

## BAB V SENI RUPA

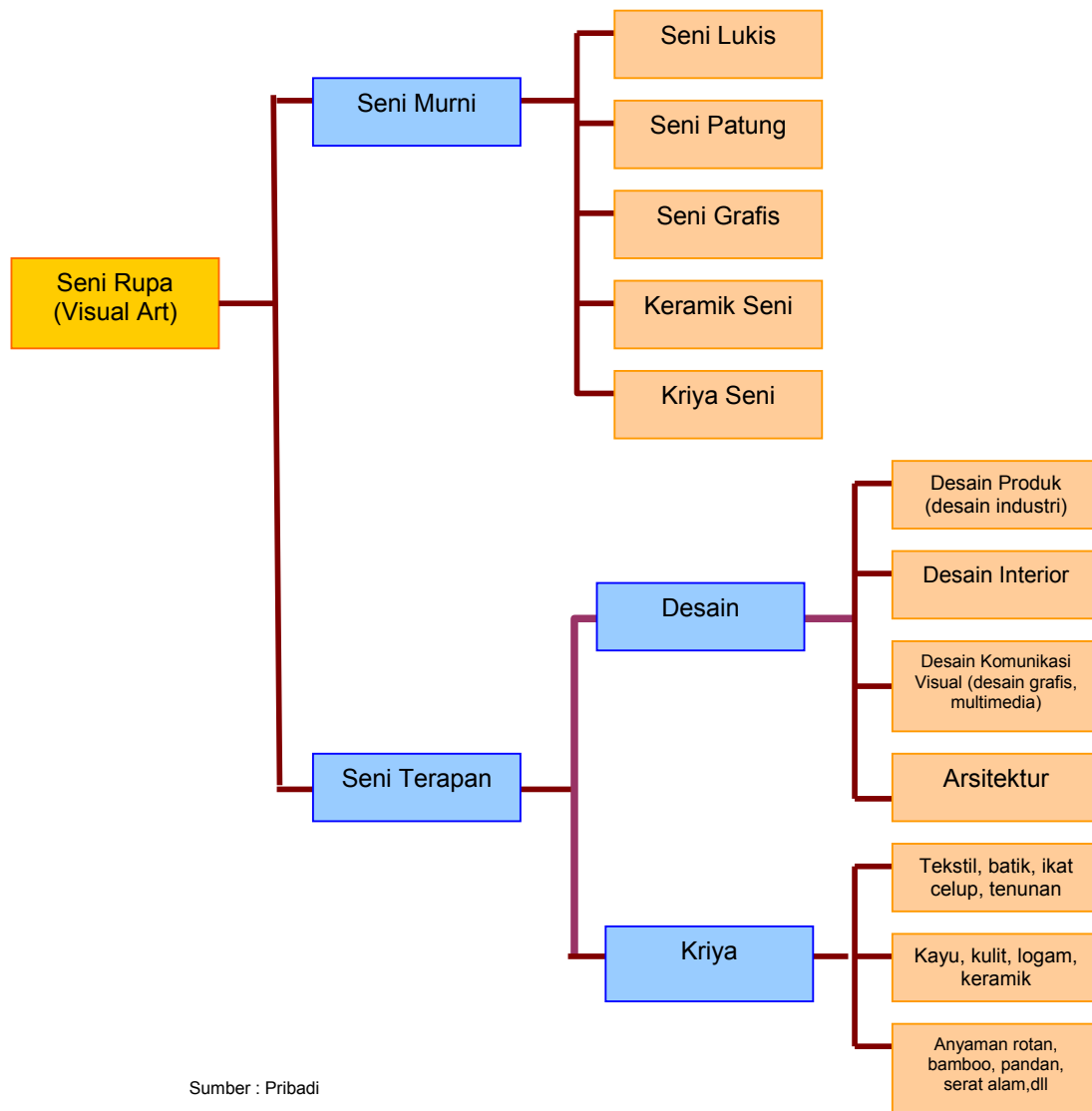
### 5.1. Pengantar Seni Rupa

---

Kemampuan bidang estetika dan budaya seakan dikesampingkan pada kondisi sistem pendidikan nasional saat ini, karena lebih mengutamakan pengembangan kemampuan dibidang ilmu pengetahuan, teknologi, dan matematika. Hal ini kurang mendukung upaya pembentukan kualitas kepribadian manusia Indonesia yang diharapkan. Peran pendidikan seni merupakan salah satu kemampuan dibidang estetika yang dapat mewujudkan manusia seutuhnya.

Seni merupakan salah satu pemanfaatan budi dan akal untuk menghasilkan karya yang dapat menyentuh jiwa spiritual manusia. Karya seni merupakan suatu wujud ekspresi yang bernilai dan dapat dirasakan secara visual maupun audio. Seni terdiri dari musik, tari, rupa, dan drama/sastra. Seni rupa merupakan ekspresi yang diungkapkan secara visual dan terwujud nyata (rupa).

Seni rupa modern terbagi atas dua kelompok besar yaitu seni murni dan seni terapan. Seni terapan terdiri dari desain dan kriya. Desain dan Kriya bertujuan untuk mengisi kebutuhan masyarakat akan bidang estetis terapan. Perkembangan keilmuan seni rupa dalam beberapa tahun terakhir ini mengalami perluasan ke arah wahana besar yang kita kenal sebagai budaya rupa (*visual culture*). Lingkup sesungguhnya tidak hanya cabang-cabang seni rupa yang kita kenal saja, seperti lukis, patung, keramik, grafis dan kriya, tapi juga meliputi kegiatan luas dunia desain dan kriya (kerajinan), multimedia, fotografi. Bahkan muncul pula teori dan ilmu sejarah seni rupa, semantika produk, semiotika visual, kritik seni, metodologi desain, manajemen desain, sosiologi desain, dan seterusnya.



Bagan 5.1. Cabang-cabang Seni Rupa berdasarkan perkembangan saat ini

Dalam kehidupan seni rupa modern, dari dua kelompok besar seni murni dan seni terapan, terdapat pembagian tiga jenis seni rupa yang telah lazim, yaitu seni murni, desain, dan kriya.

### 5.1.1. Seni Murni

Seni rupa murni lebih mengkhususkan diri pada proses penciptaan karya seninya dilandasi oleh tujuan untuk memenuhi kebutuhan akan kepuasan batin senimannya. Seni murni diciptakan berdasarkan kreativitas dan ekspresi yang sangat pribadi (lukis, patung, grafis, keramik). Namun dalam hal tertentu, karya seni rupa murni itu dapat pula diperjualbelikan atau memiliki fungsi sebagai benda pajangan dalam sebuah ruang.

- a. Seni lukis salah satu jenis seni murni berwujud dua dimensi pada umumnya dibuat di atas kain kanvas bergigura dengan bahan cat minyak, cat akrilik, atau bahan lainnya.
- b. Seni patung salah satu jenis seni murni berwujud tiga dimensi. Patung dapat dibuat dari bahan batu alam, atau bahan-bahan industri seperti logam, serat gelas, dan lain-lain.
- c. Seni Grafis merupakan seni murni dua dimensi dikerjakan dengan teknik cetak baik yang bersifat konvensional maupun melalui penggunaan teknologi canggih. Teknik cetak konvensional antara lain : 1) Cetak Tinggi (*Relief Print*) : *wood cut print, wood engraving print, lino cut print, kolase print* ; 2) Cetak Dalam (*Intaglio*) : *dry point, etsa, mizotint, sugartint* ; (3) sablon (*silk screen*). Teknik Cetak dengan teknologi modern, misalnya offset dan digital print.
- d. Seni keramik termasuk seni murni tiga dimensi sebagai karya bebas yang tidak terikat pada bentuk fungsional.

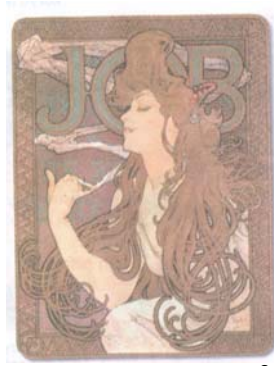


Sumber : Seni Rupa dan Desain

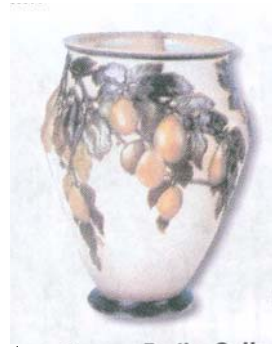


Gambar 5.1. Seni Lukis

Gambar 5.2. Seni Patung



Gambar 5.3. Seni Lukis



Gambar 5.4. Seni Patung

Sumber : Seni Rupa dan Desain

### 5.1.2. Desain

Di zaman modern segala benda dan bangunan yang dibutuhkan manusia, umumnya merupakan karya desain, baik dengan pendekatan estetis, maupun pendekatan fungsional. Istilah desain mengalami perluasan makna, yaitu sebagai kegiatan manusia yang berupaya untuk memecahkan masalah kebutuhan fisik.

