



Sumber: www.freepik.com

Bab 3

Pengenalan Bahan dan Aneka Teknik Berkarya

Apakah kalian pernah melihat seniman sedang menggambar atau melukis di tempat umum? Saat kalian melihatnya, mulai timbul rasa ingin tahu dengan lukisan tersebut. Mulai dari alat dan bahan apa yang digunakan, teknik yang digunakan, dan termasuk jenis karya apa yang dibuatnya. Dari rasa ingin tahu itu, apakah kalian ingin mencoba membuatnya? Dari berbagai aspek uraian tersebut muncul pertanyaan, mulai dari mana untuk mempelajari hal tersebut? Bab ini akan memberikan jawaban dari pertanyaan tersebut, mengenai cara yang tepat untuk berkarya dua dimensi yang meliputi definisi, fungsi, unsur dan ragam karya dua dimensi serta mengekplorasi potensi bahan dan teknik dalam berkarya seni dua dimensi.

Sebuah karya seni rupa membutuhkan media dan peralatan dalam pembuatannya. Media dan alat yang digunakan menjadi bagian dari identitas karya tersebut. Dalam pendeskripsi karya, hal utama yang diperhatikan adalah media dan peralatan yang digunakan. Di sebuah galeri atau pameran karya seni rupa, biasanya kamu akan melihat deskripsi atau penjelasan mengenai media dan alat yang digunakan di sudut kanan tempat lukisan dipamerkan.

Penggunaan peralatan dan media yang berbeda akan menghasilkan karya yang berbeda pula. Misalnya saja lukisan karya van Gogh yang berjudul "Stary Night" (Gambar 3.1a) yang dibuat ulang menggunakan teknik *paper quilled* pada menghasilkan karakter karya yang berbeda (Gambar 3.1b).



Sumber: <https://www.vangoghchicago.com>



Sumber: <https://i.etsystatic.com>

Gambar 3.1 Karya dengan media dan alat yang berbeda.

Tahukah kamu ragam media serta peralatan yang biasa digunakan dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi? Amatilah beberapa karya seni rupa dua dimensi yang ada di sekitarmu. Tuliskan media dan peralatan serta teknik yang digunakan dalam pembuatannya pada tabel berikut.

No.	Karya Dua Dimensi	Nama Alat dan Bahan Karya Dua Dimensi	Teknik yang Digunakan
1.			
2.			
3.			

4. Ragam Teknik Karya Dua Dimensi

Beberapa macam teknik dalam membuat karya seni rupa dua dimensi di antaranya sebagai berikut.

a. Teknik Gambar

Perwujudan dari gambar sendiri lebih menekankan pada unsur bentuk, garis, dan aspek kegunaan tanpa menggunakan ekspresi. Jadi hasil karya seni rupa dalam wujud gambar ini kelihatan lebih nyata untuk dinikmati. Sebagai contohnya adalah seperti gambar arsitektur, gambar ilustrasi, dekorasi, desain, dan lain sebagainya.

b. Teknik Cetak/Grafis

Teknik cetak/grafis biasanya dibuat di atas kertas dengan teknik monotype. Dalam prosesnya, karya seni ini dapat membuat salinan karya yang sama dalam jumlah banyak atau yang dikenal juga dengan istilah proses cetak. Seni grafis biasanya ditorehkan dalam media seperti kertas, papan kayu, logam, lembaran kaca akrilik, lembaran linoleum, dan lain sebagainya.



Sumber: <https://maxipro.co.id>

Gambar 3.8 Hasil teknik cetak.

c. Teknik Lukis

Teknik lukis merupakan teknik yang dibuat dengan menggunakan media seperti kain kanvas dinding, hingga kertas. Proses pembuatan dari lukisan itu sendiri yaitu dengan memoleskan cat dengan menggunakan pisau palet, kuas lukis, serta peralatan jenis lain. Semua itu dilakukan di atas media lukis hingga membentuk sebuah gambar yang diinginkan.

d. Teknik Kolase

Teknik kolase merupakan teknik melukis dengan cara memotong-motong kertas, kemudian kertas tersebut ditempelkan pada obyek tertentu sehingga membentuk lukisan. Dengan teknik ini dapat menghasilkan lukisan yang abstrak atau realis dari potongan kertas yang tadi ditempelkan. Hasil dari karya seni rupa yang memakai teknik ini sering disebut dengan mozaik.



Sumber: <https://www.kibrispdr.org>

Gambar 3.9 Teknik kolase.

e. Teknik Fotografi

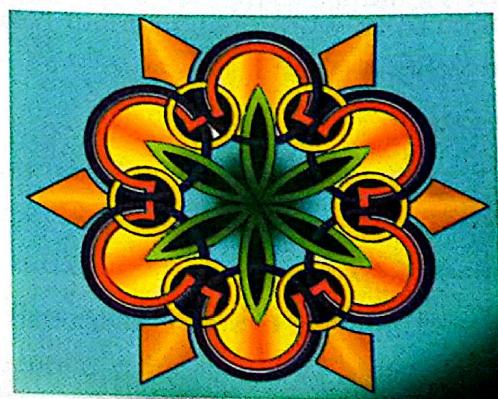
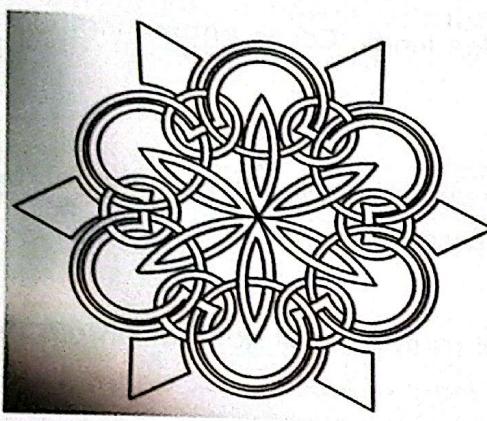
Teknik fotografi termasuk ke dalam seni grafis. Dalam perkembangannya, teknik fotografi semakin banyak diminati orang. Hal ini karena semakin canggih dan semakin mudahnya alat bantu yang dipakai, yaitu kamera. Apalagi sekarang ini, hampir semua handphone sudah dilengkapi dengan fitur kamera yang canggih. Oleh karena itu, di mana pun dan kapan pun orang bisa mengekspresikan diri dengan memakai kamera tersebut.

f. Teknik Media Campuran

Teknik membuat karya seni rupa dengan bahan atau media campuran sama dengan teknik karya seni rupa lainnya. Pembuatan karya seni rupa bahan campuran harus memperhatikan karakteristik dari bahan yang digunakan.

g. Teknik Ragam Hias

Ragam hias atau yang juga dikenal dengan ornamen merupakan bentuk karya seni yang telah berkembang sejak zaman prasejarah. Untuk dapat membuat ragam hias diperlukan media, di antaranya bidang gambar seperti kertas gambar, kain, kanvas, kaca, triplek, tembok, serta bahan pewarna. Ragam hias memiliki beberapa motif. Menggambar ragam hias dapat dilakukan dengan menggunakan dua jenis teknik yang disesuaikan dengan motif yang akan dibuat. Teknik tersebut adalah teknik mistar dan teknik manual.



Sumber: <https://cermin-dunia.github.io/>

Gambar 3.10 Contoh hasil teknis mistar pada teknik ragam hias.

Aktivitas Individu 3.1

Temukan teknik menggambar secara digital menggunakan komputer dan perangkat lunak hingga dapat menghasilkan karya dua dimensi. Cobalah menggunakan untuk membuat sebuah karya.

B Bahan dan Alat dalam Karya Dua Dimensi

1. Bahan yang Digunakan dalam Karya Dua Dimensi

Bahan yang digunakan untuk membuat karya dua dimensi dibagi menjadi dua kriteria, yaitu bahan utama (medium) dan bahan penunjang. Contohnya dalam membuat karya seni lukis, kanvas dan cat merupakan bahan utama, sedangkan kayu untuk bingkai dan paku merupakan bahan penunjang.

Bahan juga dibagi menjadi bahan baku alami dan bahan baku sintesis. Bahan baku alami adalah material yang bahan dasarnya berasal dari alam dan diolah tanpa proses kimiawi, contohnya pewarna alami. Sedangkan bahan sintesis merupakan bahan alam yang telah diolah melalui proses industri tertentu yang kemudian menjadi bahan baru yang memiliki sifat dan karakter khusus, contohnya cat.

2. Peralatan dalam Berkarya Dua Dimensi

Peralatan dalam berkarya seni rupa dua dimensi meliputi bahan dan alat untuk menggambar. Beragam pilihan media berkarya seni rupa dua dimensi antara lain sebagai berikut.

a. Pensil

Pensil merupakan alat yang dapat digunakan menggambar secara utuh atau sketsa saja. Kekakatan warna pensil dibedakan dengan inisial, yaitu H, B, dan HB.

b. Konte

Konte menghasilkan warna yang sangat hitam dan lunak. Cocok untuk membuat gambar potret atau benda yang bertekstur halus.

c. Pastel dan Crayon

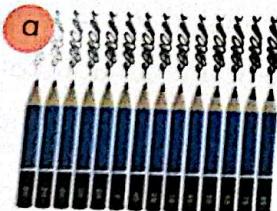
Pastel dan krayon mempunyai bentuk dan bahan yang hampir sama, hanya berbeda kandungan kapurnya. Warnanya cerah, cocok untuk teknik dussel atau arsir.

d. Drawing Pen dan Milipen

Drawing pen dan milipen tersedia dalam berbagai ukuran. Hasil gambar antara drawing pen dan milipen hampir sama, bedanya ujung pena drawing pen lebih lunak daripada milipen. Drawing pen dan milipen cocok untuk teknik arsir.

e. Spidol

Spidol tersedia dengan berbagai warna dan ukuran. Spidol berujung lunak dan bisa bergerak spontan. Tebal tipisnya garis dapat diperoleh melalui tingkat penekanan spidol pada bidang kertas.



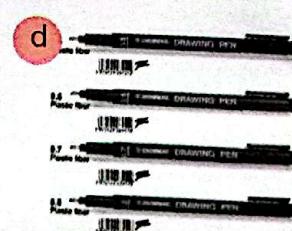
Sumber: <https://bungkul.com>



Sumber: amazonaws.com



Sumber: <https://asset-a.grid.id>



Sumber: <https://cf.shopee.co.id>

Gambar 3.11 Peralatan a) pensil, b) konte, c) crayon, dan d) drawing pen.

