



A. Agung Suryahadi

JILID 2



SENI RUPA

**untuk
Sekolah Menengah Kejuruan**



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan
Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Departemen Pendidikan Nasional



SENI RUPA JILID 2

untuk SMK

A. Agung Suryahadi

A. Agung Suryahadi

SENI RUPA

Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif
dan Produktif

JILID 2

SMK



Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Departemen Pendidikan Nasional

Hak Cipta pada Departemen Pendidikan Nasional
Dilindungi Undang-undang

SENI RUPA

Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif
dan Produktif

JILID 2

Untuk SMK

Penulis : A. Agung Suryahadi

Ukuran Buku : 17,6 x 25 cm

SUR s	SURYAHADI, A. Agung Seni Rupa Menjadi Sensitif, Kreatif, Apresiatif dan Produktif Jilid 2 untuk SMK/oleh A. Agung Suryahadi ---- Jakarta : Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Departemen Pendidikan Nasional, 2008. viii. 181 hlm Daftar Pustaka : A1-A3 Glosarium : B1-B3 ISBN : 978-979-060-021-8 978-979-060-023-2
----------	---

Diterbitkan oleh

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan

Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah
Departemen Pendidikan Nasional
Tahun 2008

KATA SAMBUTAN

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Allah SWT, berkat rahmat dan karunia Nya, Pemerintah, dalam hal ini, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional, telah melaksanakan kegiatan penulisan buku kejuruan sebagai bentuk dari kegiatan pembelian hak cipta buku teks pelajaran kejuruan bagi siswa SMK. Karena buku-buku pelajaran kejuruan sangat sulit di dapatkan di pasaran.

Buku teks pelajaran ini telah melalui proses penilaian oleh Badan Standar Nasional Pendidikan sebagai buku teks pelajaran untuk SMK dan telah dinyatakan memenuhi syarat kelayakan untuk digunakan dalam proses pembelajaran melalui Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 45 Tahun 2008 tanggal 15 Agustus 2008.

Kami menyampaikan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada seluruh penulis yang telah berkenan mengalihkan hak cipta karyanya kepada Departemen Pendidikan Nasional untuk digunakan secara luas oleh para pendidik dan peserta didik SMK.

Buku teks pelajaran yang telah dialihkan hak ciptanya kepada Departemen Pendidikan Nasional ini, dapat diunduh (*download*), digandakan, dicetak, dialihmediakan, atau difotokopi oleh masyarakat. Namun untuk penggandaan yang bersifat komersial harga penjualannya harus memenuhi ketentuan yang ditetapkan oleh Pemerintah. Dengan ditayangkan *soft copy* ini diharapkan akan lebih memudahkan bagi masyarakat khususnya para pendidik dan peserta didik SMK di seluruh Indonesia maupun sekolah Indonesia yang berada di luar negeri untuk mengakses dan memanfaatkannya sebagai sumber belajar.

Kami berharap, semua pihak dapat mendukung kebijakan ini. Kepada para peserta didik kami ucapkan selamat belajar dan semoga dapat memanfaatkan buku ini sebaik-baiknya. Kami menyadari bahwa buku ini masih perlu ditingkatkan mutunya. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat kami harapkan.

Jakarta, 17 Agustus 2008
Direktur Pembinaan SMK

PENGANTAR

Dengan mengucapkan syukur kehadapan Tuhan Yang Maha Esa dengandiselesaikannya penulisan buku ini. Judul buku ini dipilih untuk memberikan suatu kesan dan pemahaman bahwa belajar seni rupa dapat membuat orang menjadi peka secara estetik yang diharapkan mempengaruhi kepekaan budi pekerti yang selama ini banyak diharapkan untuk mempengaruhi kehidupan yang teduh di masyarakat. Selain itu juga memberikan dampak kepada kemampuan kreatif imajinatif dan produktif dalam membuat karya seni, akhirnya karena memiliki wawasan yang luas tentang nilai-nilai seni maka diharapkan dengan belajar melalui buku ini membimbing siswa untuk memiliki sikap apresiatif terhadap hasil seni dan budaya bangsa serta hasil kebudayaan lainnya serta cinta kepada lingkungan hidup.

Buku ini tidak akan dapat terwujud jika tidak adap bantuan dari pihak lain, terutama kepada jajaran Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan yang telah memberi kesempatan penulis untuk ikut dalam program penulisan buku-buku bagi pendidikan kejuruan. Terimakasih pula kepada jajaran P4TK Seni dan Budaya yang telah mengusulkan penulis untuk ikut sebagai penulis buku-buku kejuruan, tak lupa pula kepada anak dan istri yang telah memberi dorongan dan membantu penulis dalam menyelesaikan buku ini.

Buku ini dapat berfungsi ganda, pertama berguna bagi siswa dan guru SMK Seni dan Budaya untuk mendalami seni rupa, kedua juga dapat digunakan sebagai rujukan guru dan siswa sekolah non-kejuruan seni untuk memperdalam tentang pelajaran seni di sekolah mulai dari tingkat sekolah dasar dan menengah.

Kami menyadari buku ini masih belum sempurna, untuk itu penulis mengharapkan ada masukan dan kritikan terhadap buku ini untuk penyempurnaannya. Akhirnya diharapkan buku ini dapat sedikit menyumbangkan pengetahuan bagi dunia pendidikan khususnya pendidikan seni rupa baik kejuruan maupun non kejuruan.

Penulis.

SINOPSIS

Pendidikan kejuruan seni pada dasarnya menyangkut empat hal pokok yakni: ketrampilan teknik, kepekaan estetik, kreativitas, dan apresiasi. Keempat hal ini saling berkaitan satu sama lainnya, apabila lebih disederhanakan hanya menyangkut dua hal yaitu ketrampilan teknik dan kepekaan estetik. Kenapa keempat hal ini menjadi hal pokok dalam pendidikan kejuruan seni? Apabila dicermati bidang seni intisariannya adalah estetik atau keindahan, hal ini sebenarnya melekat dalam kehidupan manusia. Orang tidak dapat membuat karya seni tetapi ia memiliki *sense of beauty*, hal ini dapat dilihat ketika memilih sesuatu ia memilih dengan pertimbangan bentuk dan warna yang disukainya, ketika ada lagu yang sesuai dengan kesukaannya ia merasa senang itulah perasaan keindahan yang dimiliki setiap manusia.

Untuk membuat karya seni selain memiliki rasa keindahan, orang harus memiliki kemampuan cara membuatnya, kemampuan cara melakukannya. Mau membuat gambar ia harus memiliki kemampuan cara menggambar, ingin dapat menari harus memiliki cara melakukan gerak tari, begitu pula berlaku jika ingin membuat jenis seni lainnya. Apabila berhenti pada cara membuat dan melakukan maka seseorang hanya dapat meniru, untuk lebih meningkatkan kemampuan maka seseorang yang berkiprah dalam seni ia harus memiliki kemampuan mencipta yang disebut dengan kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif juga dimiliki oleh manusia, dan kemampuan ini pula yang membedakan status manusia dengan makhluk lainnya di bumi ini. Kemampuan inilah yang menyebabkan peradaban manusia dapat berkembang hingga saat ini. Bintang mampu membuat sarang tetapi tidak berkembang, mereka hanya dituntun oleh insting secara alami. Sesungguhnya kemampuan kreatif manusia itu merupakan anugrah yang sangat luar biasa jika dikembangkan dengan baik. Selanjutnya ketika manusia telah dapat mencipta, ia harus dibekali pula oleh kemampuan untuk memelihara dan menghargai ciptaannya, hal ini pula yang menandakan manusia memiliki peradaban.

Jadi buku ini dikembangkan dengan landasan alami, yakni menggali potensi manusia yang berhubungan dengan kemampuan estetik, dan kreativitas yang dimilikinya sejak lahir. Maka materi yang diuraikan menyangkut tentang wawasan yang berhubungan dengan seni rupa untuk memberikan perspektif yang lebih luas sebagai dasar intelektualitas dalam bidang seni. Selanjutnya buku ini berisi pula latihan-latihan untuk membentuk ketrampilan seni rupa dengan menggunakan berbagai jenis bahan, utamanya bahan seni rupa dua dimensi yang mudah didapat serta

latihan meningkatkan kepekaan estetik dan kemampuan kreatif, serta kemampuan menghargai karya seni rupa dengan menggunakan beberapa teknik analisisnya.

Demikianlah buku seni rupa ini disusun dengan harapan dapat memberikan sedikit wawasan bahwa seni rupa memiliki potensi yang perlu dikembangkan.

DESKRIPSI KONSEP PENULISAN

Penulisan buku ini dilandasi oleh pengalaman dalam memberikan diklat seni rupa kepada guru-guru seni rupa dan kriya sejak kurun waktu tahun 1982 hingga 2007. dari pengalaman belajar seni rupa kemudian mengajarkannya kepada guru, pengalaman dan pengetahuan tersebut dikonstruksikan menjadi buku ini yang terdiri dari delapan bab. Secara garis besar buku ini berisikan teori dan praktek sebagai suatu yang tidak dapat dipisahkan. Bab I sebagai pedahuluan menyangkut tentang manfaat seni rupa dalam kehidupan manusia serta potensi Indonesia dalam bidang seni budaya dan kekayaan alam melimpah yang dapat digunakan menciptakan karya seni bagi kesejahteraan masyarakat.

Bab II berisikan tentang wawasan seni rupa yang melandasi bab-bab selanjutnya. Sebab pengetahuan tentang seni secara lebih luas diperlukan untuk menggerakkan potensi estetik dan kreatif. Bab III menyangkut masalah pengetahuan bahan dan alat, hal ini diperlukan sebelum mulai praktek karena berbagai jenis alat dan bahan memiliki karakter masing yang perlu diketahui dan dikuasai cara menggunakannya. Bab IV merupakan sesi untuk mengasah kepekaan estetik sebagai dasar dari kegiatan seni. Kepekaan estetik merupakan *core* dalam kegiatan seni, jadi perlu dipertajam sehingga dalam membuat karya seni diikuti dengan pertimbangan estetik yang baik. Bab V berisikan latihan teknik menggambar dan membentuk sebagai dua kegiatan pokok yang melandasi penciptaan seni dua dan tiga dimensi. Bab VI adalah pengasahan kemampuan kreatif yang sangat penting dalam berkesenian agar tidak mandeg dalam menciptakan bentuk-bentuk seni yang baru. Bab VII adalah pengasahan kemampuan memelihara dan menghargai ciptaan seni sebagai bagian dari kebudayaan manusia. Bab VIII sebagai bab penutup merupakan refleksi kondisi pendidikan kejuruan yang perlu mendapat perhatian dan dikembangkan guna kepentingan strategi budaya dan perekonomian rakyat berbasis kepada seni rupa dan kriya yang memiliki potensi sangat besar.

Demikianlah konsep dasar penulisan buku ini semoga memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan kejuruan seni di tanah air.

DAFTAR ISI

Pengantar Direktur Pembinaan SMK	i
Pengantar penulis	ii
Sinopsis	iv
Deskripsi konsep penulisan	v
Daftar Isi	

JILID 1

BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Belajar Seni Rupa	4
C. Seni Rupa Indonesia Sebagai Sumber Penciptaan	7
D. Isi Buku	9

BAB II WAWASAN SENI RUPA	16
A. Pengertian Tentang Seni	16
B. Pengertian Tentang Seni Rupa	21
C. Seni Rupa Dalam Kehidupan Manusia	22
1. Seni Rupa Dalam Kehidupan Beragama	23
2. Seni rupa Dalam Aktivitas Ekonomi	28
3. Seni rupa Dalam Kehidupan Politik	30
4. Seni rupa Dalam Pendidikan	31
D.Seni rupa Indonesia	34
1. Zaman Prasejarah	35
a. Zaman Paleolithikum	35
b. Zaman Mesolithikum	35
c. Zaman Neolithikum	36
d. Zaman Megalithikum	37
e. Zaman Perunggu	38
2. Zaman Sejarah	39
a. Zaman Penyebaran Agama-Agama India	39
b. Zaman Penyebaran Agama Islam	45
c. Zaman Pengaruh Kebudayaan Eropa	47
d. Zaman Kemerdekaan	50
e. Seni Rupa Etnis Indonesia	53
1) Seni Batik	53
2) Wayang	56
3) Keris	59
f. Seni Rupa Bali	61
g. Potensi Yang Dimiliki Indonesia	75
E.Seni Rupa Mancanegara	75
1. Mesir	75
2. Yunani	79
3. Romawi	83
4. Renaissnace Dan Eropa	87
5. India	112
6. Cina	117
7.Jepang	120

BAB III PENGETAHUAN BAHAN DAN ALAT SENI RUPA	126
A. Bahan dan Alat Seni Rupa Dua Dimensi	126
1.Pena	126
2.Kuas	128
3.Kertas	128
4.Kanvas	129

5. Karet Penghapus	130
6. Papan Gambar	130
B. Eksplorasi Bahan Seni Rupa Dua Dimensi	131
1. Arang	131
2. Pensil	135
3. Pastel	139
4. Tinta	144
5. Cat Air	147
6. Cat Poster	151
7. Cat Akrilik	153
8. Cat Minyak	155
C. Media Campuran Seni Rupa Dua Dimensi	158
D. Bahan dan Alat Seni Rupa Tiga Dimensi	160
1. Bahan Lunak	161
2. Bahan Liat	161
3. Bahan Keras	163
BAB IV MENINGKATKAN KEPEKAAN PERSEPSI ESTETIK	166
A. Belajar Melalui Unsur Seni Rupa	168
1. Unsur Garis	168
2. Unsur Ruang	173
3. Unsur Bentuk	177
4. Unsur Warna	186
5. Unsur Tekstur	200
B. Prinsip Pengorganisasian Unsur Seni Rupa	202
1. Mengarahkan Perhatian	203
a. Pengulangan	203
b. Selang-Seling	205
c. Rangkaian	206
d. Transisi	207
e. Gradasi	208
f. Irama	209
g. Radiasi	211
2. Prinsip Memusatkan	212
a. Konsentrasi	213
b. Kontras	214
c. Penekanan	218
3. Prinsip Menyatukan	221
a. Proporsi	221
b. Keseimbangan	223
c. Harmoni	228
d. Kesatuan	229
e. Ekonomi	233
f. Hubungan Dengan Lingkungan	234
JILID 2	
BAB V MENGGAMBAR DAN MEMBENTUK SEBAGAI DASAR BERKARYA SENI RUPA	235
A. Menggambar Dan Melukis	236
1. Menggambar Sketsa	236
a. Sketsa sebagai Catatan Visual	239
b. Sketsa sebagai Media Studi Bentuk dan Warna	240
c. Sketsa sebagai Awal Berkarya Seni Rupa	243
d. Sketsa sebagai Seni Sketsa	245
2. Menggambar Perspektif dan Proyeksi	249
a. Menggambar Perspektif	249

5

MENGGAMBAR DAN MEMBENTUK

Menggambar merupakan suatu usaha untuk mengkomunikasikan perasaan dan pikiran secara visual kepada orang lain. Anak-anak senang dengan kegiatan menggambar, karena dengan menggambar mereka dapat menuangkan pengalamannya mewujudkan simbol-simbol visual dari apa yang pernah dilihatnya melalui bidang gambar.

Kegiatan menggambar pada dasarnya memerlukan alat dan bahan yang sangat sederhana untuk dapat membuat tanda goresan. Beberapa garis digoreskan pada bidang datar dapat memberikan suatu kesan simbol tentang bentuk yang ada di sekitar kita. Dengan demikian pikiran dan perasaan dapat diungkapkan dalam bentuk visual melalui kegiatan menggambar, sehingga menggambar termasuk kegiatan mendasar dalam berkarya seni rupa. Kegiatan menggambar dapat pula dianalogikan dengan kegiatan menulis. Sebelum dapat menulis kalimat seseorang harus dapat menulis huruf dan kata terlebih dahulu, demikian pula dengan kegiatan berkarya seni rupa dan kria. Sebelum dapat membuat karya seni rupa dan kria terlebih dahulu harus dapat menggambar seluruh bentuk-bentuk yang ada di sekitar kita.

Pada bab ini akan dipelajari berbagai jenis dan teknik menggambar yang sangat bermanfaat sebagai bekal dasar bagi siswa yang ingin meniti kariernya dalam bidang seni rupa. Jenis menggambar adalah berupa kelompok tugas tentang obyek khusus yang digunakan sebagai sarana untuk latihan. Maksud dari tugas-tugas yang harus dilaksanakan adalah untuk melatih kemampuan penglihatan dalam mengamati unsur-unsur rupa dan melatih koordinasinya dengan tangan. Selain itu, memupuk kebiasaan untuk mencari alternatif teknik menggambar yang inovatif dan sesuai dengan kemampuan dan kepribadian siswa. Untuk keperluan ini siswa tidak perlu takut menggunakan bahan dan alat yang baru. Jika terbiasa, menggunakan satu bahan misalnya pensil, coba menggunakan bahan lainnya seperti cat air dan pastel. Coba pula mencampur bahan-bahan tersebut untuk mendapatkan efek visual yang baru. Berupayalah untuk bersikap kritis terhadap apa yang telah dibuat; lihat dan evaluasi kekurangan dan kelebihanannya. Bandingkan dengan karya orang lain dan karya-karya yang telah dibuat sebelumnya. Dengan demikian dapat diketahui sampai sejauh mana, kemampuan anda dalam menggambar.

Ada beberapa hal pokok yang perlu diketahui dalam menggambar, misalnya pengetahuan tentang alat dan bahan yang digunakan untuk menggambar serta kemampuan mengamati secara mendetail terhadap bentuk yang ada di disekitar kita sebagai sumber belajar. Oleh sebab itu pada bab ini akan dibahas sedikit tentang alat dan bahan menggambar serta beberapa jenis dan teknik menggambar. Hal ini sangat penting untuk diketahui dan dilatihkan agar siswa memiliki pengalaman dan bekal keterampilan menggambar sebagai dasar berkarya seni rupa selanjutnya.

D. Menggambar dan Melukis

Menggambar dan melukis sering menjadi pertanyaan di masyarakat umum. Memang kedua jenis kegiatan ini cukup membingungkan karena hasilnya sering memiliki persamaan yang sulit dibedakan – yang mana hasil menggambar dan yang mana hasil melukis. Ada yang mengembalikan ke bahasa Inggris, menggambar berarti *to draw*, melukis berarti *to paint*. Hasilnya adalah *drawing* dan *painting*. *To draw* berarti juga menarik, dalam hal ini menarik garis untuk menirukan bentuk yang dilihat atau dibayangkan; sedangkan *to paint* berarti mengecat, yakni menggunakan cat untuk menirukan bentuk benda yang dilihat dan dibayangkan. Dalam perkembangannya, melukis mengandung pengertian tentang pengungkapan pikiran dan perasaan atau idealisasi senimannya tentang estetika, yaitu nilai-nilai keindahan yang dianutnya. Maka berdasar hal tersebut kiranya dapat dibedakan, bahwa pengertian menggambar mengandung arti seniman dengan menggunakan alat dan bahan tertentu untuk membuat goresan menirukan bentuk-bentuk yang dilihatnya ke atas bidang dua dimensi. Sedangkan melukis berarti pengungkapan pikiran dan perasaan seniman dapat ke atas bidang dua dimensi maupun tiga dimensi dengan menggunakan alat dan bahan cat warna atau media lainnya yang dianggap dapat mewakili idealisasi senimannya. Jenis dan teknik menggambar dan melukis cukup banyak. Namun untuk keperluan buku ini beberapa hal pokok yang relevan dibahas sesuai dengan pengembangan keterampilan dalam bidang seni rupa. Jenis dan teknik menggambar tersebut antara lain tentang sketsa, perspektif dan proyeksi, menggambar alam benda, menggambar tumbuh-tumbuhan dan binatang, menggambar motif hias atau ornamen, menggambar manusia, menggambar suasana, dan menggambar ilustrasi.

1. Menggambar Sketsa

Menggambar sketsa merupakan bagian dasar dari menggambar, sedangkan menggambar merupakan kegiatan dasar seni rupa, baik seni rupa dua dimensional maupun tiga dimensional. Hanya dengan menggunakan secarik kertas dan sebuah pensil pikiran dapat

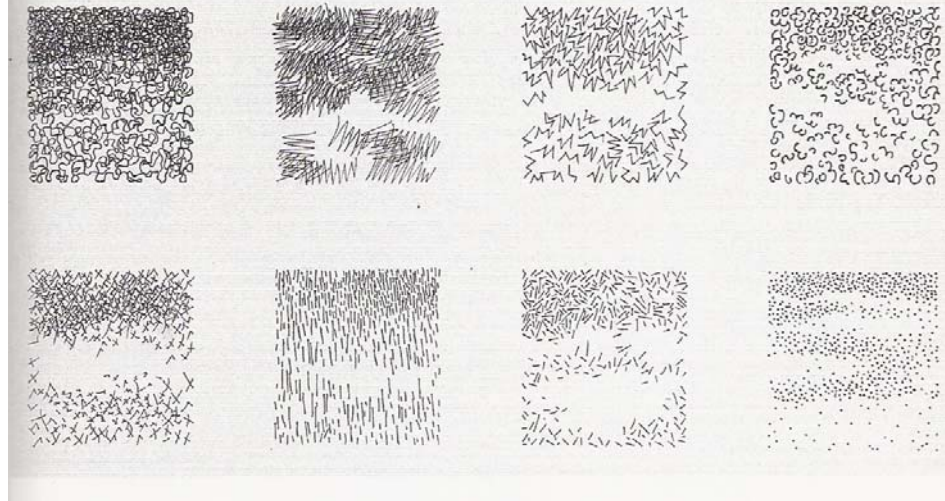
divisualisasikan dalam wujud sketsa. Kegiatan membuat sketsa merupakan tradisi sejak zaman Renaissance. Namun demikian, di Indonesia khususnya di Bali, membuat sketsa sudah dilakukan sejak zaman dahulu oleh seniman tradisional yang disebut *ngreka*. Kegiatan ini mendahului kegiatan melukis tradisional. *Ngreka* dilakukan dengan membuat bentuk-bentuk di atas kanvas tradisional dengan menggunakan alat tajam dari bambu yang diraut berfungsi sebagai pena. Tintanya dibuat dari jelaga dicampur dengan cairan perekat *ancur*. Saat ini bahan-bahan tradisional tersebut telah diganti dengan alat dan bahan yang lebih modern berupa pena dan tinta Cina hitam.

Dalam pembahasan ini yang dimaksud menggambar sketsa adalah menggambar hanya dengan menggunakan garis dengan segala variasinya. Menggaris dalam kegiatan menggambar merupakan sesuatu yang sangat penting dan mendasar. Dari goresan garis dapat diketahui seberapa kemampuan, ketrampilan dan kepekaan keindahan pembuatnya. Oleh karena itu kegiatan ini sangat mendasar dan penting untuk melatih keterampilan tangan dalam menggambar dan kepekaan estetik. Sebagai unsur seni rupa garis merupakan awal dari pembuatan sebuah karya seni rupa dan kriya, karena garis memberi bentuk awal curahan gagasan yang hendak diwujudkan.

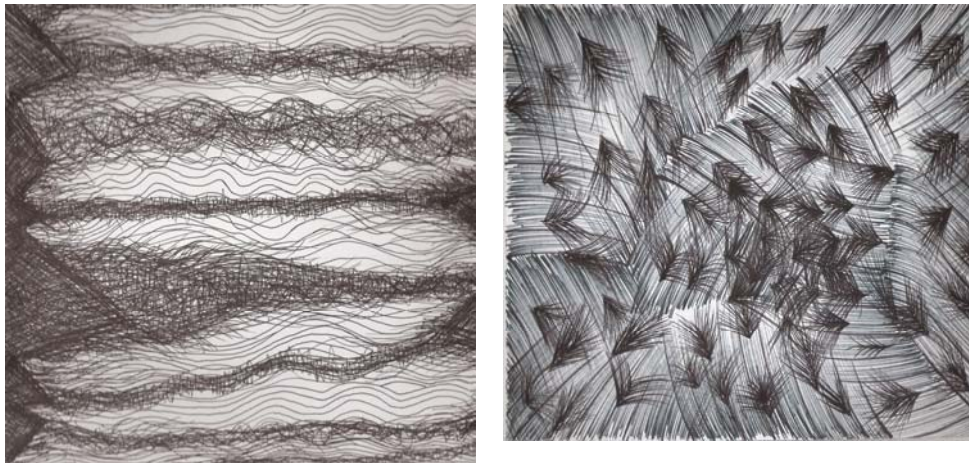
Garis memberi karakter terhadap bentuk yang dibuat karena setiap garis memiliki sifat dan sekaligus dapat mencerminkan arti visual dari sebuah bentuk karya yang dipersepsi oleh indera penglihatan kita. Membuat garis pada dasarnya merupakan hasil gabungan dari keterampilan dan kepekaan rasa. Oleh karena itu makin sering menggaris makin trampil dan peka perasaan visualnya. Kegiatan menggambar hanya dengan menggunakan garis, yang lazim disebut sketsa, sangat penting bagi seseorang yang bekerja dalam bidang seni rupa dan kriya.

Perhatikan ! Apabila dicermati dengan baik, lingkungan kita penuh dengan garis. Ada garis lurus pada tepi meja, ada garis bergelombang pada batas tepi sebuah pot bunga dan atap rumah dan ada garis lengkung pada tepi bibir gelas. Semua itu kalau ingin divisualisasikan kembali harus digambar terlebih dahulu. Apabila kita punya gagasan yang indah untuk sebuah benda seni rupa, sebelumnya harus dapat dibuat konsep dalam bentuk gambar, sedang gambar tidak dapat lepas dari kegiatan menggaris. Latihan pada bagian ini bertujuan untuk melatih kecekatan tangan dalam membuat bentuk dengan garis, melatih kecepatan indera penglihatan dalam menangkap bentuk yang hendak digambar dan meningkatkan kepekaan rasa keindahan visual.

Perhatikan contoh-contoh Garis Berikut Ini !



Gambar 212. Berbagai jenis garis pendek-pendek



Gambar 213. Variasi garis membentuk *image* karya peserta Diklat Dasar Seni Rupa /Kekriyaan P4Tk Seni dan Budaya Yogyakarta.

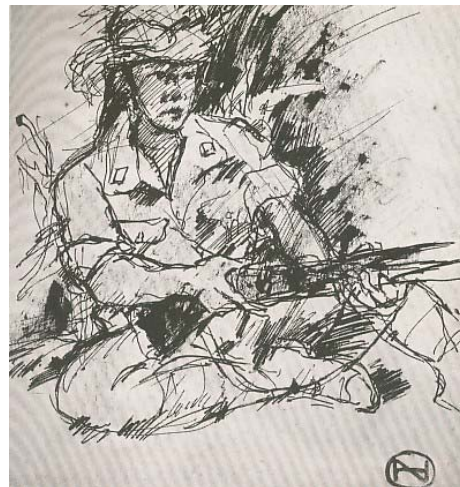
Sebelum latihan membuat sketsa, ada baiknya melakukan latihan melemaskan tangan dengan membuat berbagai jenis garis dengan pensil dan tinta. Latihlah tangan anda menarik garis lurus tanpa bantuan mistar berulang kali sampai garis yang dihasilkan kelihatan stabil, selanjutnya buat pula garis lengkung, zig-zag, bergelombang dengan berbagai variasi ketebalan. Buatlah berbagai jenis garis pendek-pendek dengan berbagai

variasi dan komposisi agar tidak bosan. Pada awalnya memang ragu namun jika sudah berulang kali garis anda akan terlihat luwes dan indah.

Ada beberapa jenis sketsa jika di kelompokkan sesuai dengan tujuannya yaitu sketsa sebagai catatan, sketsa sebagai studi bentuk, sketsa sebagai awal melukis, dan sketsa sebagai seni sketsa. Masing-masing jenis sketsa ini memiliki karakternya sendiri-sendiri.

a. Sketsa sebagai catatan visual

Tradisi Renaissance dalam seni rupa berpengaruh sangat besar di seluruh dunia. Seniman zaman itu menggunakan sketsa salah satunya sebagai sebuah catatan visual yang digunakan sebagai acuan dalam membuat karya-karyanya. Seniman seni lukis, kemanapun mereka pergi, selalu membawa perlengkapan berupa papan gambar dan kertas layaknya membawa kamera untuk merekam hal-hal yang menarik perhatiannya. Dengan demikian dibutuhkan kecepatan dan kecekatan merekam bentuk-bentuk dalam kejadian atau peristiwa. Dalam hal inilah ketrampilan antara koordinasi tangan dan mata sangat diperlukan dimiliki oleh perupa khususnya pelukis. Henk Ngantung misalnya, membuat sketsa-sketsa zaman perjuangan. Buku kumpulan sketsanya dapat dijadikan sebagai dokumen sejarah tentang suasana zaman perjuangan. Selain mengenai perjuangan, catatan visual Henk Ngantung juga menyangkut kegiatan masyarakat sehari-hari di sawah, di rumah, di pasar dan sebagainya sehingga dapat dijadikan catatan historis sosiologis tentang kehidupan masyarakat pada zamannya, sehingga catatan visualnya tidak hanya berguna untuk dunia seni tetapi juga dapat dimanfaatkan oleh bidang sejarah dan sosiologi sebagai relief-relief pada dinding candi atau lukisan pada dinding gua zaman prasejarah.

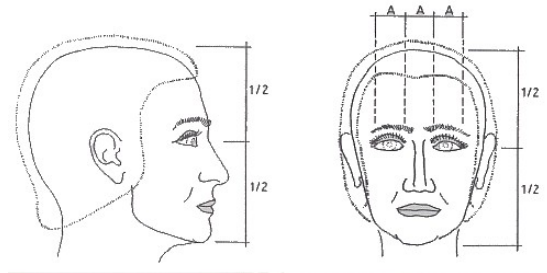
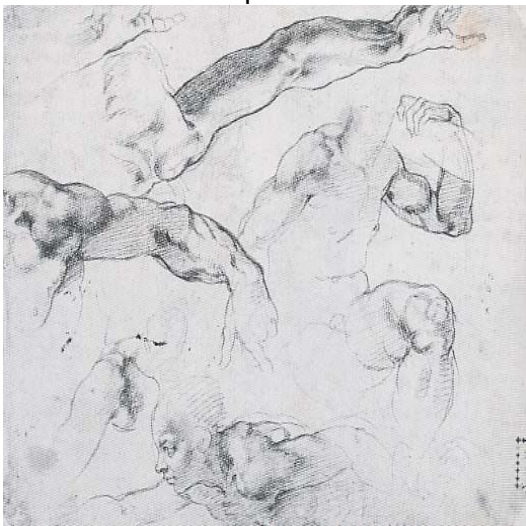


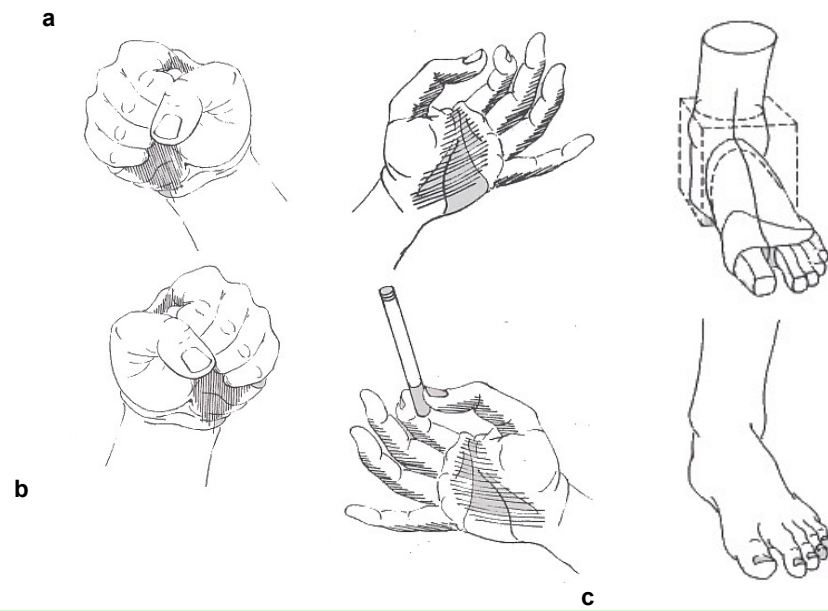
Gambar 214 . Henk Ngantung, *Membatik, dan latih meliter* (sumber: Kumpulan Sketsa Henk Ngantung)

b. Sketsa sebagai media studi bentuk dan warna

Seorang seniman seni rupa sangat penting memahami dan menguasai bentuk-bentuk dan warna yang ada di lingkungannya. Mereka perlu melakukan studi visual tentang semua bentuk dan warna yang ingin dijadikan subyek dalam karyanya. Pelukis dan pematung sejak zaman Renaissance menggunakan sketsa sebagai suatu cara melakukan studi bentuk. Oleh karena sketsa berfungsi sebagai cara melakukan studi bentuk, maka bentuk-bentuk sketsa jenis ini dibuat tidak harus utuh. Mungkin dalam satu gambar hanya ada satu atau beberapa bagian dari obyek yang dipelajari. Maksudnya adalah mempelajari plastisitas, proporsi suatu obyek secara mendetail. Sketsa studi ini dapat hanya berupa garis dengan arsiran atau ditambah dengan blok cat air untuk mendapatkan efek gelap terang untuk memunculkan plastisitas bentuk. Studi mendetail tentang suatu obyek sangat penting dilakukan oleh para perupa terutama yang menekuni gaya realisme. Seorang realis harus hafal bentuk-bentuk plastisitas semua obyek. Tanpa rajin melakukan studi melalui sketsa, ia tidak banyak memiliki perbendaharaan bentuk.

Studi untuk sebuah lukisan sangat serius dilakukan oleh para pelukis zaman Renaissance, seperti apa yang dilakukan oleh Michel Angelo dalam mempersiapkan lukisan langit-langit Gereja Sistine Chaple (gb. 215 a, 216). Hal yang sama dilakukan oleh Delacroix sebelum melukis Medusa yang menggemparkan (gb. 220, 221, 222). Ia melakukan studi visual dengan membuat sketsa orang-orang yang meninggal dunia sebagai korban tenggelamnya sebuah kapal penumpang. Picasso juga melakukan studi sebelum membuat lukisan dinding Gurnica (gb. 218). Dalam melakukan studinya mereka melakukan eksplorasi bentuk-bentuk, untuk mendapat-





Gambar 215. Studi anggota tubuh manusia (sumber: Gombrich dan Klaus Dunkelberg)



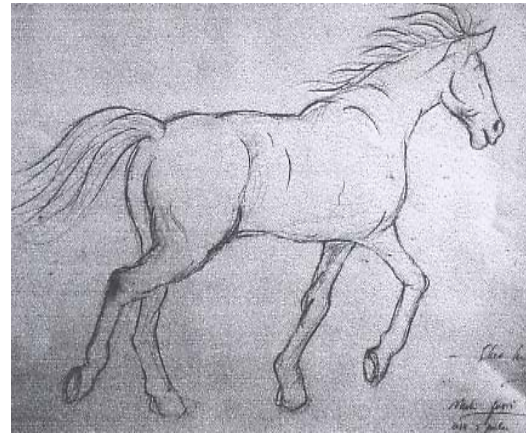
Gambar 216 .
Studi Sibyl untuk
langit-langit Gereja
Sistine Chapel
(sumber: Colin
Saxton)



Gambar 217. Leonardo da Vinci, *Studi Anatomi Manusia*, (sumber: Gombrich).



Gambar 218. Picasso , studi *Guernica*



Gambar 219. Bentuk dan anatomi kuda karya peserta diklat Seni Rupa P4 TK Seni dan Budaya Yogyakarta

kan anatomi yang tepat mereka menggunakan model, sehingga Delacroix misalnya melakukan studi langsung terhadap jenazah korban tenggelamnya Rakit Medusa di rumah sakit. Tujuannya adalah untuk mendapatkan gambaran ekspresi yang tepat dari orang yang menjadi korban. Perhatikan gambar (221, 222) bagaimana ekspresi orang yang dalam keadaan sekarat atau meninggal dunia. Dengan mengetahui kondisi yang sebenarnya, Delacroix mampu membuat karya seni lukis yang besar dan sangat berhasil serta terkenal pada zamannya.

c. Sketsa sebagai awal berkarya seni rupa

Dalam dunia seni lukis ada banyak cara mengungkapkan gagasan, misalnya dengan cara spontanitas, yaitu langsung melukis di atas sebuah bidang gambar tanpa memerlukan sketsa terlebih dahulu. Cara ini memerlukan kemahiran teknis yang tinggi dan nilainya terletak pada ungkapan spontan yang tidak dapat diulang kembali. Cara lain dengan membuat beberapa sketsa alternatif kemudian dipilih alternatif terbaik untuk dituangkan ke atas bidang gambar. Ada pula langsung membuat sketsa di atas kanvas, biasanya pelukis naturalis dan realis dan juga pelukis tradisional Bali melakukan hal ini. Cara kedua merupakan sketsa sebagai pendahuluan atau kegiatan awal sebelum melukis atau membuat patung. Perlu diketahui bahwa membuat patung belum ada yang dilakukan secara spontan kecuali pematung tradisional yang telah hafal dengan bentuk dan atribut patung yang sama dari zaman ke zaman. Oleh karenanya, seniman pematung modern sangat membutuhkan sketsa sebelum mulai membuat patung. Aguste Rodin, sebelum membuat jendela dengan patung yang berjudul *The Gate of Hell*, idenya



Gambar 220. Delacroix, Rakit Medusa (sumber: Paul Zelanski).

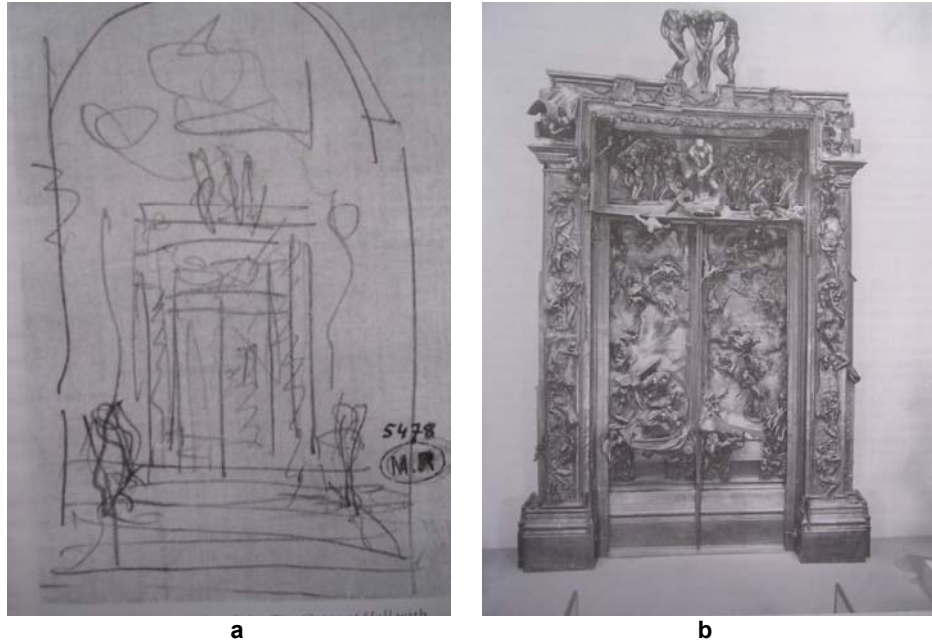


Gambar 221. Delacroix, *Studi Korban Rakit Medusa*



Gambar 222. Delacroix, *Studi korban dalam Rakit Medusa 2*

berasal dari sebuah sketsa yang sangat sederhana (gb. 223 a). Dari sketsa yang sederhana tersebut kemudian dikembangkan menjadi model dari tanah liat, setelah modelnya sempurna lalu dibuat cetakannya. Jadi, sketsa berupa gagasan kreatif yang sepintas melintas di benak ditangkap dan dituangkan secara visual. Hal inilah yang menyebabkan kemampuan membuat sketsa sangat penting dalam dunia seni rupa terutama yang membutuhkan perencanaan matang seperti seni patung patung, grafis komunikasi, seni kriya, dan desain untuk benda-benda industri.



Gambar 223. Aguste Rodin, *The Gate of Hell* (sumber: Paul Zelanski)

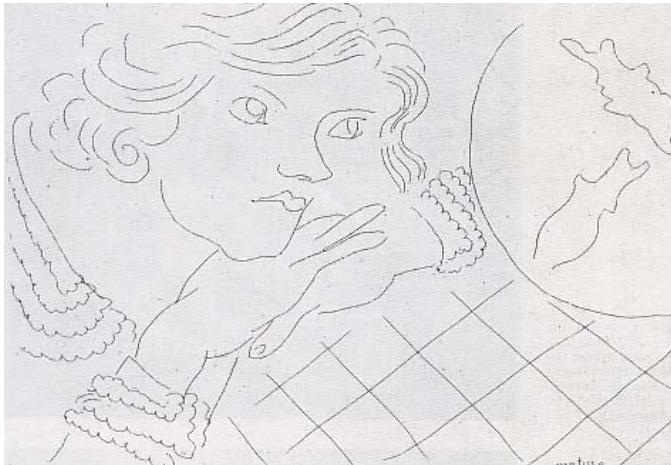
d. Sketsa sebagai seni sketsa

Sketsa sebagai sebuah seni tidak memerlukan ketepatan bentuk, namun yang dipentingkan adalah ungkapan estetik berdasarkan rangsang visual dari obyek yang diperhatikan. Jadi dalam hal ini membuat sketsa hampir sama dengan melukis secara spontan yang dibatasi dengan goresan-goresan yang esensial saja. Oleh karena itu kemampuan yang dibutuhkan adalah menangkap hal yang esensial dari sebuah obyek. Sebuah obyek tegak dapat pula diungkapkan dengan garis meliuk, atau miring. Hal ini tergantung dari suasana batin sang perupa dalam mengungkapkannya secara visual dan nilai estetik yang dianutnya. Pada gambar 185, Nyoman Gunarsa lebih banyak bekerja di studio, bentuk-bentuk yang dibuatnya lebih banyak berupa pengalaman tentang seni budaya Bali sebagai lingkungan budayanya. Oleh sebab itu

ia mampu mengungkapkannya tanpa melihat langsung ke obyek yang dilukisnya dengan lancar tanpa hambatan perbendaharaan visual yang diperlukannya, sehingga spontanitas dapat dicapai. Namun demikian ada pula kelemahannya, yakni upaya mengekspresikan idealisasi dapat terjebak pada pengulangan-pengulangan jika tidak sering melakukan pengamatan dan catatan visual langsung terutama mengenai detail-detail yang kadang sulit untuk diingat.



Gambar 224 . I Nyoman Gunarsa, *Alam Kahyangan Bebas* (sumber: Katalog "Moksa" Nyoman Gunarsa).



Gambar 225.
Henri Matisse,
Gadis di depan
Aquarium
(sumber: Paul
Zalanski).

Perhatikan karya Matisse (gb. 225) dan Picasso (227 a), keduanya hanya menggunakan garis dengan lancar dan luwes dalam mengungkapkan suasana batinnya. Berbeda dengan Nyoman Gunarsa selain menggunakan garis ia juga mahir menggunakan warna cat air untuk mendukung bentuk dengan garis yang dibuatnya dengan lancar. Selain itu, komposisi yang dibuat terasa berat di atas, ringan di bawah, tetapi masih dalam keseimbangan dan kesatuannya tetap terjaga. Sketsa yang dibuat sekaligus juga menjadi sebuah lukisan. Di lain pihak Henk Ngantung memvisualisasikan gagasannya dengan garis dan blok tinta untuk mendukung bentuk-bentuknya (gb. 226) dan Cristiano membuat sket wajah gadis langsung dengan konte (gb. 227 b).



Gambar 226
. Ngantung,
dua sapi di
jalan
berlumpur



a



b

Gambar 227. (a) Picasso, sketsa tiga gadis, (b) Cristiano, Wajah Gadis Kecil (sumber: (a) Paul Zelanski , (b) Koleksi Presiden Soekarno)

Tugas Latihan

Latihan ini sangat penting untuk melatih keterampilan tangan dalam membentuk dengan garis, maka lakukanlah dengan bersungguh-sungguh !

- **Setiap hari buatlah 10 sketsa dari berbagai obyek dengan menggunakan kertas buram atau kertas bekas yang sebaliknya belum digunakan. Upayakan menggunakan tinta hitam dan cobalah berbagai jenis pena (pena logam, pena batang, pena bulu) untuk mengetahui kualitas garis yang dihasilkannya.**
- **Diskusikan dengan guru pembimbing dan teman hasil-hasil sketsa yang telah dibuat, perhatikan nasehat dan kritiknya sehingga kekurangan dapat diperbaiki.**
- **Pilihlah sketsa yang dianggap baik oleh anda, guru dan teman dan kumpulkan serta dijilid sebagai porto-foliumu.**

2. Menggambar Perspektif dan Proyeksi.

a. Menggambar perspektif

Lingkungan ini adalah tiga dimensional sebagai sebuah benda yang memiliki panjang, lebar dan ketebalan atau volume. Benda itu berada pada ruang yang memiliki kedalaman. Kita sebagai wujud dilingkupi oleh ruang. Dalam beberapa hal menggambar sama dengan menulis. Menulis adalah kegiatan untuk mengungkapkan sesuatu secara verbal. Apabila kita duduk menggambar suatu benda di depan kita, sebenarnya kita mengungkapkan benda itu melalui gambar. Oleh karena itu diperlukan pemahaman dan keterampilan tentang cara mengungkapkan wujud tiga dimensi ke atas bidang datar.

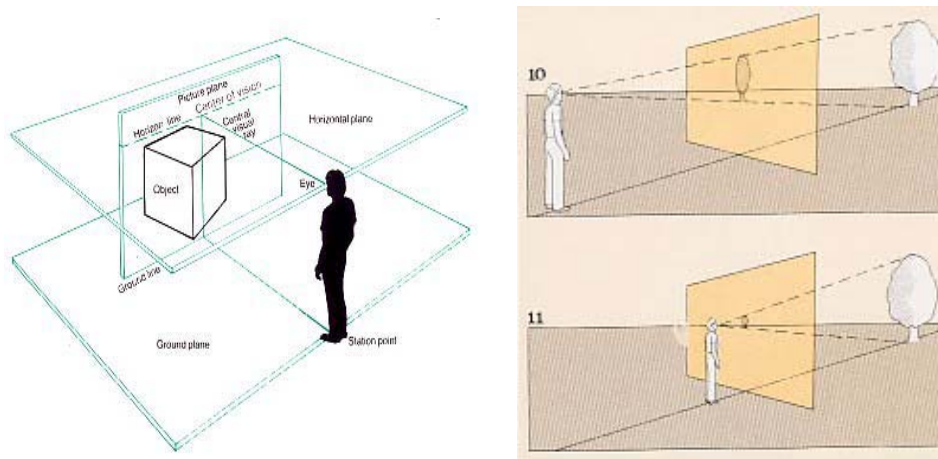
Kegiatan menggambar membutuhkan beberapa keterampilan agar hasil gambarnya baik, yaitu keterampilan teknik meliputi ketrampilan membentuk pada bidang dua dimensional berdasar linear perspektif, mewarna berdasar areal perspektif dan mengungkapkan karakter benda yang digambar seperti keras, lunak, pejal, kasar, halus dan sebagainya. Sebelum dapat menggambar, terlebih dahulu ia harus dapat menguasai prinsip dan teknik perspektif. Sebab perspektif merupakan suatu cara dalam mentransformasikan wujud tiga dimensional ke atas permukaan bidang dua dimensional. Dalam transformasi berupa gambar itu terdapat ilusi ruang tiga dimensional yang disebabkan karena penerapan teknik dan prinsip perspektif.

Agar lebih memahami tentang prinsip perspektif coba pergi ke alam terbuka, jika mungkin ada jalan lurus atau rel kereta api. Perhatikanlah jalan atau rel itu bagaimana kondisinya bila semakin jauh, apakah jalan atau rel itu semakin menyempit, apakah sisi kanan dan kirinya bertemu pada suatu titik pada garis mendatar? Apa yang diperhatikan itulah perspektif. Selanjutnya perhatikanlah gambar berikut coba buat garis yang bertemu pada satu titik pada garis mendatar pada gambar tersebut.

Ada beberapa hal yang dapat menyebabkan terjadinya ilusi perspektif. Apabila kita perhatikan gambar di atas dapat kita ketahui di mana posisi kita berada. Dari posisi kita, terutama posisi mata menentukan bentuk perspektif itu. Jika kita berada di pantai dan kita melihat ke depan akan kita temukan garis mendatar yang membentang sangat luas, garis itu adalah batas pandangan kita yang merupakan pertemuan antara kaki langit dengan permukaan bumi. Posisi garis ini mengikuti posisi pandangan mata kita dan menyebabkan perubahan yang terjadi terhadap bentuk yang kita lihat. Apabila kita tengkurap di permukaan bumi garis batas pandangan itu tingginya mengikuti posisi

mata kita, begitu pula kalau kita berada di atas gunung. Selain garis batas pandang ada pula yang disebut titik lenyap, maksudnya seluruh benda ini jika diujarkan semakin jauh akan terlihat semakin kecil dan menuju kepada suatu titik lenyap yang berada pada garis batas pandang itu. Oleh sebab itu dalam menggambar dengan perspektif titik lenyap yang digunakan dalam tiga posisi tergantung dari bagaimana posisi benda yang ingin digambarkan.

