

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

Satuan Pendidikan : SMAN 1 Majalaya

Mata Pelajaran : Seni Budaya

Kelas /Semester : XII / Semester 1

Materi Pokok : Konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa

Alokasi waktu : (2 minggu) 2 Jam Pelajaran x 45 Menit.

**A. Kompetensi Inti (KI)**

KOMPETENSI INTI
Memahami, menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan.

**B. Kompetensi Dasar (KD) dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)**

No	KD Pengetahuan	No	KD Keterampilan
3.1	Menjelaskan konsep seni, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi.	4.1	Membuat analisis karya seni rupa dua dimensi.
No	IPK Pengetahuan	No	IPK Keterampilan
3.1.1	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menganalisis konsep seni, unsur, prinsip, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa</li> <li>• Mempresentasikan hasil pengamatan terhadap karya seni rupa dua dimensi dari konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik dalam berkarya seni rupa.</li> </ul>	4.1.1	Mempresentasikan hasil analisis karya seni rupa dua dimensi secara tertulis dan lisan (presentasi kelompok).

### C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran “konsep dalam berkarya seni rupa” mempelajari materi “unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa”, perlu ditanamkan kepada peserta didik sikap menghayati dan mengamalkan ajaran agama yang dianutnya. dengan penuh, kejujuran, disiplin, tanggung jawab, peduli (gotong royong, kerja sama, toleran, damai), santun, responsif, dan pro-aktif, kreatif, kolaboratif, komunikatif sebagai bagian dalam berinteraksi secara efektif dengan mengembangkan karya berkelompok. Hasil karya seni rupa dua dimensi berupa karya gabungan yang memiliki satu kesatuan sehingga terciptanya proses kreasi dan inovasi.

### D. Materi Pembelajaran

1. Konsep seni, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi.
2. Menganalisis karya seni 2 dimensi.

#### **Materi Pembelajaran Pertemuan 1:**

1. Konsep dasar pembuatan karya seni rupa dua dimensi
2. Unsur-unsur karya seni rupa dua dimensi
3. Prinsip-prinsip dalam karya seni rupa dua dimensi
4. Bahan serta teknik dalam pembuatan karya seni rupa dua dimensi.

#### **Materi Pembelajaran Pertemuan 2:**

1. Menganalisis karya seni 2 dimensi dari mulai
1. Mempresentasikan hasil analisis karya yang dipilih.

### E. Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
  - a. Metode : Discovery Learning
  - b. Model Pembelajaran : Diskusi, tanya jawab dan literasi

### F. Kegiatan Pembelajaran

#### **Pertemuan 1 (2×45 menit)**

##### **a. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)**

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.
2. Memeriksa kehadiran peserta didik. (*disiplin*)
3. Mengaitkan *materi/tema/kegiatan* pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi.
4. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan.
5. Menyampaikan garis besar cakupan materi pelajaran yang akan dipelajari dalam karya seni 2 dimensi (*rasa ingin tahu*)
6. Menyimak uraian materi dari buku teks pegangan siswa (*Literasi*)
7. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung

**b. Kegiatan Inti (70 menit)**

<b>NO</b>	<b>Sintaks/Tahapan Pembelajaran</b>	<b>Langkah-langkah Pembelajarannya</b>	<b>Alokasi waktu</b>
1	Pemberian stimulus kepada peserta didik sebagai pengantar.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa memperhatikan paparan yang ditayangkan guru tentang materi konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik, dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi sebagai stimulus pengantar/orientasi untuk menemukan masalah. Materi bisa siswa baca dari buku paket kelas XI SDB BSE.</li></ul>	15'
2	Penugasan, mengidentifikasi masalah	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru memberikan topik untuk di pecahan siswa dengan mengidentifikasi sebuah karya seni 2 dimensi yang guru berikan untuk ditindaklanjuti konsep yang terkandung tentang memahami : unsur, prinsip, bahan dan teknik, dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi.</li></ul>	10'
3	Pengumpulan dan pengolahan data	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa mencari informasi melalui berbagai macam sumber belajar, diantaranya studi literatur, website/blog internet dll.</li><li>▪ Siswa menganalisis topik yang diberikan guru.</li></ul>	10'
4	Presentasi dan Diskusi.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa mempresentasikan hasil analisis seni rupa dua dimensi yang dihubungkan dengan konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik, dalam proses berkarya.</li><li>▪ Guru membuka forum tanya jawab, untuk di diskusikan bersama-sama.</li></ul>	30'
5	Menyimpulkan (Identifikasi)	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa mencermati hasil pembahasan prinsip, unsur, bahan dan teknik, dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi.</li><li>▪ Guru memberikan arahan untuk materi pertemuan selanjutnya.</li></ul>	5'