Cat Poster (*Poster Colour*) dan Cat Air (*Water Colour*)

Gambar yang dihasilkan oleh cat poster dan cat air hampir sama, bedanya warna cat poster lebih cerah.

g. Tinta Bak atau Tinta Cina

Tinta bak atau tinta cina ada yang berupa cairan dan ada yang berupa batangan. Warnanya pekat dan cara pengaplikasiannya dengan bantuan kuas.

h. Cat Minyak (Acrylic)

Cat minyak terdiri atas beragam warna yang disertai minyak pengencernya. Cat minyak ini digunakan untuk melukis pada kain kanvas.

i. Kain Kanvas dan Spanram

Kain kanvas dan spanram merupakan satu kesatuan bahan. Kain kanvas menyatu dengan spanram (bingkai kayu yang berguna untuk merentangkan kain). Kain kanvas adalah bidang datar yang dibuat khusus untuk melukis.

j. Kuas

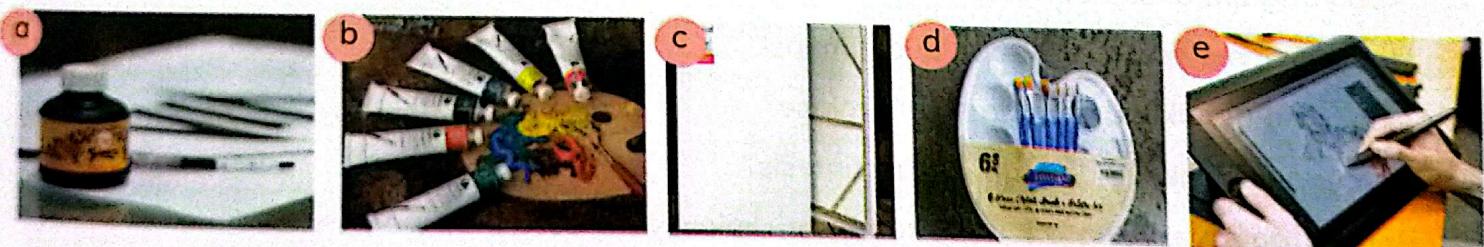
Kuas untuk cat minyak berambut lebih kaku daripada yang digunakan untuk cat air. Bentuknya ada yang pipih dan ada pula yang runcing dengan berbagai ukuran.

k. Palet

Palet merupakan bidang datar yang dibuat untuk mengolah cat. Palet untuk cat air dibuat dari plastik, sedangkan untuk cat minyak terbuat dari kayu.

l. Komputer

Komputer merupakan media berkarya yang saat ini telah populer. Teknologi digital saat ini memungkinan untuk membuat teknik gambar yang beragam.



Sumber: <https://www.tokopedia.com>, <https://www.windowscentral.com>

Gambar 3.11 Peralatan berkarya dua dimensi: a) tinta bak, b) cat minyak, c) kanvas, d) kuas dan palet, dan e) komputer.

Aktivitas Kelompok

3.1

1. Bentuklah kelompok yang beranggotakan empat orang siswa.
2. Kumpulkan beberapa karya dua dimensi (minimal 4 karya) dengan penggunaan media dan peralatan yang berbeda-beda.
3. Jelaskan perbedaan kesan yang diperoleh dari masing-masing karya.
4. Presentasikan hasilnya di depan kelas bergantian dengan kelompok lain.

Rangkuman

1. Karya dua dimensi merupakan karya seni yang hanya memiliki dua ukuran atau dua sisi saja, yaitu panjang dan lebar. Karya yang hanya dapat dilihat dari satu arah pandang saja, tidak memiliki dimensi ruang dikarenakan tidak memiliki unsur ketebalan.
2. Fungsi karya dua dimensi yaitu sebagai kepuasan spiritual bagi seorang seniman dan cara mengekspresikan jiwa seniman dalam menciptakan sebuah karya. Karya seni dua dimensi dibuat dengan tujuan untuk dinikmati keindahannya saja, dikarenakan mengutamakan nilai keindahan tanpa mempertimbangkan fungsi praktisnya.
3. Unsur karya dua dimensi yaitu titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, gelap terang, dan warna.
4. Terdapat beberapa macam teknik dalam membuat karya seni rupa dua dimensi, di antaranya teknik gambar, teknik cetak, teknik lukis, teknik kolase, teknik fotografi, teknik media campuran, dan teknik ragam hias.

Refleksi

Agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan mengetahui sejauh mana pemahamanmu terhadap materi yang dipelajari, mari lakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Apa yang dimaksud dengan karya seni rupa dua dimensi?
2. Uraikan unsur karya seni rupa dua dimensi.
3. Apa yang dimaksud dengan teknik kolase?
4. Apa yang dimaksud dengan bahan sintesis?
5. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan pemahamanmu terhadap materi yang telah disajikan.

No.	Materi Pembelajaran	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang	Keterangan
1.	Definisi, fungsi, unsur, dan ragam karya dua dimensi.						
2.	Bahan dan alat dalam karya dua dimensi.						

Alat, bahan, dan teknik pembuatan karya seni rupa dua dimensi sangat berpengaruh terhadap karya yang dihasilkan. Perencanaan atau rancangan karya sangat penting dilakukan sebelum membuat suatu karya. Selanjutnya, kamu dapat menentukan alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan.

Bahan pembuatan karya dua dimensi dapat diperoleh dari lingkungan sekitarmu. Dalam menghasilkan suatu karya tidak harus selalu menggunakan alat dan bahan yang bernilai mahal. Kamu dapat memaksimalkan kreativitas yang dimiliki meski hanya dengan bahan-bahan yang sederhana. Kreasi karya dua dimensi apakah yang akan kamu buat? Teknik apakah yang akan kamu gunakan? Ayo, berkaryalah untuk mewujudkan kreativitasmu.



Sumber: cdn.idntimes.com

Gambar 5.1 Karya dua dimensi menggunakan tanaman dengan teknik kolase.

A Menentukan Alat, Bahan, dan Teknik untuk Membuat Karya Dua Dimensi

Pada bab-bab sebelumnya, kamu sudah mempelajari beberapa materi mengenai alat, bahan, dan teknik untuk membuat karya dua dimensi. Pada kesempatan ini kita akan menentukan alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan untuk membuat karya seni rupa dua dimensi. Agar lebih memahami materi sebelumnya, perhatikan tabel di bawah ini.

Tabel 5.1 Alat, Bahan, dan Teknik Membuat Karya Dua Dimensi

No.	Alat dan Bahan	Sifat Alat dan Bahan	Teknik
1.	Pensil	<p>Pensil dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pensil dengan tanda H (<i>hard</i>) memiliki sifat keras dan cocok untuk membuat garis tipis. Semakin tinggi angkanya maka pensilnya semakin keras dan warna yang dihasilkannya pun semakin tipis. Contohnya 4H, 5H, 6H dan seterusnya. - Pensil dengan tanda B (<i>black</i>) memiliki sifat lunak dan cocok untuk membuat garis tebal. 	Pensil bisa digunakan pada teknik linear, teknik arsir, teknik dusel, dan teknik pointilis.

		Semakin tinggi angkanya maka pensilnya semakin lunak dan warna yang dihasilkannya pun semakin tebal. Contohnya 2B, 3B, 4B dan seterusnya.	
2.	Pena	<p>Jenis pena ada empat, yaitu:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Pena bambu memiliki sifat keras dan memiliki ujung runcing atau pipih dalam menghasilkan goresan. Kelemahan pena ini tidak dapat menyimpan tinta sehingga dalam penggunaannya harus sering dicelupkan ke dalam tinta. - Pena bulu memiliki sifat lembut, garis yang dihasilkan sangat jelas dan indah sehingga biasa digunakan untuk menulis indah. - Pena batang memiliki sifat lembut dibandingkan pena bambu. Penggunaanya hampir sama dengan pena bambu yang harus sering dicelupkan ke dalam tinta. - Pena logam, dapat menghasilkan garis yang sesuai dengan bentuk ujung penanya. Keunggulan pena logam ini dapat membuat garis dengan mudah dan dapat menyimpan tinta sehingga tidak harus sering dicelupkan ke dalam tinta. 	<p>Pena bisa digunakan pada teknik aquarel dan teknik plakat.</p>
3.	Cat air	Jenis cat air sangat beragam. Cat air memiliki warna-warna yang lembut dan menarik serta mempunyai sifat tidak mudah kering.	<p>Cat air bisa digunakan pada teknik aquarel dan teknik plakat.</p>
4.	Pensil warna	Pensil warna memiliki banyak variasi warna dan dapat menghasilkan warna-warna yang lembut. Pensil warna dapat digunakan untuk mewarnai objek gambar dengan teknik gradasi, yaitu teknik pemberian warna dengan tingkatan tertentu dari warna terang menuju ke warna gelap, atau sebaliknya dari warna gelap menuju ke warna terang.	<p>Pensil warna bisa digunakan pada teknik arsir dan teknik blok.</p>
5.	Kuas	Jenis kuas sangat beragam. Akan tetapi bentuk goresan kuas ditentukan oleh bentuk, ketebalan, dan panjang bulu kuas tersebut. Bulu yang berasal dari serat sangat cocok digunakan pada cat air, sedangkan bulu yang berasal dari binatang dan nilon sangat cocok digunakan pada cat minyak.	<p>Kuas bisa digunakan pada teknik aquarel dan teknik plakat.</p>

6.	Tinta cina atau tinta bak oi	Tinta bak mengandung pigmen warna hitam bersifat cair yang biasa digunakan untuk mewarnai suatu permukaan, melukis, kaligrafi, dan percetakan.	Tinta bak bisa digunakan pada teknik blok, teknik aquarel, teknik plakat, dan teknik cetak.
7.	Cat minyak	Jenis cat minyak sangat beragam. Cat minyak memiliki sifat tidak mudah memudar, tahan lama dan dapat menghasilkan warna lebih cerah atau cemerlang pada lukisan.	Cat minyak digunakan pada teknik plakat.
8.	Kertas	Kertas memiliki sifat halus dan mudah terbakar. Jenis kertas sangat beragam. Ada yang bersifat mudah tembus air dan ada yang tidak mudah tembus air seperti <i>watercolor paper</i> .	Kertas bisa digunakan pada semua teknik.
9.	Kanvas	Jenis kanvas sangat beragam, ada yang tekstur permukaannya halus sampai dengan yang permukaannya timbul atau sedikit kasar.	Kanvas bisa digunakan dengan teknik aquarel dan teknik plakat.