Dalam perspektif, satu titik lenyap biasanya digunakan untuk menggambarkan penampakan dari arah depan obyek. Apabila dalam perspektif ada dua titik lenyap biasanya digunakan untuk menggambarkan dua sisi obyek, yaitu dari arah depan dan samping, sedangkan perspektif tiga titik lenyap untuk menggambarkan pandangan depan, samping dan khusus benda yang tinggi. Dalam ungkapan seni rupa agak berbeda dengan arsitektur yang menggambarkan perspektif harus tepat, untuk seni rupa perspektif hanyalah untuk membantu pemahaman tentang ilusi keruangan terutama untuk seni lukis naturalis dan realis.



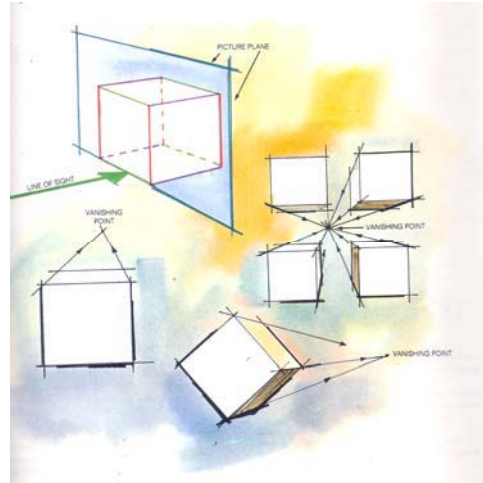
Gambar 228 . Memahami posisi benda dalam perspektif (sumber: Stan Smith (a), Colin Saxton (b) Atan Simth).

Tugas Latihan

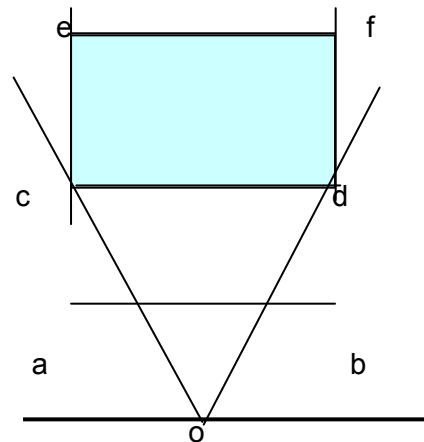
Lakukanlah praktek berikut ini agar dapat memahami tentang bagaimana menggambarkan benda dengan menggunakan prinsip perspektif.

Tugas a. Perspektif satu titik lenyap pandangan dari atas dan bawah.

- Gunakan selembar kertas gambar A4.
- Buatlah garis mendatar (*ab*) sepanjang 20 cm sebagai garis batas pandang.
- Carilah titik (*o*) tengah garis itu dari titik tengah itu buatlah empat buah garis, memancar ke atas.
- Tentukan satu titik (*c*) pada salah satu garis yang me-mancar ke atas, kemudian pada titik itu tarik garis sejajar garis batas pandang menuju ke titik (*d*) garis di sebelahnya.
- Tarik garis tegak lurus ke atas dari (*c*) dan (*d*) sepanjang 3 cm (*ce* dan *df*), kemudian tarik garis sejajar lagi yang menghubungkan garis (*cf*).
- Tarik garis sejajar di bawah garis (*cd*) yang menghubungkan (*co*) dengan (*do*), dengan demikian anda sudah mendapatkan gambar sebuah balok dipandang dari depan atas dengan menggunakan prinsip perspektif satu titik lenyap.

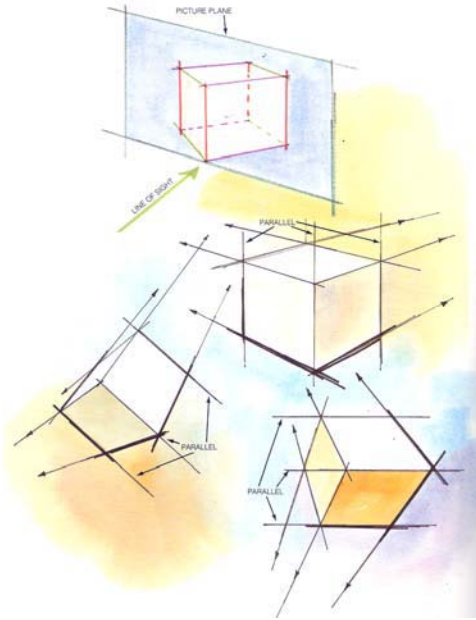
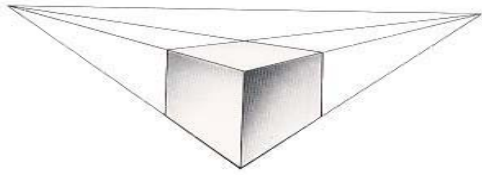


Contoh perspektif satu titik lenyap

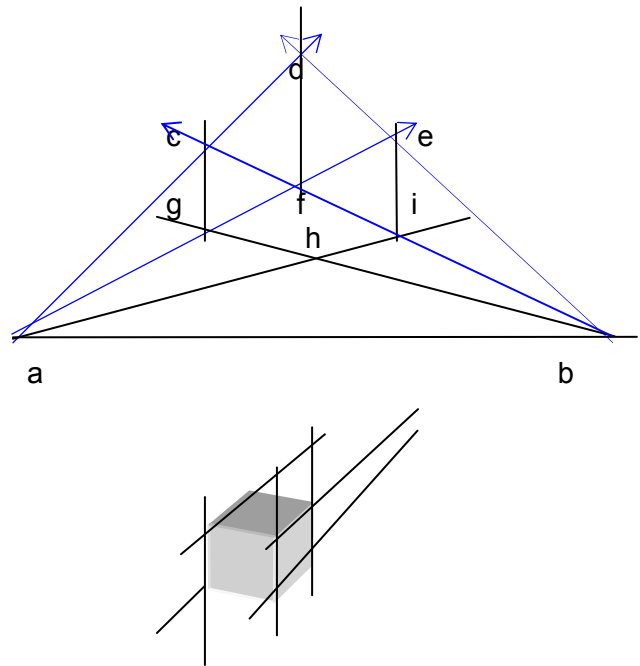


Tugas b. Perspektif Dua Titik Lenyap.

- Sebagai halnya tugas di atas buatlah garis batas pandang sepanjang 20 cm (*ab*)
- Titik lenyapnya dapat ujung garis itu atau tidak pada ujung garis.
- Tariklah tiga buah garis memancar dari titik (*a*) ke sebelah kanan dan dari titik (*b*) ke sebelah kiri sehingga garis-garis itu saling silang.
- Pada titik pertemuan empat garis yang di bagian atas berilah tanda c,d,e,f
- Dari titik c, d dan e tarik garis tegak lurus sehingga bertemu dengan garis dibawahnya dan beri tanda g, h dan i sehingga menjadi garis cg, df dan ei.
- Dengan demikian anda telah mendapatkan gambar balok pandangan dari bawah, samping dan depan.

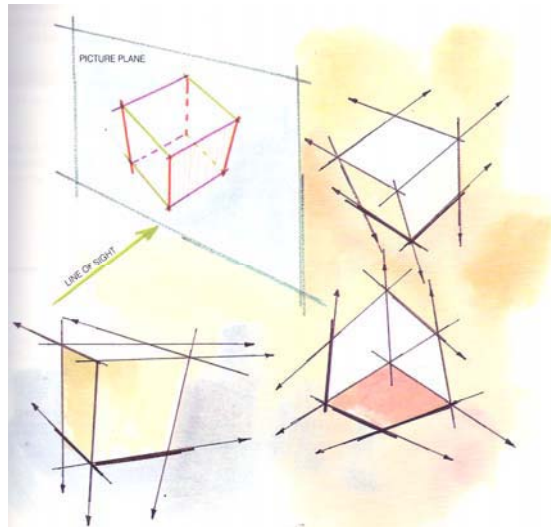
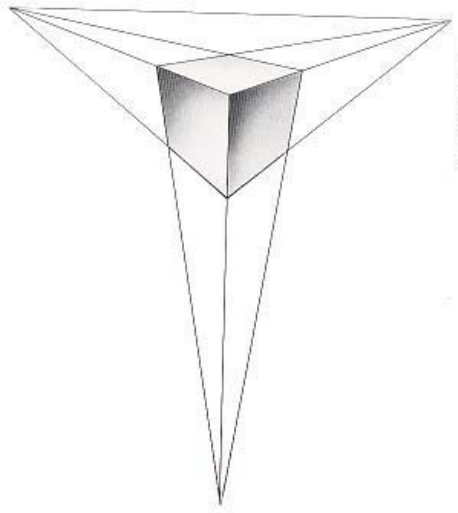


Contoh perspektif dua titik lenyap

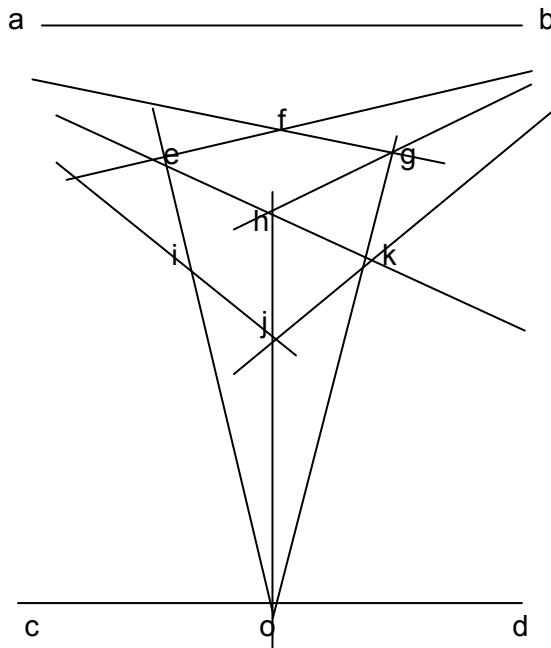


Tugas c. Perspektif Tiga Titik Lenyap.

- Buat garis sejajar (ab) dan (cd)
- Masing-masing dari titik (a) tarik tiga garis memancar ke bawah kanan dan dari (b) tiga garis memancar ke bawah kiri sehingga saling silang
- Pertemuan tiga garis dari (a dan b) menemukan titik pertemuan (e, f, g, h , dan j)
- Tentukan sebuah titik lenyap (o) di tengah (cd)
- Hubungkan (o) dengan (e, g, h).
- Hubungan (o) dengan (e) menemukan (i) dan (k), dengan demikian didapatkan sebuah kubus dengan pandangan atas.
- Tugas selanjutnya dapatkan anda menggambar benda dengan tiga jenis perspektif tadi?



Contoh perspektif tiga titik lenyap

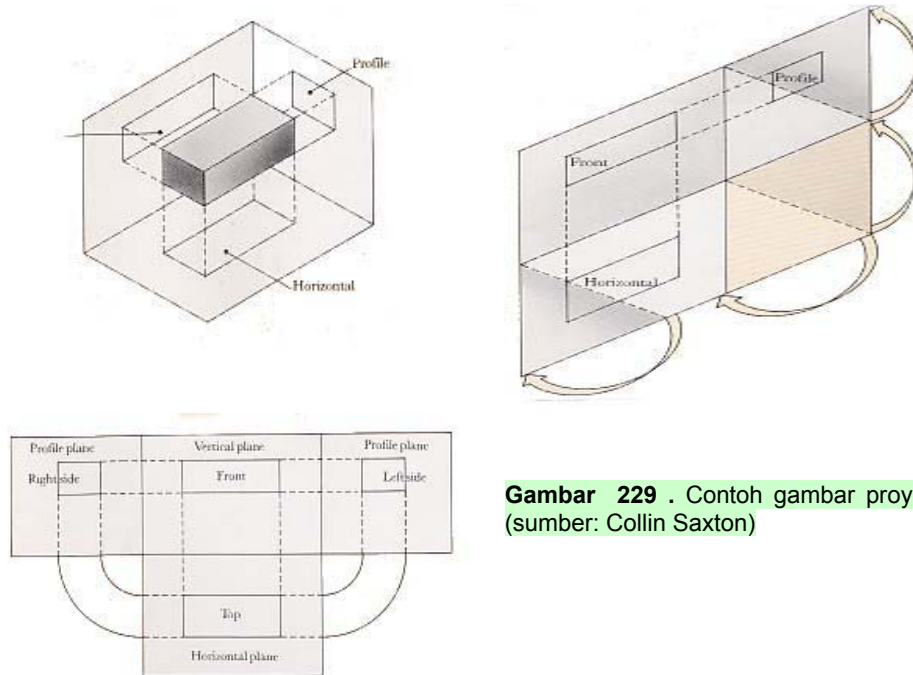


Tugas Latihan

Buatlah sebuah gambar sebuah bentuk sederhana dengan menerapkan masing ketiga prinsip perspektif.

b. Menggambar Proyeksi.

Menggambar proyeksi adalah kelanjutan dari menggambar perspektif. Jika menggambar perspektif memberi keterampilan tentang menggambarkan ilusi tiga dimensional pada bidang datar maka proyeksi memberi keterampilan untuk menggambarkan secara mendetail bagian-bagian sisi dari benda yang digambar. Oleh sebab itu, keterampilan menggambar proyeksi ini sangat penting untuk dipelajari oleh siswa jika ingin dapat membuat suatu desain benda produk seni rupa dan seni kerajinan dengan baik.



Gambar 229 . Contoh gambar proyeksi
(sumber: Collin Saxton)

Ada beberapa jenis menggambar proyeksi, seperti planometri, isometri dan oblique. Namun dalam pembahasan ini akan dikemukakan tentang proyeksi orthografi. Proyeksi ini sangat bermanfaat dalam menggambar

barkan berbagai bentuk, dimensi dan susunan bagian-bagiannya. Prinsip dari proyeksi ini adalah melihat tiga sisi sebuah benda, yakni dari atas, dan samping dan dari depan. Untuk itu obyek ditempatkan dalam sebuah kotak imajiner kemudian bagian sisi dari benda yang menghadap ke sisi kotak diproyeksikan ke sisi kotak itu kemudian kotak itu dibuka maka anda akan mendapatkan proyeksi dari benda. Agar lebih jelas perhatikanlah contoh gambar berikut.

Contoh implementasi pada rencana produk (proyeksi perspektif)

Tugas Latihan.

Lakukanlah latihan berikut ini agar anda dapat membuat gambar proyeksi guna keperluan pembuatan desain produk.

- **Gunakan kertas gambar A4 dan pensil 2R**
- **Buatlah sebuah gambar kubus di mana pada sisi samping dan belakang kubus itu ada masing-masing sebuah lubang segi tiga dan segi empat**
- **Dapatkan anda membuat gambar proyeksinya seperti contoh gambar di atas ?**

3. Menggambar Alam Benda

Istilah dalam bahasa Inggris untuk alam benda adalah '*still life*'. Kata ini mengandung makna tentang menggambar secara langsung suatu benda diam yang sengaja disusun untuk keperluan itu. Kegiatan menggambar alam benda sebagai subyek utama diketahui mulai sejak abad XIV. Sebelum itu gambar alam benda hanya sebagai pendukung dari sebuah tema utama lukisan. Ada beberapa kemampuan yang harus dikuasai dalam menggambar alam benda yaitu :

- a. Memilih dan menyusun benda yang akan digambar serta menentukan sudut pandang yang baik.
- b. Mentransformasikan bentuk tiga dimensi ke atas bidang dua dimensi dengan garis dan unsur lainnya.
- c. Menjadikan ilusi tiga dimensi terhadap benda yang digambar dengan menerapkan prinsip perspektif, memberikan warna dan gelap terang.
- d. Mentransformasikan karakter benda yang digambar misalnya karakter benda keras, lunak, liat, dan pejal.

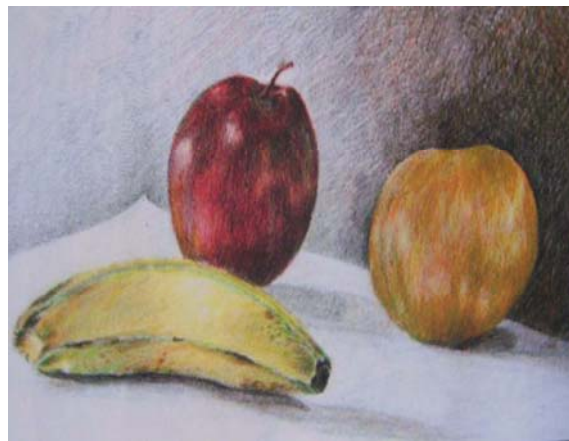
Apabila keempat syarat minimal ini dikuasai, niscaya menggambar alam benda dapat berhasil. Sebelum praktek, ada baiknya memperhatikan gambar di bawah ini. Lihatlah bagaimana teknik dan bahan

yang digunakan, bentuk-bentuk benda yang digambar, gelap terang dan karakter bendanya.

Masalah pertama yang menjadi pertimbangan untuk menggambar alam benda adalah tentang jenis benda apa yang ingin digambar, karena pemilihan terhadap obyek yang digambar itu menentukan keberhasilannya. Ada dua macam obyek dalam menggambar alam benda, yakni obyek buatan manusia dan obyek alami. Obyek tidak perlu yang muluk-muluk, benda sederhana pun dapat menjadi obyek dan menghasilkan gambar yang baik. Hal ini tergantung dari bagaimana kita dapat mengenali keindahan dari benda itu untuk diungkapkan secara visual. Selain itu penyusunan terhadap obyek perlu mendapat perhatian pula, tidak perlu.



a



b

Gambar 230. (a) *Sepatu*, karya siswa SMK 2 Kasihan Batul, (b) *Buah*, karya peserta diklat Dasar Seni Rupa/Kekriyaan.

susunan yang penuh dengan kerumitan. Susunan yang baik unsur yang sederhana tetapi dapat menarik perhatian. Lihatlah contoh gambar atau lukisan alam benda yang dibuat oleh Van Gogh pada gambar (231). Sebuah kursi tua dapat dijadikan obyek yang menarik dan menghasilkan karya yang berkualitas tinggi. Dalam karya ini Van Gogh berhasil mengungkapkan karakter kursi tersebut dengan teknik yang memiliki ciri khas tersendiri. Oleh sebab itu para siswa diharapkan berlatih terus sehingga menguasai berbagai teknik menggambar yang kemudian dapat mengembangkan ciri khasnya masing-masing.

Dalam mentransformasikan wujud tiga dimensional menjadi gambar dua dimensional pengetahuan dan keterampilan tentang perspektif sangat membantu untuk menciptakan ilusi keruangan. Selain itu,



Gambar 231. Vincent Van Gogh, *Kursi dan Pipa Cerutu* (sumber: Stan Smith.)

kemampuan membuat skala dari ukuran sebenarnya menjadi lebih kecil atau lebih besar adalah hal penting. Biasanya menggambar alam benda jarang menerapkan ukuran yang lebih besar dari obyek aslinya, paling besar sama dengan ukuran sebenarnya (*life size*). Menggambar alam benda yang ukurannya lebih kecil dan disesuaikan dengan ukuran kertas, pengukuran skalanya dapat dilakukan dengan teknik yang sangat sederhana tetapi efektif. Dengan hanya menggunakan batang pensil, tangan direntangkan lurus ke depan dan pensil dipegang tegak lurus diarahkan kepada benda yang digambar, mata dipicingkan lalu ibu jari digunakan untuk menandai ukuran benda yang digambar pada batang pensil itu kemudian digunakan sebagai skala gambar pada kertas gambar.



a



b

Gambar 232 .

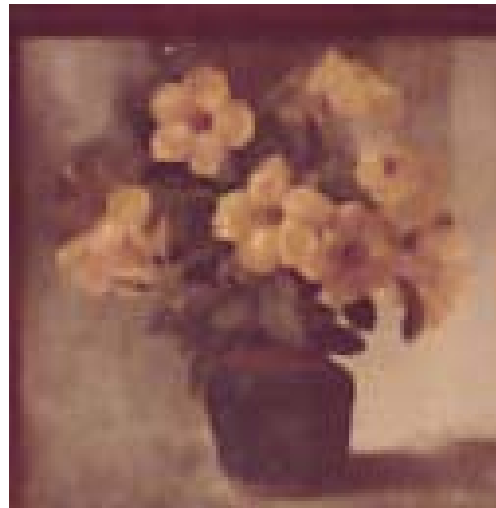
(a) *Buah pier* , bahan krayon (sumber: Richard Mc. Daniel),
(b) *Vas bunga*, bahan pastel (sumber: Parramon's Educational Team)

Dalam pemberian warna dan gelap terang diperlukan ketajaman penglihatan. Seperti halnya mengukur obyek, untuk memberi kesan gelap terang pandangan mata kita harus difokuskan pula dengan memicingkan- Dalam pemberian warna dan gelap terang diperlukan ketajaman penglihatan. Seperti halnya mengukur obyek, untuk memberi gelap terang pandangan mata kita harus difokuskan pula dengan memicingkan-

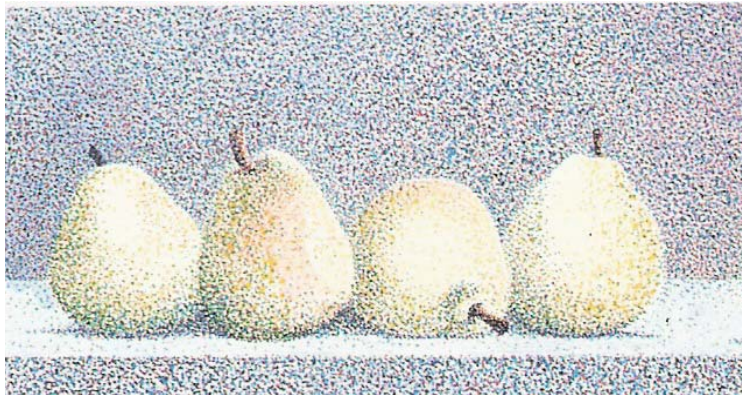
nya. Dengan demikian kontras gelap terang semakin jelas terlihat, sehingga memudahkan dalam pemberian tone gelap terang dan warna pada gambar. Gelap terang bertujuan untuk membuat ilusi tiga dimensional terhadap gambar. Oleh sebab itu, kemampuan teknik dalam konteks ini sangat menentukan keberhasilan sebuah gambar, selain pengaturan pencahayaan pada waktu menyusun benda yang hendak digambar. Selanjutnya, dalam memberi karakter terhadap gambar agar sesuai dengan benda aslinya, diperlukan kepekaan dan teknik pewarnaan yang mantap. Hal ini akan dicapai jika melaksanakan latihan secara terus menerus untuk mempertajam penglihatan, memperhalus perasaan dan menguasai teknik penggunaan bahan.



a



b



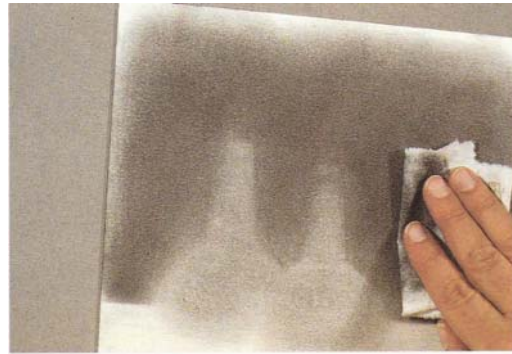
c

Gambar 233. (a) Alam benda dengan teknik dan bahan cat air, (b) Alam benda dengan cat minyak, (c) alam benda dengan teknik titik-titik (*pointilis*) dari alat spidol.

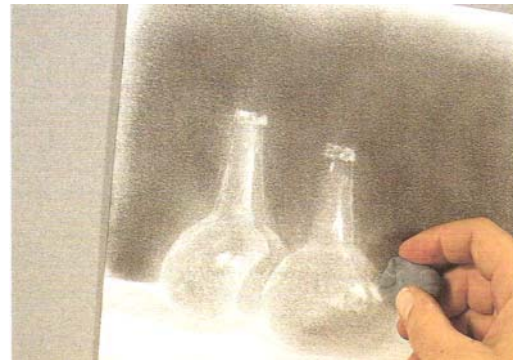
Kegiatan menggambar alam benda dalam bidang seni rupa termasuk dasar bagi kegiatan berkarya seni rupa selanjutnya, sebab dalam kegiatannya latihan pengamatan terhadap wujud sebuah benda merupakan kegiatan untuk mencermati bentuk dan plastisitasnya. Cara

a. Menggambar Alam Benda Hitam Putih dengan teknik 'dry brush'

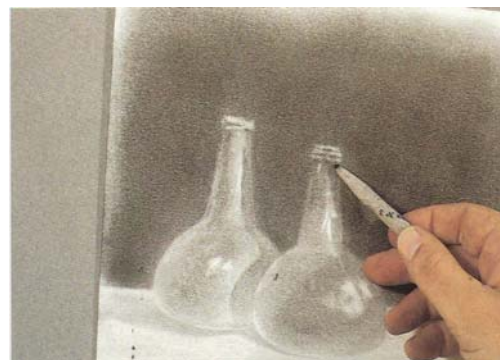
1. *Susunlah dua buah botol be-ning dengan latar belakang gelap agar dapat memberi kontras yang tajam*
2. *Buatlah sketsa kedua botol dengan pensil dengan goresan tipis.*
3. *Berilah latar belakang dengan warna hitam, kemudian warna tersebut di gosok dengan kertas tisu atau kain yang lembut agar mendapatkan warna yang rata.*
4. *Kain atau tisu yang telah digu-nakan menggosok latar belakang tadi, gunakan untuk menggosok bentuk botol sehingga mendapatkan warna hitam tipis.*
5. *Gunakan karet penghapus yang telah diruncingkan untuk mendapatkan 'high-light' pada botol.*
6. *Selanjutnya berikan sentuhan akhir dengan penekanan-penekanan pada bagian gelap di botol dengan arang/ pastel.*



1



2



3

Gambar 234. Proses menggambar dengan teknik dry brush

ini sangat efektif untuk melatih perasaan dalam merasakan karakter permukaan setiap benda dan melatih untuk mengingat wujud sebuah benda. Benda yang digambar tidak berubah-ubah posisinya, dengan demikian pengamatan dapat dilakukan secara terus menerus terhadap struktur dan unsur benda tersebut, hal ini memberi kesempatan untuk pencerapan oleh persepsi terhadap kualitas benda yang diamati, yaitu warna, tekstur, plastisitas yang diakibatkan oleh lekak-lekuk benda serta gelap terang yang diakibatkan oleh cahaya yang menerpa benda.

Tugas Latihan.

Ini adalah latihan lanjutan setelah melakukan latihan membuat perspektif dan sketsa, latihan ini penting dilakukan untuk meningkatkan keterampilan dalam memberi kemantapan dalam membuat ilusi tiga dimensional dengan gelap terang dan pewarnaan serta mengasah kepekaan rasa dan ketajaman penglihatan.

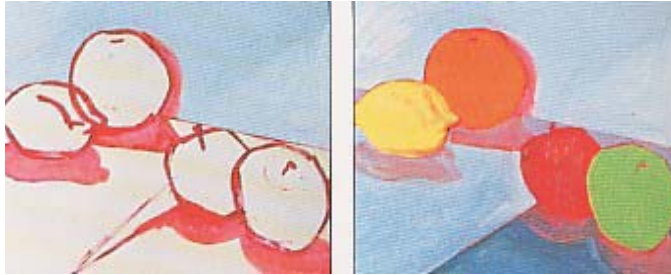
- 1. Ambil dua buah benda, susunlah benda tersebut dalam komposisi yang sedap dipandang***
- 2. Buatlah sket kedua benda tersebut di atas kertas gambar***
- 3. Berilah arsiran tipis pada bagian-bagian benda yang gelap***
- 4. Secara perlahan, tebalkan bagian yang gelap tersebut***
- 5. Gunakan bagian yang paling gelap untuk membandingkan tonasi gelap terang pada bagian yang lain***

a. Menggambar Alam Benda dengan Warna

Menggambar alam benda dengan warna agak berbeda dengan menggambar alam benda hanya dengan hitam putih menggunakan pensil atau arang. Warna yang dapat digunakan ada banyak jenisnya, antara lain warna medium kering, seperti pensil berwarna, pastel, dan krayon; ada pula warna dengan medium basah seperti cat air, cat poster, cat akrilik, dan cat minyak. Semua bahan ini memiliki sifat yang berbeda-beda seperti yang telah diuraikan dalam bab III. Oleh karena memiliki sifat yang berbeda, maka menggambar alam benda dengan warna perlu penguasaan yang berbeda pula. Contoh berikut adalah menggunakan cat akrilik. Akrilik memiliki sifat warna cerah, oleh karena itu cocok untuk menggambarkan benda-benda dengan warna yang intensitasnya tinggi. Jeruk memiliki warna kuning, apel warna merah dan hijau. Dalam contoh latihan berikut adalah menggambar alam benda apel, dan jeruk yang memiliki warna cerah dan komposisi sederhana. Potensi akrilik mirip cat minyak tetapi cepat kering. Oleh karenanya kuas yang digunakan harus sering dimasukkan ke dalam air agar tidak rusak. Oleh karena cepat kering kecenderungan penggunaannya menggunakan teknik *brush stroke*



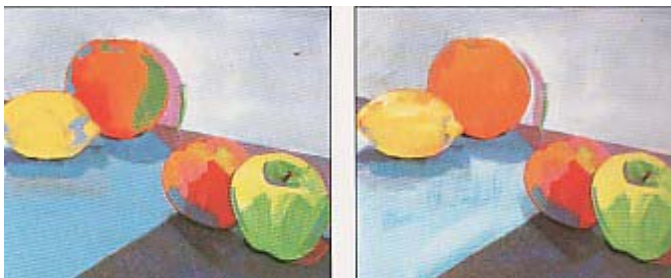
Langkah-Langkah Menggambar Alam Benda dengan Warna Akrilik



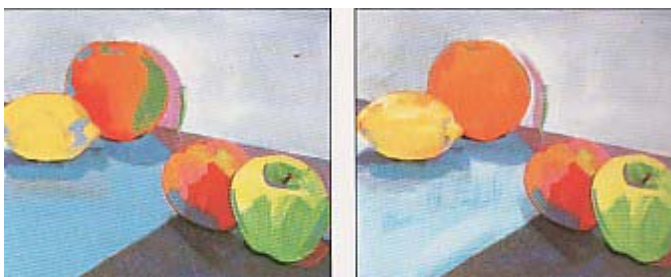
Langkah 1: sket outline benda model dan warna dasar



Langkah 2: Memberikan warna-warna terang pada bagian yang terkena cahaya dan sedikit latar belakang



Langkah 3: Menekankan gelap terang pada benda dan latar belakang



Langkah 4: Memberikan highlight dan finishing touch

Gambar 235. Langkah menggambar alam benda dengan warna akrilik

Langkah Menggambar Alam Benda dengan Cat Air

1. Bersihkan kertas dengan kapas lembab dengan perlahan dan keringkan. 2. Setelah sket tipis dengan pensil selesai, terapkanlah warna biru tipis keabu-abuan sebagai warna dasar dengan cat air yang telah dicairkan sebelumnya pada wadah palet. 3. Biarkan bagian yang mengkilat terkena cahaya tetap putih sebagai <i>highlight</i> nantinya.	
4. Secara perlahan, setelah warna dasar pertama agak kering, terapkan warna berikutnya yang mendekati warna benda, yaitu coklat dengan bergradasi	
5. Secara perlahan ketika warna coklat muda telah kering, terapkan warna coklat tua pada bagian yang gelap. Berikan sentuhan akhir pada bagian yang paling pekat.	

Gambar 236 . Menggambar Alam Benda dengan Cat Air (sumber: Hasel Harrison)

dengan sapuan-sapuan kuas yang lugas. Oleh karenanya teknik ini sulit untuk digunakan melukis realis dengan permukaan halus, hasil gambar lebih bersifat ekspresif dengan tarikan kuas yang kuat. Warna diterapkan secara berulang tumpang tindih sehingga warna menjadi tebal.

Untuk itu perhatikan contoh langkah-langkah menggambar alam benda dengan warna akrilik (gb.235) dan warna cat air (gb.236). Perhatikan cara mewarnanya, pemberian gelap terang untuk mendapatkan ilusi tiga dimensional. Selanjutnya lakukan latihan mandiri dengan mengacu kepada tahapan contoh gambar tersebut.

4. Menggambar Tumbuhan-Tumbuhan dan Binatang

Dunia tumbuhan dan binatang sangat kaya dengan jenis rupa dan ini sangat menyenangkan untuk digunakan sebagai sumber gagasan dalam bidang seni rupa dan seni kerajinan. Mulai belajar menggambar tumbuhan dan binatang lebih baik jika dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap obyek. Hal ini dapat memberikan banyak perbendaharaan rupa yang berguna dalam peningkatan dan pengembangan gagasan selanjutnya.

Menggambar tumbuhan dan binatang ada perbedaannya, misalnya tumbuhan yang diam dapat diamati secara tetap, sedangkan binatang tidak karena selalu bergerak. Oleh sebab itu, untuk menggambar binatang secara langsung lebih memerlukan kecepatan dan ketajaman penglihatan dibanding menggambar tumbuhan.

a. Menggambar Tumbuhan-Tumbuhan

Sebelum mulai menggambar perlu diketahui terlebih dahulu tentang dunia tumbuhan terutama jenis kelompoknya. Untuk itu kerjakanlah tugas mendapatkan informasi tersebut !

Tugas awal adalah mencari tahu tentang kelompok dalam tumbuhan, diskusikan dengan teman atau cari informasi di perpustakaan tentang kelompok tumbuhan dan ciri-ciri dari setiap kelompok. Selanjutnya pergilah ke luar amati kelompok rerumputan yang ada di halaman atau lahan yang luas yang belum terusik oleh tangan manusia. Kenali jenis dan rupa dari kelompok rerumputan itu; warnanya, bentuknya, seratnya, bariknya. Selanjutnya amati kelompok perdu dekat sungai, lalu pohon-pohon yang beraneka jenisnya. Dari sekian jenis pepohonan itu apakah ada daun, batang, dan bunga yang sama bentuk dan warnanya dan bagaimana pula perbedaannya ?

Gambar 237. Pepohonan karya peserta diklat Dasar Seni Rupa/Kriya P4TK Seni dan Budaya Yogyakarta.



Menggambar tumbuh-tumbuhan sama dengan menggambar obyek lainnya. Yang penting adalah bagaimana melakukan persepsi terhadap bentuk, warna dan karakter dari setiap jenis dan kelompok tumbuhan itu, kemudian dipindahkan ke atas bidang gambar. Dalam hal ini diperlukan kecermatan dalam mengamati dari setiap detailnya. Untuk itu lakukanlah latihan-latihan berikut ini.



Gambar 238 .
Durrer,
rerumputan hasil
studi cat air

Tugas Latihan

1. Menggambar Rerumputan

Jenis rerumputan sangat banyak tetapi untuk mengetahui tentang sifat rupa kelompok tumbuh-tumbuhan ini cobalah pilih salah satu dan jadikan obyek latihan menggambar.

- **Gunakan kertas gambar A4 dan pensil 3B**

- *Ambil satu pohon rumput dan amati bentuk helai daun dan bunganya, mulailah mengadakan studi gambar/visual tentang rumput itu secara mendetail.*
- *Ambil sejenis rumput yang lain, amati perbedaan dengan rumput sebelumnya, lalu lakukan pula studi gambar dengan teliti.*
- *Dengan kertas gambar lain dan pensil cobalah menggambar jenis rerumputan tadi dalam kelompoknya.*
- *Gunakan contoh gambar sebagai acuan, dan jangan menirunya.*
- *Selanjutnya dapatkah anda menggambar kelompok rerumputan dengan warna ?*



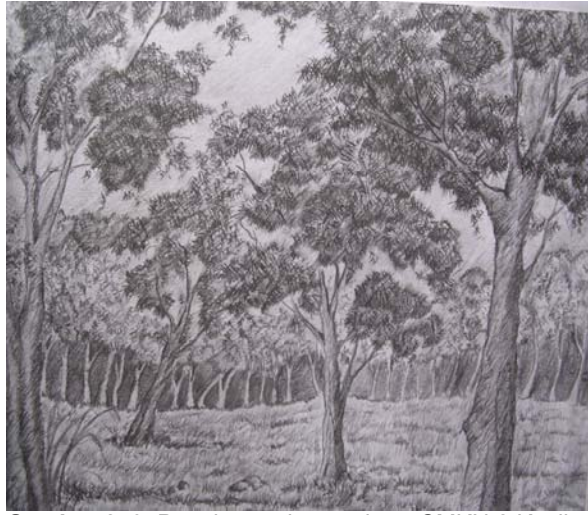
Gambar 239. Pohon perdu dengan bahan pastel

b. Menggambar Perdu / Semak.

- *Gunakan kertas gambar A4 dan pensil 3b.*
- *Ambil contoh batang dan daun dari beberapa jenis perdu.*
- *Lakukanlah studi gambar secara mendetail terhadap jenis perdu itu.*
- *Dengan kertas gambar yang lain buatlah 'out line' dari kelompok perdu itu.*
- *Selanjutnya buatlah gambar lebih mendetail dari kelompok perdu tadi dengan warna.*

3. Menggambar Pohon.

- Pilihlah sebuah pohon di halaman.
- Gunakan kertas gambar A4 dan pensil 3B.
- Amati batang tumbuhan itu, dahan, cabang dan daunnya serta bagian lainnya.
- Selanjutnya, mulailah menggambar dengan 'out line' kemudian dilanjutkan dengan membuat detail bagian-bagiannya dengan pensil berwarna.



Gambar 240. Pepohonan karya siswa SMKN 2 Kasihan Bantul

Langkah-Langkah Menggambar Daun dengan Pastel Minyak



1. Ambil dua tangkai daun yang telah tua, sket tipis dengan pensil atau langsung dengan pastel warna kuning.

2. Perhatikan warna dasar apa yang dominan pada kedua daun itu ! Jadikan warna dominan muda sebagai warna dasar, orange kuning dan hijau kuning



3. Beri tone warna gelap terang sesuaikan dengan warna aslinya, pada daun orange kuning ada warna tepi orange sehingga nampak bergradasi.



4. Setelah penerapan gelap terang selesai, gunakan alat tajam untuk membuat urat-urat daun



5. Beri sentuhan akhir dengan detail-detail warna dan goresan urat daun yang dirasa masih perlu.

Gambar 241 . Menggambar daun dengan bahan pastel minyak (sumber: Hasel Harisson).

b. Menggambar Binatang

Seperti halnya menggambar tumbuhan, maka sebelum latihan menggambar binatang lakukanlah tugas berikut ini

Cari informasi tentang binatang ke perpustakaan terutama tentang jenis dan bentuknya, kemudian diskusikan dengan teman tentang pengelompokan jenis binatang tersebut.

Binatang sangat kaya akan rupa. Lihat kelompok unggas. Dalam suatu kelompok itu bentuk dan warnanya tidak ada yang sama. Begitu pula pada kelompok binatang yang lain. Untuk itu, dalam menggambar binatang diperlukan pengenalan terhadap bentuk dan anatomi setiap kelompok binatang itu. Bentuk binatang melata berbeda dengan bentuk binatang air, binatang menyusui berkaki empat berbeda bentuknya dengan binatang kelompok unggas. Bahkan dalam satu kelompok terdapat pula perbedaannya; misalnya dalam kelompok binatang menyusui, bentuk kuda berbeda dengan bentuk anjing berbeda pula dengan bentuk sapi.

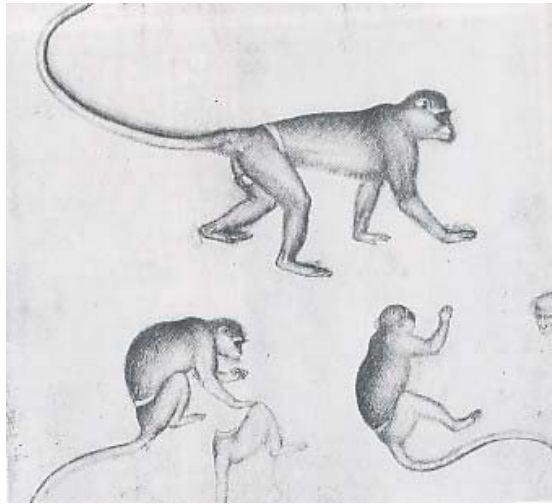
Perhatikan bentuk binatang dan gamba binatang di bawah ini ! Cermati bentuk keseluruhannya dan anatominya serta cara menggambar nya !



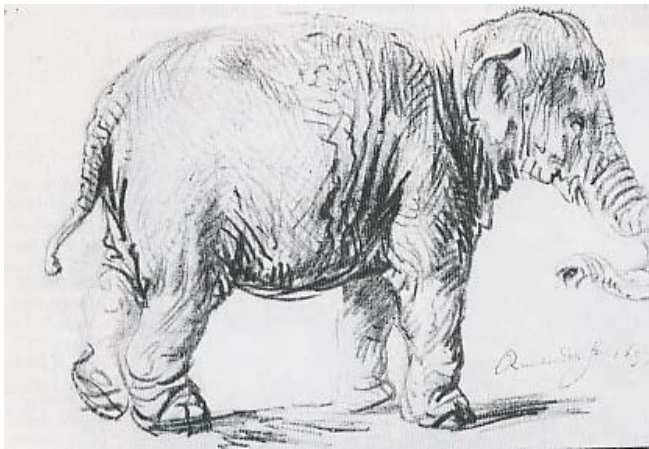
Gambar 242. Jenis-jenis Binatang menyusui (sumber: Edwin Gould & George McKay).



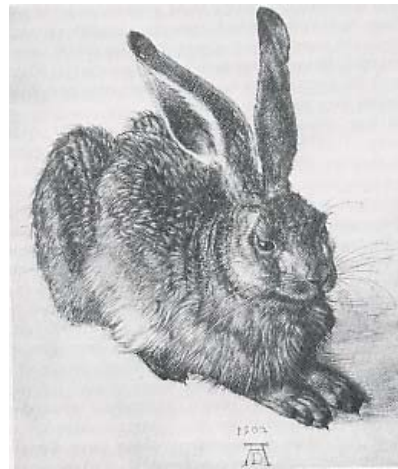
Gambar 243. Kuda liar di padang rumput (sumber: Edwin Gould & George McKay).



Gambar 244. Sketsa kera, anak anjing, dan kucing



a



b

Gambar 245 . (a) Rembrant, *Gajah*, (b) Durrer, *Kelinci* (sumber: Gombrich)



Gambar 246 . Burung karya peserta Diklat Dasar Seni Rupa/ Kekriyaan P4Tk Seni dan Budaya Yogyakarta.

Langkah- Langkah Menggambar Kucing

Kesulitan menggambar binatang adalah karena mereka tidak jenak, tidak seperti manusia dapat disuruh untuk diam. Oleh sebab itu diperlukan pengamatan yang cermat tentang bentuk, warna, dan gerakannya. Agar mendapatkan bentuk yang baik buatlah sketsa studi yang banyak dari binatang yang mau digambar. Pada saat ini dapat dibantu dengan kamera untuk merekam warna dan posisi binatang yang disenangi. Gunakan kamera sebagai alat bantu, tetapi jangan tergantung karena itu hanyalah alat yang gunanya untuk membantu kesempurnaan bekerja. Walaupun ada kamera kemampuan membuat sketsa yang cekatan sangat diperlukan. Setelah mantap dengan pilihan sketsa lalu pindahkan ke atas kertas atau kanvas. Untuk itu, sebagai contoh dan acuan perhatikan langkah-langkah menggambar kucing dengan media pensil cat air di bawah ini.

1. Pindahkan sketsa kucing yang telah dibuat ke atas kertas gambar untuk cat air, atau ke atas kanvas dengan cat dasar akrilik dengan pensil.



2. Goreskan pensil cat air secara tipis mengikuti warna asli kucing.

2. Secara bertahap diterapkan warna-warna menjadi lebih pekat, dan goresan pensil dicairkan dengan kuas yang basah.



3. Perhitungkan pula warna latar belakang dan lingkungan agar gambar tidak nampak mengambang.

4. Secara perlahan kerjakan detail-detail bulu kucing yang bervariasi antara kuning orok, coklat tua, putih dan hitam



5. Gambar kucing selesai, latar belakang dan meja tempat kucing berdiri merupakan tambahan, sehingga kucing nampak dalam suatu suasana di sebuah ruangan.



Gambar 247 . Langkah-langkah menggambar kucing (sumber: Hazel Harrison).

Tugas Latihan

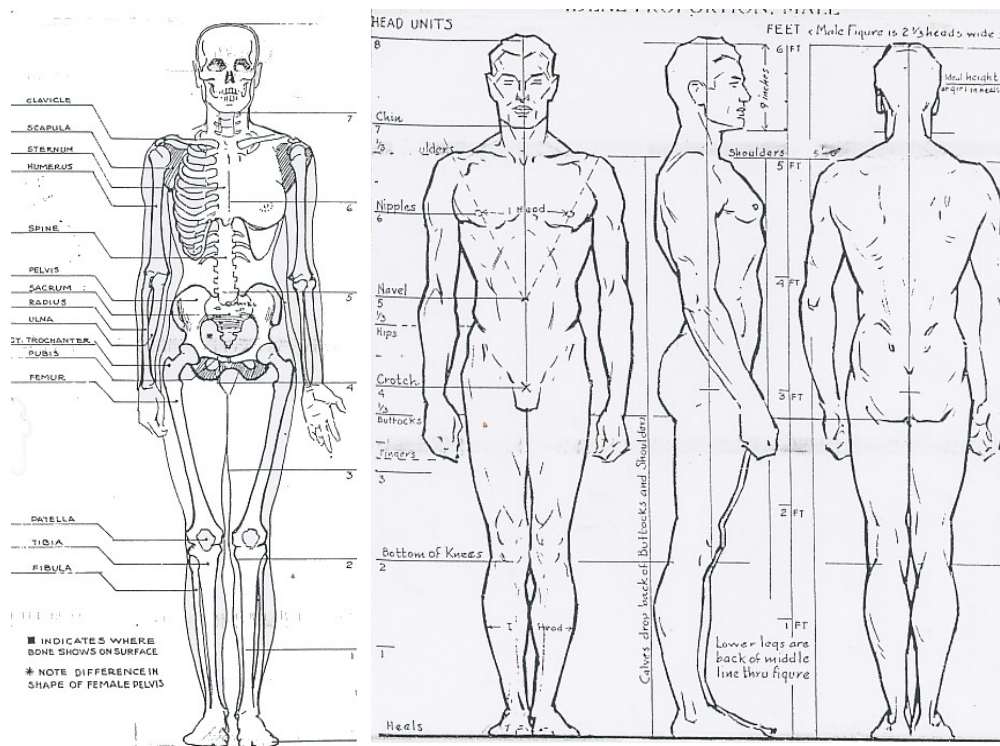
Setelah mengamati bentuk binatang dan cara menggambar, lakukanlah latihan di bawah ini.

- ***Siapkan alat dan bahan untuk menggambar seperti pensil, kertas, penghapus dan papan gambar.***
- ***Tentukan jenis binatang menyusui yang akan digambar kalau mungkin binatang yang tidak sulit ditemui seperti kucing, anjing, sapi, kerbau, kambing dan lainnya.***
- ***Amati bentuk binatang itu secara seksama mulai dari kepala hingga kaki.***
- ***Mulailah menggambar binatang itu secara global kemudian bentuklah bagian-bagian dari badan binatang mulai dari kepala hingga kaki secara global pula.***
- ***Selanjutnya mulailah secara bertahap memberikan detail pada setiap bagiannya.***
- ***Gunakanlah contoh-contoh sebagai acuan.***

5. Menggambar Manusia

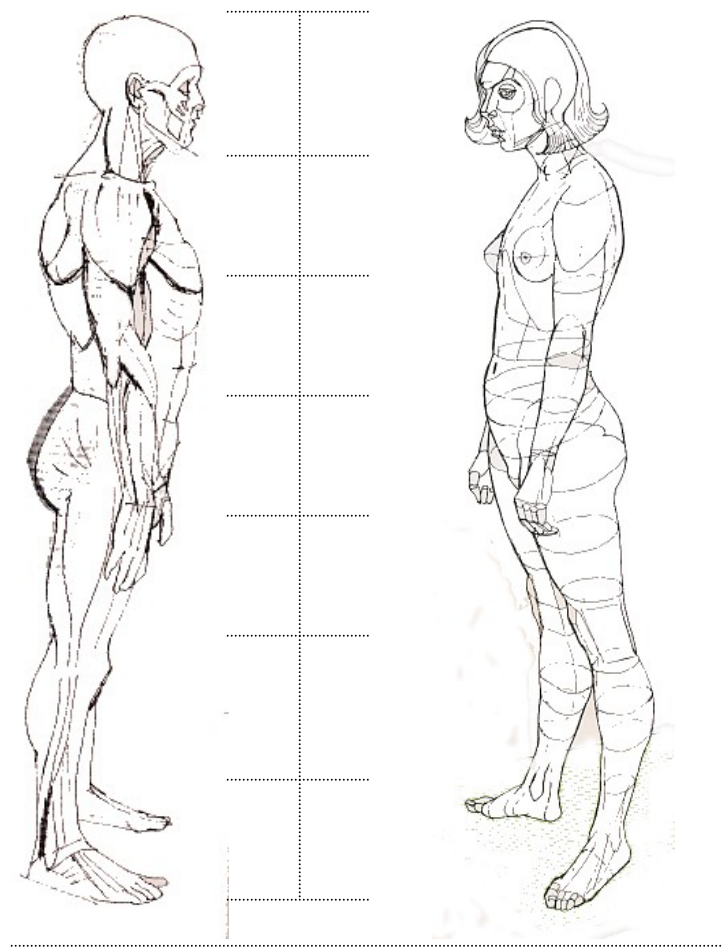
Menggambar manusia memerlukan keterampilan dan ketekunan yang lebih dibanding menggambar obyek lainnya. Hal ini disebabkan karena bentuk tubuh manusia memiliki anatomi tubuh dan plastisitas yang kompleks dan sekaligus indah. Untuk dapat menguasainya dibutuhkan pengetahuan tentang anatomi plastis tubuh manusia, yaitu tentang fenomena permukaan bentuk tubuh manusia. Calon seniman seni rupa tidak perlu mempelajari ilmu anatomi layaknya mahasiswa kedokteran, yang dibutuhkan hanyalah pengetahuan penampakan luarnya dan penyebab timbulnya plastisitas tubuh tersebut. Oleh sebab itu calon seniman seni rupa harus mengetahui apa yang ada dibalik kulit manusia utamanya unsur pembentuknya yaitu tulang dan otot, ketika tulang dan otot bergerak bentuk permukaan tubuh berubah, sehingga orang yang diam anatomi plastisnya berbeda dengan orang dalam keadaan bergerak. Hal ini tentu sangat penting untuk diketahui oleh seniman seni rupa yang ingin memperdalam seni ilustrasi grafis seni lukis realis yang banyak memerlukan gambar manusia.

