ketajaman pengamatan tercermin pada penggambaran objeknya yang akurat. Lukisan ini menampilkan aspek-aspek yang paling esensial untuk mewujudkan kesan gerak dan watak obyeknya serta keanehan, kecerdikan dan keagasannya.



Gambar 112: Goresan figur Gajah di dinding Gua Altamira  
Sumber: Up John, 1958: 18



Gambar 113: Lukisan Dinding Bison di Gua Lascaux  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Cave\\_of\\_Altamira](https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Altamira)

Di beberapa tempat, lukisan jari-jari tangan dalam bentuk *negative space*, diciptakan dengan cara menempatkan jari-jari tangan pada dinding gua dan kemudian di sekitarnya di cat atau ditiupkan warna. Terdapat pula lukisan jari-jari tangan dalam bentuk positif, yang diperoleh dengan cara menempelkan jari-jari tangan yang sebelumnya dilumuri cat. Ditafsirkan bahwa maksud pembuatannya bukan sekedar untuk hiasan melainkan berkaitan dengan upacara ritual magis. Kenyataannya bahwa lukisan-lukisan tersebut terdapat di tempat yang gelap dan sulit dicapai.

Manusia paleolitikum ini juga meninggalkan patung dan ukiran. Peninggalan seni patung yang terkenal pada zaman ini adalah patung wanita yang disebut patung *Venus*. Patung ini menonjolkan ciri-ciri seorang wanita, dengan bagian wajah yang diabaikan. Contoh patung *Venus* yang terkenal adalah *Venus* dari *Willendorf*. Tubuh patung *Venus* ini terbentuk oleh gumpalan-gumpalan, yang menonjolkan bagian buah dada, perut, dan paha. Patung *Venus* bermakna sebagai patung kesuburan.



Gambar 114: Dewa *Venus* dari *Willendorf*  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Cave\\_of\\_Altamira](https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Altamira)

Seni ukir berupa benda seperti patung, yang terbuat dari gading dan tanduk. Contohnya sebuah hasil ukiran yang melukiskan seekor bison dengan kepala yang menoleh ke belakang. Selain untuk mengukir dengan teknik torehan permukaan seperti pada bison ini, teknik ukir



juga digunakan untuk membuat relief. Contohnya adalah relief kuda yang ditemukan di Cap Blanc, tidak jauh dari Lascaux. Beberapa bagian dari relief ini memiliki kedalaman sampai 20 cm.



Gambar 115: Patung Bison *Licking Insect Bite*  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Cave\\_of\\_Altamira](https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_of_Altamira)

Setelah masa pencairan es akibat pertambahan suhu, maka terjadi suatu masa transisi, yang dikenal dengan zaman Batu Tengah (8000-3000 SM). Pencairan es ini menyebabkan perpindahan binatang dan para pemburu meninggalkan gua. Selama masa ini muncul lukisan-lukisan dalam bentuk yang kecil-kecil dengan kesan lincah dengan tema perburuan, perang, upacara religi, dan penenan. Lukisan-lukisan ini dikerjakan pada batu-batu tempat berlindung (*rock shelter*). Penggambaran binatang dikerjakan secara cermat dan realistis seperti pada lukisan gua yang terdahulu, dengan menonjolkan segi gerakannya. Objek manusia yang jarang ditemukan pada zaman paleolitikum ditampilkan dalam jumlah yang banyak dengan sikap dan penempatan yang bervariasi.

Makna lukisan-lukisan tersebut mungkin juga bersifat magis seperti lukisan gua terdahulu merupakan catatan bergambar tentang peristiwa penting. Lukisan ini terdapat di tempat khusus, menunjukkan bahwa lukisan tersebut bersifat sakral. Pada zaman Neolitikum (3000-1000 SM) terjadi perubahan yang mendasar dalam kehidupan manusia, yaitu mulai menetap dan hidup dengan bercocok tanam dan berternak

(*simple agriculture societies*). Untuk mengisi waktu luang mereka melakukan kegiatan keterampilan untuk membuat pakaian, dan pengamatan terhadap lingkungan alam. Kegiatan ini menyadarkan mereka atas kekuatan baik maupun jahat yang tersembunyi. Kepercayaan mengarah kepada anima (ruh) pada pohon, sungai, batu, dan gunung bersifat animisme, maka dilakukan kegiatan magis.

Sebelum zaman Batu berakhir (sekitar 1150 SM), pada beberapa tempat di Eropa ditemukan tulisan sebagai alat komunikasi. Mereka dapat menghitung dan memperkirakan perubahan dalam ruang dan waktu. Hasil seni rupa pada zaman ini berupa monumen batu. Hasil ini berhubungan erat dengan kebiasaan baru seperti cara penguburan dan pemberian tanda pada tempat-tempat yang sakral. Monumen-monumen ini ditemukan di Spanyol dan Portugal, yang daerah perkampungan pertama di bagian Eropa, yang diduga sebagai hasil perluasan kekuasaan dan ekonomi dari Timur Dekat. Jadi monumen batu ini tampaknya merupakan hasil budaya asing yang diadaptasi oleh penduduk setempat. Kebiasaan mendirikan monumen batu berkembang ke arah utara hingga mencapai Inggris. Monumen batu di Eropa yang paling barat terbuat dari batu-batu besar yang masih kasar. Berat batu ini sampai berton-ton dan tingginya mencapai 70 kaki (disebut megalith), maka kebudayaan ini disebut kebudayaan megalitik.



Gambar 116: Monumen Salesbury di Inggris  
Sumber: Up John, 1958: 22

Monumen-monumen batu yang berkembang di Eropa pada sekitar 3000 SM ini terdiri atas dolmen, menhir, dan kromlekh. Dolmen berbentuk



seperti meja, sehingga disebut meja batu, yang berfungsi sebagai tempat penguburan. Menhir berbentuk tiang batu dibuat untuk keperluan religi, pemujaan arwah nenek moyang atau matahari. Kromlek terdiri dari batu disusun melingkar dan salah satu yang terkenal Stonehenge di lembah Salisbury (barat daya London Inggris). Namun teori-teori baru menyebutkan bahwa Stonehenge merupakan bangunan dengan astronomi (perbintangan) dan berfungsi untuk meramal musim (kalender astronomi).

## 2. Perkembangan Seni Rupa di Eropa Masa Abad Pertengahan

Masa pra-aksara sampai dengan masa aksara telah dilalui oleh bangsa Barat. Temuan huruf dan pembakuannya menjadikan semua peristiwa dapat didokumentasikan secara objektif sehingga semua orang dapat membaca menginterpretasikan dan meneruskan isi dan perubahannya. Pada prinsipnya pembicaraan seni rupa Eropa mulai menampakkan gaya dan aliran, dibandingkan dengan perkembangan seni rupa di dunia Timur. Unsur pencatatan lebih maju dengan demikian segala perubahan dan gerak gerik perkembangan seni rupa didokumentasikan secara teliti, karena pengaruh ilmu dan pengetahuan inilah akhirnya kesenian Eropa mempunyai data yang akurat.

Seni di Eropa menjadi parameter perkembangan seni dunia. Eropa mampu menerbitkan *genre* yang relatif terdokumentasi secara objektif. Secara garis besar perkembangan atau tahapan perkembangan di Eropa dapat diuraikan dalam 5 tahap satuan era perkembangan, yaitu:

- a. abad Pertengahan (*medieval*);
- b. *renaisans*;
- c. neoklasikisme menuju realisme;
- d. modernisme;
- e. Posmodernisme.

Masa perkembangan abad pertengahan di Eropa dapat diuraikan dalam tahap:

- a. masa awal abad pertengahan;



- 
- b. seni rupa Kristen Bizantium (1000-1453 M);
  - c. seni rupa Bangsa Romawi.

Perkembangan ini tampak pada seni bangun, baik seni bangun profan, *secular* maupun fasilitas umum. Secara paralel juga berkembang seni patung serta relief yang dapat memberi gambaran kemampuan teknik masa akademisme seni rupa. Beberapa diantaranya telah muncul seni lukis klasik yang berfungsi sebagai pendukung penyebaran agama Kristen.

a. Masa Perkembangan Agama Kristen

Abad Pertengahan dapat dikatakan masa kejayaan agama Kristen di Eropa. Beberapa buku menuliskan 3 tahap pada masa ini:

- 1) Masa Awal mulai berkembangnya agama Kristen/*Medieval* (tahun 300 – 700 M)
- 2) Masa kejayaan Bizantium (500-1453 M).
- 3) Masa munculnya Romawi (1000-1300). Pada masa awal abad pertengahan sistemasi agama Kristen kuat sekali; artinya agama mempunyai rangkaian kegiatan upacara, sistem keyakinan yang di formalkan, sistem sosial yang memberi kekuatan pada kelompok tertentu cepat maju. Terhadap karya seni pun agama Kristen mempunyai andil yang cukup besar, karena terdapatnya sistem resepsi seni dan ekspresi seni diatur dan dibicarakan terus hingga menemukan kanon estetika.

Akhirnya, agama memberi dorongan hadirnya kesenian yang berporos pada sistem agama Kristen. Ide penciptaan dipagari oleh iconografi dan menjadi kanon penciptaan karya seni. Seniman merasa terkungkung dengan kondisi ini dan dimulai dengan mencoba mengalihkan pandangan agama yang sangat kuat dalam aturan penciptaan. Seni patung yang semula terangkat dalam prosesi upacara, lama kelamaan menghilang kreasinya dan menjadi mode hiasan di Gereja atau peristiwa upacara keagamaan. Dalam pustaka tersirat kesenian yang muncul adalah seni bangun (arsitektur), seni lukis, seni patung dan dekorasi. Kesemuanya



berorientasi kepada kepercayaan. Sebagian menyebutnya masa kegelapan.

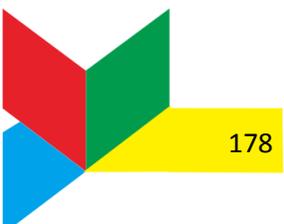
b. Masa Awal Abad Pertengahan

Pada masa awal ini yang menampak adalah perkembangan agama dari poros agama menemukan titik besaran tumbuhnya ide seni dan budaya masa abad pertengahan. Sebenarnya masa awal ini masih banyak dipengaruhi oleh tradisi kesenian dimana sebagian daerah masih mempertahankan pola-pola tradisi dalam berkesenian. Agama Kristen sebagian belum dianut secara sesungguhnya, karena tradisi kepercayaan masih kuat. Beberapa kesenian masih menyatu dan mencari simbiosis ide dan teknik. Seperti seni bangun dan beberapa seni patung masih melanggengkan prinsip lama, namun sebagian sudah diinstruksi oleh agama. Hasil kesenian ini akan menguatkan agama, menentang dan mengasimilasikan dengan kondisi nyata pada saat itu. Seni bangun masa abad pertengahan awal ini masih banyak mengambil ide dari kesenian sebelumnya.

1) Seni Bangun Profan

Bangsa Romawi mulai mengembangkan ciri khas seni bangun, ini merupakan perkembangan yang selangkah lebih maju. Karya seni rupa Romawi muncul dengan ciri khasnya. Namun seputar 500 M gaya tersebut memutar tema dari konsepsi fisik menuju falsafah agama Kristen, yaitu pada waktu Konstantinopel diangkat menjadi ibu kota kerajaan Romawi (330 M), dianggap sebagai akhir kejayaan zaman Romawi.

Kebudayaan Romawi merupakan penerus peradaban Yunani dan Etruska lebih tertarik kepada kehidupan keduniaan. Baik bangsa Yunani maupun bangsa Romawi kurang tertarik berbincang tentang *live in here after* (kehidupan alam baka). Kehidupan yang disenangi pemikiran sekularitas atau





memusatkan perhatian pada eksploitasi dunia fisik. Kondisi alam membuktikan bahwa alam membentuk cara berpikir dan berperilaku mereka, pola ini mempengaruhi konsep penciptaan karya seni rupanya. Contoh beberapa dewa biomorfis yang mengidealkan bentuk seperti manusia sempurna. Persepsi mereka terhadap sosok dewa ideal adalah manusia sempurna, manusia yang mempunyai tubuh pekerja ulet. Patung Apolo, Venus dan sebagainya memberi gambaran postur yang ideal pada masa itu. Idealisme ini ditulis secara lengkap dengan lampiran tugas utama, di samping itu sosok dewa dipatungkan agar dapat memberi gambaran utuh bentuk manusia dewa.

Usaha mengeksplorasi alam sangat sempurna, terutama pada usaha menemukan teknik pahat. Melalui keterampilan ini bangsa Roma mengembangkan pula keterampilan memahat dan mengkonstruksi bangunan. Logika yang didasarkan untuk menjawab pertanyaan adalah membuat bangunan yang kuat dan indah (arsitektural). Keterampilan teknik bangunan telah menghasilkan berbagai jenis bangunan. Bahan yang digunakan adalah kayu, batu bata, batu, *stucco*, dan beton. Maka dapat dikatakan bahwa bangsa ini adalah bangsa yang pertama kali menggunakan beton yang diperkuat dengan pecahan-pecahan batu, yang sering kali ditutup dengan *stucco*, batu bata, marmer, dan *travertine* (batu kapur yang keras dan berwarna terang). Bangunan menggunakan sistem *post and lintel* dan sistem dasar konstruksi lengkung (*arch*), langit-langit lengkung (*vault*), dan kubah (*dome*). *Vault* adalah lorong yang dibuat dengan memperpanjang lengkung setengah lingkaran. Pada awal abad kedua S.M. *vault* ini kemudian dibuat bersilang menjadi *cross vault*. Selanjutnya pemikiran ini berkembang dengan menambahkan atau mengombinasikan teknik cor beton maupun *stucco* dengan teknik pahat, sehingga bangunan terlihat lebih mewah.



Bangunan kolosium (gambar 113) ini menunjukkan kemampuan membangun dengan teknik cor yang dikombinasikan dengan pahat, terasa indah (arsitektural) dan kokoh. Jika, di Yunani tiang digunakan sebagai unsur struktural, maka di Romawi tiang tersebut digunakan sebagai unsur dekorasi. Batang tiang Yunani terbuat dari susunan *drum* (bagian-bagian yang berbentuk silinder), sedangkan batang tiang Romawi pada umumnya terbuat dari batu yang utuh (monolitik).



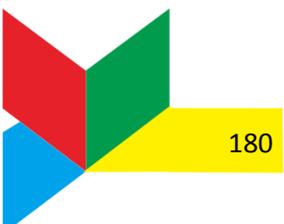
Gambar 117: Bangunan Kolosium  
Sumber: Up John, 1958: 127



Gambar 118: Kuil Pantheon  
Sumber: Up John, 1958: 126

Pada umumnya seni bangun Romawi masih menggunakan unsur Yunani, bangunan Romawi ini kaya dengan lengkung (*triumphal arch*), seolah berdiri sendiri membentuk lengkung khas. Bangunan ini dikatakan sebagai monumen, karena beberapa tulisan yang dipahatkan pada dinding merupakan catatan (inskripsi) tentang peristiwa kemenangan. Pada bagian dalam (interior) deretan tiang ditegakkan untuk membagi ruang tengah (*nave*), ruang samping kanan maupun kiri (*aisle*). Bagian atap (biasanya terbuat dari kayu) untuk ruang bagian tengah lebih tinggi dari pada atap untuk ruang samping. Di antara kedua atap ini terdapat deretan jendela yang disebut *clerestory* berfungsi menerangi ruang tengah. Basilika berfungsi sebagai gedung pertemuan, pengadilan, dan tempat raja bertemu dengan rakyat.

## 2) Seni Bangun Katakombe





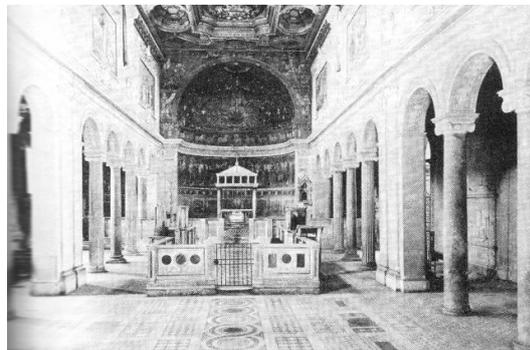
Agama Kristen telah menyebar di beberapa daerah Eropa. Semula para pemeluk politeisme berdiam diri, namun setelah terasa keberadaannya terancam, mereka mulai mengadakan perlawanan. Baik yang berupa pertentangan frontal maupun perang urat syaraf. Akibatnya perang frontal pun akhirnya terjadi; Kristiani merasa tidak aman lagi, maka penyebaran agama dengan khotbah tidak berani dilaksanakan secara terbuka. Penyebaran agama dilakukan di tempat tertutup seperti tempat penyimpanan jenazah atau katakombe.

Dari katakombe ini kesenian Kristen berkembang, seperti seni bangun kubur, seni lukis dan relief, terakota maupun patung. Arsitektur Kristen Awal mewarisi teknik dan bentuk seni bangun Romawi, tetapi tujuan pembangunan berbeda dan dilakukan penyesuaian bentuk. Arsitek Kristen pada awal memusatkan perhatian pada pembangunan gereja, *martyria* (bangunan makam) dan tempat pembaptisan. Bangunan ini tidak semegah seperti kuil Romawi namun memusatkan perhatian pada dunia abadi dan pengalaman mistis para jemaah. Jika dilihat dari kefungsiannya eksterior bangunan sederhana, dihiasi dengan mozaik, tiang-tiang, *arcade* atau pilar (sebagian memanfaatkan bekas tiang reruntuhan bangunan Romawi) yang dimodifikasi dengan efek gradasi dan klimaks berfokus pada altar. Terdapat dua jenis altar gereja yang berpola persegi empat dan berpola memusat, keduanya memiliki akar dari arsitektur Romawi. Bentuk dasar segi empat panjang seperti denah Basilica yang mempunyai susunan: pintu masuk (*propylaea*), halaman terbuka (*atrium*), serambi (*narthex*, *vestbule*) dan ruang utama (*nave*). Ujung *nave* terdapat altar (*transept*) dan dijadikan ujung pandangan *apse*.