Setelah mempelajari penjelasan pada tabel tersebut kamu bisa menentukan alat, bahan, dan teknik yang akan kamu gunakan. Kamu juga bisa mencari referensi lain untuk menambah wawasan mengenai alat, bahan, dan teknik yang digunakan untuk membuat karya seni rupa dua dimensi.

Aktivitas Individu 5.1

Buatlah sketsa karya seni rupa dua dimensi lalu tentukan alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan pada sketsamu tersebut.

B Merealisasikan Konsep Karya Dua Dimensi dengan Alat, Bahan, dan Teknik yang Dipilih

Dalam merealisasikan konsep suatu karya seni rupa, kamu harus memiliki konsep yang jelas. Beberapa langkah atau cara untuk merealisasikan konsep karya seni rupa adalah sebagai berikut.

1. Melakukan Pengamatan

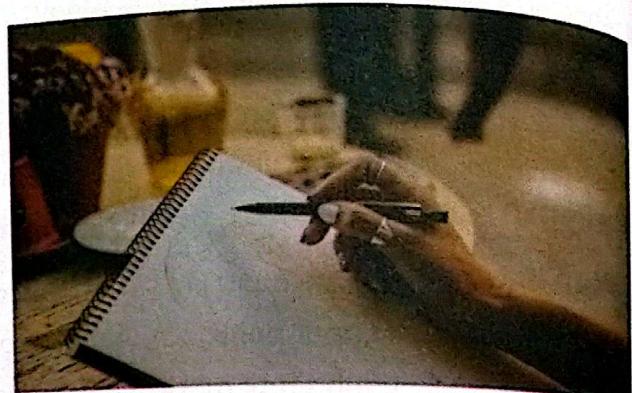
Kegiatan mengamati biasanya akan berkaitan dengan keinginan, emosi, intuisi, pengalaman, dan lain-lain yang sangat penting untuk menghasilkan sebuah inspirasi atau ide dalam membuat suatu karya seni rupa.

2. Menentukan Tema

Setelah melakukan pengamatan, langkah selanjutnya adalah menentukan tema karya seni rupa yang akan dibuat. Selanjutnya, tetapkan gagasan atau inspirasi yang telah kamu dapatkan menjadi sebuah tema karya seni rupa.

3. Membuat Sketsa

Langkah membuat sketsa merupakan wujud visual dari inspirasi atau ide yang sudah didapatkan berdasarkan hasil imajinasimu. Tidak ada batasan yang mengatur kreativitas dalam membuat sketsa dari ide yang telah kamu dapatkan.



Sumber: freepik.com

4. Menganalisis Sketsa

Sketsa yang telah dibuat perlu dianalisis terlebih dahulu mengenai aspek visual, konseptual, teknik, alat, dan bahan yang akan digunakan.

Gambar 5.2 Membuat sketsa merupakan wujud visual dari inspirasi atau ide yang sudah didapatkan dari hasil imajinasi.

5. Mempresentasikan atau Menyajikan Karya

Mempresentasikan atau menyajikan sebuah karya seni rupa berarti memberikan bingkai yang sesuai dengan ukuran dan warnanya serta menuliskan ringkasan dari karya tersebut. Ringkasan tersebut berisi keterangan yang menjelaskan konsep karya, deskripsi visual karya, judul karya, tahun pembuatan karya, media yang digunakan, nama pencipta, ukuran, dan foto karya.

Prinsip penyusunan dalam seni rupa disebut dengan istilah komposisi. Komposisi adalah pengaturan unsur-unsur rupa seperti garis, bentuk, warna, dan tekstur pada suatu ruang atau bidang. Dengan adanya komposisi, akan tercipta kesatuan harmonis dalam karya yang dihasilkan. Ada beberapa prinsip dalam mencapai kesatuan harmonis, antara lain sebagai berikut.

a. Kesatuan (Unity)

Kesatuan (*unity*) merupakan prinsip dasar dalam membentuk harmoni. Jika suatu karya seni tidak memiliki prinsip kesatuan akan terlihat tidak menarik dipandang. Ada beberapa macam kesatuan yang dapat ditampilkan pada karya seni rupa, yaitu kesatuan ide, gaya, dan bentuk.

b. Keseimbangan (Balance)

Keseimbangan pada suatu karya seni adalah suatu keadaan yang menampilkan bahwa semua bagian atau unsur yang membentuk suatu karya seimbang satu sama lain. Keseimbangan suatu karya seni tidak dapat diukur tetapi dapat dirasakan. Keseimbangan suatu karya seni rupa yang stabil dan tenang disebut *keseimbangan formal* atau *simetris*. Sedangkan keseimbangan yang dinamis dan bergelora disebut dengan *keseimbangan semu* atau *asimetris*.

c. Proporsi (Proportion)

Proporsi pada karya seni adalah perbandingan ukuran yang serasi. Proporsi dalam karya seni rupa dapat diidentifikasi menjadi tiga macam: 1) *Proporsi suatu objek*, yaitu perbandingan ukuran antara bagian-bagian suatu objek, 2) *Proporsi antarobjek*, yaitu perbandingan ukuran antara suatu objek dengan objek yang lainnya, dan 3) *Proporsi ruang* yaitu perbandingan ukuran antara objek yang digambarkan dengan ruang atau bidangnya.

d. Irama (Rhythm)

Irama pada karya seni adalah hubungan pengulangan dari unsur-unsur yang membentuk suatu karya seni. Irama dapat berupa irama bentuk, warna, tekstur, atau ruang.

e. Pusat Perhatian (Center of Interest)

Pusat perhatian pada karya seni adalah bagian yang istimewa pada suatu karya seni sehingga dapat menarik perhatian orang yang melihatnya. Tujuan pusat perhatian pada karya seni adalah untuk menarik perhatian orang menghilangkan kebosanan dan dapat membuat orang terpukau saat melihatnya.

f. Kontras (Contrast)

Kontras pada karya seni rupa, yaitu sudut pandang estetika suatu karya seni. Kontras memiliki sifat menambah mutu estetika suatu karya karena kerumitannya sehingga karya seni itu dipandang memenuhi aspek kompleksitas.

Aktivitas Kelompok

5.1

1. Bentuklah kelompok yang beranggotakan empat orang siswa.
2. Tontonlah video pada QR Code di samping. Diskusikan alat, bahan, teknik, dan harmonisasi yang tercipta pada karya tersebut.
3. Presentasikan hasil diskusi kelompokmu di depan kelas.



Tokoh Seni Rupa



Eko Purnomo

Seniman kolase yang berasal dari Semarang ini menggunakan sampah plastik sebagai bahan pembuatan karyanya sehingga dapat mengurangi sampah di rumahnya sendiri. Pria bernama lengkap Eko Purnomo tersebut menjelaskan alasannya memilih plastik sebagai bahan kolase. Menurutnya, plastik menjadi bahan yang cukup mudah didapatkan dan dimanfaatkan untuk menjadi sebuah karya seni.

Sumber: <https://lenteratoday.com>

Stimulus 1

Bacalah teks berikut untuk menjawab pertanyaan nomor 1–5.

Teknik Kolase

Kata kolase dalam bahasa Inggris disebut “collage” berasal dari kata “coller” dalam bahasa Prancis, yang berarti merekat. Kolase adalah sebuah teknik seni menempel berbagai macam materi selain cat, seperti kertas, kain, kaca, logam, dan sebagainya, atau dikombinasikan dengan penggunaan cat atau teknik lainnya.

Karya kolase dapat dibedakan menjadi beberapa segi, yaitu segi fungsi, matra, corak, dan material.

1. Jenis Kolase Menurut Fungsi

Berdasarkan fungsinya, kolase dikelompokkan menjadi dua jenis, yaitu kolase seni murni (fine art) dan kolase seni terapan (applied art). Kolase seni murni adalah suatu karya seni yang dibuat semata-mata untuk memenuhi kebutuhan artistik semata.

2. Jenis Kolase Menurut Matra

Berdasarkan matra, jenis kolase dapat dibagi dua, yaitu kolase pada permukaan bidang dua dimensi (dwimatra) dan kolase pada permukaan bidang tiga dimensi (trimatra).

3. Jenis Kolase Menurut Corak

Menurut coraknya, wujud kolase dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu representative dan non-representatif. Representative artinya menggambarkan wujud nyata yang bentuknya masih dikenali. Sedangkan non-representatif artinya dibuat tanpa menampilkan bentuk yang nyata atau bersifat abstrak, dan hanya menampilkan komposisi unsur visual yang indah.

4. Jenis Kolase Menurut Material

Material atau bahan apa pun dapat dimanfaatkan dalam pembuatan kolase, asalkan ditata menjadi komposisi yang menarik atau unik.

Sumber: <https://www.bola.com>

Pertanyaan:

1. Arti dari kata *collage* pada pengertian kolase adalah

- a. melihat
- b. merekat
- c. menyatukan
- d. merangkai
- e. meniru



Sumber: freepik.com

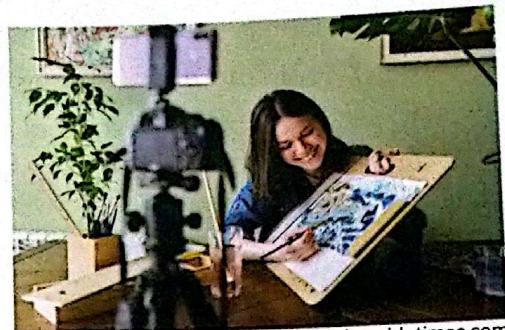
Bab
6

Merekam Pengalaman, Proses Kreatif, dan Referensi Karya dalam Jurnal Visual

Saat melakukan kegiatan seperti menulis, memotret, membuat video keseharian, tanpa sadar kamu sudah membuat jejak atau dokumentasi kehidupanmu. Pada era digital ini banyak generasi muda yang menjadi selebgram, vlogger, youtuber, dan lain sebagainya yang berkreasi melalui unggahan keseharian atau pengalaman-pengalamannya yang menarik. Pada bab ini kamu akan berlatih membuat jurnal visual dalam proses kreatif pembuatan suatu karya seni.