Menelusuri kembali tentang pengetahuan anatomi manusia, hal ini dimulai pada zaman Mesir Kuno dan terutama Zaman Yunani Kuno. Seniman Yunani Kuno sangat tertarik pada keindahan tubuh, mereka mendapatkan proporsi ideal tinggi manusia adalah tujuh setengah kali panjang kepalanya, sedangkan Leonardo da Vinci mematok proporsi ideal tinggi manusia adalah delapan kali tinggi kepalanya. Seniman Yunan Ploclitus pada abad ke 5 Sebelum Masehi, menentukan bahwa olahragawan atau atlit adalah manusia yang memiliki anatomi dan proporsi yang ideal, sehingga banyak patung-patung Yunani Kuno menggambarkan keindahan tubuh telanjang tidak lain karena nilai keindahannya. Tradisi ini kemudian pada zaman Renaissance diikuti oleh seniman patung terutama Michael Angelo yang gemar menggunakan model laki-laki atletis telanjang karena keindahan anatomi plastisnya..



Gambar 248. Proporsi tubuh laki-laki dewasa (sumber: Diklat Diklat Guru SMK Seni dan Budaya).

Anatomi tubuh manusia memang rumit, namun demikian, untuk memudahkan memahami dan menggambarinya perlu diketahui terlebih dahulu bentuk dasarnya. Bahwa bentuk dasar tubuh manusia jika dikembalikan ke bentuk esensinya dapat menjadi rangkaian bentuk silinder bervolume serta terbentuk oleh otot-otot utama sebagai gambar (249). Agar lebih memahaminya diperlukan latihan mandiri secara terus menerus, oleh karena itu diperlukan buku sketsa yang dapat dibawa setiap saat kemana-mana. Menggambar anatomi tidak harus selalu utuh seluruh tubuh, dapat dilakukan dengan menggambar setiap bagian tubuh, seperti bagian kepala dari segala arah, bagian tangan dengan berbagai gerakan begitu pula bagian kaki. Dalam setiap kesempatan gunakan kesempatan untuk membuat sketsa agar dapat menguasai bentuk-bentuk manusia secara baik.



Gambar 249. Proporsi tubuh orang dewasa (sumber: Stan Smith & Colin Saxton).

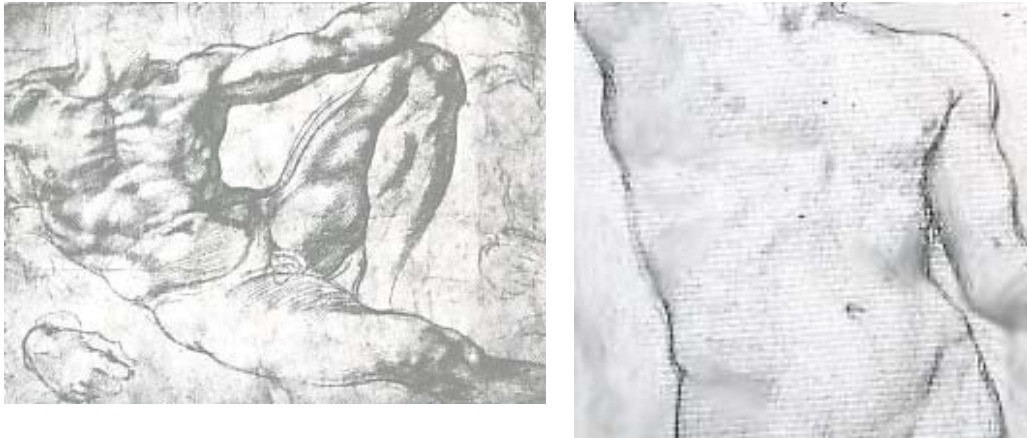
Sebagai yang dijelaskan sebelumnya, bahwa tinggi tubuh manusia dewasa normal tingginya 7, 5 – 8 tinggi kepalanya, namun menjadi berbeda pada tinggi tubuh remaja, anak dan bayi. Selain ukuran tinggi tubuh, adapula ciri khusus pada bentuk tubuh wanita maupun laki-laki. Hal yang paling menonjol pada perbedaan tubuh wanita dan laki-laki, wanita pinggulnya lebih lebar dibanding bahunya sedang laki-laki sebaliknya. Garis tepi tubuh wanita lebih lembut dibanding laki-laki terutama garis tepi pada bagian dahi, alis dan rambut serta bagian bawah terdiri dari hidung, mulut, telinga dan dagu. Jika dibagi dua secara tegak lurus, bagian kiri dan kanan adalah simetris (gb. 189)



Gambar 250: Gambar bagian kepala (sumber: Stan Smith)

Bagian badan biasanya disebut torso, yang terbentuk oleh tiga bagian, yaitu bagian dada, bagian perut dan pinggul. Bagian badan sangat lentur karena disangga oleh tulang belakang yang dapat digerakkan melengkung ke depan, ke belakang, ke samping dan berputar.

Anggota badan manusia terdiri dari tangan dan kaki. Tangan dibentuk oleh tiga bagian, yaitu lengan atas, lengan bawah dan telapak tangan, sedangkan kaki terdiri dari paha, betis dan telapak kaki. Seluruh bagian tubuh manusia memiliki karakter bentuknya masing-masing dan setiap bentuk memiliki kerumitan dalam menggambarnya. Untuk itu diper-



Gambar 251 . Gambar bagian torso/badan (sumber: Gombrich dan Paul Zelanski)

lukan pengetahuan tentang anatomi plastis tubuh manusia. Hal ini sangat penting diketahui oleh siswa dalam kaitannya dengan menggambar

manusia secara realistik. Pengetahuan tentang anatomi plastis akan memudahkan dalam memahami bentuk manusia secara keseluruhan. Dengan anatomi diketahui susunan tulang sebagai kerangka bangun tubuh manusia karena tulang itu adalah tempat melekatnya otot dan daging sehingga bentuknya mempengaruhi panampakan permukaan tubuh.

Langkah-Langkah Menggambar Potret



Gambar 252 . Langkah-langkah menggambar potret dengan akrilik
(sumber: Hazel Harrison)



**Gambar 253 . Dullah, Wanita
Desa** (foto: A.Agung Suryahadi)

Tugas latihan

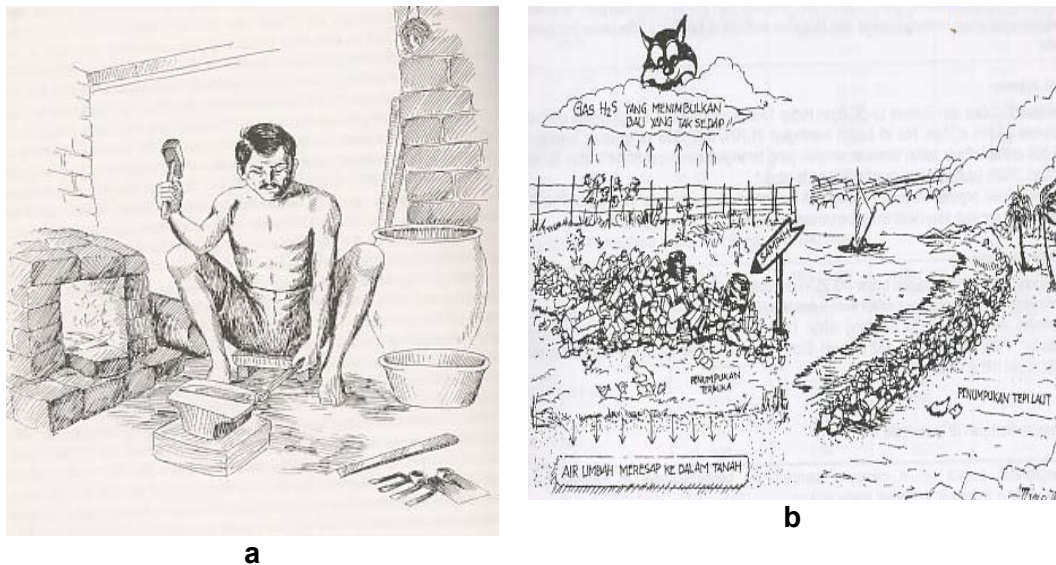
Agar lebih dapat mengetahui bagaimana uniknya bentuk tubuh manusia perhatikanlah tubuhmu sendiri dalam cermin. Lihat tiap-tiap bagiannya, sambil duduk coba menggambar bagian-bagian itu secara terpisah kepala, badan, tangan dan kaki. Gunakan contoh di atas sebagai acuan. Mulailah dari posisi yang paling mudah misalnya kepala dari depan, badan dari depan. Teruskan dengan variasi berbagai posisi

6. Menggambar Ilustrasi

Kata ilustrasi berasal dari bahasa, Inggris '*illustrate*' yang berarti menjelaskan dengan contoh gambar, kejadian, musik dan sebagainya. Dari ilustrasi itu apa yang dibahas menjadi lebih jelas. Teknik membuat ilustrasi secara visual sangat banyak, namun dalam pembahasan ini hanya diuraikan tentang beberapa teknik menggambar ilustrasi yang pokok dengan media hitam putih. Menggambar ilustrasi dapat dibuat dengan berbagai media dan gaya dan kegunaannya pun bermacam-macam. Bentuk ilustrasi harus mencerminkan pokok masalahnya, sehingga ilustrasi dapat menunjang sesuatu yang jelas. Oleh sebab itu, seorang ilustrator harus memahami apa yang hendak diilustrasikan dan perlu memiliki imajinasi yang tinggi. Gambar ilustrasi ada beberapa jenis yaitu ilustrasi untuk cerita, ilustrasi untuk ilmu pengetahuan, dan ilustrasi untuk sampul buku. Ilustrasi untuk cerita dimaksudkan sebagai penjelasan secara visual tentang isi suatu cerita dan dapat

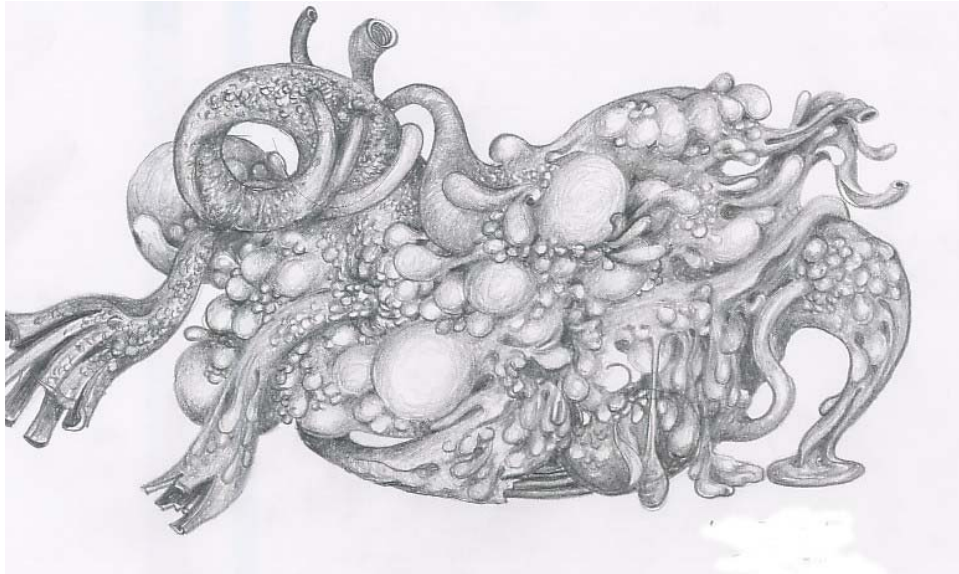
diklasifikasikan menjadi beberapa jenis yaitu ilustrasi cerita pendek, ilustrasi ceritera komik dan ilustrasi ceritera fiksi atau khayalan. Untuk menggambar ilustrasi cerita novel dan cerita pendek, ilustrator harus mampu mengambil bagian yang menarik dan dapat mewakili cerita keseluruhan untuk dilustrasikan. Ilustrasi untuk ilmu pengetahuan dimaksudkan untuk memberikan gambaran secara visual tentang suatu bentuk atau suatu proses kejadian, seperti pertumbuhan makhluk dan proses produksi. Bagian yang diilustrasikan tentu bagian yang sulit dibayangkan, sehingga dengan visualisasi orang akan dapat lebih mudah memahami. Ilustrasi sampul buku berfungsi memberikan gambaran visual tentang isi dalam buku itu. Biasanya ilustrasi yang ditampilkan adalah bagian yang paling menarik dari isi buku tersebut sehingga orang tertarik untuk melihat dan membacanya. Dalam menggambar ilustrasi, seorang ilustrator harus baik menggambar bentuknya, seperti menggambar alam benda, manusia, flora dan fauna, sekaligus mahir dalam menggunakan berbagai jenis alat dan bahan menggambar. Tanpa kemahiran ini tidak mungkin menjadi seorang ilustrator berhasil dengan baik.

Agar lebih jelas, perhatikanlah gambar berikut ! Kenali jenis ilustrasi tersebut, kenali pula bagian-bagian yang menarik dan kurang menarik perhatian, serta pemilihan adegannya.



Gambar 254 . Ilustrasi berbeda fungsi (sumber: (a) Eiseman, (b) PLH SMK).

Diskusikan dengan teman tentang apa fungsi ilustrasi gambar berikut, bagaimana komposisinya, apakah yang diilustrasikannya? Bagaimana perasaanmu melihat gambar tersebut, apakah gambar tersebut memberikan image tentang bentuk yang belum pernah ada di dunia atau apa pendapatmu tentang gambar tersebut. Dapatkan digunakan sebagai ilustrasi tertentu?



Gambar 255 . Ilustrasi unik karya peserta Diklat Guru Seni SMA P4 TK seni dan Budaya Yogyakarta.

Tugas Latihan

Sebelum membuat ilustrasi bacalah cerite pendek berikut!

Salah Memuji

Oleh: A. Agus Hadi

Ada seorang janda bernama Yani hidup di suatu desa yang jauh dari kota. Ia hidup bersama seorang anaknya laki-laki bernama Danda, usianya baru menginjak lima tahun. Suaminya sudah setahun meninggal dunia karena sakit keras. Untuk keperluan hidup dan menghidupi anak satu-satunya ia bekerja serabutan, kadang sebagai tukang cuci tetangganya, kadang ia mengasuh anak-anak yang dititipkan oleh orang tuanya. Sekali waktu dimintai tolong oleh ibu-ibu tua untuk memijit tubuhnya yang lelah. Di lain waktu ia pergi ke pasar untuk menjadi kuli angkut barang. Sering dalam sehari ia tidak mendapat pekerjaan, berarti ia tidak mendapatkan uang. Namun karena ulet ia sempat pula

menyisihkan uang dari upah bekerjanya yang tidak menentu, sehingga dapat melanjutkan hidup dengan anaknya.

Yani khawatir dengan nasib masa depan anaknya, karena ia masih kecil dan tidak ada saudara yang bias dititipi kemanapun Yani pergi Dana ikut serta. Suatu hari ia pergi ke pasar untuk menjadi kulit angkut barang, ketika ibunya sedang sibuk bekerja, Danda pergi sendiri di tengah pasar. Pada siang hari ia merasa lapar, tetapi ibunya belum juga nampak. Kebetulan ia melewati ibu-ibu penjual kue, ketika penjual kue pergi sebentar mengantarkan pesanan, Danda memberanikan diri mengambil beberapa potong kue. Ia lalu pergi mencari ibunya sambil makan kue yang baru diambarnya. Ketika ibunya datang dan bertanya: “Danda makan apa” ?. Danda menjawab bahwa ia baru mengambil kue dari ibu-ibu pedagang kue di dalam pasar. Ibunya tersenyum dan mengatakan: “Kamu pintar nak, bias berusaha sendiri”. Dengan demikian Danda merasa tidak bersalah, bahkan ia merasa ibunya senang karena ia dapat mencari makan sendiri. Keesokan harinya dan hari-hari seterusnya Danda makin berani, lalu menjelang remaja ia punya kelompok anak-anak tidak sekolah dan pekerjaannya mencuri, mencopet, dan memeras orang terutama para wanita jika berjalan sendirian di tempat sepi.

Setelah dewasa Danda tumbuh menjadi perampok yang ditakuti karena tidak segan-segan melukai dan bahkan membunuh korbannya jika melawan. Ia menjadi pemimpin kelompok perampok bank. Setiap pulang ia selalu membawakan ibunya uang dalam jumlah yang banyak, dan ibunya merasa bangga dan selalu memuji Danda karena ia telah menjadi orang kaya. Namun ibunya tidak tahu bahwa Danda adalah kepala perampok yang berdarah dingin. Suatu hari dalam operasinya di suatu bank, polisi telah mengendus gerak geriknya. Ketika Danda dan kelompoknya masuk ke dalam bank, satu regu polisi datang menggerebegnya. Terjadi tembak-menembak seru, tiga orang anak buah Danda tertembak dan tewas, Danda selamat tetapi ia menyerah karena merasa sudah tidak dapat melarikan diri. Akhirnya ia tertangkap dan masuk penjara.

Yogyakarta, Januari 2008.

Agar memiliki keterampilan dalam membuat ilustrasi dari sebuah cerita lakukan latihan berikut.

a. Ilustrasi cerita pendek.

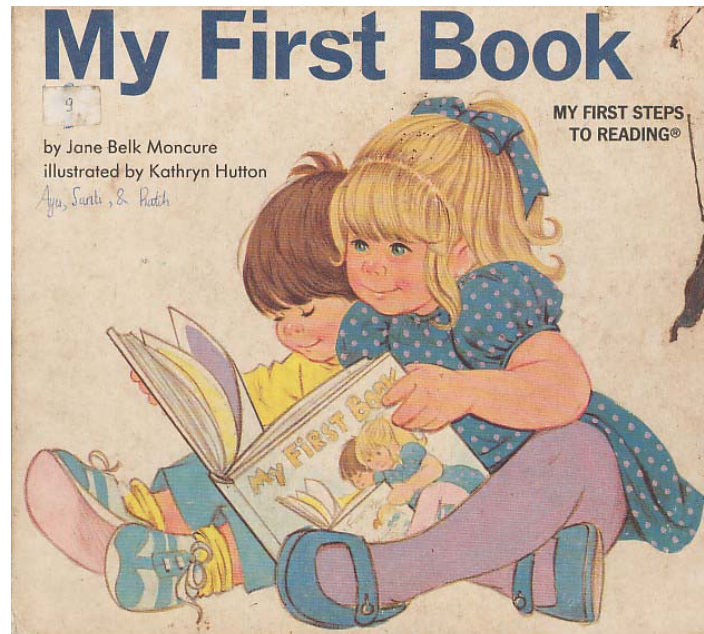
- **Tentukan adegan yang paling menarik dalam cerita itu untuk divisualisasikan.**
- **Buatlah beberapa alternatif sketsa dari adegan-adegan yang menarik dalam cerita tersebut.**

- **Tentukan sebuah adegan untuk dibuat ilustrasinya..**
- **Dengan pensil B buatlah sketsa dengan goresan tipis pada kertas gambar A4.**
- **Setelah selesai secara keseluruhan tebalkan garis-garisnya dengan tinta.**
- **Beri gelap terang dengan teknik arsiran silang menggunakan pena**

b. Ilustrasi sampul buku cerita

Untuk membuat sampul buku cerita lakukan latihan berikut !

- **Gunakan contoh ilustrasi sampul buku cerita bergambar berikut.**
- **Pilih salah satu adegan dalam cerita pendek di atas.**
- **Bayangkan dengan jelas adegan tersebut dalam imajinasimu.**
- **Buatlah lima buah alternatif sketsanya.**
- **Pilih salah satu yang terbaik menurut gurumu dan dirimu sendiri**
- **Pindahkan ke atas gambar yang baik**
- **Gunakan cat air atau cat poster untuk penyelesaiannya.**



Gambar 256. Ilustrasi sampul buku pelajaran bahasa Inggris untuk Anak-anak.

c. Ilustrasi cerita bergambar

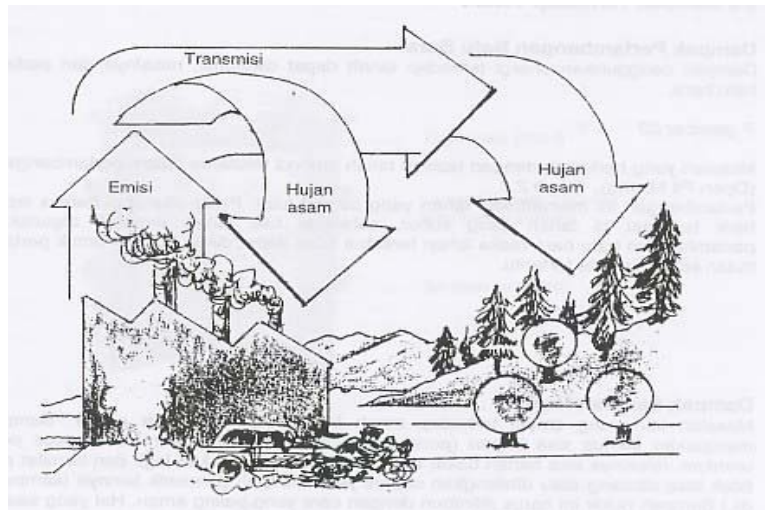
Berdasarkan cerita pendek di atas buatlah cerita bergambarnya. Gunakan cerita bergambar berikut ini sebagai acuan.



Gambar 257. Ilustrasi cerita anak-anak (sumber: Majalah Kreativitas Mombi.)

d. Ilustrasi untuk ilmu pengetahuan.

- Carilah sebuah artikel tentang ilmu pengetahuan.
- Bacalah dengan seksama tentang apa yang ada dalam artikel tersebut.
- Identifikasi bagian yang menonjol, tetapi kurang jelas keterangannya karena sulit dibayangkan.
- Tentukan bagian yang hendak divisualisasikan.
- Dengan pensil B cobalah memvisualisasikan apa yang dijelaskan dalam artikel itu. Perjelas gambar itu dengan tinta gunakan contoh sebagai acuan.



Gambar 258:
Ilustrasi ilmu
pengetahuan
(sumber: PLH
SMK).

e. Ilustrasi untuk cerita fiksi

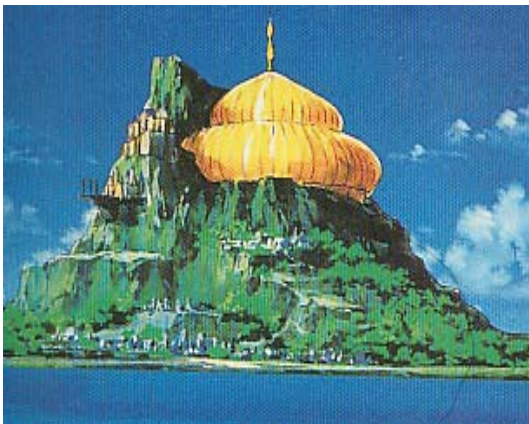
- *Bacalah sebuah cerita fiksi atau anda dapat berimajinasi tentang sesuatu yang tidak mungkin terjadi.*
- *Tentukan adegan yang paling menarik dari cerita khayalan tersebut*
- *Cobalah menggambarannya dengan goresan-goresan tipis pada kertas A4.*
- *Tebalkan sket itu dengan tinta, beri gelap terang dengan arsiran dan blok.*
- *Selanjutnya buatlah lima buah sketsa alternatif tentang cerita khayalan ke bulan.*
- *Pilihlah salah satu yang terbaik, lalu pindahkan ke atas kertas gambar yang baik.*
- *Setelah sketsa selesai, warnailah dengan pensil berwarna.*
- *Hasilnya Diskusikan dengan teman sejawat dan guru, mintalah saran dan kritiknya.*



a



b



c



d

Gambar 259. Ilustrasi Fiksi: (a,b) Children of Dune (sumber: Frank Herbert0), Fiksi Komik anak-anak: (c,d) DB Master

7. Teknik Cetak Dua Dimensi

Teknik cetak merupakan bagian dari seni seni rupa dan sering disebut sebagai seni grafis. Seni ini dapat berperan sebagai seni rupa murni maupun seni rupa pakai. Teknik cetak manual dalam seni grafis ada banyak jenisnya antara lain cetak tunggal (*monoprint*), teknik cetak relief atau teknik cukil, teknik intaglio,

teknik etsa, teknik cetak saring atau disebut pula teknik sablon. Teknik cetak pada dasarnya digunakan untuk melipatgandakan sebuah gambar dengan citra yang sama dalam jumlah banyak. Walaupun teknik cetak pada saat ini telah maju karena menggunakan teknologi canggih, namun teknik cetak manual masih digunakan dan digemari oleh sebagian seniman karena efek estetikanya memiliki ciri khas yang tidak dapat dicapai melalui teknologi canggih. Teknik-teknik cetak manual dapat bernilai ekonomis dalam kondisi tidak tersedia peralatan canggih, misalnya teknik cetak relief dan teknik sablon dapat digunakan untuk kebutuhan melipatgandakan suatu *image* yang bersifat komersial misalnya pembuatan spanduk dan label pada benda-benda pakai.

Teknik cetak tunggal (*monoprint*) merupakan teknik cetak yang sederhana. Sesuai namanya, teknik cetak ini tidak dapat menghasilkan *image* yang digandakan karena tidak menggunakan klise untuk dapat dicetak kembali. Teknik ini menggunakan alas gambar dapat berupa batu datar yang permukaannya halus atau papan sebagai tempat bahan warna berupa tinta cetak yang diterapkan dengan menggunakan *roler*. Pada warna tinta cetak yang telah rata dengan ketebalan secukupnya kemudian dibuat *image* dengan membuat goresan menggunakan alat tajam atau kuas. Selanjutnya untuk merekam *image* yang telah dibuat, kertas gambar atau kertas cetak khusus ditempelkan di atasnya, kemudian kertas diusap dengan sedikit menekan menggunakan tangan atau alat yang permukaannya halus agar warna menempel pada kertas. Akhirnya setelah diperkirakan warna telah rata menempel pada kertas, kertas ditarik dan *image* yang dibuat berpindah ke atas kertas (gb.). Pada saat ini keberadaan *monoprint* masih terjadi kontroversi, ada pihak yang setuju dan tidak setuju sebagai karya seni grafis. Pihak yang tidak setuju berpegang kepada kesepakatan Internasional tentang prinsip kerja seni grafis, bahwa produk seni grafis dapat direproduksi dengan memiliki kualitas kesamaan yang dapat dipertanggungjawabkan. Tetapi sebagai karya seni kreatif keberadaan karya seni rupa *monoprint* dapat diterima oleh karena memiliki karakter dari proses kerja *indirect* (tidak langsung).

Teknik cukil sudah sangat tua usianya, teknik ini berkembang di daratan Cina, Jepang dan Eropa. Media yang digunakan sebagai klise adalah kayu, kayu lapis atau *harboard*. *Image* yang dibuat dihasilkan dari permukaan kayu yang dicukil menggunakan alat khusus yang menyerupai pahat. Prinsip kerjanya adalah mendapatkan garis, ruang positif (permukaan yang timbul) dan negatif (permukaan yang cekung). Garis dan ruang negatif yang dihasilkan cukilan tidak terkena warna, sebaliknya garis dan ruang positif terkena warna (gb.). Bidang yang timbul dikenai tinta dan akan dipindahkan ke permukaan bidang cetak. Sebagai pengganti papan atau kayu dapat digunakan bahan yang disebut *lino*, yang dibuat khusus sebagaimana halnya *harboard* dengan permukaan halus.

Teknik cetak *intaglio*, kata *intaglio* berasal dari bahasa Italia dan disebut *engraving* dalam bahasa Inggris. Teknik ini menggunakan plat logam sebagai alas menggambar, plat logam yang digunakan biasanya adalah plat tembaga. Teknik ini kebalikan dari teknik cukil dalam membuat *image*, pada teknik cukil bagian negatif tidak terkena tinta, sedang pada teknik *intaglio* bagian negatif bidang justru terkena tinta. Untuk mendapatkan *image*, plat digores dengan alat tajam dari bahan baja, prinsipnya sama halnya dengan menggunakan pensil dalam membuat garis dan bentuk. Gambar pada plat berfungsi sebagai gambar negatif sehingga dapat digandakan, guna mencetak gambar yang dibuat pada plat ke atas kertas, plat dilumuri dengan tinta cetak. Tinta meresap ke dalam goresan kemudian tinta pada permukaan ditipiskan dengan menggunakan kain halus lalu kertas cetak diletakkan di atas plat, selanjutnya plat dan kertas dipres menggunakan alat pres yang dapat mengeluarkan tinta untuk melekat pada kertas, untuk itu tekanan harus sangat kuat, berbeda dengan teknik cukil untuk mendapatkan *image*-nya, kertas tidak dipres dengan kuat tetapi diusap dengan tekanan yang secukupnya dan hati-hati. Selanjutnya ketika kertas di angkat *image* akan nampak sesuai dengan apa yang ada pada plat namun posisinya terbalik (gb.).

Teknik cetak *intaglio* terdiri dari beberapa jenis: *dry point*, etsa, sugartint, meztint. Teknik *dry point*, prose pembuatan klise tidak

menggunakan proses pengasaman, sedang yang lainnya menggunakan pengasaman.

Teknik *etsa*, teknik ini menggunakan bahan sama dengan *intaglio* yaitu berupa plat logam seperti tembaga, aluminium, besi, namun prinsip sedikit berbeda karena untuk mendapatkan goresan garis dan bentuk plat dilumuri dengan bahan yang dapat melindungi plat dari kikisan bahan air keras. Permukaan yang telah dilumuri dengan zat *waxy resist* secara rata digores dengan alat tajam dari baja, selanjutnya plat dimasukkan ke dalam cairan air keras. Goresan yang menembus lapisan malam hingga ke permukaan logam akan terkikis oleh air keras, selanjutnya lapisan dibersihkan dengan merebus jika menggunakan malam dan menggunakan tinner jika menggunakan vernis, setelah itu akan nampak goresan yang dikikis oleh air keras. Celah goresan inilah yang menyimpan tinta kemudian dipres ke atas kertas sebagaimana halnya teknik *intaglio* (gb.). Teknik etsa tidak hanya dapat menghasilkan *image* linear, dapat juga menghasilkan *image* bidang-bidang positif tergantung dari bagian yang tertutup dengan bahan *waxy resist*. Tone atau gelap terang warna dapat dicapai dengan memvariasikan lamanya plat dalam cairan air keras. Semakin lama di rendam semakin dalam pengikisan, hal ini berarti warna semakin pekat, sehingga kedalaman dapat diatur dengan menutup secara berurutan.

Hal yang membedakan sugartint, meztint dengan etsa terletak pada efek tekstur yang dapat dihasilkan untuk memperlihatkan karakter dan gradasi warna yang bisa dicapai melalui pemanfaatan bahan dan alat yang berbeda dalam proses pembuatan klise. Misalnya sugartint memungkinkan munculnya tekstur seperti permukaan batu, besi karatan dsb. Proses pembuatan klise, sebelum diasam permukaan lempengan logam dilumuri dengan serbuk gula atau gondorukem kemudian logam dipanaskan sehingga lumuran gondorukem meleleh membentuk tekstur sesuai dengan kepekatan yang diatur. (gb).

Teknik cetak yang sangat populer di masyarakat adalah teknik sablon, teknik ini dapat dilakukan secara sederhana dengan hanya menggunakan kertas atau mika sebagai klisenya. Gambar di buat pada kertas atau mika, bagian yang direncana terkena warna dilubangi dengan menggunakan pisau silet atau *cutter*. Prinsip

kerja yang paling sederhana warna akan tercetak melalui lubang tersebut. Tumpang tindih warna atau jumlah warna menentukan jumlah klise yang dibuat, oleh karena warna pertama yang ingin dipertahankan harus dilindungi dengan klise yang sama dengan bagian yang tidak dilubangi. Penerapan warna dapat digunakan dengan kuas dapat pula dengan karet busa dengan menekannya atau menggunakan alat semprot manual atau elektronik. Teknik sablon yang lebih canggih disebut *silkscreen*, disebut demikian karena menggunakan kain khusus seperti sutra sebagai alat penyaring warna yang akan melekat ke permukaan kain atau kertas, sehingga teknik ini disebut pula teknik cetak saring. Teknik ini cukup rumit dan memerlukan lebih dari satu jenis bahan dan alat namun dapat mentransfer gambar dapat lebih sempurna, bahkan pemindahan gambar yang rumit maupun foto dapat dipindahkan pada klise melalui proses kamar gelap (fotografi).

Proses teknik cetak saring ada beberapa jenis, yakni sebagai berikut.

1. Cara menutup atau gambar langsung, adalah kain dibentangkan pada bingkai kayu, kemudian bagian-bagian yang tidak dikehendaki terkena warna ditutup dengan lapisan tertentu seperti selotip, lem, *lithographic crayon* atau menggambar langsung di atas *screen* dengan menggunakan cairan *screen laquer* yang kualitasnya baik. Apabila ada kesalahan, gambar dengan cairan tersebut dapat dihapus dengan menggunakan cairan *thinner* atau *xylol*. Apabila gambar telah jadi maka *screen* siap digunakan, selanjutnya kertas diletakkan dibawah kain *screen* dengan alas yang sangat rata. Zat pewarna diletakkan di atas dan sepanjang *screen*, lalu warna dioleskan dengan alat yang disebut rakel. Warna meresap melalui pori-pori kain dan melekat di atas permukaan kertas yang ada di bawahnya. Guna mendapatkan warna-warni diperlukan bentangan kain yang lain dengan gambar yang sama dan menutup bagian yang telah berwarna sebelumnya.
2. Cara *resist film*, film yang digunakan adalah film khusus pengerjaan sablon. Film diletakkan di atas gambar yang akan disablon, selanjutnya lapisan film beserta kertasnya digores dengan menggunakan pisau *cutter*, lalu ditempelkan pada *screen* dan distrika hingga goresan melekat pada kertas. Setelah itu kertas dapat dilepas dari filmya dan

gambar melekat pada *screen* dan siap untuk digunakan proses membuat gambar cetak dengan teknik sablon.

3. Cara lebih canggih yaitu dengan proses afdruk untuk membuat klise pada *screen*. Proses ini ada dua macam yakni dengan menggunakan bahan *chromatin* dan *photo – emulsion*. *Chromatin* merupakan bahan yang sangat peka terhadap sinar sehingga memerlukan waktu sangat singkat untuk pengeringannya. Caranya adalah demikian, larutkan *chromatin* dengan air panas dengan perbandingan 1 : 5 dalam satu wadah dan aduk hingga *chromatin* larut dalam air. Selanjutnya *screen* dilapisi cairan *chromatin* tersebut hingga rata dengan mengguakan kuas atau alat perata lainnya dan keringkan dalam kamar gelap dengan menggunakan oven atau *hair dryer*. Setelah kering, letakkan klise film yang mau dicetak dengan posisi terbalik pada permukaan *screen* dan tindih dengan kaca tebal. Pada bagian bawah *screen* diberi bantalan spon dan di atas spon diberi kertas karbon hitam untuk mendapatkan gambar klise yang lebih tajam. Berikutnya lakukan penyinaran pada sinar matahari selama 15 detik, atau menggunakan lampu 100 watt sebanyak 4 buah selama 3 hingga 5 menit dan atur jarak lampu dengan *screen* kurang lebih 30 hingga 50 cm. Siecara prinsip dasar *chromatin* yang tertutup oleh gambar tidak terkena sinar lampu sehingga tetap mentah, sebaliknya *chromatin* yang langsung terkena sinar lampu akan matang dan menutup secara kuat pori-pori *screen*. Selanjutnya *screen* disiram dengan air panas dan disemprot dengan air dingin yang deras untuk melepas *chromatin* yang mentah ng terbentuk lubang sesuai dengan gambar yang diinginkan. Penyiraman tidak boleh dilakukan dengan cara menggosok karena dapat membuat gambar klise kurang baik karena pori-pori *screen* dapat buntu. Akhirnya *screen* dikeringkan dengan cara diangin-anginkan di tempat yang teduh atau menggunakan kipas. Tursir atau tutup jika ada bagian-bagian gambar yang rusak dengan cairan *chromatin* dan jemur kembali hingga kering. Setelah itu *screen* digunakan sebagai klise untuk digunakan mencetak gambar.

Teknik pembuatan klise secara fotografis adalah dengan menggunakan *photo-emulsion*, prosesnya tidak jauh berbeda dengan *chromatin*, hanya bahan-bahannya yang

tidak sama. Teknik ini menggunakan alat, bahan dan fungsinya antara lain *diazol photo emulsion* (terdiri dari *diazol* biru atau putih), *screen lak*, *diazol filler*, *diazol remover*, *sensitizer* dan alat berupa *coater* dan kertas rekat. *Diazol* merupakan cairan kental yang digunakan untuk memindahkan atau mengafdruck gambar dari film ke atas *screen*. *Lak* berfungsi untuk melapisi *screen* yang telah diafdruck agar tahan terhadap gosokan dalam menyablon kain. *Diazol filler* berguna untuk mentursir bagian-bagian klise *screen* yang kurang sempurna dengan menggunakan pena atau kuas. *Diazol remover* berguna untuk menghapus gambar pada *screen* jika ingin digunakan lagi dengan gambar yang berbeda.

Proses pengafdruckan dengan bahan *photo-emulsion* adalah demikian. Beberapa jam sebelum digunakan, *diazol* dan *sensitizer* dicampur dalam satu wadah dan diaduk hingga rata dan disimpan pada tempat yang teduh. Selanjutnya oleskan campuran tersebut ke permukaan *screen* dengan menggunakan *coater* atau mika hingga rata. Keringkan di tempat teduh dengan menggunakan *hair dryer* atau kipas angin, setelah cukup kering letakkan klise film di atas *screen* dalam posisi terbalik. Letakkan di atasnya lembar kaca bening, dan letakkan spon atau busa tebal di bawah *screen* dan papan dibawah busa. Selanjutnya dilakukan penyinaran pada terik matahari atau dapat menggunakan beberapa buah lampu neon. Setelah selesai penyinaran pisahkan *screen* dengan kaca, klise, busa dan papan, semprot *screen* dengan air deras selama kurang lebih setengah jam lalu keringkan dan olesi dengan cairan *hartemittel* untuk memperkuat klise, lalu keringkan. Selanjutnya pinggiran *screen* dilapisi dengan kertas rekat agar rapi, akhirnya *screen* siap digunakan untuk mencetak gambar pada *screen*. Proses pencetakan sama dengan yang telah dijelaskan di atas.

Seiring dengan perkembangan teknologi, dewasa ini berkembang teknik digital print. Teknik ini menggunakan teknologi komputer, oleh karena itu untuk dapat melakukannya diperlukan kemampuan mengoperasikan program-program komputer yang berhubungan dengan seni rupa dan teknik cetak digital. Penemuan teknologi komputer merupakan perubahan besar terjadi dalam

bidang teknik berkarya seni rupa, karena dengan alat komputer banyak pekerjaan seni rupa dapat diambil alih asalkan menguasai pengoperasian programnya. Misalnya menggambar, melukis, dan mengubah foto menjadi lukisan.

8. Menggambar Ornamen.

Gambar ornamen biasa pula disebut gambar hias. Disebut sebagai gambar hias karena gambar itu dibuat sengaja untuk difungsikan sebagai hiasan pada suatu gambar atau rencana hiasan pada karya tiga dimensional, misalnya sebagai hiasan tepi, hiasan sudut baik karya dua maupun tiga dimensional. Penerapan ornamen dapat pada beberapa jenis benda produk seni rupa dan arsitektur, ornamen biasanya digunakan pada seni rupa pakai seperti pada keramik, tekstil dan ukir kayu. Ornamen ada hampir di seluruh kebudayaan di dunia, untuk itu dalam mempelajari ornamen tidak hanya ornamen Nusantara juga ornamen manca negara yang tak terhitung banyaknya perlu diketahui guna memperkaya perbendaharaan dan ide penciptaannya.

a. Ornamen Nusantara

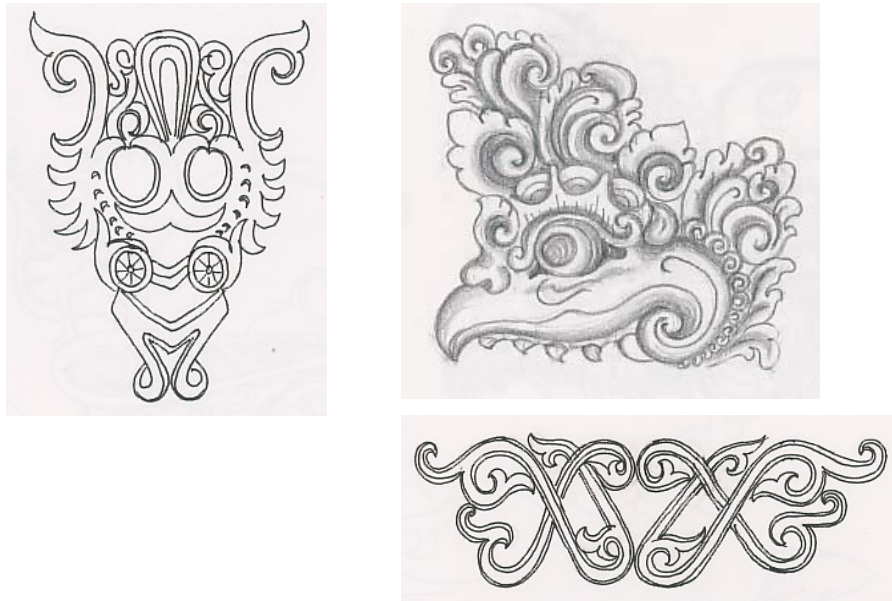
Perhatikan gambar berikut ini dapatkah anda mengenali untuk apa gambar hias itu, dan dari daerah mana asalnya ?



Gambar 260 . Gambar hias berasal dari dua daerah karya peserta diklat Program Guru Baru SMK Seni dan Budaya P4TK Seni dan Budaya.

Dalam seni rupa tradisional gambar ornamen sangat penting digunakan sebagai penghias berbagai benda seni kerajinan. Seni kerajinan kita sangat kaya dengan berbagai jenis gambar hias baik gambar hias yang bercorak geometris maupun organis. Gambar ornamen biasanya merupakan suatu hasil dari penyederhanaan obyek atau pengayaan / stilasi obyek yang digambar. Obyek yang dijadikan gambar hias dapat dari seluruh benda yang ada di lingkungan kita ini, misalnya manusia, binatang, tumbuhan, batu, gunung dan sebagainya.

Perhatikan gambar hias berikut, diskusikan dengan teman benda apa saja yang dijadikan obyek, bagaimana caranya merubah obyek menjadi gambar hias, apa kira-kira fungsi dari gambar hias tersebut.?



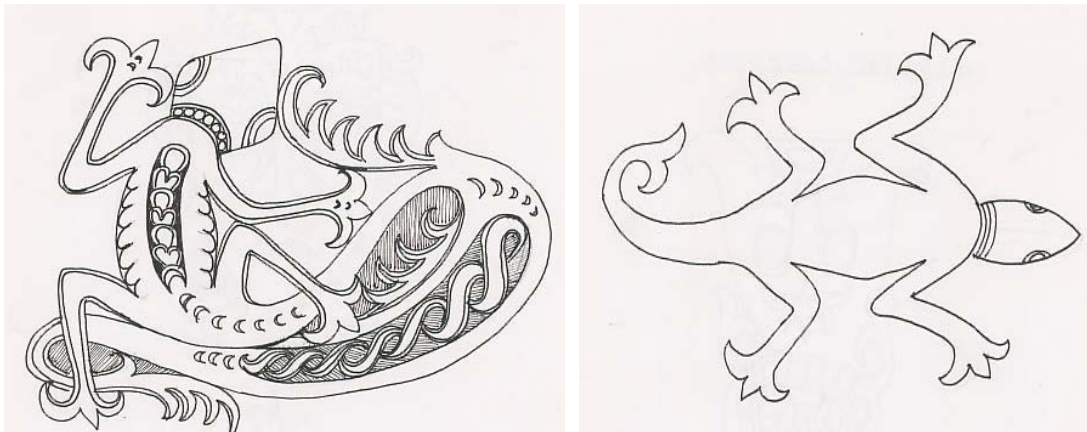
Gambar 261. Motif Hias dari berbagai daerah

Tugas Latihan.

Ini adalah latihan amat penting untuk dilakukan agar dapat membuat gambar hias yang dapat digunakan dalam berbagai keperluan menghias dalam bidang seni rupa dan kerajinan.

Menyederhanakan.

- **Pilihlah sebuah obyek untuk digambar**
- **Gunakan kertas gambar A4 dan pensil 2B bagi kertas itu menjadi dua secara vertikal.**
- **Gambarlah obyek itu secara realis pada bagian atas kertas tersebut.**
- **Pada bagian bawah buatlah penyederhanaan bentuk itu dengan cara hilangkanlah bagian-bagian yang rumit, ulangi kembali menggambar nya dengan bentuk yang lebih sederhana tanpa menghilangkan ciri khasnya.**
- **Pikirkanlah bagaimana fungsinya kemudian.**



Gambar 262. Gambar hias penyederhanaan motif karya peserta Diklat Guru ketrampilan SMK P4 TK Seni dan Budaya

Menggayakan / Stilasi.

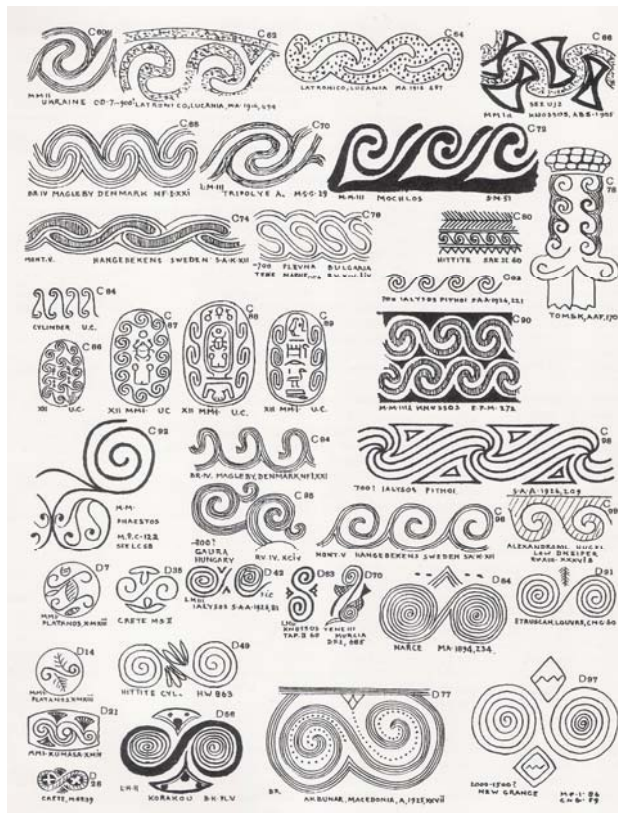
- **Dengan prosedur yang sama seperti di atas gambarlah obyek yang disenangi**
- **Di bawahnya buatlah gambar stilasinya dengan cara melebihkan panjangnya, lekukannya, tonjolannya, mengecilkan besarnya dan sebagainya.**
- **Rencanakan pula bagaimana penempatannya kemudian.**
- **Lihat contoh gambar sebagai acuan.**



Gambar 263. Gambar hias pengayaan/stilisai karya peserta Diklat Guru ketrampilan SMK P4 TK Seni dan Budaya

b. Ornamen Mancanegara

Ornamen dari Mancanegara tidak jauh berbeda sifatnya dengan ornamen Nusantara yaitu bersifat abstrak geometris dan pengayaan dari apa yang ada di lingkungan yaitu flora, fauna dan manusia seperti beberapa gambar berikut.



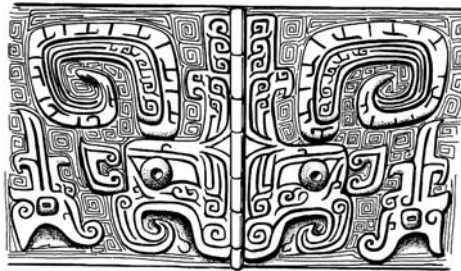
Gambar 264. Ornamen kuno dari berbagai negara dengan motif abstrak.

Ornamen abstrak geometris sering dijumpai hampir pada semua kesenian etnik kuno di seluruh dunia sebagaimana halnya pada gambar 265 a, motif meander dikombinasi dengan garis-garis zigzag, garis diagonal, bentuk wajik dan kembang diterapkan pada sejenis pot atau



Gambar 265. (a) Motif meander diterapkan pada badan pot, (b) Motif singa dan (c) motif burung dari Spanyol diterapkan pada benda keramik (sumber: Eva Wilson)

tempat air hanya terdiri dari susunan garis. Hal seperti ini juga dapat dijumpai pada hiasan dari Tana Toraja. Lainnya halnya pada gambar 265 b dan c dari Spanyol menggunakan motif burung dan singa yang distilasi diterapkan pada benda keramik mirip dengan motif batik dari Pekalongan. Pada gambar 266 a dan b motif naga dan muka manusia berasal dari Cina, kedua motif juga banyak dijumpai di Jawa dan Bali sebagai motif tradisional, sedang gambar 266 c motif manusia dari kebudayaan Maya di Amerika Utara diterapkan sebagai hiasan baju.



a



b



c

Gambar 266. (a) Motif muka, (b) motif naga keduanya berasal dari Cina, (c) Motif manusia dari Amerika Utara (sumber: Eva Wilson).