Berbeda dengan karya seni murni, desain merupakan suatu aktivitas yang bertitik tolak dari unsur-unsur obyektif dalam mengekspresikan gagasan visualnya. Unsur-unsur obyektif suatu karya desain adalah adanya unsure rekayasa (teknologi), estetika (gaya visual), prinsip sains (fisika), pasar (kebutuhan masyarakat), produksi (industri), bahan (sumber daya alam), budaya (Sikap, mentalitas, aturan, gaya hidup), dan lingkungan (social). Unsur obyektif yang menjadi pilar sebuah karya desain dapat berubah tergantung jenis desain dan pendekatan.

Cabang-cabang desain yang kita kenal antara lain ada di bawah ini :

#### a. Desain Produk (*Industrial Design*)

Desain produk adalah cabang seni rupa yang berupaya untuk memecahkan persoalan kebutuhan masyarakat akan peralatan dan benda sehari-hari untuk menunjang kegiatannya, seperti : mebel, alat rumah tangga, alat transportasi, alat tulis, alat makan, alat kedokteran, perhiasan, pakaian, sepatu, pengatur waktu, alat kebersihan, cinderamata, kerajinan, mainan anak, bahkan perkakas pertukangan.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.5. Kursi hasil Desain Produk

#### b. Desain Grafis/ Desain Komunikasi Visual

Desain grafis adalah bagian dari seni rupa yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan masyarakat akan komunikasi rupa yang dicetak, seperti poster, brosur, undangan, majalah, surat kabar, logo perusahaan, kemasan, buku, dan bahkan juga cerita bergambar (komik), ilustrasi, dan krikatur,. Desain grafis kemudian mengalami perkembangan sejalan dengan kebutuhan masyarakat. Kini cabang seni rupa ini dikenal dengan nama desain komunikasi visual dengan penambahan cakupannya meliputi multimedia dan fotografi.

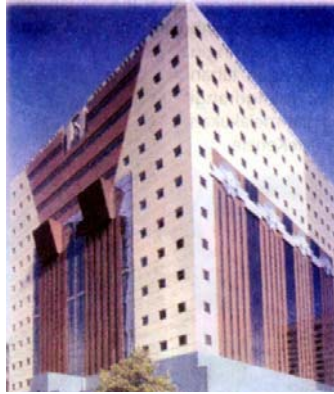


Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.6. Desain Grafis berupa Poster

### c. Desain arsitektur

Terdapat dua pandangan yang berbeda terhadap dunia arsitektur. Yakni, pandangan yang menempatkan arsitektur sebagai bidang keahlian teknik (keinsinyuran) dan pandangan yang menempatkan arsitektur sebagai bagian dari seni. Secara umum, desain arsitektur adalah suatu kegiatan yang berupaya untuk memecahkan akan kebutuhan hunian masyarakat yang indah dan nyaman. Seperti rumah tinggal, perkantoran, sarana relaksasi, stadion olah raga, rumah sakit, tempat ibadah, bangunan umum, hingga bangunan industri.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.7. Perkantoran Hasil Desain Arsitektur Modern

### d. Desain interior

Desain Interior adalah suatu cabang seni rupa yang berupaya untuk memecahkan kebutuhan akan ruang yang nyaman dan indah dalam sebuah hunian, seperti ruang hotel, rumah tinggal, bank, museum, restoran, kantor, pusat hiburan, rumah sakit, sekolah, bahkan ruang dapur dan kafe. Banyak yang berpandangan bahwa desain interior merupakan bagian dari arsitektur dan menjadi kesatuan yang utuh dengan desain tata ruang secara keseluruhan. Namun, pandangan ini berubah ketika profesi desain interior berkembang menjadi ilmu untuk merancang ruang dalam dengan pendekatan-pendekatan keprofesionalan.

Dunia desain berkembang sejalan dengan kemajuan kebudayaan manusia. Masyarakat juga mengenal desain multimedia. Cabang desain ini berkembang sejalan dengan tumbuhnya teknologi komputer dan dunia pertelevisian.

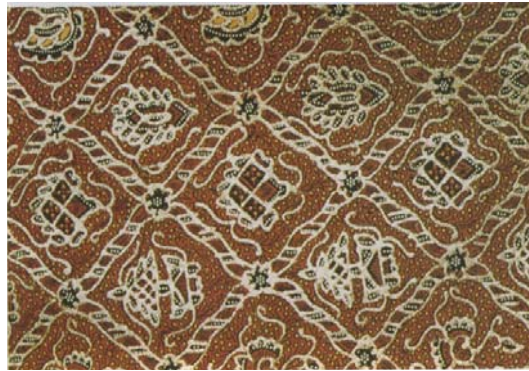


Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.8. Desain Interior Ruang Keluarga

### 5.1.3. Kriya

Perkembangan dalam dunia seni rupa, adalah munculnya kriya sebagai bagian tersendiri yang terpisah dari seni rupa murni. Jika sebelumnya kita mengenal istilah seni kriya sebagai bagian dari seni murni, kita mengenal istilah kriya atau ada pula yang menyebutnya kriya seni. Kriya merupakan pengindonesiaan dari istilah Inggris Craft, yaitu kemahiran membuat produk yang bernilai artistik dengan keterampilan tangan, produk yang dihasilkan umumnya eksklusif dan dibuat tunggal, baik atas pesanan ataupun kegiatan kreatif individual. Ciri karya kriya adalah produk yang memiliki nilai keadiluhungan baik dalam segi estetik maupun guna. Sedangkan karya kriya yang kemudian dibuat misal umumnya dikenal sebagai barang kerajinan



Sumber : Indonesia Indah, Kain-kain Non Tenun Indonesia

Gambar 5.9. Batik Sebagai Seni Kriya



## 5.2. Dasar-dasar Seni Rupa

---

Dalam proses berkarya, diperlukan penyusunan unsur-unsur atau elemen suatu karya yang sesuai dengan prinsip-prinsip komposisi yang harmonis

### 5.2.1. Unsur-unsur Seni Rupa

Unsur-unsur dasar karya seni rupa adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah karya seni rupa. Unsur-unsur itu terdiri dari :

