

MODUL
MATA KULIAH PENDIDIKAN SENI RUPA DAN KETERAMPILAN
SEMESTER GENAP

Dosen Pengampu:

Fery Setyaningrum, S.Pd., M.Pd
Probosiwi, S.Sn., M.Sn



PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN
YOGYAKARTA

**MODUL MATA KULIAH SENI RUPA DAN KETERAMPILAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
UNIVERSITAS AHMAD DAHLAN**

✚ Program Studi	: PGSD
✚ Fakultas	: FKIP
✚ Nama Mata Kuliah	: Seni Rupa dan Keterampilan
✚ Kode	: 0565121
✚ Bobot (Teori/Praktek)	: 2 SKS
✚ Semester	: VI (Enam)
✚ Rumpun Mata Kuliah	: Bahasa dan Seni
✚ Alokasi waktu total	: 100 menit x 14
✚ Dosen Pengampu	: Fery Setyaningrum, M.Pd, Probosiwi, M.Sn

PERTEMUAN KE-1 & 2

✚ **Capaian Pembelajaran Mata Kuliah**

1. Mahasiswa dapat mengaplikasikan mekanisme perkuliahan dengan baik.
2. Mahasiswa mampu memahami pengetahuan dasar-dasar seni rupa meliputi pengertian, prinsip, unsur, jenis, alat, bahan, media, dan contoh karya seni rupa dengan baik.

✚ **Materi Pembelajaran**

Pertemuan 1 :

1. Tujuan mata kuliah.
2. Ruang Lingkup Mata Kuliah.
3. Teori dan konsep belajar pembelajaran.
4. Kebijakan pelaksanaan perkuliahan.
5. Kebijakan penilaian hasil belajar.
6. Tugas yang harus diselesaikan
7. Buku ajar yang digunakan dan sumber belajar lainnya
8. Hal-hal lain yang esensial dalam pelaksanaan perkuliahan

✚ **Indikator Penilaian**

1. Mahasiswa mampu menerapkan teori dan konsep dasar pembelajaran seni, apresiasi, dan keterampilan.
2. Mahasiswa mampu menyelesaikan tujuan mata kuliah dengan baik.
3. Mahasiswa mampu menyesuaikan buku ajar materi seni, apresiasi, dan keterampilan.

Pertemuan 2 :

Unsur-unsur rupa meliputi titik atau noktah (*spot*), garis, sebagai unsur yang paling sederhana (Bates dalam Sunaryo, 2002: 7) sebab unsur rupa garis dihasilkan melalui rangkaian noktah. Sebagai unsur visual, garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna (3) sifat kualitas yang melekat pada objek lanjar/ memanjang. Garis merupakan unsur rupa (*visual element*) yang paling sederhana setelah titik dan dibedakan menjadi 2 macam, yaitu garis yang nyata (konkret) dan garis maya (imajinatif). Garis nyata yaitu garis sebagai wujud konkret benar-benar nyata atau berwujud kehadirannya, misalnya garis yang menggambarkan batas keliling suatu benda. Garis maya (imajinatif) adalah garis yang secara visual tidak ada namun keberadaannya dapat kita pahami. Dapat dikatakan garis maya dapat berupa khayalan atau pikiran.

Misalnya garis batas bidang, warna, bentuk atau ruang. Pertemuan antara dua bidang yang berwarna sering menghasilkan efek garis. Garis tersebut merupakan garis imajinatif, karena kenyataannya tidak ada.

Dilihat dari bentuknya garis dapat dibedakan menjadi garis lurus, garis lengkung, garis tekuk, atau zigzag. Garis adalah unsur seni rupa yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetik. Ditinjau dari segi jenisnya, terdapat garis lurus, garis lengkung, dan garis tekuk atau *zigzag*. Garis lurus berkesan tegas dan lancar, memiliki arah yang jelas kearah pangkal atau ujungnya. Garis lengkung, baik yang lengkung sederhana maupun yang berganda, berkesan lembut, kewanitaan, dan luwes. Seakan gerak lamban, berkelok arahnya. Garis tekuk (*zigzag*) seakan bergerak meliuk-liuk berganti arah atau tak menentu arahnya. Penampilannya membentuk sudut-sudut atau tikungan-tikungan yang tajam, terkadang berkesan tegar, dan tegang.