9. Gambar Huruf.

Huruf merupakan suatu simbol visual yang disepakati oleh manusia dalam melambangkan suaranya secara visual. Sebuah huruf belum memiliki arti jika belum dirangkai. Bila huruf hidup dan mati dirangkai barulah dia memiliki suatu arti yang disebut sebagai kata, dan bila kata dirangkai menjadi kalimat akan memiliki arti yang lebih luas.

Sebenarnya ada banyak jenis huruf di dunia ini. Bangsa-bangsa yang memiliki kebudayaan tua dan tinggi biasanya memiliki huruf sebagai salah satu media komunikasinya. Misalnya Mesir, Cina, India, Arab, Jepang, dan Thailand. Sebenarnya Indonesia memiliki huruf tetapi sifatnya etnis dan tidak dikembangkan misalnya huruf Jawa, Bali, Lampung dan

Batak. Pada pembahasan ini dibahas mengenai huruf yang digunakan secara internasional, yaitu huruf Romawi dan Latin.

Manusia mengenal huruf sebenarnya sudah sejak masih hidup di dalam gua. Namun yang paling dimengerti sebagai huruf setelah peradaban manusia lebih maju yakni pada jaman Mesir Kuno telah menggunakan tiga jenis huruf yaitu *hieroglyph* digunakan untuk menuliskan inskripsi suci, *hieratic* digunakan oleh para pendeta, dan *demotic* digunakan untuk urusan kehidupan sehari-hari. Huruf hieroglyph adalah gambar sebagai perlambang suara disebut fonogram. Kebudayaan kuno lain yang telah menggunakan huruf terdapat pada kebudayaan Cina yang mulai dikenal oleh Eropa setelah Marco Polo pada tahun 1275 berkunjung ke Cina pada waktu pemerintahan Kaisar Kubilai Khan. Pada sistemnya hurufnya satu huruf mewakili satu kata, hal ini berbeda dengan sistem huruf Barat untuk mendapatkan kata harus menggabungkan beberapa huruf.

Dewasa ini huruf Latin dan Romawi digunakan hampir di seluruh dunia termasuk Indonesia. Huruf ini sebenarnya warisan dari kebudayaan Phonic dari semenanjung Mediterania (Syria) yang aslinya terdiri dari 22 jenis huruf. Kemudian bangsa Yunani mengadopsi huruf bangsa Phonic pada tahun 1000 sebelum Masehi dan menambahkan lima huruf pada tahun 403 sebelum Masehi. Selanjutnya bangsa Romawi mengadopsi huruf Yunani dengan menambah dua huruf dan mengganti ucapan *alpha*, *beta*, *gamma*, *delta*, menjadi ucapan yang saat ini digunakan yaitu A,B,C,D. Dari huruf Yunani dan Romawi ini lalu berkembang menjadi berbagai jenis huruf yang digunakan di seluruh dunia.

a. Jenis Huruf

Ada sembilan jenis huruf yang sering digunakan sebagai tabel berikut

No.	Nama	Bentuk
1.	Modern Uncial	
2.	Half Uncial	
3.	Carolingian	
4.	Versal	
5.	Gothic	
6.	Humanis Bookhand	

7.	Roman Majuscules	
8.	Italic	
9.	Copperplate	

Tabel . Jenis Huruf

Di dalam komunikasi grafis ada dua aspek pokok, yaitu gambar bentuk dan huruf. Gambar huruf dalam hubungannya dengan komunikasi grafis merupakan hal yang tidak bisa dipisahkan. Sebab sebuah gambar untuk reklame tanpa ada kata-kata yang melibatkan huruf akan kurang bermakna dan kurang efektif dalam mencapai tujuannya. Oleh sebab itu disamping gambar huruf berfungsi sebagai hal yang pokok ia harus pula memiliki nilai estetik yang tinggi. Untuk itu hal yang penting diperhatikan adalah bentuk huruf susunan dan pengaturan penempatannya.

Sebelum praktek, perlu diketahui bahwa huruf Romawi dan Latin bentuk variasinya sangat banyak. Tetapi secara garis besar kedua macam huruf itu dapat dikelompokkan menjadi huruf *Serif* dan *Sans Serif* atau disebut pula sebagai huruf Baskerville dan Gill San. Dalam bahasa Indonesia lazim disebut sebagai huruf berkait dan tak berkait.

A B C D E (berkait)

A B C D E (tak berkait)

Dalam menulis huruf ada banyak alat yang dapat digunakan seperti berbagai jenis pena dan kuas yang saat ini juga ada di pasaran, termasuk pena yang khusus untuk menulis indah. Apabila ingin membuat sendiri dapat pula membuat pena dengan tangkai bulu unggas, bambu dan kayu. Kuas juga memiliki banyak jenis dan bentuknya. Untuk menulis huruf dengan batang hurufnya persegi, hendaknya kuas pipih yang digunakan. Sedangkan untuk menulis huruf dengan batang huruf bulat, kuasnya dipilih yang lancip.

Tugas Latihan.

Ini adalah latihan untuk membuat huruf dan sangat penting untuk dilakukan oleh siswa karena dapat memberi ketrampilan yang berkaitan erat dengan pembuatan karya grafis yang memerlukan gambar huruf.

Tugas a. Menggambar berbagai jenis huruf.

- Gambarlah huruf - huruf yang telah disediakan oleh guru.
- Gunakanlah kertas dan pensil B
- Kemudian berilah tinta hitam pada huruf yang telah digambar itu.
- Selanjutnya dengan kertas yang lain gambarlah huruf-huruf itu dalam variasi ukurannya (besar dan kecil).

Tugas b. Menggambar Slogan.

- Pilihlah sebuah slogan yang anda senangi.
- Pada kertas A4 gambarlah slogan itu dengan salah satu jenis huruf, gunakan pensil B. Perhatikan jarak dan spasinya.
- Jika sudah selesai berilah tinta dengan menggunakan pena dan kuas.

Bersih Itu Sehat!

Tugas c. Menggambar Logo.

- Diskusikan dengan teman tentang apa yang disebut sebagai logo, jika tidak puas tanyakan kepada guru.
- Dengan pensil B dan kertas gambar A4 buatlah beberapa alternatif tentang logo dari nama anda.
- Pilihlah salah satu dari alternatif itu dan selesaikan dengan tinta.

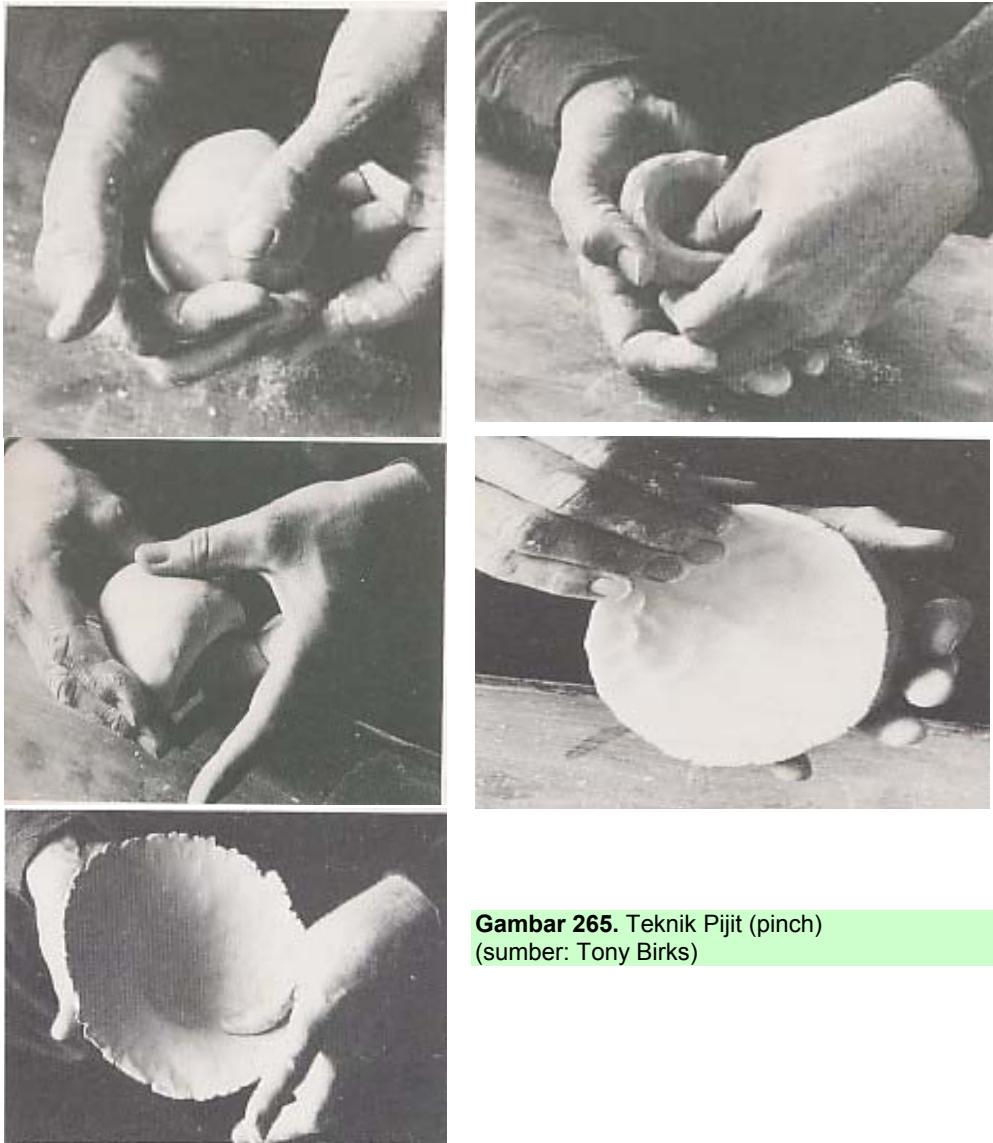


Gambar 264. Beberapa contoh logo

B. Membentuk Tiga Dimensi

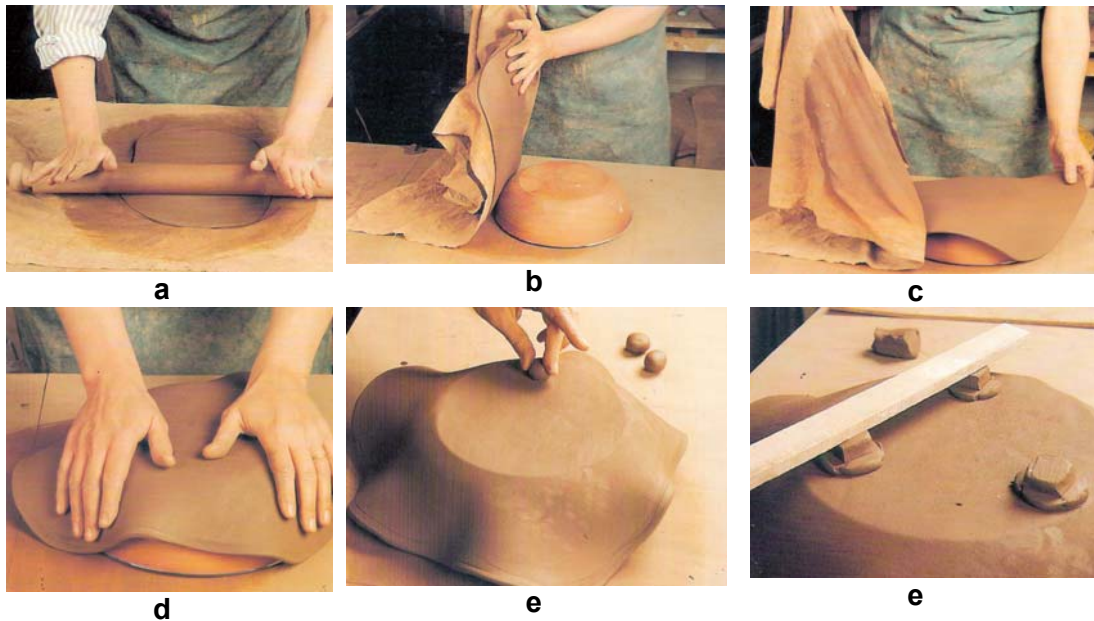
1. Membentuk dengan tanah liat

a. **Teknik pijit / pinch**, teknik ini merupakan teknik yang paling sederhana dalam mengerjakan tanah liat, karena tidak memerlukan alat bantu yang banyak, tetapi cukup dengan tangan. Tanah liat dapat dibentuk dengan memijit-mijitnya menjadi sebuah bentuk. Namun untuk menghaluskan permukaannya diperlukan alat bantu seperti alat butsir, spon dan sebagainya.



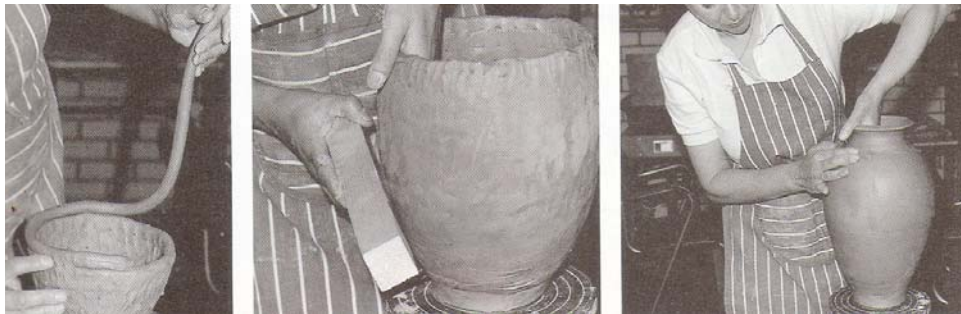
Gambar 265. Teknik Pijit (pinch)
(sumber: Tony Birks)

b. Teknik Lempeng slab, dalam teknik ini tanah liat dibuat lempeng terlebih dahulu dengan menggunakan rol kayu. Selanjutnya setelah mencapai ketebalan tertentu, tanah liat dipotong dengan pisau khusus dan bentuknya disesuaikan dengan bentuk yang akan dibuat. Untuk menyambung potongan itu digunakan tanah liat cair.



Gambar 266 . Proses pembentukan dengan teknik lempeng dan cetak sederhana.
(sumber: Geraldine Christy)

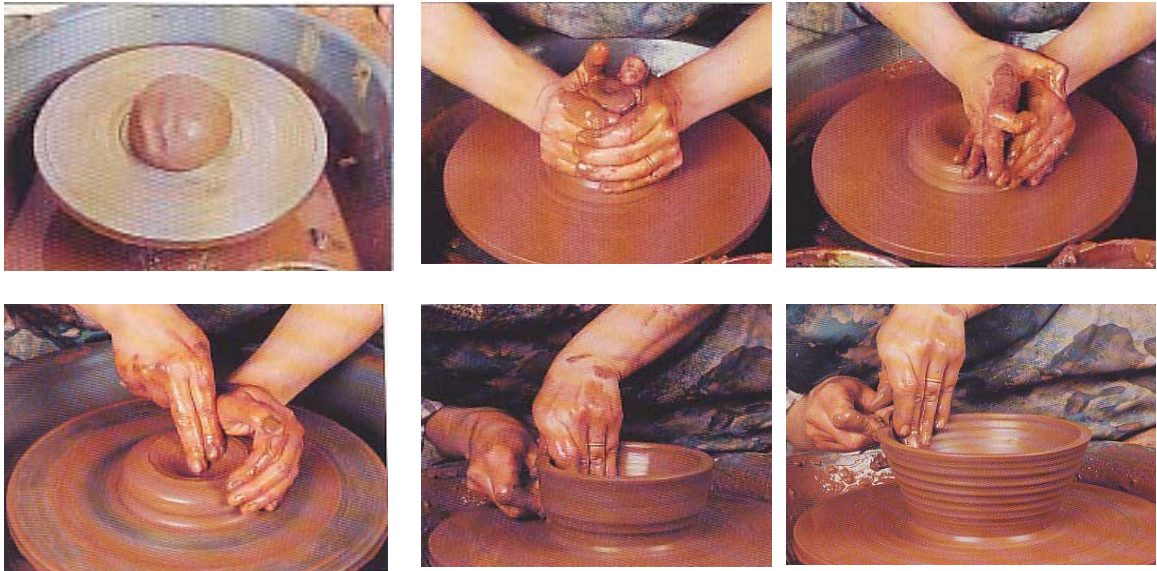
c. Teknik Pilin coil, dengan teknik ini terlebih dahulu tanah liat dibuat pilin. Untuk membuat bentuk yang diinginkan, pilin tanah liat itu ditempatkan secara tumpang berdasar bentuk yang akan dibuat. Agar pilin itu melekat perlu ditekan dengan jari dan selanjutnya diratakan dengan memukul-mukulnya pakai kayu.



Gambar 267. Proses teknik pilin (sumber: Paul Zelanski)

d. Teknik Putar, teknik ini paling sulit dibanding teknik lainnya, sebab alat yang digunakan harus dapat dikuasai dan dikoordinasikan dengan tangan secara baik. Sebelum dikerjakan tanah liat harus dipadatkan dahulu dengan meremas dan menekan berulang kali yang tujuannya

untuk menghilangkan udara dalam tanah. Kemudian tanah liat itu ditempatkan di tengah-tengah alat putar, lalu kedua tangan yang basah diletakkan pada tanah liat itu. Selanjutnya alat diputar dan tanah liat dibentuk oleh tangan dengan menekan dan menariknya ke atas.



Gambar 268. Proses teknik putar (sumber: Geraldine Christy)

2. Membentuk dengan bahan keras

a. Kayu, hampir seluruh kebudayaan masyarakat menggunakan kayu sebagai bahan untuk produk seni rupa dan kriya. Hal ini disebabkan, hampir di seluruh penjuru dunia ada kayu. Tingkat kekerasan kayu bermacam-macam, namun demikian, kayu relatif mudah dibentuk dengan menggunakan gergaji, pahat, dan ketam dalam membuat benda seni rupa dan kriya seperti patung, mainan anak, perabot rumah tangga dan sebagainya.

b. Batu, karya seni rupa yang menggunakan batu biasanya dalam wujud patung dan relief. Bahan batu jenisnya bervariasi, ada batu pualam, marmer, onix dan batu kali. Sejak zaman dahulu batu telah digunakan untuk membuat benda-benda yang berhubungan dengan ritual. Pada zaman purba batu digunakan untuk alat potong seperti kapak, untuk membuat benda pemujaan nenek moyang, kemudian berkembang menjadi wujud *lingga* dan *yoni*. Oleh karena bahannya tahan lama maka karya-karya dengan bahan ini menjadi tidak lekang dimakan waktu,

sehingga jejak seni rupa yang menggunakan bahan batu sangat banyak diketemukan.

c. Logam, ada beberapa nama bahan logam yang kekerasannya juga bertingkat yaitu: aluminium, besi, baja, tembaga, perunggu, kuningan, nikel, emas, perak dan platina. Bahan-bahan ini dalam pembentukannya dapat langsung ditebuk, dikenteng, disambung dengan las maupun harus dicairkan untuk keperluan teknik cor. Bahan logam cukup tahan lama, misalnya perunggu, tembaga, kuningan, perak dan emas adalah jenis logam yang anti karat sehingga karya-karya dengan bahan ini tahan berabad-abad dan tidak rusak.

3. Jenis Seni Rupa Tiga Dimensi

Karya seni rupa tiga dimensional sering pula disebut nirmana ruang yang dapat dikategorikan menurut tingkatan kadar dimensinya.

a. Relief

Relief merupakan wujud yang dikembangkan dari suatu bidang yang memiliki ketebalan. Prinsipnya ada rongga (ruang negatif) dan ada ujud (ruang positif). Biasanya wujud dengan volume menonjol ke luar serta melekat pada latar belakang. Teknik mengerjakan relief tidak selalu menggunakan pahat untuk membentuk, tetapi dapat pula dengan teknik



a



b

Gambar 269. (a) Relief Raja Hesi dari Mesir 2700 Sebelum Masehi, (b) Relief Peperangan Raja Asurnasrpal II dari Asiria 850 Sebelum Masehi (sumber: Gombrich)

menempel material yang digunakan. Prinsip utama relief adalah, adanya asosiasi tiga dimensional dan wujudnya menempel pada latar belakang, sehingga relief hanya dapat dilihat dari depan. Berdasarkan tebal tipisnya ujung relief sebagai ruang positif, maka relief dapat diklasifikasikan menjadi dua jenis, yaitu: relief rendah dan relief tinggi.

- 1) **Relief Rendah**, pada relief ini wujudnya timbul dari latar belakang sangat tipis, namun jika diterpa sinar, ketebalannya akan nampak sebagai akibat efek bayangan yang ditimbulkannya terhadap batas tepi dari wujud tersebut. Uang logam adalah salah satu contoh dari relief ini, begitu pula ukiran tradisional dari Tana Toraja, relief peninggalan jaman Mesir Kuno dan Siria Kuno (gb. 206) yang dibuat dengan bahan batu.

Tugas Latihan

Lakukanlah latihan ini agar dapat memahami bagaimana membuat relief rendah dengan bahan lunak yang sederhana.

- ***Gunakan kertas HVS, buatlah beberapa sket alternatif tentang susunan bentuk-bentuk geometris dengan pensil,***
- ***Ambil dua lembar potongan karton ukuran 30x40 cm.***
- ***Pilih salah satu sket alternatif susunan bentuk geometris itu dan pindahkan ke atas salah satu karton dengan menggambarnya kembali dengan pensil,***
- ***Potong gambar itu dengan pisau 'cutter' lalu tempelkan dengan lem pada karton yang satunya.***
- ***Berilah warna-warna netral akrilik, dengan demikian anda sudah mendapatkan sebuah karya relief rendah dengan menggunakan bahan dan teknik yang paling sederhana.***
- ***Gunakan contoh sebagai acuan.***

- 2) **Relief Tinggi**, pada relief jenis ini secara teknis muncul wujud dari latar belakang paling sedikit setengah dari tebal bidang. Relief ini wujudnya lebih jelas terlihat karena ruang negatifnya jauh lebih dalam dibanding relief rendah. Kedalaman ruang negatif memberikan gelap terang lebih kontras sehingga wujud yang terkena sinar menjadi menonjol. Contoh dari relief ini adalah relief pada candi Borobudur dan candi Prambanan.

Perhatikan contoh refief tinggi pada (gb.207) bagaimana wujud itu dapat terlihat menonjol ?



Gambar 270 . Relief pada kubur batu Zaman Romawi 220-230 Masehi, bahan marmer
(sumber: Paul Zelanski)

Pada gambar (207) pemahat pada zaman 230 tahun Sebelum Masehi telah memiliki keterampilan tinggi dalam membentuk bahan marmer yang keras menjadi terlihat lembut. Bentuk-bentuk draperi kain yang digambarkan sangat luwes, begitu pula pada wujud manusianya nampak plastis sesuai dengan karakternya.

Tugas Latihan

Latihan ini penting sekali dilaksanakan agar siswa dapat mencoba bagaimana membuat karya nirmana ruang dalam bentuk relief dengan bahan yang sederhana.

- **Buatlah beberapa sket alternatif susunan bentuk organis dengan pensil pada kertas HVS atau kertas gambar lainnya.**
- **Pilih salah satu dari sket tersebut, kemudian sempurnakan dengan menggambar kembali dengan pensil pada kertas gambar ukuran 35 x 45 cm**
- **Buatlah lempengan tanah liat dengan ukuran 35 x 45 x 5 cm**
- **Buatlah sket yang sama dengan sebelumnya pada lempengan tanah liat itu.**
- **Dengan alat cukil dari bambu atau kayu secara perlahan buang bagian tanah liat pada ruang negatif.**
- **Sempurnakan bentuk-bentuk positif secara perlahan sampai mendapatkan bentuk yang diinginkan**
- **Keringkan relief itu dengan sempurna sebelum dibakar dalam tungku.**
- **Gunakan gb. sebagai acuan.**

3) Karya Frontal

Kata '*frontal*' berasal dari bahasa Inggris yang berarti dari, pada atau di garis depan. Jenis karya tiga dimensional ini sengaja dirancang untuk dilihat hanya dari pandangan depan. Wujudnya tiga dimensional penuh dan dapat dilihat dari segala arah. Hal ini berbeda dengan relief yang hanya dapat dilihat dari pandangan depan saja karena menempel pada dinding. Ukuran jenis karya ini tidak besar misalnya cincin, gelang tangan, kalung dan beberapa karya seni rupa dari bahan gelas dan kayu. Karena dilihat dari satu bagian depan saja maka fokus pengerjaan dan perhatian kita tercurah pada bagian tersebut. Misalnya sebuah cincin tidak mungkin fokus perhatian kita ditempatkan pada bagian belakang, karena fungsinya tidak memungkinkan untuk itu.

Banyak karya patung zaman dahulu yang digunakan sebagai media pemujaan antara lain berwujud karya frontal karena hanya dilihat dari pandangan depan. Hal ini mungkin berhubungan dengan fungsinya, bahwa patung merupakan media berupa simbolisasi dari kemahakuasaan Tuhan yang divisualisasikan dalam bentuk tiga dimensional sebagai wujud dewa yang fisiknya mirip manusia. Ketika para pemuja melakukan pemujaan seakan berhadapan dengan dewa yang dimaksud. Oleh karena itu bagian belakangnya patung tidak berfungsi. Begitu pula dengan seni sesaji, pembuatan bagian depan mendapat perhatian lebih besar (gb. 271b).



Gambar 271. *Senmut dengan putrinya*, Mesir Kuno 1450 Sebelum Masehi (sumber: Paul Zelanski), *Ardhnareswari*, Unsur sesaji Bali (foto: Agung Suryahadi).

Tugas Latihan

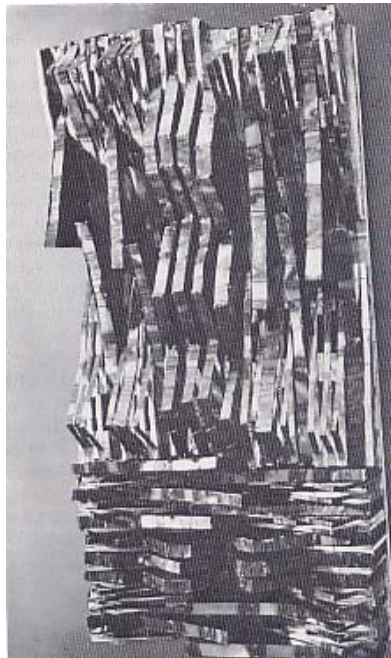
Lakukanlah latihan ini agar dapat menghayati bagaimana membuat karya frontal yang termasuk jenis karya tiga dimensional (nirmana ruang).

- ***Buatlah beberapa sket alternatif yang menggambarkan kehidupan binatang.***
- ***Dengan teknik pijit, buatlah bentuk setengah silinder dengan tanah liat***
- ***Pilih salah satu sket alternatif yang terbaik kemudian sempurnakan dan pindahkan ke atas permukaan bentuk setengah silinder tadi. Gunakan alat tajam untuk menggoresnya.***
- ***Secara perlahan gunakan alat cukil untuk menghilangkan tanah pada bagian ruang negatif.***
- ***Bentuklah bagian ruang positif (wujud) dengan hati-hati, gunakan alat-alat butsir untuk membuat detailnya.***
- ***Setelah selesai keringkan karya itu dengan sempurna sebelum dibakar.***

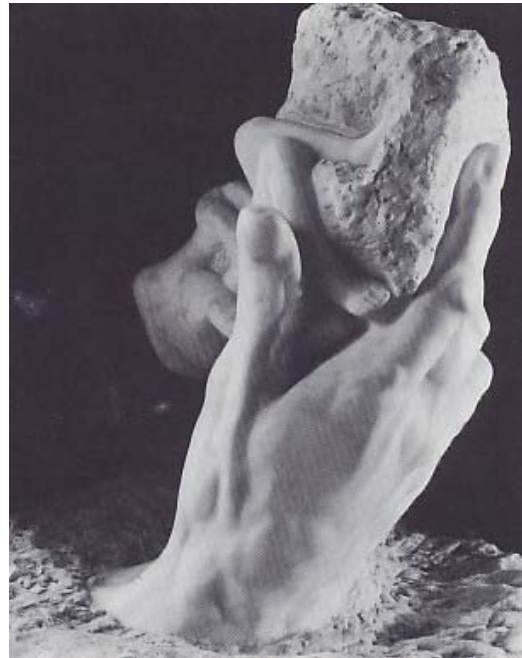
4) 'Full Round'

Inilah jenis karya yang betul-betul tiga dimensional karena sengaja dirancang agar dapat dilihat dari segala penjuru. Oleh sebab itu, perencanaan dan pembuatannya lebih rumit dibanding jenis karya lainnya. Pada proses perencanaan harus menggunakan 'penglihatan imajinasi' terhadap seluruh sisi karya yang ingin dibuat. Selain itu harus dipertimbangkan pula bagaimana si penglihat termotivasi untuk melihat ke setiap sudut pandang dari karya itu. Dengan demikian seluruh bagian sisi karya harus menarik perhatian, tidak ada bagian yang kurang menarik dan lepas dari pandangan. Oleh karenanya hubungan setiap unsur harus kuat keserasian dan kesatuannya.

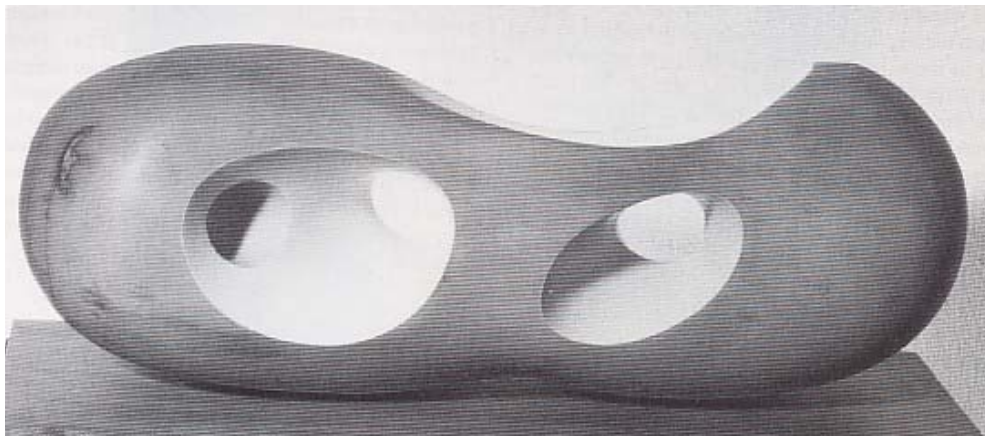
Berdasar 'solid' nya karya 'full round' ini dapat diklasifikasikan menjadi tiga, yakni wujud berongga, wujud padat dan wujud padat berongga. Wujud berongga susunannya terdiri dari rongga-rongga yang membentuk satu kesatuan wujud, rongganya dapat berupa geometris maupun organik (gb. 272a). Wujud padat tidak kelihatan ada rongga (gb 272b), wujud itu utuh dan padat biasanya bahannya dari jenis bebatuan dan kayu, tetapi ada juga karya yang kelihatan padat namun di dalamnya ada rongga, sehingga padatnya semu dan rongganya tidak berperan secara estetik



a



b



c

Gambar 272 . (a) Zoltan Kemeny, *Fluctuation*, logam (sumber: Gombrich), (b) Rodin, *The hand of God*, marmer (sumber: Gombrich), (c) Barbara Hepworth, *Pendour*, Kayu dicat (sumber: Paul Zelanski).

tetapi lebih kepada pertimbangan teknik. Contohnya adalah karya dengan bahan logam dengan teknik cor. Wujud padat berongga adalah kombinasi antara rongga dan kepadatan wujud, keduanya berperan secara estetik. Lihat (gb.272 c), bagaimana peran rongga sebagai ruang negatif berinteraksi dengan wujud padat sebagai ruang positif. Karya jenis ini biasanya menggunakan bahan kayu atau batu, karena lebih efisien, tidak

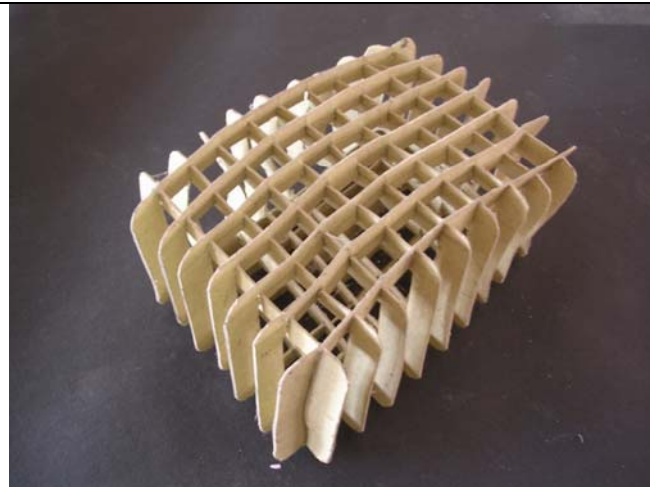
membuat kepadatan wujud karena dibuat dari bahan yang secara alami sudah padat. Selain itu dapat juga memanfaatkan sifat alami bahan terutama tekstur permukaan batu maupun kayu. Pada gambar (272a) wujud tiga dimensional itu terbentuk dari susunan plat logam berirama dan berongga. Sebaliknya Rodin menggunakan bahan mamer yang padat dan keras yang memahatkan ide simboliknya tentang *Tangan Tuhan*. Hepworth menggunakan kayu dalam mengungkapkan gagasan tiga dimensi. Pada patung abstrak ini terdapat permainan ruang oval positif dan negatif sehingga harmoni mudah didapat.

Tugas Latihan

Untuk dapat memahami bagaimana membuat karya nirmana ruang (tiga dimensional), latihan berikut penting dilakukan karena menyangkut latihan pembuatan wujud-wujud sederhana baik wujud geometris maupun organis. Gunakan bahan yang mudah didapat dan dibentuk.

Latihan 1

- a. Membuat rongga-rongga segi empat dengan bahan karton dan teknik berkait.**



Gambar 273 . Rongga-rongga Segiempat karya peserta diklat Dasar Seni Rupa /Kriya guru SMK Seni dan Budaya.

- **Potonglah karton tebal menjadi ukuran 40 x 5 cm sebanyak 16 lembar.**
- **Bagilah setiap lembar karton itu menjadi 8 bagian (a 5 cm), cukup ditandai dengan pensil.**
- **Buatlah celah sepanjang setengah dari lebar karton pada bagian yang ditandai pensil tadi.**
- **Kaitkanlah lembar-lembar karton itu melalui celah-celah yang telah dibuat, dengan demikian anda telah mendapatkan rongga-rongga segi empat.**

Tugas Latihan 2

Membuat bentuk kubus bervariasi dengan bahan styrofoam dan dengan teknik potong, lipat tempel.

- a. Buatlah sket wujud kubus dengan pensil.***
- b. Tentukan ukurannya misalnya 30 x 30 x 30 cm***
- c. Potonglah styrofoam itu dengan alat potong khusus sesuai ukuran, jika styrofoam tipis dapat dilipatkan ketebalannya dengan mengulemnya.***
- d. Bentuklah bagian-bagian bentuk sesuai sketsa, gunakan pisau 'cutter' yang tajam agar hasilnya bagus***
- e. Sambung dan tempel bagian-bagian yang telah dibentuk dengan lem bagian yang menghubungkan bidang-bidang untuk menjadi kubus.***



Gambar 274 . Bentuk kubus dan rvariasinya, bahan Styrofoam karya mahasiswa Poliseni Yogyakarta



Gambar 275.
Bentuk Limas
Berongga

Membuat limas padat berongga dengan karton dan dengan teknik potong, lipat dan tempel.

- a. **Lihat gambar (gb. 275) sebagai acuan.**
- b. **Buatlah sketsa bentuk limas dengan variasinya dan tentukan ukurannya.**
- c. **Tuangkan bentuk limas tersebut menjadi pola di atas karton**
- d. **Dengan menggunakan pisau 'cutter' torehlah pola limas itu sesuai bentuk yang telah digambar**
- e. **Setelah selesai, lipat pola limas tersebut dan satukan dengan lem.**
- f. **Terakhir ada bagian torehan yang dilipat, ada yang dibuang sesuai sketsa yang direncanakan.**

Membuat balok berongga dengan variasi pada permukaan setiap sisi dengan teknik toreh, lipat, potong dan tempel.

- a. **Perhatikan contoh gambar sebagai acuan.**
- b. **Buatlah pola yang dapat membentuk wujud balok dengan karton.**
- c. **Sebelum lembar karton dilipat dan disambung dengan lem untuk membentuk balok, buatlah torehan yang membentuk lingkaran atau segi tiga yang akan menjadi sisi permukaan balok tersebut.**
- d. **Ketika pola karton telah dilipat dan disambung menjadi balok, bentuk torehan tadi ditarik dan dilipat ke luar sehingga didapat lubang berupa ruang negatif sesuai dengan bentuk yang dibuat.**

Sedang lipatan torehan yang tidak lepas menjadi ruang positif yang membentuk suatu variasi kualitas permukaan dari sisi balok.

Tugas Latihan 3

Membuat wujud geometris dengan bahan tanah liat dan teknik lempeng.

- a. Buatlah sket alternatif tentang bentuk-bentuk geometris tiga dimensional.***
- b. Pilihlah salah satu dari sket bentuk geometris itu dan tentukan ukuran-.***
- c. Buatlah lempengan tanah liat dengan menggunakan rol kayu.***
- d. Potong lempengan tanah liat itu sesuai dengan ukuran bidang-bidang yang ada pada wujud itu.***
- e. Sambung lempengan bidang-bidang itu dengan tanah liat cair, namun sebelumnya pada bagian yang akan disambung permukaannya dibuat kasar dan berilah sedikit tekanan pada sambungan agar tanah liat dapat menempel dengan baik.***
- f. Haluskan permukaan yang kurang rata, jika wujud masif beri sedikit lubang pada salah satu permukaannya agar tidak pecah pada waktu pembakaran.***

4. Walk-Through

Jenis karya ini agak berbeda dengan sebelumnya karena karya ini melibatkan lingkungan sebagai bagiannya. Oleh sebab itu karya tiga dimensi lainnya hanya merupakan salah satu unsur dari jenis karya ini, karena ditempatkan mengikuti susunan keseluruhan karya itu. Untuk dapat menikmati karya ini, kita harus masuk ke dalamnya melihat dari berbagai sudut pandang, melihat dari dekat dan mungkin menyentuh bagian-bagian dari karya itu agar dapat merasakan kualitas permukaannya. Contoh nyata dari karya ini adalah taman, dekorasi interior dan bangunan. Oleh sebab itu, ukuran jenis karya ini tentu lebih luas dari karya seni rupa lainnya dan melibatkan lebih banyak ruang dari pada bentuk. Perhatikan gambar (276) batu-batu sebagai unsur taman sekaligus sebagai patung, kontras dengan lantai dan bentuk kolam yang geometris tetapi memberi perasaan yang menyenangkan. Berbeda dengan gambar (277), Robert Morris menggunakan lingkungan sebagai media estetikanya dengan membentuk tempat peresapan dan reklamasi menjadi artistik dengan kesan garis melingkar berulang.



Gambar 276 .
Hellín
Zimmerman,
Marabar,
taman dan
patung
(sumber:
Paul
Zelanski)



Gambar 277. Robert Morris, *Earthenwork* (sumber: Paul Zelanski)

Tugas Latihan

Tugas ini baik sekali dilakukan secara berkelompok, sebab pada kenyataannya pekerjaan dalam jenis karya ini sangat berat dilakukan secara individual. Misalnya membuat taman atau membuat display pada ruang pameran. Tugas ini sangat penting dilakukan agar mendapat pengalaman bagaimana menyusun unsur-unsur seni rupa dalam ruang tiga dimensional yang sesungguhnya.

- a. Bentuklah kelompok dan pilih ketua kelompoknya.
- b. Tentukan jenis karya 'walk through' apa yang mau dibuat (taman, display).
- c. Buatlah sket denah dari karya itu.
- d. Diskusikan dalam kelompok denah itu sebelum diputuskan untuk memulai bekerja. Identifikasikan jenis pekerjaan untuk mengerjakan karya itu dan identifikasikan pula prioritas pekerjaan yang akan dilaksanakan.
- e. Bagi tugas dalam kelompok.
- f. Mulailah mengerjakan dari pekerjaan yang sederhana ke pekerjaan yang rumit.

6

KREATIF MELALUI SENI RUPA

Banyak orang tidak percaya bahwa kreativitas dapat dikembangkan melalui kegiatan belajar mengajar. Hal ini disebabkan oleh anggapan banyak orang bahwa kreativitas merupakan bakat atau bawaan sejak lahir yang dimiliki oleh orang-orang tertentu. Kiranya apapun kemampuan manusia merupakan bawaan, namun kadar dari setiap keahlian yang dimiliki manusia dalam hal-hal tertentu berbeda satu orang dengan orang lainnya. Ada orang baik dalam berbahasa verbal, namun yang lain lebih baik dalam bahasa visual atau menggambar. Hasil penelitian oleh para ahli belum sepenuhnya dapat mengungkapkan apakah sebenarnya yang terjadi pada otak manusia ketika proses kreatif berlangsung. Diakui oleh para ahli psikologi bahwa sangat sulit mengukur dan menilai kreativitas. Bagi orang yang kreatif juga sulit mengungkapkan apa yang menjadikannya kreatif dan dari mana sumber kreatifnya didapat. Banyak dari mereka mengatakan bahwa gagasan kreatifnya muncul secara tiba-tiba dan kadang tidak memiliki hubungan dengan apa yang terjadi sebelumnya.

Terlepas dari sulitnya mengungkap misteri kreativitas, kemampuan kreativitas manusia telah membuktikan sebagai penyebab berkembangnya kebudayaan dan peradaban manusia. Daya kreativitas itu memancar dari otak manusia yang dikongkritkan menjadi berbagai kreasi sehingga manusia menjadi makhluk yang berkebudayaan dan berperadaban. Berbeda dengan makhluk lainnya yang mana mereka hidup berdasarkan nalurinya. Burung misalnya dapat membuat sarang, perbuatannya itu bukan karena daya ciptanya. Burung dituntun oleh naluri dan sarang yang dibuatnya tidak pernah mengalami perubahan. Sebaliknya manusia membuat tempat tinggal berkembang dari zaman ke zaman, mulai dari hidup di dalam gua, di atas pohon hingga sekarang membuat bangunan bertingkat-tingkat dengan teknologi yang canggih karena kemampuan daya cipta, rasa dan karsanya.

A. Pengertian Kreativitas

Istilah kreatif sering digunakan dalam berbagai konteks untuk menjelaskan perilaku tertentu manusia dalam melahirkan gagasan. Kata kreatif berasal dari bahasa Inggris *creative* yang berarti memiliki

kemampuan untuk mencipta. Jadi kreativitas itu berlaku untuk semua bidang kegiatan manusia yang ditekankan kepada kemampuan menghasilkan hal-hal baru yang belum pernah dibuat atau dikerjakan orang lain dan kemampuan mengembangkan sesuatu yang telah ada menjadi baru dengan merombak dan menyusunnya kembali. Kreativitas juga berarti kemampuan untuk menyadari adanya masalah, kesenjangan, dan berupaya mencari kemungkinan solusi terbaik, membuat rencana untuk implementasinya secara mandiri atau berkelompok dan mengembangkan kriteria untuk melakukan evaluasinya. Selain itu kreativitas juga dapat berarti kemampuan melakukan percobaan dan eksplorasi terhadap sesuatu untuk mendapatkan atau menemukan hal-hal yang unik dan baru, sehingga hasil temuan itu berbeda dengan apa yang telah ada.

Studi telah banyak dilakukan untuk mengungkap tentang kreativitas. Beberapa ahli menyimpulkan bahwa siswa yang kreatif memiliki ciri-ciri tertentu misalnya tidak memerlukan dorongan atau motivasi agar mau bekerja atau belajar. Biasanya dalam mengerjakan tugas melampaui dari yang ditugaskan, mendapatkan gagasan berbeda dalam mengerjakan sesuatu. Anak kreatif tidak takut mencoba hal-hal baru dari pada hanya sekedar mengerjakan tugas. Ia senang melakukan observasi, tidak peduli akan hasilnya meskipun berbeda dengan yang ditugaskan. Memiliki kemampuan melahirkan gagasan yang banyak dan relevan dengan permasalahan, serta mampu menyesuaikan diri dengan cepat. Selain itu ia juga berani mengambil resiko dan bekerja secara mendetail dalam mengembangkan hal sederhana menjadi jelas. Guilford mengatakan bahwa ada lima hal berbeda yang terjadi dalam proses mental manusia, yaitu: kognisi, ingatan, berpikir *convergent*, berpikir *divergent*, dan evaluasi. Kreativitas merupakan kegiatan berpikir *divergent*, yaitu kemampuan berpikir alternatif dalam mencari solusi permasalahan.

B. Seni Rupa dan Kreativitas

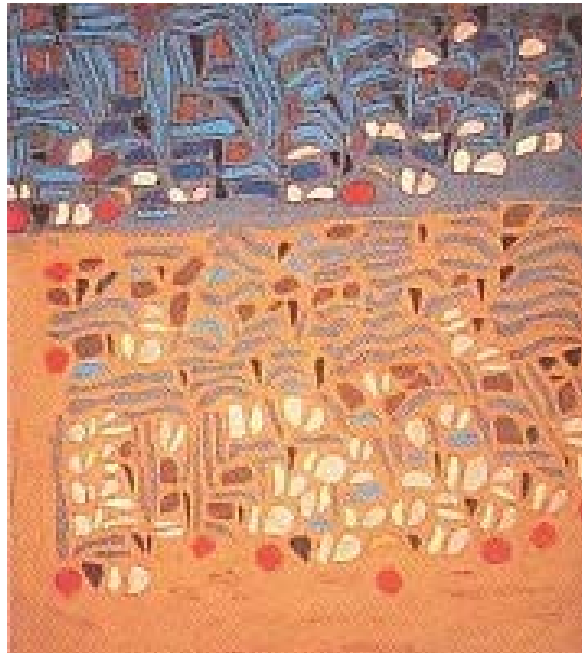
Seni pada dasarnya tidak dapat dipisahkan dengan kreativitas, sebab dimana ada seni disitu ada kreasi. Dalam seni, seorang seniman memerlukan kemampuan kreatif dalam mewujudkan karya-karyanya. Ketika seorang seniman menciptakan sebuah karya seni ada beberapa aktivitas fisik dan psikologi yang terjadi. Kegiatan fisik jelas terlihat dari tindakan yang dilakukan dan dari keterampilan yang diperlihatkannya, seperti melukis, menari, bermain musik, atau bermain drama. Namun, kegiatan kejiwaan tidak nampak, inilah sebenarnya yang sangat penting dalam kreativitas sebagai kegiatan pikiran dan perasaan.

Dalam seni rupa banyak yang dapat ditempuh untuk mewujudkan kreativitas. Tidak semua aspek harus harus dikreatifkan. Wujud kreatif



Gambar 214 . (a) Abdul Aziz pembaharuannya dalam hal menampilkan subyek manusia seakan keluar dari kanvasnya (sumber: Majalah Visual Art)

Gambar 215. Fajar Sidik pembaharuan dalam melukiskan bidang-bidang abstrak (sumber: Indonesian Heritage).



dapat hanya dalam hal penggunaan bahan, atau teknik, atau perwarnaan atau bentuk-bentuk yang diungkapkan saja. Abdul Aziz, misalnya, (gb.214a) menjelaskan kreatif dalam mengungkapkan subyek lukisannya, seperti nampak keluar dari kanvas, sedangkan teknik melukisnya sama dengan teknik melukis realis pada umumnya. Fajar Sidik yang tadinya melukis realis, setelah mendalami lebih jauh tentang seni rupa, ia menemukan gagasan tentang seni abstrak yang hanya menampilkan susunan bidang dan warna yang disebutnya sebagai *dinamika keruangan* (gb. 214 b). Bahan dan cara melukisnya masih sama dengan bahan dan cara melukis dengan cat minyak pada umumnya. Nyoman Nuarta dalam seni patung, ia melakukan pembaharuan dalam hal teknik, bahan dan ungkapan bentuk subyek patungnya (gb. 115f). Ia membuat patung tidak seperti biasanya dengan tekstur halus dan masif, namun ia memanfaatkan tekstur kasar dari sifat materi yang digunakan dalam memunculkan kesan seakan patungnya telah rusak dimakan zaman. Salah seorang pematung yang mengadopsi seni patung tradisional dan mengungkapkannya dengan bahasa rupa masa kini adalah G. Sidarta. Hal ini jelas sekali nampak pada patung yang diberi judul *Tangisan Dewi Batari* (gb. 5a). Ungkapan nilai tradisi tersebut nampak pada unsur-unsur bentuk dan warna yang digunakannya, bentuk patung menyerupai *Barong Landung* dari Bali dan *Ondel-Ondel* dari Jakarta.