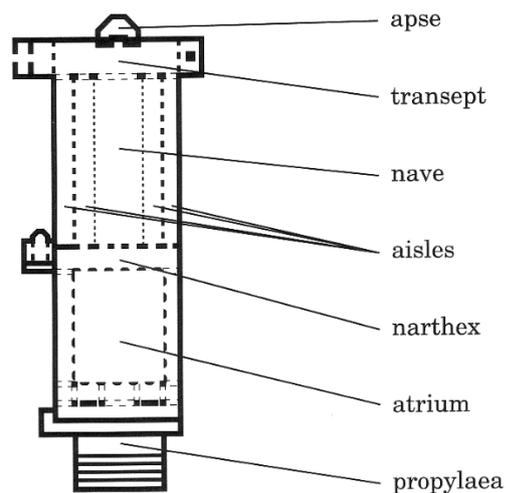




Gambar 119: Katakombe *Domitilla*, di Roma  
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Catacombs>

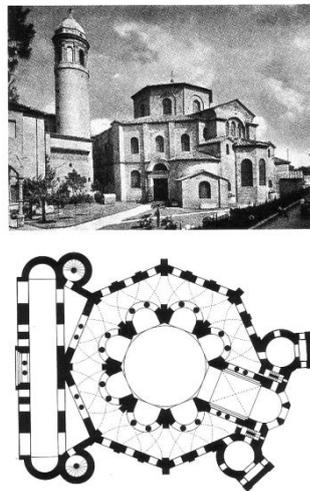


Gambar 120: Gereja San Clemente, Roma  
Sumber: Upjohn, 1958: 137



Gambar 121: Permulaan Masa Gereja Basilica  
Sumber: Upjohn, 1958: 137

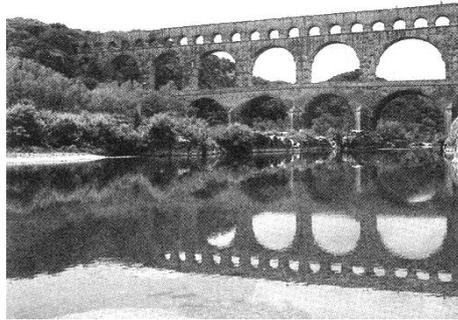
Perkembangan selanjutnya, pada abad ke empat, dasar bangunan memusat tersebut lazim untuk *martyria* maupun gereja. Dasar bangunan memusat mempunyai berbagai variasi bentuk khususnya di Syria dan Armenia; mulai yang berbentuk melingkar ke yang bujur sangkar atau bentuk salib Yunani. Variasi yang lain berkembang pada zaman Bizantium. Gereja-gereja memusat seringkali mempunyai kubah batu atau bata ukuran besar umumnya diatapi dengan kayu meskipun langitan melengkung (*tunnel vault*) serigkali digunakan mengatasi ruang samping (*aisle*).



Gambar 122: Gereja Vitale Ravena  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Basilica\\_of\\_San\\_Vitale](https://en.wikipedia.org/wiki/Basilica_of_San_Vitale)

### 3) Seni Bangun *Aqueduct*

Salah satu hasil seni bangun Romawi yang sangat terkenal adalah *aqueduct*, talang yang membawa air dari perbukitan menuju kota-kota di Romawi. Bangunan ini tampaknya hanya merupakan bangunan biasa, sesuai dengan fungsinya. Namun, mengingat ukurannya yang luar biasa besar dan konstruksinya yang berupa *arcade* (deretan lengkung) tinggi di atas permukaan tanah, maka bangunan ini termasuk dalam seni bangun bersejarah



*Gambar 123: Bangunan Aquaduct*  
Sumber: Up John, 1958: 123

#### 4) Seni Patung dan Relief

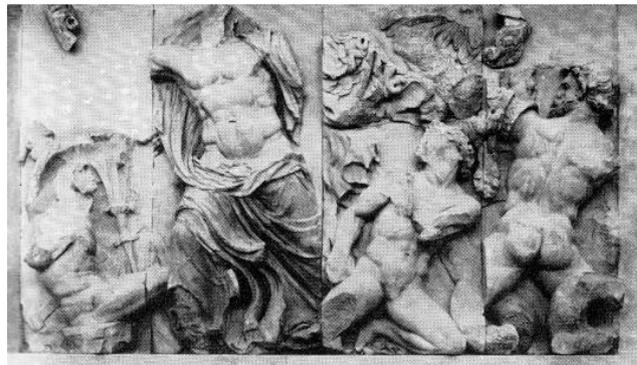


*Gambar 124: Patung Kaisar Agustus bahan Marmer*  
Sumber: Up John, 1958: 114

Seni patung Yunani banyak mengadopsi gaya patung sebelumnya dari daerah lain seperti seni patung Etruska dan Yunani. Bangsa Romawi mengadopsi dan mengubah (modifikasi) berdasarkan potensi bahan dengan kemampuan teknik rekonstruksi menghasilkan patung anatomis. Teknik pematungan meniru karya patung dari Yunani dikembangkan menjadi gaya sendiri. Patung potret Romawi menggambarkan tokoh dari bahan lilin, dibuat realistik sebagai ciri khas patung Romawi.

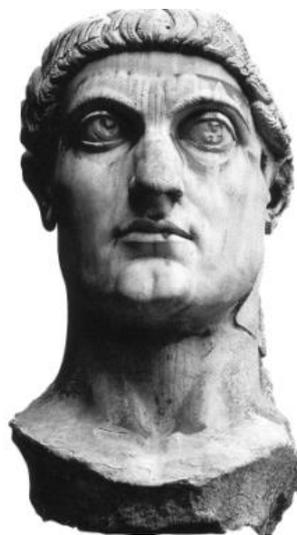
Jika seni patung Yunani masih masif dengan idealisme spiritualitas, maka seni patung Romawi dapat dikatakan lebih

maju selangkah dengan patung tematis. Beberapa karya patung Romawi sudah menggambarkan peristiwa bersejarah. Gaya ini mendorong perkembangan patung tematis dengan kekhasan penggambaran ilusi ruang. Kemampuan mengeksplorasi bahan alam ditemukan dalam penggunaan lilin, terakota, batu, dan perunggu untuk relief.



Gambar 125: Relief pada Kuil Zeus, Menggambarkan Dewa dan Raksasa

Sumber: Up John, 1958: 127 Up John, 1958: 109



Gambar 126: Patung kepala Constantin Agung  
Sumber: Up John, 1958: 127 Up John, 1958: 109

#### 5) Seni Lukis dan Mosaik

Kemungkinan seni lukis Romawi mendapat pengaruh dari masa helenistik. Ciri khasnya hampir sama dengan seni lukis dinding



pada abad kedua S.M. Komposisi terdiri atas bidang-bidang warna dan secara keseluruhan terdapat ide mengimitasi gaya relief marmer. Diperkirakan gaya ini merupakan gaya permulaan (awal) kemudian disusul oleh gaya kedua pada tahun 100 S.M. Ke arah naturalisme dalam pengembalian objek pemandangan alam, manusia dan arsitektur. Ide ini merupakan usaha membuat khayalan tentang ruang berperspektif linier. Ciri yang menonjol dari aliran ini adalah efek gelap terang, perspektif melayang (terlampau ekstrim) dan anatomi tubuh manusia yang berlebihan.

Lukisan dinding dibuat dengan bahan tempera. Selain itu, juga digunakan *encaustic*. Dasar lukisan terbuat dari lapisan plaster halus yang dicampur dengan bubuk marmer. Lukisan juga dikerjakan di atas dasar kayu yang ditempelkan di dinding. Mosaik digunakan secara luas baik untuk dinding maupun lantai baik seni lukis dinding maupun mosaik menunjukkan ketertarikan pada pengalaman dunia fisik. Beberapa diantaranya dipraktikkan pada vas, karena pada masa ini peralatan upacara seperti vas berkembang pesat.



Gambar 127: Ilustrasi pada Vas  
Sumber: Up John, 1958: 97

### 3. Seni Rupa Kristen Bizantium (1000-1453 M)

#### a. Selayang Pandang *Iconoclasm*

Bizantium (*Byzantine art*) adalah nama yang diberikan kepada karya sekelompok seniman yang berdomisili di daerah Roma Timur. Kesenian ini juga sering disebut sebagai kesenian di bawah kekuasaan pemerintahan Romawi Timur (*the Eastern Roman-Byzantine*) mendapatkan pengaruh dari kerajaan. Kota Byzantium merupakan kota lama (Konstantinopel) yang merupakan awal perkembangan agama Kristen. Ambisi Konstantinopel untuk mengungguli kota Roma, baik dari segi tata kota maupun iklim berkeseniannya. Salah satu kelompok seniman atas dorongan Ravenna, Venice, Sicily, Yunani, Rusia memegang prinsip Kristen.

Perkembangan pesat penciptaan karya seni ketika masa ini adalah pada pemaknaan karya. Semula orientasi penciptaan pada kemampuan teknik (prinsip fisik) kini dengan mendasarkan Kristen sebagai dasar falsafah yang berpengaruh pada penciptaan karya seni. Dalam perkembangan ini muncul prinsip ikon dan simbol dari pembacaan naskah agama Kristen. Sebagai contoh dalam seni bangun, kubah yang merupakan produk kesenian sebelum Kristen, kemudian dimunculkan kembali dengan simbolisme kristen. Kubah menjadi ciri khas bangunan Kristen, seperti gereja, biara serta beberapa kastil (rumah) para bangsawan. Contoh gereja yang sekarang ini menjadi masjid *Aya Sophia* pada masa kejatuhan pemerintahan Konstantinopel (1453) akibat dorongan Kristen Ortodok dan mulai berkembangnya agama Islam di Mediteranian.

Pengaruh kuat agama Kristen ternyata mampu membongkar visi lama menjadi visi ke 'Kristen' an. Visi Kristen ini membongkar pemikiran Barat yang akhirnya berpengaruh terhadap konsep penciptaan karya seni rupa, seni lukis, relief, patung maupun sedikit pada bangunan. Semenjak Kiristen mengubah visi perilaku ini maka terdapat pandangan baru dalam penciptaan karya rupa. Konsepsi

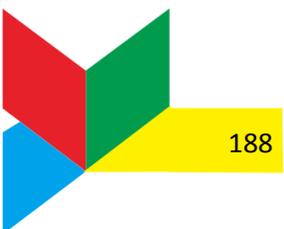


'kehidupan' bagi agama Kristen adalah usaha menyelamatkan jiwa manusia dari dosa yang telah dilakukan pendahulu. Pola 'kredit' atas dosa manusia ini mengubah pandangan bahwa manusia terlahir dengan penuh dosa. Manusia hidup adalah menghapuskan dosa dengan banyak berbuat baik. Untuk berbuat baik perlu dihadirkan "jalan menuju pembebasan dosa" yaitu agama dan Kristen mampu menjawab semua ini.

Konsep ini berkembang menjadi sebuah sistem kepercayaan disertai dengan kelengkapannya. Terdapat kesamaan antara dunia agama modern (non primitif) yang mengarahkan penyelamatan jiwa dan proses pencapaian hidup sesudah mati, suatu simbol dari dunia yang paling dalam. Bagi penciptaan karya rupa sendiri, kepercayaan Kristen ini memberi inspirasi terhadap corak, gaya, bentuk serta pemanfaatan teknik seni lukis, seni patung maupun seni bangun.

Di Romawi agama Kristen diresmikan sebagai agama kerajaan oleh Kaisar Costantine (tahun 313), dan lukisan-lukisan dengan tema Agama Kristen dibuat pada dinding katakombe (ruang bawah tanah untuk keperluan penguburan, pertemuan dan peribadatan rahasia umat Kristen). Dengan demikian masa Kristen Awal berlangsung pada waktu yang bersamaan dengan Romawi Akhir. Pada umumnya lukisan dan patung Bizantium pudar akibat paham anti menggambarkan makhluk hidup (*iconoclasm*) terhadap *iconophilesm* yang menyetujui penggambaran makhluk dalam patung dan lukisan. Kaum *iconoclast* menganggap bahwa lukisan dan patung adalah berhala dan oleh karena karya rupa yang agamis sebaiknya bersifat simbolik dari pada menampilkan penggambaran langsung. Pertarungan kedua paham ini bermula oleh adanya suatu edik (pernyataan) pada tahun 726 yang melarang pembuatan lukisan dan patung dari tokoh-tokoh suci (tahun 843 M.)

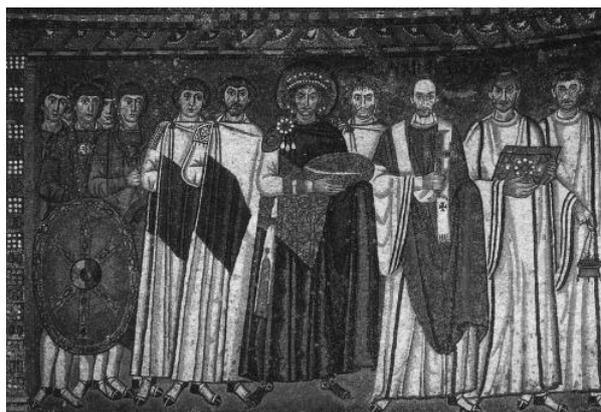
#### b. Seni Lukis dan Mozaik



Seni lukis Kristen awal dimanfaatkan untuk lukisan dinding, lukisan panel dan sebagai ilustrasi. Teknik yang digunakan adalah *tempera*, *encaustic*, dan *fresco*. Lukisan tertua (teknik fresco) ditemukan di Katakombe Roma. Tema lukisan orang yang sedang beribadah dan cerita-cerita keajaiban dari Perjanjian Lama dan Perjanjian Baru. Cerita tersebut berupa sketsa figur kasar, ukuran kepala besar dan mata membelalak, dan bentuk tubuh seperti boneka. Hasrat menggambar ilusi kedalaman dan pemandangan kurang nampak.



Gambar 128: Lukisan Fresco oleh Giotto (1164), di Nerezi  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Byzantine\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Byzantine_art)



Gambar 129: Lukisan Mosaic Justinian dan pengikutnya  
Sumber: Sumber: Fleming, 1985: 106

Selain seni lukis juga dihasilkan karya ilustrasi untuk *rotulus* (bentuk gulungan dari kulit) seperti zaman Romawi. Namun selang berapa lama diubah menjadi bentuk *codeks* (buku). Lembaran buku ini dari

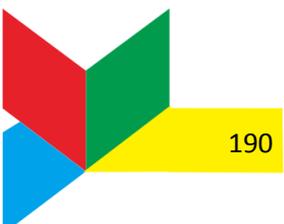


kulit binatang (kertas baru digunakan sesudah abad ke 11). Ilustrasi pada zaman Kristen awal menunjukkan berbagai tingkatan natural yang berbeda. Bentuk-bentuk dekoratif, datar, konvensional, kaku dan simbolis adalah karakter yang menonjol. Hal yang sama juga ditemukan pada karya-karya mozaik.

c. Seni Patung

Seni patung masa awal kesenian Bizantium belum diperhatikan secara khusus. Salah satu penyebabnya adalah pandangan terhadap peran patung-patung yang dianggap sebagai manifestasi berhala. Akan tetapi, penciptaan seni patung tetap dilakukan namun dalam skala kecil (mini) karena persepsi keyakinan tersebut. Orientasi perkembangan patung diwujudkan pada seni hias *sarcophagi* (peti mati), berupa relief maupun miniatur patung. Patung tersebut berfungsi sebagai patung hiasan dari baham logam dengan teknik cor. Di samping patung ditempatkan pada *sarcopaghus* juga diciptakan *reliquaries* (tempat pusaka) berhiaskan patung dari bahan gading yang diukir. Beberapa patung figur/potret yang diciptakan menunjukkan kurangnya perhatian terhadap pembuatan secara detail dan spesifik bahkan pada sebagian hasil karya belum menampakkan presisinya.

Patung atau relief pada *sarcopagh* Kristen (abad ke-4 dan 5 M) mempunyai dua jenis corak yaitu yang melukiskan cerita secara utuh di sekeliling sarcopagh dan berupa relief dengan penampilan pada tiap adegan dibagai atas panel yang dibatasi oleh pembatas berupa relief tiang-tiang. Sebagai contoh, lukisan dinding katakombe yang diisi dengan cerita kenabian, cerita nabi Yunus, pengorbanan nabi Ishak, maupun nabi Musa dibuat secara berpanel, setiap panel dibingkai dan dihias secara partial. Corak patung bergerak menuju bentuk figur boneka yang disusun secara berulang-ulang seperti relief pada gerbang kemenangan Kaisar Constantine pada zaman Romawi pada abad ke-4.

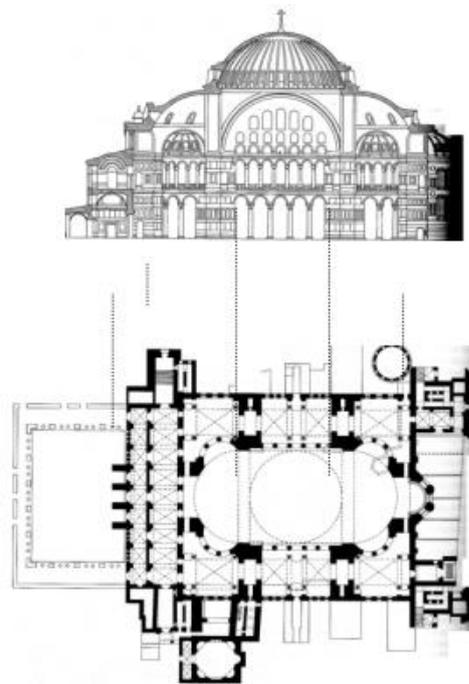




Jauh sebelum kedatangan Kristus, seni rupa Persia telah mempengaruhi perkembangan seni patung nonfiguratif, beberapa karya seni hias patung dikembangkan berdasarkan imajinasi bentuk dewa yang. Contohnya *sarcophag* kaisar Kostantinopel menunjukkan desain ornamen abstrak bukan seni hias patung seperti masa kesenian yang sedang berkembang saat itu, termasuk usaha pengembangannya pada ukiran gading. Secara keseluruhan dapat dikatakan terjadi penurunan minat menggambarkan dunia yang bersifat fisik dengan imbingan pada bentuk dekoratif. Beberapa motif hias geometrik, tumbuh-tumbuhan dan simbol bersifat abstrak seperti bentuk sallib sebagai simbol Kristus mulai digunakan secara resmi, walaupun simbol tersebut sudah ada sebelum perkembangan kebudayaan Kristen.

d. Seni Bangun

Lama sebelum kedatangan Kristus, kubah digunakan sebagai simbol surga dan dijadikan ide bangunan suci. Dasar bangunan kubah memusat secara khusus merupakan karakter dari corak bangunan gereja Bizantium. Tradisi di Kostantinopel dan daerah sekitarnya, arsitek sering membangun dasar bangunan dibuat memusat dan memanjang sering dikombinasikan menjadi bentuk basilica berkubah yang pendek dan lebar. Atap kubah biasanya ditempatkan di atas ruang bujur sangkar didukung oleh pendentif atau *squinch*. Arsitektur Bizantium cenderung untuk menyembunyikan struktur dengan hiasan mosaik yang berwarna.