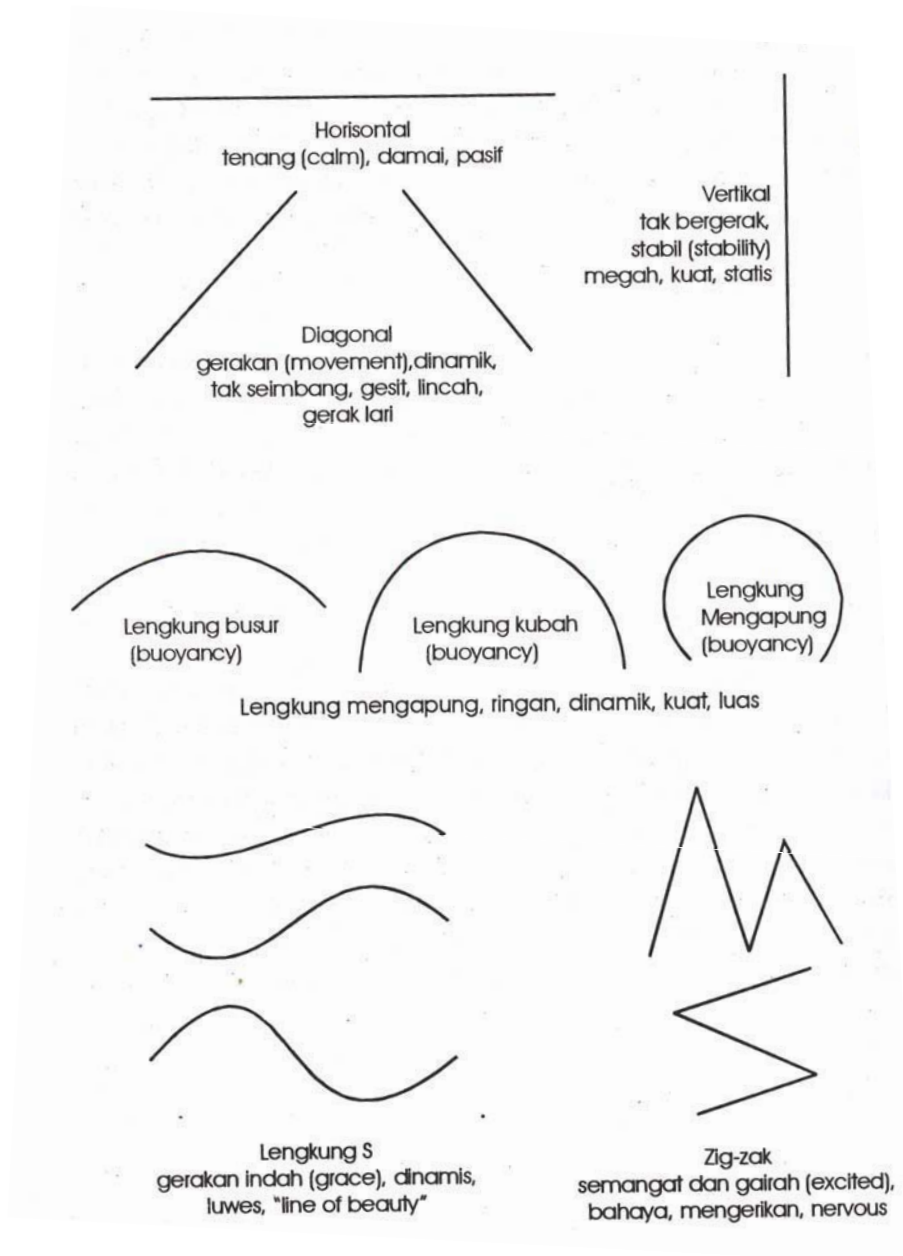
#### a. Titik /Bintik

Titik/bintik merupakan unsur dasar seni rupa yang terkecil. Semua wujud dihasilkan mulai dari titik. Titik dapat pula menjadi pusat perhatian, bila berkumpul atau berwarna beda. Titik yang membesar biasa disebut bintik.

#### b. Garis

Garis adalah goresan atau batas limit dari suatu benda, ruang, bidang, warna, *texture*, dan lainnya. Garis mempunyai dimensi memanjang dan mempunyai arah tertentu, garis mempunyai berbagai sifat, seperti pendek, panjang, lurus, tipis, vertikal, horizontal, melengkung, berombak, halus, tebal, miring, patah-patah, dan masih banyak lagi sifat-sifat yang lain. Kesan lain dari garis ialah dapat memberikan kesan gerak, ide, simbol, dan kode-kode tertentu, dan lain sebagainya. Pemanfaatan garis dalam desain diterapkan guna mencapai kesan tertentu, seperti untuk menciptakan kesan kekar, kuat simpel, megah ataupun juga agung. Beberapa contoh symbol ekspresi garis serta kesan yang ditimbulkannya, dan tentu saja dalam penerapannya nanti disesuaikan dengan warna-warnanya (gambar 5.5 )





Sumber : Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)

Gambar 5.10. Jenis, dan Karakter Garis

### c. Bidang

Bidang dalam seni rupa merupakan salah satu unsur seni rupa yang terbentuk dari hubungan beberapa garis. Bidang dibatasi kontur dan merupakan 2 dimensi, menyatakan permukaan, dan memiliki ukuran. Bidang dasar dalam seni rupa antara lain, bidang segitiga, segiempat, trapesium, lingkaran, oval, dan segi banyak lainnya.

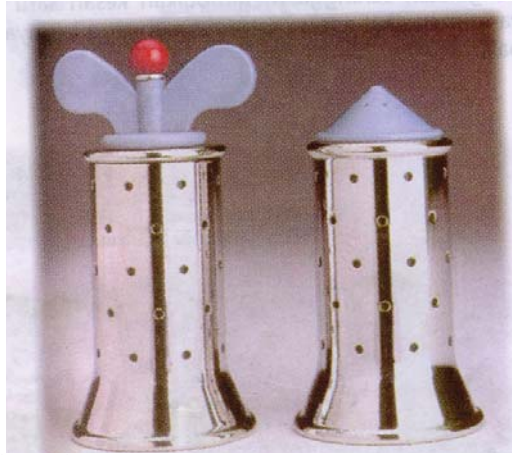
### d. Bentuk

Bentuk dalam pengertian bahasa, dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bangun (*shape*) ialah bentuk benda yang polos, seperti yang terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur dan sebagainya. Sedang bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena adanya unsur nilai (*value*) dari benda tersebut, contohnya lemari. Lemari hadir di dalam suatu ruangan bukan hanya sekedar kotak persegi empat, akan tetapi mempunyai nilai dan peran yang lainnya.

Bentuk atau bangun terdiri dari bentuk dua dimensi (pola) dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi dibuat dalam bidang datar dengan batas garis yang disebut kontur. Bentuk-bentuk itu antara lain segitiga, segi empat, trapezium dan lingkaran. Sedang bentuk tiga dimensi dibatasi oleh ruang yang mengelilinginya dan bentuk-bentuk itu antara lain limas, prisma, kerucut, dan silinder.

Sifat atau karakteristik dari tiap bentuk dapat memberikan kesan-kesan tersendiri seperti :

- 1) Bentuk teratur kubus dan persegi, baik dalam dua atau tiga dimensi memberi kesan statis, stabil, dan formal. Bila menjulang tinggi sifatnya agung dan stabil.
- 2) Bentuk lengkung bulat atau bola memberi kesan dinamis, labil dan bergerak.
- 3) Bentuk segitiga runcing memberi kesan aktif, energik, tajam, dan mengarah.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.11. Bentuk 3 dimensi yang dinamis

Dalam seni rupa, bentuk pada dasarnya dibagi menjadi tiga, yaitu :

### 1) Bentuk figuratif

Bentuk figuratif adalah bentuk-bentuk yang berasal dari alam (nature). Bentuk-bentuk itu seperti tumbuh-tumbuhan, binatang, manusia ataupun alam lainnya.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.12. Bentuk Figuratif

### 2) Bentuk yang diabstraktif

Bentuk diabstraktif adalah bentuk figuratif yang telah mengalami perubahan atau pengayaan bentuk yang kemudian cenderung kita sebut dengan istilah stilasi atau deformasi. Di sini bentuk figuratif diubah hingga tinggal sarinya (esensinya) saja dan menjadi bentuk baru yang kadang-kadang hampir kehilangan ciri-ciri alaminya sama sekali. Contoh bentuk ini, misalnya abstraksi manusia menjadi topeng atau wayang, abstraksi binatang

seperti burung garuda dan abstraksi tumbuhan seperti pada gambar-gambar hiasan.

Penggunaan bentuk-bentuk ini umumnya diterapkan pada karya-karya seni dekoratif seperti pada batik, hiasan keramik, karya ukiran, dan lain-lain.



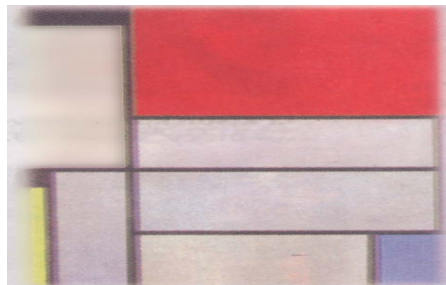
Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.13. Pengayaan Bentuk (Diabstraktif)

### 3) Bentuk abstrak

Bentuk abstrak sering disebut dengan bentuk non figuratif, artinya bentuk-bentuk yang lahir bukan dari alam melainkan penyimpangan dari bentuk-bentuk alam. Ada tiga macam bentuk abstrak, yaitu bentuk abstrak murni, abstrak simbolis, dan abstrak filosofis.

Bentuk abstrak murni ialah bentuk-bentuk yang sering disebut dengan bentuk-bentuk geometris atau bentuk alam benda, misalnya segitiga, prisma, kursi, lemari, sepatu, buku, rumah, dan lain-lain. Bentuk simbolis, misalnya huruf, tanda baca, rambu-rambu, lambang, dan lain-lain. Sedang abstrak filosofis ialah bentuk-bentuk yang mempunyai nilai-nilai tertentu, misalnya agama, kepercayaan, dan lainnya.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.14. Non Figuratif (Abstrak)

### e. Ruang

Ruang dalam arti yang luas adalah seluruh keluasan, termasuk di dalamnya hawa udara. Dalam pengertian yang sempit ruang dibedakan menjadi dua, yaitu ruang negatif dan ruang positif. Ruang negatif adalah ruang yang mengelilingi wujud bentuk, sedang ruang positif adalah ruang yang diisi atau ditempati wujud bentuk.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

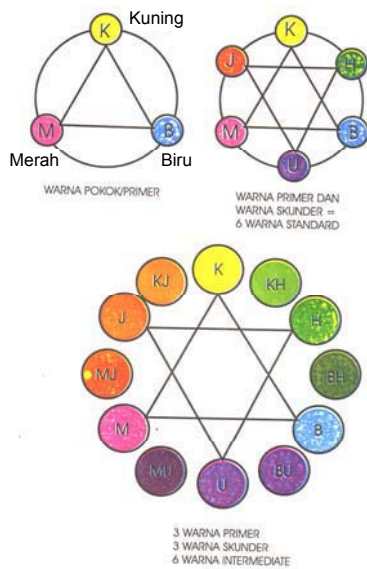
Gambar 5.15. Ruang positif dan negatif

### f. Warna

Warna merupakan unsur penting dan paling dominant dalam sebuah penciptaan karya desain. Melalui warna orang dapat menggambarkan suatu benda mencapai kesesuaian dengan kenyataan yang sebenarnya. Warna dapat dikelompokkan berdasarkan jenis warna, sifat warna, dan makna warna.