Pencarian hal-hal baru dalam seni rupa terus dilakukan oleh para seniman, sumber-sumber inspirasi di sekitar banyak sekali hanya

kemampuan untuk menjadikannya sebuah karya kreatif yang perlu terus dikembangkan. Fenomena seni rupa baru, seni instalasi merupakan suatu gejala keinginan seniman untuk dapat menerobos kebuntuan dalam berkreasi. Hal ini terjadi di seluruh dunia, karena manusia selalu menginginkan perubahan termasuk dalam berkesenian.

C. Proses Kreatif Dalam Seni Rupa

Proses kreatif berada di dalam benak, pada awalnya banyak melibatkan intuisi dan bawah sadar, imajinasi, dan emosi, selanjutnya melibatkan logika dan tindakan untuk solusi dan realisasinya. Hal ini sesuai dengan temuan para ahli neuropsikologi, bahwa kemampuan intuisi, kreativitas dan emosi yang berada pada *hemisphere* otak sebelah kanan berinteraksi dengan kemampuan logika, analitis, yang berada pada belahan *hemisphere* otak sebelah kiri. Oleh karena itu kemampuan kreatif tidak dapat berdiri sendiri tanpa melibatkan kemampuan logika analitis dan tindakan nyata untuk merealisasikannya. Dari temuan para ahli neuropsikologi setiap orang memiliki kapasitas kreatif hanya kadarnya yang berbeda oleh, karenanya dapat dikembangkan atau dimaksimalkan melalui berbagai cara, salah satunya adalah melalui latihan yang terstruktur. Biasanya gagasan kreatif muncul secara intuitif berupa gambaran sepintas yang belum jelas, kemudian dihubungkan dengan persepsi sadar, sejak itu gagasan bukan lagi bersifat intuitif tetapi sudah merupakan pengalaman alam sadar. Untuk mendapatkan gagasan kreatif perlu aktif, tidak ada gagasan muncul tanpa suatu upaya. Kreativitas adalah sesuatu yang bergerak, apabila tidak beranjak dari satu kondisi 'yang itu-itu saja' maka perlu upaya ke luar dari belenggunya untuk menuju ke alam kreatif yang luas dan tak terbatas. Upaya kreatif adalah menyenangkan, karena adanya gagasan-gagasan segar sehingga suatu kondisi yang mandeg akan mengalir, inilah yang menyebabkan peradaban manusia tidak statis. Benak manusia selalu bergerak, energi yang menggerakkannya akan lebih bermanfaat jika dapat digunakan untuk memikirkan hal-hal yang sifatnya kreatif berguna bagi perkembangan kebudayaan dan peradaban manusia.

Frank E. William dalam Bob Eberly, membedakan proses kreatif yang dapat mendukung ekspresi kreatif menjadi dua yaitu *Cognitive Processes* dan *Affective Processes*. *Cognitive Processes* terdiri dari fluensi yaitu keluwesan dalam berpikir dengan menghasilkan gagasan dalam jumlah yang banyak dalam waktu singkat; fleksible yakni kemampuan menyesuaikan pikiran dan memberi gagasan alternatif dan pandangan yang berbeda; orisinalitas dapat menghasilkan gagasan yang lain dan unik serta memberi respon yang cerdas, tidak biasa, dan baru elaborasi

yakni kemampuan untuk memperkaya, menghaluskan ide yang masih sederhana detail menjadi lengkap dan elegan. Untuk *Affective Processes* terdiri dari *curiosity* yaitu rasa ingin tahu yang besar; bersedia mengambil resiko ditandai dengan perasaan bebas untuk menerka dan tidak takut salah, berspekulasi, avonturir; suka menghadapi hal-hal yang rumit dan menyusunnya untuk menjadi teratur dan senang menghadapi tantangan; intuisi yaitu berpikir cepat dan mencerna gagasan atau informasi secara mandiri.

D. Tipe Proses Kreatif Seni Rupa

Gagasan yang dilahirkan oleh manusia tidak secara serta merta lahir, suatu gagasan baru yang diciptakan manusia mengalami suatu proses. Ada beberapa teori mengenai terjadinya proses kreatif, Graham Wallas mengklasifikasikan menjadi empat tahap dengan pendekatan masalah yakni: tahap pertama disebut *preparation*, pada tahap ini masalah diselidiki dari segala aspek untuk dapat melmandangnya secara obyektif. Tahap kedua disebut sebagai masa *incubation* yakni orang tidak menyadari sedang memikirkan suatu masalah, tahap ketiga disebut tahap *illumination* yaitu ketika munculnya gagasan-gagasan yang baik untuk memecahkan masalah. Tahap terakhir adalah *verification*, pada tahap ini terjadi pengujian dari gagasan atau solusi yang dipilih dan juga sebagai tahap penyempurnaan untuk dapat dijadikan produk yang dapat berlaku secara umum.

Selain Wallas, ada pula rumusan dari Kandinski seorang pelukis kenamaan Rusia. Berdasarkan pengalamannya dalam menggeluti seni lukis, ia merumuskan proses kreatifnya menjadi tiga tahap yaitu: tahap pertama disebut *impresion* ketika seorang seniman mendapat kesan langsung dari alam yang dicurahkan ke dalam bentuk gambar. Tahap kedua adalah *improvisation* sebagai ekspresi terdalam yang sifatnya non-material, dan terakhir adalah *composition* sebagai tahap pembentukan ekspresi dan perasaan secara perlahan dengan pembetulan dan pengulangan untuk mendapatkan bentuk yang diinginkan. Seniman adalah salah satu kelompok manusia kreatif begitu pula ilmuwan. Seniman bekerja biasanya menggerakkan kemampuan kreatifnya dengan memilih atau mendapat sekilas gagasan dari suatu fenomena seperti kondisi benda, suasana, mimpi dan sebagainya. Kemudian dari sekilas gagasan itu dikembangkan, dilakukan eksplorasi dapat secara terstruktur dan sintesa, intuitif dan emosional, abstraksi dapat masuk dalam keduanya. Proses kreatif dapat pula terjadi bukan karena rangsang yang menyenangkan tetapi muncul dari suatu masalah. Misalnya Delacroix tidak puas menyaksikan kecelakaan di laut yang menyebabkan banyak korban dari penumpang sementara awak kapal selamat, dan pemerintah tidak banyak menaruh perhatian. Dengan masalah itu menimbulkan kejengkelan dan ini dijadikan motivasi untuk

melahirkan karya luar biasa dengan judul *Rakit Medusa* (gb 166). Gerakan Dadaisme di Eropa dan Gerakan Seni Rupa Baru di Indonesia berawal pula dari rasa ketidakpuasan terhadap kemapanan sehingga menimbulkan pembrontakan melalui cara seni rupa.

1. Tipe terstruktur dan sintesa

Proses kreatif seniman seni rupa tipe terstruktur dan sintesis melahirkan perupa dengan berbagai tipe yaitu realis, naturalis, dekoratif, impresionis, surealis, kubistis, dan abstrak. Keenam jenis seniman ini pada awal bekerja prosesnya sama yaitu mencari gagasan dengan melakukan pengamatan atau observasi, dan proses eksplorasi selanjutnya mengambil cara yang berbeda.

Seniman atau perupa dengan gaya naturalis dan realis mungkin setelah mendapatkan gagasan atau emosi estetikanya tergugah oleh suatu kondisi benda atau suasana dapat langsung menangkap keindahan itu dengan melukiskannya di tempat, atau membuat catatan berupa sketsa kemudian dikembangkan di studio tempat kerjanya. Bagi kelompok dekoratif, surealis dan kubistis mereka juga mengambil jalur berbeda, setelah mendapat gagasan mereka mungkin membuat catatan lalu bekerja di studio. Seniman dengan tipe proses kreatif terstruktur dan

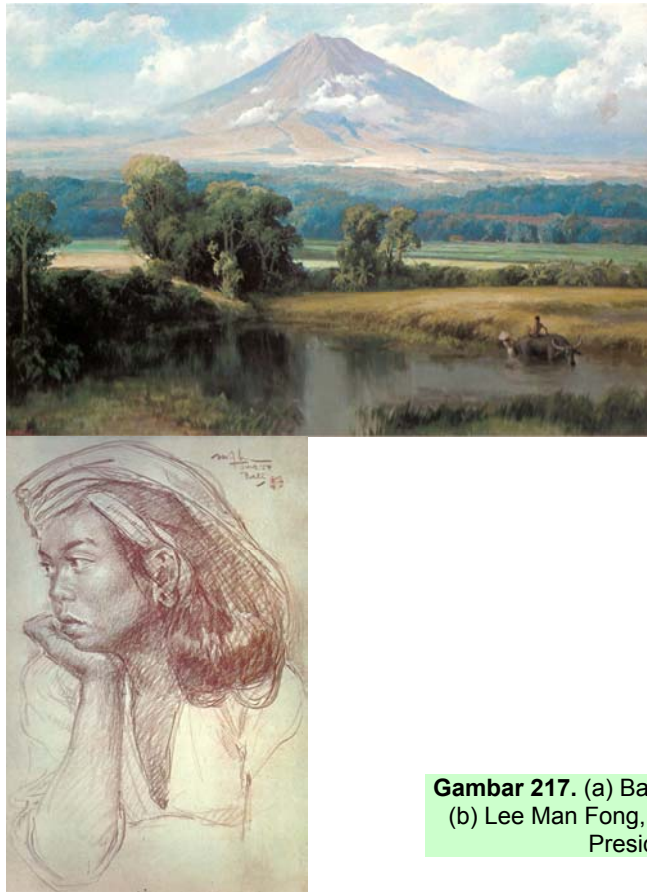


a



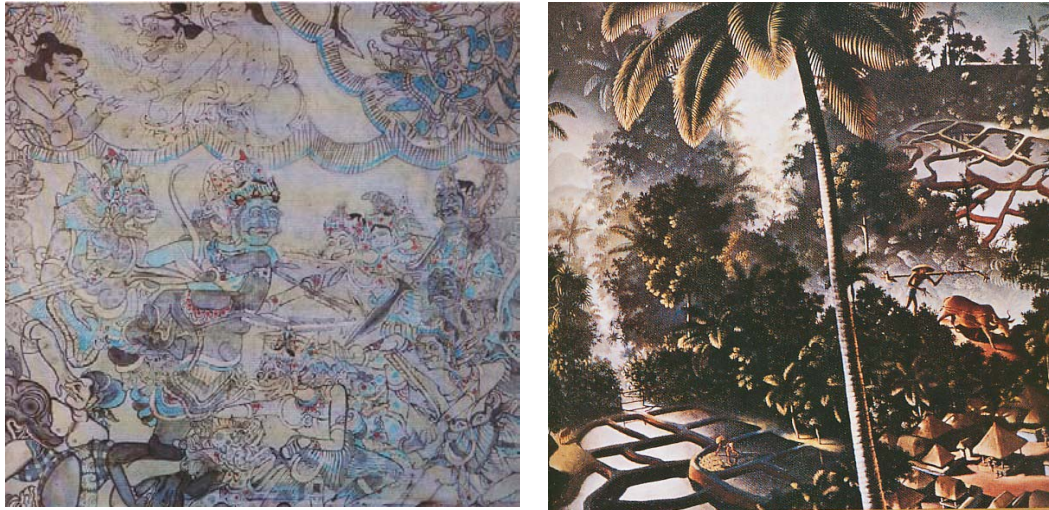
b

Gambar 216. (a) Dullah, *Pintu Gerbang Bali*, (b) Lee Man-Fong, *Penari Legong* (sumber: Koleksi Presiden Soekarno)



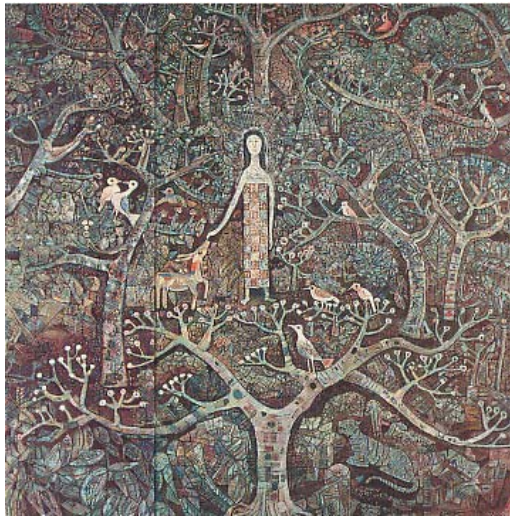
Gambar 217. (a) Basuki Abdullah, *Pemandangan*,
(b) Lee Man Fong, *Gadis Bali* (sumber: Koleksi
Presiden Soekarno).

sintesis sangat banyak, di antaranya ialah Basuki Abdullah, Dullah, Trubus, Sudjojono, Wakidi. Seniman dengan tipe ini pada saat ini banyak dibantu dengan peralatan hasil teknologi yaitu kamera. Mereka tidak perlu lagi berlama-lama bekerja di luar langsung di alam terbuka, Dullah misalnya, dalam melukis pemandangan maupun model tidak bekerja sehari-hari di alam terbuka menghadap ke pemandangan yang dilukisnya atau menahan model manusia yang dilukisnya dalam waktu lama. Ia banyak dibantu oleh fotografi dan melukisnya dapat dilanjutkannya di studio. Dengan kepiawian teknik yang dimilikinya para seniman realis dapat menyelesaikan lukisannya, dan kadang warnanya lebih indah dari aslinya (gb.215).



Gambar 218. (a) Anonim, *Lukisan Bali Kuno* (sumber: Koleksi Presiden Soekarno), (b) Walter Spies, (sumber: Indonesian Heritage).

Seniman pada jalur dekoratif (gb.216) bekerja dengan kemampuannya menggayakan atau stilasi obyek yang menarik perhatiannya. Seniman jenis ini bekerja kadang sepenuhnya di dalam studio dituntun oleh cita rasa estetikanya membuat benda-benda menjadi berirama. Gaya ini banyak dilakukan oleh desainer tekstil, perhatikan motif kain batik, tenun, kadang bentuk benda disederhanakan kadang dilebih-lebihkan. Perwujudannya dalam seni lukis, pewarnaan biasanya datar seperti lukisan Wayang Beber dan Klasik Kamasan bentuk-bentuknya penuh dengan stilasi. Namun demikian ada yang mengkombinasikannya dengan tipe naturalis dan realis dengan menerapkan teknik *half tone* dan prinsip perspektif seperti Henri Rousseau, Widayat, Walter Spies, Rudolf Bonnet, dan seniman-seniman Bali hasil didikannya.



a



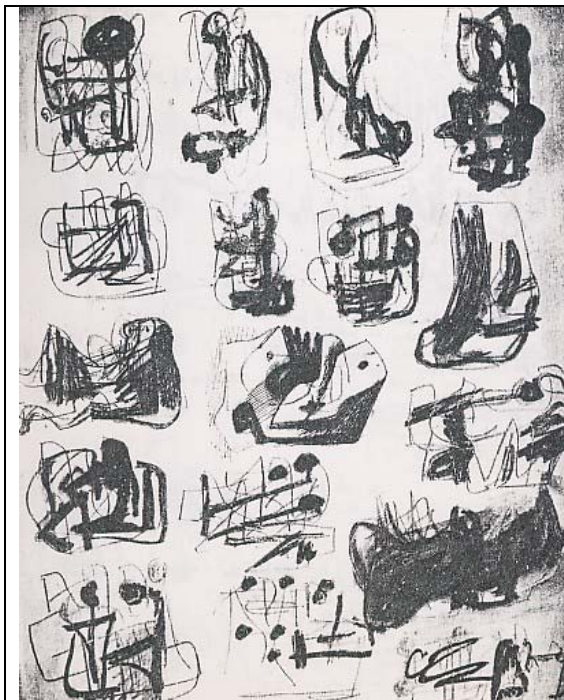
b

Gambar 219. (a) Widayat, *Manusia, Pohon dan Satwa*, (b) Kuswadiji, *Lampor* (sumber: (a) Indonesian Heritage, (b) Soedarso, SP)

Tipe surealis memfantasikan obyeknya sehingga hasilnya nampak seperti suasana mimpi. Kaum surealis banyak diilhami oleh ilmu psikologi terutama tentang teori bawah sadar oleh psikolog Sigmund Freud. Dalam ungkapannya ada tipe realistik dan abstrak. Tipe realistik sebenarnya kelompok ini berkarya berdasar benda-benda realistik kasat mata tetapi pengungkapan terhadap benda-benda tersebut dihubungkan dengan hal-hal yang tidak logis melalui penerapan perspektif terbalik, ilusi optik, gelap terang, posisi yang tidak logis dan sebagainya. Seniman seni lukis yang tersohor dalam gaya surealisnya adalah, Chirico, Miro, Marc Chagal (gb. 217), dan Salvador Dali (gb. 218). Dalam seni patung Henri Moore setiap saat ia tidak mau kehilangan image-imagenya karena patung tidak dapat secara serta merta dibuat maka ia tuangkan dalam catatan berupa sketsa-sketsa abstraksi tentang manusia (gb. 219).

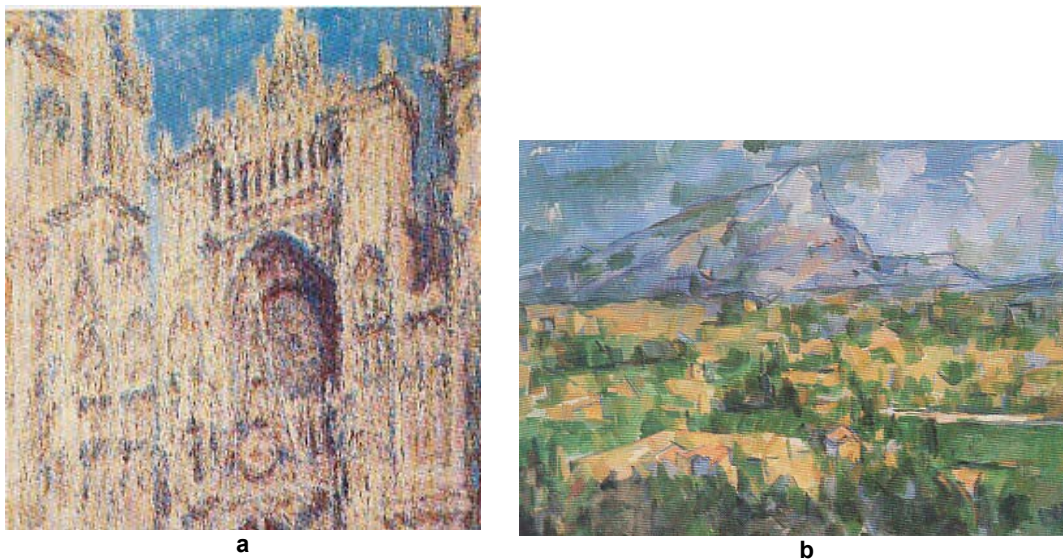


Gambar 220. Marc Chagall, *The Players* (sumber: Ingo F. Walther)



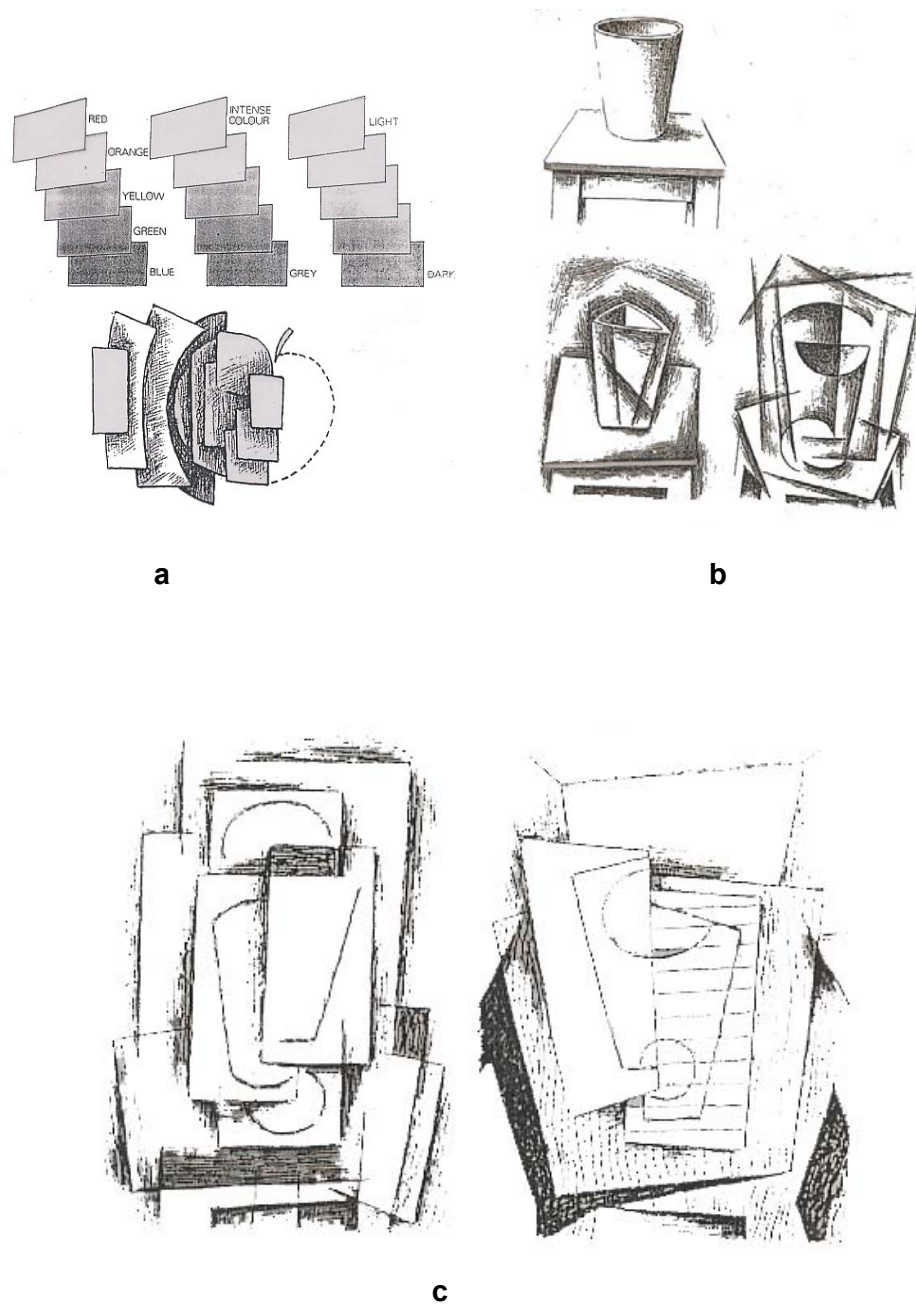
Gambar 221. Abstraksi Henry Moore (sumber: Robert H. McKim)

Tipe analitik bekerja menyeimbangkan emosi estetik dengan kemampuan rasional analitis. Gaya Impresionisme lahir karena hasil analisis terhadap kondisi sinar yang menerpa benda, bahwa warna benda akan mengalami perubahan seiring dengan bergerakinya matahari dari timur ke barat. Warna pagi berbeda dengan warna siang begitu pula dengan warna sore. Hal ini dibuktikan oleh Claude Monet dengan melukis langsung suatu obyek dalam waktu yang berbeda. Hasil kesan mata dan perasaan terhadap warna berbeda karena perubahan kondisi sinar yang menerpa benda. Gambar (220a) adalah kesan warna siang hari pada gereja Catedral Rouen, kesadaran terhadap perubahan kesan warna terhadap mata merupakan kemampuan menganalisa kondisi lingkungan yang diungkapkan dalam wujud lukisan. Kubisme juga lahir karena hasil analisis terhadap kondisi benda. hal ini dimulai oleh kesada-



Gambar 222. (a) Claude Monet, *Detail Rouen Cathedral*, (b) Paul Cezanne, *Mount Saint Victoire* (sumber: Paul Zelanski)

ran Paul Cezanne dalam mencermati kondisi benda yang dilukisnya. Ia melihat bahwa sebenarnya permukaan benda terdiri dari berbagai susunan warna dan bentuk lalu ia mengungkapkan hal itu dalam lukisannya (gb.220 b). Hal ini selanjutnya dikembangkan lebih intensif oleh Picasso dan Braque. Konsep kubisme yang kuat mengatakan bahwa benda-benda dapat dikembalikan ke bentuk aslinya yaitu bentuk-bentuk geometris, dan sebuah benda yang kita lihat bukanlah benda yang sebenarnya, oleh karena bagian atas, bagian depan, bagian bawah tidak nampak. Dengan pandangan itu kaum kubistis mengungkapkan pandangannya ke dalam lukisan dengan bentuk-bentuk dari berbagai pandangan dalam satu lukisan. Hasilnya suatu lukisan dengan bentuk-bentuk yang aneh (gb. 211, 212).



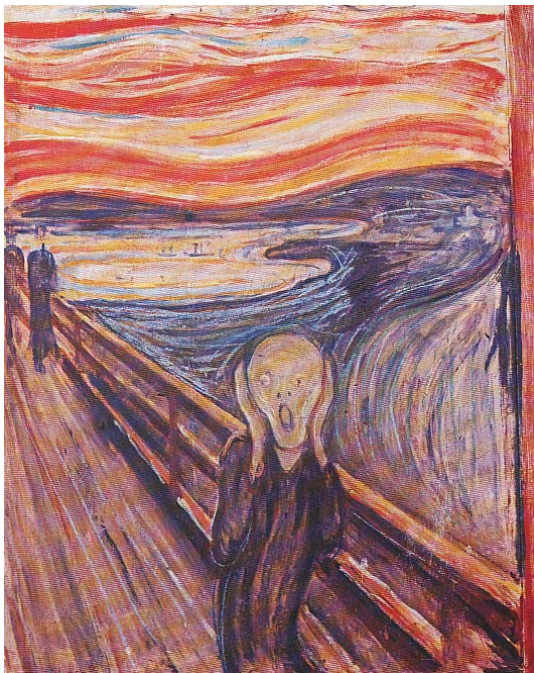
Gambar 223. Konsep bentuk kubisme (sumber: Patric Carpenter)



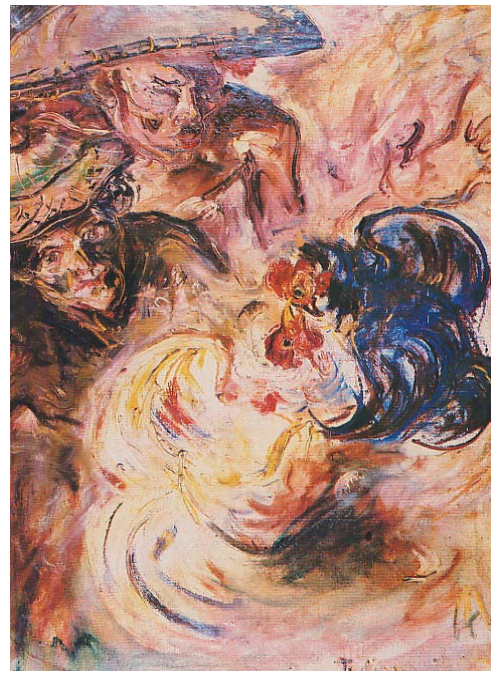
Gambar 224. Pablo Picasso, *Guernica* (sumber: Paul Zelanski)

2. Tipe intuitif dan emosional

Affandi misalnya sebelum melukis dengan gaya ekspresionisnya, ia melakukan observasi berkeliling ke tempat-tempat yang dirasa dapat memberikan 'secercah' gagasan untuk merangsang emosi estetikanya. Setelah mendapat gagasan dari suatu obyek, obyek itu diamati terus sehingga dapat menangkap hubungan antara rasa estetikanya dengan obyek, hal ini menimbulkan emosinya tak terbandung sehingga ia harus melukis cepat-cepat dengan metode *plototan* agar tidak kehilangan *moment* yang sangat menggairahkan itu. Kondisi inilah yang menyebabkan ia melukis bagaikan orang kesurupan (gb. 223b). Dalam gambar (223a) Durrer menggambarkan *The Scream* dengan mendistorsi bentuk manusianya dan menggambarkan lingkungannya dengan gerakan garis dinamis bergelombang, dalam hal ini yang lebih dominan adalah emosi Durrer yang dituangkan ke atas bidang gambar. Pengungkapan emosi juga dilakukan secara non-figuratif atau abstrak, pada gambar (223 c) Jacson Pollock menumpahkan emosinya dengan cipratan warna dan hal yang paling sulit menganalisa hubungan luapan emosi itu dengan judul lukisannya. Kadang judul hanyalah pemberian label dan tidak ada hubungan sama sekali dengan nilai ekspresi yang diungkapkan menjadi lukisan.



a

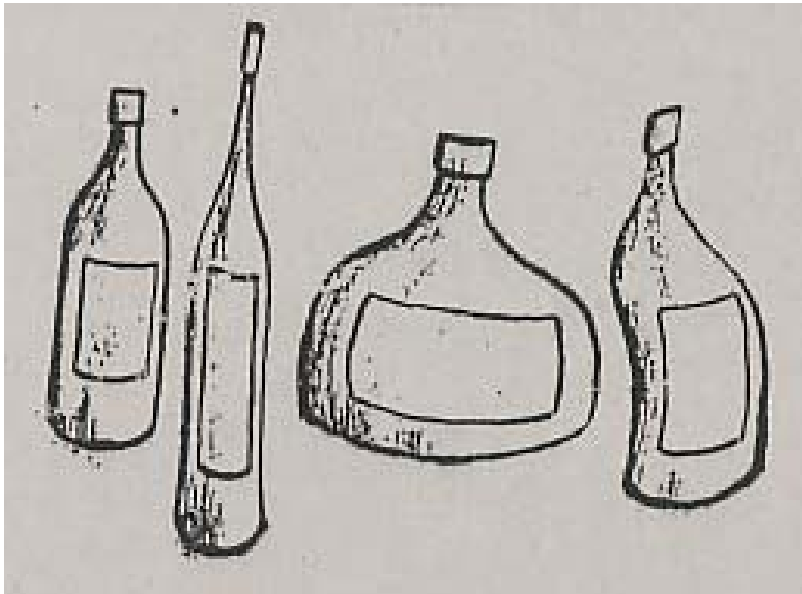


b



c

Gambar 225 . (a) Durrer, *The Scream*, (b) Affandi, *Adu Ayam di Bali*, (c) Jackson Pollock, *autuumn Rhytm*, (sumber: (a,c) Paul Zelanski, (b) Koleksi Presiden Soekarno)



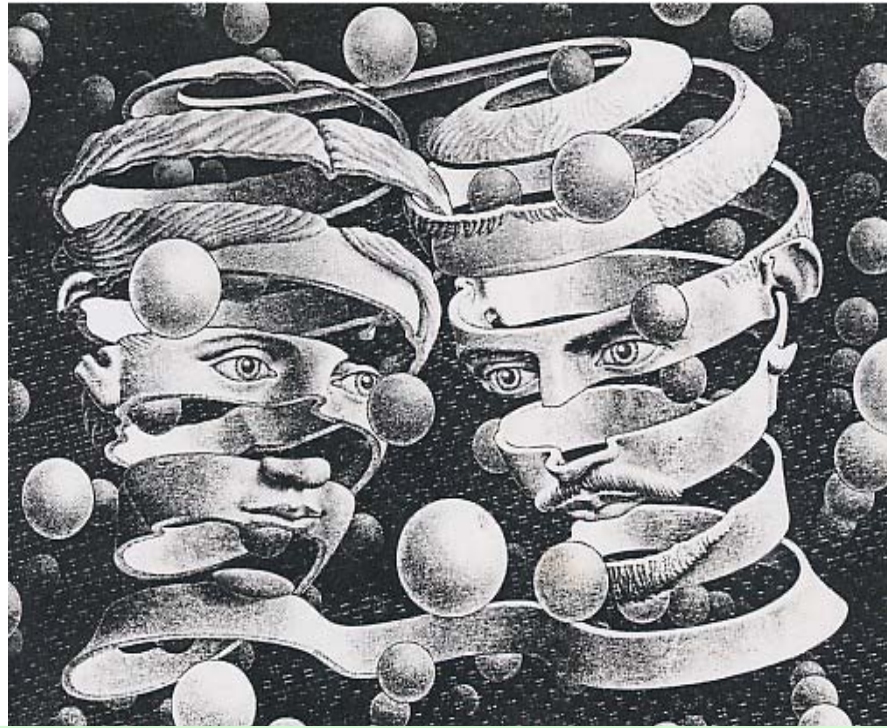
Gambar 226. Konsep perubahan / deformasi bentuk ekspresionisme
(sumber: Patrick Carpenter)

Proses kreatif terjadi awalnya karena adanya stimulan, kemudian stimulan itu dikembangkan untuk mendapatkan konsep, Finke dan kawan-kawan menyebutnya sebagai *Geneplore*, yaitu suatu model pengembangan kreativitas melalui proses *generative* dan *explorative*.

Berdasarkan proses yang dilakukan oleh para seniman dalam membuat karya-karyanya, maka untuk pengembangan dan pembahasan kreativitas dalam buku ini dibedakan menjadi berpikir imajinatif, berpikir alternatif, berpikir inovatif, dan berpikir kongkrit yang memiliki hubungan erat dengan seni rupa.

E. Berpikir Imajinatif

Kreativitas selain bersifat intuitif juga erat ekali hubungannya dengan imajinasi, sebab apapun bentuk kreasi sebelum dilahirkan menjadi wujud tertentu terlebih dahulu dibentuk dalam benak yang disebut imajinasi. Harry Broudy menyebut imajinasi sebagai benihnya kreativitas dan sebagai bagian dari kognisi manusia yaitu kemampuan untuk berpikir, mengingat, mengemukakan alasan, membayangkan sesuatu dalam kegiatan hidup sehari-hari. Dalam kenyataannya memang imajinasi menuntun manusia untuk melakukan sesuatu, sebelum menjadi tingkah laku terlebih dahulu tergambar dalam imajinasi. Jadi imajinasi merupakan induknya berpikir kreatif; dalam imajinasi ada fantasi, memori, analogi, abstraksi, humor dan sebagainya.



Gambar 227 . Escher, *Bond of Union*

1. Fantasi

Ketika kita berangan-angan sedang ada di bulan saat itu kita berfantasi, ketika kita berangan-angan tentang sesuatu yang tidak pernah ada di dunia ini kita sedang berfantasi. Fantasi merupakan kemampuan manusia dalam berimajinasi atau membayangkan tentang sesuatu dalam benak, mungkin sesuatu yang tidak mungkin ada, atau yang pernah ada. Penggunaan fantasi dalam seni rupa dapat melahirkan karya-karya yang mengagumkan, unik karena dapat membawa pikiran kepada dunia yang lain jika fantasi diarahkan kepada hal-hal yang tidak ada dan belum pernah ada di dunia (gb.218, 225) Fantasi merupakan dasar dari semua jenis kegiatan imajinasi seperti berpikir analogi dan ilusi karena dalam berpikir analogi dan ilusi juga melibatkan fantasi. Kekhususan fantasi adalah tidak melibatkan cara berpikir analogi dan ilusi. Menurut Feldman, fantasi dapat terbentuk melalui cerita mitos, mimpi dan halusinasi, ilmu dan teknologi, serta ilusi.

2. Analogi

Analogi secara literal berarti kesetaraan dalam perbandingan, proporsi, dalam pengertiannya yang lebih luas berarti kias yaitu kesamaan

antara sesuatu yang berbeda, dengan menggunakan kiasan masalah dapat lebih mudah dipahami, misalnya otak manusia sama dengan komputer. Hal ini dapat digunakan untuk menjelaskan bahwa pikiran dan perilaku manusia dapat diubah sesuai dengan program yang di-*install* ke dalam otaknya. Dalam seni rupa, sebuah lukisan atau patung dapat dianalogikan ke dalam irama kehidupan: ada kontras, irama menyenangkan, sedih, kusam dan sebagainya. Dengan mengandaikan seperti itu dapat menggerakkan kemampuan kreatif untuk mencipta. Gambar (226) misalnya Marc Chagall karena antusiasnya dengan hari ulang tahun istrinya ia meluapkan kegembiraannya dengan menggambarkan dirinya seakan melayang ketika memberikan ciuman selamat ulang tahun.

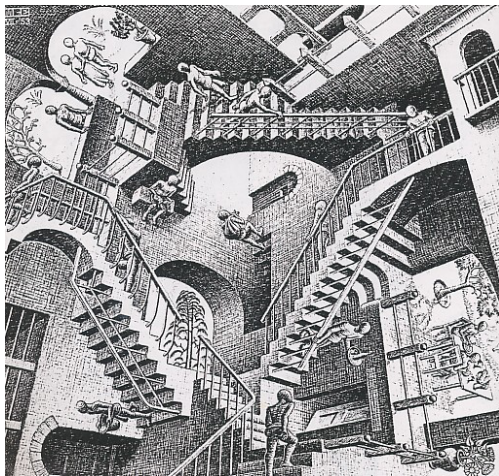


Gambar 228. Marc Chagall *Birth Day* (sumber: Ingo F. Walther)

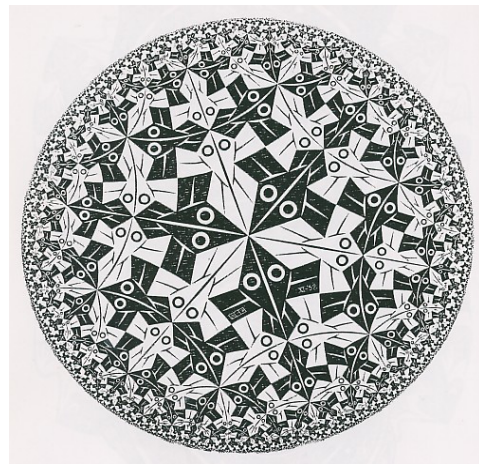
3. Ilusi

Ilusi optik digunakan dalam seni rupa terutama seni lukis sejak diketemukannya perspektif oleh Brunelleschi pada zaman Reanissance. Prinsip ini digunakan untuk menggambarkan kesan tiga dimensional dalam bidang dua dimensional. Selanjutnya pengungkapan ilusi optik terus berkembang seperti M.C Escher menggunakan ilusi optik dalam karya-karya grafisnya sehingga dapat menciptakan karya yang unik

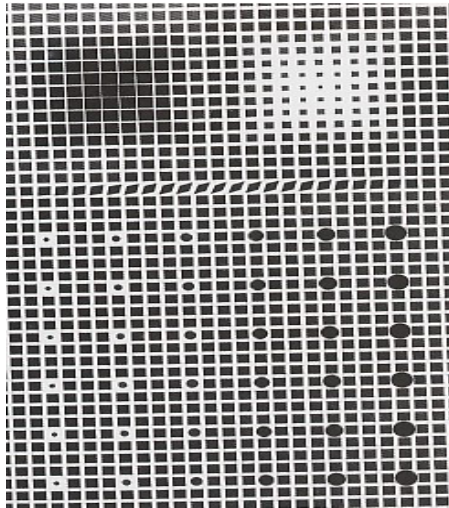
kadang mendekati humor yang menggelitik. Karya-karya Escher banyak mengeksplorasi susunan simultan antara ruang positif dan negatif dengan prinsip transisi sehingga menimbulkan ilusi optik (gb. 217b). Kedua jenis ruang dimanfaatkan menjadi bentuk yang sama namun dalam arah yang berbeda. Selain itu dalam versi yang lain Escher memanfaatkan manipulasi perspektif sehingga penampilan karyanya menjadi aneh (gb.217a) Ilusi juga dieksploitasi oleh perupa *Op Art* seperti Victor Vasarely menampilkan karya-karya unik dari gagasan yang sederhana karena hanya dengan menggunakan kepiawaiannya menyusun transisi warna dan bentuk-bentuk geometris ia mampu menciptakan ilusi optik pada lukisannya, bentuk kelihatan bergetar (gb. 227c) kadang pada karya yang lain bentuk berputar-putar.



a



b



Gambar 229. (a) M.C Escher, *Relativity*, (b) M.C Escher, *Circle Limit I* (sumber: M.C. Escher The Graphic Work), Victor Vasarely, *Super Impose* (sumber: Paul Zelanski).

4. Humor

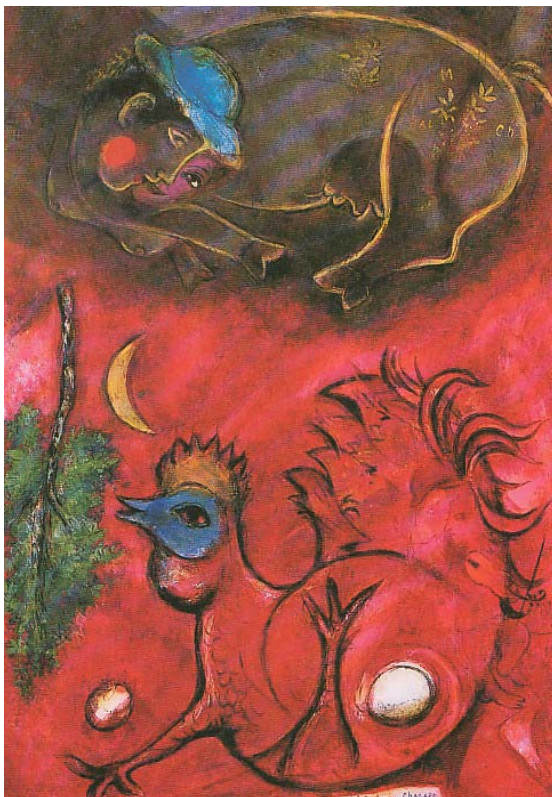
Humor tidak saja bersifat verbal, dapat pula diungkapkan secara visual. Kaum karikaturis merupakan kelompok humoris dalam seni rupa. Sering dengan gaya humor seni rupa digunakan untuk kritik terhadap pemerintah atau orang-orang terkenal karena perilakunya. Di antara seniman yang menggunakan humor sebagai jalur berkaryanya adalah G.M Sudarta yang biasanya muncul setiap minggu di harian Kompas (gb. 229). Hofmeklers seorang pelukis Israel melukis tokoh-tokoh terkenal dunia dengan gaya karikatur, gaya ini menggunakan kepiawaiannya dalam menangkap karakter obyek yang diungkapkan dengan menstilasi bentuk namun tidak menghilangkan kesamaan dengan bentuk aslinya (gb. 228)



Gambar 230. (a) Hopmekler, *Jimmy Carter and Friends*
(sumber: Hofmeklers Poeple),



Gambar 231. G.M. Sudarta, *Oom Pasikom* (sumber; Kompas Sabtu 24 November 2007)



a



b

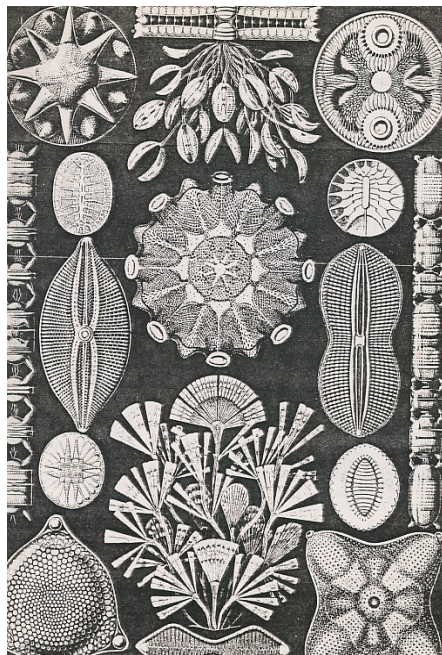
Gambar 232. (a) Marc Chagall, *Listening to the Cock*, (sumber: Ingo F. Walther) (b) Eileen, *Duckling Stone* (sumber: Porselen Amerika).

5. Animasi

Animasi adalah cara mengungkapkan fantasi dengan memberikan image makhluk hidup kepada benda mati. Dalam seni rupa upaya kreatif jenis ini banyak digunakan dalam cerita bergambar atau komik dan pelukisan mitos, oleh karenanya animasi dibedakan animasi 'menghidupkan benda mati' dan animasi memanusiakan benda atau binatang. Pada gambar (230a) Marc Chagall mengungkapkan tentang sepasang manusia dengan satu badan babi betina dan di bagian bawah ayam betina dengan telur dan latar belakang merah. Eileen pada gambar (230 b) membuat baki porselen dengan bentuk kombinasi kepala bebek sehingga bakinya kelihatan lain dan menarik perhatian dengan tiga kepala bebek muncul dari tutup dan badan baki. Dalam seni lukis dan patung tidak banyak seniman menggunakan cara ungkapan dengan animasi.

F. Berpikir Alternatif

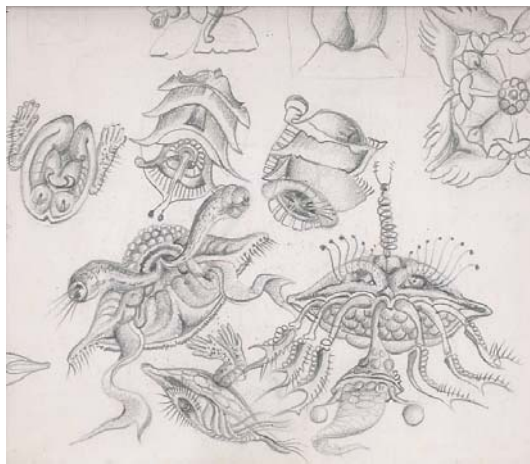
Berpikir alternatif sering disebut sebagai berpikir *divergent*, yakni kemampuan melahirkan gagasan yang berbeda-beda namun masih dalam satu arah tujuan untuk mendapatkan pilihan yang terbaik, atau berpikir tentang cara yang berbeda dalam mendekati permasalahan, berpikir yang tidak lazim untuk mendapatkan sesuatu yang baru. Kebalikan dari berpikir ini adalah berpikir *linear*, yakni dalam menentukan keputusan tidak ada pilihan lain karena hanya ada satu alternatif. Dalam seni rupa berpikir alternatif dapat dilakukan melalui latihan-latihan secara figural dan eksploratif dalam melahirkan bentuk-bentuk. Satu bentuk dapat dibuat bentuk-bentuk lain dalam mendapatkan satu bentuk baru yang terbaik. Hal itu dapat dilihat dalam cara kerja Henry More (gb. 219) dengan membuat banyak sketsa studi untuk patung-patungnya abstrak yang akan dibuatnya. Hal yang sama juga dilakukan oleh Picasso dalam persiapan membuat mural *Guernica*, dengan demikian ia punya kesempatan untuk memilih bentuk-bentuk yang terbaik untuk disusun menjadi komposisi. Berpikir alternatif merupakan dasar dari kegiatan kreatif, karena semua kegiatan berpikir kreatif lainnya dapat dikombinasikan dengan cara berpikir alternatif ini.



a



b



c



d

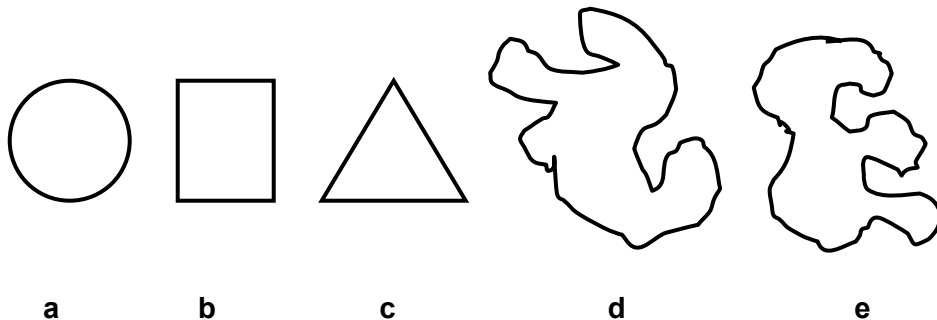
Gambar 233. (a) Biota laut sebagai sumber pengembangan bentuk (sumber: Nicholas Roukes), (b) Hasil pengembangan bentuk oleh peserta Diklat Guru Seni SMA P4 TK Seni dan Budaya.

Dalam gambar (231) peserta Diklat Guru Seni SMA diberi rangsang visual berupa foto-foto dari biota bawah laut berupa kerang dan terumbu karang yang bentuknya unik. Mereka memilih beberapa jenis bentuk biota

laut untuk dikembangkan menjadi masing-masing tiga bentuk baru. Dalam memilih mereka memiliki kebebasan untuk menyesuaikan image-image dengan imajinasinya sehingga dapat lebih mudah untuk mengembangkannya. Bentuk asli memancing bentuk surealistik karena bentuk-bentuk yang dihasilkannya sangat fantastik dan unik. Untuk pengembangan selanjutnya bentuk-bentuk tersebut dapat digunakan menjadi berbagai jenis produk seni rupa dan seni kriya seperti lukisan, motif tekstil, keramik dan sebagainya. Dari latihan-latihan yang diberikan, ternyata bentuk-bentuk alami sangat mudah memunculkan bentuk baru yang fantastik. Begitu pula bentuk buatan manusia dapat melahirkan bentuk-bentuk baru yang tak terbatas. Dalam pengembangan bentuk perlu diperhatikan, bahwa tidak semua jenis bentuk dapat memancing keluarnya gagasan dan tidak semua orang dapat dengan cepat terpancing imajinasinya. Dari studi empiris yang dilakukan bentuk geometris yang bersudut-sudut lebih sulit memancing imajinasi dibanding bentuk lingkaran hal ini berlaku bagi anak-anak maupun orang dewasa. Dengan demikian guna memperlancar dan mempercepat intensitas latihan menggunakan bentuk organis lebih produktif dalam pengembangan bentuk-bentuk yang fantastik.

Tugas Latihan

Kembangkanlah bentuk-bentuk di bawah ini menjadi masing-masing lima bentuk yang dapat dikenali.