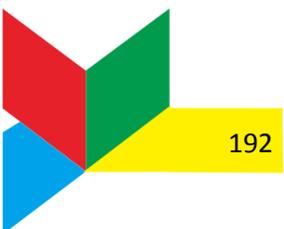


Gambar 130: Denah Masjid Aya Sophia  
Sumber: Upjohn, 1958: 144, 145

e. Seni Lukis dan Mosaik

Pada abad ke enam, unsur Barat (Romawi) dan Timur telah berbaaur pada karya-karya seni rupa yang dihasilkan di Kostantinopel dan sekitarnya. Sebagai hasilnya, corak tersebut merupakan usaha pengabungan pose dingin, proporsi artifial dan corak dekoratif. Secara formalitas terasa kaku namun dengan desain masih yang sensual. Sekalipun Corak ini masih dapat disebut corak Bizantium tetapi bukan formula yang pasti.

Bangkitnya ketertarikan terhadap seni rupa Yunani Romawi khususnya selama abad ke-10 dan 12 memuat corak yang berkembang pada masa tahun 500 sampai dengan 1453 menjadi rumit. Lukisan dinding dan mosaik gereja-gereja di Italia bervariasi dari tema-tema keduniaan corak Romawi Kuno hingga yang simbolis khas Bizantium. Pengaruh Timur kuat pada mosaik, misalnya mosaik di Ravenna merupakan salah satu pelopor dari kekaisaran Bizantium yang berkuasa di dataran Italia selama abad ke-6.





Gambar 131: Mosaik di San Vitale, Ravenna  
Sumber: Fleming, 1985: 100

*Iconoclasm* pada abad ke-8 dan 9 mendorong seniman Bizantium hijrah ke Roma. Sesudah masa *Iconoclasm*, masa keemasan kedua dari seni rupa Bizantium dari abad ke-9 hingga abad ke-12 membawa sejumlah perubahan corak: ekspresi emosi lebih tampak, sifat massif dan anatomi lebih alamiah. Tetapi corak formal seni rupa Bizantium masih melanjutkan gaya pengembangan gerak, *drapery* dan *figure* naturalistik ditampilkan. Subyek lukisan cenderung ditempatkan berdasarkan urutan tingkat kepentingannya. Sebagai contoh Kristus sebagai sang hakim, figur Kristus (Yesus) ditempatkan pada bagian kubah (lengkung) diharapkan menjadi pusat perhatian, dan pendentif untuk malaikat dan rosul. Langit-langit untuk apse diperuntukkan bagi perawan Maria, dan di daerah dinding yang lain untuk tempat melukiskan peristiwa-peristiwa bersejarah agama Kristen.

Pada ilustrasi naskah (manuskrip), ide simbolisme tetap dilakukan. Lebih-lebih penggunaan simbolisme pada seni lukis dimunculkan preferensi kesenangan. Seniman pada saat itu menggambar kedamaian di surga. Kemudian terjadi pula ide penggambaran bentuk tiga dimensi seperti yang dilakukan pada masa Romawi kuno. Ide ini tercatat sebagai pengaruh dari corak ketimuran yang ada di Barat. Presentasi pemandangan bervariasi, yaitu menampilkan gaya lama dan sebagian seni lukis relief masih muncul. Corak lukisan kadang-kadang dapat dilihat jelas melalui

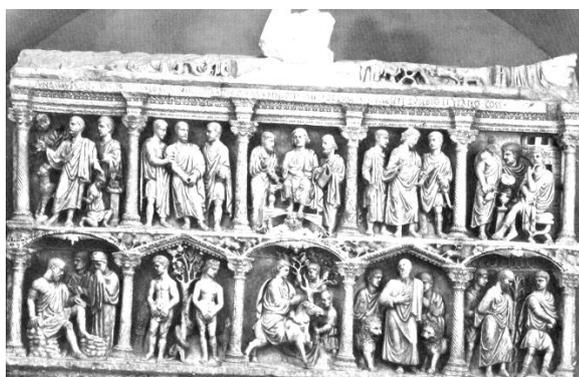


teknik yang menampilkan pola keagamaan. Kristus yang dilukiskan berjenggot menunjukkan latar belakang pengaruh Timur sedangkan gambar Kristus tanpa jenggot belatar belakang corak *Latin*.

f. Seni Patung dan Relief

Sedikit patung monumental pada zaman Bizantium karena pematung sulit mempresentasikan gagasan secara mandiri. Pada saat itu dasar penciptaan patung untuk keperluan agama, maka para seniman mencoba mengembangkan seni lukis. Seni lukis Bizantium ini kemudian membawa nama masa ini ke muka peradaban seni lukis Eropa. Di samping seni lukis dimanfaatkan untuk hiasan keranda (*sarcophagh*). *Sarcopagh* dihias dengan relief tiga dimensi, seolah-olah figur berdiri sendiri tanpa ada penyangga atau menempel pada dinding tembok peti mati. Sebagai perkembangan mutakhir patung menjadi relief *sarcopagh* terdapat di Kostantinopel.

Patung tersebut terdiri dari berbagai variasi corak Bizantium. Patung difungsikan sebagai hiasan, kadang dari emas dan disertai lukisan enamel dengan ukuran kecil guna penyebaran *Bizantium*. *Sarcophagus dari Theodorus* dari *St. Apollinare Classe* di Ravenna abad ke-7 menggambarkan kebahagiaan bangsa *Bizantium* yang mampu mengubah dan menciptakan simbol-simbol yang dipadukan dengan kaligrafi.



Gambar 132: Sarcopaghus Junia Basus  
Sumber: Sumber: Fleming,1985: 82



*Sarcophagus* dari *Theodorus (St. Apollinare Classe)*-Ravenna, diperkirakan dibuat pada abad ke-7 menggambarkan ekspresi kebahagiaan bangsa *Bizantium* seperti mampu mengubah dan menciptakan simbol-simbol yang dipadukan dengan kaligrafi. Sebagai contoh figur *burung merak* dimunculkan sebagai simbol kekekala; anggur merujuk pada anggur perjamuan suci Kristen adalah kebahagiaan setelah berada di alam lain (*live in here after*), simbol *Chi-Rho* digabung dengan huruf *alpha* dan *omega* adalah tanda kematian dan akan adanya kebangkitan kembali, huruf pertama dan terakhir alphabet Yunani, melambangkan Kristus. Simbol yang berupa relief ini kurang memperhatikan detail.

#### 4. *Romaneski*

Kesenian *Romaneski* berpusat di Eropa Utara, semula kesenian ini kurang diminati karena terasa asing dan kurang mendetail. Selama perkembangan masyarakat menuju urbanisasi maka karya-karya tersebut diterima oleh urbanis. Sebenarnya, perkembangan urban di masa ini terjadi karena krisis kepercayaan terhadap kekuatan gereja. Pendeta Benedikte mulai memperjuangkan kedudukan urban dalam konstelasi masyarakat menyebabkan daerah ini mulai berkembang. Perjuangan pendeta Benedikte ini akhirnya didukung oleh Karel Agung menuju kemajuan perkembangan agama Kristen yang pada abad IX dan X berdampak luas akibat perkembangan masyarakat urban terhadap seni dan ilmu pengetahuan. Beberapa karya seperti seni bangun, seni patung, seni lukis serta relief dan mozaik menjadi garapan penting para seniman. Walaupun orientasi kinerjanya pada lingkungan gereja

##### a) Seni Bangun

Pada abad XI, teknik cor beton ditemukan sebagai pengaruh terhadap perkembangan langit-langit lengkung-silang yang sebelumnya telah ada pada Romawi-Yunani. Data lengkung-silang empat ini menjadi ciri khas "Gaya Romanesk". Bentuk ini



mempunyai konstruksi pilar/tiang berhubungan membentuk langit-langit lengkung bersatu di titik ruang tengah. Ketika langit-langit dibangun di atas dasar bentuk persegi empat ruang tengah, ruang muka, dan ruang sisi harus dibagi dalam segi empat (*traveen*), supaya ruangan mendapat perimbangan komposisi. Ruang muka dibuat sama besar dengan ruang tengah, dan ruang sisi tengah sama dengan ukuran ruang tengah. Seluruh bangunan model konstruksi ini terikat pada langit-langit.

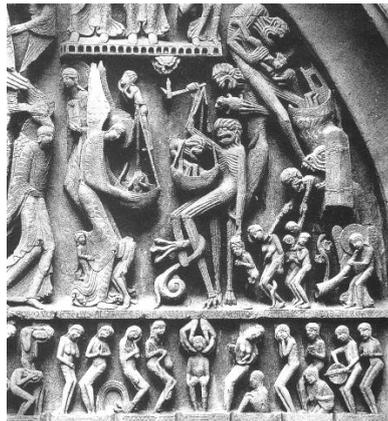
Terdapat bentuk inkonsistensi pada bangunan ini, bagian samping berkonstruksi biasa dan berdenah tanda silang (gereja silang), serta dimanfaatkan sebagai makam (*crypta*). Menara yang dibangun jauh dari desain Basilika pada masa kejayaan Romanesk. Demikian pula penempatan patung yang diletakkan paling depan yaitu pada *facade* dianggap pantas. Patung yang ditata rapi menempel pada tiang bangunan dalam jumlah banyak dapat mengesankan bangunan kokoh. Keunikan lain adalah: tembok luar terkesan disekat dengan pilar lengkung yang bersusun sejajar membentuk bingkai tegak (*lisen*) hingga berkesan hiasan, padahal fungsinya untuk memperkuat tembok pada penjurus dan sekat menjadi tekanan yang kuat.



Gambar 133: Cathedral Modena Tolouse Perancis  
Sumber: [https://id.m.wikipedia.org/wiki/Louis\\_VIII\\_dari\\_Perancis](https://id.m.wikipedia.org/wiki/Louis_VIII_dari_Perancis)

b) Seni Patung

Seni di masa Romanesk dibuat untuk kepentingan agama, maka bangunan serta patung didesain untuk kepentingan siar agama. Tiang kapital, portal gereja dijadikan ornamen aktif (tiang berpatung). Patung besar terdapat di dalam portal dan diberi *timpanon* berbentuk setengah bundar. Seni patung Romanesk diciptakan berdasarkan simbolisme dimana seniman satu ide dengan agama. Penciptaan patung di Perancis lebih mengesankan unsur spiritual daripada fisik. Hal ini berbeda dengan patung Jerman yang mengutamakan fisik yang monumental. Sedangkan di Belanda terdapat peninggalan patung Romanesk Gereja St. Servaas, bersamaan dengan gaya patung Chartres.



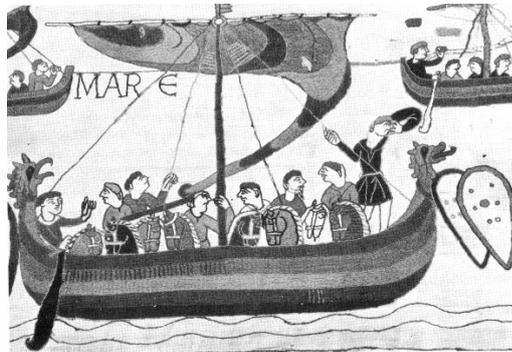
Gambar 134: Relief di Cathedral Autun di Burgundy

c) Seni Lukis

Ciri khas seni *Romanesk* berupa lukisan di atas perkamen (kulit samak) yang berfungsi sebagai ilustrasi buku. Seni lukis perkamen ini merupakan tradisi dari kehidupan sebelumnya, nenek moyangnya mempersembahkan kata-kata doa untuk meminta sesuatu kepada dewanya. Penciptaan dilandasi oleh peraturan agama, (*ideoplastis*) yaitu bentuk figur sebuah patung dihadirkan dari pemikiran dan tata aturan beragama. Bentuk-bentuk yang diciptakan terkait dengan kebutuhan siar agama, dalam hal ini makna simbol lebih diutamakan daripada bentuk



idealismenya. Warna ditebarkan pada bidang secara merata, sehingga berkesan dekoratif, termasuk mosaik, kaca patri pada jendela-jendela memberikan kesan *monotone*.



Gambar 135: Ilustrasi buku, tersimpan di perpustakaan St. Audomarus



Gambar 136: Lukisan Kain Tenun Terseimpan di Bayeux

## 5. Masa Gothic

Kesenian di masa Gotik dikatakan mencapai kesempurnannya. Kesenian ini ditandai oleh beberapa peninggalan yang mampu mensintesis dengan peninggalan sebelumnya. Di samping itu peranan gereja sangat penting, karena gereja mampu berperan sebagai sponsor tumbuhnya cabang kesenian, diantaranya adalah seni bangun, seni lukis maupun seni patung. Dalam hal seni patung,



Gotik mampu memajukan secara frontal, gereja selalu memesan patung dalam berbagai manifestasi untuk kepentingan agama.

a. Seni Bangun

Perbaikan-perbaikan konstruksi yang dilakukan oleh ahli bangunan Perancis pada abad ke-11 ternyata mendatangkan dua keuntungan besar. Salah satu di antaranya, bahwa langit lengkung tajam mengikuti bentuk bagian atas yang tinggi runcing, mengurangi daya tekan yang terlalu berat, dibandingkan dengan konstruksi bentuk cembung. Dan didapatnya cara pemasangan langit-langit dengan memakai kuda-kuda, sehingga bagian melengkung dapat ditahan oleh kuda-kuda yang dipasang mati.

Terdapat perbedaan gaya Romanesk dan Gotik tentang sistem konstruksi. Bangunan abad XI dibuat langitan berat, sedangkan abad XII dibuat ringan, sehingga mempunyai keseimbangan antara daya tekan dan daya tahan. Keuntungan kedua ialah tiang-tiang sudah dikurangi, maka cahaya lebih leluasa masuk melalui jendela-jendela yang tinggi. Bangunan gereja Gotik dibuat konstruksi tinggi dan diberi hiasan bergaya vertikal, maka disebut gaya "vertikalisme". Gaya Gotik Perancis ini menyebar ke negara sekelilingnya sampai Inggris. Di sini gereja dibangun dalam ukuran tinggi dengan bagian puncaknya runcing. Gaya ini juga berkembang di Jerman dengan bentuk menjulang.





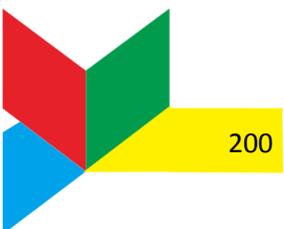
Gambar 137: Wajah Cathedral Laon  
Sumber: [en.wikipedia.org/wiki/Laon](https://en.wikipedia.org/wiki/Laon)

b. Seni Bangunan Profan

Kegemilangan abad pertengahan seperti terurai ternyata berpengaruh terhadap perkembangan bangunan non gereja, bangunan profan ini dibuat untuk keperluan perang, seperti puri raja, bangsawan, tembok kota dan gerbang penjagaan. Sedangkan gedung pemerintah, perumahan rakyat dibangun pada akhir zaman pertengahan. Disamping itu dibangun pula menara jaga dan tembok tebal berbentuk *kantileen* berfungsi sebagai tempat melepaskan anak panah. Sekarang bekas peninggalan tersebut telah punah, kebanyakan tembok kota bergaya Gotik hampir sulit dijumpai, yang masih tampak adalah gerbang penjara di *Bergen op Zoom*, dan gerbang Amsterdam (kedua-duanya berada di Belanda).

c. Seni Patung

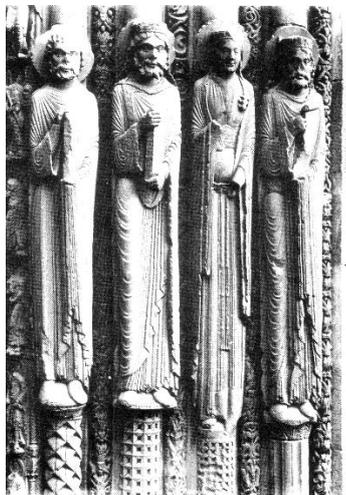
Pada umumnya gereja dihiasi dengan ornamen ukir berunsur ilmu ukur (*traceer*) dan di bagian luar dihias dengan patung. Hal ini tidak terdapat di Belanda, karena bahan bangunan utama merupakan batu bata dan kurang menghasilkan patung dan ukiran batu. Corak patung Gotik Perancis mengutamakan karakter



kejiwaan daripada bentuk luar yang ditujukan untuk kepentingan peribadatan. Di samping patung batu, di Jerman dan Belanda banyak terdapat patung kayu (Claus Sluter, dibuat pada tahun 1360 - 1406).

Ide pembuatan patung di Itali jika diklasifikasikan terdapat dua aliran patung yaitu aliran Bizantium masih mempunyai kekhasan dari negeri asal, penampilan sosok tokoh yang dipatungkan dengan kesan tegak dan kaku, dan corak *Longbard* yang kasar.