**c. Penutup (10 menit)**

1. Melakukan refleksi pembelajaran dan menyusun kesimpulan
2. Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.
3. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik
4. Merencanakan kegiatan tindak lanjut dalam bentuk tugas kelompok/perorangan (jika diperlukan).
5. Menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
6. Mengahiri pembelajaran dengan berdo'a dan mengucapkan salam

## Pertemuan 2 (2×45 menit)

### a. Kegiatan Pendahuluan (10 Menit)

1. Melakukan pembukaan dengan salam pembuka dan berdoa untuk memulai pembelajaran.
2. Memeriksa kehadiran peserta didik. (*disiplin*)
3. Mengaitkan *materi/tema/kegiatan* pembelajaran yang akan dilakukan dengan pengalaman peserta didik dengan materi.
4. Mengajukan pertanyaan yang ada keterkaitannya dengan pelajaran yang akan dilakukan berkaitan kompetensi yang sudah dipelajari dan dikembangkan sebelumnya.
5. Menyampaikan kompetensi yang akan dipelajari dan manfaatnya melalui konsep berarya seni rupa 2 dimensi pembelajaran dan teknik penilaian yang akan digunakan saat membahas materi.
6. Memberi tugas alat dan bahan yang di siapkan untuk materi yang akan datang
7. Menyampaikan tujuan pembelajaran pada pertemuan yang berlangsung

### b. Kegiatan Inti (70 menit)

NO	Sintaks/Tahapan Pembelajaran	Langkah-langkah Pembelajarannya	Alokasi waktu
1	Pemberian stimulus kepada peserta didik sebagai pengantar.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa memperhatikan paparan yang ditayangkan guru tentang materi konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik, dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi sebagai gambaran pengulangan dari pertemuan sebelumnya.</li></ul>	5'
2	Penugasan, mengidentifikasi masalah	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Perkelompok mengidentifikasi sebuah karya seni 2 dimensi untuk ditindaklanjuti konsep yang terkandung tentang memahami : unsur, prinsip, bahan dan teknik, dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi.</li></ul>	10'
3	Pengumpulan dan pengolahan data	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Siswa bekerja sama mengumpulkan informasi data yang relevan melalui diskusi kelompok untuk menjawab analisis topik.</li><li>▪ Siswa mencari informasi melalui berbagai macam sumber belajar, diantaranya studi literatur, website/blog internet dll.</li><li>▪ Siswa melalui kelompok kerja masing-masing menganalisis topik untuk bahan presentasi.</li></ul>	15'
4	Presentasi dan Diskusi.	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Perkelompok siswa mempresentasikan melalui karya-karya seni rupa dua dimensi yang dihubungkan dengan konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik, dalam proses berkarya.</li><li>▪ Siswa membuka forum tanya jawab, untuk di diskusikan bersama-sama.</li></ul>	30'

5	Menyimpulkan (Identifikasi)	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa mencermati hasil pembahasan prinsip, unsur, bahan dan teknik, dalam proses berkarya seni rupa dua dimensi.</li> <li>▪ Guru memberikan arahan untuk materi pertemuan selanjutnya.</li> </ul>	10'
---	-----------------------------	--	-----