Perkembangan teknologi berjalan seiring dengan kehidupan manusia yang semakin berkembang. Salah satu contohnya adalah teknologi *smartphone* yang melengkapi kehidupan manusia dengan fasilitas perekaman foto dan video yang menghasilkan gambar yang jelas dan jernih dalam satu genggaman tangan. Kemudahan yang diberikan teknologi ponsel pintar ini pun memengaruhi gaya hidup. Aktivitas dan rutinitas manusia yang sederhana menjadi terlihat lebih menarik seperti memotret makanan sebelum dimakan, merekam kegiatan makan bersama, atau kegiatan sederhana lainnya yang diabadikan sebagai bahan konten media sosial maupun sebagai kenang-kenangan yang tersimpan secara digital.

Teknologi ponsel pintar juga bermanfaat dalam pelajaran seni rupa. Kamu dapat membuat jurnal visual melalui foto atau video yang menceritakan proses kreatif pembuatan karya atau sebagai bahan referensi karya yang kamu hasilkan. Jurnal visual dapat membantu kamu dalam mencatat dan menyimpan karya sesuai dengan urutan waktu tertentu sehingga dapat menjadi bahan dokumentasi dan evaluasi karya. Pelajaran seni rupa membutuhkan penyampaian visual jurnaling secara digital yang sangat menarik untuk diperlakukan. Pernahkah kamu merekam proses kreatifmu? Apakah menurutmu pendokumentasian karya tersebut penting untuk dilakukan?



Sumber: idntimes.com

Gambar 6.1 Jurnal visual dapat dibuat menggunakan foto atau video.

A Konsep Dokumentasi dan Jurnal Visual

Dokumentasi memberikan informasi atau bukti yang berguna untuk menjadi sebuah catatan atau dapat diartikan sebagai upaya mencatat dan mengategorikan suatu informasi dalam bentuk tulisan, foto, video, dan lainnya. Sedangkan dokumentasi dalam seni rupa yaitu suatu proses kegiatan merekam dan menyimpan dokumen berupa karya seni rupa, dalam bentuk sketsa, foto, tulisan, dan video. Proses dokumentasi dimulai dari proses mencari ide, konsep berkarya seni, perencanaan berkarya seni, hasil karya seni, hingga evaluasi berkarya seni. Agar jurnal visual mendapatkan hasil yang baik, perlu ditunjang pula dengan referensi yang relevan.

Jurnal visual merupakan kumpulan dokumentasi dalam proses berkarya seni yang detail atau lengkap dan sesuai dengan urutan waktu pembuatannya. Jurnal visual juga adalah proses menyampaikan informasi dalam bentuk gambar. Adapun fungsi jurnal visual sebagai media kreasi, antara lain sebagai perekam proses berpikir kreatif dan menjadi sumber munculnya sebuah ide atau gagasan. Tujuan jurnal visual adalah membantu proses analisis dokumentasi jika nantinya terjadi suatu perubahan pada dokumen tersebut. Sedangkan manfaat dokumentasi jurnal visual adalah dapat mengumpulkan semua informasi tentang tugas, proyek, atau tim, mulai dari petunjuk hingga langkah demi langkah pengerjaan yang menjadikannya terpusat dan terstruktur.

Temukan contoh jurnal visual dalam bentuk jurnal tulis, gambar, foto, atau video yang berisi tentang proses kreatif maupun referensi karya seni rupa. Berikan pendapatmu tentang manfaat jurnal visual tersebut bagi dunia seni rupa. Ungkapkan pendapatmu dalam laporan tertulis, lampirkan dokumentasi singkat jurnal visual yang kamu pilih.

B Tujuan Mendokumentasi Karya Seni Rupa

Melalui kegiatan dokumentasi karya seni rupa, kamu dapat memperkenalkan karya-karya baru yang kamu buat kepada masyarakat luas baik di lingkungan sekolah maupun masyarakat umum. Adapun tujuan mendokumentasikan karya seni rupa, yaitu sebagai berikut.

1. Mengeksplorasi kemampuanmu dalam menyampaikan suatu ide pemikiran dalam bentuk visual.
2. Melatih kepekaan diri dalam melihat situasi atau kondisi di lingkungan sekitar.
3. Menyimpan data lengkap mengenai proses mengerjakan suatu karya, mulai dari catatan ide, hasil eksperimen atau eksplorasi, konsep karya, sketsa karya, foto penggerjaan karya, hingga foto hasil karya.
4. Sebagai bahan evaluasi untuk pembuatan karya selanjutnya.
5. Menjadi petunjuk atau acuan saat ingin membuat karya seni baru di lain waktu.

Setelah memahami konsep dokumentasi dan tujuan mendokumentasi karya seni rupa dalam bentuk jurnal visual, tuliskan pendapatmu mengenai pentingnya jurnal visual dalam membuat karya seni rupa. Jelaskan juga bentuk jurnal visual yang menurutmu lebih efektif dan mudah dipahami.

C Teknik Dokumentasi Karya Seni Rupa

Terdapat beberapa teknik dalam mendokumentasikan karya seni. Teknik yang digunakan pada akhirnya akan menghasilkan data yang menggambarkan setiap proses dalam berkarya. teknik dokumentasi karya seni rupa meliputi beberapa kegiatan sebagai berikut.

1. Mencatat

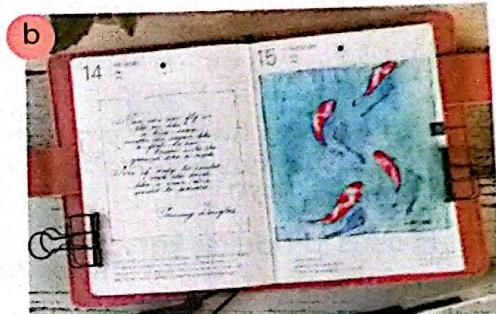
Kegiatan mencatat merupakan kegiatan merekam suatu data secara manual dengan menuliskan apa saja yang kita lihat, dengar, rasakan, dan alami. Catatan tersebut dituliskan dalam suatu buku khusus berdasarkan urutan waktu penggerjaan. Agar semua hasil pencatatan tersebut tersusun rapi dapat disimpan dalam suatu map khusus.



Sumber: idntimes.com

2. Menggambar

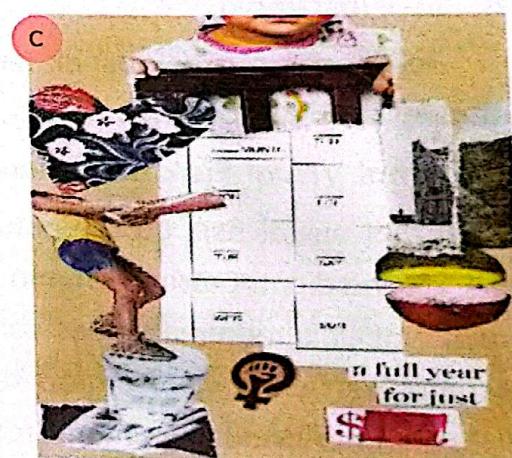
Kegiatan menggambar dilakukan untuk menggambarkan hal-hal yang didengar, dirasa, dan dialami dalam mendokumentasikan suatu karya, bisa dalam bentuk goresan gambar, sketsa, ataupun lukisan.



Sumber: samsaranews.com

3. Membuat Kolase

Kegiatan membuat kolase dilakukan dengan cara menggunting potongan-potongan kertas atau bahan-bahan lain dan kemudian menempelkannya pada buku jurnal. Potongan kertas tersebut dapat menceritakan semua ide, maksud, dan hal-hal lain yang ingin kamu ceritakan tentang proses penggerjaan karya yang kamu hasilkan.



Sumber: samsaranews.com

4. Memotret

Kegiatan memotret dilakukan untuk mendokumentasikan objek atau peristiwa menarik yang diperlukan dalam proses berkarya, dengan menggunakan kamera biasa ataupun kamera smartphone. Foto yang dihasilkan dapat ditempelkan pada album foto.

5. Merekam Suara atau Video

Kegiatan merekam suara, gambar, atau video kejadian-kejadian tentang yang dianggap penting dalam proses pembuatan karya juga dapat dilakukan dengan menggunakan kamera.

Gambar 6.2 Teknik jurnal visual a) menulis, b) menggambar, dan c) membuat kolase.

Aktivitas Kelompok

6.1

1. Bentuklah kelompok yang beranggotakan empat orang siswa.
2. Buatlah sebuah jurnal visual menggunakan teknik kolase. Tema karya seninya berdasarkan isu atau peristiwa aktual yang sedang terjadi saat ini.
3. Presentasikan hasil jurnal visual kelompokmu di depan kelas.

D

Ragam dan Bentuk Informasi untuk Dokumentasi

Ragam informasi yang perlu didokumentasikan dalam membuat karya seni rupa adalah sebagai berikut.

1. Pencarian ide.
2. Referensi atau acuan ide, seperti pendukung proses berkarya.
3. Perencanaan mulai dari alur perengerjaan, linimasa, kebutuhan berkarya, hingga biaya yang harus dikeluarkan.
4. Proses dan hasil eksperimen berkarya.
5. Konsep karya.
6. Proses produksi karya.
7. Hasil karya yang dibuat.
8. Evaluasi karya.

Berdasarkan aspek-aspek tersebut, penyajian dokumentasi dapat berbentuk jurnal visual secara manual ataupun digital.

1. Jurnal Visual Fisik atau Manual

Jurnal visual fisik atau manual dapat dilihat langsung secara fisik karena dicatat atau disimpan menggunakan buku khusus untuk membuat dokumentasi proses karya. Jurnal fisik tersebut biasanya dikumpulkan dalam suatu map khusus atau tempat penyimpanan file, sehingga dapat tersimpan rapi.

2. Jurnal Visual Digital

Jurnal visual digital menggunakan ruang digital saat membuat dan menyimpan dokumentasi proses karya, seperti google drive, website, dan lain-lain. Jurnal visual digital dapat diakses dengan mudah dan cepat serta membutuhkan koneksi internet dalam mengaksesnya.



Sumber: freepik.com

Gambar 6.3 Penyimpanan jurnal dapat dilakukan secara a) manual dan b) digital.

Aktivitas Kelompok 6.2

1. Bentuklah kelompok yang beranggotakan empat orang siswa.
2. Buatlah sebuah jurnal visual menggunakan teknik memotret dan merekam video. Selanjutnya simpanlah dalam media penyimpanan digital. Tema karya seninya adalah "Generasi Muda Berkarya Seni Rupa".
3. Presentasikan hasil jurnal visual kelompokmu di depan kelas.