G. Berpikir Inovatif

Apabila seseorang tidak puas dengan apa yang ada baik berupa benda maupun suatu kondisi kemudian ia melakukan perubahan dengan menambah atau mengurangi maka ia telah mengembangkan kemampuan berpikir inovatif. Berpikir inovatif dan alternatif dapat

dikombinasikan, karena inovatif berarti memperbaharui sesuatu, maka dalam melakukan pembaharuan perlu alternatif. Untuk pengembangan kreativitas ada beberapa metode yang dapat digunakan. Bob Eberly menyarankan dengan scamper yang berarti lari bermain seperti anak-anak. Kata ini digunakan sebagai akronim SCAMPER yang masing-masing hurufnya memiliki makna sebagai berikut.

S	Substitute	=	Orang atau benda dapat berganti peran satu sama lainnya. Apakah ada cara lain menggunakan hal ini ?
C	Combine	=	Mengombinasikan atau menyatukan. Apa yang terjadi jika hal ini disatukan ?
A	Adapt	=	Menyesuaikan terhadap kondisi atau maksud. Apakah ada hal lain seperti ini?
M	Animate	=	Memberi wujud hidup
	Modify	=	Mengubah, menukar bentuk atau kualitas
	Maginify	=	Memperluas, membesarkan bentuk atau kualitas
	Minify	=	Memperkecil, memperingan, memperlambat, mengurangi frekuensi
P			Dapatkah ini dibayangkan menjadi tambah besar atau tambah kecil
	Put to other uses	=	Menggunakan lain dari yang dimaksud semula.
E	Eliminate	=	Memindahkan, menghilangkan suatu bagian, kualitas. Bagaimana jika ini dihilangkan?
R	Reverse	=	Menempatkan, menggunakan secara bertentangan atau terbalik.
	Rearrange	=	Mengubah susunan, menyusun kembali. Apakah yang terjadi jika ini dibalik atau disusun kembali komposisinya?

Menggerakkan gagasan-gagasan kreatif dengan metode Scamper ini sangat dapat diterapkan ke dalam seni rupa. Banyak seniman entah sengaja atau tidak telah menggunakannya dalam menciptakan karya-karyanya yang kreatif. Dalam *substitute* misalnya, Erawan (gb.63) menggunakan bingkai yang seharusnya untuk membingkai lukisan atau foto, ia gunakan sebagai media melukis. Dengan kreativitas, media untuk membuat karya seni rupa menjadi tidak terbatas apa saja yang nampak oleh penglihatan dapat digunakan sebagai media. *Substitute* tidak hanya pada bahan, dapat pula dilakukan pada teknik, misalnya teknik batik yang tadinya untuk membuat kain batik pada perkembangannya digunakan untuk teknik melukis. Pada gambar (233a) Martin Sharp dan kawan-kawannya mengganti ruang tamu menjadi karya seni yang diberi judul *The Stone Room*. Selain itu pada gambar (233b) Lucas Maramas

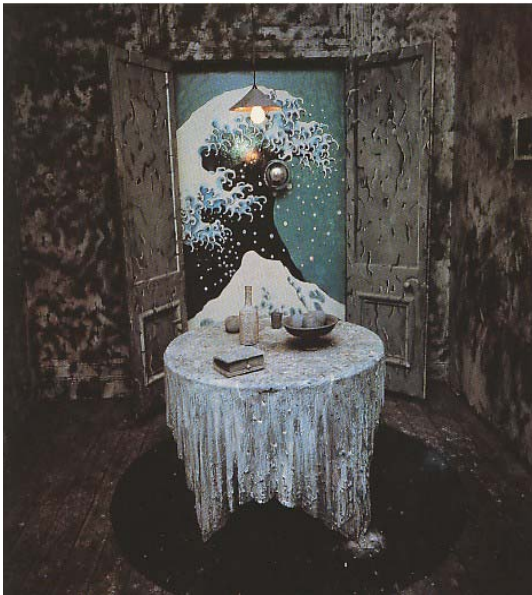
mengganti fungsi buku, pisau, paku, silet dirangkai menjadi satu karya seni.

Pada aspek *combine* dapat dilakukan mengombinasikan bahan, misalnya pastel dengan cat air, arang dengan pastel, cat akrilik dengan cat minyak. *Combine* atau kombinasi dapat pula dilakukan gaya, misalnya gaya dekoratif dengan realis (gb. 224a) dan (gb. 224b) Walter Spies dan Rudolf Bonnet mengkombinasikan gaya naturalis dan realis dengan dekoratif. Pun dapat dilakukan lintas jenis misalnya patung dengan lukisan, seni pakai dengan seni murni. Pada gambar (222) Erawan menggunakan kemampuan kreatif dan estetikanya dalam mengkombinasikan beberapa media yang sangat berbeda seperti kayu, lukisan tradisional Kamasan, cat minyak, cat emas dengan teknik menempel dan bakar untuk mendapatkan kesan antik, semuanya disusun menjadi komposisi yang harmonis.

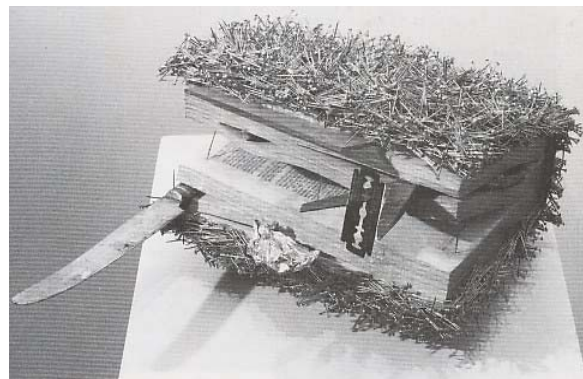


Gambar 234. Erawan, *Kekunoan* (sumber: Katalog Pralaya Erawan).

Nicholas Roukes mengembangkan metode untuk pengembangan kreativitas dengan *synectic*. Menurut *synectic* berasal dari bahasa Yunani *synektikos* yang berarti menggabungkan hal-hal yang berbeda agar memiliki hubungan kesatuan. Apabila kreativitas merupakan suatu upaya menyatukan sesuatu yang berbeda menjadi struktur baru maka kemampuan berpikir *synectic* sangat diperlukan yaitu kemampuan untuk menggabungkan menjadi kesatuan yang harmonis. Pada gambar (235) mahasiswa calon guru seni rupa dan kerajinan mengembangkan bentuk-bentuk kombinasi yang ada di sekitar, mereka diminta memilih sebuah kata kemudian kata tersebut divisualisasikan. Setelah masing-masing individu mendapatkan gambar sesuai dengan kata yang dipilih mereka dibagi menjadi kelompok-kelompok, dalam kelompok mereka diminta untuk menggabungkan hasil visualisasinya. Hasilnya sangat menakjubkan, imajinasinya liar dan bentuk-bentuk kombinasi yang dihasilkan tak terduga, aneh, dan seram. Gambar (235a) merupakan kombinasi bentuk kata kuda, laki-laki, gadis, ikan dan ular. Gambar (235b) adalah kombinasi bentuk dari kata burung, topi, ikan dan manusia. Dalam menyusun kombinasi bentuk, bentuk pokok menghasilkan bentuk-bentuk baru dalam bentuk pokok tersebut. Hal ini disebabkan dalam bentuk pokok ada asosiasi bentuk dalam bentuk plastisnya, misalnya bentuk kaki kuda mengasosiasikan bentuk ikan, pada perutnya ada bentuk kepala manusia dan sebagainya.



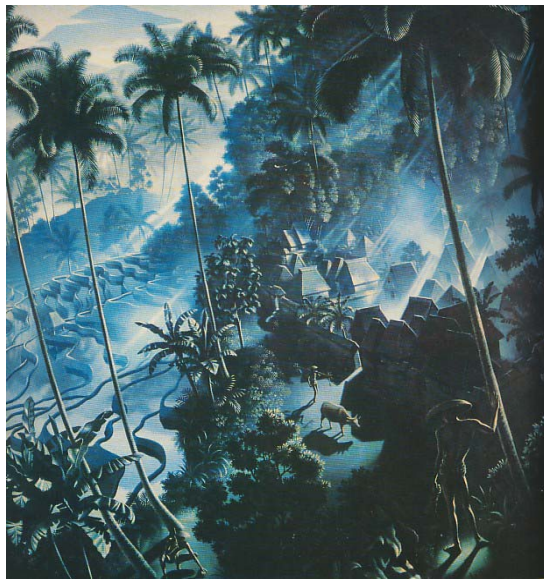
a



b

Gambar 235. (a) Martin Sharp, *The Stone Room* (sumber: Yellow House Catalog), (b) Lucas Maramas *Book 4* (sumber: Paul Zelanski)

Hal yang baik dari metode pengembangan ini dapat dilakukan dalam kelompok dan ini dapat menumbuhkan kemampuan bersinergi dalam menuangkan gagasan sehingga mampu melahirkan produk bentuk yang kuat dan konstruktif karena dipertimbangkan oleh beberapa hasil pemikiran. Transformasinya metode ini dapat diaplikasikan dalam kegiatan lain yang bersifat kreatif.



a

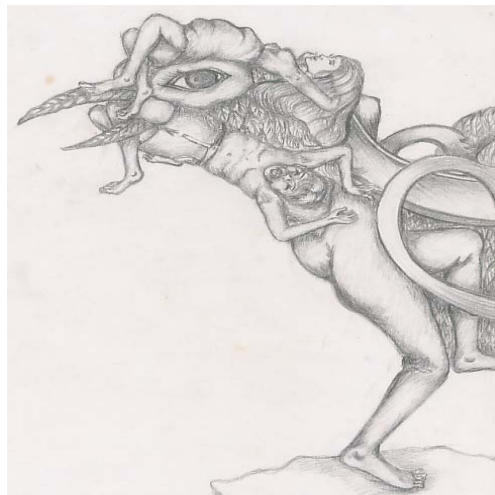


b

Gambar 236. (a) Walter Spise *Bali Nan Biru* (sumber: Puri Bhkati Renatama), (b) Rudolf Bonnet *Dua GAdis Bali Mengusung Tempayan* (sumber: Koleksi Presiden Soekarno).



a



b

Gambar 237. Pengembangan bentuk berkelompok, karya peserta diklat calon guru SMK



a

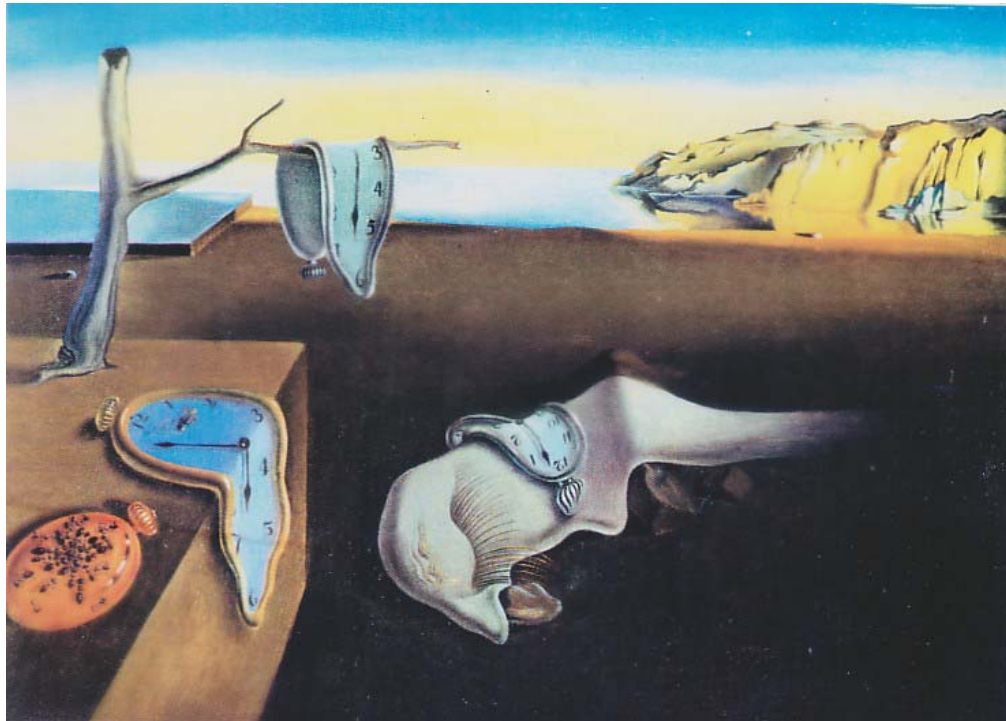


b

Gambar 238. Pengembangan bentuk berkelompok, karya peserta diklat calon guru SMK

Tugas Latihan

- 1. Buatlah karya seni rupa dengan mengganti aspeknya misalnya tekniknya, warnanya, bentuknya, fungsinya, pilih salah satu!**
- 2. Buat pula karya seni rupa dengan mengkombinasikan beberapa bahan.**

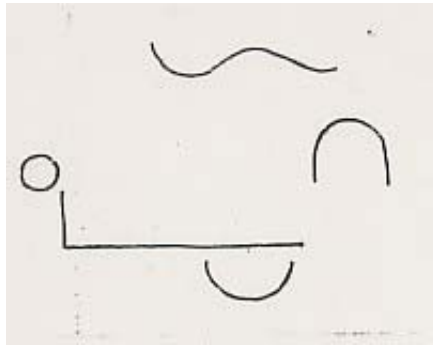


Gambar 236. Salvador Dali, *The Persistence of Memory* (sumber: Paul Zelanski)

Modify adalah mengubah suatu dapat bentuk, warna, atau kualitas; dalam gambar (236) Salvador Dali mengubah kualitas benda keras menjadi lembek, sehingga ungkapan visual dalam lukisannya berjudul *The Persistence of Memory* arloji digambarkan seperti layaknya terbuat dari bahan yang lembek, atau elastis. Dalam lukisannya, Salvador Dali menyampirkan benda keras yang telah digambarkan menjadi lembek tersebut pada batang pohon kering, pada lantai persegi dengan latar belakang laut dan bukit kering dan lingkungan yang sepi, sehingga lukisan tersebut memberi kesan kepada penggambaran di dunia tak nyata. Perubahan kualitas dapat memberikan bentuk-bentuk yang mengejutkan karena aneh dan lain dari kenyataan empiris.

H. Bepikir Kongkrit

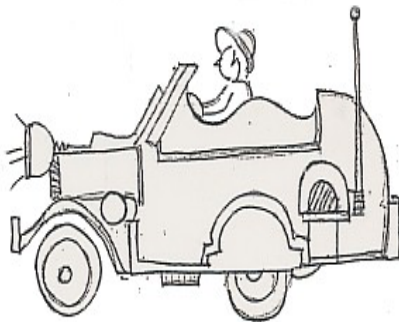
Dalam teori psikologi perkembangan ada tahap kemampuan orang berpikir kongkrit. Piaget (1970) menyebutnya sebagai tahap *concrete operational*, yakni kemampuan seorang anak dalam mengidentifikasi dan memahami secara logis perubahan terjadi secara fisik dalam sebuah benda namun sebagian besar karakteristiknya masih tetap. Seorang *designer* atau arsitek menggunakan imajinasinya untuk berpikir kongkrit dalam merencanakan sebuah rancangan benda atau bangunan. Seorang pelukis, pematung, kriyawan termasuk orang yang berpikir



a



b



c



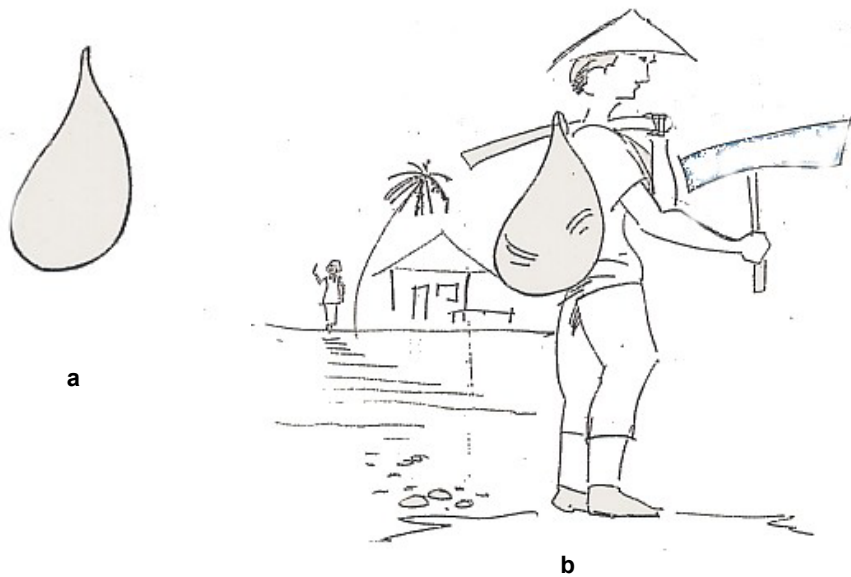
d

Gambar 237. Pengembangan bentuk berdasar rangsang visual garis dan bantuk, karya peserta diklat guru SMK

kongkrit dalam menuangkan gagasannya karena apa yang diinginkan dan dilakukan selalu tergambar dalam pikirannya. Kiranya tidak hanya ketiga profesi itu yang menggunakan berpikir kongkrit, hampir seluruh manusia dalam hidupnya menggunakan berpikir secara kongkrit. Dalam berpikir alternatif gagasan visual masih samar-samar, akan tetapi dalam berpikir kongkrit sudah jelas pilihan mana yang paling baik dan bagaimana

bentuk senyatanya yang akan dibuat. Nampaknya berpikir kongkrit ini merupakan muara dari kemampuan kreatif karena apa yang akan diwujudkan sudah nampak jelas.

Pada gambar (237) dalam pengembangan kreativitas visual calon guru SMK SB, mereka diberikan rangsang visual berupa garis-garis dan bentuk yang masih merupakan susunan unsur yang belum jelas maksudnya. Dengan kemampuan imajinasi dan fantasi mereka merespon garis-garis tersebut. Hasilnya setiap individu memberikan respon berbeda sesuai dengan latar belakang pengalaman dan ingatan mereka masing-masing. Aspek memori dalam hal ini sebagai perbendaharaan visual sangat menentukan respon yang diberikan. Selain itu dalam memberikan respon, ada hal penting dalam latihan tersebut yaitu meningkatkan kemampuan dalam menghubungkan unsur-unsur yang terpisah antara garis yang berbeda karakter, antara garis dan bentuk menjadi satu kesatuan. Jadi latihan ini memberikan kesempatan kepada peserta diklat untuk latihan melihat masalah dan menutupnya dengan mencari hubungan-hubungannya sehingga harmonis.



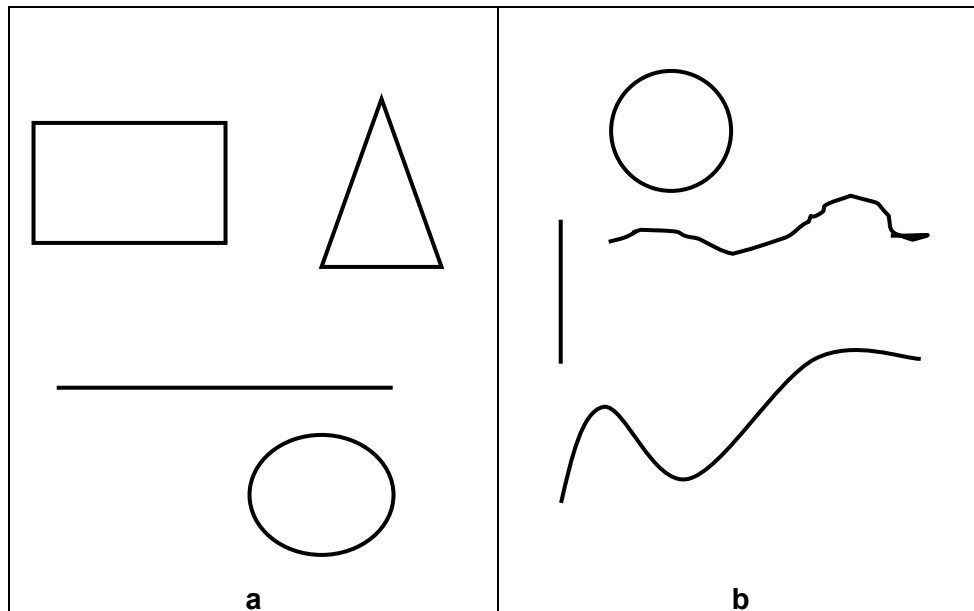
Gambar 238. Pengembangan bentuk organis menjadi bentuk yang lengkap dan dapat dikenali, karya peserta diklat guru SMK

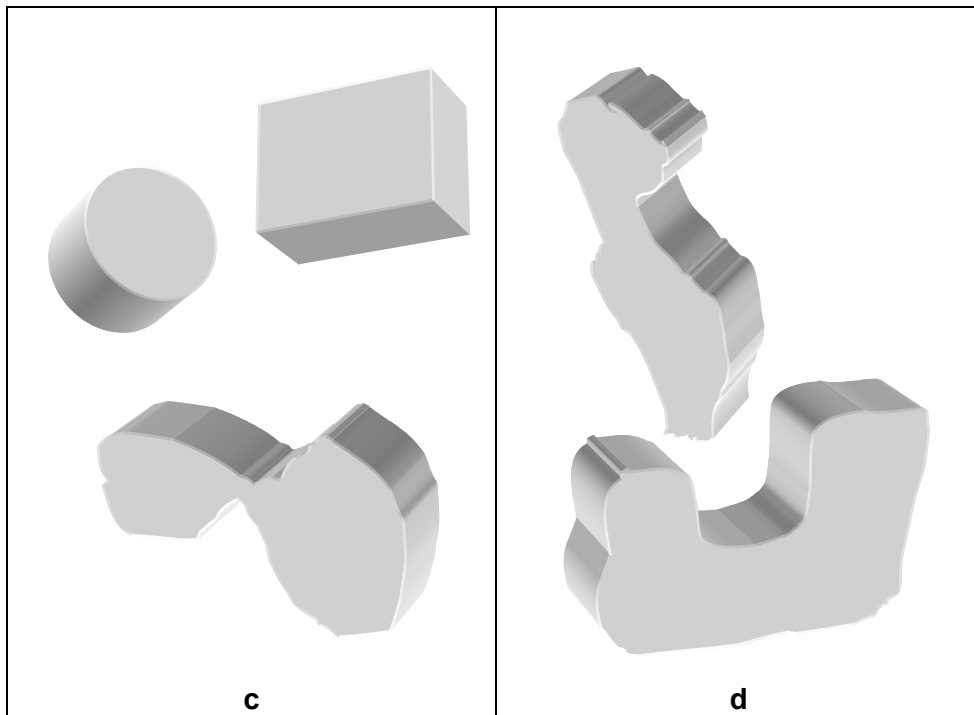
Gambar (237b) adalah respon dari peserta yang sering menyaksikan pertunjukan *kuda kepang*, walaupun dalam kenyataan tidak ada dua orang mengendarai kuda kepang, hal ini dapat memberi tafsiran bahwa penunggang yang lebih kecil berada paling atas di punggung orang yang lebih besar adalah spirit yang merasuk kedalam tubuh manusia yang menunggangi *kuda kepang* tersebut. Pada kenyataannya, memang

pemain kuda kepeng sering sampai kepada taraf *trance* dan jika ia di pukul dengan cemeti tidak luka, makan pecahan-pecahan kaca tidak menjadikannya sakit perut atau mulutnya luka. Masyarakat menganggap pemain kuda kepeng tersebut kesurupan roh sehingga tubuhnya tidak dapat dilukai. Berbeda pada respon gambar (237c, d), respon pada gambar (c) menandakan responden gemar kepada mobil antik, dan respon pada gambar (d) mengingatkan kepada rumah-rumah di pedesaan Jawa. Berbeda lagi dengan respon dari rangsang visual berupa bentuk tetesan benda cair (gb. 238a), responnya bukan sebagai benda yang menetes tetapi bentuk tersebut bagi pengembangnya mengasosiasikan kepada bungkusan yang digendong seseorang (238b). Jai berpikir kongkrit merupakan berpikir yang senyatanya. Berdasarkan pengalaman berupa, untuk menuangkan perbendaharaan bentuk dalam suatu bidang, direalisasikan dalam wujud rupa. Seorang arsitek dan desainer sangat nyata dalam berpikir kongkritnya, karena untuk direalisasikan oleh orang lain wujud yang direncanakan harus sudah pasti.

Tugas Latihan

- Kembangkanlah susunan bentuk dan garis di bawah ini menjadi bentuk yang dapat dikenali dan lengkap.
- Masing-masing susunan dikembangkan menjadi lima buah.





7

APRESIASI SENI RUPA

A. Pengertian Apresiasi Seni Rupa

Kata apresiasi berasal dari bahasa Inggris *to appreciate* yang berarti menghargai, menilai, menyadari, mengerti. Namun dalam *New Webster's Encyclopedic Dictionary* diartikan sebagai *...the act of valuing or estimating, ...awareness of aesthetic value*. Jadi pengertian apresiasi seni adalah suatu kegiatan dalam menafsirkan nilai karya seni khususnya seni rupa sehingga menyadari dan dapat menghargai terhadap nilai yang terkandung di dalamnya. Guna melakukan apresiasi diperlukan beberapa hal antara lain berupa pengetahuan tentang seni rupa dan kepekaan perasaan yang berhubungan dengan keindahan. Oleh sebab itu kemampuan setiap individu dalam melakukan apresiasi adalah berbeda. Kemudian melakukan apresiasi berbeda pula perlakuannya dilihat dari jenis dan gaya karya seni, misalnya antara karya seni rupa realis dan abstrak. Pada jenis karya realis segera dapat diidentifikasi kemampuan senimannya dalam mewujudkan kenyataan, sedang dalam karya abstrak agak rumit karena menyangkut kemampuan artikulasi abstraksi senimannya terhadap konsep yang ditampilkannya. Untuk itu dibutuhkan ekstra kepekaan estetik dalam melihat hubungan aspek dan unsur yang ada di dalamnya. Dalam melakukan apresiasi ada beberapa pendekatan di antaranya adalah pendekatan kritik, analitik, dan pendekatan kognitif, pada dasarnya pendekatan pertama dan kedua adalah lebih bersifat kritik seni, yang kedua sifatnya lebih mendalam, dan ketiga merupakan pentahapan kemampuan dalam mengidentifikasi suatu karya seni.

B. Hal Yang Diperlukan Dalam Apresiasi Seni Rupa

Untuk melakukan apresiasi seni ada beberapa hal yang perlu dimiliki oleh seorang apresiator yaitu sebagai berikut.

1. Pengetahuan tentang seni rupa

Dalam melakukan apresiasi seni rupa pengetahuan tentang seni rupa sangat diperlukan. Pengetahuan tersebut meliputi kesejarahan, bahan

yang digunakan dan bahasa rupa yang diaplikasikan dalam karya seni rupa. Kesejarahan diperlukan agar dapat melihat kehadiran seni rupa secara diakronis, dan mengetahui bagaimana hubungan karya seni rupa yang dihadapi dengan karya-karya seni rupa yang telah ada sebelumnya sehingga dapat menemukan runtutan kehadirannya apakah ada pengaruh dari seni rupa yang lalu atau murni diciptakan oleh senimannya sebagai suatu penemuan yang spektakuler. Untuk mengetahui karya Raden Saleh misalnya, apakah teknik dan gaya yang dimilikinya murni ciptaannya atau mendapat pengaruh dari gurunya dan teman-temannya selama belajar di Negeri Belanda. Pengetahuan tentang teknik, bahan dan bahasa rupa berguna untuk melakukan analisis visual karya seni rupa. Tanpa pengetahuan tentang teknik, bahan dan bahasa rupa apresiator tidak akan dapat menikmati apa yang dilihatnya dalam karya yang diapresiasi misalnya tentang bentuk dan warnanya, bagaimana tentang komposisinya hal ini diuraikan dalam bab II, III, dan IV. Pengetahuan tersebut mendasari baik untuk praktek menekuni profesi sebagai senirupawan maupun sekedar untuk mengetahui dunia seni rupa atau untuk bekal dalam menikmati karya seni rupa yang banyak ragamnya.

2. Kegemaran terhadap karya seni rupa

Kegemaran terhadap karya seni rupa maksudnya menyukai dan mencintai karya seni rupa. Menyukai karya seni rupa mempermudah untuk melakukan apresiasi, karena dengan menyukainya berarti selalu ingin menikmati dengan melihatnya. Seorang kolektor adalah seorang apresiator yang baik karena ia tidak hanya menyukai tetapi dilanjutkan hingga memiliki karya seni rupa dan mau menghargainya dengan nilai uang yang tidak sedikit. Tanpa menyukai atau gemar menyaksikan karya seni rupa tidak mungkin dapat melakukan apresiasi, karena karya seni rupa hanya dapat diapresiasi dengan indera penglihatan. Gemar tidaknya seseorang menikmati karya seni rupa tergantung dari kepribadiannya karena tidak semua orang senang menikmatinya. Biasanya kegemaran terhadap karya seni rupa dapat tumbuh karena melalui latar belakang pendidikan yang memang belajar tentang seni, atau tumbuh karena ingin meningkatkan kualitas hidup dengan menikmati karya seni rupa seperti lukisan, patung, atau benda kriya diakibatkan oleh pergaulan dan ekonomi yang telah mapan.

3. Kepekaan estetik

Kepekaan estetik merupakan yang utama dalam melakukan apresiasi seni rupa. Kepekaan estetik dapat diandaikan tentang pemahaman terhadap bahasa visual, dapat mengidentifikasi kualitas unsur karya seni rupa yaitu dapat merasakan kondisi warna, garis, bentuk, dan teksturnya.

Misalnya dapat merasakan bahwa karya tersebut dingin, dinamis, tenang, mencekam, magis dan sebagainya. Dapat mengidentifikasi hubungan-hubungan antar unsur misalnya warna yang satu terlalu dominan, atau bentuk yang satu tidak sesuai dengan bentuk di sebelahnya atau karya tersebut kurang seimbang. Hal penting lainnya selain memiliki kepekaan estetik adalah dapat mengidentifikasi ketrampilan teknis yang sangat menentukan keberhasilan sebuah karya seni. Tidak ada karya seni rupa yang berkualitas baik tanpa kematangan teknik karena ini mempengaruhi kualitas unsur yang digunakan sebagai media untuk mengekspresikan gagasan sang seniman.

4. Sikap penghargaan terhadap karya seni rupa

Sikap penghargaan terhadap karya seni timbul setelah tiga hal di atas dimiliki. Apabila ketiga hal di atas telah dimiliki secara otomatis sikap menghargai akan timbul. Misalnya, pengrusakan benda-benda seni disebabkan karena tidak dimilikinya ketiga hal tersebut, sehingga menganggap sebuah arca batu yang indah sama dengan batu lainnya, sebuah lukisan sama dengan selembar kain atau kertas. Ada juga orang telah memiliki pengetahuan, kesukaan, dan kepekaan estetik tetapi mencuri benda-benda seni hal ini biasanya dilatarbelakangi oleh masalah ekonomi dan mental yang tidak baik yaitu tidak tahan terhadap godaan uang, tidak jujur dan rakus.

C. Aspek Apresiasi Seni Rupa

Telah banyak diketahui bahwa pada umumnya ada dua aspek yang dapat diapresiasi dalam karya seni rupa yaitu bentuk dan isinya. Bentuk merujuk kepada tampilan kualitas fisik karya seni rupa berupa unsur visual, prinsip pengorganisasian unsur, teknik atau cara membuatnya dan materi yang digunakan. Menurut Paul Zelanski aspek isi karya seni rupa meliputi tema yang diungkapkan, emosi, gagasan, simbol, narasi, dan nilai spiritual yang terkandung di dalamnya. Dengan demikian pembahasan aspek seni rupa yang diapresiasi difokuskan kepada (1) masalah yang diungkapkan, (2) teknik garapan, (3) unsur dan pengorganisasiannya, (4) gagasan kreatif, (5) ekspresi.

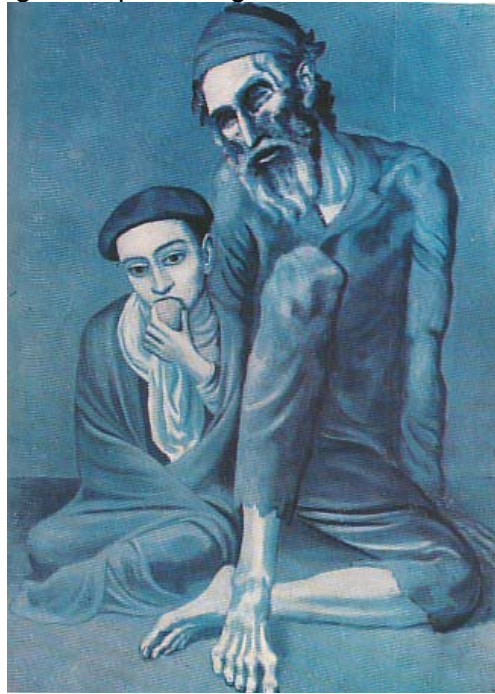
1. Tema Permasalahan

Tema yang diangkat oleh seniman sangat luas cakupan areanya, oleh karena itu banyak seniman dalam memilih tema dibatasi sesuai dengan preferensi senimannya. Ada yang mengangkat tema kemasyarakatan, alam, manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan atau yang lebih bersifat abstrak seperti tema religius, kasih sayang, atau kehidupan sehari-hari senimannya, lamunan atau mimpi-mimpinya dan bahkan ada

mengangkat tema sepenuhnya abstrak. Permasalahan merupakan awal kemudian menjadi tema, dan itu bagaikan pintu bagi seniman untuk



a



b

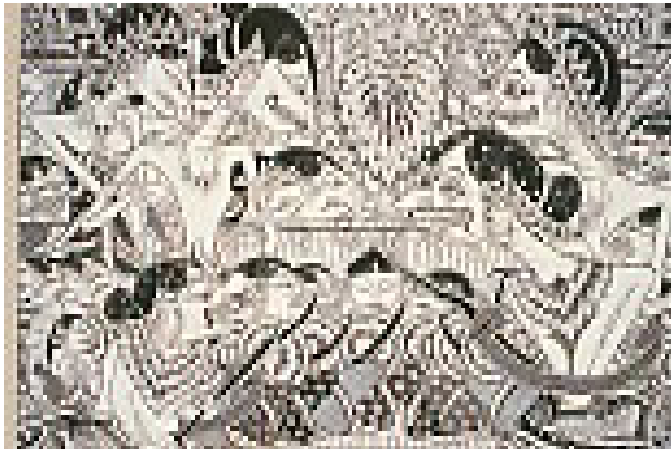


c

Gambar 307. Tiga lukisan Picasso dalam periode biru (a) Pemain gitar Tua, (b) Orang Yahudi tua, (c) Pasangan laki-laki dan Perempuan (sumber: Paul Zelanski dan Mario De Micheli).

menjelajahi dunia idenya. Kadang seniman berangkat tanpa batasan permasalahan atau tema kemudian dalam prosesnya ia menemukan gagasan untuk dikembangkan.

Tema dapat dijadikan sebagai fokus pembahasan dalam berkarya dan dapat membentuk gaya dalam tampilan karya seorang seniman, dari sejarah timbulnya gaya dalam seni rupa dapat diketahui bahwa kaum impresionis memfokuskan visualisasinya terhadap kesan cahaya yang menimbulkan kesan warna berbeda-beda seiring bergeraknya matahari sebagai sumber cahaya. Kaum kubis memfokuskan pembahasan visualnya kepada esensi bentuk dan penampakkannya, dan kaum surealis



Gambar 308. Lukisan wayang beber Jawa



Gambar 309. Lukisan wayang tradisional kamasan Bali.

fokus kepada alam bawah sadar seperti mimpi dan paranoid. Seniman itu bebas menentukan kemana arah pembahasan visual yang digarapnya. Picasso menggunakan perodesasi dalam mengungkapkan permasalahan visualnya sehingga ia tidak mandeg dalam satu gaya, dalam periode birunya permasalahan yang diungkapkan adalah kemiskinan dan

kesedihan (gb. 307). Namun ada juga seniman yang takut beranjak dari kemapanan teknik dan gaya yang telah diraihinya, takut gagal dengan penjelajahan yang baru atau takut dibilang tidak memiliki kepribadian. Sebenarnya seni tumbuh seiring tumbuhnya fisik dan psikologis senimannya, jadi apabila ada perubahan terjadi hal itu mungkin karena terjadi perubahan dalam diri sang seniman. Mungkin ia dipengaruhi oleh seniman lain, atau oleh budaya lain yang memikat perhatiannya, jadi hubungan karya seni dengan senimannya sangat dekat karena karya seni merupakan ungkapan pikiran dan perasaan sang seniman. Melihat karya seorang seniman sama dengan melihat apa yang dipikir dan dirasakannya. Seni tradisional dan kerakyatan permasalahan dan ungkapan visualnya cenderung seragam dan ajeg (gb. 308), walau sebenarnya jika dicermati ada perbedaan tampilan dari satu seniman dengan seniman lainnya. Dapat terjadi perbedaan bentuk, warna namun secara menyeluruh cenderung sama.

2. Teknik Garapan

Teknik garapan dalam membuat karya seni rupa sangat pokok dan menentukan karena dapat mempengaruhi nilai estetika karya seni yaitu baik dan buruknya. Oleh sebab itu kemahiran menggunakan alat dan bahan menjadi syarat utama yang harus dimiliki oleh seorang seniman. Tidak ada karya seni yang berkualitas baik tetapi teknik pengerjaannya jelek, namun sebaliknya jika aspek estetikanya kurang dapat ditutupi oleh kemahiran teknik yang tinggi. Keterampilan teknik sebagai dasar berkarya seni harus betul-betul dikuasai terlebih dahulu sebelum melangkah ke aspek selanjutnya. Teknik, alat, dan bahan saling terkait. Dalam seni lukis misalnya alat dan bahan yang digunakan menentukan teknik. Cat air tidak dapat digunakan seperti cat minyak karena potensi estetika cat air adalah pada efek transparannya. Namun memungkinkan untuk dikombinasi atau dicampur guna mendapatkan efek artistik yang diinginkan oleh senimannya yang sering disebut *mixed media*.

Dalam seni patung ada beberapa teknik membentuk seperti teknik pahat, teknik cor, dan teknik las. Ada seniman patung menguasai ketiganya, ada yang fokus spesialisasi hanya dalam satu teknik. Seniman patung Yunani dan Romawi kuno sangat mahir dalam teknik memahat marmer, dan mereka mampu mematungkan kesan kain yang halus, luwes dan transparan dengan media yang amat keras. Di daerah lain, seniman Cina kuno juga sangat mahir dalam membuat keramik dan memahat batu giok yang kekerasannya hampir sama dengan marmer, begitu pula seniman lukis klasiknya sangat mahir melukis dengan media tinta dengan kuas secara spontan. Seniman ukir dari Jepara dan Bali sangat terampil dalam memahat kayu. Keterampilan tinggi dapat dimiliki jika latihan secara terus menerus. Untuk seni rupa baik dua dimensional maupun tiga dimensional, teknik awal yang perlu dikuasai adalah teknik



a



b



c

Gb. 310. Aguste Rodin, *Pintu Neraka*
(sumber: Paul Zelanski)

menggambar sketsa, sebab kemampuan sketsa dibutuhkan paling awal menuangkan gagasan yang muncul dalam benak. Aguste Rodin misalnya, dalam membuat patung yang disebut 'pintu neraka', ia terlebih dahulu membuat sketsa kasar (gb. 310a) , kemudian membuat model

juga masih samar-samar (gb. 310b) sebelum membuat patung yang sebenarnya.

3. Unsur dan Pengorganisasian

Aspek penting yang menjadi perhatian dalam melakukan apresiasi adalah kualitas unsur rupa dan kemampuan seniman dalam mengorganisasikan unsur tersebut menjadi suatu komposisi. Aspek ini sangat menentukan setelah kemahiran teknik yang dimiliki oleh seniman, pada aspek inilah dapat dilihat kepekaan estetik seniman dalam menggunakan unsur tersebut sebagai 'bahasa rupa' dalam menyampaikan pikiran dan perasaannya. Kualitas unsur yang dimaksud adalah bagaimana kualitas garis, ruang, bentuk, warna, tekstur digunakan. Ada yang menggunakan semuanya, ada yang menggunakan beberapa jenis. Pada seni rupa realis dua dimensi ditambah dengan unsur gelap terang, pada unsur seni rupa tiga dimensional ruang menjadi



a



b

Gambar 311. Trubus, *Putri Indonesia* (sumber: Koleksi Presiden Soekarno), (b) Ahmad Sadali, *Bukit Abu-Abu* (sumber Indonesian Heritage).

rongga, ada volume dan tekstur yang dominan. Dalam seni rupa dua dimensi yang paling segera nampak dari bahasa rupa yang digunakan adalah bentuk dan warna.

Kesulitan bagi masyarakat umum dalam mengapresiasi seni non-figuratif karena kriteria yang biasanya digunakan adalah seni rupa

realistik (gb. 311 b), apabila ungkapan seniman dapat menampilkan sebuah lukisan sama dengan kenyataan itulah yang dianggap seni rupa yang baik. Sering dari hal ini kita mendengar ungkapan: oh... lukisannya hidup” maksudnya adalah persis dengan kenyataan empiris sehari-hari. Bahkan ada mitos pelukis realis yang berhasil apabila melukis kembang, kupu-kupu pun hinggap pada lukisan tersebut karena dikira kembang yang sesungguhnya.

Dalam menikmati seni rupa abstrak, sebenarnya itulah ungkapan bahasa rupa yang murni karena belum dimuati dengan manipulasi optik, dan tujuan lainnya. Maksudnya warna belum digunakan untuk menggambarkan kulit atau pohon dengan daun dan kembangnya. Warna berbicara sebagai warna, tekstur sebagai tekstur bukan sebagai tekstur kulit manusia atau tekstur kulit pohon. Jadi dialog antara unsur rupa dengan apresiator keberhasilannya tergantung dari kepekaannya ‘memahami’ bahasa rupa tersebut yang tidak dapat diungkapkan secara bahasa verbal. Memahami bahasa rupa lebih cenderung dengan perasaan bukan dengan logika atau penalaran seperti kita memahami kata atau kalimat.

4. Kreativitas

Seniman sebenarnya termasuk manusia kreatif, karena kegiatan seni yang dilakukannya sarat dengan kegiatan kreatif. Tentang kreativitas telah diuraikan dalam bab VI. Mengacu kepada uraian tersebut maka untuk melakukan apresiasi salah satunya adalah mengenali aspek kreatif senimannya. Aspek ini memiliki arti penting dalam seni karena kreativitas menjadi salah satu bagian dari kegiatan seni. Ada tahap-tahap kreativitas yang dapat dijadikan sebagai acuan untuk melihat kemampuan seniman dalam membuat karya seninya. Menurut Lasy Corporation dari Jerman, tahap kreativitas mulai dari penguasaan teknik, meniru model, melakukan inovasi dan akhirnya kreasi. Kreasi adalah kemampuan untuk mendapatkan sesuatu yang baru dan orisinal dan hal ini berbeda dengan inovasi yang sifatnya mengubah yang telah ada menjadi kelihatan baru. Jadi menurut tahapan ini kemampuan kreatif berada paling akhir dari proses kreatif. Kreativitas dalam seni rupa ada banyak dimensinya, semua berdasar dari gagasan atau ide yang dapat diterapkan pada setiap aspek seni rupa misalnya kreatif dalam penggunaan alat dan bahan, penggunaan warna dan bentuk, atau kreatif dalam penampilan.

Agak berbeda dengan pendapat Paul Zelanski, bahwa dalam melakukan apresiasi ada beberapa tataran yang dilihat yaitu: rasa (*feeling*), pendapat kritikus terhadap seniman sebagai pencipta karya seni yang diapresiasi, kemampuan teknik, ide atau yang ditampilkan dalam karya seni, sejarah atau periodisasi senimannya. Sering tanpa disadari, perasaan kita tersentuh ketika menyasikan karya seni misalnya menyaksikan patung *Pieta* karya Michelangelo (gb. 87). Pada patung itu

tergambarkan bagaimana kasih seorang ibu terhadap putranya yang sekarat bahkan telah meninggal dunia dalam pangkuannya. Setiap karya seni dibuat senimannya tentu dengan menyelipkan suatu 'rasa' ke dalamnya. Rasa tersebut dapat bermacam-macam, mungkin hal ini setara dengan ekspresi yang dimaksud oleh Herbert Read. Kemampuan mengungkapkan rasa yang ingin disampaikan oleh sang seniman tergantung dari kemampuannya mengelola unsur seni rupa serta menguasai penggunaan bahannya. Mengelola unsur seni rupa maksudnya adalah bagaimana sang seniman mampu menggunakan karakter unsur seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur untuk mewakili persaannya. Selanjutnya bagaimana kemampuan seniman menghubungkan kemampuan tekniknya menggunakan alat dan bahan dengan karakter unsur sebagai wakil dari perasaannya. Keberhasilannya adalah terletak dari hubungan kedua aspek ini.

Selain kondisi emosi, pendapat kritikus tentang seorang seniman dan karyanya sangat berpengaruh terhadap sikap kita dalam melakukan apresiasi terhadap suatu karya seni. Tidak ada rumus yang paling tepat dalam menentukan kualitas baik buruknya karya seni, biasanya orang cenderung memberi respon negatif terhadap sebuah karya seni yang baru dan kreatif. Hal ini memerlukan waktu, setelah sekian lama, kemampuan masyarakat meningkat dalam melakukan apresiasi maka karya seni yang kreatif itu akan diterima oleh masyarakat luas. Contohnya kasus Van Gogh dan Jackson Pollock, masyarakat kebanyakan bahkan masyarakat penikmat seni pun terkadang memandang karya mereka tidak bermutu karena keluar dari standar yang sedang berlaku di masyarakat. Dalam hal ini peran kritikus seni rupa sangat penting untuk mendidik dan meningkatkan kemampuan masyarakat melakukan apresiasi dengan memberi penjelasan tentang nilai-nilai yang disampaikan oleh seorang seniman kreatif. Dengan demikian peran kritikus seni sangat menentukan perkembangan apresiasi masyarakat terhadap karya seni. Namun demikian, ada pula sisi negatifnya ketika seorang kritikus berkolaborasi dengan seniman dan kolektor, pendapat sang kolektor dapat menjadi tidak obyektif. Dapat terjadi pula ketika seorang kritikus menjadi komersial dengan memasang tarif tinggi kepada sang seniman untuk diangkat karyanya di media masa. Untuk itu, kejujuran dalam mengungkap kebenaran, ketulusan, dan kualitas karya seni rupa menjadi sangat penting bagi semua pihak yang mencintai dunia seni yang bermutu.

Tataran selanjutnya dalam melakukan apresiasi seni menurut Zelanski adalah keahlian teknik dan desain yang ditampilkan oleh seniman. Hal ini dibahas dalam bab 3 tentang teknik dan bahan, dan bab 4 tentang kepekaan estetik. Untuk melakukan apresiasi terhadap sebuah karya seni rupa pengetahuan tentang teknik dan utamanya tentang kepekaan estetik

sangat diperlukan. Kedua hal ini memiliki hubungan timbal balik, karena tanpa kematangan teknik sulit untuk mencapai keindahan yang diinginkan, begitu pula tanpa kepekaan estetik sulit merealisasikan teknik yang telah dikuasai.

Ide atau gagasan merupakan satu aspek dalam karya seni yang harus diketahui, ide ini bukan sekedar tema tetapi menyangkut sesuatu yang ingin disampaikan oleh senimannya. Untuk mengetahui itu yang diperlukan adalah deskripsi dari sang seniman tentang karyanya. Hal yang terakhir perlu diketahui dalam melakukan apresiasi adalah tentang sejarah, atau perkembangan senimannya dalam berkarya, juga mengenai kehidupan personalnya, dan motivasinya dalam berkarya. Hal ini juga penting untuk diketahui, sehingga memahami bagaimana sang seniman sampai pada jenis karya yang dibuatnya. Kadang ada seniman karena idealismenya tinggi dan motivasi untuk mendapatkan sesuatu yang baru sangat kuat bergejolak dalam dirinya sebagai titik tolak menciptakan karyanya maka ia rela meninggalkan semua yang telah dimilikinya.

D. Pendekatan Dalam Melakukan Apresiasi Seni Rupa

Dalam melakukan apresiasi seni rupa ada beberapa pendekatan yang dapat dilakukan, yaitu pendekatan kritik seni, analitik, dan kognitif. Ketiganya memiliki cirinya tersendiri.

1. Pendekatan kritik

Pendekatan kritik maksudnya melakukan apresiasi dengan cara kritis, dalam melakukan kritisi terhadap karya seni ada empat jenis dan tiga gaya dalam melakukannya.

a. Jenis kritik seni, menurut Feldman ada empat jenis kritik seni yaitu: Kritik jurnalistik, pedagogik, ilmiah, dan populer.

1) Kritik jurnalistik, merupakan upaya mengulas suatu karya seni biasanya ketika ada pameran. Ciri-ciri dari kritik jurnalistik ini bahasanya mudah dimengerti namun ulasannya tidak mendalam tetapi singkat dan padat. Kritik ini semacam berita dengan ulasan ringan ditujukan kepada pembaca berita surat kabar dan majalah sebagai informasi tentang peristiwa seni yang sedang berlangsung dengan tambahan ringkasan tentang tema yang diungkap dalam karya yang dipamerkan. Keterbatasan kritik ini karena jangkauannya kepada masyarakat umum bukan masyarakat penggemar seni sehingga tidak menggunakan ulasan yang mendalam untuk lebih memberikan informasi kepada masyarakat umum tentang karya seni yang dipamerkan.

Tugas Latihan

Buatlah ulasan singkat sebanyak satu halaman quarto tentang sebuah pameran seni rupa.