Di sekitar tahun 1200 mendapat pengaruh dari ide pematungan St. Franciscus (Assisia) diantaranya, pematung Vicolo Pisano ( $\pm$  1200 - 1270). Pisano sendiri sebenarnya adalah seniman pertama yang menciptakan patung diilhami oleh St. Franciscus. Hasil karya Pisano berupa patung bertema. Tradisi mematumng Pisano dilanjutkan oleh anaknya Giovanni Pisano ( $\pm$  1245 - 1314)



Gambar 138: Tiang patung di portal Chartres  
Sumber: [id.wikipedia.org/wiki/Katedral\\_Chartres](http://id.wikipedia.org/wiki/Katedral_Chartres)

d. Seni Lukis

1) Seni Kaca Patri

Seni kaca patri yang tertua menunjukkan dibuat pada abad ke-12. Kaca-kaca berwarna dipotong-potong menurut bentuk yang telah ditentukan, lalu disambung-sambung dengan patrian.



Selain timah-timah, dipakai juga besi sebagai bingkai untuk menahan tekanan angin. Jendela-jendela dibagi pula atas petak-petak yang sama dan tiap-tiap petak mempunyai gambar sendiri-sendiri. Tetapi ada juga jendela-jendela yang keseluruhan bidangnya merupakan sebuah lukisan. Palang-palang besi bingkai dipasang membelah-belah lukisan.

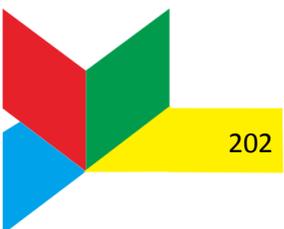
Seni lukis kaca yang demikian ini tidak dapat dibuat orang lagi sesudah abad ke-12 dan 13. Penyebabnya karena hasil dari teknik yang belum sempurna, penuh dengan susunan kaca yang tidak sama jenisnya, hal ini dapat menimbulkan efek yang kemilau. Sebenarnya karya ini merupakan mozaik kaca. Jendela-jendela Chartres yang termashur adalah karya-karya Gotik masa permulaan perkembangan, yakni karya abad ke-12 dan permulaan abad ke-13.



Gambar 139: Seni Kaca Patri, Cathedral Cahrtres  
Sumber: [id.wikipedia.org/wiki/Katedral\\_Chartres](http://id.wikipedia.org/wiki/Katedral_Chartres)

## 2) Lukisan Dinding dan Lukisan Panel

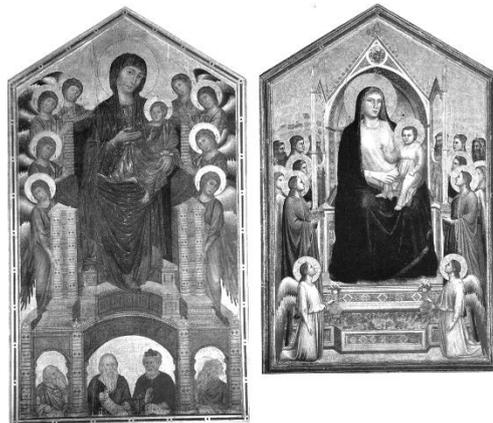
Pada zaman Romanesk seni lukis terbatas pada lukisan *miniatur*. Hal ini karena gaya Gotik. Awal menggambarkan corak fisioplastis (*Physis* = alam; *plattein* = memberi bentuk (bahasa Yunani) meniru bentuk alam, yakni menekankan pada lahiriah. Sesudah tahun 1300 lukisan panel dan lukis tembok mulai diminati. Pelopor fisioplastis adalah Cimabue ( $\pm$  1240-1300),





yang dapat dikatakan sealiran, meskipun baru dalam taraf permulaan adalah Duccio, murid Cimabue yang menjadi terkenal ialah Giotto (1260-1330). Meskipun Giotto melukis keadaan alam seperti kenyataan (sesuai dengan kondisi), ia juga melukis bebas. Giotto memperhatikan warna sebagai simbol tertentu dan mulai memperhatikan tanda atau ikon.

Jika dilihat secara detail, lukisan-lukisan pada masa ini kurang mengetengahkan prinsip perspektif, bahkan karya yang berjenis seperti ini meluas. *Langgam* karya seni lukis ini adalah belum tampak perspektif yang kuat, namun sudah terdapat efek. Beberapa seniman seperti Jan van Eyck, Jeroen Bosch ( $\pm$  1450-1516) melukis dengan gaya tersebut sampai abad XVI. Pada zaman tengah akhir ciri khas lukisan sejenis diproduksi oleh pelukis Perancis Jean Fouquet (1415-1485), Stephan Lochner pelukis Jerman ( $\pm$  1400-1452), Martin Schongauer (1455-1491), Michael Wolgumunt (1434-1519), dan Cornelis Engebrechtsz dari Belanda (1468-1533).



Gambar 140: Lukisan panel karya Cimabue dan Giotto  
Sumber: [id.wikipedia.org/wiki/Florence](http://id.wikipedia.org/wiki/Florence)

## 6. Jaman Kejayaan *Renaissance*



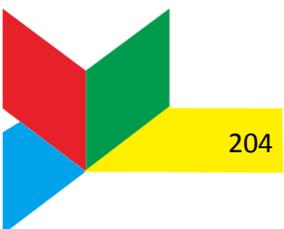


Kata *renaisans* mengandung arti kelahiran kembali, istilah ini untuk menandai masa kebangkitan kembali kebudayaan Yunani dan Romawi. Kebangkitan dalam arti kembali menghargai kebebasan seniman mengutarakan pendapat. Selama kurun ratusan tahun kekuatan gereja dengan kanon estetikanya menyebabkan seniman harus mengabdikan kepada agama. Jika istilah ini dikaitkan dengan karya seni yang muncul saat itu, tampak bahwa kemunculannya merupakan pengulangan kejayaan masa lalu. *Renaissance* lebih menekankan arti pentingnya kebebasan seniman. Hal ini berarti telah ada usaha meninggalkan gereja yang dahulu menjadi sponsor.

Ketika masa awal, seni menjadi milik umum dan sebagian berbasis sosial dan keagamaan, maka sejak *renaissance* kesenian mulai bersifat pribadi. Artinya, kesenian tersebut sudah memunculkan gaya pribadi, setidaknya pada kelompok yang menyatakan suatu pendapat. Kesenian ini telah meluas di dataran Eropa dan menjadikan sebuah kelompok (*group*) yang mempunyai kesamaan ideologi penciptaan karya seni. Oleh karenanya, *renaissance* lebih mengutamakan gaya pribadi dan pemberian hak kepada seniman untuk mencipta dan mengambil obyek lukisan. Masa ini didukung oleh perkembangan ilmu dan pengetahuan.

Eksplorasi alam dan geografis sudah semakin kuat dengan kedalaman sapuan kuas serta warna-warna yang kental untuk Eropa Barat. Preferensi bentuk dan warna sudah lebih berani, misalnya nuansa otot serta *drapery* pakaian yang bersifat seperti plastik. Dukungan kuat dari masyarakat secara tidak langsung semakin kuat, yaitu bergesernya dogma agama, maupun mosi tidak percaya terhadap reformasi agama. Masa pada abad XII terjadi pertukaran ide, yaitu sejak zaman perang salib pada perkembangan kehidupan kota yang bebas pada timbulnya universitas, dan pada perhatian yang besar terhadap alam dan seni antik selama masa gotik.

Secara teroris gotik mulai berkembang pada 500-700 (M), masa ini merupakan kebangkitan seni baru di Eropa. Gotik sendiri hadir pada saat terjadi ketegangan para penginjil (pastur) dengan hegemoni



kerajaan. Semenjak ini, seni mencari jalan lepas dari krisis kepercayaan gereja. Beberapa seniman menggabungkan diri dengan ‘kelompok kerajaan’, karena sudah percaya lagi dengan kerajaan yang terlalu mengendalikan gagasan dan ide penciptaan seni rupa. Gereja mempunyai hak kontrol atas nilai sebuah karya seni, sehingga seniman harus menepati kanon (ukuran) estetika yang sudah ditentukan oleh kerajaan.

Didorong oleh kekuatan akademisi, kesenian ini naik ketika kerajaan dan gereja berebut simpati terhadap kesenian. Perseteruan ini dimenangkan oleh pihak gereja namun masih dikontrol kuat oleh konglomerasi kesenian sebagai kelompok borjuis. Kesenian gotik pada seni bangun gereja menjadi semakin kuat, karena para penginjil memberi kesempatan kepada seniman berkreasi. Beberapa

Ciri khas gotik adalah lengkung dan ornamen mendekati prinsip keteraturan (geometri).



Gambar 141: Katedral Charles  
Sumber: [https://id.wikipedia.org/wiki/Katedral\\_Chartres](https://id.wikipedia.org/wiki/Katedral_Chartres)

Di Belgia (berpusat di Tournai, Bruges, Ghent, Brussels, Louvain, dan Antwerp) merupakan daerah di masa Burgundy pindah ke Flanders,



daerah Dijon dijadikan pusat kegiatan seni rupa hingga tahun 1420. Paris tetap menjadi kota yang penting bersama sama dengan Fontainebleau pada abad XVI. Di Jerman, Cologne, Nurember, Vienna dan Basel menjadi terkena imbasnya. Sementara itu London menjadi pusat perkembangan renaissance yang terlambat di Inggris.

a. Seni Lukis

Tradisi lukisan *Bizantium* dan *Gotik* menjadi corak baru yang dikerjakan oleh kelompok seniman *Renaissance*, terutama seniman yang mendapat pengaruh adalah Giotto. Karakteristik karya terletak pada penggambaran ruang, perspektif pencahayaan dengan cahaya baik langsung maupun pantulan untuk membentuk ruang dan bentuk plastis. Beberapa seniman masih mempertahankan kontur garis pinggir membentuk wajah manusia mirip batu padas. Tetapi pada akhir abad XV diperkuat dengan bayangan gelap-terang. Secara keseluruhan, lukisan Itali abad XV memiliki sifat monumental dan media yang populer adalah fresco, tempera dan glazir minyak.

Pelukis-pelukis renaissance Itali pada abad XV antara lain:

- 1) *Fra Angelico* (Florence, 1387-1455); nama aslinya Guido da Vicchio untuk kemudian ganti menjadi Fra Angelico. Corak gotik masa permulaan (1418-1430) terdapat dalam karya Angelico yang berjudul "*The Coronation of The Virgin*" (penobatan Sang Perawan). Dua lukisan yang menjadi ciri awal masa renaissance, sebagian ide gereja dengan kanon agama tampak pada kostum gereja yang dikenakan pendeta.





Gambar 142: Penobatan Sang Perawan, karya Fra Angelico  
 Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Coronation\\_of\\_the\\_Virgin](https://en.wikipedia.org/wiki/Coronation_of_the_Virgin)

- 2) Masaccio (Florence 1401-1428); “*The Tribute Money*” lukisan yang berperspektif warna maupun garis secara sistematis, penggunaan efek gelap terang untuk melahirkan kesan tiga dimensional.



Gambar 143: Lukisan Masaccio: “*The Tribute Money*” Florence, 1387-1455  
 Sumber: [dc-mrg.english.ucsb.edu](http://dc-mrg.english.ucsb.edu)

- 3) Piero della Francesca (Itali Tengah 1415/1420-1492)  
 Pelukis ini juga penyair, kosmografer, ahli matematika dan arsitek. Lukisan yang menonjol adalah “*The Annunciation*” (penyampaian berita) menunjukkan perlakuannya yang halus terhadap efek warna dan cahaya, penggarapan bentuk tiga dimensional dengan perspektif yang sudah kuat.



- 4) Giovanni Bellini (Venice, 1430-1516)  
Pelukis asal dari Venesia, judul "*St Francis Receiving The Stigmata*" (St. Francis) menunjukkan penggarapan detail, rumit dan tegas, corak ini berubah dengan pencahayaan lebih lembut dan tekanan pada efek warna secara keseluruhan.
  
- 5) Andrea Mantegna (Itali Utara 1431-1506)  
Pada tahun 1459 Mantegna lebih senang menjadi pelukis kerajaan dan khususnya menjadi pelukis keluarga Gonzaga di Mantua dan dikenal sebagai pelukis dinding dengan teknik *fresco*.
  
- 6) Sandro Botticelli (Florence 1444-1510)  
Botticelli melepas tema kerajaan, namun masih memanfaatkan warna gloria gereja. Studi warna ringan kepada Fra Filippo Lippi dan mengembangkan draperi linier. Perkembangan melukis disponsori keluarga Medici. Beberapa lukisan yang ada "*The Birth of Venus*", (1481), dan hijrah ke Roma untuk melukis fresko pada kapel Sistine



Gambar 144: Birth of Venus (Sandro Botticelli)  
Sumber: Adi Kusriyanto, 2002

7) Pietro Vannucci (Itali Tengah, 1445-1523)

Pietro Vannucci lebih populer dengan nama Perugino, dia adalah guru Raphael. Lukisan yang terkenal "*The Handing of The Keys to St. Peter*" (Penyerahan Kunci pada St Peter) pada Kapel Sistine di Roma dikerjakan tahun 1480.



Gambar 145: Lukisan Pietro Vannucci berjudul "*The Handing of The Keys to St. Peter*" Florence, 1387-1455.

Sumber: [www.wga.hu/html/p/perugino/sistina/keys.html](http://www.wga.hu/html/p/perugino/sistina/keys.html)

8) Leonardo dan Vinci (Florence, Milan, Amboise 1452-1519)

Leonardo lahir di dekat Florence dan belajar di studio Andrea del Verrochio. Lukisan "*Sang Madonna dari Gua Batu*" kuat pada anatomi. Dari tahun 1483 -1500 Leonardo bekerja di Milan dan melukis untuk keluarga Sforza. Lukisan yang menjadi primadona adalah '*The Last Supper*' (perjamuan malam) di Santa Maria Delle menunjukkan komposisi dramatis. Kemudian "*Monalisa*" diselesaikan di Florence pada tahun 1506.



Gambar 146: Monalisa, karya Leonardo da Vinci  
Sumber: [www.lukisan.info/art/lukisan-monalisa](http://www.lukisan.info/art/lukisan-monalisa)

b. Seni Patung dan Relief

Patung-patung Florentine dikerjakan berdasar studi anatomi dan *drappery* naturalis yang bersifat keduniaan. Di samping patung dihasilkan pula relief yang menunjukkan pendalaman jiwa. Bentuk patung bervariasi dilihat tema maupun dari fungsi. Tokoh-tokoh yang dimunculkan adalah pahlawan dan tokoh agama yang digali dari kitab suci. Pematung-pematung renaissance Itali pada abad XV antara lain:

1) Lorenzo Ghiberti (Florence 1387-1455)

Karya Ghiberti pada pintu logam untuk tempat pembaptisan di Florentine, ini menunjukkan transisi dari Gothic Akhir ke Renaissance Awal. *Cain and Abel* menunjukkan ruang yang sempit dan sesak.

2) Donatello (Florence, 1386-1466)

Donatello adalah anak Niccolò, lahir di Firenze (tahun 1386) dan dididik di rumah keluarga Martelli. Pelatihan awal di bengkel tukang emas, kemudian di studio Lorenzo Ghiberti. Gattamelatta karya patung berdiri sendiri.



Gambar 147: Patung Donatello di luar Uffizi Galleria  
Sumber: [id.wikipedia.org/wiki/Donatello](http://id.wikipedia.org/wiki/Donatello)

3) Andrea del Verrocchio (Florence 1435-1488)

Andrea del Verrocchio adalah seorang pematung teracota, batu maupun perunggu, subyek yang diangkat antara lain potret keagamaan dan kepahlawanan. Patung '*Bartolomeo Colleoni*' sedang menunggang kuda (Colleono adalah seorang pemimpin militer) merupakan salah satu karya yang dihasilkannya.



Gambar 148: Andrea del Verrochio, Florence  
Sumber: [en.wikipedia.org/wiki/Bartolomeo\\_Colleoni](http://en.wikipedia.org/wiki/Bartolomeo_Colleoni)

c. Seni bangun



Seni bangun *renaisans* (gereja dan kastil) menggunakan hiasan motif arsitektural Romawi yang berbeda dengan gotik bentuknya menjulang dengan bentuk dasar tidak beraturan, dan hiasan permukaan rumit. Tetapi desain arsitektur simpel dan jelas. Contohnya adalah rumah sakit *Foundling* dan *Kapel Pazzi* di Venice termasuk gaya renaissans bercampur dengan tradisi gotik dan Bizantium.

1) Filippo Brunelleschi (Florence, 1377-1446)

Desain hias bangunan berasal dari penggalian motif arsitektural Romawi dan dikombinasikan secara proporsi matematika sebagai arsitektur transisi. Contohnya adalah Gereja Santo Spirito, di Florentine didesain tahun 1418.



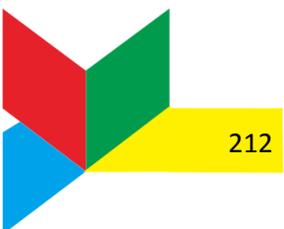
Gambar 149: Arsitektur Fillipo  
Sumber: [en.wikipedia.org/wiki/Filippo\\_Brunelleschi](https://en.wikipedia.org/wiki/Filippo_Brunelleschi)

2) Michelozzo di Bortolombo (Florence 1396-1472)

Michelozzo pioner arsitektur *renaisans* dengan karya istana Medici-Ricardi di Florence terdapat unsur-unsur Romawi dalam penggunaan lengkung, hiasan tembok dan cornice.

3) Leon Batista Alberty (Florence 1404-1472)

Leo atau Leon sebenarnya adalah nama panggilan. Alberty karena lahir di Genoa dan mendapatkan pendidikan universitas di Padua dan Bologna. Karya Alberty lebih banyak difokuskan pada menghias tembok dan plaster-plaster dengan rangkaian



corak Doria pada lantai bawah, corak Ionia pada lantai berikutnya dan corak Corintha pada lantai atas istana Brucellai. Di bawah ini salah satu karya Leon Alberty pada gereja St. Santa Novella.