Rangkuman

1. Dokumentasi dalam seni rupa adalah suatu proses kegiatan merekam dan menyimpan dokumen karya seni rupa dalam bentuk sketsa, foto, tulisan, video, dan lain sebagainya.
2. Jurnal visual merupakan kumpulan dokumentasi dalam proses berkarya seni yang detail atau lengkap dan sesuai dengan urutan waktu pembuatannya. Jurnal visual juga merupakan proses menyampaikan informasi dalam bentuk gambar.
3. Fungsi jurnal visual adalah sebagai media kreasi, antara lain sebagai perekam proses berpikir kreatif, dan menjadi sumber timbulnya sebuah ide atau gagasan.
4. Tujuan pembuatannya jurnal visual adalah dapat membantu proses analisis dokumentasi jika nantinya terjadi suatu perubahan pada dokumen tersebut.
5. Jenis data jurnal visual adalah berupa penyimpanan dokumentasi manual dan penyimpanan dokumentasi secara digital.

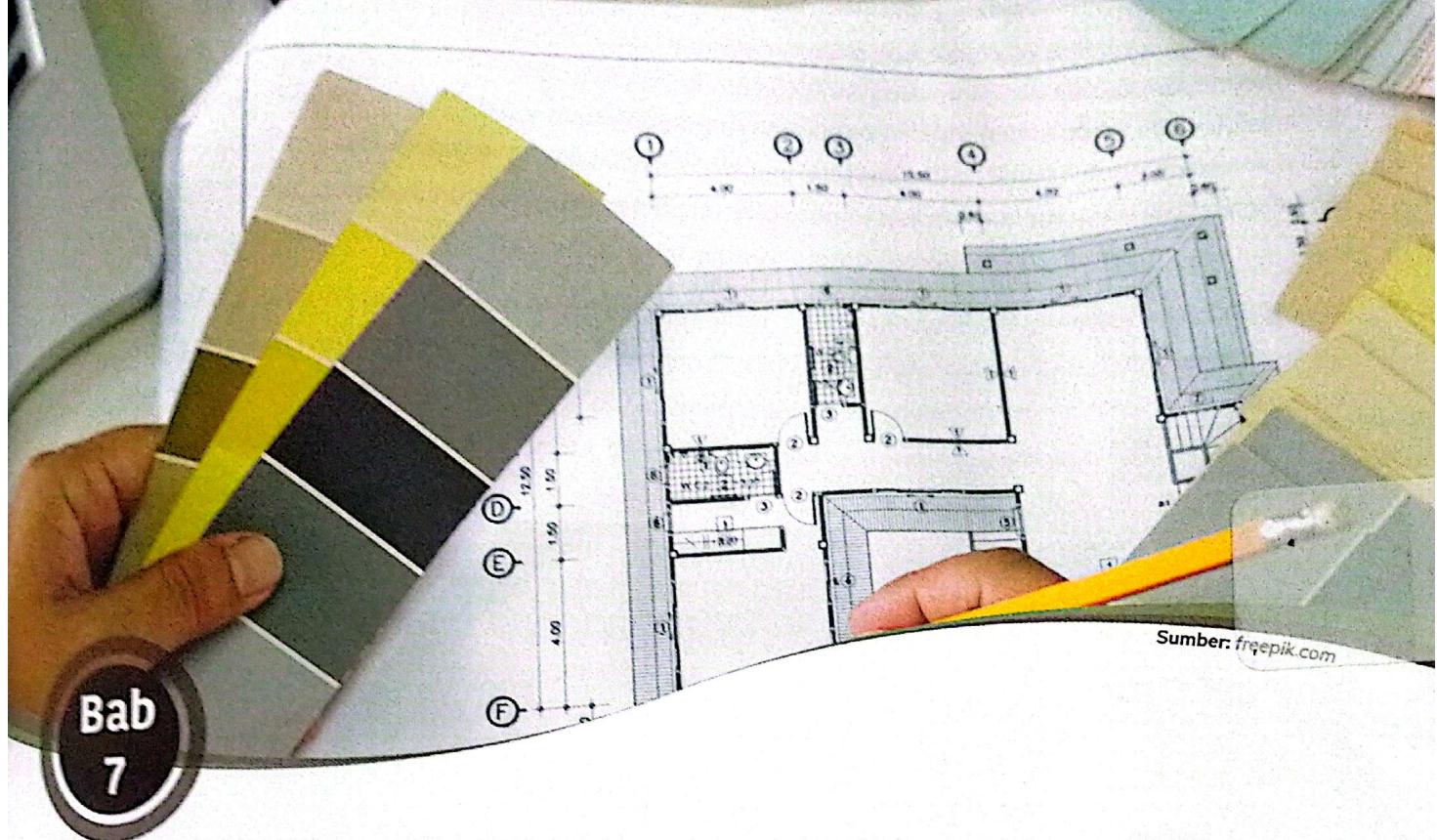
Refleksi

Agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan mengukur sejauh mana pemahaman kamu mengenai bab ini, mari lakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Apakah yang dimaksud dengan dokumentasi dalam seni rupa?
2. Jelaskan contoh jurnal visual digital.
3. Berilah tanda centang (✓) sesuai dengan pemahamanmu mengenai bab ini.

No.	Materi Pembelajaran	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang	Keterangan
1.	Konsep dokumentasi dan jurnal visual.						
2.	Tujuan mendokumentasi karya seni rupa.						
3.	Teknik dokumentasi karya seni rupa.						
4.	Ragam dan bentuk informasi untuk dokumentasi.						

Bab
7



Sumber: freepik.com

Aplikasi Seni dan Desain dalam Kehidupan Sehari-hari

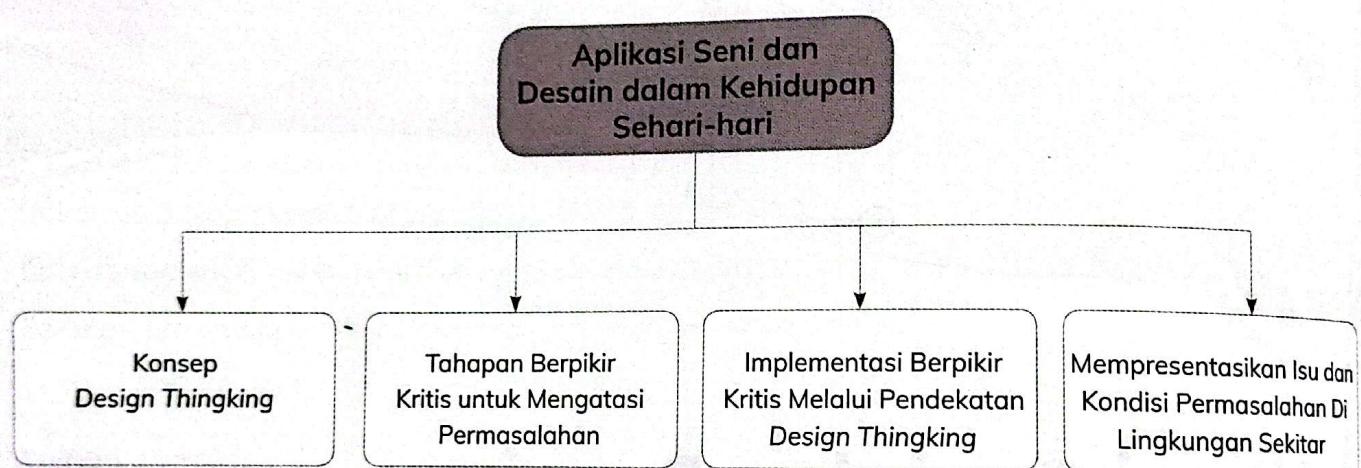
Pada kehidupan sehari-hari, kita tidak jauh dari kata seni, setiap yang kita lihat, pegang, dengar, ucapan dan pikiran pasti memiliki seni tersendiri. Seperti seni berbicara, seni berpikir, dan lain sebagainya. Dalam memecahkan masalah pun pasti ada seni di dalamnya. Seni bukan hanya unsur yang indah saja, terkadang menampilkan berbagai hal yang sulit diartikan seperti tragis, jelek, mengejutkan, bingung, dan lain sebagainya. Para ahli biasanya menyebut sesuatu yang sulit diartikan seperti itu dengan istilah "*aesthetic*". Dari berbagai aspek uraian tersebut, muncul pertanyaan, bagaimana kita bisa memiliki seni dalam pola berpikir kita? Bab ini akan memberikan jawaban dari pertanyaan tersebut. Dengan mempelajari konsep berpikir kritis diharapkan mampu mengenali dan memahami berbagai isu dan masalah yang ada di lingkungan sekitar dan mencari solusinya.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, diharapkan peserta didik mampu:

1. menjelaskan konsep design thinking berdasarkan isu yang diamati;
2. menguraikan tahapan berpikir kritis untuk mengatasi permasalahan;
3. memberikan contoh implementasi berpikir kritis melalui pendekatan design thinking;
4. mempresentasikan isu dan kondisi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.

Peta Konsep



Kata Kunci

- design thinking
- isu
- implementasi
- kritis
- konsep

Pembangunan kehidupan berbangsa dan bernegara tidak terlepas dari berbagai permasalahan masyarakat. Kemiskinan, kesehatan, kenakalan remaja, kerusakan lingkungan, dan berbagai permasalahan sosial lainnya. Sebagai generasi muda penerus bangsa, sudah waktunya kamu memiliki kepekaan sosial terhadap permasalahan yang ada di lingkungan sekitarmu dan berusaha berperan serta untuk mengupayakan solusi yang tepat bagi permasalahan tersebut.

Kemampuan penyelesaian masalah atau *problem solving* perlu dimiliki oleh generasi muda agar siap menghadapi berbagai tantangan kehidupan di masa mendatang. Pemecahan masalah membutuhkan kemampuan berpikir kritis dan kreatif agar dapat memahami inti masalah dan berfokus pada solusi penyelesaiannya. Pola pikir yang kritis dapat dibentuk melalui metode atau konsep cara berpikir yang disebut dengan *design thinking*.



Sumber: freepik.com

Gambar 7.1 Perpikir kritis penting untuk penyelesaian masalah.