2) Kritik pedagogik, biasanya kritik ini dilakukan oleh guru seni terhadap siswanya dengan tujuan meningkatkan kematangan teknik dan estetik siswa. Ulasan tidak keras, kriteria tidak terlalu berat tetapi bersifat mendorong semangat siswa untuk bekerja dan belajar meningkatkan prestasinya. Tugas utama guru dalam memberikan kritik terhadap karya siswa adalah dapat menunjukkan kelemahan-kelemahan siswa dalam hal teknis dan estetikanya, dan mengarahkan siswa berdasarkan bakat dan kemampuannya yang tepat. Dalam hal ini guru dituntut memiliki kepekaan estetik yang lebih dibanding siswanya dan memberikan bimbingan selama dalam proses berkarya dan memberi kesimpulan pada akhirnya.

Tugas Latihan

Bersama dengan teman, diskusikan karya seni rupamu secara bergantian, menyoroti masalah teknik, kualitas unsur seni rupa dan komposisinya.

3) Kritik ilmiah atau akademis, jenis kritik ini menampilkan analisis yang mendalam dengan data-data lengkap dan hasil evaluasi yang dapat dipertanggung jawabkan. Kegunaan kritik ini adalah menyelidikannya terhadap prestasi artistik baik seni tradisional maupun kontemporer. Kritik ini paling dapat mendekati tentang apa yang dimaksud oleh senimannya dalam menuangkan gagasan-gagasannya ke dalam karya seni. Kritik ini termasuk pendekatan analitik dengan tahapan-tahapan yang harus dilaluinya.

Tugas Latihan

Carilah informasi tentang seorang seniman di daerahmu atau dekat tempat tinggalmu, informasi meliputi riwayat hidupnya dan teknik berkaryanya, atau seniman ternama lainnya di tingkat nasional.

4) Kritik populer, jenis kritik seni rupa ini dapat dilakukan oleh setiap orang yang tertarik dalam bidang seni. Hasil kritik berbeda-beda sesuai dengan perhatian dan intensitas lingkungan individu masing-masing,

namun kecendrungan secara keseluruhan populasi dalam menentukan kualitas seni ditentukan oleh pendapat mayoritas. Sebagaimana halnya kontes menari dan menyanyi di televisi penilaian dilakukan pula oleh publik, namun yang menentukan adalah kombinasi antara pendapat publik dan profesional *judgement* oleh juri.

Tugas Latihan

Buatlah sebuah ulasan bebas sepanjang satu halaman kwarto tentang karya seni berikut ini !



Gambar 312 . Manaise Manipik, *Good Spirit*, bahan tulang ikan paus (sumber: Paul Zelanski).

b. Gaya kritik seni, dalam melakukan kritik ada gaya atau tipenya. Menurut Sudarmaji, dalam melakukan kritik seni dapat dilakukan melalui tiga tipe atau gaya yaitu: kontekstual, Intrinsik, dan komparatif.

1) Kontekstual, melakukan kritik secara kontekstual berarti tidak hanya menggunakan kriteria estetik, juga dipertimbangkan norma-norma yang berlaku di masyarakat yang berhubungan dengan moral, psikologi, sosiologi, dan religi. Oleh sebab itu dalam melakukan kritik perlu mempertimbangkan apakah sebuah karya seni patut di gelar di depan

umum sementara masyarakatnya sangat religius, apakah tidak menyinggung perasaan masyarakat dan sebagainya. Misalnya Affandi banyak mengambil tema kerakyatan terutama masyarakat kelas bawah berarti secara kontekstual Affandi peduli dengan kondisi masyarakat yang masih dibelit oleh kemiskinan. Jadi kritik dalam hal ini dilakukan dari beberapa sudut pandang yang terkait dengan seni.

Tugas Latihan

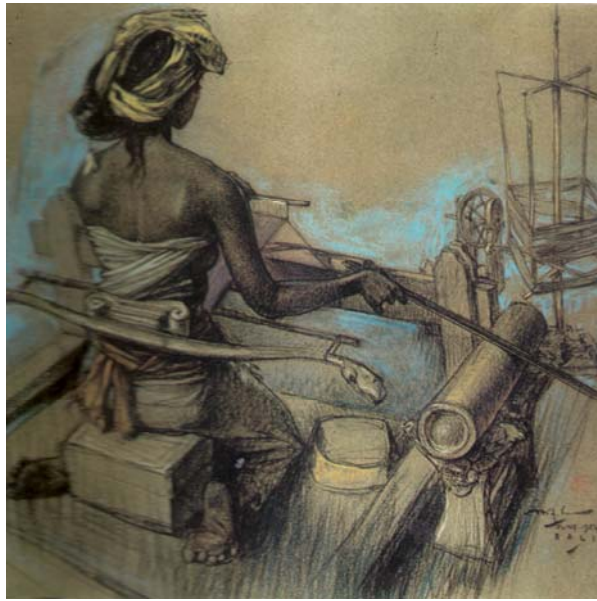
Buatlah sebuah ulasan tentang sebuah karya seni rupa, coba hubungkan karyanya dengan masyarakat sekitar tempat tinggalnya apakah ada hubungannya secara visual, atau ekspresinya mengandung unsur-unsur masyarakat sekitarnya atau hubungkan dengan sistem kepercayaannya/agamanya.

2) Intrinsik, gaya kritik ini dapat dikatakan murni untuk kepentingan estetik, karena yang diulas terfokus kepada nilai estetikanya tanpa dibebani dengan hal lain. Nilai-nilai estetika yang terkait meliputi kemahiran teknik dalam menggunakan alat dan bahan, kemahiran dalam menyusun elemen-elemen estetika yang menjadi harmoni dan kesatuan dalam sebuah karya yang utuh.

3) Komparatif, kritik dilakukan dengan membandingkan karya seorang seniman dengan seniman lain, karya seniman dengan daerah asalnya, dengan teman sejawatnya atau dengan karya seni suatu kelompok masyarakat. Misalnya karya Van Gogh dibandingkan dengan karya cukilan kayu Jepang, karya Picasso dengan patung Afrika atau dengan temannya George Braque yang sama-sama mengembangkan kubisme. Karya Kartika dengan Affandi sebagai bapak dan gurunya. Dengan membandingkan dapat diketahui posisi dan kualitas karya seorang seniman.

Tugas Latihan

Susunlah ulasan sepanjang satu halaman kuarto tentang sebuah karya seni rupa berikut ini, amati dan ulaslah tentang kualitas teknik dan kualitas unsur-unsur yang digunakannya.



Gambar313 . LeeMan Fong, *Menenun* , konte, pastel kapur
(sumber: Koleksi Presiden Soekarno).

Tugas Latihan

Bandingkanlah kedua karya seni rupa/lukisan berikut ini, dari sisi gaya, teknik, dan kualitas unsur-unsurnya (garis, bentuk, warna, tekstur) dan kualitas ekspresinya !

2. Pendekatan Analitik

Pendekatan analitik dikembangkan oleh Feldman dan Plummer, pendekatan ini merupakan suatu cara melakukan apresiasi dengan melakukan analisis terhadap sebuah karya seni rupa dilihat dari beberapa sudut pandang dan tahapan yakni sebagai berikut.

a) Deskripsi

Deskripsi merupakan kegiatan awal dari apresiasi, yaitu mengenal dan menemukan segala informasi tentang karya yang diapresiasi, misalnya identitas senimannya, keterampilan teknik dan bahan yang digunakan, konsep penciptaan, tema yang ditampilkan yang tidak nampak secara kasat mata. Untuk menemukan identitas seniman jika senimannya masih hidup dilakukan dengan wawancara langsung jika memungkinkan, jika seniman sudah meninggal dunia dapat dilakukan studi dokumen selama



a



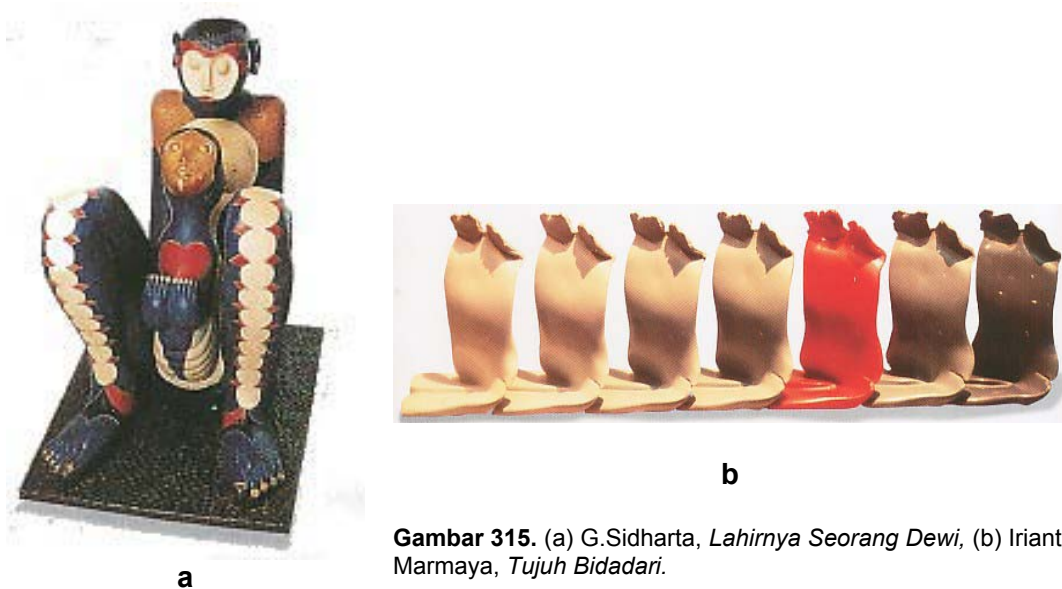
b

Gambar 314 . (a) Sudjojono, *Dibalik Kelambu Terbuka*, (b) Lee Man-Fong, *Wanita Jepang* (sumber: Koleksi Presiden Soekarno)

ia masih hidup dan melakukan wawancara dengan keluarga terdekat dan teman-teman dekatnya. Tujuan mendapatkan identitas seniman adalah guna mendapatkan gambaran secara utuh tentang kepribadiannya yang tentunya mempengaruhi secara fisik karakter ciptaannya. Selanjutnya untuk mendapatkan informasi tentang teknik dan bahan yang digunakan dapat diamati secara langsung, dan jika ada yang meragukan dapat pula dilakukan observasi langsung ke studio tempat sang seniman bekerja, jika diijinkan mengamati langsung ketika ia sedang dalam proses mengerjakan karya seninya. Melihat studionya secara langsung sehingga mendapat gambaran lengkap tentang cara kerja sang seniman dan ini menambah nilai obyektivitas dalam melakukan analisis karyanya. Memang ada seniman yang tidak senang diamati ketika sedang dalam proses bekerja dan ini tergantung dari kepribadian senimannya. Misalnya Affandi, ketika melukis di depan umum ia tidak peduli dengan orang di sekitar yang menontonnya. Untuk mendapatkan hal-hal yang tidak kasat mata, seperti konsep penciptaan, tema yang ditampilkan perlu melakukan studi dengan wawancara kepada senimannya atau membaca katalognya jika ada. Dari data dan informasi yang telah di dapat kemudian

dilanjutkan analisis terhadap karya yang dibuatnya. Kegiatan seperti ini termasuk studi mendalam, bagaimana jika hanya kebetulan melihat pameran, bagaimana mau melakukan apresiasi? Dalam kondisi yang demikian deskripsi yang dilakukan adalah dengan melihat langsung karya yang dipamerkan dan menelusuri konsep-konsep yang dikemukakan melalui katalog pamerannya.

Karya-karya figuratif tidak terlalu sulit untuk dideskripsikan (gb. 311 a, 314), namun karya-karya dengan penampilan non-figuratif (gb.311b) memerlukan kecermatan dalam mendeskripsikan secara kasat mata, namun yang dapat dilakukan adalah mendeskripsikan kondisi fisik dari unsur-unsurnya, prinsip-prinsipnya namun belum sampai kepada penilaian seperti komposisinya tidak seimbang, yang dapat dilakukan pada tahap ini adalah menjelaskan warna yang diaplikasikan, garis-garis yang digunakan (jika ada). Kemudian menjelaskan tentang teknik hanya menceritakan bagaimana sapuan kuasnya, bagaimana cara membuat tekstur dan sebagainya. Jika mengatakan teksturnya terlalu kuat maka itu telah sampai kepada evaluasi. Dengan demikian sebenarnya pada tahap deskripsi menurut Feldman ada dua hal yang dikerjakan yaitu pertama mendapatkan temuan terhadap apa yang dapat dilihat dalam sebuah karya, kedua deskripsi teknis yakni uraian bagaimana karya tersebut dibuat.



Gambar 315. (a) G. Sidharta, *Lahirnya Seorang Dewi*, (b) Irianti Marmaya, *Tujuh Bidadari*.

Dalam mendeskripsikan karya Marc Chagall *The Green Violinist*, deskripsi visual dapat digambarkan apa adanya tentang bentuk, warna, komposisi, namun sulit mendapatkan latar belakang ide penciptaannya

karena tidak ada katalognya. Sebagai gantinya harus mencari informasi melalui buku-buku yang menceritakan tentang Marc Chagall untuk dapat mendeskripsikannya. Mendeskripsikan karya Marc Chagall ini nampaknya yang menonjol adalah menyangkut tentang bentuk yang unik ditampilkan dalam lukisan seperti baju pemain dilukiskan tidak seperti biasanya karena dilukiskan patah-patah. Lalu muka pemain biola hijau begitu pula tangan kanannya, sedang tangan kirinya berwarna krem. Hal unik lainnya yang dideskripsikan adalah tentang celana, baju, dan rumah-rumah sebagai latar belakang ditempatkan di bagian bawah dan bagian atas. Dalam latar belakang juga ada binatang, manusia dan posisi manusia di atas melayang, lalu warna dominan latar belakang.

Untuk analisis dapat mulai dari kualitas unsur visualnya seperti bentuk, warna, ruang dan tekstur. Kemudian diuraikan tentang kenapa visualisasi baju yang dikenakan digambarkan patah-patah, apa yang mempengaruhi Marc Chagall dalam visualisasinya? Bagaimana ia menyusun bentuk dan warna sehingga menjadi seimbang, dan keseimbangan apa yang digunakannya. Untuk analisis memang dibutuhkan pengetahuan mengenai kehidupan pelukisnya, bagaimana panda-ngannya tentang melukis, ia hidup dimana, siapa pelukis lain yang dikagumi, dan sebagainya. Dengan data-data tersebut analisa dapat lebih mendetail. Jika tidak ada referensi kita hanya dapat melakukan analisis sampai diper permukaan, kemudian interpretasinya mungkin berbeda dengan apa yang dimaksud oleh sang pelukis. Untuk hal ini uraian berikut adalah contoh tentang aspek analisisnya.

b) Analisis

Dalam melakukan analisis yang dilakukan adalah menemukan kualitas estetik unsur-unsur yang digunakan, hubungan-hubungan antar unsur yang disusun, kesesuaian konsep dengan ungkapan visualnya. Bagaimana kualitas garis, bentuk, warna dan tekstur, dan bagaimana unsur-unsur itu disusun hingga menjadi suatu susunan kesatuan yang harmonis. Untuk hal ini perlu merujuk kepada bab IV tentang persepsi estetik. Sebagai misal *The Green Violinist*, Marc Chagall (gb. 316) melukis mural untuk Moscow's Jewish Theatre. Sesuai dengan konteksnya hampir semua image yang diungkapkan menyangkut masalah musik. Secara keseluruhan komposisi bentuk disusun berdasarkan keseimbangan vertikal dengan tipe asimetris. Image utama pemain biola dominan di tengah sebagai latar depan (*fore ground*). Ungkapan visual tidak konvensional karena muka pemain biola dan telapak tangan penggesek biola diberi warna hijau, ungkapan baju jas pemain menggunakan pola geometris kubismedigambarkan dengan bidang patah-patah, kaku dan keras dengan warna ungu. Celana panjang kotak-kotak, yang sebelah kiri kotaknya digunakan sebagai jendela bangunan bertingkat. Sepatunya, satu berwarna hitam dan satunya

berwarna krem, ini merupakan keunikan visualisasi yang mungkin dipengaruhi oleh cara ungkapan kaum



Gambar 316. Marc Chagall, *The Green Violinist* (sumber: Ingo F. Wakther)

surrealisme. Sebagai latar belakang bagian bawah menggambarkan lingkungan perumahan begitu pula bagian atas sehingga pembagian bidang vertikal dapat dikurangi kesan memanjang ke atas. Sebagai aksent-aksent kecil dibawah ada kepala binatang mungkin keledai menegadah ke atas. Untuk mengimbangi biola terlalu ke depan di belakang pemain biola ada gambar manusia kecil seperti memegang gitar, di bagian atas di awan dengan warna kelabu hitam dan putih ada manusia melayang, semua obyek di latar belakang warnanya tidak sekuat warna subyek utama, warna tanah putih seakan menggambarkan suasana musim dingin karena dominan warna putih salju, areal perspektif diterapkan dengan baik dan fokus perhatian sangat kuat pada pemain biola.

c) Interpretasi

Untuk melakukan interpretasi hal yang perlu diungkap adalah tentang 'makna' yang terkandung dalam sebuah karya seni. Dalam hal ini ada dua hal yaitu makna fisik (fisikoplastis) dan makna yang ada di balik penampilan fisik tersebut (ideoplastis) sebagai hal yang sulit jika tidak dapat data yang lengkap. Secara fisik, lukisan Chagall dapat diungkap gaya dan pengaruh yang ada dalam karyanya serta bagaimana ia menyusun image-imagenya. Kemudian tentang makna yang terkandung dalam karya betul-betul memerlukan interpretasi dari ungkapan kualitas fisiknya jika tidak ada data tentang latar belakang penciptaannya. Dari analisis yang dilakukan ungkapan visual Marc Chagall dipengaruhi oleh kubisme dan surealisme. Pengaruh kubisme nampak jelas pada bagian jas, baju dan celana panjang sebelah kanan (gb.317a), kemudian surealisme pada penempatan bentuk-bentuknya secara keseluruhan (gb.317 b,c) dengan keseimbangan vertikal untuk mendapatkan harmoni dan kesatuan (gb.317d). Untuk makna dibalik penampilan fisiknya (ideoplastisnya) dapat mengacu kepada judulnya, yang diungkap adalah seorang pemain biola. Kemungkinan interpretasinya adalah bahwa Chagall senang memainkan biola atau ia mengagumi pemain biola dalam suatu pertunjukan di musim dingin. Warna hijau pada muka pemain mungkin tidak memiliki makna simbolik tertentu tetapi hanya ungkapan puitis Chagall untuk mendapatkan estetika yang berbeda daripada memberikan warna literal apa adanya. Kemudian image manusia melayang di latar belakang dapat memiliki arti kias ketika ia mendengarkan suara biola yang merdu atau hanya mengungkapkan suatu keanehan dalam mendukung komposisinya. Warna ungu pada jas pemain dapat juga berarti kias tentang perasaan sang pemain atau perasaan Chagall ketika menghayati kehidupan sang violinist.

d) *Judgement*

Menurut Feldman kita tidak dapat melakukan *judgement* jika belum sampai kepada interpretasi tentang karya yang dianalisis. *Judgement* merupakan suatu kegiatan dalam menentukan tingkat nilai baik dan buruk sebuah karya seni. Untuk melakukan ini informasi dari kegiatan sebelumnya sangat diperlukan. Menurut Feldman ada dua hal yang penting dalam menentukan kualitas karya seni yaitu tujuan seniman dalam membuat karya dan keberhasilannya dalam mencapai tujuan tersebut sehingga yang menentukan adalah aspek teknik dalam mengungkapkan gagasannya secara estetik, perbandingan secara historis dengan seni yang sejenis, dan keaslian atau originalitas. Dalam kasus Chagall tidak dapat diragukan kemampuan tekniknya walaupun ia mendapat pengaruh kubisme dan surealisme untuk mendukung ekspresi estetikanya, namun orisinalitas gagasannya tidak dapat ditandingi oleh seniman di masanya. Jadi kesimpulan dari karya Chagall ini adalah baik.



Gambar 317 . Analisis karya Chagall *The Green Violinist*: (a) Analisis pengaruh kubisme, (b, c) analisis ungkapan surealisme, (d) analisis komposisi dan keseimbangan.

Tugas Latihan

Coba analisa karya seni berikut ini dengan pendekatan analitik, mulai dari mendeskripsikan, analisis, interpretasi hingga *judgement*. Buatlah analisis sepanjang empat halaman folio.

3. Pendekatan Kognitif

Pendekatan ini dikembangkan oleh Michael Parson, dalam penjelasannya setiap orang berbeda dalam memberikan respon terhadap karya seni karena tergantung dari perkembangan kognitifnya yang berhubungan dengan karya seni. Ia membedakan lima tingkat kemampuan melakukan apresiasi dan kadang masing-masing tingkat *overlapping* satu dengan lainnya sehingga menjadi sangat rumit, tetapi kalau dicermati ada hal-hal penting yang dapat dipelajari. Namun sebelumnya ia menjelaskan tentang empat aspek dalam karya seni dan keempat aspek itu ada dalam masing-masing tahap. Keempat aspek tersebut meliputi subyek; ekspresi; medium, bentuk dan gaya; *judgement*.

Subyek yang dimaksud adalah sesuatu yang diekspresikan dalam bentuk karya seni, dapat kasat mata, dapat pula abstrak. Contohnya: anjing, kucing, manusia adalah kasat mata; bahagia, sedih adalah abstrak. Subyek ini ada terutama pada tahap kedua dan ketiga seperti

obyek keindahan berupa bunga, binatang, dan pemandangan. Realisme mengenai image dalam karya seni rupa merupakan gambaran nyata sebagai hal utama dan juga kemampuan teknis dalam menggarap bahan menjadi karya yang nampak realistik.

Ekspresi dalam karya seni tercermin dari tampilannya, pada tahap pertama menyangkut masalah pikiran, perasaan dan perilaku, meliputi perasaan gembira, sedih, marah dan lain-lainnya. Pada tahap kedua tercermin tentang pengungkapan perasaan, menghubungkan seniman dengan lukisannya, serta konsep tentang ekspresi senimannya dan tahap ketiga mengenai subyektivitas, ekspresi individual dan interpretasi. Tahap keempat mengenai ekspresi adalah kebenaran interpretasi, dan publisitas karya seni.

Medium, bentuk, dan gaya; medium adalah benda-benda yang digunakan seniman dan dilihat oleh apresiator berupa cat, kertas, batu, kayu, logam dan sebagainya. Bentuk mencakup unsur yang disusun berupa komposisi, dan gaya merupakan kesamaan artikulasi dari beberapa karya seni. Aspek ini dimulai dari tahap kedua hingga keempat. Aspek *judgement* terdiri dari dua hal yaitu kriteria untuk menilai karya seni dan apresiator sebagai penilai, aspek ini dimulai dari tahap kedua hingga kelima.

Lebih detail mengenai tingkatan tersebut adalah sebagai berikut.

a) Favoritisme

Tahap ini disebut pula tahap pertama, karakteristik utama tahap ini adalah refleksi intuitif yang sifatnya subyektif sangat kuat terhadap karya seni. Terutama terhadap susunan warna, apresiator mengerti bahwa karya seni memiliki makna tetapi tidak mengetahui secara pasti, secara psikologis tahap ini tidak mempedulikan pendapat orang lain, dalam hal estetik karya seni terutama lukisan merupakan obyek yang menyenangkan baik figuratif maupun non-figuratif. Ungkapan-ungkapan yang sering ada pada tahap ini seperti “saya suka warnanya” atau “saya suka bentuknya seperti anjing” tanpa memandang lukisan itu secara teknik dan estetik baik atau buruk.

b) Keindahan dan realisme

Tahap ini adalah tahap kedua, yang menonjol cirinya adalah tentang subyek dalam karya seni, representasi yang ditampilkannya. Karya seni yang baik adalah jika merepresentasikan sesuatu dan realistik yang menampilkan emosi subyeknya seperti tersenyum, sedih, dan gerakan. Secara psikologis tahap ini menghargai pendapat orang lain, dan secara estetik tahap ini menyadari adanya sesuatu yang dilukiskan pada karya seni secara realistik. Ungkapan-ungkapan yang sering dilontarkan dalam

tahap ini seperti “lukisannya seperti sunguhan’, atau “ini sangat sesuai dengan aslinya”. Jadi tahap ini menyangkut tentang karya seni sebagai suatu yang dapat dinikmati oleh penggambarannya yang menyenangkan perasaan. Tahap kedua ini responsi terhadap karya seni adalah seputar penggambaran perasaan dari setiap bentuk dan menghubungkan satu dengan lainnya. Menghubungkan karakter seniman dengan karya seninya, seniman punya motif dan alasan untuk menciptakan karya seni.

c) Ekspresi

Pada tahap ini ada kesadaran tentang ekspresi yang diungkapkan dalam karya seni yaitu adanya perasaan senimannya atau pengalaman rasa apresiatornya. Sehingga tahap ini beranggapan bahwa tujuan karya seni adalah untuk mengekspresikan pengalaman seseorang, keindahan subyeknya menjadi yang kedua. Kreativitas, keaslian, kedalaman rasa adalah sangat dihargai. Secara psikologis tahap ini lebih maju dalam mengalami apa yang orang lain pikirkan dan rasakan, dan secara estetik tahap ini menyadari adanya hal yang tidak relevan dengan keindahan subyek karena yang dicari adalah kualitas ekspresi karya yang ditampilkan. Ungkapan-ungkapan yang sering terdengar pada tahap ini misalnya, “lihat distorsi bentuknya sangat kuat mengungkapkan perasaan senimannya” atau “sapuan kuasnya sangat tepat mengekspresikan gerak subyeknya”. Pada hakekatnya tahap ini menyangkut tiga hal yaitu: pertama tentang subyektivitas, bahwa karya seni harus dipahami secara mental karena karya seni mengandung pemikiran, emosi yang sifatnya subyektif. Kedua adalah ekspresi individu, oleh karena itu karya seni dipahami secara individual agar mengetahui apa yang dikasud oleh senimannya. Ketiga adalah interpretasi, yaitu hubungan timbal balik seniman dan apresiatornya dengan media karya seni. Dalam hal ini apresiator mengalami apa yang dialami oleh senimannya berupa ekspresi yang ada dalam karya seni.

d) Gaya dan bentuk

Memasuki tahap ini karyas seni bukan lagi bersifat individual, tetapi lebih bersifat sosial. Tahap ini membicarakan tentang karya seni dari segala aspeknya mungkin tekniknya, bentuk-bentuknya, apresiator berbincang satu dengan lainnya mebahas dan menginterpretasikan karya seni yang mereka saksikan. Makna karya seni terangkat oleh apa yang diperbincangkan oleh kelompok-kelompok apresiator dan ini melebihi makna yang diinterpretasikan oleh individual. Secara psikologis hal ini lebih rumit dibandingkan mendapatkan makna secara individual, dan individu kadang mendapatkan makna dari membaca beberapa interpretasi tentang karya yang dinikmati dan melihat bagaimana masing-masing interpretasi memaknainya. Secara estetik apresiator mendapatkan makna karya seni dari media yang digunakan, bentuk dan

gayanya dan mampu membedakan makna literal yang ada pada subyek karya seni dengan makna apa yang dicapai dalam karya tersebut dan mengidentifikasi gayanya dengan menghubungkannya secara historis. Selain itu tahap ini menganggap ulasan karya seni dapat menuntun persepsi dan melihat evaluasi karya seni sebagai hal yang obyektif. Ungkapan-ungkapan yang sering terlontar seperti: “Lihat kesedihan dalam ungkapan warna dan tarikan garisnya” atau “bentuk-bentuk dan warna lukisan ini mengingatkan kepada kaum kubisme” Dalam tahap ini kebenaran interpretasi dapat dilakukan melalui dialog dan membandingkannya dengan pendapat orang lain dan karya seni yang diapresiasi, kualitas karya seni tidak dilihat secara subyektif tetapi melalui pendapat kolektif.

e) Otonomi

Pada tahap ini apresiator secara mandiri membuat *judgement* terhadap karya seni dan menyesuaikan kriterianya dengan perkembangan zaman. Pengalaman sangat menentukan untuk melakukannya.

Selanjutnya, menurut Soedarso ada tiga pendekatan apresiasi yaitu aplikatif, kesejarahan, dan problematik.

4. Pendekatan Aplikatif

Pendekatan ini bertujuan untuk menumbuhkan pemahaman tentang karya seni melalui keterlibatan langsung membuat karya seni. Pendekatan ini sangat efektif karena sang apresiator dapat menghayati langsung dan mendalam bagaimana liku-liku penciptaan karya seni. Bagaimana kesulitan menggunakan alat dan bahan, bagaimana mendapatkan warna dan bentuk yang harmonis. Misalnya untuk apresiasi wayang, apresiator membaca cerita lalu memilih tokoh wayang dan kemudian membuatnya. Jadi dengan metode *learning by doing* memberi kesempatan kepada apresiator secara aktif mengalami hingga menghayati proses penciptaan karya seni.

Tugas Latihan

Pilih sebuah jenis karya seni etnis Indonesia, dapat batik, keris, atau wayang. Temukan informasi tentang seni tersebut, ambil sebuah contoh karyanya, kemudian cobalah menirunya dengan seksama.

5. Pendekatan Kesejarahan

Pendekatan kesejarahan merupakan pengembangan apresiasi seni melalui penelusuran sejarah perkembangan seni, dari periode ke periode, lahirnya seni mengikuti perkembangan masyarakat. Dengan pendekatan ini apresiator akan lebih dapat memahami suatu karya seni misalnya tentang cerita wayang lakonnya diambil dari mana dan apa isi ceritanya, lalu tentang batik kenapa batik pedalaman seperti Yogya dan Surakarta lebih gelap dibanding batik pesisiran di Pekalongan. Kemudian perkembangan seni di Indonesia mulai dari zaman prasejarah hingga saat ini kenapa begitu bervariasi. Dengan mengetahui proses perkembangan seni dapat memberi pemahaman yang lebih mendalam tentang karya seni. Kemudian hal ini juga dapat diterapkan kepada seniman secara individu, misalnya perkembangan teknik melukis Affandi dari realisme hingga ekspresionisme dengan menggunakan teknik plototan. Pendekatan kesejarahan tidak pula dapat lepas dari pendekatan sosiologis jika ingin mengetahui perkembangan seni suatu kelompok masyarakat, dalam tataran individu tidak dapat lepas dari pendekatan psikologis dan biografis.

Tugas Latihan

Buatlah sebuah uraian sepanjang dua halaman folio tentang perkembangan sebuah seni rupa. Pilih perkembangan seni rupa suatu masyarakat, atau perkembangan seni rupa dari individu seniman.

6. Pendekatan Problematik

Dengan pendekatan ini seni dipahami melalui pemahaman makna dan pencarian jawaban seputar seni; seperti makna seni, hubungan seni dengan keindahan, seni dan ekspresi, seni dengan alam, fungsi seni rupa bagi kehidupan manusia, jenis seni rupa, gaya dalam seni rupa dan sebagainya. Dengan pendekatan ini apresiator dapat lebih holistik (utuh dan luas) memahami seni. Misalnya tentang problem kenapa manusia membutuhkan seni ? Apa peran seni dalam kehidupan manusia dan seterusnya. Kelemahan pendekatan ini terlalu teoritis, namun demikian untuk mengurangi kejenuhan teori dapat dilakukan variasi dengan alat peraga visual dan variasi tugas untuk didiskusikan.

Tugas Latihan

Susunlah karya tulis sepanjang dua halaman folio dengan topik sebagai berikut.

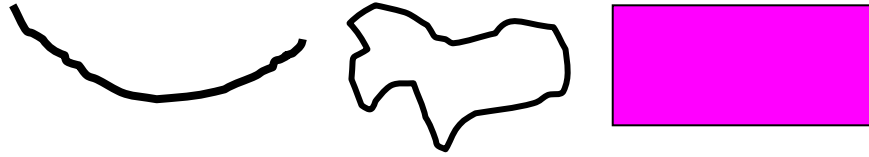
- **Makna seni rupa dalam kehidupan sehari**
- **Perbedaan keindahan seni dan keindahan alam**
- **Jenis-jenis seni rupa tradisional dan fungsinya**

7. Pendekatan Semiotik

Seni rupa merupakan karya manusia yang penuh dengan tanda dan makna, untuk mengungkapkannya dapat dilakukan melalui pendekatan semiotika. Menurut Aart van Zoest istilah semiotika berasal dari bahasa Yunani *semion* yang berarti tanda, yang saat ini menjadi cabang ilmu yang berurusan dengan pengkajian tanda dan segala sesuatu yang berhubungan dengan tanda. Semiotika sangat kental dengan masalah bahasa verbal sebagai media komunikasi, namun dalam perkembangannya penggunaannya merambah ke berbagai bidang ilmu termasuk seni rupa. Oleh karena seni rupa pada dasarnya berupa tanda dan media komunikasi non-verbal, maka pendekatan semiotika dapat digunakan untuk keperluan analisis bahasa visual yang ada pada seni rupa.

Ada dua orang tokoh terkenal sebagai perintis semiotika, yaitu Ferdinand de Saussure dari Perancis dan Charles Sanders Peirce dari Amerika. Teori semiotika Saussure berangkat dari bahasa sedang Peirce memulainya dari logika. Dalam pembahasan ini semiotika Peirce digunakan untuk melakukan analisis seni rupa terutama dalam hal identifikasi klasifikasi tanda dengan ciri-cirinya. Dalam perkembangan selanjutnya Marco de Marinis melakukan penelitian selama delapan tahun tentang semiotika seni pertunjukan yang mengurai lapisan-lapisannya sehingga dapat pula digunakan sebagai model analisis karya seni rupa secara tekstual, dan hal ini tidak jauh dengan properti-properti yang ada dalam estetika.

Penggunaan tanda dalam seni rupa sangat banyak, berkaitan dengan itu menurut Peirce analisisnya meliputi ide, objek, dan makna. Ide dapat dikatakan sebagai lambang, sedangkan makna adalah beban yang terdapat dalam lambang yang mengacu kepada objek tertentu. Tanda merupakan kajian pokok dalam semiotika. Sesuatu agar dapat berfungsi sebagai tanda memiliki beberapa ciri, yaitu harus dapat diamati, dapat difahami, representatif, interpretatif, dan memiliki latar (*ground*) berupa perjanjian, peraturan, dan kebiasaan yang dilembagakan yang disebut dengan kode. Kiranya seni rupa memenuhi ciri-ciri tersebut.



Gambar 318. Garis, bentuk dan warna sebagai tanda dalam seni rupa

Guna menelaah tanda, Peirce mengklasifikasikan tanda menjadi tiga, yaitu berdasarkan sifat *ground*-nya (latarnya), berdasarkan relasi dengan *denotatum*-nya, serta berdasar *interpretant*-nya. Pembagian tanda berdasar latarnya ada tiga jenis yaitu *qualisign*, *sinsign*, dan *legisign*. *Qualisign* merupakan suatu tanda berdasarkan suatu sifat misalnya warna cat agar berfungsi sebagai tanda harus diberi bentuk dan disusun berdasar suatu pedoman. Selanjutnya seni rupa jika dilihat dari *sinsign*-nya, yaitu sebagai tanda berdasar atas tampilannya, misalnya untuk mengenal apakah sebuah wujud disebut gambar atau lukisan, dapat dilihat dari unsur-unsur yang ada pada wujud tersebut menurut kriteria yang disepakati dalam masyarakat. Hal ini berkaitan dengan *legisign*, yaitu bentuk tanda atas dasar suatu peraturan yang berlaku umum dalam lingkungan budaya tertentu berlaku sebagai konvensi, atau sebagai kode.

Mengenai hubungan tanda dengan *denotatum*-nya atau objeknya dibedakan menjadi tiga. Pertama ikon, yaitu sesuatu yang berfungsi sebagai penanda mirip atau serupa dengan bentuk objeknya atau denotatumnya, misalnya dalam sebuah lukisan ada bentuk matahari, bulan, rumah, dan sebagainya. Kedua indeks, yaitu tanda yang berfungsi sebagai penanda yang mengisyaratkan adanya petanda atau tanda yang menandakan adanya tanda lain. Langit mendung sebagai tanda akan hujan, badan lesu menandakan kurang sehat. Dalam seni rupa misalnya warna cerah sebagai indeks suasana hati senimannya ceria sebaliknya indeks kesedihan adalah warna-warna suram dan kusam. Pada gambar (307), tiga buah lukisan Picasso memiliki indeks bahwa lukisan tersebut menggambarkan kemurungan, dan kesedihan yaitu pose subyek menggunakan skematik garis melengkung. Ketiga adalah simbol, merupakan hubungan yang telah dibentuk secara tradisional dan lazim di masyarakat serta tergantung dari suatu aturan yang berlaku umum agar pengguna simbol mengetahui arti yang terkandung di dalamnya. Simbol memiliki sifat *arbitrer* dalam hubungannya antara objek dengan rujukannya. Misalnya dalam seni rupa bentuk dan warna dapat bersifat simbolik hal ini tergantung dari maksud senimannya menggunakan unsur-unsur sebagai media ungkapnya, sehingga pendekatan semiotik dapat pula mencakup pendekatan simbolik.

Selanjutnya hubungan antara tanda dengan *interpretant*-nya dibedakan menjadi tiga dan berguna dalam melakukan interpretasi terhadap tanda yang dianalisis. Pertama, suatu tanda adalah *rheme* bila dapat diinterpretasikan sebagai representasi dari suatu kemungkinan

Tabel 5 . Model Analisis Trikotomi Tand

Analisis Sintaksis

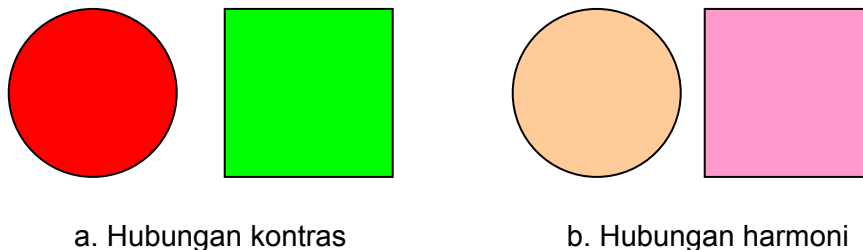
Kebermaknaan Tanda	Hubungan Tanda		
	<i>Ground</i> : dasar, latar sehingga tanda disebut sebagai tanda.	<i>Denotatum</i> : apa yang dirujuk oleh tanda.	<i>Interpretant</i> : interpretasi arti akibat dari latar dan denotatum.
Makna Pertama	<i>Qualisign</i> (sifat tanda perlu wadah): - sifat unsur - prinsip komposisi	<i>Icon</i> (kemiripan tanda dengan yang dirujuk - patung binatang - gambar wajah	<i>Rheme</i> (kemungkinan-kemungkinan arti timbul oleh denotatum tertentu): - judul karya seni
Makna Kedua	<i>Sinsign</i> (tampilan khas tanda): - unsur digunakan khusus oleh seniman sehingga menjadi ciri khasnya	<i>Index</i> (tanda sebagai petunjuk): - tanda khusus yang menunjukkan ciri karya seorang seniman	<i>Decisign</i> (arti tanda dengan kepastian): - ciri khusus yang memberi kepastian karya seniman tertentu
Makna Ketiga	<i>Legisign</i> :(penggunaan tanda menjadi kebiasaan, peraturan): - seorang seniman yang telah memiliki ciri khas selalu menggunakan tanda yang mirip dengan tanda sebelumnya	<i>Symbol</i> (tanda sebagai representasi): - Image yang digunakan oleh seniman sebagai media ungkapannya	<i>Argument</i> (arti tanda berlaku umum): - semua seni rupa mengandung unsur rupa, semua seniman seni rupa menggunakan unsur rupa dalam berkarya.

Analisis Semantik

denotatum yang belum jelas dan menjadi jelas sebagai denotatum jika tanda tersebut diberi predikat denotatum. Misalnya dalam kalimat ‘faktor penentu keberhasilan adalah x’ jika x tersebut diganti dengan kata ‘ketekunan’ barulah denotatumnya dapat diinterpretasikan.

Dalam seni rupa (lukisan, patung) dapat dilihat unsur pembentuknya seperti tema atau judul sehingga karya seni rupa itu memiliki nama tertentu, misalnya *dua penari*, *guernica*, *rakit medusa* karya seni lukis itu menunjukkan kepada dua orang penari, kondisi akibat perang untuk *guernica* dan kecelakaan laut untuk *rakit medusa*. Kedua, tanda sebagai *decisign* atau *decent sign*. Dalam hal ini tanda memberikan informasi tentang denotatumnya. Misalnya, dalam analisis seni rupa, dapat diperhatikan apakah unsur-unsur yang digunakan telah sesuai dengan apa yang diungkapkan dalam katalog, misalnya dalam katalog diuraikan tentang tujuan seniman adalah untuk mengungkapkan kondisi sosial masyarakat yang masih dililit oleh kemiskinan. Kemudian dalam ungkapan karyanya apakah mencerminkan hal itu, jika kemiskinan tanda yang digunakan berupa pemandangan yang indah, gadis cantik dengan warna cerah maka terjadi kesalahan hubungan tanda dengan denotatumnya. Ketiga, hubungan tanda dengan interpretannya sebagai sesuatu yang berlaku umum dan mengandung kebenaran disebut sebagai *argument*. Penerapannya dalam analisis seni rupa yang menggunakan banyak tanda visual adalah bagaimana tanda-tanda itu dalam ruang lingkup umum yang berlaku dalam lingkungan masyarakat. Misalnya semua lukisan yang menggunakan warna-warna cerah memberikan kesan perasaan menggembirakan.

Di samping ketiga klasifikasi tentang semiotika yang diulas oleh Zoest, tanda dapat pula dianalisis melalui tiga hal yang disebut gramatika semiotika, yaitu dari segi sintaksis, semantik, dan pragmatik. Sintaksis yakni mengenai hubungan antara tanda dengan tanda lain dalam membentuk suatu pengertian, misalnya hubungan bentuk (+) dengan warna merah yang memberikan pengertian suatu institusi yang mengelola bantuan untuk kemanusiaan. Namun jika warnanya bukan



Gambar 319. Hubungan antar unsur

merah maka pengertiannya menjadi lain. Untuk itu diperlukan latar belakang dari tanda itu guna interpretasi makna simboliknya, sehingga dalam tahap ini sudah menuju kepada semantik karena mencari hubungan antara tanda dengan apa yang diinterpretasikan. Selanjutnya jika analisis dilakukan terhadap hubungan tanda dengan pengguna tanda maka sampai kepada taraf analisis pragmatik. Apabila analisis sampai pada taraf ini perlu pengetahuan lain seperti psikologi dan sosiologi.

Dalam seni rupa hubungan sintaksis kecenderungannya menyangkut masalah harmoni dan kesatuan, tanda dalam hal ini berarti unsur rupa. Jadi hubungan antara unsur satu dengan unsur lainnya seperti warna dengan warna, bentuk dengan bentuk, warna dengan bentuk, bentuk dengan ruang (gb 319). Selanjutnya mengenai semantik menyangkut hubungan unsur-unsur rupa dengan judul sebagai rujukannya. Apakah unsur-unsur rupa yang digunakan sebagai media ungkap sesuai dengan judulnya? Namun sulitnya, dalam seni rupa non-figuratif kadang judul hanyalah berfungsi sebagai nama yang bukan untuk dikonotasikan dengan makna kata dalam judul itu.

Menurut Soedarsono berdasarkan pendapat Marco de Marinis menguraikan, bahwa dalam seni pertunjukan ada beberapa *layers* yang harus dianalisis agar mendapatkan gambaran yang holistik seperti lakon, pemain, busana, iringan, tempat pentas, bahkan juga penonton. Apabila hal ini dikaitkan dengan seni rupa tidak jauh berbeda dengan seni pertunjukan karena dalam seni rupa juga ada lapisan-lapisan seperti tema atau judul, bahan dan teknik, unsur seni rupa dan prinsip pengorganisasiannya, serta ekspresi yang terkandung didalamnya.

Melakukan analisis dengan pendekatan semiotik sangatlah rinci dan rumit, analisis dapat dilakukan antara hubungan tanda dengan tanda, dan tanda dengan penggunaannya yaitu antara karya seni dengan senimannya dan dengan apresiatornya. Oleh sebab itu melakukan analisis tergantung dari tujuan pencapaian analisis. Sebuah lukisan dapat dianalisis melalui model trikotomi tanda Peirce, yakni mulai dari latar adanya tanda (lukisan), denotasi atau denotatum tentang apa yang dirujuk oleh lukisan sebagai tanda, dan tentang makna dari hubungan tanda (hubungan unsur) dalam seni lukis dan hubungan lukisan dengan senimannya dan dengan masyarakat penggemarnya.

8 PENUTUP

Bagian ini penting untuk diketahui oleh para siswa karena menyangkut pendidikan kejuruan seni yang ditekuni serta ringkasan dari uraian isi buku. Dengan membaca bagian ini siswa memperoleh gambaran secara cepat bagaimana manfaat menekuni profesi kejuruan seni dan bagaimana belajar seni rupa secara menyeluruh.

A. Pentingnya Pendidikan Kejuruan Seni Rupa

Seni rupa memiliki potensi yang cukup baik dikembangkan dalam sistem pendidikan di Indonesia, selain bakat yang dimiliki oleh masyarakatnya ada kekayaan warisan budaya yang luar biasa dalam seni rupa atau seni kriya sangat perlu dikembangkan. Ada seni lukis etnis atau tradisional Bali yang terus tumbuh subur sehingga bermanfaat bagi kesejahteraan masyarakat karena berkembangnya di tengah masyarakat dan dikembangkan oleh masyarakatnya sendiri. Apabila jenis seni rupa lainnya dapat berkembang seperti seni lukis tradisional Bali tentu hal ini akan bermanfaat bagi perkembangan seni rupa sebagai bagian dari kebudayaan Indonesia selain bermanfaat pula bagi kesejahteraan masyarakat luas. Oleh karenanya, sekolah seni rupa yang ada peningkatan kualitasnya baik peralatan maupun sistem pendidikannya sangat perlu mendapat perhatian. Sekolah-sekolah seni yang ada telah banyak melahirkan seniman-seniman yang berkualitas di tanah air, oleh karena hampir semua seniman seni rupa yang terkenal saat ini mereka keluaran dari sekolah seni rupa di tingkat pendidikan menengah dan perguruan tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa sekolah seni telah menghasilkan tamatan yang berkualitas walaupun tidak semua tamatan sekolah seni menjadi seniman. Selain menjadi seniman, tamatan sekolah seni banyak yang mengisi profesi guru seni, pegawai swasta dalam bidang seni seperti desainer, ilustrator, visualizer dan sebagainya.

Sekolah seni rupa banyak memberikan keterampilan sehingga ketika selesai menempuh pendidikan mereka telah memiliki bekal keterampilan alternatif, artinya banyak pilihan keterampilan yang dapat dikembangkan di masyarakat. Memang untuk menjadi seniman yang berkualitas baik diperlukan pendidikan yang lebih terfokus dan profesional ke jenjang pendidikan yang lebih tinggi karena tamatan sekolah seni rupa dengan keterampilan di tingkat menengah belum siap untuk menjadi seniman. Kecuali tamatan tersebut latihan terus menerus selama beberapa tahun secara mandiri. Oleh karena profesi seniman memerlukan keterampilan

teknis yang tinggi program pelatihannya perlu dirancang lebih terstruktur dengan bimbingan yang intensif. Melihat kenyataan yang ada, keberhasilan pendidikan kejuruan seni tidak dapat lepas dengan dunia kerja seni. Sebagai contoh, masyarakat di Jepara dan Bali, lingkungannya sangat mendukung karena di masyarakat kegiatan seni menjadi kegiatan sehari-hari. Jadi peserta didik atau siswa selepas sekolah, banyak dari mereka sudah masuk ke dunia kerja secara alami. Setelah tamat mereka sudah tidak asing dengan nilai-nilai dunia kerja dan mereka telah memiliki pekerjaan yang jelas. Di tempat lain sekolah kejuruan seni belum tumbuh dan dibutuhkan secara alami oleh masyarakatnya, anggapan masyarakat terhadap sekolah kejuruan seni masih samar-samar, untuk bekerja apa kelak jika anak-anak selesai menempuh pendidikan di sekolah tersebut.

Sebenarnya keterampilan seni sangat dibutuhkan di masyarakat, hanya industri seni belum berkembang merata di Indonesia. Pengkajian tentang hal ini oleh pemerintah daerah sangat penting untuk dilakukan, terutama berhubungan dengan keinginan membuka program keahlian seni di suatu daerah. Di sisi lain kebutuhan mengembangkan seni tradisional kedaerahan dibutuhkan sekali pada saat ini namun hal ini belum seimbang dengan kebutuhan mengembangkan sekolah atau pendidikan seni untuk menghasilkan tamatan, sebagai ujung tombak pelestari dan pengembang seni dan budaya di masyarakat. Melihat kenyataan ini kiranya, sekolah seni rupa yang ada saat ini sangat penting untuk ditingkatkan kualitasnya disesuaikan program-programnya untuk memenuhi kebutuhan tenaga seni rupa di masyarakat. Sehubungan dengan itu pengembangan sekolah kejuruan seni di Indonesia Tengah dan Timur masih perlu mendapat perhatian guna menyeimbangkan perkembangan seni dan budaya di Indonesia. Potensi seni rupa di kedua daerah tersebut sangat besar, begitu pula sumber daya alam untuk bahan membuat karya seni berlimpah, oleh sebab itu perlu ada strategi khusus untuk mengembangkannya. Misalnya, jika belum ada tenaga pengajar yang memadai diberlakukan program beasiswa, atau pelatihan khusus bagi pemuda-pemudanya yang tertarik dalam dunia seni. Di Toraja dominan seni rupa dan kriya, di Sulawesi Utara dominan seni musik begitu pula di daerah Maluku, di Papua seni musik dan seni rupa atau kriya sangat potensial, dan di Nusa Tenggara Timur sangat potensial seni tenunnya. Namun sayangnya pendidikan kejuruan seni belum merespon potensi-potensi yang baik ini akibatnya sekolah seni rupa dan kriya tidak tumbuh secara kokoh dan alami seperti di kedua daerah tadi. Jadi berdasarkan pemetaan yang sekilas ini perlu ada tindak lanjut pelaksanaan pengkajian yang mendalam untuk mengembangkan seni rupa Indonesia yang modern. Sangat ironis apabila Indonesia di masa depan menjadi negara modern tetapi kehilangan akar seni dan

budayanya yang memiliki nilai tinggi dan sebaliknya dikembangkan atau diambil oleh negara lain yang peduli dengan kesenian.