#### 1) Jenis warna

Dalam sistem Prang (*The Prang System*), warna dalam hal ini adalah pigmen yang dapat dikelompokkan sebagai jenis-jenis warna sebagai berikut :



Sumber : Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)

Gambar 5.16 Hue dalam lingkaran warna

- Warna primer, yaitu tiga warna pokok yakni merah, biru, dan kuning.
- Warna sekunder / biner, yaitu perpaduan antara 2 warna primer dan menghasilkan warna hijau, jingga dan ungu.
- Warna *intermediate*, yaitu percampuran antara warna primer dengan warna sekunder, menghasilkan warna kuning hijau, hijau-biru, biru-ungu, merah-ungu, merah-jingga, dan kuning-jingga.
- Warna tertier, yaitu percampuran antara warna sekunder dan warna *intermediate* dan menghasilkan sebanyak 12 warna.
- Warna *quarterner*, yaitu pencampuran warna *intermediate* dengan warna tertier dan menghasilkan sebanyak 24 warna.

## 2) Sifat warna

Sifat warna dikelompokkan menjadi tiga, yaitu : *hue*, *value*, dan *intensity*.

### a) Hue

*Hue* adalah istilah yang digunakan untuk menunjukkan nama dari suatu warna, seperti merah, biru, kuning, hijau, coklat, ungu, jingga, dan warna lainnya. Perbedaan antara merah dengan biru, atau merah dengan kuning adalah perbedaan dalam *hue*.

### b) Value

*Value* adalah istilah untuk menyatakan gelap terangnya warna atau harga dari hue. Untuk mengubah *value*, misalnya dari merah normal ke merah muda dapat dicapai dengan cara menambah

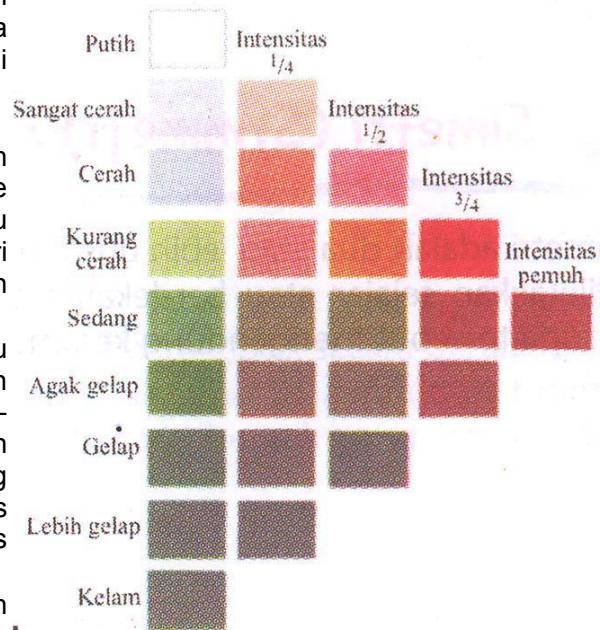
putih atau mempercair warna tersebut hingga memberi kesan terang. Dan untuk memberi kesan gelap misalnya merah tua dapat dicapai dengan menambah hitam. *Value* yang berada dipertengahan disebut *middle value* dan yang berada di atas *middle value* disebut *high value*, sedang yang berada dibawahnya disebut *low value*. *Value* yang lebih terang dari warna normal disebut *tint* dan yang lebih gelap disebut *shade*. *Close value* adalah *value* yang berdekatan atau bersamaan dan kelihatan lembut dan terang.

### c) *Intensity*

*Intensity* atau *chroma* adalah istilah untuk menyatakan cerah atau suramnya warna, kualitas atau kekuatan warna. Warna-warna yang intensitasnya penuh nampak sangat mencolok dan menimbulkan efek tegas, sedang warna-warna yang intensitasnya rendah nampak lebih lembut.

Berdasarkan paduan warna (*colour scheme*), warna dapat dibagi dalam tiga tipe yakni :

- Warna monokromatik adalah tingkatan warna dari gelap ke terang dalam urutan satu warna, misalnya urutan dari merah tua sampai ke merah yang paling muda.
- Warna Complementer, yaitu dua warna yang berlawanan dalam kedudukan berhadapan, memiliki kekuatan berimbang, misalnya kuning kontras ungu, biru kontras jingga, dan merah kontras hijau.
- Warna analogous adalah tingkatan warna dari gelap ke terang dalam urutan beberapa warna, misalnya urutan dari biru, biru kehijauan, hijau, hijau kekuningan, dan kuning.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.17. Contoh intensitas warna



### 3) Makna Warna

Sebagaimana unsur desain yang lain, warna juga mempunyai makna yang berbeda, antara lain sebagai berikut :

- Merah mempunyai makna api, panas, marah, bahaya, aksi, gagah, berani, hidup, riang dan dinamis.
- Putih mempunyai makna suci, mati, bersih, tak berdosa, dan jujur.
- Kuning mempunyai makna matahari, cerah, sukacita, terang, iri, dan benci.
- Kuning emas mempunyai makna masyhur, agung, luhur, dan jaya.
- Coklat mempunyai makna stabil dan kukuh.
- Jingga mempunyai makna masak, bahagia, senja, riang, mashur, dan agung.
- Biru mempunyai makna tenang, kenyataan, damai, kebenaran, kesedihan dan setia.
- Hijau mempunyai makna dingin, sejuk, tenang, segar, mentah, pertumbuhan, dan harapan.
- Merah muda mempunyai makna romantis, dan ringan.
- Ungu mempunyai makna kekayaan, berkabung, bangsawan, mewah, berduka cita, dan mengandung rahasia.
- Hitam mempunyai makna tragedi, kematian, duka, kegelapan, gaib, tegas, dan dalam.

Pemaknaan warna dipengaruhi oleh aspek budaya setempat. Pemaknaan warna yang terkait dengan warna sebagai simbol, di masing-masing daerah atau wilayah, akan berbeda, sesuai dengan pemaknaannya dalam budaya setempat. Contoh : bendera tanda adanya kematian, di Indonesia berbeda sesuai daerah setempat. Di Yogyakarta, bendera merah, di Jakarta – kuning, di Sulawesi – putih, di Sumatera – merah, dan sebagainya. Di negeri China, warna merah berarti Cinta, sedangkan di Indonesia berarti marah atau berani.

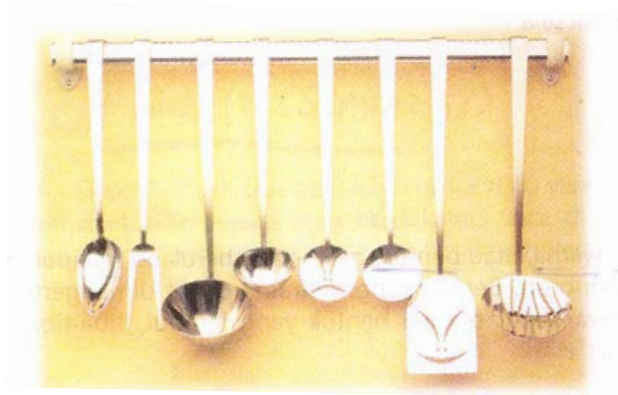
### g. Tekstur

Tekstur adalah nilai raba pada suatu permukaan, baik itu nyata maupun semu. Suatu permukaan mungkin kasar, mungkin juga halus, mungkin juga lunak mungkin juga kasap atau licin dan lain-lain.

Ada dua macam tekstur yakni tekstur nyata dan tekstur semu, sebagai berikut :

#### 1) Tekstur nyata

Tekstur nyata adalah tekstur fisik suatu benda secara nyata yang dikarenakan adanya perbedaan permukaan suatu benda. Misalnya tekstur wool berbeda dengan kapas, kain sutera berbeda dengan plastik, dan lain sebagainya. Tekstur ini dapat dikelompokkan dalam tekstur alam, tekstur buatan dan tekstur reproduksi. Tekstur alam adalah tekstur yang berasal langsung dari alam, misalnya daun, kulit kayu, permukaan batu, dan lainnya. Tekstur buatan adalah tekstur yang tercipta dari susunan benda-benda alam, seperti tikar (dari daun yang disusun), goni (dari pasir dan kertas). Sedangkan tekstur reproduksi adalah tekstur yang dibuat melalui reproduksi benda yang sebenarnya, misalnya *wallpaper*.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.18. Tekstur halus

## 2) Tekstur semu

Tekstur semu adalah tekstur yang terlihat saja berbeda tetapi bila diraba ternyata sama saja. Tekstur ini hadir karena adanya unsur gelap terang atau karena unsur perspektif.