**c. Penutup (10 menit)**

1. Melakukan refleksi pembelajaran dan menyusun kesimpulan
2. Memeriksa pekerjaan siswa yang selesai langsung diperiksa.
3. Memberikan penghargaan kepada kelompok yang memiliki kinerja dan kerjasama yang baik

**G. Alat, Media, Sumber belajar**

1. Alat:

- Laptop & infocus
- Kertas

2. Media:

- Poster Prinsip dan Unsur Seni Rupa
- Lembar penilaian
- LCD Proyektor

3. Sumber belajar:

- Buku Seni Budaya Siswa Kelas XI BSE
- Buku refensi yang relevan
- Media Internet

**H. Penilaian Proses dan Hasil Belajar**

(Penilaian otentik, lisan, tulisan, pengamatan, penugasan), meliputi tiga aspek yaitu kompetensi sikap, pengetahuan dan keterampilan )

No.	Aspek	No. IPK	IPK	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen Penilaian	Rubrik penilaian
1	Pengeta huan	3.1  3.2	Menjelaskan konsep seni, unsur, prinsip, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa  Memahami dan menerapkan konsep berkarya seni rupa 2 dimensi.	Penugasan Tertulis	Tugas Uraian	Terlampir	Terlampir
2.	Ketera mpilan	4.1	Mempresentasikan hasil pengamatan terhadap karya seni 2 Dimensi.	Produk Presentasi  karya 2 Dimensi	Data Presentasi  Hasil karya 2 Dimensi	Terlampir	Terlampir

## 1. Kisi-kisi

No.	IPK	Materi	Level	Indikator Soal	Jenis Soal
1	Menjelaskan konsep seni, unsur, prinsip, teknik, dan bahan dalam karya seni rupa 2 Dimensi	Permasalahan karya 2 dimensi		Diberikan permasalahan topik sebuah karya 2 dimensi, siswa dapat menjelaskan prinsip, unsur, teknik dan bahan dalam karya seni tersebut.	Uraian
2	Penerapan Metode collective painting dalam karya seni rupa 2 Dimensi	Metode collective painting		Pembuatan Karya (keterampilan)	

## 2. Soal Uraian

Indikator Soal	Uraian Soal
Diberikan permasalahan topik sebuah karya 2 dimensi, siswa dapat menjelaskan prinsip, unsur, teknik dan bahan dalam karya seni tersebut.	Dalam sebuah karya seni ini dijelaskan secara deskripsi, dan dapat di analisis hasil gambar unsur dan prinsip yang terkandung, serta teknik dan media yang di pakai, berupa:
Penskoran	1. Unsur: 2. Prinsip: 3. Teknik: 4. Media: 5. Bahan:
Jawab: Skala 50-100	

Rubrik Praktek/ Diskusi

No	Instrumen yang di nilai	Nama siswa				
		1	2	3	4	5
1.	Memberikan kontribusi materi					
2.	Kerjasama					
3.	Ikut berdiskusi					
4.	Kerja keras					
Jumlah						

Rubrik Laporan Presentasi

No	Instrumen yang di nilai	Ya/tdk	KETERANGAN
1.	Identitas/Judul/Topik		
2.	Urutan Penulisan		
3.	Konten		
4.	Kesimpulan		
5.	Sumber/Pustaka		
	Jumlah		

Pedoman Penskoran :

1 = jika tidak benar/tidak tepat/tidak lengkap/tidak sesuai

2 = Jika Kurang benar/ tepat/ lengkap/kurang sesuai

3 = jika tepat/benar/ lengkap/sesuai

Penilaian:  $\frac{\text{Jumlah SKOR}}{5} \times 100$

5

**Remedial :** Pembelajaran Remedial dan Pengayaan Pembelajaran remedial dilakukan segera setelah kegiatan penilaian.

**1. Bentuk Pelaksanaan Pembelajaran Remedial**

- a) Pemberian bimbingan secara khusus dan perorangan bagi peserta didik yang belum atau mengalami kesulitan dalam penguasaan KD tertentu.
- b) Pemberian tugas-tugas atau perlakuan (*treatment*) secara khusus, yang sifatnya penyederhanaan dari pelaksanaan pembelajaran regular.
- c) Memberikan perbaikan bagi peserta didik yang belum mampu berkreasi dalam membuat tabel/peta konsep/charta tentang berkarya 2 Dimensi berdasarkan ciri(dengan teknik penugasan).