Bagaimana penerapan seni berpikir dalam kehidupan sehari-hari? Seni berpikir penting untuk dipelajari. Penerapannya diharapkan dapat bermanfaat untuk memberikan solusi yang kreatif dan inovatif bagi permasalahan yang terdapat di masyarakat. Selain menghasilkan karya seni rupa, mempelajari seni juga bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari terkait dengan kemampuan cara berpikir yang sistematis, kritis, dan berempati. Pada bab ini kamu akan berlatih memahami masalah melalui konsep berpikir yang kritis yang dapat diimplementasikan untuk membantu memberikan solusi bagi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar. Isu permasalahan apa yang ada di lingkunganmu saat ini? Bagaimana perasaanmu mengetahui adanya permasalahan tersebut? Apakah kamu memiliki kapasitas untuk membantu menyelesaikan masalah tersebut?

A Konsep Design Thinking

Design thinking merupakan suatu proses atau metode pola pikir, di mana kita berusaha memahami, dan menganalisis konteks masalah dalam upaya mengidentifikasi solusi masalah tersebut. Design thinking juga menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah.

Design thinking melibatkan eksperimen yang sedang berjalan, yaitu membuat sketsa, membuat prototype, testing, dan mencoba berbagai konsep dan ide. Inti design thinking meliputi kemampuan untuk menyelesaikan masalah yang rumit, mengubah strategi menjadi solusi, menggunakan media grafik atau spasial, misalnya membuat sketsa dan membuat purwarupa. Design thinking terdiri atas tahapan-tahapan yang dapat dilakukan sebagai berikut.

1. Berempati

Empati sangat penting dalam proses design thinking. Pada tahap ini proses design thinking yang dilakukan yaitu pemahaman empati tentang masalah, pengamatan, dan keterlibatan dalam pemahaman masalah yang sedang terjadi.

2. Definisi

Pada tahap ini kamu mengumpulkan informasi yang diperoleh selama tahap empati. Kemudian kamu dapat melakukan analisis pengamatan dan membuat sintesisnya dalam menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi.

3. Ide

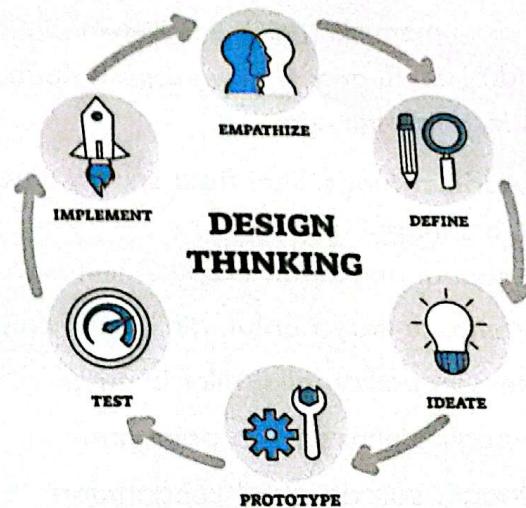
Pada tahap ini kamu siap menghasilkan ide dan berpikir kreatif untuk menyelesaikan masalah dengan mengidentifikasi solusi masalah tersebut. Terdapat banyak teknik ideation seperti brainstorm, brainwrite, worst possible idea, dan scamper. Sesi brainstorm dan worst possible idea digunakan dalam merangsang ide untuk memperluas ruang masalah. Kamu dapat memilih beberapa teknik Ideation lainnya pada akhir fase Ideation untuk menguji ide-ide sehingga menemukan cara terbaik dalam memecahkan masalah. Scamper adalah singkatan dari substitute, combine, adapt, modify, put to another use, eliminate, dan reverse.

4. Prototype

Pada tahapan ini, kamu akan menghasilkan produk yang simpel sehingga kamu dapat menyelidiki solusi masalah yang dihasilkan pada tahap sebelumnya. Prototype bertujuan untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang sudah diidentifikasi pada tiga tahap sebelumnya. Solusi diimplementasikan dalam bentuk prototype yang dapat diselidiki dan diterima, diperbaiki dan diperiksa ulang, dan ditolak berdasarkan pengalaman pengguna.

5. Uji Publik

Pada tahap ini, kamu menguji produk menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase prototyping. Ini merupakan tahapan akhir *design thinking*. Selama fase ini solusi yang ditawarkan bisa jadi diterima, diperbaiki, dirancang ulang, bahkan ditolak. Fungsi tahapan ini adalah untuk mempertanyakan ulang apakah produk tersebut sudah dapat menjawab permasalahan pengguna atau belum.



Sumber: freepik.com

Gambar 7.2 Design Thinking

Aktivitas Individu 7.1

Temukan satu contoh permasalahan yang ada di lingkungan sekolahmu. Uraikan permasalahan tersebut menggunakan konsep tahapan *design thinking*.

B Tahapan Berpikir Kritis untuk Mengatasi Permasalahan

Terdapat tiga fungsi seni rupa bagi kehidupan manusia menurut Feldman (1967), yaitu sebagai berikut.

1. Fungsi Individual (*The Personal Functions of Art*)

Seni yang digunakan yaitu gambar visual atau alat komunikasi. Seni memiliki fungsi individu karena digunakan untuk kepentingan menyalurkan emosi individu dalam bentuk tanggapan atau respon hasil renungan seseorang terhadap lingkungannya. Melalui karya seni, seseorang mampu mencoba mengaktualisasikan dirinya dengan mengekspresikan segala bentuk perasaan hatinya ke dalam karya seni.

2. Fungsi Sosial (*The Social Functions of Art*)

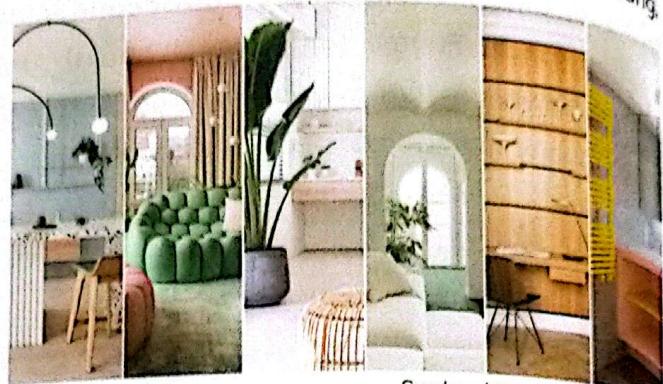
Fungsi sosial lebih menekankan pada memberikan kepuasan bagi banyak orang yang melihatnya. Seni memiliki fungsi sosial jika memengaruhi kelompok manusia, misalnya dalam hal pendidikan, kesehatan, dan agama. Seni juga merupakan salah satu sarana yang dipergunakan sebagai media untuk menyampaikan pesan kepada masyarakat luas yang berkaitan dengan kebijakan pemerintah, penanaman nilai, dan norma sosial.

3. Fungsi Fisik Kebendaan (*The Physical Functions of Art*)

Seni memiliki fungsi fisik kebendaan karena berkaitan dengan sentuhan keindahan pada berbagai benda keperluan manusia, seperti pada arsitektur, interior, bangunan, perabotan rumah, dan benda-benda pakai lainnya.

Adapun fungsi seni rupa secara umum yang dilihat dari berbagai perspektif dan sudut pandang adalah sebagai berikut.

- Sebagai ungkapan ekspresi seniman.
- Membuat karya untuk dinikmati orang lain.
- Menyampaikan nilai-nilai budaya.
- Sebagai dekorasi dan pajangan.
- Sebagai sarana ritual keagamaan.
- Untuk mengenang sejarah dan peristiwa tertentu.
- Sebagai alat bantu kehidupan sehari-hari.



Sumber: <https://images.adsttc.com>

Gambar 7.3 5 Desain interior merupakan contoh fungsi fisik kebendaan pada seni rupa.

Berdasarkan aspek tersebut dapat disimpulkan bahwa kehadiran seni dalam konteks kehidupan manusia dapat berfungsi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi melalui *design thinking*.

Aktivitas Kelompok

7.1

- Bentuklah kelompok yang beranggotakan empat orang siswa.
- Temukan contoh dari tiga fungsi seni rupa dalam kehidupan sehari-hari.
- Presentasikan hasilnya bergantian dengan kelompok lain.

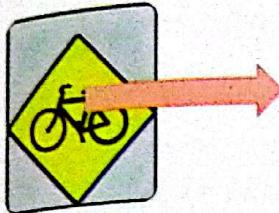
C Implementasi Berpikir Kritis Melalui Pendekatan *Design Thinking*

Implementasi adalah suatu kebijakan yang mengacu pada tindakan individu, kelompok, atau pemerintah dalam lingkungan tertentu, berkaitan dengan hambatan tertentu, dalam mencari peluang untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Implementasi berpikir kritis yaitu konsep instrumentasi yang menunjukkan bahwa seni sebagai alat atau media untuk mencapai tujuan tertentu.

Pada konteks ini, keberadaan seni dan desain dapat dijadikan sebagai alat yang membantu manusia untuk mengatasi berbagai masalah dalam kehidupannya. Tujuan dari implementasi konsep ini, agar kamu dapat memiliki wawasan dan pengalaman sebagai berikut.

- Dapat belajar mengenali serta memahami perasaan, nilai-nilai, dan pemikiran dalam diri.
- Lebih mudah menerima ekspresi yang berbeda dari diri sendiri.

3. Dapat berempati dengan apa yang sedang dirasakan oleh orang lain.
4. Belajar mengapresiasi dan menghargai proses dan hasil karya orang lain.
- Berikut ini contoh pendekatan seni rupa dan desain yang memudahkan kehidupan manusia dalam kehidupan sehari-hari.



Memperingatkan pengguna jalan agar berhati-hati saat melintasi tempat banyak orang bersepeda dan sering menyeberang jalan.



Kapan lagi beli 1 gratis 1? Yuk langsung diborong! Jangan sampai ketinggalan promo!!

Banyak benda yang kita pakai sehari-hari mengandalkan unsur seni rupa dan desain, contohnya pada uang kertas yang kita gunakan sehari-hari. Kita dapat membedakannya dengan indra penglihatan dan indra peraba, yang bisa kita amati dengan menggunakan sensor khusus, seperti hologram, barcode, dan tembus cahaya.