Selain nilai raba pada suatu permukaan, tekstur juga dapat menimbulkan kesan berat dan ringan. Sebuah kubus dari besai yang berat bila dibagian luarnya dilapisi dengan karton maka akan memberi kesan ringan dan kosong.

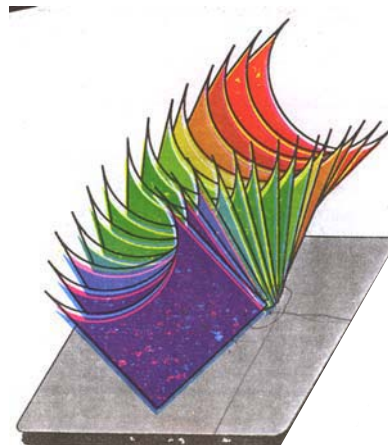
### 5.2.2. Prinsip Penyusunan Karya Seni Rupa

Prinsip adalah asas, prinsip dalam penyusunan karya seni rupa adalah asas dalam menyusun sebuah karya seni rupa, sehingga karya seni yang diciptakan mencapai sasaran yang diinginkan.

Ada enam prinsip penyusunan yang perlu diperhatikan oleh para pencipta karya seni, yaitu :

#### a. Proporsi

Proporsi artinya perbandingan ukuran keserasian antara satu bagian dengan bagian yang lainnya dalam suatu benda atau susunan karya seni (komposisi). Untuk mendapatkan proporsi yang baik, kita harus selalu membandingkan ukuran keserasian dari benda atau susunan karya seni tersebut. Misalnya, membandingkan ukuran tubuh dengan kepala, ukuran kursi dengan meja, ukuran objek dengan ukuran latar, dan kesesuaian ukuran objek dengan objek lainnya. Karya seni yang tidak proporsional tampak tidak menarik dan kelihatan janggal. Untuk itu dalam penciptaannya harus dibuat sesuai dengan proporsi yang sebenarnya. Gambar berikut memperhatikan contoh karya seni yang proporsional dan yang tidak proporsional.



Sumber : Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)

Gambar 5.19. Keserasian proporsi sebuah bentuk trimatra

### b. Keseimbangan (balans)

Keseimbangan (balans) adalah kesan yang didapat karena adanya daya tarik yang sama antara satu bagian dengan bagian lainnya pada susunan karya seni.

Balans didapat dari dua kesan, yakni karena adanya ukuran / bentuk dan karena adanya warna. Karena adanya ukuran / bentuk disebut balans ukuran / bentuk dan karena adanya warna disebut balans warna.



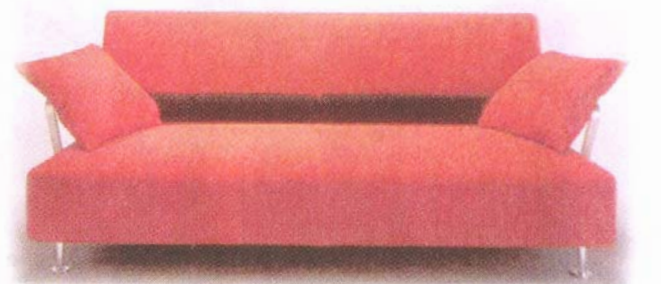
Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.20. Keseimbangan warna pada sebuah kursi

Bila dilihat dari bentuk susunannya, balans dibedakan menjadi tiga, yaitu:

#### 1) Balans Simetris

Balans simetris atau balans formal adalah balans yang susunan unsur-unsurnya pada tiap-tiap sisi dari pusatnya adalah benar-benar sama.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.21. Keseimbangan simetris

## 2) Balans asimetris

Balans asimetris atau balans informal adalah balans yang susunan unsur-unsurnya pada tiap-tiap sisi ditempatkan berbeda, namun susunan tersebut bisa memberikan kesan seimbang.

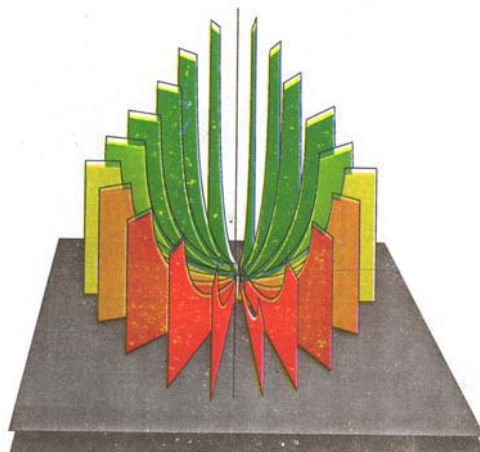


Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.22. Keseimbangan asimetris yang dinamis

## 3) Balans radial

Balans radial atau memusat / melingkar adalah balans yang susunan unsur-unsurnya melingkari satu pusat yang berbentuk roda.



Sumber : Dasar-dasar Tata Rupa dan Desain (Nirmana)

Gambar 5.23. Keseimbangan bentuk dan warna

### c. Irama (*Ritme*)

Irama (*ritme*) adalah pengulangan yang terus menerus dan teratur dari suatu unsur atau beberapa unsur. Untuk mendapatkan gerak irama (ritmis) dapat diperoleh dengan cara :



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.24. Irama pada bangku panjang terlihat pada bentuk yang berkelok-kelok

- g. Melalui pengulangan bentuk (repetisi)
- h. Melalui penyelangan dan pergantian (variasi)
- i. Melalui progresi atau gradasi, yakni suatu urutan atau tingkatan seperti dari besar makin lama makin mengecil atau dari gelap sekali, kemudian menurun menjadi gelap dan akhirnya menjadi terang.
- j. Melalui gerak garis berkesinambungan (kontinu)



### d. Kontras

Kontras adalah kesan yang didapat karena adanya dua hal yang berlawanan, misalnya adanya bentuk, ukuran, warna, atau tekstur yang berbeda. Kontras yang ditimbulkan karena adanya bentuk yang berbeda disebut kontras bentuk. Jika ukurannya yang berbeda maka disebut kontras ukuran. Bila warnanya yang berbeda maka disebut kontras warna. Dan apabila tekstur yang berbeda, maka disebut Kontras tekstur.

Sumber : Seni Rupa dan Desain

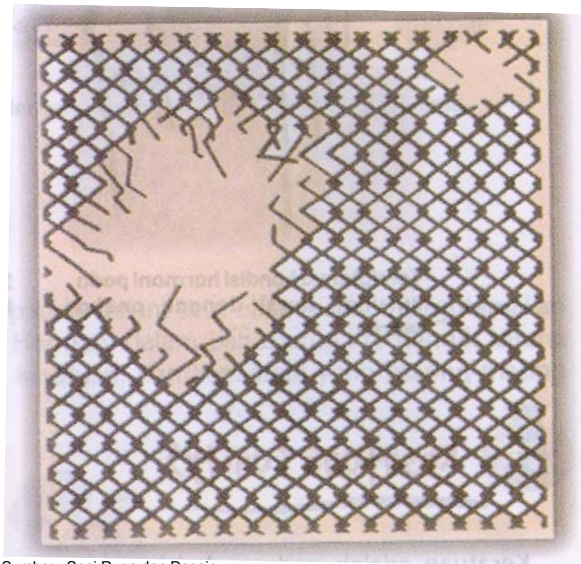
Gambar 5.25. Kontras Warna



### e. Klimaks

Klimaks disebut juga dominan, adalah fokus dari susunan karya seni yang mendatangkan perhatian. Oleh sebab itu, istilah klimaks sering disebut dengan istilah *centre of interest* (pusat perhatian). Untuk menciptakan pusat perhatian pada karya desain, tempatkan salah satu unsur secara tersendiri atau berbeda dari unsur lainnya.

Istilah lain yang sering digunakan untuk kata klimaks adalah *emphasize* (penekanan), *centre point* dan fokus.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.26. Klimaks pada karya

### f. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan (*unity*) adalah prinsip utama dalam hal penciptaan bentuk. Dengan kesatuan, elemen seni rupa dapat disusun sedemikian rupa hingga menjadi satu kesatuan bentuk yang terorganisir dari setiap unsur desain hingga tercapailah suatu karya seni atau sebuah karya desain yang menarik dan harmonis.