- d) Melakukan bentuk penyederhanaan materi pembelajaran dengan teknik pembelajaran ulang.

Pemberian nilai KD bagi peserta didik yang mengikuti pembelajaran remedial yang dimasukkan sebagai hasil penilaian harian (PH) diberikan dengan cara : Peserta didik diberi nilai sesuai capaian yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti remedial. Keuntungan menggunakan ketentuan ini:

(1) Meningkatkan motivasi peserta didik selama mengikuti pembelajaran remedial karena peserta didik mempunyai kesempatan untuk memperoleh nilai yang maksimal.

### **Pembelajaran Pengayaan**

- a. Memberi kegiatan pengayaan bagi peserta didik yang telah mencapai batas ketuntasan atau melebihi target pencapaian konsep konsep seni, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi, dengan memberikan perluasan materi atau peningkatan kompetensi (menyiapkan modul pembelajaran pengayaan);
- b. Peserta didik yang sudah terampil memahami tentang berkreasi dalam membuat tabel/peta konsep/charta tentang konsep seni, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi berdasarkan ciri dengan penugasan dan mampu menyajikan model/charta/gambar/ yang merepresentasikan pemahamannya tentang konsep seni, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam berkarya seni rupa dua dimensi.
- c. Memberikan apresiasi terhadap hasil kerja peserta didik (misal: dipajangkan, digandakan, diumumkan terbuka, dsb.)

Bandung, 26 Juni 2019

Mengetahui,  
Kepala SMAN 1 Majalaya

Guru Mata Pelajaran SeniBudaya

Drs. H. Alan Suherlan, M.Pd.  
NIP. 19620407 198803 1 006

Leni Umar Windiani  
NIP. 19940604 201903 2 017



## Lampiran:

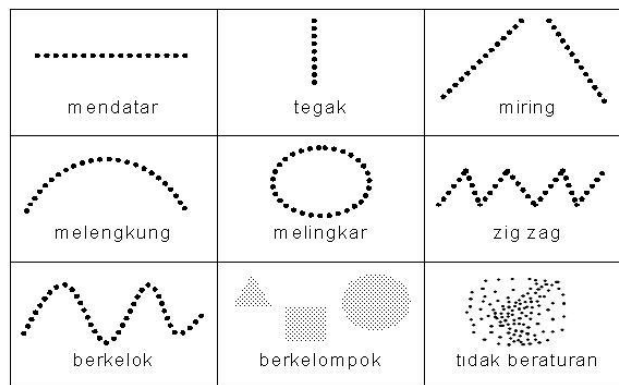
### 2.2 Unsur-Unsur Seni Lukis

**Unsur-unsur pada seni lukis tidak lepas daripada unsur-unsur seni rupa, yaitu:**

#### 1. Titik

Titik adalah bentuk yang paling kecil dari seluruh rangkaian bentuk yang dibuat dalam melukis.

Bila kita menyentuhkan alat gambar, alat tulis pada tafril atau bidang gambar, akan menghasilkan bekas. Bekas tersebut dinamakan titik. Sebesar apapun bentuknya tetaplah disebut titik asal bentuk itu merupakan hasil setuhan tanpa pergeseran dari suatu alat tulis. Secara umum dimengerti bahwa suatu bentuk disebut sebagai titik karena ukurannya yang kecil. Namun pengertian kecil itu sesungguhnya nisbi. Dikatakan kecil manakala objek tersebut berada pada area yang luas, dan dengan objek yang sama dapat dikatakan besar manakala diletakkan pada area sempit. (Sadjiman Ebdy Sanyoto, 2010, hal 84)