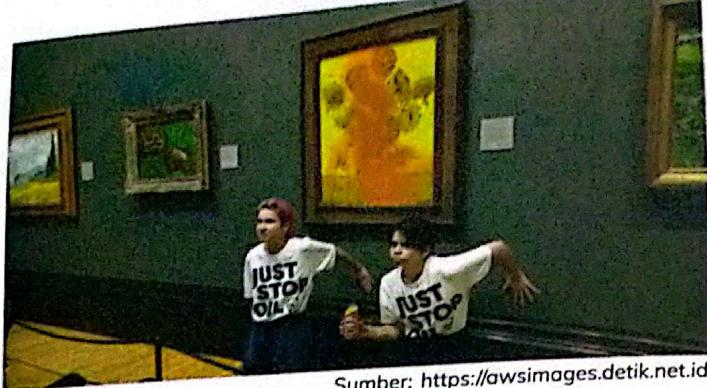
Aktivitas Individu 7.2

Tuliskan manfaat seni rupa bagi dirimu sendiri. Jelaskan bagaimana seni rupa memengaruhi kehidupan atau aktivitasmu sehari-hari.

D Mempresentasikan Isu dan Kondisi Permasalahan di Lingkungan Sekitar

Isu adalah sesuatu yang bersifat bertentangan atau yang menimbulkan polemik tentang seseorang (individu) atau sebuah organisasi. Isu bisa muncul dalam bentuk opini, yaitu pernyataan yang bisa dikemukakan melalui kata-kata, isyarat, atau cara-cara lain yang mengandung arti tertentu.

Salah satu isu mengenai seni rupa adalah ketidakpedulian masyarakat terhadap lingkungan sekitarnya dalam bentuk apresiasi terhadap karya seni yang sedang dipamerkan. Sebagai contoh pada saat ini banyak seniman yang melakukan pameran, tetapi para pengunjung tidak memperhatikan peraturan yang diterapkan. Ketika mereka memotret karya seni yang sedang dipamerkan, terkadang para pengunjung memegang karya tersebut padahal di samping karya tersebut sudah tertera simbol atau rambu peringatan dilarang memegang atau memotret menggunakan flash kamera yang mengakibatkan karya tersebut menjadi rusak.



Sumber: <https://awsimages.detik.net.id>

Gambar 7.4 Perusakan lukisan oleh aktivis adalah tindakan yang tidak dibenarkan.

Penting bagi generasi muda untuk memahami mengapa sebuah peraturan dibuat, bagaimana menghormati peraturan tersebut dan resiko yang dihadapi jika peraturan tersebut dilanggar. Selain itu, generasi muda juga perlu memiliki kepekaan terhadap isu yang sedang menjadi pembicaraan sehingga dapat turut serta mencari solusinya.

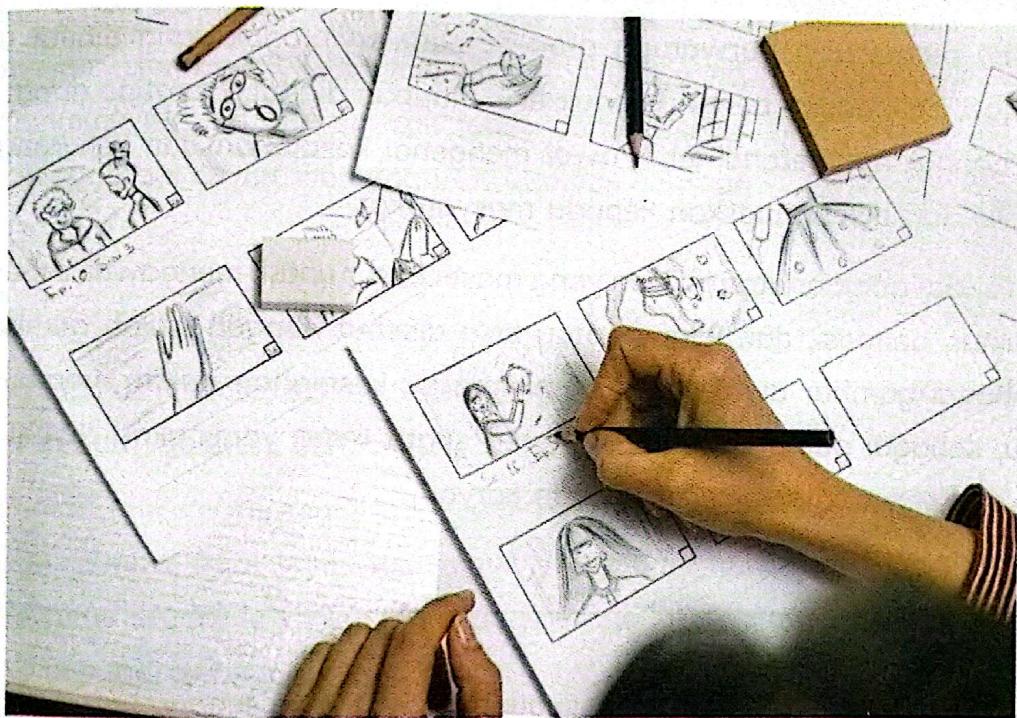
Aktivitas Kelompok 7.2

Bentuklah kelompok yang beranggotakan empat orang siswa. Selanjutnya, temukan permasalahan dalam perkembangan seni rupa saat ini. Susunlah laporannya secara tertulis dan presentasikan hasilnya di depan kelas.

Rangkuman

1. *Design thinking* merupakan suatu proses atau metode pola pikir yang berulang, di mana kita berusaha memahami, menantang asumsi, dan menganalisis konteks masalah dalam upaya mengidentifikasi strategi dan solusi yang mungkin tidak langsung terlihat di awal pemahaman kita. *Design thinking* juga menyediakan pendekatan berbasis solusi untuk menyelesaikan masalah.
2. Terdapat tiga fungsi seni rupa bagi kehidupan manusia menurut Feldman (1967), yaitu individual (the personal functions of art), fungsi sosial (the sosial functions of art), dan fungsi fisik kebendaan (the physical functions of art).
3. Fungsi seni rupa secara umum yang dilihat dari berbagai perspektif dan sudut pandang, yaitu sebagai ungkapan ekspresi seniman, membuat karya untuk dinikmati orang lain, menyampaikan nilai-nilai budaya, sebagai dekorasi dan pajangan, sebagai sarana ritual keagamaan, untuk mengenang sejarah dan peristiwa tertentu, dan sebagai alat bantu kehidupan sehari-hari.

Apa manfaat pembuatan sketsa untukmu? Apakah sketsa memudahkanmu untuk membuat karya dua dimensi? Alat apa yang kamu gunakan untuk membuat sketsa? Setiap akan membuat sebuah karya dua dimensi, kamu diminta untuk membuat sketsanya terlebih dahulu. Sketsa membantumu untuk membuat rancangan gambar kasar yang kemudian digunakan sebagai acuan untuk memperhalus atau membuat gambar lebih detail dan rapi. Selain sebagai acuan, sketsa juga merupakan suatu teknik dalam menggambar. Cukup banyak gambar sketsa yang digunakan sebagai gambar jadi. Sketsa juga dapat digunakan dalam pembuatan *storyboard*.



Sumber: freepik.com

Gambar 8.1 Sketsa juga dapat digunakan untuk membuat *storyboard*.

Tahukah kamu apa itu *storyboard*? Apa tujuan pembuatan *storyboard*? Mengapa *storyboard* dibuat menggunakan sketsa? Pada pembelajaran ini kamu akan berlatih membuat sketsa dan *storyboard*.

A Implementasi Tahapan *Design Thinking* dalam Pembuatan *Mockup/Prototipe/Sketsa*

Pada bab sebelumnya kamu sudah mempelajari tentang penerapan *design thinking* dengan tahapan berempati, definisi, ide, prototipe, dan uji publik. Pada bab ini, kamu akan mempelajari bagaimana menerapkan konsep dan tahapan *design thinking* dalam menghadapi isu-isu yang terjadi secara terstruktur melalui pembuatan *mockup/prototipe/sketsa*.

Mockup merupakan suatu gambaran nyata terkait dengan konsep yang sedang diolah. *Mockup* sering digunakan di dunia desain. *Mockup* bisa dikatakan sebagai alat presentasi yang berguna untuk memberikan gambaran mengenai karya yang ingin dihasilkan. *Mockup* bisa dilakukan dengan atau tanpa bantuan aplikasi. Dengan adanya *mockup*, proses finalisasi suatu karya desain akan menjadi lebih efektif. Dilansir dari Keenethics, bentuk *mockup* adalah gambaran *mid-fidelity* ataupun *high-fidelity* yang membuat pilihan warna desain, layout, tipografi, ikonografi, visual navigasi, dan keseluruhan tampilan produk yang didesain.

Prototipe merupakan model, skalabilitas, atau standar ukuran yang dibentuk berdasarkan suatu skema atau rancangan sistem. Tujuannya untuk menguji proses kerja dan konsep sebuah produk sebelum diedarkan. Prototipe bukanlah produk jadi yang sudah siap dirilis untuk bisa digunakan oleh pengguna. Prototipe merupakan purwarupa atau pemodelan produk yang dibuat untuk kebutuhan awal pengembangan, baik dalam bentuk produk fisik maupun digital. Prototipe dapat juga membantu developer (pengembang) mengetahui lebih awal mengenai kesalahan dan kekurangan fitur produk, sebelum resmi dirilis dan disebarluaskan kepada masyarakat.

Sketsa adalah suatu gambar atau lukisan yang masih kasar untuk mengawali sebuah penggarapan karya lukis, arsitektur, animasi, dan lainnya atau bisa disebut dengan istilah gambar cepat. Fungsi sketsa adalah sebagai gambar awal untuk meminimalisir kesalahan dalam membuat gambar atau lukisan. Selain itu, sebagai gambaran awal tentang suatu tema yang akan dibuat dan membantu pengamatan seorang seniman dalam pembuatan karya.

Aktivitas Individu 8.1

Buatlah beberapa sketsa yang menceritakan suatu peristiwa yang sedang terjadi saat ini. Kerjakan di buku gambar kalian, kemudian berikan penjelasan terkait sketsa tersebut.

B

Praktik Pembuatan *Mockup/Prototipe/Sketsa*

Dalam praktik membuat *mockup/prototipe/sketsa* perlu dipahami kembali pengertian dan teknik pembuatannya sebagai berikut.