### g. Komposisi

Komposisi merupakan suatu susunan unsur-unsur seni rupa berdasarkan prinsip seni rupa. Susunan tersebut dikatakan harmonis, apabila tersusun sesuai prinsip-prinsip seni rupa. Susunan yang harmonis tersebut menghasilkan komposisi seni rupa yang baik.

## 5.3. Apresiasi Karya Seni Rupa

---

### 5.3.1 Pengertian dan Fungsi Apresiasi

*Apresiasi* berasal dari bahasa latin *appretiatius* yang lebih kurang mempunyai arti mengerti serta menyadari sepenuhnya hingga mampu menilai semestinya. Dalam hubungannya dengan seni kata apresiasi mempunyai arti mengerti dan menyadari tentang hasil karya seni serta menjadi peka terhadap nilai estetisnya, sehingga mampu menikmati dan menilai karya seni tersebut. Dalam pengertian yang lebih luas, apresiasi dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang menikmati, mengamati, menghayati serta menilai sekaligus memberi masukan berupa kritikan yang objektif tanpa kehilangan rasa simpati terhadap sebuah karya seni.

Apresiasi mempunyai tiga tingkatan, yaitu apresiasi empatik, apresiasi estetis, dan apresiasi kritis.

- Apresiasi empatik adalah apresiasi yang hanya menilai baik dan kurang baik hanya berdasarkan pengamatan belaka. Apresiasi atau penilaian ini bias any dilakukan oleh orang awam yang tidak punya pengetahuan dan pengalaman dalam bidang seni.
- Apresiasi estetis adalah apresiasi untuk menilai keindahan suatu karya seni. Apresiasi pada tingkat ini dilakukan seseorang setelah mengamati dan menghayati karya seni secara mendalam.
- Apresiasi kritis adalah apresiasi yang dilakukan secara ilmiah dan sepenuhnya bersifat keilmuan dengan menampilkan data secara tepat, dengan analisis, interpretasi, dan peneilaian yang bertanggung jawab.

Apresiasi ini biasanya dilakukan oleh para kritikus yang memang secara khusus mendalami bidang tersebut. Dalam suatu apresiasi akan terjalin komunikasi antara si pembuat karya seni (seniman) dengan penikmat karya seni (apresiator). Dengan adanya komunikasi timbal-balik ini, seniman diharap mampu mengembangkan kemampuannya untuk dapat membuat karya seni yang lebih bermutu.

### 5.3.2. Aliran-aliran dalam Seni Rupa

Berbagai aliran dalam seni rupa berkembang terus dari jaman ke jaman, antara lain :

#### a. Naturalisme

Aliran ini merupakan suatu aliran seni rupa yang mengutamakan kesesuaian dengan keadaan makhluk hidup, alam, dan benda mati sebenarnya. Contoh yang paling terlihat adalah pada lukisan potret diri, pemandangan alam, atau landscape.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.27. Lukisan Naturalisme

#### b. Realisme

Aliran ini menunjukkan suatu keadaan sosial yang sesungguhnya dan biasanya memprihatinkan dan sedang bergejolak di dunia atau suatu tempat tertentu. Contoh aliran seni rupa ini antara lain melukiskan kemiskinan, kesedihan, atau peristiwa yang memilukan.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.28. Lukisan Realisme

**c. Romantisme**

Aliran ini umumnya ditandai oleh tema-tema yang fantastis, penuh khayal, atau petualangan para pahlawan purba. Juga banyak menampilkan berbagai perilaku dan karakter manusia yang dilebih-lebihkan. Para pelukis ini antara lain Eugene delacroix (1798-1863), Jean Baptiste Camille Corot (1796-1875) dan Rousseau (1812-1876). Gaya ini juga berkembang di Jerman, Belanda, dan Perancis.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.29. Lukisan Romantisme

**d. Impresionisme**

Aliran ini dalam dunia seni rupa berawal dari ungkapan yang mengejek pada karya Claude Monet (1840-1926) pada saat pameran di Paris tahun 1874. Karya ini menggambarkan bunga teratai dipagi hari yang ditampilkan dalam bentuk yang samar dan warna kabur dan oleh sebagian kritikus seni disebut sebagai “impresionistik”, suatu lukisan yang menampilkan bentuk yang sederhana dan terlampau biasa.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.30. Lukisan Impresionisme

**e. Ekspresionisme**

Adalah suatu aliran dalam seni rupa yang melukiskan suasana kesedihan, kekerasan, kebahagiaan, atau keceriaan dalam ungkapan rupa yang emosional dan ekspresif.

Salah seorang pelukis yang beraliran Ekspresionisme adalah Vincent van Gogh (1853-1890). Lukisan lukisannya penuh dengan ekspresi gejolak jiwa yang diakibatkan oleh penderitaan dan kegagalan dalam hidup. salah satu lukisannya yang terkenal adalah "Malam Penuh Bintang" (1889), yang mengekspresikan gairah yang tinggi sekaligus perasaan kesepian.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.31. Lukisan Ekspresionisme

**f. Kubisme**

Kubisme adalah suatu aliran dalam seni rupa yang bertitik tolak dari penyederhanaan bentuk-bentuk alam secara geometris (berkotak-kotak). Pada tahun 1909 berkembang aliran kubisme Analitis yang mengembangkan konsep dimensi empat dalam seni lukis. Dan dimengerti sebagai konsep dimensi ruang dan waktu dalam lukisan. Pada setiap sudut lukisan terlihat objek yang dipecah-pecah dengan posisi waktu yang berbeda. Sedangkan Kubisme Sintetis, pelukisannya disusun dengan bidang yang berlainan yang saling tumpang dan tembus.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.32. Lukisan Kubisme

**g. Konstruksifisme**

Aliran seni ini awalnya berkembang di Rusia penggagasnya antara lain Vladimir Tattin, Antoine Pevsner, dan Naum Gabo. Gaya ini mengetengahkan berbagai karya seni berbentuk tiga dimensional namun wujudnya abstrak. Bahan-bahan yang dipergunakan adalah bahan modern seperti besi beton, kawat, bahkan plastik.

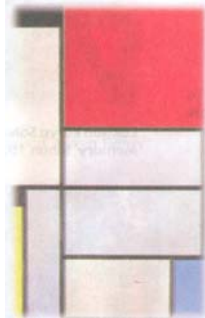


Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.33. Lukisan Konstruksifisme

#### h. **Abstrakisme**

Seni ini menampilkan unsur-unsur seni rupa yang disusun tidak terbatas pada bentuk-bentuk yang ada di alam. Garis, bentuk, dan warna ditampilkan tanpa mengindahkan bentuk asli di alam. Kadinsky dan Piet Mondrian merupakan sebagian perupa beraliran abstrak ini. Seni Abstrak ini pada dasarnya berusaha memurnikan karya seni, tanpa terikat dengan wujud di alam.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.34. Lukisan Abstrakisme

#### i. **Dadaisme**

Adalah gerakan seni rupa modern yang memiliki kecenderungan menihilkan hukum–hukum keindahan yang ada. Ciri utama gaya ini adalah paduan dari berbagai karya lukisan, patung atau barang tertentu dengan menambahkan unsur rupa yang tak lazim sebagai protes pada keadaan sekitarnya, seperti lukisan reproduksi lukisan “Monalisa “ karya Leonardo da Vinci tetapi diberi kumis, atau petusan laki-laki diberi dudukan dan tandatangan, kemudian dipamerkan di suatu galeri.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.35. Lukisan Dadaisme

**j. Surealisme**

Adalah penggambaran dunia fantasi psikologis yang diekspresikan secara verbal, tertulis maupun visual. Bentuk-bentuk alam dideformasi, sehingga penuh fantasi dan di luar kewajaran.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.36. Lukisan Surealisme

**k. Elektisisme**

Yaitu gerakan seni awal abad ke- 20 yang mengkombinasikan berbagai sumbergaya yang ada di dunia menjadi wujud seni modern. Banyak yang menjadi sumber inspirasi dari gaya seni ini. Antara lain, gaya seni primitive sejumlah suku bangsa di Afrika, karya seni pra-sejarah, seni amerika Latin, gaya esetik Mesir Purba, dan Yunani Kuno. Tokoh-tokoh seni yang menerapkan gaya ini antasra lain Picasso (disamping sebagai tokoh Kubisme), Paul Gauguin, Georges Braque, Jean Arp, Henry Moore, dan Gabo.



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.37. Lukisan Elektisisme



## I. Posmodernisme

Istilah seni ini umumnya disebut seni kontemporer yaitu mengelompokkan gaya-gaya seni rupa yang sezaman dengan pengamat atau yang menjadi kecenderungan populer dan dipilih oleh para seniman dalam rentang lima puluh tahun terakhir hingga sekarang.