Gambar 2.1 : Titik

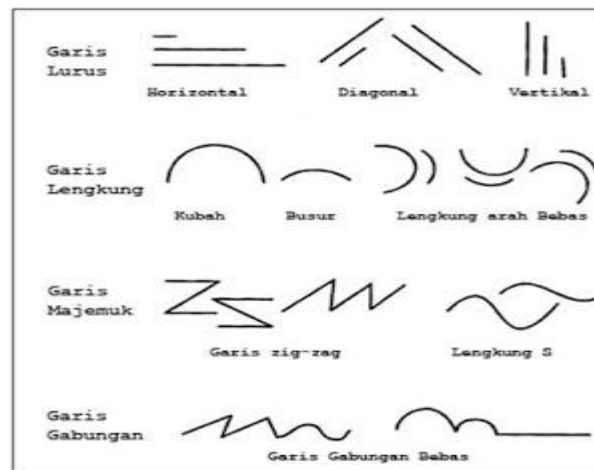
Sumber : <http://specialpengetahuan.blogspot.co.id/2015/11/8-unsur-unsur-seni-rupa.html>

#### 2. Garis

Garis merupakan gabungan dari dua titik yang dihubungkan. Pada dunia seni rupa sering kali kehadiran garis bukan saja sebagai garis tetap kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis/goresan. Ukuran garis dalam hal ini bukan sentimeter atau meter, tetapi ukuran yang bersifat nisbi, yakni ukuran garis berupa panjang-pendek, tinggi-rendah, besar-kecil, dan tebal-tipis. Seberapa panjang, tinggi, dan besarnya, dipengaruhi oleh tempat atau ruang dimana garis berada. Sedangkan ukuran tebal-tipis dipengaruhi oleh alat dan tekanan pengoesan.

Berdasarkan buku “Seni Rupa Modern” yang ditulis Dharsono (Dharsono Sony Kartika, 2004. hlm 40) beliau memaparkan bahwa:

Garis sebagai medium seni rupa mempunyai beberapa peranan yaitu: garis sebagai garis (pada ilmu-ilmu eksakta/pasti), garis sebagai lambang/logo, garis untuk menggambarkan sesuatu secara representatif seperti pada gambar ilustrasi dimana garis merupakan media untuk menerangkan kepada orang lain, dan garis sebagai simbol ekspresi dari ungkapan seniman, seperti garis dalam seni non figuratif atau juga pada seni ekspresionisme dan abstraksionisme.



Gambar 2.2 : Garis

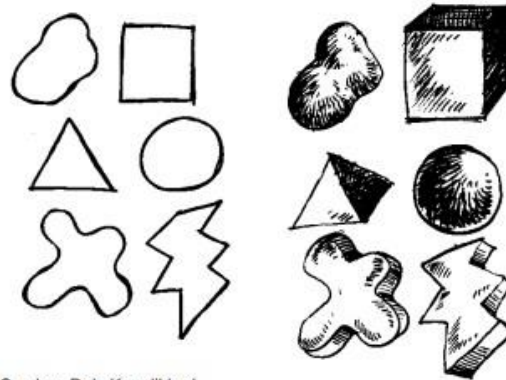
Sumber : <http://specialpengetahuan.blogspot.co.id/2015/11/8-unsur-unsur-seni-rupa.html>

Kemudian menurut Soengeng TM, ed dalam (Dharsono Sony Kartika, 2004. hlm 41), menyatakan bahwa:

Garis juga mempunyai sifat formal dan nonformal. Misalnya garis-garis geometris yang bersifat formal, beraturan dan resmi. Sedangkan garis non geometris bersifat tak resmi dan cukup luwes, lemah gemulai, lembut, acak-acakan, semua bergantung pada intensitas garis yang dibuat.

### 3. Bidang

Bidang dapat diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang, dan bentuk bidang sebagai ruangnya sendiri disebut dwimatra. Bidang menempati ruang dapat berbentuk datar sejajar memiliki panjang dan lebar, atau berbentuk maya, yaitu bidang seolah-olah melengkung, atau bentuk bidang seolah-olah membuat sudut sehingga seperti memiliki kedalaman.