1. Sketsa

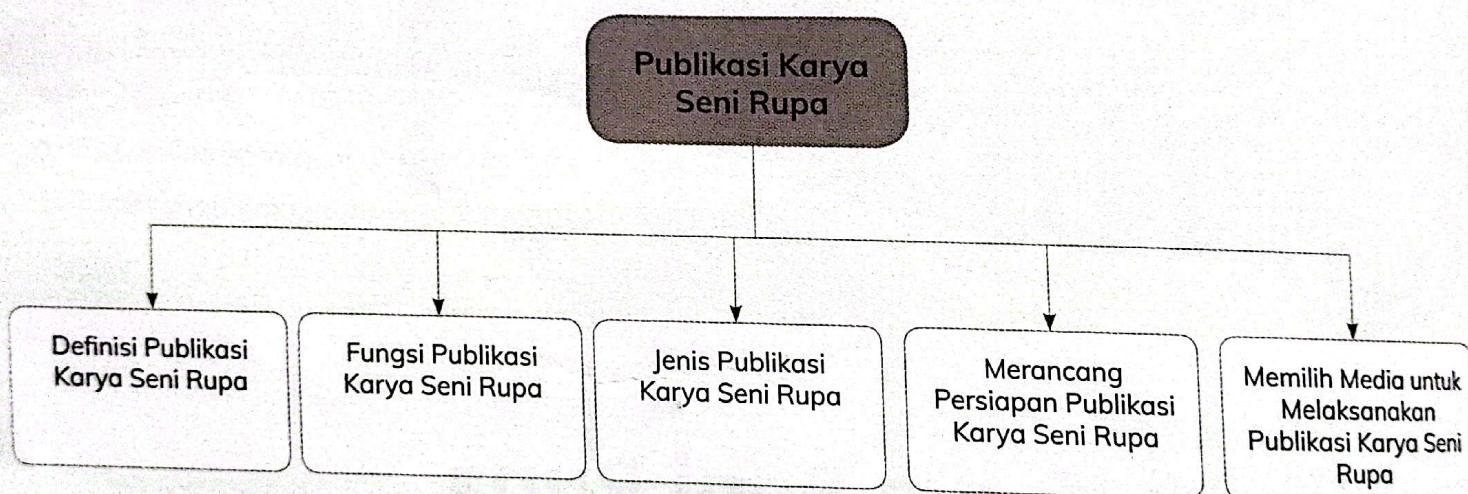
Membuat sketsa pada dasarnya adalah menarik garis secara spontan tanpa menggunakan alat bantu, seperti penggaris atau jangka. Sketsa biasanya dibentuk dengan menggunakan unsur karya seni rupa, yaitu garis, blok, atau warna. Goresan garis ini digunakan untuk menggambarkan emosi karakter objek, atau peristiwa yang akan ditampilkan. Berikut beberapa jenis sketsa yang penting untuk diketahui.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari bab ini, diharapkan peserta didik dapat:

1. mendefinisikan publikasi karya seni rupa;
2. menjelaskan fungsi dari publikasi karya seni rupa;
3. membandingkan jenis publikasi seni rupa luring dan daring;
4. merancang persiapan publikasi karya seni; dan
5. memilih media untuk melaksanakan publikasi karya seni rupa kepada publik dengan tepat.

Peta Konsep



Kata Kunci

- pameran
- publikasi
- karya
- luring
- daring
- komersil
- apresiator
- publik
- pendidikan

Publikasi karya seni rupa merupakan media untuk menampilkan karya yang telah dihasilkan, termasuk penyampaian makna atau tujuan dari dibuatkannya karya tersebut. Kamu mungkin pernah menghadiri pameran karya seni rupa, baik datang secara langsung ke galeri seni maupun melalui daring dengan mengunjungi laman virtual sebuah galeri seni yang menyediakan pameran secara daring. Bagaimana kamu menikmati sebuah pameran karya seni rupa? Pengalaman dan pembelajaran apa yang kamu peroleh dari melihat sebuah karya seni? Apakah kamu akan menjadikan kegiatan mendatangi pameran sebagai sebuah kegiatan rutin yang menyenangkan?



Sumber: <https://images.harpersbazaar.co.id>

Gambar 10.1 Pameran menjadi tempat menikmati karya seni.

Lakukanlah kunjungan ke tempat pameran atau galeri yang ada di daerahmu. Selain itu, kamu juga dapat melihat pameran karya seni rupa secara virtual melalui website galeri seni tertentu. Lihat karya tersebut dan pilih beberapa karya yang kalian suka. Lalu catat karya tersebut, kerjakan di buku tugas kalian sesuai tabel berikut.

No.	Tempat/Laman yang dikunjungi	Deskripsi Karya	Alasan Menyukai Karya
1.			
2.			
3.			

A

Definisi Publikasi Karya Seni Rupa

Publikasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), yaitu pengumuman atau penerbitan. Sementara itu, yang dimaksud dengan publikasi karya seni rupa adalah kegiatan menyajikan atau mempresentasikan suatu karya seni rupa untuk diuji publik agar diketahui pengaruh kuat yang ada pada karya tersebut. Publikasi pada seni rupa sering disebut juga dengan istilah parneran.

Pameran merupakan salah satu penyajian karya seni rupa yang bertujuan agar terjalin komunikasi antara seniman dan pengunjung. Dalam menyelenggarakan suatu pameran, ada beberapa tujuan lainnya, yaitu tujuan sosial dan kemanusian, tujuan komersial, dan tujuan yang berkaitan dengan pendidikan. Menyelenggarakan pameran bisa dilakukan dalam lingkup yang luas, baik dalam lingkup sekolah maupun masyarakat dengan harapan dapat berdampak positif bagi seniman maupun pengunjung yang hadir.

Menyelenggarakan pameran di sekolah bermanfaat untuk menumbuhkembangkan kemampuanmu dalam memberi apresiasi terhadap karya orang lain serta menambah wawasan dan kemampuan dalam memberikan penilaian terhadap suatu karya yang sedang dipamerkan secara objektif. Biasanya kegiatan pameran di sekolah diadakan pada akhir semester atau akhir tahun ajaran.



Gambar 10.2 Pameran karya seni rupa dapat diadakan di lingkungan sekolah

Sumber: <http://pgmi.tarbiyah.iainsalatiga.ac.id/>

Aktivitas Individu 10.1

Tuliskan bentuk publikasi karya seni yang pernah kamu lakukan. Bagaimana timbal balik bagi perkembangan karyamu setelah publikasi tersebut?

B Fungsi Publikasi Karya Seni Rupa

Kegiatan pameran memiliki fungsi utama, yaitu sebagai alat komunikasi antara seniman dengan pengamat seni (apresiator). Pada hakikatnya pameran seni rupa berfungsi untuk membangkitkan apresiasi seni pada masyarakat luas. Sementara itu, fungsi pameran di sekolah yaitu sebagai upaya meningkatkan apresiasi seni siswa, membangkitkan motivasi siswa untuk berkarya seni, dan melatih siswa belajar berorganisasi. Secara umum fungsi pameran sebagai berikut.

1. Sebagai media penyampaian ide dan suatu pesan yang ingin diungkapkan seniman lewat karya seni rupa tersebut.
2. Sebagai media penyebaran pengetahuan.
3. Sebagai media penggerak sosial dan kemanusiaan dalam bermasyarakat.
4. Sebagai media penjualan karya (komersial).
5. Sebagai media hiburan.

Aktivitas Individu 10.2

Tuliskan penjelasan mengenai fungsi publikasi karya seni sebagai penyebaran pengetahuan dan penggerak sosial.

C Jenis Publikasi Karya Seni Rupa

Publikasi karya seni rupa dapat dikategorikan dalam format luar jaringan (luring) dan format dalam jaringan (daring).

1. Format luar jaringan atau sering disebut dengan luring adalah publikasi karya seni rupa yang dilakukan secara langsung kepada publik di tempat atau ruang pertemuan yang sudah dikondisikan. Contohnya pada kegiatan pameran karya seni di galeri, sekolah, kantor pemerintahan, balai warga, dan tempat umum lainnya, atau dapat dalam bentuk kegiatan bazar karya seni di sekolah, alun-alun, dan pasar.
2. Format dalam jaringan atau sering disebut dengan daring adalah publikasi karya seni rupa yang dilakukan secara *online* atau melalui media internet. Contoh kegiatan publikasi karya seni rupa daring adalah mempublikasikan karya seni di website atau media sosial. Selain itu, dapat juga dengan cara menjual karya seni di *marketplace* atau toko daring.



Sumber: <http://remedial.id>

Gambar 10.3 Pameran seni rupa dalam galeri

Rangkuman

1. Pameran merupakan salah satu penyajian karya seni rupa yang bertujuan sebagai sarana komunikasi antara seniman dan pengunjung.
2. Terdapat beberapa tujuan dari penyelenggaraan pameran, yaitu tujuan sosial dan kemanusian, komersial, dan pendidikan.
3. Menyelenggarakan pameran di sekolah memiliki manfaat, yaitu untuk menumbuhkan dan mengembangkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi karya orang lain serta menambah wawasan dan kemampuan dalam memberikan evaluasi suatu karya yang sedang dipamerkan secara lebih objektif.
4. Fungsi pameran di sekolah yaitu untuk meningkatkan apresiasi seni siswa, membangkitkan motivasi siswa untuk berkarya seni secara visual, dan melatih siswa belajar berorganisasi.
5. Publikasi karya seni rupa dapat dikelompokkan menjadi format luar jaringan dan format dalam jaringan.
6. Tahapan dalam perencanaan pameran seni rupa yaitu menentukan tujuan, menentukan tema pameran, menyusun kepanitian, menentukan waktu dan tempat, menyusun agenda kegiatan dan menyusun proposal kegiatan.

Refleksi

Agar kegiatan pembelajaran lebih bermakna dan mengetahui sejauh mana pemahamanmu terhadap materi yang dipelajari, mari lakukan refleksi dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan berikut.

1. Apa yang dimaksud dengan publikasi karya seni di sekolah?
2. Apa tujuan pameran?
3. Berilah tanda centang (✓) pada salah satu kolom yang sesuai dengan pemahamanmu terhadap materi yang telah disajikan.

No.	Materi Pembelajaran	Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang	Keterangan
1.	Definisi publikasi karya seni rupa.						
2.	Fungsi publikasi karya seni rupa.						
3.	Jenis publikasi karya seni rupa.						
4.	Merancang persiapan publikasi karya seni rupa.						