Kemudian untuk unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Raut dapat ditampilkan dengan kontur. Raut sering disebut pula bangun atau bidang. Raut merupakan salah satu aspek bentuk yang utama, misalnya bulat, lonjong, oval, persegi, dan sebagainya. Raut merupakan bangun yang dikelilingi suatu garis, perwujudan itu dapat mengesankan permukaan yang datar, melengkung, atau bahkan mengesankan gempal. Dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut bersudut banyak, dan (4) raut tak beraturan. Raut geometris adalah raut yang berkontur atau dibatasi oleh garis lurus atau lengkung yang mekanis, seperti bangun-bangun yang terdapat dalam geometri atau ilmu ukur. Raut yang terpokok adalah lingkaran, persegi dan segitiga. Raut organis atau biomorfis, merupakan raut yang bertepi lengkung bebas, sedangkan raut bersudut banyak memiliki banyak sudut, berkontur garis *zigzag*. Raut tak beraturan merupakan raut yang dibatasi oleh garis lurus dan lengkung tak beraturan mungkin karena tarikan tangan bebas, terjadi secara kebetulan, atau melalui proses khusus yang mungkin sulit dikendalikan, misalnya perwujudan raut yang terbentuk karena tumpahan tinta atau sapuan bebas suatu warna.

Warna merupakan unsur visual yang penting, warna menjadikan mata kita melihat berbagai macam benda. Warna mempunyai tiga aspek yaitu: jenis (*hue*), nilai (*value*), dan kekuatan (*intensity*). Jenis warna yaitu kualitas warna yang membedakan antara warna primer, sekunder, tersier, dan lain sebagainya. Nama warna ini adalah merah, biru, kuning, ungu, hijau, jingga, coklat, dan lain sebagainya. Nilai warna (*value*) adalah tingkat gelap terangnya warna. Misalnya ada warna biru muda sampai biru tua. Sedangkan kekuatan warna (*intensity*) adalah tingkat kecemerlangan warna. Kecemerlangan warna bisa juga ditentukan oleh pigmen warna. Pigmen yang masih asli relatif cemerlang dibanding yang sudah campuran. Warna merupakan unsur yang terpenting kehadirannya dalam karya seni rupa. Tiga warna pokok (primer) yakni merah, kuning, dan biru. Goethe menempatkan ketiga warna pokok ini ke dalam segitiga warna, Chevrueel ke dalam lingkaran warna. Segitiga warna ialah sistem susunan warna berbentuk segitiga yang menggambarkan ketiga warna primer dan campurannya menjadi warna skunder dan tertier. Lingkaran warna atau roda warna merupakan sistem susunan warna yang menggambarkan penempatan dan urutan warna-warna di sekeliling lingkaran, dengan warna-warna primer, skunder, dan warna selang (*intermediate colour*), yakni warna di antara warna primer dan skunder.

Warna merupakan sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indera penglihatan. Warna merupakan pantulan cahaya dari sesuatu yang nampak, yang diterima mata berupa; cat, tekstil, batu, tanah, daun, kulit, rambut dan lain-lain disebut "pigmen" atau warna bahan. Secara teoretis, susunan warna berikut dipandang sebagai paduan warna yang harmonis yakni : (1) susunan warna monokromatik, (2) susunan warna analogus dan (3) susunan warna kontras. Susunan

warna monokromatik merupakan keserasian paduan warna (rona) tunggal. Variasi dapat dilakukan dengan memberagamkan value atau intensitasnya, misalnya kombinasi warna biru, biru terang (biru + putih) dan biru gelap (biru + hitam). Kombinasi warna monokromatik memperlihatkan kesan tenang, resmi dan kurang bersemangat tetapi terdapat kesatuan yang serasi. Susunan warna analogus merupakan keserasian susunan yang dihasilkan dari paduan-paduan warna-warna karib, yakni warna-warna yang berdampingan dalam lingkaran warna misalnya, warna kuning berdampingan dengan warna kuning jingga dan warna kuning hijau. Paduan analogus menampilkan kesan riang, manis dan lebih bersemangat. Susunan warna kontras merupakan paduan warna yang berbeda satu dengan yang lain secara mencolok. Pada umumnya paduan kontras berkesan giat, terdapat ketegangan dan adanya tarik menarik warna-warnanya. Susunan warna kontras terbagi atas: susunan warna triad, komplementer bersahaja, komplementer ganda dan komplementer terbelah.