Gambar 150: Sta. Maria Novella Leon Batista Alberty  
Sumber: [www.britannica.com/biography/Leon-Battista-Alberti](http://www.britannica.com/biography/Leon-Battista-Alberti)

4) Giulianodi Sangallo (Florence 1445-1516)

Sangallo adalah seorang seniman yang mendapatkan pendidikan dalam seni patung, teknik dan arsitektur. Karyanya '*Santa Maria delle Cardery* ' dibuat pada akhir abad XV sebagai harmoni dan kesatuan keagamaan.



Catatan Khusus:

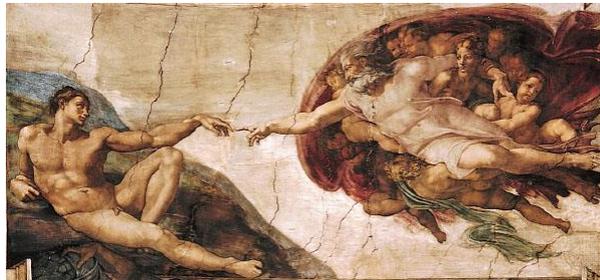
Perkembangan Renaisans puncak di Itali (1500-2000)

menekankan eksplorasi dunia fisik. Seniman melukis alam sesuai bentuk ideal. Wajah dibuat umum dan tidak individu, drapery disederhanakan. Sikap figur dinamik dan tekanan penyinaran (*chiaroscuro*) menciptakan suasana dramatis. Lukisan dari Venesia (Itali Utara) meninggalkan corak renaisans dengan penekanan detail dan pencahayaannya lembut. Seniman renaisans Itali pada akhir (1520 – 1600) tampil dalam berbagai corak mannerisme dan menolak kanon figur (dibuat panjang dengan bahu sempit, pinggul lebar dengan komposisi datar yang terasa berdesakan).

Pelukis-pelukis *renaisans* Itali pada abad XVI diantaranya:

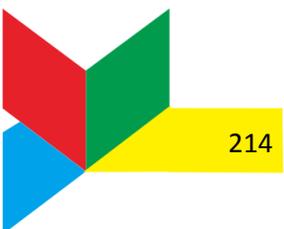
a. Michelangelo Buonarroti (Florence 1475-1564)

Belajar seni lukis kepada Domenico Ghirlandaio dan seni patung kepada Giovanni Bertoldo. Lukisan fresco yang terkenal adalah pada langit-langit Kapel Sistine di Vatikan (1508 dan 1512) atas desakan Paus Julius II. Antara 1536–1541 Michelangelo melukis *Pengadilan di Hari Akhirat* pada dinding ujung Kapel Sistine dengan fokus pada figur manusia dengan konsep ideal *figure* berotot.



Gambar 151: Lukisan Michelangelo Buonarroti *The Creator God created Adam* langit-langit kapel Sistine (Florence, 1387 – 1455).

Sumber: [www.britannica.com/biography/Michelangelo](http://www.britannica.com/biography/Michelangelo)



- b. Tiziano Vecelli (Titian) (Venice 1477/1490-1576) Titian murid Giovanni Bellini menyenangi efek warna terang, lembut dan bentuk masif ideal tubuh wanita tampak pada *Sacred and Propane Love*.



Gambar 152: *Sacred and Profane Love* karya Titian  
Sumber: [www.titian-tizianovecellio.org](http://www.titian-tizianovecellio.org)

- c. Raphael Sanzio (Florence dan Roma 1483-1520)  
Raphael ke Florence pada tahun 1504–1508 dan melukis potret dan Madonna yang berjudul “*The Madonna of The Meadow*” (Madonna di padang rumput) merupakan khas lukisannya. Pada 1509 Paus Julius II mengundang Raphael untuk melukis fresko di Vatikan.
- d. Fransesca Mazzola, atau Parmigianino (Parma 1503-1540)  
Pelukis ini mewakili mannerisme dengan efek pencahayaan mirip Leonardo. Misalnya lukisan II Parmigianino, ‘*Madonna with Te Long Nec*’ (Madonna dengan Leher Panjang) menunjukkan perpanjangan tubuh.
- e. Jacopo Robusti, populer dengan Tintoretto (Venice, 1518 – 1594).  
Tintoretto pelukis Venesia yang mengagumi Titian dan Michelangelo. Lukisannya tampil dalam ukuran yang besar, misalnya ‘*The Last Supper*’.



f. Paolo Veronese (Venice 1528-1588)

Paolo Veronese terkenal sebagai pelukis potret dengan tema-tema keagamaan, dan penuh hiasan arsitektural, pakaian mewah, dan pengaturan meja altar yang elegan dan lebar *The Feast in The Hoese of Levi*.



Gambar 153: Lukisan Paolo Veronese berjudul *The Feast in The Hoese of Levi* Florence, 1387 – 1455.

Sumber:

[https://en.wikipedia.org/wiki/The\\_Feast\\_in\\_the\\_House\\_of\\_Levi](https://en.wikipedia.org/wiki/The_Feast_in_the_House_of_Levi)

d. Seni Patung

Patung-patung *renaisans* mencapai puncak setelah terjadi sintesa bentuk yang ideal dan kedalaman rasa. Corak *renaisans* puncak ini cenderung menuju corak *mannerisme* dan *proto barok*.

Pematung Itali abad XVI diantaranya:

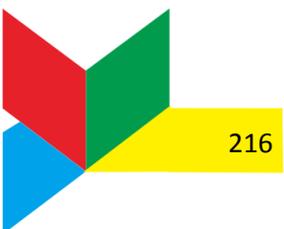
1) Michelangelo Buonarroti

Patung-patung masa permulaan dari Michelangelo seperti '*The Battle of The Centaurs*' (perkelahian Centaur-binatang khayalan). Michelangelo menyenangi bentuk tubuh berotot yang dipengaruhi patung Yunani.

2) Benvenuto Cellini (Florence, Roma dan Perancis 1500 –1571)

Cellini mendapatkan latihan sebagai seorang tukang emas dan pembuat medali, bekerja di Roma dari tahun 1519 –1540. *Karya master piece* patung Perseus dikerjakan setelah kembali ke Frolence.

3) Giovanni da Bologna (Florence 1529 – 1608)



*Medici Mercury* dan *Apollo* memiliki corak mannerisme, penonjolan anatomi pada pose kewanitaan: *The Rape of The Sabine Women* (pemeriksaan Wanita Sabina) menunjukkan proto barok dari pada mannerisme.



Gambar 154: *The Rape of The Sabine Women*  
Sumber: [italianart.wikispaces.com/Rape+of+the+Sabine+Women](http://italianart.wikispaces.com/Rape+of+the+Sabine+Women)

e. Seni Bangun

Perkembangan arsitektur pada masa renaissance mengalami kemajuan dalam hal proporsi dan pengisian dinding dengan karya patung. Pada masa akhir renaissance corak seni bangun ditandai dengan penampilan patung yang sejajar dengan gaya Mannerisme. Sebagian arsitek berani menampilkan patung sebagai *center of interest* untuk menyatukan bangunan dengan hiasan patung.

Arsitek *Renaissance* Itali pada abad XVI antara lain:

1) Donato Bramante (Milan dan Roma 1444-1514)

Donato adalah seorang pelukis yang menjadi arsitek di Roma sesudah tahun 1500. Karyanya '*Tempietto*' terinspirasi kuil Tholos Yunani Romawi yang menampakkan ciri arsitektur *Renaissance*.

2) Michelangelo Buonarroti

Desain Michelangelo pada gereja St. Peter adalah dinding bersiku dan melengkung yang mampu menciptakan dinamika bangunan barok.



Gambar 155: Dinding bersiku pada *Sistine Chapel*  
Michelangelo Buonarroti, March 1475-18 February 1564)  
Sumber: [en.wikipedia.org/wiki/Michelangelo](http://en.wikipedia.org/wiki/Michelangelo)

3) Baldassare Peruzzi (Sienna dan Roma 1481-1536)

Peruzzi mendapatkan pendidikan seni lukis di Sienna. Tahun 1503 bersama Raphael, Jacopo Sansovino dan Michelangelo mendesain gereja San Giovanni di Fiorantini. Karya utamanya adalah '*Palazzo Massimi*' di Roma bercorak *manneristis*.

4) Andrea Palladio (Venezia 1518-1580)

Palladio menciptakan karya arsitektur di daerahnya, desain-desainnya tampak konservatif bila dibandingkan dengan karya Michelangelo atau Peruzzi. Contoh karyanya adalah '*Villa Rotonda*'.

7. Neoklassikalisme menuju Realisme

Neo berasal dari bahasa Yunani berarti baru. Istilah neoklasikalisme menunjukkan aliran dalam karya seni yang merujuk pengembangan gaya klasikisme. Neoklasikisme melahirkan kembali gaya klasik yang pernah mencapai puncak kejayaan menuju era realisme. Usaha melakukan revolusi dengan mengubah ideologi idealisme menuju realisme. Soedarso (2001), menjelaskan bahwa perubahan dari



idealisme menuju realisme dipengaruhi oleh perkembangan sosial. Ketika kerajaan masih kuat dalam menentukan pilihan estetika maka seniman terbelenggu oleh aturan main hegemonial tersebut, maka seniman mengubah visi tersebut. Namun ketika seniman telah didahului dengan masa renaisans dengan mengajukan kebebasan ekspresi maka realisme menjadi patokannya.

Setelah revolusi Perancis 1789 kekuasaan feodalisme berkurang, hegemoni telah berpindah dari kerajaan menuju kenyataan, diantaranya masalah apresiasi dan menyoal estetika. Kaum intelektual memberikan gambaran munculnya seni akademik dan di sisi lain industri telah memberi isyarat menurunnya kekuasaan kerajaan menuju kekuasaan industri. Di dalam perkembangan karya seni terjadi pilihan ganda yaitu maju terus dengan mendasarkan pada kebebasan berkarya (termasuk ide kanon yang ditolak, mengembangkan kesenian lama dengan wajah baru neoklasikisme, atau ikut meramaikan kesenian baru menuju modernisme.

Neoklasik ini muncul akibat reaksi terhadap fenomena seni barok/rokoko dan menganggap bahwa sudah menyimpang dari kaidah seni klasik, dengan sebutan jelek (*ugly*) dan penurunan nilai (dekaden). Sekelompok penganut neoklasik ingin mengembalikan ideal klasik dan mengembangkan kaidah-kaidah kuno Yunani dan Romawi klasik. Bahkan setelah penggalian dua kota kuno Pompeii dan Herculaneum, upaya pengkajian seni klasik neoklasik menggunakan pendekatan intelektual dalam berkarya oleh David beserta pengikutnya. Akan tetapi, neoklasikisme mendapat kritikan karena karya seni yang kaku, dingin, dan terlalu formal. Maka seni neoklasik ditentang pula oleh romantisme.

Bagaimana dengan perkembangan seni pada Abad ke-17 hingga ke-19? Bagaimana pula nasib neoklasikisme yang bertentangan dengan kelompok romantisme? Sehebat-hebatnya pertentangan yang terjadi bukan berarti peperangan, melainkan perebutan legitimasi estetika. Neoklasikisme ingin memperjuangkan klasik yang pernah mencapai



puncaknya sebagai landasan berkarya, sedangkan romantisme ingin mengungkap idealisme kembali dalam suasana kebaruan.

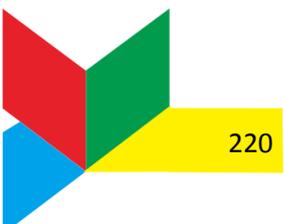
Antara abad ke-17 hingga ke-19 muncul beberapa aliran atau tahapan perkembangan yaitu seni neoklassikisme, seni romantik, seni akademik, dan seni beraliran realisme. Aliran ini ingin merasionalkan kondisi yang dianggap berhalusinasi tinggi. Dari kondisi ini hadir kesenian barok dan rokoko yang meluruskan situasi.

a. Kesenian Barok dan Rokoko

Gaya barok mengembangkan idealisme, stiliran bentuk hingga mirip gerak yang berlebihan dan rumit (*detail*) serta terkesan drama, ketegangan, semangat yang hidup dan keagungan. Penampakan gaya sekitar 1600 di Roma, Italia dan menyebar wilayah Eropa. Barok berasal dari kata romawi “tidak beraturan/menyimpang”. Tokoh barok adalah Michelangelo dan Palladio sehingga jangkauan pengaruh seni barok sampai di Belanda dengan pelukis terkenal Paul Rubert (1577-1640). Jacques Louis David (1748-1825) termasuk pelukis neoklasik yang mengikuti kaidah akademisme bersumber pada kesenian klasik. Dengan kemampuan akademiknya Rubert melakukan beberapa modifikasi dan pembaruan, terutama dalam tema. Tema seni dikembangkan tidak berdasarkan pesanan penguasa, dan teknik melukis klasik.

b. Seni Patung

Setelah kepercayaan terhadap gereja berpindah ke kerajaan, maka seni patung yang berorientasi keagamaan mulai menyusut. Ketertarikannya adalah kepada lukisan, karena para seniman ingin tampil tunggal. Penampilan tunggal ini dapat dilalui dengan pameran secara cepat dan dengan usaha berekspresi dibebaskan. Seni patung yang hadir tidak terlalu banyak, diantaranya:





Gambar 156: "Penculikan *Proserpina*" (1621-1622)  
Sumber:[http://www.academia.edu/4239530/Kumpulan\\_Sejarah\\_Seni\\_Rupa\\_Barat](http://www.academia.edu/4239530/Kumpulan_Sejarah_Seni_Rupa_Barat)



Gambar 157: Cupido membuat busurnya dari gada Herkules oleh Edmé Bouchardon, 1747–50

### c. Seni Bangun

Dalam arsitektur barok, penekanan ditempatkan pada tiang, kubah, cahaya-dan-bayangan (*chiaroscuro*), efek pewarnaan '*painterly*', dan permainan antara ruang isi dan kosong. Pada bagian dalam ruangan (*interior*) barok, ruang kosong menandakan adanya tangga monumental, berbeda dari arsitektur terdahulu. Memainkan imajinasi pengguna bangunan melalui detail-detail yang halus namun rumit. Ciri lengkung, kurva, asimetri. Patung dekoratif serta lukisan menyatu dengan struktur.



Gambar 158: Johann Fischer von Erlach; tahun 1715



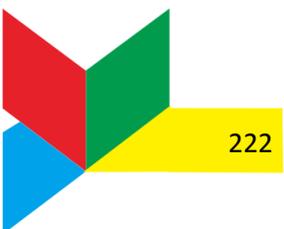
Gambar 159: *The interior of the Hagia Sophia in Istanbul, Turkey*



Gambar 160: Gereja de São Franciscode Assis di São João del Rei, 1749–1774, oleh arsitek Brazil Aleijadinho

d. Seni Lukis

Masa rokoko, dominasi karya seni lukis potret menyebar di beberapa negara. Di Britania Raya, beberapa tokoh muncul dengan sapan halus dan mampu mengungguli yang lain, misalnya: William Hogarth (1697–1764), dalam gaya realis, dan Francis Hayman (1708–1776), Angelica Kauffman (1741–1807) di Swiss, Thomas Gainsborough dan Joshua Reynolds (1723–1792), sama dengan gaya Antony Van Dyck (1599–1641). Di Perancis Jean-Baptiste Greuze menjadi pelukis favorit dari Denis Diderot (1713–1785), dan Maurice Quentin de La Tour (1704–1788), Élisabeth Vigée-Lebrun dijuluki sebagai pelukis potret dan pelukis sejarah yang ulung.





Berikut ini adalah contoh karya pelukis pada masa rokoko:

- 1) William Hogarth (1697-1764), dalam gaya realis



Gambar 161: karya William Hogarth  
Sumber: [www.nationalgallery.org.uk/artists/william-hogarth](http://www.nationalgallery.org.uk/artists/william-hogarth)

- 2) Thomas Gainsborough



Gambar 162: Karya Thomas Gainsborough, *Tuan dan Nyonya Andrews*, 1750  
Sumber: [www.biography.com/people/thomas-gainsborough-9304943](http://www.biography.com/people/thomas-gainsborough-9304943)





3) Angelica Kauffman

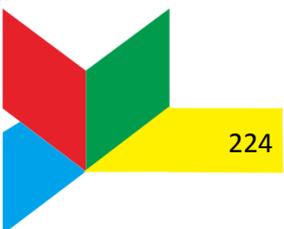


Gambar 163: Angelica Kauffman, *Potret David Garrick*, sekitar 1765  
Sumber: [www.bbc.co.uk/arts/yourpaintings/artists/angelica-kauffman](http://www.bbc.co.uk/arts/yourpaintings/artists/angelica-kauffman)

4) Jean-Baptiste Greuze



Gambar 164: *Artes & Humor de Mulher*  
[www.getty.edu/art/collection/artists/580/jean-baptiste-greuze](http://www.getty.edu/art/collection/artists/580/jean-baptiste-greuze).  
Élisabeth Vigée-Lebrun





Gambar 165: *Autoportrait* (1790)

Sumber: [www.biography.com/people/elisabeth-vigée-le-brun-37280](http://www.biography.com/people/elisabeth-vigée-le-brun-37280)

5) Michelangelo Merisi Dacaravaggio.



Gambar 166: Judith Beheading Holofernes 1598-1599 Galleria Nazionale D'arte Antica, Rome.

Sumber: [www.nationalgallery.org.uk/artists/michelangelo-merisi-da-caravaggio](http://www.nationalgallery.org.uk/artists/michelangelo-merisi-da-caravaggio)

Seniman ini menggunakan karakteristik seni desain dengan menganalogikan ukiran dengan simetris tubuh manusia, seperti: Francesco Borromini, dikatedral San Carlo Alle Quattro Fontane, Roma dan San Ivo della Sapienza, Roma.



e. Romantisme

Pendirian akademi pada masa neoklasisme bertujuan untuk meneruskan dan mempertahankan tradisi klasik dan sekaligus sebagai pusat kegiatan seni kerajaan. Gaya seni akademi ini selanjutnya diteruskan oleh seni romantisme, sehingga sangat wajar jika kedua gaya seni ini (neoklasisme dan romantisme) dinamakan seni akademis. Hal ini akan menjadi ciri perkembangan seni Perancis di abad ke-18 dan ke-19.