Sumber: Dok. Kemdikbud  
Bidang dan Bentuk atau Bangun

Gambar 2.3 : Bidang

Sumber : <http://specialpengetahuan.blogspot.co.id/2015/11/8-unsur-unsur-seni-rupa.html>

Mengutip dari buku “nirmana” karya Sadjiman Ebdy Sanyoto, (2010 hal.103-104) Bidang sebagai ruang adalah ruang dwimatra dan merupakan tempat dimana objek-objek berada. Bidang sebagai ruang bisa dibedakan menjadi dua macam, yaitu ruang positif dan ruang negatif. Ruang positif adalah ruang yang terisi objek, sedangkan ruang negatif adalah ruang yang kosong tanpa objek.

#### Raut bidang

Macam-macam bentuk bidang meliputi bidang geometris (segitiga, segiempat, segienam, segidelapan, lingkaran, oval dan sebagainya) non geometris (berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya). Bidang geometri adalah bidang teratur yang di buat secara matematika, sedangkan bidang non geometri adalah bidang yang dibuat secara bebas.

Bentuk apa saja di alam ini dapat disederhanakan menjadi bentuk bidang dengan raut geometri, raut non geometri, atau raut bidang gabungan, seperti misalnya rumah, pohon, kuda, gitar dan lain-lain, yang bersifat datar/dekoratif sebagai ciri khasnya bisa disebut sebagai bidang.

Darsono Sony Kartika, 2004 hal. 42) mengemukakan bahwa:

perwujudan bidang dapat mengalami transformasi yang sesuai dengan gaya dan cara mengungkapkan secara pribadi seorang seniman. Bidang yang terjadi meliputi wujud alam (figur) dan tidak menyerupai wujud alam (non figur). Perubahan wujud tersebut antara lain stilisasi, distorsi, transformasi, dan disformasi.

- a. Stilisasi merupakan cara penggambaran dengan mengayakan objek atau benda yang di gambar, yaitu dengan mengayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

- b. Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara mengangkat wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar, misalnya penggambaran tokoh figur gatotkaca, wayang kulit, topeng dan sebagainya.
  - c. Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pencapaian karakter, dengan memindahkan wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.
  - d. Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan sebagian yang dianggap mewakili karakter.
4. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan pada permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada perwajahan bentuk pada karya seni rupa secara nyata atau semu. Tektur buatan merupakan tekstur yang sengaja dibuat atau hasil penemuan: kertas, logam, kaca, plastik, dan sebagainya. Sedangkan tekstur alam merupakan wujud rasa permukaan bahan yang sudah ada secara alami, tanpa campur tangan manusia: bahan pasir, kayu, rumput dan lain sebagainya. Pada prinsipnya tekstur yaitu membuat permukaan menjadi rasa tertentu secara perabaan atau secara visual (Soegeng TM.ed, 1987 hal.76)

Dalam buku Sanyato (2010, hlm. 121) tekstur dapat dikelompokkan menjadi tekstur kasar nyata, tekstur kasar semu, dan tekstur halus. Sebagai berikut:

a. Tekstur nyata

Tekstur nyata memiliki peranan yang sangat penting dalam seni rupa/desain antara lain sebagai berikut:

1. Tekstur kasar nyata sangat berguna untuk membantu memperoleh keindahan, karena dengan permukaan yang kasar akan lebih mudah memperoleh keselarasan/harmoni.
2. Tekstur kasar nyata juga dapat difungsikan sebagai dominasi atau daya tarik, manakala sebagian besar susunan menggunakan tekstur halus.
3. Tekstur kasar nyata amat berguna untuk membantu memperoleh keindahan yang berpadu kekuatan.
4. Tekstur kasar nyata juga amat berguna untuk tujuan keindahan yang mengikuti fungsi.