Tekstur (*texture*) atau barik adalah sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Setiap material atau bahan memiliki teksturnya masing-masing. Permukaan kulit kayu, batu atau marmer, kaca, tekstil, anyaman bambu, dan lain-lain, memiliki tekstur masing-masing yang khusus. Barik ialah kaifiat permukaan raut. Permukaan dapat polos atau berkurai, licin atau kasar, dan dapat memukau indera raba dan mata. Tekstur disebut juga nilai raba suatu permukaan. Sifat permukaan dapat berupa halus, polos, rata, licin, mengkilap, berkerut, lunak, kasar, dan sebagainya. Tekstur mencakup dua macam yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Suatu permukaan bila dilihat kasar, namun ketika diraba halus disebut tekstur semu. Sebaliknya tekstur nyata adalah apa yang dirasakan atau diraba dan dilihat adalah menunjukkan hal yang sama. Tekstur menjadi raut dan apabila dibuang akan menghilangkan maksudnya, biasanya tekstur seperti ini terdapat pada seni lukis, seni grafis, dan desain komunikasi visual. Kesan tekstur dicerap baik melalui indera penglihatan maupun rabaan. Atas dasar itu, tekstur dapat dibedakan menjadi tekstur visual dan tekstur taktil. Tekstur visual merupakan jenis tekstur yang dicerap oleh penglihatan, walaupun dapat pula membangkitkan pengalaman raba. Tekstur visual hanya pada bentuk dwimatra dan terdiri atas tiga macam, yakni: (1) tekstur hias, (2) tekstur spontan, dan (3) tekstur mekanis.

Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang gelap. Pada karya seni rupa, cahaya sengaja dihadirkan untuk kepentingan nilai estetis, artinya untuk memperjelas kehadiran unsur-unsur seni rupa lainnya. Unsur rupa gelap terang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan antara lain: (1) memperkuat kesan trimatra suatu bentuk, (2) mengilustrasikan kedalaman atau ruang, (3) menciptakan kontras atau suasana tertentu.

Ruang (*space*) berarti sesuatu yang kosong yang memungkinkan untuk ditempati atau diisi dengan sebuah bentuk. Ruang terkait dengan raut dan bentuk. Ruang *pictorial* adalah ruang yang bersifat maya atau ilusif karena dalam karya dua dimensi ruang tersebut kenyataannya tidak ada, sedangkan ruang fisik adalah ruang aktual yang letaknya berdampingan dengan bentuk-bentuk tiga dimensional. Arti ruang dalam karya seni adalah ruang *pictorial* yaitu ruang yang bersifat semu atau kesan secara ilusif. Kesan ruang tersebut dapat dicapai melalui perbedaan jarak antar benda, perbedaan, ukuran, penggunaan warna, dan penggambaran objek-objek secara perspektif. Ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Ruang sesungguhnya tak terbatas, dapat kosong, sebagian terisi, atau dapat pula penuh padat terisi. Bentuk dan ukuran ruang baru dapat disadari dan dikenali justru setelah ada sosok atau bentuk yang mengisinya atau terdapat unsur yang melingkupinya.

Berdasarkan rangkaian konsep mengenai unsur-unsur rupa di atas dapat ditarik simpulan mengenai pentingnya aspek yang ada dalam unsur-unsur rupa karena tiap aspek

dalam unsur-unsur rupa itu saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain dalam rangka untuk memperoleh dan terjalannya suatu karya yang indah.