Romantisme berasal dari kata Perancis, *roman* (cerita), dan memang dalam gaya romantisme juga mencerminkan adanya pengaruh sastra roman Perancis. Terutama dalam melukiskan cerita-cerita tragedi yang dasyat, kejadian dramatis yang mencekam. romantisme merupakan gerakan yang meneruskan neoklasisme tetapi sekaligus mereaksi dan menentang klasisme. Pelopor gerakan Romantisme adalah Theodore Gericault (1791-1824) dengan salah satu karyanya yang terkenal “Rakit Medusa” (1818).



Gambar 167: Theodore Gericault: Raft of Medusa  
Sumber: [www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/raft-medusa](http://www.louvre.fr/en/oeuvre-notices/raft-medusa)

Neoklasisme dan romantisme merupakan dua gerakan yang sekaligus sebagai aliran (gaya). Keduanya seiring bermunculan namun terdapat pertentangan diantaranya. Pertentangan tersebut pada misi dan visi penciptaan dan *langgam* seni. Jika dikaji secara mendalam, keduanya masih tetap mempertahankan citra



akademisme yang bersumber pada kaidah teknis seni klasik. Keduanya justru nantinya menghadirkan gaya realisme. Pelukis yang terkenal dengan menampilkan ciri-ciri tersebut ialah Delacroix (1798-1863) tampak pada kebebasan hidup berpetualang (bohemianisme), dan sukses dalam lingkungan salon. Karya-karya Delacroix yang terkenal di antaranya: Pembunuhan besar-besaran di Scio (1824), Perburuan Senja, dan Perampokan Rebecca. Karya-karya ini mendorong pelukis lain mengikuti kemampuan teknik seni akademik, yaitu ketepatan antara imajinasi dengan kenyataan. Jika dikatakan sebagai pemicu munculnya realisme karena idealisme yang ada dalam romantisme diubah visinya ke dalam realisme.



Gambar 168: Pembunuhan Besar-Besaran di Scio  
Sumber: [id.wikipedia.org/wiki/Eugène\\_Delacroix](http://id.wikipedia.org/wiki/Eugène_Delacroix)

Sebelum membahas panjang lebar gaya realisme, sebaiknya pembelajar memahami beberapa trik perbedaan antara neoklasisme dengan romantisme. Keduanya, memiliki bentuk penampilan yang relatif sama, sebagai contoh dapat dilihat pada 'Kapal Medusa' dengan Delacroix 'Pembunuhan Besar-besaran.





f. Seni Realisme

Gerakan realisme muncul karena menentang seni neoklasisme dan romantisme. Jika neoklasisme menggunakan rasio/intelektualnya dalam mengungkapkan ide, dan romantisme menggunakan emosinya, maka realisme berkeinginan menggambarkan keadaan nyata hidup manusia. Seniman realisme berkeinginan menggambarkan obyek yang benar-benar *real*, tanpa ilusi, dan bersumber dari kehidupan sehari-hari. Tokoh realisme yang dianggap menentang dua aliran sebelumnya -yaitu Fransisco de Goya (1746-1838), Honore Daumier (1807-1879) dan Gustave Courbet (1819-1877). Kejadian di sekitar kehidupan para seniman diungkapkan sebagai tema karya seni. Gaya dan aliran realisme mengungkapkan citra estetik dan realita kehidupan dengan sikap batin yang lebih otonom.

Mereka tidak lagi banyak terikat oleh tradisi seni klasik. Perkembangan selanjutnya kaum realisme sudah menemukan keasyikan menyerap realitas melalui interpenetrasinya terhadap alam terbuka. Artinya, pelukis mengambil objek langsung ke desa dan hutan. Seniman mengamati suasana alam secara langsung dengan harapan menimbulkan subyektivitas menangkap gejala alam (persepsi alam) dengan pengalamannya sendiri-sendiri.

Rousseau, Jules Dupre, JE Millet, dan Corot, yang menamakan dirinya kelompok Barbizon. Kelompok ini yang menentang seni akademis (sekaligus juga menentang tradisi klasik) karena atas pengalaman hidup mereka di desa Barbizon, dekat hutan Fontainebleau, Paris menemukan berbagai kebaruan yang bisa memuaskan perasaan dan menyalurkan kebebasan berkarya. Tema seni rupa (lukis) bersumber pada kejadian sehari-hari yang ada di lingkungan hidup para seniman. Peperangan dan kekejaman dari rezim Napoleon misalnya ditumpahkan pengalaman itu ke dalam karya. Realisme tersebut juga diungkapkan dalam tema potret yang realistik dan karikaturis lithografi, seperti "Honoré Daumier".

Dalam penguasaan anatomi dan proporsi tampak pada karya-karya Courbet sebagai seni nyata, mengungkapkan sesuatu yang serba kenyataan realitas kehidupan manusia yaitu “Pemakaman di Ornans” suatu tema lukisan kehidupan biasa yang tidak mungkin ada pada lukisan neoklasisme dan romantisme. Oleh Yudoseputro (1987) dikatakan gaya Realisme: menunjukkan sikap realitas dalam representasi dan realitas bermetaphora serta abstraksinya.



Gambar 169: karya Daumier *Gargantua* (1831)  
Sumber: [www.daumier.org](http://www.daumier.org)



Gambar 170: karya Courbete: *Pemakaman di Ornans*  
Sumber: [www.gustavecourbet.org](http://www.gustavecourbet.org)

Sejarah seni rupa gaya seni realisme sering dikacaukan dengan gaya naturalisme. Kaum naturalisme berusaha mengungkapkan segala sesuatu sesuai dengan wujud kenyataan (*nature*). Manusia atau alam dengan fenomenanya diungkapkan sebagaimana mata kita memandang dan menangkap. Untuk memberikan kesan mirip

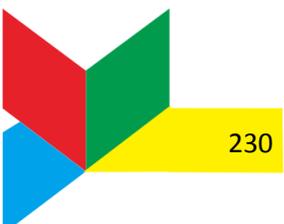


dan akurat, artinya bahwa susunan, perbandingan, keseimbangan, tekstur (barik), warna dan unsur-unsur visual lainnya, diusahakan setepat mungkin sesuai mata kita memandang. Sebaliknya dalam aliran (gaya) realisme, cenderung melukiskan kenyataan dari kehidupan manusia. Ada kecenderungan seniman untuk menyatakan realitas berdasarkan persepsinya sendiri, baik dari segi internal maupun eksternal, yang diterjemahkan dalam idiomnya yang otonom.

#### 8. Modernisme dan Postmodernisme

Selama dua dasawarsa abad ke-20 terjadi beberapa perkembangan pokok yang secara umum berangkat dari gerakan, post-impresionisme. Gerakan seni rupa yang muncul di antaranya kubisme dan ekspresionisme. Meskipun Paris tetap menjadi pusat seni rupa dunia, muncul pula gerakan seni rupa di berbagai tempat, di antaranya di Jerman, Itali, dan Rusia (Jones, 1992: 168).

Perkembangan seni modern tidak serta merta hadir dengan menunjukkan perubahan, namun melalui masa transisi. Masa transisi ini dipengaruhi oleh beberapa hal diantaranya adalah mulai dari zaman prasejarah hingga zaman barok dan rokoko pada dasarnya menunjukkan usaha seniman untuk mencapai penggambaran objek secara naturalistik (sesuai dengan kenyataan). Namun bukan berarti seni modern meninggalkan klasik. Sebagai contoh David (1748-1825) dianggap oleh Soedarso pelopor seni modern; perubahan subjek lukisan dari visi teknik dan individu kepada ungkapan sosial. Maka terjadi redefinisi subjek: bukan pada karya seni dengan artistikanya, melainkan pada estetika sosial yang melandasi perubahan atau transisi tersebut. Tentu saja pernyataan ini akan menggugah pertanyaan, bagaimana dengan aliran nonrealisme? Sebenarnya dialah yang pertama menyatakan subjek adalah kondisi nyata.





Gambar 171: Karya Jacques-Louis David: Sumpah Hoartius  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Oath\\_of\\_the\\_Horatii](https://en.wikipedia.org/wiki/Oath_of_the_Horatii)

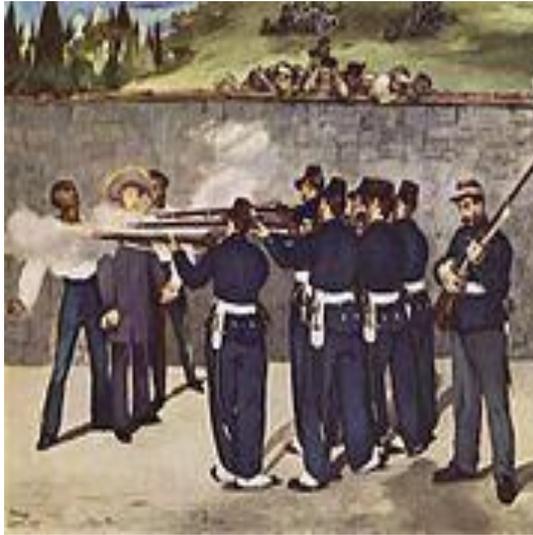
Dari uraian ini tampak kompleksitas masalah yang harus ditampung oleh seni modern, maka kebebasan berekspresi yang dapat memberikan wadah berkarya. Seniman dipersilakan memilih sikap cenderung berasosiasi dengan seni nonrealistik atau disebut seni abstrak. Namun seniman juga bisa mengangkat peristiwa yang sangat vulgar tentang kondisi masyarakatnya. Pada tahun 1830-1840 ada beberapa pelukis yang tergabung dalam ikatan yang disebut kelompok Barbizon, yang gigih menentang akademis. Mereka ini di antaranya Theodore Rousseau, Jules Dupre, J.E. Millet, dan Camille Corot, yang menentang akademis dan meletakkan dasar perkembangan dari aliran impresionisme. Barbizon adalah nama desa dekat hutan Fontainebleau (dekat Paris), tempat berkumpul para pelukis alam.

Karya Millet bertemakan sekitar kehidupan petani, nilai ekspresi hidup yang keras dan miskin. Pada tahun 1857 meneruskan pelajaran melukis, dan karyanya masuk salon. Beberapa karya lukisannya yang terkenal yaitu Jalanan di Ladang Gandum, Oidipus, Tukang Tampi, dan Penabur Benih. Corot adalah pelukis Barbizon yang menjadi penghubung tradisi lama dan baru. Walaupun tradisi formal (konstruktif) ingin dikembangkan tetapi nuansa masih terasa seperti lukisan Poussin. Pada lukisan potret, Corot memperlihatkan ciri aliran realisme. Karya lukis yang terkenal yaitu: Pemandangan di Venezia, Wanita Bermutiara, dan Dua Orang dalam Biduk.



Gambar 172: Karya Millet, *The Gleaners*, 1857. Musée d'Orsay, Paris  
Sumber: [en.wikipedia.org/wiki/Jean-François\\_Millet](https://en.wikipedia.org/wiki/Jean-François_Millet)

Millet ingin bercerita tentang betapa asyiknya persaudaran para penabur benih gandum dari orang kecil. Misi ini dinyatakan sebagai seni modern karena objek seni tidak hanya mengungkap seputar lingkungan kerajaan. Disusul oleh Édouard Manet; ia adalah pelukis yang termasuk kelompok seniman yang ditolak salon. Manet mengadakan pameran dan penampilan karyanya di salon *Des Refuses*. Salon ini adalah tempat pameran yang diadakan oleh Napoleon III untuk menggelar karya-karya seniman yang ditolak oleh salon dari kelompok akademi (skandal kaum borjuis). Manet tertarik dengan tradisi Jepang (pada pameran Paris World Fair tahun 1862) yang akhirnya tahun 1874 melaksanakan pameran pertama impresionisme. Karya lukisannya yang terkenal adalah *Emile Zola*, *Wanita dengan Kipas*, *Olympia*, *Boating*, dan *Le Dejeuner*.



Gambar 173: Karya Manet: *The Execution of Emperor Maximilian*, th. 1868  
Sumber:

[http://us.images.detik.com/content/2015/06/03/1059/075558\\_manet.jpg](http://us.images.detik.com/content/2015/06/03/1059/075558_manet.jpg)

Seniman di atas sebagai pemula gerakan seni modern dengan mendasarkan kepada objek formal berupa situasi sosial. Dari realisme menuju Impresionisme dan setelah itu berkembang beberapa aliran seni lukis yang prinsip muatan visinya tetap sebagai ekspresi sosial. Perkembangan ini menghadirkan seni yang lebih banyak berorientasi sosial. Di bawah ini terungkap beberapa pelukis yang menampilkan bentuk fisik berbeda, namun visi sosial tetap dihadirkan sebagai refleksi, penguatan alur sosialisme realisme sampai kepada abstrak. Apalagi setelah perubahan pusat kesenian berpindah dari benua Eropa menuju Amerika dengan seni kontemporer yang ingin membela estetika kerakyatan.

a. Gaya dan Aliran

1) Aliran Naturalisme

Perkembangan gaya seni rupa tidak dapat diindikasikan dengan tepat ruang dan waktu perubahan. Ruang artinya kapan ide baru itu hadir dan waktu menunjukkan saat berubah. Misalnya aliran naturalisme, apakah merupakan kontra ide terhadap aliran sebelumnya? Atau hadir seketika saat seniman mempunyai gagasan. Courbet seorang tokoh pelukis pemandangan dengan objek situasi kehidupan manusia, dikatakan sebagai pelukis



realisme. Namun jika dilihat dari objek formalnya gaya *Courbert* adalah naturalis. Sedangkan, Monet cenderung melukiskan suasana pemandangan tanpa melihat tujuan sosial ini digolongkan sebagai gaya naturalisme. Monet berprinsip bahwa “seni untuk kepentingan seni, bukan untuk apapun.’ Maka, gaya naturalisme sering dijuluki sebagai pelukis pemandangan. Tokoh naturalisme Thomas Gainsbrough (1727-1788) dari Inggris.

Aliran naturalisme mengobjektifikasi pemandangan, pelukis mencintai dan memuja alam dengan segenap isinya sebagai objek formal maupun materialnya. Penganut aliran ini berusaha untuk melukiskan keadaan alam, khususnya dari aspek yang menarik, sehingga lukisan naturalisme selalu bertemakan keindahan alam dan isinya. Meskipun lukisan naturalistik Monet mendekati realisme, tetapi sangat berbeda dengan lukisan Gustave Courbert sebagai tokoh realisme.

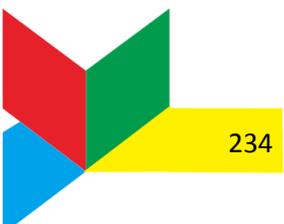


Gambar 174: karya Thomas Gainsborough Portrait of the Artist with his Wife and Daughter, about 1748

Sumber: <http://www.nationalgallery.org.uk/artists/thomas-gainsborough>

## 2) Aliran Impresionisme

Istilah impresif dengan impresionisme sering disamakan, impresif untuk menyatakan lukisan dengan warna tidak ditail dan kabur. Aliran impresionisme adalah suatu keyakinan pelukis untuk mengungkapkan kekuatan sapuan kuas, warna cerah, komposisi terbuka, penekanan pada kualitas cahaya, subjek tidak terlalu ditonjolkan dengan objektivifikasi yang aneh.



Konsentrasi terhadap kekuatan warna menyebabkan pelukis impresionisme tidak suka menggunakan warna hitam. Seorang tokoh impresionisme dari Prancis bernama Pierre Auguste Renoir (1841-1919) warna lukisannya tergantung cuaca, karena melukis di luar studio maka diperlukan kecepatan menangkap objek. Kekuatan cahaya menyebabkan pelukis tertarik dengan prinsip 'kesan' (impresi). Tokoh aliran ini adalah Claude Monet.



Gambar 175: *Impression, Sunrise (Impression, soleil levant)* (1872/1873)  
Sumber: [id.wikipedia.org/wiki/Claude\\_Monet](http://id.wikipedia.org/wiki/Claude_Monet)

### 3) Aliran Ekspresionisme

Modernisme yang hadir pasca impresionisme diduga adalah ekspresionisme yang hadir sebelum pecah Perang Dunia I: *Expressionism was developed as an avant-garde style before the First World War. It remained popular during the Weimar Republic,<sup>[1]</sup> particularly in Berlin. The style extended to a wide range of the arts, including expressionist architecture, painting, literature, theatre, dance, film and music* ([id.wikipedia.org/wiki/expressionism](http://id.wikipedia.org/wiki/expressionism)). Sebagai dampak langsung dari impresionisme yang menguatkan warna sebagai sumber inspirasi, maka ekspresionisme lebih bergairah dengan warna secara ekspresif (spontan) dan dikendalikan oleh objektivikasi warna terkait dengan ungkapan rasa. Para pelukis mulai menggali hal-hal yang berhubungan dengan batin, dan berani mendistori (mengubah) bentuk. Tokoh utama ekspresionisme



adalah Vincent Van Gogh (1850) dilanjutkan dengan tokoh lain seperti Paul Cezanne, Paul Gauguin, Emil Nolde dan di Indonesia yaitu Affandi. Akhirnya, lukisan dijadikan media untuk mengungkapkan kesedihan, ketakjuban suasana, kegembiraan ataupun kesenangan yang tidak mungkin keluar melalui kata. Ekspresionisme merupakan aliran yang melukiskan aktualitas dengan mendistorsi bentuk, menguatkan warna dan mengeluarkan isi hati dalam karya.



Gambar 176: Karya Vincent van Gogh *Malam-malam Penuh Bintang* 1889

Sumber: [www.phaidon.com](http://www.phaidon.com)



Gambar 177: Perahu Cadik. Karya Affandi

Sumber: [mbagiilmu.blogspot.com](http://mbagiilmu.blogspot.com)

Tebaran aliran ekspresionisme ini mendorong lahirnya variasi isi ekspresionisme seperti abstrak ekspresionisme, impresif-ekspresionisme, dan abstrakisme, dan masih banyak lagi.



Catatan: setelah ekspresionisme berkembang menjadi ranah kecil maka istilah aliran atau 'isme' berganti dengan 'art' di belakang istilah tersebut, misalnya: *contemporary art*, *doodle Art* dan masih banyak lagi.