Gaya ini sering diartikan sebagai aliran yang berkembang setelah seni modern. Jika dalam seni modern lebih memusatkan kepada ekspresi pribadi dan penggalian gaya baru, dalam seni Posmodern ungkapan seni lebih ditekankan kepada semantika (makna rupa) dan semiotika (permainan tanda rupa).



Sumber : Seni Rupa dan Desain

Gambar 5.38. Lukisan Elektisisme

### 5.3.3. Aspek-aspek Penilaian dalam Apresiasi Karya Seni Rupa

Untuk mengadakan penilaian terhadap karya seni rupa terapan, berikut adalah beberapa aspek yang bisa dijadikan ukuran atau kriteria sebuah penilaian. Dari aspek atau ukuran penilaian yang akan dibahas nanti, tidak mutlak semua harus digunakan, karena tidak semua karya seni rupa cocok dengan ukuran penilaian tersebut. Aspek-aspek atau ukuran penilaian itu adalah :

#### a) Aspek Ide atau Gagasan

Proses kreatif dalam dunia kesenirupa merupakan suatu proses yang timbul dari imajinasi menjadi kenyataan. Proses mencipta suatu benda melalui pikiran, dan melaksanakannya melalui proses sehingga masyarakat dapat menikmati dan memanfaatkannya. Ekspresi yang muncul akibat adanya rangsangan dari luar dan ilham dari dalam menciptakan suatu keunikan sendiri. Keunikan ekspresi pribadi itulah yang disebut kreativitas.

#### **b) Aspek penguasaan teknis**

Teknik adalah cara untuk mewujudkan suatu ide menjadi hal-hal yang kongkrit dan punya nilai. Ketidatrampilan dalam penggunaan teknik akan berdampak pada karya yang dihasilkan. Demikian dalam hal pemilihan teknik juga harus menjadi bahan pertimbangan dalam pembuatan karya seni. Kesalahan dalam pemilihan teknik, juga akan berdampak pada karya seni yang dihasilkan. Itulah sebabnya aspek penguasaan teknik perlu dipertimbangkan dalam penilaian sebuah karya seni.

#### **c) Aspek penguasaan bahan**

Setiap bahan mempunyai sifat dan karakteristik yang berbeda, misalnya sifat rotan adalah lentur, logam adalah keras, tanah liat adalah plastis dan masih banyak lagi. Untuk itu seorang pencipta karya seni harus tahu betul sifat dan karakter bahan yang digunakan. Kesalahan dalam memilih bahan juga akan berakibat pada hasil karya yang dibuatnya. Untuk itulah aspek penguasaan bahan dalam penilaian karya seni rupa terapan patut dipertimbangkan.

#### **d) Aspek kegunaan**

Sebagaimana dalam aspek pertimbangan penciptaan karya seni terapan, perlu mempertimbangkan aspek kegunaan (*applied*), maka dalam penilaian juga perlu mempertimbangkan aspek tersebut. Hal ini sangat penting mengingat fungsi utama dalam seni rupa terapan adalah kegunaan. Segi-segi penilaian yang perlu dipertimbangkan dalam kegunaan adalah segi kenyamanan dalam penggunaan, segi keluwesan/fleksibilitas dan segi keamanan dalam penggunaannya.

#### **e) Aspek wujud (*form*)**

Aspek wujud (*form*) adalah aspek yang berhubungan erat dengan prinsip-prinsip komposisi. Prinsip-prinsip komposisi itu meliputi proporsi, keseimbangan (*balance*), irama (*ritme*), kontras, klimaks, kesatuan (*unity*). Prinsip inilah yang menjadi ukuran untuk menilai karya seni dari segi wujud atau form.

#### **f) Aspek gaya atau corak**

Karya seni adalah karya perseorangan, ia lahir dari cita, visi, dan interpretasi individual seorang seniman. Seorang yang mempunyai watak yang keras akan tercermin karya-karya yang keras baik dalam segi bentuk, pewarnaan ataupun dalam pemilihan dan pengelolaan tema. Gaya atau corak seseorang dalam menciptakan karya seni, perlu juga dipertimbangkan dalam penilaian pada sebuah apresiasi.

**g) Aspek kreativitas**

Kreativitas yang dimaksud di sini adalah kreativitas yang bersangkutan dengan karya seni. Banyak cara untuk menemukan kreativitas, misalnya dalam penggunaan media, bahan, alat, dan teknik yang berbeda dari yang sebelumnya. Kreativitas juga bisa didapat dengan menampilkan bentuk-bentuk baru atau memadukan unsur baru dengan yang lama. Bila-hal-hal di atas dapat dicapai pada penciptaan karya seni rupa, khususnya karya seni rupa terapan, maka penilaian dari aspek ini menjadi penting untuk dipertimbangkan.

**h) Aspek tempat**

Pertimbangan tempat di mana karya itu akan diletakkan harus mendapat perhatian dari seorang perancang karya seni rupa terapan. Seperangkat meja kursi makan dari rotan yang dibuat untuk keperluan rumah tangga, tentunya harus berbeda dengan seperangkat meja kursi makan dari rotan yang dibuat untuk keperluan suatu rumah makan besar.

**i) Aspek selera dan agama**

Seorang seniman yang ingin membuat karya seni terapan yang dapat digunakan oleh orang banyak, harus dapat menyesuaikan karyanya dengan selera dan agama yang dianut oleh pasar. Dalam hal ini selera harus dipertimbangkan hal-hal yang sedang menjadi tren di masyarakat, misalnya dari segi model/bentuk, warna, ukuran, bahan yang digunakan. Dalam hal agama, hal-hal yang menjadi bahan pertimbangan, misalnya penerapan motif pada karya seni yang diciptakan, motif Bali akan lebih cocok bagi mereka yang beragama Hindu. Hal-hal seperti itu penting karena jika tidak demikian karya seni yang diciptakan tidak akan mendapat tempat dihati masyarakat.

Tabel 5.1. Aspek-aspek Penilaian dalam Apresiasi Karya Seni Rupa

Aspek-aspek yang Dinilai	Standar				
	1	2	3	4	5
Aspek Ide/Gagasan					
Aspek Penguasaan teknis					
Aspek Penguasaan Bahan					
Aspek Kegunaan					
Aspek Bentuk / Wujud					
- proporsi					
- keseimbangan					
- irama					
- kontras					
- klimaks					
- kesatuan					
Aspek Gaya atau Corak					
Aspek Kreativitas					
Aspek Tempat					
Aspek Selera dan Agama					

Sumber : Seni Rupa dan Desain

## 5.4. Pameran Karya Seni Rupa

Aktivitas seni tidak hanya terbatas pada proses penciptaan karya seni, tetapi bisa merembet ke aktivitas seni lainnya, dan salah satu dari aktivitas lain itu adalah melakukan kegiatan pameran karya seni rupa.

### 5.4.1. Kegunaan Pameran Seni Rupa di Kelas atau di Sekolah

Pameran merupakan suatu kegiatan yang sangat penting dalam bidang kesenirupa, karena kegiatan pameran baik sekali kegunaannya baik bagi siswa, seniman, pengamat seni rupa, maupun bagi perkembangan seni rupa pada umumnya. Melalui pameran, seorang siswa bisa memperkenalkan karya-karyanya kepada masyarakat baik dilingkungan sekolah ataupun masyarakat umum untuk dilihat, dinilai, dikagumi, atau dikritik.

### 5.4.2. Jenis-Jenis Pameran

Pameran karya seni rupa berdasarkan pada ragam jenis karya yang ditampilkan, dibedakan menjadi dua, yaitu pameran homogen dan pameran heterogen. Pameran homogen, artinya pameran yang hanya menampilkan satu karya seni rupa saja, misalnya pameran lukisan, pameran patung, pameran keramik dan lain sebagainya.

Pameran heterogen, artinya pameran yang sekaligus menampilkan berbagai jenis karya seni rupa, misalnya pameran seni kriya, pameran lukisan, pameran patung, pameran keramik dan karya seni rupa lainnya dilakukan dalam satu ruang pameran dan dilakukan dalam waktu bersamaan.

Pameran seni rupa yang diselenggarakan dalam kaitannya dengan pendidikan seni rupa di sekolah, biasanya merupakan pameran heterogen, karena menampilkan jenis karya seni rupa yang beragam mulai dari lukisan, patung, ukiran, keramik, karya kerajinan, dan karya seni rupa lainnya.

Pameran berdasarkan pada jumlah seniman yang tampil, pameran dapat dibedakan ke dalam :

- a. Pameran perorangan atau pameran tunggal
- b. Pameran kelompok, baik kelompok seniman dalam satu sanggar atau satu almamater, kelompok seniman dalam satu aliran dan kelompok lainnya.