Bentuk komposisi karya keterampilan dan teknik-teknik penggarapan komposisi karya keterampilan. Untuk membentuk komposisi dalam sebuah karya maka diperlukan pengetahuan dasar sebagai berikut ini:

1. Kesatuan

Kesatuan merupakan unsur rupa yang paling mendasar. Kesatuan merupakan prinsip desain yang berperan paling menentukan, sebagai prinsip induk yang membawahkan prinsip-prinsip desain lainnya (Sunaryo, 2002: 31). Tidak adanya kesatuan dalam suatu tatanan mengakibatkan kekacauan, keruwetan, atau cerai-berai tak terkoordinasi.

2. Keserasian

Keserasian merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat perpaduan yang tidak saling bertentangan (Sunaryo, 2002: 32). Keserasian pada karya ditampilkan dengan mempertimbangkan keselarasan antar subjek-subjek gambar, sehingga cocok satu dengan yang lain. Kemudian keselarasan unsur-unsur garis, yaitu dengan penggunaan garis-garis lengkung dan elastis sehingga terlihat selaras dan tidak kaku.

3. Irama

Irama merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya Sunaryo (dalam Pangestika, 2011), sedangkan yang dimaksud irama dalam gambar adalah adanya suatu perubahan-perubahan teratur dalam suatu komposisi. Irama dalam karya dapat dimunculkan pada segi (1) arah: arah berhubungan dengan penataan gambar, objek manusia di buat dalam berbagai gerak tubuh yang ditata sedemikian rupa, sehingga terlihat bergelombang dan berirama; (2) garis: banyak menggunakan garis-garis lengkung pada objek gambar; (3) ukuran: pada objek gambar yang berada pada bagian depan dibuat lebih besar, kemudian makin ke dalam objek gambar dibuat makin kecil; (4) urutan: objek gambar dibuat dengan urutan pertama, kemudian menyusul dengan pembuatan *background*; (5) warna: penggunaan warna yang hampir sama pada bentuk pegunungan dan langit sebagai *background*.

4. Dominasi atau Tekanan

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Adanya peran yang menonjol atas suatu bagian, maka hal itu akan menjadi *center of interest* (pusat perhatian) dan merupakan *emphasis* (tekanan), karena itu menjadi bagian yang penting dan diutamakan.

5. Keseimbangan

Sunaryo (dalam Pangestika, 2011) menjelaskan bahwa keseimbangan merupakan prinsip desain berkaitan dengan pengaturan "bobot" dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Macam-macam bentuk keseimbangan dengan cara pengaturan berat ringan serta letak bagian perbagian: (1) *symmetrical balance* (keseimbangan setangkup) diperoleh bila bagian belahan kiri dan kanan suatu susunan terdapat kesamaan atau kemiripan wujud, ukuran dan penempatan (2) *asymmetrical balance* (keseimbangan senjang), memiliki bagian yang tidak sama antara belahan kiri dan kanan, tetapi tetap dalam keadaan yang tidak berat sebelah (3) *radial balance* (keseimbangan memancar), bentuk keseimbangan yang diperoleh melalui penempatan bagian-bagian di sekitar pusat sumbu yang berat.

6. Kesebandingan

Kesebandingan atau proporsi berarti hubungan antar bagian atau antara bagian terdapat keseluruhan. Pengaturan hubungan yang dimaksud bertalian dengan ukuran, yaitu besar

kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Selain itu, kesebandingan juga menunjukkan pertautan ukuran antara suatu objek atau bagian dengan bagian yang mengelilinginya. Tujuan dari pengaturan kesebandingan atau proporsi adalah agar dicapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan.

7. Kelancaran Garis

Untuk memperoleh garis yang tepat tidaklah mudah, karena diperlukan latihan-latihan. Meskipun demikian dengan adanya kemampuan seorang siswa akan mendapatkan kelancaran garis tersebut.

Indikator Penilaian

1. Mahasiswa mampu menjelaskan seni dan seni rupa dengan benar.
2. Mahasiswa mampu menyebutkan dan menjelaskan perbedaan unsur serta prinsip seni rupa.
3. Mahasiswa mampu mengidentifikasi perbedaan dan fungsi alat, bahan, serta media dalam membuat karya seni rupa.
4. Mahasiswa mampu menunjukkan dan menjelaskan klasifikasi seni berdasarkan jenis serta memberikan contoh

Bobot Sks 1x100

PERTEMUAN KE- 3 & 4