b. Tekstur Kasar Semu

Tekstur kasar semu adalah tekstur yang kekasaran rautnya bersifat semu, artinya terlihat kasar tetapi jika diraba halus. Terdapat tiga macam tekstur kasar semu, yaitu: tekstur hias manual (sekedar menghiasi permukaan saja, jika tekstur dihilangkan tidak memengaruhi raut), tekstur mekanik (dibuat dengan alat mekanik seperti mistar, jangka, alat foto, tipografi, raster cetak, cetak computer dll), dan tekstur ekspresi (bagian dari proses penciptaan rupa, dimana raut dan tekstur tak dapat dipisahkan).

c. Tekstur Halus

Tekstur halus adalah tekstur yang dilihat halus, diraba pun halus. Tekstur halus bisa licin, kusam, atau mengikat. Tekstur halus merupakan permukaan yang bisa terlihat sehari-hari pada pelbagai objek, sehingga kurang diperhatikan nilai keindahannya.

5. Warna

Warna sebagai salah satu elemen atau medium seni rupa, merupakan unsur susun yang sangat penting, baik di bidang seni murni maupun seni terapan.

Warna di dunia seni rupa merupakan salah satu unsur yang tidak dapat dipisahkan. Darmaprawira (2002, hlm.39) menjelaskan:

Setiap warna memiliki karakteristik tertentu. Yang dimaksud dengan karakteristik dalam hal ini adalah ciri-ciri atau sifat-sifat khas yang dimiliki oleh suatu warna. Secara garis besarnya sifat khas yang dimiliki oleh warna ada dua golongan besar, yaitu warna panas dan warna dingin. Diantara keduanya ada yang disebut warna antara atau *Intermediates*. Golongan warna panas berpuncak pada warna jingga (J), dan warna dingin berpuncak pada warna biru kehijauan (BH). Warna-warna yang dekat dengan jingga atau merah digolongkan kepada warna panas atau hangat dan warna-warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk golongan warna dingin atau sejuk.

Mengutip dari buku "nirmana" karya Sadjiman Ebdy Sanyoto, (2010 hlm. 24 -27) Terdapat lima klasifikasi warna, yaitu warna primer, sekunder, intermediate, tersier, dan kuartier. Masing-masing memiliki kelompok nama-nama warna.

1. Warna primer

Warna primer, atau disebut warna pertama, atau warna pokok. Disebut warna primer karena warna tersebut tidak dapat dibentuk dari warna lain. Warna pokok digunakan sebagai bahan pokok percampuran untuk memperoleh warna-warna lain.

## 2. Warna sekunder

Warna sekunder, disebut warna kedua adalah warna jadian dari percampuran dua warna primer. Nama-nama warna sekunder adalah sebagai berikut:

- a. jingga/orange, yakni warna hasil percampuran antara warna merah dan kuning.
- b. Ungu/violet, yakni warna hasil percampuran antara warna merah dan biru.
- c. Hijau, yakni warna hasil percampuran antara warna kuning dan biru.

## 3. Warna tersier

Warna tersier atau warna ketiga adalah warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder atau warna kedua. Nama-nama warna tersier adalah:

- a. coklat kuning, disebut juga siena mentah, kuning tersier, yellow ochre, olive. Yaitu pencampuran warna jingga dan hijau.
- b. Coklat merah, disebut juga siena bakar, merah tersier, burnt siena, atau red brown, yaitu pencampuran warna jingga dan ungu.
- c. Coklat biru, disebut juga siena sepia, biru tersier, zaitun, atau navy blue, yaitu pencampuran warna hijau dan ungu.