#### **5.4.3. Manfaat pameran seni rupa di lingkungan sekolah**

##### **a) Meningkatkan kemampuan berkarya**

Dengan adanya pameran, karya-karya para siswa akan dilihat oleh masyarakat sehingga para siswa dituntut untuk menghasilkan karyanya yang terbaik. Di sini akan terjadi persaingan yang sehat dan terarah, dan hal ini menjadi pendorong bagi siswa untuk meningkatkan kemampuannya dalam berkarya.

##### **b) Dapat melakukan penilaian / evaluasi**

Pameran merupakan kesempatan bagi guru untuk melihat sejauh mana kemajuan yang dicapai oleh siswanya. Pameran dapat dikatakan menjadi sarana untuk melakukan penilaian atau evaluasi terhadap kemajuan dan perkembangan yang terjadi pada diri siswa. Sehingga penilaian atau evaluasi ini dapat dimasukkan dalam perhitungan nilai rapor.

Penilaian juga dilakukan oleh pihak luar sekolah seperti orang tua siswa atau masyarakat umum yang mengunjungi pameran tersebut. Dari kesan-pesan yang mereka sampaikan tentunya dapat memberi gambaran sampai sejauh mana keberhasilan pendidikan seni rupa di sekolah tersebut.

c) Sebagai sarana apresiasi dan hiburan

Di samping sebagai sarana untuk melakukan penilaian atau evaluasi, kegiatan pameran dapat dijadikan sebagai sarana apresiasi. Apresiasi di sini dapat diartikan sebagai penikmatan, pengamatan, penghargaan, atau bisa juga penilaian terhadap karya-karya yang ditampilkan.

Penilaian yang dimaksud bukan menilai dengan angka, melainkan suatu proses pencarian nilai-nilai seni, pemahaman isi dan pesan dari karya seni, dan melakukan juga perbandingan-perbandingan terhadap karya seni sehingga nantinya akan didapat sebuah penilaian yang utuh dan komprehensif.

Dalam arti yang luas, kegiatan pameran dapat juga diartikan sebagai sarana untuk mendapatkan hiburan. Di sini masyarakat dapat merasakan kesenangan atau empati, merasakan suka duka seperti layaknya menonton film atau menyaksikan pertunjukkan musik dan seni lainnya.

d) Melatih siswa untuk bermasyarakat

Melaksanakan kegiatan pameran bukanlah kerja perorangan, melainkan kerja kelompok yang melibatkan banyak orang. Jadi, dengan mengadakan pameran seni rupa di sekolah, mendidik para siswa untuk bermasyarakat. Di sini para siswa dapat bekerja sama satu sama lain, melatih untuk menghargai pendapat orang lain, dan dapat pula memberi pendapat terhadap tim kerjanya.

#### **5.4.4. Syarat-syarat Penyelenggaraan Pameran Seni Rupa di Kelas atau di Sekolah**

Untuk dapat menyelenggarakan pameran karya seni rupa di lingkungan sekolah, ada beberapa hal yang harus dikerjakan, yaitu :

- a. Mengumpulkan karya yang akan dipamerkan
- b. Menyiapkan penjaga pameran
- c. Menyiapkan ruang atau tempat dan perlengkapan pameran
- d. Menata karya-karya yang akan dipamerkan
- e. Menyiapkan publikasi dan dokumentasi pameran

## 5.5. Ragam Hias Nusantara

---

Ragam hias nusantara merupakan salah satu dasar untuk dapat mengeksplorasi dan mengembangkan ragam hias Nusantara untuk kebutuhan tekstil pada saat ini. Hasil kreasi ini akan sangat bermanfaat apabila diperuntukkan bagi suatu benda pakai.

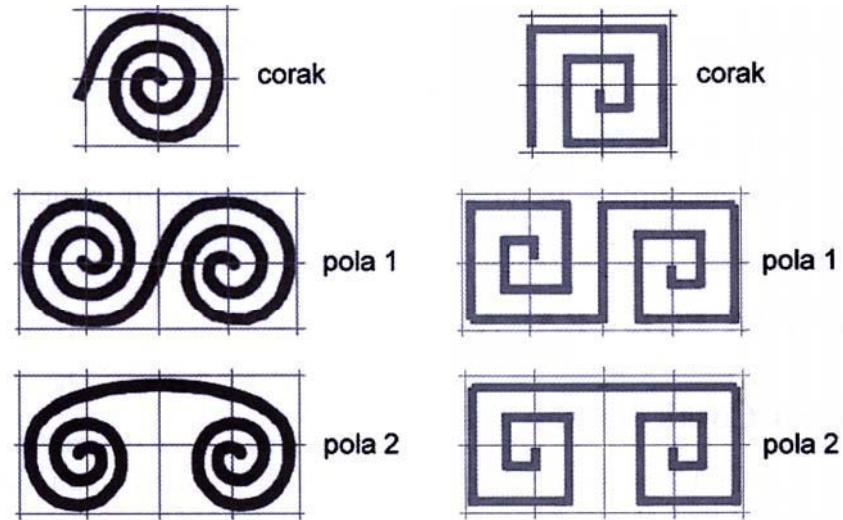
Kegiatan mengeksplorasi dan mengembangkan pola ragam hias tekstil merupakan hal yang sangat menarik dan menyenangkan. Hal ini akan bertambah nilainya apabila dapat menerapkannya langsung menjadi suatu benda tekstil sesuai dengan keinginan.

Langkah awal dari kegiatan ini dimulai dari memilih corak dari ragam hias nusantara yang ada. Kemudian corak ini diolah bentuk, warna dan teksturnya menjadi suatu pola ragam hias. Setelah menjadi suatu pola ragam hias, perlu memikirkan bagaimana pola ini ditata dengan memperhatikan kaidah-kaidah estetis dan arsitektik. Dalam upaya menata ragam hias ini, teknik penerapannya perlu menjadi pemikiran karena keunikan setiap teknik akan mempengaruhi penataan pola yang akan dilakukan.

Keunikan ragam hias nusantara adalah pada penggunaan isen atau tekstur di setiap corak atau sebagai pengisi latar kain. Rinci dan rumit serta padat dengan corak merupakan karakter tekstil nusantara. Hal ini perlu diperhatikan agar hasil kreasi nanti tidak kehilangan karakter kenusantaraannya.

Makna simbolik dari corak, warna dan penataan keseluruhan pada tekstil perlu menjadi perhatian Anda pula dalam melakukan eksplorasi ini. Mengingat hal itu merupakan kekayaan nusantara yang perlu dilestarikan. Corak meander atau spiral dapat dikembangkan menjadi berbagai motif lain hanya dengan penataan yang berbeda.





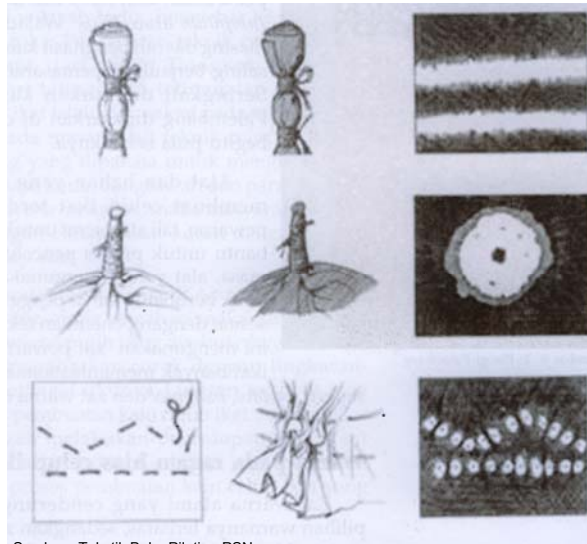
Corak meander berbeda tampilan dalam bei  
Penggabungan corak menghasilkan pola rag

Sumber : Tekstil, Buku Piloting PSN

Gambar 5.39. Motif Meander sebagai motif dasar

Hasil pengolahan bentuk, warna dan tekstur corak tertentu disusun ke dalam pola ragam hias yang ukuran dan bentuk keseluruhannya dipengaruhi oleh pola pengulangan yang akan diterapkan. Pola ragam hias dari pengembangan corak dasar dapat diulang dengan beragam teknik, yaitu satu langkah, setengah langkah, diagonal, dan pola pinggir

Penataan Pola ragam hias tekstil dapat dikembangkan dan dimodifikasi seperti penataan arah horizontal, vertikal, diagonal, lingkaran, radial, dan pinggir. Penataan pola ini perlu dilakukan dengan teliti agar sambungan pada kain tidak terputus.



Sumber : Tekstil, Buku Piloting PSN

Gambar 5.40. Pembentukan motif pada kain dengan teknik ikat celup



Sumber : Indonesia Indah, Kain-kain Non Tenun Indonesia

Gambar 5.41. Beberapa contoh ragam hias pada kain ikat celup