#### 4) Aliran Fauvisme

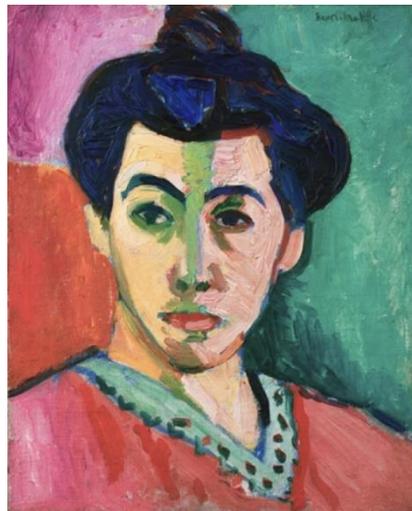
Kepopuleran aliran ini dimulai dari Le Havre, Paris, hingga Bordeaux. Kematangan konsepnya dicapai pada tahun 1906. Aliran ini berumur pendek yaitu menjelang dimulainya era seni rupa modern. Nama fauvisme berasal dari kata sindiran "fauve" (binatang liar) oleh Louis Vauxcelles saat mengomentari pameran Salon d'Automne. Nama fauvisme berasal dari bahasa Prancis "*les fauves*", yang artinya binatang liar. Aliran fauvisme sangat mengagungkan kebebasan berekspresi, sehingga banyak objek lukisan yang dibuat kontras dengan aslinya seperti pohon berwarna oranye/jingga atau lainnya. Lukisan-lukisan fauvis betul-betul membebaskan diri dari batasan-batasan aliran sebelumnya.

Pelukis fauvisme cenderung melukis apa yang mereka sukai tanpa memikirkan isi dan arti dari sebuah lukisan yang dibuat. Maurice De Vlaminck, merupakan tokoh *fauvisme* yang banyak terinspirasi oleh goresan warna Vincent Van Gogh, sampai-sampai ia berkata ; Saya lebih mencintai Van Gogh dari pada ayah saya. Tokoh lain dari aliran ini adalah Henri Matisse, Henri Rousseau dll.





Gambar 178: Henri Rousseau *The Hungry Lion Throws Itself on the Antelope*, 1905  
Sumber: [en.wikipedia.org/wiki/Fauvism](https://en.wikipedia.org/wiki/Fauvism)



Gambar 179: Karya Henri Matisse *Portrait of Madame Matisse (The Green Stripe)*, 1906,  
Sumber: [en.wikipedia.org/wiki/Fauvism](https://en.wikipedia.org/wiki/Fauvism)

#### 5) Aliran Kubisme

Kubisme adalah melukis dengan menampilkan objek yang seolah terdiri atas bidang-bidang geometris, persegi, kotak, seperti kubus yang tersusun. Alam disederhanakan berkesan seperti bidang atau kubus. Menurut Cooper ada yang namanya kubisme awal (1906-1908) ketika gerakan ini mulai dikembangkan di studio Picasso dan Braque, fase kedua disebut kubisme tinggi (1909-1914) ketika Juan Gris muncul

sebagai seniman berpengaruh dan kubisme akhir (1914-1921) sebagai Kubisme sebagai gerakan avant-garde radikal.

Penciptaan kubus dicapai dengan garis atau warna dan menjadi ide kubisme seperti dikatakan Paul Cezanne “bentuk dasar dari segala bentuk adalah silinder, bola, balok dan semua bentuk yang ada di dalam di pengaruhi oleh perspektif, sehingga bidang tertuju pada satu titik tengah.” Dari prinsip ini Picasso memunculkan kubisme. Cabang pertama kubisme, yaitu kubisme analitis sebagai gerakan seni radikal mendorong kemunculannya antara 1907 dan 1911 di Perancis. Pada fase kedua, kubisme sintetis, gerakan ini menyebar dan masih ada sampai sekitar tahun 1919, ketika gerakan Surrealisme mulai dikenal masyarakat. Lukisan kubisme mengedepankan bentuk-bentuk geometris. Tokoh kubisme yang lain Juan Gris, Georges Braque, dan lain-lain.



Gambar 180: karya Georges Braque, *Woman with a Guitar*, 1913  
Sumber: <https://id.wikipedia.org/wiki/Kubisme>



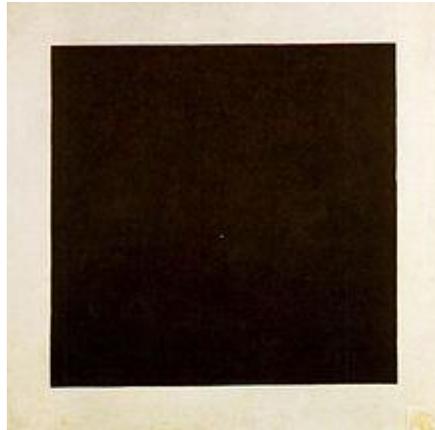
Gambar 181: Les Demoiselles d'Avignon  
Sumber: [www.pablocicasso.org/cubism.jsp](http://www.pablocicasso.org/cubism.jsp)

#### 6) Aliran Seni Abstraktionisme

Dalam beberapa buku seni abstrak digolongkan ke dalam ranah seni kontemporer, dengan ciri fisik tidak menggambarkan obyek dalam dunia asli, tetapi menggunakan warna dan bentuk dalam cara non-representasional. Awal perkembangannya pada awal abad ke-20, yang semula untuk mendeskripsikan seni kubisme dan seni futuristik. Gerakan bersama menjadi sebuah aliran abstraksionime berusaha melepaskan diri dari sensasi-sensasi atau asosiasi figuratif suatu obyek. Dalam penampilannya, Abstraksionisme ini di bedakan menjadi dua yaitu abstrak dalam bentuk geometrik murni seperti lingkaran kubus dan segi tiga. Tokoh aliraran ini berasal dari Rusia yaitu Malivich (1913)



a) Abstrak Kubistis



Gambar 182: Kazimir Malevich, *Black square* 1915  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Abstract\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Abstract_art)



Gambar 183: Robert Delaunay, 1912, *Windows Open Simultaneously*  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Abstract\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Abstract_art)

b) Abstrak Nonfiguratif

Karya seni ini sudah mirip dengan seni kontemporer yang tidak membutuhkan prinsip representasional. Seni Lukis abstrak merupakan gagasan awal untuk mengungkapkan perasaan melalui garis, warna bentuk sebagai bahasa ke dua. Namun bentuk yang dihasilkan sudah meninggalkan bentuk alami. Tokohnya adalah Wassily Kadinsky, Naum Goba. Contoh karyanya dapat dilihat pada gambar berikut:





Gambar 184: Wassily Kandinsky, (cat air) 1910  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Abstract\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Abstract_art)

#### 7) Aliran Futurisme.

Futurisme berkait dengan filsafat modernisme dengan mendorong hadirnya berpikir bebas. Kata *future* (bahasa Inggris) berarti 'masa depan'. Harapan sekelompok pendukung aliran ini sebagai *avant-garde* terhadap perubahan budaya yang tidak pasti. Futurisme berpaham bahwa masa mendatang akan lebih baik, dalam arti lebih konkrit, manusia akan mampu menguasai jagad raya dengan teknologi yang dimiliki.

Gerakan futurisme yang diproklamlirkan tahun 1909 oleh penulis dan penyair Italia, Filippo Tommaso Marinetti. Harapan gerakan ini adalah nilai-nilai dari kaum futuris mampu mengimbangi pergeseran kebudayaan, kekuatan dinamis pasar bebas, era teknologi permesinan, dan komunikasi global yang menurut argumentasi mereka tengah merubah alam realitas dari kebudayaan dunia. Maka khayalan-khayalan kaum futuris memakai pola-pola geometris untuk mewakili arah gerak dan makna dari pergerakan. Karya-karya sudah mulai melepaskan prinsip pembedangan seni rupa dengan fashion, dekorasi serta memusatkan dengan menyatakan seni adalah satu. Gerakan ini yang memotivasi hadirnya seni kontemporer. Tokoh aliran ini antara lain Carlo Carra, Buido Severini, Umbirto Boccioni dan F.T Marinetti.



Gambar 185: Karya Marinetti, *Poem of Marinetti on a wall in Leiden*  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Filippo\\_Tommaso\\_Marinetti](https://en.wikipedia.org/wiki/Filippo_Tommaso_Marinetti)



Gambar 186: Karya Samuel Monnier "*Fibonacci word*" work of fractal art, a type of algorithmic art,  
Sumber:  
[https://en.wikipedia.org/wiki/Art\\_manifesto#Fractal\\_art\\_manifesto\\_1999](https://en.wikipedia.org/wiki/Art_manifesto#Fractal_art_manifesto_1999)

#### 8) Aliran Dadaisme

Aliran dadaisme merupakan pemberontak konsep dari konsep aliran sebelumnya. Aliran ini mempunyai sikap memerdekakan diri dari hukum-hukum seni yg telah berlaku. Kata dada mengandung arti sinis, dengan maksud sinis terhadap perang yg tak kunjung padam memberi kesan hilangnya nilai sosial dari nilai estetika di muka bumi, sehingga dalam pandangan dadaisme tidak ada estetika dalam karya seni. Dadaisme mengandung maksud sinisme anti-seni/*anti-art*.



Ciri aliran ini sinis, nihil dan berusaha meleyapkan ilusi. Tokoh dadaisme adalah Paul Klee, Scwitters Tritan Tzara, Maron Janco, dll. Nama dadaisme diambil dari kata dada yang berarti kuda kayu mainan. Penemu aliran ini Tristan Tzara, Marcell Janco, Hugo Ball, dan Richard Huelsenbeck. Adapun tokoh beraliran dadaisme adalah Roull Haussmann, Duchamp, dan Hans Arp.



Gambar 187: Karya Hans Arp-*Collage Arranged According To The Laws Of Chance*  
Sumber: [shapescolours.blogspot.com](http://shapescolours.blogspot.com)



Gambar 188: Karya, *Cut with the Dada Kitchen Knife through the Last Weimar Beer-Belly Cultural Epoch in Germany, 1919*,  
Sumber: [id.wikipedia.org/wiki/Dadaisme](http://id.wikipedia.org/wiki/Dadaisme)



Gambar 189: Karya Marcel Duchamp, *Fountain*, 1917  
Sumber: <https://en.wikipedia.org/wiki/Dada>



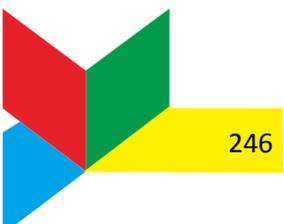
### TIPS

Beberapa tokoh dadaisme yang menyebar di penjuru dunia:

1. Guillaume Apollinaire — Prancis
2. Hans Arp — Swiss, Prancis dan Jerman
3. Hugo Ball — Swiss
4. Johannes Baader — Jerman
5. Arthur Cravan — Amerika Serikat
6. Jean Crotti — Prancis
7. Theo van Doesburg — Belanda
8. Marcel Duchamp — Prancis dan Amerika Serikat
9. George Grosz — Jerman
10. Max Ernst — Jerman
11. Hannah Höch — Jerman
12. Raoul Hausmann — Jerman
13. Emmy Hennings — Swiss
14. Richard Huelsenbeck — Swiss dan Jerman
15. Marcel Iancu — Swiss (lahir di Romania)
16. Clément Pansaers — Belgia
17. Francis Picabia — Swiss, Amerika Serikat dan Prancis
18. Hans Richter — Jerman, Swiss dan Amerika Serikat
19. Sophie Taeuber-Arp — Swiss
20. Beatrice Wood — Amerika Serikat dan Prancis

#### 9) Aliran Surealisme.

Berbagai pustaka merujuk surealisme resmi dipakai dalam diskusi karya sastra tahun 1924, di Paris (Andre Breton) ketika menulis manifesto pertama surealisme. Surealisme menggagas ambisi tentang kelahiran gerakan baru. Kata ini diulang oleh Breton dengan menuliskan dalam manifesto surealis pada tahun 1930 dan 1942. Gerakan tersebut menyebar ke wilayah Eropa ke wilayah Amerika Utara dan Selatan. Kontribusi gerakan surealis penemuan teknik baru yang terhubung ke alam pikiran bawah sadar.





(<https://abrarozora.wordpress.com/2014/03/08/aliran-seni-surrealisme/>)

Aliran surealisme dalam karya seni lukis banyak di pengaruhi oleh **teori** analisis psikologis Sigmund Freud mengenai ketidaksadaran dalam anatomisme dan impian. Surealisme sering tampil tidak logis dan penuh fantasi, seakan-akan melukis dalam mimpi. Tokoh aliran ini antara lain: Salvador Dali, Maxt Ernest dan Joan Miro.



Gambar 190: Karya Salvador Dali, *The Persistence of Memory* 1931  
Sumber: <https://abrarozora.wordpress.com/2014/03/08/aliran-seni-surrealisme/>



Gambar 191: *The Elephant Celebes*, 1921 (Karya Max Ernst)  
Sumber: <https://abrarozora.wordpress.com/2014/03/08/aliran-seni-surrealisme/>





Gambar 192: *Peinture* (Karya Juan Miro)  
Sumber: <https://abrarozora.wordpress.com/2014/03/08/aliran-seni-surrealisme/>

## RENUNGAN

Setelah pembelajar memahami perkembangan Realisme sebagai penentang neoklasisisme dan romantisme kini dihadapi persoalan baru dengan seni modern yang lebih menjurus kepada objek formal berupa kondisi sosial yang diangkat.

Ketika idealisme dikalahkan dengan realisme, kini menghadapi persoalan, realisme apakah menyoal realis? Atau menyoal realistik.

Soedarso dengan tegas tetap menyatakan 'Sumpah Horati' adalah lukisan diarahkan sebagai teks protes kepada tanggungjawab negara terhadap rakyat. Disusul dengan Coubete dengan judul *Stone Breaker*, lebih memberi gambaran pentingnya memperhatikan orang kecil.

### 10) Seni Rupa Posmodern dan Seni Kontemporer

Istilah kontemporer yang dimaksudkan adalah 'kondisi kekinian' dengan sesuatu yang baru dan belum pernah terjadi. Jika kontemporer dikaitkan dengan istilah posmodern terdapat kerancuan, sebab mempunyai titik pijak untuk menjelaskan



dengan fisik karya atau konsep berkarya. Beberapa buku merujuk pada posmodern dengan kontemporer dilihat dari peristiwa kehadirannya ideologi. Posmodern merupakan ke'akhir'an modern saat hadir, oleh karenanya posmodern adalah kelanjutan modern. Kelanjutan ini ditandai dengan ide, gagasan yang sama. Posmodern dan kontemporer mempunyai tema yang sama.

Perubahan estetika dari modernisme menjadi posmodernisme berbeda, modernisme berangkat dari ide mengambil tema kerakyatan divisualkan dengan perjalanan representasi. Representasi ini membawa objek untuk dicerna dan divisualkan melalui gagasan baru. Representasi modernisme dikatakan kemampuan teknik berkarya dan keindahan tertumpah pada kanvas, sedangkan Posmodernisme melepaskan diri dari bentuk bahkan seni kontemporer menghilangkan representasi tersebut.

Perkembangan seni modern menuju kontemporer dipengaruhi oleh dekonstruksi yang mencari perbedaan, kebaruan, kesegaran, eksplosif dan sensasional. Dekonstruksi hadir dengan 'mempertanyakan metafisika kehadiran, yaitu mempertanyakan mengapa suatu pertanyaan harus dijawab dengan tunggal. Di samping itu selalu mengangkat persoalan adiluhung yang selalu mempunyai jawaban tuntas karena satu dan tidak bisa dipertanyakan ulang. Simbolisme semacam ini yang nantinya hadir sebagai kekuatan hegemoni.

Karya-karya seni kontemporer menempatkan rakyat sebagai alasan kehadiran karya seni, oleh karenanya bisa dikatakan seni kerakyatan adalah seni yang mengungkap, memeruntukkan rakyat dan mengolah kepentingan rakyat dalam tema karya. Hasil penampilannya dengan bahan *ready mades* maupun olahan bahan/medium. Atas kepentingan 'estetika bawah' ini seni tidak terbatas oleh sekat pembedangan:



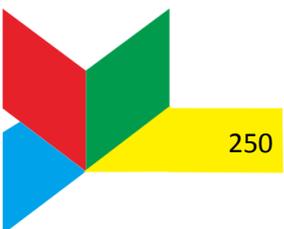


- a) bercampur secara integratif maupun kolaboratif antar bidang seni,
- b) memajukan unsur pembelaan kepada rakyat dengan seni,
- c) mencari alternatif kebaruan seni untuk mencapai estetika bawah,
- d) sebagai apropriasi seni Modern dan anti historianisme walau dirinya masuk dalam kontek sejarahnya sendiri.
- e) kedudukan subjek 'indah' berada pada diri penikmat, bukan lagi pada karya.
- f) penampilan dekat dengan rakyat maka hadirilah 'seni ruang publik' (*public art*). Tokoh yang mengarah seni kontemporer adalah Andi Warhol (1960).



Gambar 193: *Nanas* by Niki de Saint Phalle in Hanover, Germany  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Public\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Public_art)

Seni kontemporer mendapat pengaruh dari budaya baik secara fisik, sistem maupun nilai meliputi komputer, teknologi mesin, ataupun pengetahuan lain. Kehadiran seni instalasi, *haping art*, seni lingkungan, seni mesin, seni *digital*, Seni *fashion*, seni gerak dan kolaborasi. Penerapannya ada pada *fashion*, teknologi, mesin dan masih banyak lagi.





Gambar 194: *Public fountain sculpture that is also a musical instrument (hydraulophone)*  
Sumber: [https://en.wikipedia.org/wiki/Public\\_art](https://en.wikipedia.org/wiki/Public_art)

#### 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 perkembangan seni rupa Barat atau membaca teks secara cepat dan menyeluruh untuk memperoleh gambaran umum materi, serta



mengamati gambar-gambar perkembangan seni rupa Barat 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.
4. Baca baik-baik informasinya dan cobalah untuk dipahami secara mandiri sesuai dengan bahasan materinya.
5. 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.
6. Setelah semua materi Saudara pahami, lakukan aktivitas pembelajaran dengan mengerjakan lembar kerja berikut.