Gambar 320 . Lukisan Tradisional Kamasan Klungkung Bali berkembang menjadi lukisan gaya baru Ubud dan batuan (foto: Agung Suryahadi)

B. Pendidikan Seni Rupa dan Seni Kriya di Indonesia di Masa Depan

Kita boleh bangga dengan menepuk dada sebagai negara terbesar di Asia Tenggara memiliki kekayaan seni budaya yang luar biasa ragamnya. Namun kebanggaan tidaklah cukup hanya gembar-gembor dengan kekayaan itu, tetapi perlu ada tindakan setrategis nyata dalam mengelola kekayaan seni budaya itu secara arif dan bijaksana demi keberlangsungan dan kebermanfaatannya bagi kesejahteraan masyarakat. Bentuk-bentuk seni budaya Indonesia terutama seni rupa dan kriyanya sangat potensial untuk dikembangkan, dikemas menjadi bentuk seni budaya dengan selera estetik masa kini dan ini memiliki daya saing yang kuat di tingkat global. Untuk itu perlu ada perubahan sikap dari pendukung seni dan budaya di setiap daerah, perubahan sikap yang utama adalah adanya hasrat ingin berubah dari seluruh warga sekolah dan lapisan masyarakat. Dari kasus-kasus perubahan dan keberhasilannya dalam bidang seni dan budaya, dapat dilihat beberapa daerah yang telah terlebih dahulu melakukannya dan berhasil. Perubahan menuju kepada keberhasilan di suatu masyarakat perlu ada pelopor, pemimpin, ada ahli dalam bidangnya dan ada manajer yang mengelolanya.

Contoh-contoh keberhasilan perubahan dalam seni rupa dan kriya telah diuraikan dalam bab II, yaitu perubahan paradigma seni lukis tradisional Bali, dan perubahan paradigma seni Batik di Yogya. Kedua

perubahan yang berhasil di kedua daerah tersebut disebabkan oleh adanya hasrat untuk berubah dan keterbukaan masyarakatnya dan diawali oleh tokoh-tokoh masyarakatnya. Perubahan di Ubud Bali dipelopori oleh pemimpin daerahnya dan didampingi oleh ahli dalam bidang seni rupa terutama seni lukis. Di Yogyakarta perubahan fungsi dan teknik seni batik terjadi karena dipelopori oleh tokoh-tokoh senimannya dengan melakukan eksperimen yang tak kenal lelah dan didukung oleh masyarakatnya. Untuk keberlangsungannya diberikan bimbingan promosi dan pemasaran agar pembaharuan produk diketahui oleh masyarakat luas dan laku untuk dijual. Untuk kasus Ubud promosi dan pemasarannya difasilitasi oleh dua orang pelukis asing sebagai tenaga ahli dengan melaksanakan pameran di luar negeri misalnya di Singapura. Oleh karena karya-karya seninya terjual, seniman semakin semangat bekerja dan memiliki uang untuk membeli bahan yang lebih berkualitas dengan demikian perkembangannya berjalan terus. Beruntung bagi kedua daerah - Bali dan Yogya - sebagai daerah tujuan wisata utama di Indonesia sehingga produk-produk seni rupa dan kriyanya banyak dicari dan dibeli oleh wisatawan mancanegara. Pariwisata di kedua daerah menjadi andalan dalam penjualan benda seni dan kriya. Bagaimana dengan daerah lain? Untuk sementara ini, Bali masih sebagai etalase produk seni dan budaya Indonesia bagi pembeli-pembeli dari luar negeri. Hampir seluruh produk seni rupa dan kriya Indonesia di pasarkan di Bali. Namun mengandalkan pariwisata sangat rentan dan sensitif terhadap berbagai macam isue yang berbau negatif, seperti keamanan, penyakit dan bencana alam. Oleh sebab itu, bagi daerah lain yang tidak mengandalkan pariwisata untuk mengembangkan pasarnya perlu mencari alternatif lain.



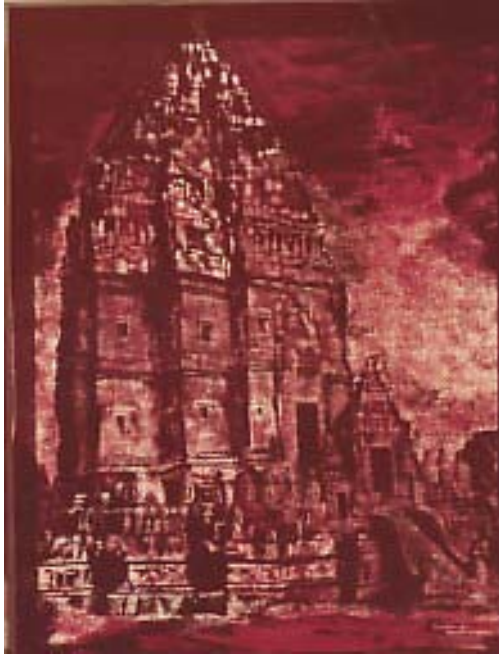
Gambar 321 . Wayang beber Jawa Tengah, dapatkah menjadi lukisan modern?
(foto: Agung Suryahadi)

Melihat perubahan yang terjadi di kedua daerah, apakah di daerah lain tidak memungkinkan ? Pengembangan seni rupa dan kriya di daerah-daerah sangat penting, untuk terjadinya keseimbangan perkembangan seni dan budaya di seluruh wilayah Indonesia. Saat ini yang terjadi ada daerah yang sangat maju dalam seni dan budaya, ada daerah yang tertinggal. Untuk mencapai keseimbangan, salah satu melalui lembaga pendidikan formal atau melalui pendidikan dan pelatihan singkat. Melihat banyaknya masyarakat usia produktif yang tidak memiliki pekerjaan, pelatihan ketrampilan seni rupa dan kriya menjadi salah satu alternatif. Sektor ini tidak memerlukan peralatan berat atau canggih, dan sektor ini dijamin ramah lingkungan. Misalnya, latihan mengukir hanya perlu alat pahat, latihan menggambar yang paling sederhana hanya memerlukan kertas dan pensil. Apabila telah terampil, yang bersangkutan hanya perlu bekal alat pahat dan keuletan dalam berusaha niscaya dapat hidup dengan baik. Ini merupakan kebutuhan minimal untuk kerja individual, namun jika menginginkan menjadi industri memang memerlukan peralatan yang lebih canggih menyesuaikan dengan perkembangan teknologi.



Gambar 322 .
Bagong Kusudihardjo,
Topeng (foto: A .Agung
Suryahadi).

Guna mengadopsi perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, pendidikan formal melalui sekolah adalah sebagai salah satu tempat terjadinya transfer kebudayaan seperti iptek tersebut. Agar sekolah seni rupa tidak ketinggalan, sangat perlu memasukkan materi iptek yang dapat terintegrasi dengan materi lainnya. Contoh nyata adalah pada saat ini komputer dapat sebagai alat untuk menggambar dan melukis, pengetahuan kimia terapan sangat dibutuhkan pada bidang keahlian tekstil, keramik, kayu, dan kulit.



Gambar 323 . Made Kedol Subrata,
Candi Prambanan (foto: A.Agung
Suryahadi).



Gambar 324 . Trihono, *Perkelahian Rahwana dengan Jatayu*
(foto: A.Agung Suryahadi)

Singkatnya, di masa depan sinergi antara seni dan teknologi sangat penting, karena produk-produk yang sarat teknologi juga sarat dengan seni. Ketika dalam suatu produk ada unsur seni dan teknologi maka produk tersebut akan digemari oleh masyarakat. Tamatan sekolah kejuruan seni diharapkan nantinya mampu menjadi agen-agen perubahan sehingga seni dan budaya Indonesia tidak mandeg, oleh sebab itu peran sekolah kejuruan seni sebagai persemaian seniman-seniman muda yang akan melanjutkan kelestarian dan pengembangan seni dan budaya Indonesia sangat diperlukan.

C. Manfaat Buku Ini Sebagai Pendukung Belajar Seni Rupa

Buku ini diterbitkan dengan harapan dapat memberi bekal dasar dalam meniti karier di bidang seni rupa. Sebagai yang telah diuraikan dalam bab pendahuluan, buku ini disusun berdasarkan kebutuhan minimal untuk mempelajari seni rupa. Hal ini dapat tercermin dari materi yang dibahas. Bab II membekali wawasan seni kepada siswa, uraiannya menyangkut seni rupa Indonesia dan seni rupa mancanegara. Hal yang dapat dipelajari dalam wawasan seni tersebut adalah pertama, mengenai wawasan seni rupa Indonesia. Sebagai suatu upaya untuk mengetahui identitas seni budaya sendiri, wawasan seni Indonesia atau wawasan seni Nusantara sangat penting.

Dalam dunia yang semakin mengglobal identitas bangsa dan negara semakin diperlukan, sehingga ada negara yang ingin mencari identitasnya melalui pengakuan terhadap jenis seni negara lain. Oleh

sebab itu wawasan kebangsaan melalui seni sangat penting untuk mengetahui identitas suatu bangsa. Dalam buku ini, untuk wawasan seni rupa Indonesia masih terbatas pada masalah batik, keris dan seni rupa etnis Bali. Padahal masih ada banyak materi yang belum sempat dipelajari dan diuraikan tersebar di daerah-daerah sebagai kekayaan budaya bangsa. Ada unsur-unsur seni lokal yang dapat diangkat menjadi universal, dalam hal ini ada yang telah digarap baik oleh seniman Indonesia dan mancanegara. Pada seni batik misalnya, seniman-seniman di Yogyakarta sebagai pelopor melakukan eksplorasi terhadap potensi teknik dan motif batik sehingga melahirkan seni lukis batik yang bersifat individual dan universal. Maksudnya setiap individu seniman dapat mengembangkan ekspresi individunya melalui teknik dan motif tradisional yang dikembangkan sebagai unsur visualnya. Seniman mancanegara yang menimba inspirasi dari seni etnik tradisional Indonesia cukup banyak, mulai dari Walterspies, Bonnet, Le Mayeur, Donal Frend dan sebagainya. Uniknyanya semua mereka menggali dan bermukim di Bali. Dengan wawasan seni rupa Indonesia para siswa sebagai generasi muda diharapkan mengembangkan kesadaran dan motivasinya untuk juga menggali seni etnik tradisional Indonesia sehingga memiliki manfaat dalam mengembangkan kebudayaan Indonesia melalui kesenian.

Selain wawasan tentang seni budaya Indonesia, sangat penting pula dipelajari tentang seni dari mancanegara. Dalam buku ini masih terbatas hanya tentang seni dari beberapa negara; mulai dari seni rupa Mesir yang paling kuno, kemudian Yunani, Romawi, India, Cina, dan Jepang. Pada bagian ini juga masih banyak yang belum dibahas seperti seni budaya Sumeria, Timur Tengah, Pasifik, Indian Amerika. Wawasan seni dan budaya mancanegara memberi perspektif lebih luas kepada siswa sehingga menyadari dimana posisi seni dan budaya Indonesia dalam keterkaitannya dengan seni budaya di dunia. Dalam wawasan seni budaya mancanegara ada hal-hal yang positif dapat dipetik, sebagaimana halnya seni rupa Mesir Kuno yang telah maju sejak 3000 tahun sebelum Masehi, perkembangan seni dan kebudayaan Barat yang pada awalnya berlandaskan kepada seni dan budaya klasik Yunani dan Romawi hingga dapat berkembang dengan pesat dan mempengaruhi seni dan budaya di seluruh dunia pada saat ini. Selain itu diuraikan pula tentang bagaimana seniman-seniman seni rupa mengembangkan konsep-konsepnya sehingga seni rupa dapat berkembang. Dengan pengetahuan itu diharapkan dapat memberi inspirasi untuk melakukan transformasi seni budaya bangsa sendiri dan memaklumi keberadaan dan perilaku bangsa lain.

Guna mengembangkan kemampuan dan keterampilan seni rupa, terlebih dahulu perlu mengetahui tentang jenis, sifat bahan, serta alat

yang digunakan. Untuk itu bab III merupakan latihan penguasaan teknik; namun baru diuraikan tentang beberapa bahan seni rupa dua dimensional yang pokok dan konvensional seperti arang, pensil, pastel, cat air, cat akrilik, dan cat minyak. Sedangkan pada bahan seni rupa tiga dimensional masih sebatas bahan lunak seperti kertas dan tanah liat. Bahan yang lain seperti kayu, batu, dan logam masih sebatas pengenalan, dan belum sempat dibahas secara mendetail. Sebagai pemula pengenalan terhadap beberapa bahan yang akan digunakan sangat penting. Tidak semua bahan dapat cocok digunakan oleh setiap orang. Oleh karenanya eksplorasi berbagai jenis bahan juga bermaksud untuk mendapatkan kesesuaian dengan masing-masing individu siswa. Seorang siswa mungkin sangat berbakat hanya menggunakan arang untuk menggambar dan melukis, tetapi tidak baik menggunakan bahan yang lain. Ada pula siswa menjadi sangat bergairah jika menggunakan media campuran karena dapat memberi peluang kepada potensi kreatifnya dalam menjelajahi berbagai potensi jenis bahan dan mengkombinaikannya menjadi sebuah karya seni yang bermutu.

Dalam menciptakan karya seni kepekaan estetik menjadi suatu yang sangat penting. Hal ini disebabkan karena estetik merupakan salah satu muatan yang terkandung dalam karya seni. Tanpa kandungan estetik karya seni tidak akan menarik dan menyenangkan atau memuaskan perasaan manusia sebagai penikmatnya. Oleh sebab itu dalam bab IV siswa diharapkan belajar tentang potensi unsur-unsur seni rupa sebagai aspek pokok pembentuknya, serta prinsip-prinsip mengorganisasikan sehingga menjadi suatu susunan atau komposisi yang estetik. Dalam hal ini siswa bagaikan calon manajer yang mempelajari manajemen untuk mengetahui karakter unsur manajemen dan mengetahui cara mengorganisasikan dan mengevaluasi baik dan buruknya. Hal yang perlu disadari adalah, bahwa kepekaan estetik tidak serta merta dapat dimiliki, karena berhubungan dengan perasaan maka untuk mengasahnya agar menjadi tajam memerlukan proses dan waktu. Latihan terus menerus dan banyak mengamati karya-karya seni merupakan salah satu cara yang telah lazim dilaksanakan dan berhasil.

Selain mengasah kepekaan estetik hal yang menyangkut teknik dan mendasar perlu dimiliki oleh calon seniman seni rupa adalah kemampuan menggambar dan membentuk. Pembahasan diuraikan dalam bab V, ditampilkan contoh-contoh karya dan beberapa visualisasi prosesnya untuk memberikan gambaran lebih jelas tentang cara menggambar dengan berbagai jenis bahan dan alat. Visualisasi teknik tidak seluruhnya ditampilkan, namun dalam penugasan disampaikan uraian verbal untuk memberi kesempatan kepada siswa menggunakan imajinasi masing-masing dalam menafsirkannya.

Dalam uraian menggambar lebih menggunakan pendekatan tematik, seperti menggambar alam benda, menggambar tumbuh-tumbuhan dan binatang, menggambar manusia, menggambar huruf, dan menggambar ilustrasi. Khusus menggambar perspektif dan proyeksi diuraikan dasarnya untuk memberi bekal dasar bagi siswa yang senang untuk meniti profesi sebagai pelukis pemandangan, pematung, dan desainer industri kerajinan. Selanjutnya untuk bagian membentuk tiga dimensional baru sebatas membentuk dengan bahan kertas dan tanah liat dengan beberapa jenis keteknikannya. Bahan tiga dimensi lainnya belum dibahas secara lengkap.

Seorang seniman yang baik biasanya memiliki kemampuan kreativitas yang tinggi, tanpa kemampuan kreatif seorang seniman akan mandeg. Jadi kreativitas mutlak perlu dalam bidang kesenian. Untuk itu apabila diperhatikan, dalam bab VI diuraikan pengetahuan tentang kreativitas, ditampilkan tentang contoh-contoh seniman berhasil karena kreatif, serta contoh-contoh dalam mengembangkan kemampuan kreativitas seni rupa serta latihan mengembangkan kemampuan kreatif menciptakan bentuk-bentuk baru. Ada beberapa aspek yang dapat dijadikan sebagai obyek untuk berkreasi, kreatif dalam bidang seni rupa dapat pada aspek bahannya, bentuknya, warnanya, komposisinya, temanya. Biasanya jika tema konsepnya kreatif, aspek-aspek lainnya akan mengikuti. Misalnya Picasso, adalah seniman seni rupa yang kreatif dalam konsep dan aspek-aspek hasil karya lainnya juga menjadi kreatif. Ketika ia dalam konsep periode biru, warna-warna lukisannya menggunakan dominan warna biru dan itu menjadi ciri khas lukisannya, begitu pula ketika konsepnya pindah ke periode pink, warna lukisannya menggunakan dominan warna pink. Lalu ia pindah ke konsep analisis bentuk, bentuk-bentuk lukisannya berubah menjadi kubisme. Jadi konsep bagi seorang seniman seni rupa merupakan hasil perenungan kreatifnya, ia bagaikan seorang filsuf untuk selalu merenung dan mengungkapkan kebenaran tentang fenomena yang ada di alam ini. Seniman seharusnya tidak berhenti pada tataran estetik dalam berkarya, ia dapat melanjutkannya ketataran filosofis sehingga dapat memperkaya konsep-konsep berkesenian.

Seorang seniman tidak hanya mampu berkarya, ia perlu juga secara kritis melakukan analisis, minimal kepada karyanya sendiri. Hal ini diuraikan dalam bab VII yang bertujuan memberi bekal kemampuan melakukan analisis secara sistematis ketika melihat karya seni rupa kepada calon seniman. Hal ini juga bertujuan meningkatkan kepekaan estetik sehingga dapat mempengaruhi perkembangan dalam menciptakan karya seni rupa. Akhirnya dalam bab VIII ini merupakan ringkasan dari seluruh isi buku.

D. Kiat Sebagai Siswa Calon Seniman

Sebagai seorang siswa yang bercita-cita meniti profesi sebagai seniman perlu memiliki kiat-kiat agar dapat berhasil dalam studi kemudian melanjutkan terjun di masyarakat secara mandiri. Namun biasanya, setelah selesai belajar di Sekolah Menengah Kejuruan Seni dan Budaya seorang tamatan memilih beberapa jalur, yaitu: bekerja secara mandiri, bekerja dengan orang lain, atau melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi. Ada pula yang banting stir memilih bidang lain karena bekal berkeseniannya tidak dapat digunakan dalam dunia kerja seperti menjadi sopir, atau pekerjaan lain yang tidak ada hubungannya dengan seni.

Tamatan yang memilih jalur mandiri biasanya perlu waktu pematangan dengan praktek secara terus menerus dengan keuletan yang tinggi sehingga mendapat pengakuan dari masyarakat tentang keterampilannya. Hal ini jarang terjadi kecuali sang tamatan memiliki bakat yang luar biasa sehingga ia memiliki kepercayaan diri untuk mandiri. Sebagian besar tamatan memilih jalur bekerja dengan orang lain atau di perusahaan tertentu jika tidak melanjutkan pendidikan. Tamatan yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dan orang tuanya mampu secara ekonomi, banyak yang melanjutkan ke pendidikan yang lebih tinggi di perguruan tinggi seni yang ada di tanah air.

Dari pengamatan yang dilakukan, siswa calon seniman yang berhasil kebanyakan yang memiliki kemauan kuat untuk belajar. Beberapa kiat untuk itu adalah sebagai berikut.

1. Memotivasi diri untuk berhasil dalam belajar, sebagai calon seniman yang hendak menginjak dewasa perlu mengembangkan kesadaran diri bahwa sebagian besar keberhasilan bukan ditentukan oleh orang lain, melainkan oleh kemauan dan upaya diri sendiri.
2. Oleh karena sekolah kejuruan menekankan kepada keterampilan, maka untuk menguasai keterampilan cara yang terbaik adalah dengan latihan yang terus menerus dalam bidang seni rupa. Latihan yang pokok ada dalam buku ini misalnya membuat sketsa, menggambar, dan membentuk.
3. Dalam latihan memerlukan bahan yang tidak sedikit, oleh sebab itu karena masih dalam taraf belajar, gunakanlah bahan yang murah dan mudah didapat. Misalnya dalam membuat sketsa gunakan kertas buram, jika tidak ada kertas buram menggunakan kertas bekas yang dibaliknya masih kosong. Ada seorang seniman yang sangat berhasil, dalam latihan membuat sketsa menggunakan setiap kertas yang diketemukannya, seperti kertas pembungkus, kertas karton kemasan yang dibaliknya kosong.

4. Membuat sketsa dengan target setiap harinya, oleh karena itu jika mungkin membuat sketsa minimal sebanyak sepuluh buah sketsa setiap hari untuk meluweskan keterampilan tangan dalam membentuk. Membentuk kelompok informal dengan teman-teman untuk membuat acara sketsa dan menggambar bersama ke lokasi yang menarik. Jika mungkin memiliki buku sketsa yang dapat dibawa kemanapun pergi. Buatlah sketsa di tempat-tempat umum untuk melatih mental agar tidak canggung berhadapan dengan orang banyak.
5. Melakukan eksplorasi setiap jenis bahan yang ada untuk menguasai karakter dan potensinya.
6. Untuk praktek, tidak mengantungkan diri hanya praktek ketika di sekolah. Lakukan diskusi dengan teman-teman dan saling kritik terhadap karya yang telah dibuat. Atau minta saran-saran kepada teman yang lebih senior atau seniman yang telah berhasil.
7. Sering-sering menyaksikan pameran seni rupa atau pergi ke galeri-galeri, museum atau mengunjungi studio-studio seniman untuk mengasah kepekaan persepsi.
8. Membaca berita atau artikel di media masa tentang seni rupa atau seni lainnya untuk meluaskan wawasan kesenirupaan.
9. Apabila di sekolah ada internet, lakukanlah browsing untuk melihat informasi mengenai seni rupa dari seluruh dunia, Jika mungkin belajarliah mengoperasikan komputer dengan program photoshop dan corel draw agar tidak ketinggalan tentang dunia teknologi yang sedang berkembang saat ini.
10. Terakhir hal yang paling penting untuk selalu diingat dan dilakukan adalah menggali seni rupa Indonesia dari akar budaya Indonesia sehingga muncul seni baru sebagai bagian dari Indonesia yang modern.

Ini adalah sepuluh kiat bagi siswa calon seniman seni rupa yang telah banyak dilakukan oleh seniman-seniman yang berhasil meniti karier sebagai seniman. Selamat belajar.

KEPUSTAKAAN

- Abdulah, Irwan (2006) **Konstruksi dan Reproduksi Kebudayaan**. Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Appellof, Marian Ed. (1992) **Everything You Ever Wanted to Know About Water Color**, New Cork, Watson-Guption Publication.
- Ave, Joop et.al (1978) **Puri Bhakti Rena Tama**, Museum Istana Kepresidenan.
- Baker, Joan Stanley (1984) **Japanese Art**, London, Thames and Hudson
- Bangun, Sem C. (2001) **Kritik Seni Rupa**. Bandung, Penerbit ITB.
- Barnes, Rob (1987) *Teaching Art to Young Children*, London, Unwin Hyman.
- Barrer, Chris (2005) **Cultural Studies: Teori & Praktik**. Terj. Nurhadi. Yogyakarta, Kreasi Wacana.
- Birk, Tony (1979) **Pottery**, London, A Pan Original Books Ltd.
- Broudy, Harry S. (1987) "Theory and Practice in Aesthetic Education. **Studies in Art Education**, Chicago, Rand McNally & Co.
- Christy, Geraldine and Sara Pearce (1991) **Step by Step Art School Ceramic**, London, The Hamlyn Publishing Group Limited.
- Darby, Max (1986) **Image in Life**, Victoria, Ministry of education (School Division).
- Dewantara, Ki Hadjar (1994) **Karya Ki Hadjar Dewantara Bagian II Kebudayaan**, Yogyakarta, Majelis Luhur Persatuan Tamansiswa.
- Dunkelberg, Klaus (1984) **Drawing The Nude: The Body, Figures, Forms**, New York, Van Nostrand Reinhold Company.
- Eberly, Bob (1989) **Scamper On**, Australia, Hawker Brownlow Education.
- Eisner, Elliot W. & David W. Ecker (1970) 'Some Historical Development in Art Education' dalam George Papas **Concept in Art Education an Anthology of Current Issues**, Florida: The MacMillan Company.
- Feldman, Edmund Burke (1967) **Art As Image and Idea**, Englewood Cliffs, Prentice-Hall, INC.
- Fischer, Joseph (1994) **The Folk Art of Java**, Oxford, Oxford University Press.
- Gardner, Howard (1983) A cognitive View of the Art. **Artistic Intelligences**, Art Education, Oxford, Pergamon Press
- Geertz, Clifford (1973) **Interpretation of Culture**, New Cork, Basic Books, Inc., Publisher.
- Gombrich, E.H (1978) **The Story of Art**, London, Phaidon.
- Guilford, J.P (1968) **Intelligence, Creativity and Their Educational Implications** California: Robert R.Knapp, Publisher.
- Haer, Debbie Guthrie , Juliette Morrilot, Irene Toh, Ed. (2000) **Bali a Travellers's Companion**, Singapore, Archipelago Press.

- Harrison, Hazle (2006) *Art School: How to Saint and Draw*, London, Hermes Houses.
- Holt, Claire (2000) ***Melacak Jejak-Jejak Perkembangan Seni Di Indonesia***, Terj. R.M. Soedarsono. Bandung, Masyarakat Seni Pertunjukkan Indonesia.
- Homekler, Ori (1982) ***Homekler's People***, London, Europa Publication Limited.
- Irving, Kaufman (1966) ***Art and Education*** New York, The MacMillan Company.
- Jaxtheimer, Bodo W.(1982) ***How to Paint and Draw***, London, Thames and Hudson.
- Koentjaraningrat (2002) ***Pengantar Ilmu Antrpologi***, Jakarta, Rineka Cipta.
- _____ (2002) ***Manusia dan Kebudayaan di Indonesia***. Jakarta: Penerbit Jambatan, 2002.
- Lansing, Kenneth M (1969) ***Art, Artist, And Art Education***, New York, McGraw-Hill Book Company.
- Lowenfeld, Viktor(1970) ***Creative and Mental Growth***, London, MacMillan Publishing Company.
- McKim, Robert H. (1972) ***Experiences in Visual Thinking***, California, Wadsworth Publishing Company.
- Mistchell, W.J.T. () ***Iconology: Image, Text, Ideology***, Chicago, The University of Chicago Press
- Ngantung, Henk (1981) ***Sketsa-Sketsa Henk Ngantung***, Jakarta, Penerbit Sinar Harapan.
- Parramon's Editorial Team (1998) ***All About Tehniques in Oil***, New York, Barron's Educational Series, Inc.
- Parramon's Editorial Team (1998) ***All About Tehniques in Pastel***, New York, Barron's Educational Series, Inc.
- Parson, J. Michael (1987) ***How We Understand Art***, New York, Cambridge University Press.
- Peursen, van (1976). ***Setrategi Kebudayaan***, terjemahan Dick Hartoko, Yogyakarta, Percetakan Kanisius.
- Pritzker, Pamela (1975) ***Max Ernst***, New York, Leon Amiel Publisher.
- Read, Herbert (1968) ***The Meaning of Art***, London, Faber & Faber.
- Richter, Ann (1993) ***Art and Craft of Indonesia***, San Francisco, Chronicle Books.
- Roukes, Nicholas (1980) ***Design Synectics***, Worcester, Davis Publication, Inc.
- (1984) ***Art Synectics***, Worcestre, Davis Publication Inc.
- Saxton, Collin (1981) ***Art School***, London, McMilan.
- Sidaway, Ian (1996) ***The Mixed Media***, London, A Quarto Book.
- Sitowati, Retno Suliastianingsih & Jphn N. Miksic (2006) ***Icons of art***, Jakarta, Museum Nasional.

- Smith, Ralph A. (1986) ***Excelence in Art Education***, Virginia, National Art Education Association.
- Smith, Stan (1984) ***Anatomy Perspective and Composition for The Artist***, New York, Watson-Guption Publication.
- Sediawati, Edi (2006) ***Budayaan Indonesia:Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah***. Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada.
- Soedarso SP. ***Tinjauan Seni***, Yogyakarta, Saku Dayar Sana.
- _____. ***Seni Lukis Batik Indonesia***, Yogyakarta, Taman Budaya
- Soekmono (1973) ***Pengantar Sejarah Kebudayaan Indonesia 1***. Yogyakarta, Penerbit Kanisius.
- Soemantri, Hilda et.al (2002) ***Indonesian Heritage***, Yakarta. P.T Widyadara.
- Spradley, James.P ***Culture and Cognition***, London, Chandler Publishing Company.
- Sternberg, Robert J. Ed. (1999) ***Handbook of Creativity***, United Kingdom, Cambridge University.
- Sudarmadji et.al (1985) ***Apresiasi Seni***, Jakarta, Badan Pelaksana Pembangunan Proyek Ancol, PT. Pembangunan Jaya.
- Thompson, Belinda and Michel Howard (1988) ***Impresionism***, London, Bison Books Ltd.
- Walter, Ingo F. and Rainer Metzger (1987) ***Marc Chagall***, Hamburg, Taschen .
- Wilson, Simon (1974) ***Pop***, London, Tahmes and Hudson.
- Yudoseputro, Wiyoso (1993) ***Pengantar Wawasan Seni Budaya***, Jakarta, Departemen Pendidikan dan Kebudayaan
- Zelanski, Paul & Mary Pat Fisher (1988) ***The Art of Seeing***, London, Bay Books.
- Zimmer, Heinrich (2003) ***Sejarah Filasafat India***, Yogyakarta, Pustaka Pelajar.
- Zoetmoelder (2004), ***Kamus Bahasa Jawa Kuna***, Jakarta, P.T Gramedia Pusataka Utama.

GLOSARIUM

Adjacent	Jenis kombinasi warna, komplemen yang terdiri dari tiga warna dimana ada satu warna berhadapan ditambah satu warna yang ada disebelah salah satu dari warna yang berhadapan itu. (Lihat gambar pada bagian warna).
Air Brush	Alat yang berperan sebagai kuas tetapi dalam menerapkan warna dilakukan dengan cara menyemprotkan melalui bantuan kompresor sebagai penyimpan dan pengeluar angin
Akumulasi	Bersatu melalui percampuran
Analogus	Jenis kombinasi warna yang terdiri dari tiga sampai empat warna bersebelahan dalam lingkaran warna dimana pada kombinasi warna itu ada satu warna primer
Aplikatif	Dapat diterapkan
Artistik	Mengandung nilai keindahan
Areal perspektif	Areal. perspektif = Prinsip perspektif dalam mengungkapkan ruang dimana, benda yang jauh digambarkan semakin kabur untuk membuat ilusi ruang dengan kedalaman.
Asosiasi	Mengira, menyangka, seakan memunculkan sesuatu
Blocking	Menutup dengan warna
Brush stroke	Goresan kuas yang kuat, tegas dan berani
Cyan	Warna biru terang
Cutter	Pisau pemotong yang tipis, tajam dan dapat dibuang bagiannya yang tumpul
Detail	Bagian yang kecil-kecil dalam karya seni rupa dan kria.
Dimensi	Matra, aspek dalam ruang pada seni dan kria
Double split	Jenis kombinasi warna komplemen atau kontras yang terdiri dari empat warna berhadapan dalam lingkaran warna diselingi oleh satu warna yang bersebelahan. (Lihat gambar pada bagian warna).
Estetik	Nilai keindahan
Eksplorasi	Penjelajahan terhadap sesuatu, untuk menemukan hal-hal yang baru dari apa yang dijelajahi itu.
Ekspresi	Ungkapan pikiran dan perasaan terefleksi

Eksakta	dalam karya seni Ilmu pasti: matematik, kimiaf, fisika dan sebagainya.
Figur	Istilah dalam seni rupa mengenai bentuk; non-figuratif berarti tanpa bentuk.
Fiksi	Khayal, tidak nyata.
Focus	Pemusatan.
Full round	Tiga dimensi penuh, dapat dilihat dari seluruh sudut pandang,
Geometris	Mengenai ilmu, ukur; bentuk geometris adalah bentuk yang ada dalam ilmu ukur dengan strukturnya yang teratur.
Hue	Nama warna : hue merah, hue biru dsb.
Ilusi	Seakan ada tetapi nyatanya tidak ada.
Intensity	Kekuatan warna, cerah suramnya warna.
Image	Gambaran ujud dalam benak, imaji.
Imajinasi	Gambar dalam pikiran
Karya frontal	Jenis karya seni rupa dengan tiga dimensi penuh tetapi hanya untuk disaksikan dari bagian depan saja.
Komunikasi	Hubungan dengan kata, rupa,gerakan dsb.
Komparatif	Bandingan
Komoditi	Barang yang diperjual belikan
Komplementer	Berhadapan, warna yang berhadapan dalam lingkaran warna.
Life-size	Ukuran yang sebenarnya
Linear perspektif	Prinsip perspektif untuk menggambarkan ilusi ruang dengan kedalaman dimana bentuk yang jauh ukurannya semakin mengecil.
Magenta	Warna merah lembayung
Mentransmisikan	Memindahkan
Monokromatik	Susunan warna yang mengandung satu hue warna
Organis	Bentuk menyerupai makhluk hidup, struktur tidak teratur
Overlapping	Tumpang tindih
Palet	Tempat mencapur cat
Perspektif	Cara atau prinsip menggambarkan suasana tiga dimensi
Pigmen	Zat warna yang terkandung dalam benda
Powdery	Sifat atau penampakan seperti kapur
Proporsi	Perbandingan antara bagian pada benda
Shade	Menggelapkan warna dengan campuran hitam
Single split	Jenis komposisi warna kontras atau komplemen, satu warna berhadapan dengan dua

Silinder	warna bersebelahan dalam lingkaran
Sketsa	warna(Lihat gambar pada bagian warna). Bentuk bulat panjang bervolume, tabung. Gambar hanya dengan garis atau goresan yang mengandung unsur bentuk.
Solid	Padat, tidak berongga
Tetrad komplemen	Jenis kombinasi warna komplemen atau kontras yang terdiri dari empat warna dimana masing-masing diselingi oleh dua warna dalam lingkaran warna.Lihat gambar pada bagian warna)
Tint	Membuat warna lebih terang dengan mencampurkan warna putih.
Torso	Bagian badan manusia dari dada sampai pinggul
Transparan	Tembus pandang
Triad komplemen	Jenis kombinasi warna kontras yang terdiri dari tiga warna berhadapan dimana masing-masing diselingi dua warnadalam lingkaran warna.(Lihat gambar pada bagian warna)
Tube	Tempat cat dari aluminium yang bentuknya seperti tempat pasta gigi.
Value	Gelap terangnya warna
Walk-Through	Jenis karya tiga dimensi yang melibatkan lingkungan sebagai bagian dari karya itu.

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Judul Gambar	Halaman
1.	Gambar di dinding gua prasejarah	1
2.	Benda-benda seni dalam kehidupan manusia	2
3.	Seni dalam produk-produk teknologi	2
4.	Hasil bidang seni rupa, lukisan, patung, keramik dan ukiran logam	3
5.	Patung karya G. Sidharta dan lukisan karya Agus Djaya	4
6.	Lukisan 'Kalarahu' Nyoman Gunarsa	5
7.	Produk seni etnis tradisional Indonesia	7
8.	Patung karya I Nyoman Cokot	9
9.	Lukisan karya Lee Man Fong	10
10.	Sketsa catatan untuk melukis	11
11.	Sketsa dilanjutkan menjadi lukisan	11
12.	Pengembangan kreativitas melalui rangsang visual	12
13.	Foto dan lukisan pemandangan	13
14.	Produk seni rupa tradisional tiga dimensi	14
15.	Patung Dewa Siwa	15
16.	Produk seni murni dan seni terpakai	16
17.	Berbagai produk seni rupa	18
18.	Yantra Bindu	19
19.	Seni Sesaji dalam ritual Agama Hindu di Bali	20
20.	Patung Buddha	20
21.	Lukisan Nabi Adam diturunkan ke bumi	21
22.	Wayang Kulit Jawa: Dewi Sinta dan Hanuman	21
23.	Wayang Kulit Jawa: Bima dan raksasa	22
24.	Iklan Shampo di koran	22
25.	Iklan Kopi di majalah	23
26.	Kegiatan seni rupa di TK	24
27.	Lukisan Anak : bermain Layang-layang	25
28.	Fungsi otak kanan dan otak kiri	26
29.	Peninggalan Zaman Batu Tua	27
30.	Lukisan pada dinding gua	28
31.	Peninggalan Zaman Batu Baru	28
32.	Patung Zaman Megalitikum	29
33.	Nakara	29
34.	Bagian atas nakara	29

35.	Prasasti Batu Tulis dari Kutai dan Batu Sangkar	30
36.	Candi Borobudur	31
37.	Relief di Candi Borobudur	31
38.	Motif Kepala Kala dari Jawa Tengah dan Jawa Timur	32
39.	Motif Teratai, Kinara-Kinauri, Lingga	33
40.	Gapura Masjid Sendangduwur, Tuban	34
41.	Ukiran dalam medalion Masjid Mantingan, Jepara	34
42.	Menara Masjid Kudus	35
43.	Lukisan Gunung Merapi karya Raden Saleh	36
44.	Lukisan 'Perburuan Harimau' karya Raden Saleh	36
45.	Lukisan 'Pemandangan di Jawa' Karya Abdullah SR	37
46.	Lukisan 'Balai Desa Minangkabau' karya Wakidi	38
47.	Lukisan 'Pemandangan Sudut Jakarta' karya Ernest Dezentje	38
48.	Lukisan 'Tetangga' karya Sudjojono	39
49.	Lukisan 'Mencari Kutu Kepala' Karya Hendra Gunawan	40
50.	Patung 'Gadis dan Kodok' Karya Trubus	40
51.	Beberapa motif batik	41
52.	Batik kreasi baru	42
53.	Bentuk-bentuk wayang	44
54.	Pertunjukan Wayang Bali	45
55.	Keris Bali dan Jawa	46
56.	Nakara Pejeng	48
57.	Hiasan muka manusia pada Nakara Pejeng	48
58.	Lukisan dan patung tradisional Bali	49
59.	Lukisan karya Walter Spies dan Bonnet	50
60.	Lukisan tradisional Bali	51
61.	Patung Karya I.B. Nyana dan I Nyoman Cokot	52
62.	Lukisan Arie Smith, Ketut Soki dan Ketut Tagen	53
63.	Lukisan I Nyoman Erawan	54
64.	Lukisan I Nyoman Gunarsa dan Made Wianta	55
65.	Relief berwarna, Mesir Kuno	56
66.	Mummi, relief, dan tempat menyimpan organ dalam orang yang meninggal	57

67.	Patung Binatang dan lukisan potret pada kuburan	58
68.	Kuil Parthenon	59
69.	Pot Bunga Yunani	60
70.	Patung Venus dan prajurit dari Ruice	61
71.	Relief patung pada kubur Batu	62
72.	Colosseum tahun 80 Masehi	63
73.	Relief pada altar Ara Pacis	64
74.	Patung potret Zaman Romawi kuno	65
75.	Lukisan Dinding Zaman Romawi kuno	65
76.	Dewi Venus Muncul dari Laut	66
77.	Michelangelo, Pieta	67
78.	Michelangelo, Adam diturunkan ke bumi	68
79.	Lukisan 'Monalisa' karya Leonardo Da Vinci	69
80.	Lukisan 'Pertunangan Arnaltini' karya Jan Van Eyck	70
81.	Lukisan 'Jan Six' karya Rembrandt	71
82.	Relief dari Mohenjodaro	72
83.	Patung Wanita Mahenjodaro	73
84.	Yantra Segitiga	74
85.	Yantra Segiempat	75
86.	Patung Dewa Siwa	76
87.	Ornamen Kembang dari Batu Giok	77
88.	Patung Boddhisatva dari Dinasti Song	78
89.	Lukisan Wang Hui dan Guo Kogong	79
90.	Kaligrafi Bodhidharma karya Hakui Ekaku	81
91.	Lukisan Otani Oniji karya Toshusai Sharaku	82
92.	Foto Taman Istana Katsura, Kyoto	82
93.	Taman Ryoanji	83
94.	Gambar dengan pena	85
95.	Gambar pemandangan dengan bahan arang	88
96.	Self Potrait karya Kate Kolowitz, dari bahan arang	88
97.	Gambar dari bahan arang	89
98.	Lukisan Leonardo Da Vinci dengan bahan arang	89
99.	Gambar goresan pensil	90
100.	Lukisan pemandangan dengan bahan pensil cat air	91
101.	Menggosok pastel dengan tissue	93
102.	Karya Seni Lukis dengan Bahan dari teknik pastel	93
103.	Lukisan dengan Pastel	94

104.	Gambar dengan Tinta Hitam	96
105.	Lukisan klasik Cina dengan cat air	98
106.	Goresan dengan cat air	99
107.	Goresan dengan cat poster	100
108.	Lukisan dengan cat akrilik	101
109.	Goresan cat akrilik	102
110.	Goresan cat minyak	103
111.	Lukisan cat minyak	104
112.	Jenis-jenis tanah liat	105
113.	Benda-benda dari tanah liat	106
114.	Patung dari logam dan batu	107
115.	Patung dan lukisan dengan teknik berbeda memberi kesan rasa berbeda	109
116.	Unsur bentuk dan garis	110
117.	Bahan dan teknik membuat garis	112
118.	Gambar hanya dengan garis	113
119.	Potensi garis membuat ilusi	113
120.	Ruang Positif dan ruang negatif	114
121.	Ruang positif dan negatif dengan linear dan areal per-spektif	115
122.	Lukisan dengan areal perspektif	115
123.	Lukisan dengan linear perspektif	116
124.	Aplikasi ruang positif dan negatif	117
125.	Bentuk organis dua dimensi dan tiga dimensi	118
126.	Bentuk organis dan geometris dengan ilusi tiga dimensi	119
127.	Bentuk organis dan geometris bervolume	120
128.	Aplikasi warna panas dan warna dingin	124
129.	Aplikasi warna intensitas tinggi dan rendah	126
130.	Aplikasi warna primer	126
131.	Penerapan warna monokromatik	127
132.	Penerapan warna analogus	127
133.	Penerapan warna netral dengan aksent warna merah	128
134.	Penerapan warna komplementer	128
135.	Penerapan warna monokromatik, analogus, dan komplementer	131
136.	Tekstur dengan teknik marbling	132
137.	Tekstur semu dengan teknik cipratan	132
138.	Tekstur kasar dengan bahan kulit telur	133
139.	Tekstur kasar dengan teknik batik	133
140.	Prinsip pengulangan teratur dan tak teratur	135
141.	Prinsip selang-seling	136

142.	Prinsip rangkaian	137
143.	Prinsip transisi	138
144.	Prinsip gradasi	140
145.	Prinsip irama	141
146.	Prinsip radiasi	142
147.	Prinsip konsentrasi	144
148.	Prinsip kontras	147
149.	Penerapan prinsip kontras	148
150.	Prinsip penekanan	149
151.	Penerapan prinsip penekanan pada lukisan	150
152.	Penerapan prinsip proporsi pada lukisan pemandangan	152
153.	Prinsip keseimbangan	153
154.	Penerapan prinsip keseimbangan pada lukisan, patung dan relief	155
155.	Penerapan prinsip keseimbangan informal	156
156.	Prinsip harmoni	157
157.	Prinsip kesatuan	158
158.	Penerapan prinsip kesatuan dalam lukisan tradisional Bali	159
159.	Goresan berbagai variasi garis	163
160.	Dua sketsa Henk ngantung	164
161.	Studi anggota tubuh manusia	165
163.	Studi Sybil oleh Michelangelo	166
164.	Studi Guernica oleh Pcaso	166
165.	Hasil studi gambar binatang peserta diklat	167
166.	Rakit Medusa oleh Delacroix	168
167.	Studi Rakit Medusa oleh Delacroix	169
168.	Seni sketsa oleh Nyoman Gunarsa	169
169.	Seni sketsa Henri Matisse	170
170.	Seni sketsa Henk Ngantung	170
171.	Seni sketsa oleh Picasso	171
172.	Seni Sketsa Oleh Christiano	171
173.	Memahami perspektif	173
174.	Gambar proyeksi	177
175.	Gambar alam benda: sepatu dan buah dengan pensil	178
176.	Kursi tua dan pipa cerutu, karya Van Gogh	179
177.	Gambar alam benda dengan pastel	179
178.	Gambar alam benda dengan cat air dan spidol	180
179.	Proses menggambar alam benda dengan teknik dry brush	181
180.	Proses menggambar alam benda dengan	182

	warna akrilik	
181.	Gambar tumbuh-tumbuhan	183
182.	Gambar rerumputan oleh Durrer dengan cat air	184
183.	Gambar semak dengan pastel kapur	184
184.	Gambar pepohonan oleh siswa SMK	185
185.	Sketsa binatang	186
186.	Jenis Binatang	187
187.	Gambar binatang oleh Rembrant dan Durrer	188
188.	Gambar burung oleh peserta diklat	188
189.	Proporsi tubuh manusia	189
190.	Gambar bagian kepala	190
191.	Gambar torso	190
192.	Ilustrasi berbeda fungsi	192
193.	Ilustrasi fantasi	192
194.	Ilustrasi cerita anak	193
195.	Ilustrasi ilmu pengetahuan	194
196.	Ilustrasi cerita fiksi	194
197.	Ilustrasi cerita fiksi	195
198.	Gambar ornamen karya peserta diklat	195
199.	Ornamen motif daerah	196
200.	Gambar ornamen dengan menyederhanakan	197
201.	Gambar ornamen dengan pengayaan	197
202.	Proses membentuk tanah liat dengan teknik pijit / pinch	200
203.	Proses membentuk tanah liat dengan teknik lempeng	201
204.	Proses membentuk tanah liat dengan teknik pilin/coil	201
205.	Proses membentuk tanah liat dengan teknik putar	202
206.	Relief rendah	203
207.	Relief tinggi	204
208.	Patung frontal	206
209.	Jenis patung full round	207
210.	Rongga-rongga persegi	209
211.	Bentuk kubus dengan teknik potong, tempel	210
212.	Bentuk Limas dengan teknik potong, lipat, dan toreh	210
213.	Karya seni walk through	212
214.	Karya Abdul Azis dan Fajar Sidik	214

215.	Karya seniman dengan tipe terstruktur dan sintesa	217
216.	Karya seni lukis dekoratif	218
217.	Karya Marc Chagall	219
218.	Karya Salvador Dali	220
219.	Sketsa abstrak Henry Moore	220
220.	Karya Monet dan Cezanne	221
221.	Konsep bentuk kubisme	222
222.	Guernica karya Picasso	222
222.	Karya Durrer, Affandi, dan pollock	223
224.	Konsep bentuk ekspresionisme	224
225.	Karya M.C. Escher, <i>Born with Union</i>	225
226.	Karya Marc Chagall, <i>Birthday</i>	226
227.	Pemanfaatan ilusi optik dalam seni rupa	227
228.	Karya Hopmekler, Jimmy Carter dan kawannya	228
229.	Karikatur G.M Sudarta	228
230.	Animasi dalam lukisan dan keramik	229
231.	Visual <i>brain storming</i>	230
232.	Karya Erawan, Kekunoan	233
233.	Karya Martin Sharp, dan Lucas Maramas	234
234.	Karya Spies, dan Bonnet	234
235.	Pengembangan kombinasi dan sinergi bentuk	235
236.	Karya Salvador Dali, <i>The persistence of memory</i>	236
237.	Pengembangan dan penyatuan garis dan bentuk	237
238.	Pengembangan bentuk organis	238
239.	Tiga karya Picasso periode biru	243
240.	Lukisan wayang beber dan kamasan	244
241.	Prose membuat patung Rodin	245
242.	Karya Trubus dan Sadali	246
243.	Karya Manaise Manipik, <i>Good Spirit</i>	248
244.	Karya Lee Man-Fong, Menenun	249
245.	Karya Sudjojono dan karya Lee Man-Fong	250
246.	Karya G. Sidartha dan Irianti Marmaya	252
247.	Karya Marc Chagall, <i>The Gree Violinist</i>	253
248.	Analisis <i>the Gree Violinist</i>	254
249.	Unsur rupa sebagai tanda	259
250.	Hubungan antar unsur	261

ISBN 978-979-060-021-8
ISBN 978-979-060-023-2

Buku ini telah dinilai oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dan telah dinyatakan layak sebagai buku teks pelajaran berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Nomor 45 Tahun 2008 tanggal 15 Agustus 2008 tentang Penetapan Buku Teks Pelajaran yang Memenuhi Syarat Kelayakan untuk digunakan dalam Proses Pembelajaran.

HET (Harga Eceran Tertinggi) Rp. 21.186,00