#### **Lembar Kerja 4.**

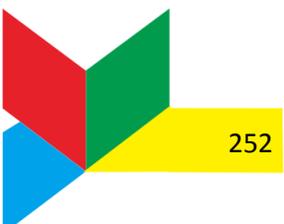
#### **Menganalisis Perkembangan Seni Rupa Barat**

Tujuan:

Melalui diskusi kelompok Saudara diharapkan mampu menganalisis perkembangan seni rupa Barat dengan memperhatikan kemandirian, kedisiplinan, menghargai perbedaan pendaat 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 mengidentifikasi perkembangan seni rupa Barat 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.





- c. Isilah lembar kerja rencana menganalisis perkembangan seni rupa Barat untuk mendapatkan hasil yang optimal, dan proses kerja yang cermat dan teliti.

Lembar Kerja Rencana menganalisis perkembangan seni rupa Barat

No.	Aspek Perencanaan	Hasil kajian

- d. 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 4 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

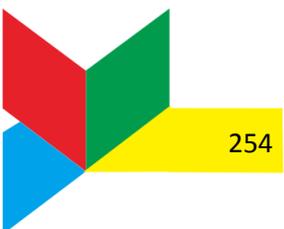
1. Buatlah kajian tentang seni rupa modern
2. Buatlah kajian tentang seni rupa kontemporer
3. Carilah contoh karya seni rupa modern kemudian lakukan evaluasi terhadap karya tersebut

## F. Rangkuman

Seni di Eropa menjadi parameter perkembangan seni dunia. Eropa mampu menerbitkan *genre* yang relatif terdokumentasi secara objektif. Secara garis besar perkembangan atau tahapan perkembangan di Eropa dapat diuraikan dalam 5 tahap satuan era perkembangan, yaitu:

- a. abad Pertengahan (*medieval*);
- b. *renaissance*;
- c. neoklasikisme menuju realisme;
- d. modernisme;
- e. Posmodernisme.

Berkembangnya beberapa aliran seni lukis yang prinsip muatan visinya tetap sebagai ekspresi sosial. Perkembangan ini menghadirkan seni yang lebih banyak berorientasi sosial. Di bawah ini terungkap beberapa pelukis yang menampilkan bentuk fisik berbeda, namun visi sosial tetap dihadirkan sebagai refleksi, penguatan alur sosialisme realisme sampai kepada abstrak. Apalagi setelah perubahan pusat kesenian berpindah dari benua Eropa menuju Amerika dengan seni kontemporer yang ingin membela estetika kerakyatan.





## 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 sejarah seni rupa barat. Kesederhanaan modul ini diharapkan dapat merangsang dan merefleksikan spirit untuk lebih banyak lagi melakukan latihan-latihan sejarah seni rupa barat. Dalam latihan yang dilakukan dengan berbagai media yang paling sederhana sampai dengan media yang proporsional.

Materi tentang sejarah seni rupa barat 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. Dalam kegiatan pembelajaran ini hanya berisi pengetahuan tentang sejarah seni rupa barat. 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. Dengan kata lain, program tindak lanjut merupakan bentuk komitmen dari para *stakeholder* untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang tertuang dalam program tindak lanjut 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, sistematis, 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.

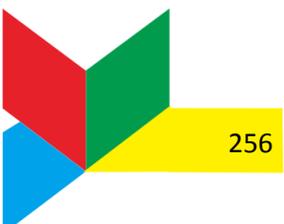
Peningkatan mutu pendidikan harus dilakukan oleh semua pihak secara berkesinambungan. Peran kepala sekolah, guru, dan pengawas sangat penting karena mereka yang akan berperan secara langsung dalam upaya peningkatan mutu pendidikan di wilayah yang menjadi tanggungjawab mereka.

Pada kesempatan ini Saudara dari masing-masing sekolah, baik guru maupun kepala sekolah diharapkan untuk berpartisipasi aktif dalam pembuatan program tindak lanjut. Perlu diingat bahwa hasil implementasi program tindak lanjut yang berupa tagihan-tagihan akan memengaruhi kompetensi Saudara

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 atukah 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 bisa diterapkan sesuai dengan situasi dan kondisi setempat.

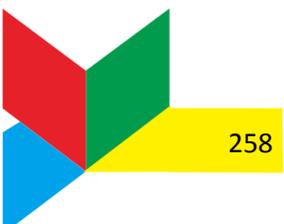
## H. Pembahasan Latihan / Tugas / Kasus

Mohon dicermati pada uraian materi tentang seni rupa modern dan seni rupa kontemporer dan untuk referensi visual dapat menggunakan sumber belajar lain.

1. Fungsi seni rupa bagi manusia prasejarah di Eropa adalah sebagai media komunikasi dan menunjukkan perkembangan teknologi.



2. Ciri-ciri seni lukis dinding di gua Altamira dan Lascaux sama-sama memanfaatkan warna dan penataan binatang tidak sama. Di Altamira cenderung menggambarkan urutan kerja walaupun posisi binatang lari. Lukisan di Lascaux mengikuti pola upacara
3. Ciri seni lukis gua zaman paleolitikum di Altamira lebih bersifat pengungkapan bentuk binatang, sedangkan di Lascaux merupakan lukisan prosesi upacara perburuan.





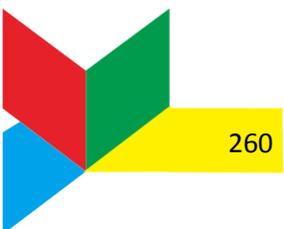
## PENUTUP

Pengembangan Keprofesian Berkelanjutan adalah pengembangan kompetensi guru dan tenaga kependidikan yang dilaksanakan sesuai dengan kebutuhan secara bertahap, tujuan utamanya adalah untuk meningkatkan profesionalisme guru. Oleh karena itu kegiatan pengembangan keprofesian guru dan tenaga kependidikan diharapkan dapat dilaksanakan di Sekolah Menengah Pertama dan kelompok kerja guru secara berkelanjutan dengan bantuan modul.

Modul ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dan manfaat dalam mendukung upaya guru dalam meningkatkan kompetensinya. Semoga dengan pembahasan materi modul ini sesuai dengan kebutuhan guru dan tenaga kependidikan di Sekolah Menengah Pertama, khususnya terkait dengan kompetensi seni rupa. Modul ini dapat digunakan oleh guru secara mandiri maupun berkelompok untuk mendukung kelancaran tugas guru. Dalam modul ini berisikan pembelajaran yang bersifat teoritis dan praktis. Pembelajaran teoritis diperoleh melalui pemahaman materi-materi yang bersifat pengetahuan yang disajikan dalam uraian materi. Pembelajaran praktis diperoleh melalui latihan atau tugas yang disajikan dalam setiap unit pembelajaran. Kedua pembelajaran ini sengaja dirancang Saudara menambah materi ajar. Materi yang disajikan dalam modul ini merupakan materi yang bersifat dasar, yang melandasi proses pembelajaran seni rupa di pendidikan seni budaya. Pengetahuan dan keterampilan yang diberikan diharapkan mampu memberikan bekal bagi guru seni budaya untuk melaksanakan tugasnya.



Penulis menyadari bahwa dalam penulisan modul ini masih jauh dari sempurna, sehingga sangat berterima kasih apabila ada pihak-pihak lain yang bersedia memberikan sumbang saran dan masukan demi kesempurnaan modul ini, yang nantinya juga menjadi tambahan pengetahuan dan wawasan bagi penulis. sehingga dalam penulisan berikutnya akan lebih berkualitas dalam penyusunan modul.



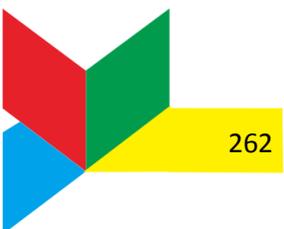


## EVALUASI

1. Azas yang mengatur dan memandu dalam merancang dan melaksanakan sebuah pembelajaran yang berasal dari pemikiran tokoh tokoh pendidikan adalah ...
  - A. teori pendidikan
  - B. pelaksanaan pendidikan
  - C. kurikulum pendidikan
  - D. jalur pendidikan
2. Mementingkan pembentukan kebiasaan melalui latihan dan pengulangan, pengaruh lingkungan dan peranan reaksi merupakan ciri-ciri yang mendasari teori ....
  - A. humanistik
  - B. behavioristik
  - C. konstruktivistik
  - D. kognivistik
3. Beberapa kritik yang muncul dalam penerapan pembelajaran yang menggunakan teori behavioristik diantaranya ...
  - A. pembelajaran berpusat/sentralistik
  - B. pembelajaran berpusat pada sekolah
  - C. pembelajaran berpusat pada guru
  - D. pembelajaran berpusat pada siswa
4. Belajar merupakan proses pengolahan informasi dalam otak manusia mulai dari menerima dan menjadi simbol simbol informasi disimpan dalam penampungan yang disebut sensori register baik memori jangka pendek maupun jangka panjang. Uraian tersebut merupakan teori ...
  - A. Robert M Gagne
  - B. Gutri
  - C. Bruner
  - D. Jean peaget



5. Proses penyesuaian yang berkesinambungan antara asimilasi dan akomodasi dalam teori belajar Jean Peaget adalah tahapan ...
- A. asimilasi
  - B. kombinasi
  - C. akomodasi
  - D. equilibrasi





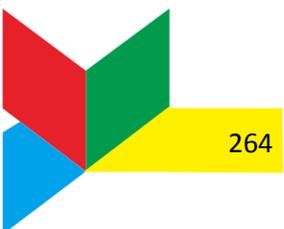
## GLOSARIUM

- Objektivasi dan objektivikasi : Kata objektivasi berasal dari kata objektif, kata ini berarti agar sesuatu yang dijadikan pokok perbincangan tersebut mempunyai kondisi objektif. Konteks objektivikasi karya seni adalah proses pengambilan dan sekaligus penentuan objek dengan pribadinya menjadi penentu yang selanjutnya diungkapkan sebagai hasil yang objektif agar diterima oleh masyarakat. Objektivikasi dimulai dari seorang seniman melihat objek secara kasat mata, kemudian menginterpretasi berdasarkan gagasan atau pengetahuan yang ada untuk melihat objek agar menjadi subjek sebuah karya seni. Proses selanjutnya adalah menentukan sebagian objek yang dirasakan seniman mampu menggugah emosional artistiknya seniman dalam berkarya seni. Sedangkan kata objektivitas adalah sikap yang tidak dipengaruhi oleh *interest* pribadi atau golongan dalam mengambil suatu keputusan.
- Proses Sosial dan Produk Sosial : Berdasarkan uraian di atas terdapat istilah: proses sosial dan produk sosial. Kata ini merupakan istilah untuk menjelaskan segala upaya manusia mempertahankan hidup dengan berkomunikasi, berinteraksi dengan lingkungan sekitar (masyarakat) disebut proses sosial. Proses sosial menunjukkan segala upaya seseorang atau kelompok masyarakat melakukan aktivitas berkehidupan seperti berkomunikasi, mencari nafkah, beragama, maupun berhubungan secara tidak langsung. Proses sosial dalam konteks berkesenian adalah segala perilaku seniman untuk menciptakan karya seni seperti mencari ide, memilih objek serta mencipta karya seni. Termasuk proses interaksi seniman dengan penikmat agar karya dipahamai oleh masyarakat.



Produk sosial yang dimaksudkan dalam istilah ini adalah produk dari kegiatan proses sosial seorang seniman atau sekelompok orang yang menciptakan karya seni, seperti karya seni lukis, seni patung, arsitektur asesori maupun yang lain. Produk sosial ini untuk merepresentasikan diri ke masyarakat lebih luas agar ide dan gagasannya diterima.

Penggambaran bentuk sempurna bagi bangsa Barat adalah sempurna manusia, sedangkan bangsa Timur simbolis tubuh. Kesempurnaan manusia dilihat dari sifat bukan bentuk, misalnya gagasan bangsa Mesir Kuno, Mesopotamia, India Hindu-Budha, Cina maupun Indonesia. Bentuk ideal terletak pada simbol-simbol ketugasannya





## DAFTAR PUSTAKA

- , 1983., *Seni Rupa Budhistik Tiongkok* (Diktat), J Proyek Semi Que-IV, urusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, FBS – UNY
- , 2002 *Sejarah Seni Rupa India* (Modul), Proyek Semi Que-IV, Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, FBS – UNY
- , 2002., *Kesenian Islam* (Modul), J Proyek Semi Que-IV, urusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, FBS – UNY
- , 2002., *Sejarah Seni Rupa Mesir* (Modul), Proyek Semi Que-IV, Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, FBS – UNY
- Adi Kusrianto & Made Arini, 2002, *History of Art*, PT Elex Media Komputindo, Kompas Gramedia, Jakarta.
- Arifin, Djauhar., 1986, *Sejarah Seni Rupa*, Rosda – Bandung.
- Bagus Takwim, 2003, *Filsafat Timur: sebuah Pengantar ke Pemikiran-pemikiran Timur*, Jalasutra – Yogyakarta.
- Burckhardt, Titus., 1976., *Art of Islam, the Language and Meaning*, World of Islam Festival Publishing Company Ltd., (nc)
- Chastel, Andre., 1963., *Italian Art*, Faber and Faber – London.
- Cornell, Sara., 1983, *Art, History of Changing Style*, Phaidon – Oxford
- Degeng, I Nyoman Sudana. 1989. *Ilmu Pengajaran Taksonomi Variable*. Jakarta: Depdikbud.
- Dick Hartoko, 1984, *Manusia dan Seni*, Kanisius, Yogyakarta.
- Djiwandono, Sri Esti Muryani. 2001. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo.
- Easton, Stewar C., 1963, *The Heritage of The Past*, Holt, Rinehart and Wiston, New York – Toronto- London.
- Feldman, Edmund Burke., 1967, *Art as Image and Idea*, Prentice-hall- New Jersey.
- Forrester- Mary, 1965, *An Introduction to Great Artist*, Blandford Press – London.
- Gage, N.L., & Berliner, D. 1979. *Educational Psychology. Second Edition*. Chicago: Rand Mc. Nally.

- 
- Gredler, Margaret E. Bell. 1994. *Belajar dan pembelajaran*. Jakarta : PT. Raja Grafindo Persada.
- Hall, D.G. E., (tt)., *Sejarah Asia Tenggara* (terjemahan Soewarsha, I.P., dan Mustopo, Habib M.), Usaha Nasional, Surabaya.
- Harun Hadiwijono, 1985, *Sari Filsafat India* (cetakan ketiga), BPK Gunung Mulia, Jakarta Pusat.
- Hoag, John. D., 1963, *Western Islamic Architecture*, George Braziller – New York.
- <http://puslit.petra.ac.id/journals/interior/>.
- <http://ratgrup.blogspot.com/2009/01/teori-belajar-behavioristik.html>)
- <http://tyaeducationjournals.blogspot.com/2008/04/dibutuhkan-sebuah-kerangka>
- <http://warnadunia.com/teori-pembelajaran-konstruktivisme/>
- <http://www.perpustakaan-online.blogspot.com/2008/04/teori-belajar-humanistik.html>)
- <http://www.perpustakaan-online.blogspot.com/2008/04/teori-belajar-humanistik.html>
- <http://www.perpustakaan-online.blogspot.com/2008/04/teori-belajar-humanistik.html>
- Lee, Sherman E, tt, *A History of Far Eastern Art*, Prentice – Hall, Inc. and Harry N. Abrams, Inc- New York
- Mahmud, Drs. M. Dimiyati. 1989. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Munsterberg, Hugo., 1972, *Sculpture of The Orient*, Dover Publication – New York.
- Osborn, Harold., 1970, *The Oxford Companion to Art*, Oxford at The Clarendon Press.
- Pamadhi, Hajar, 2003., *Sejarah Seni Rupa Timur* (diktat) dibeayai DKI-S, Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan, FBS – UNY
- Purwanto, Ngalm. 1990. *Psikologi Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosda Karya.
- Rathus- Lois Fichner, 1995, *Understanding Art* (edisi ke 4), Prentice-hall – New Jersey.
- Rhodes, Colin., 1994., *Primitivism and Modern Art*, Thames and Hudson – London.
- Sagala Syaiful. 2009. *Konsep dan Mkana Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.



- 
- Said, Edward W., 2010, *Orientalisme: Menggugat Hegemoni Barat dan Mendudukkan Timur Sebagai Subjek*, Pustaka Pelajar – Yogyakarta.
- Siregar, Eveline. Nara, Hartini. 2007. *Buku Ajar Teori Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Universitas Negeri Jakarta.
- Soedarso. SP., 2000, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, CV Studio Dealapanpuluh Enterprise bekerjasama dengan Badan Penerbit ISI Yogyakarta, Yogyakarta.
- Speltz, Alexander,. 1959, *The Style of Ornament*, Dover Publication – New York.
- Sugihardjo Sumobroto, 1989, *Sejarah Peradaban Barat Klasik Dari Pra Sejarah Hingga Runtuhnya Romawi*, Liberty, Yogyakarta.
- Sunarto, 2014., *Kebudayaan Postmodern, Percikan Pemikiran Jean Boudrillard*, Penerbit Kanisius – Yogyakarta.
- Suryabrata, Sumadi. 2004. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sutjipto, Kacik., 1989, *Sejarah Perkembangan Seni Lukis Modern* (jilid 1), Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Proyek Pengembangan Lembaga Pendidikan Tenaga Kependidikan- Jakarta.
- Swan, Peter C., 1963, *Art of Chine, Korea, and Japan*, Frederick A. Praeger – New York.
- Syah M.Ed., Muhibbin. 2003. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Udin Syaefudin Sa'ud. 2012. *Inovasi Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Upjohn, Everard M., 1958, *History of World Art*, Oxford University Press.
- Widyastini, 2004, *Filsafat Manusia menurut Confisius dan Al Ghazali*, Paradigma Offset, Yogyakarta.
- Wolfflin, Heinrich., 1950, *Principles of Art History*, Dover Publication – America.



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