Sebagian orang berpendapat warna mempunyai pengaruh terhadap emosi dan asosiasinya terhadap macam-macam pengalaman. Dalam dunia pewayangan pun warna sangat identik dengan simbolik sifat dan karakter tokoh-tokohnya. Panggung pertunjukan wayang dibagi dua, di sebelah kanan dan di sebelah kiri. Panggung sebelah kanan adalah tempat tokoh-tokoh kebajikan, kebenaran, halus, dan bijaksana. Biasanya muka tokoh-tokohnya berwajah menunduk atau datar, warna mukanya gelap, kuning mas, putih, kadang-kadang biru muda. Panggung sebelah kiri tempat para tokoh jahat kasar atau bengis, dengan wajah terangkat, mata besar atau mendelik dan wajah-wajah kemerahan. Seperti yang dijelaskan dalam Darmaprawira (2002, hlm. 45-49) bahwa:

## 6. Ruang

Mengutip dari buku yang berjudul “Nirmana” (Sanyoto, 2010, hal. 128) Ruang merupakan unsur yang mesti ada, karena ruang merupakan tempat dimana bentuk-

bentuk berada. Dengan kata lain bahwa setiap bentuk pasti menempati ruang. Ruang meliputi ruang dua dimensi (dwimatra) dan ruang tiga dimensi (trimatra).

- a. Ruang dwimatra dapat berupa bidang datar, yang hanya berdimensi memanjang dan melebar.
- b. Ruang trimatra berupa alam semesta/awang-awung/rongga yang mempunyai tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan kedalaman.
- c. Ruang maya

Selain dwimatra dan trimatra, terdapat ruang maya. Ruang maya adalah ruang tiga dimensi semu, yakni ruang datar dua dimensi tetapi bentuk raut yang menempati ruang tersebut direka sedemikian ruang sehingga terlihat tiga dimensi.

Gambar-gambar dekoratif, pola-pola tekstil, batik, gambar Teknik, gambar lambang, kode-kode, gambar anak-anak TK, dan sebagainya, semuanya merupakan gambar-gambar yang bersifat datar sejajar bidang atau digolongkan gambar yang menempati ruang dua dimensi. (Sanyoto, 2010, hal. 131)

### 2.3 Prinsip Seni Lukis

#### 1. Harmoni (selaras)

Harmoni atau selaras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipakai secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian (harmony).

#### 2. Kontras

Kontras merupakan paduan unsur-unsur yang berbeda tajam, semua matra sangat berbeda (interval besar), gelombang panjang pendek yang tertangkap oleh mata/telinga menimbulkan warna/suara. Kontras merangsang minat, kontras menghidupkan desain; kontras merupakan bumbu komposisi dalam pencapaian bentuk. Kontras yang berlebihan akan merusak komposisi, ramai dan berserakan.

Dalam bagian komposisi warna selaras, kontras komplementer telah disinggung, karena campuran dari warna komplemen dapat menghasilkan warna selaras.

Dua warna dinamakan komplementer bila pigmennya dicampur akan menghasilkan warna netral. Warna ini keduanya bertentangan, tetapi kedua-duanya saling membutuhkan, kedua-duanya menunjukkan kekuatannya, tetapi bila di campur malah kedua-duanya kalah tengelam dalam kelabu seperti air dan api.

Pada lingkaran warna, warna keduanya terletak berhadapan. Pasangan komplementer

### 3. Repetisi

Repetisi merupakan pengulangan unsur-unsur pendukung karya seni. Repetisi atau ulang merupakan selisih antara dua wujud yang terletak pada ruang dan waktu, maka sifat paduannya bersifat satu matra yang dapat di ukur dengan interval ruang, serupa dengan interval waktu antara dua nada music beruntun yang lama.

### 4. Gradasi

Gradasi merupakan satu system paduan dari laras menuju kontras, dengan meningkatkan masa dan unsur yang dihadirkan. Gradasi merupakan paduan dan interval kecil ke interval besar, yang dilakukan dengan penambahan atau pengurangan secara laras dan bertahap. Gradasi merupakan keselarasan yang dinamika dimana terjadi perpaduan antara kehalusan dan kekasaran yang hadir bersama.

### 5. Kesatuan

Kesatuan adalah efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh.

### 6. Keseimbangan

Keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas kekaryaan. Bobot visual ditentukan oleh ukuran, wujud, warna, tekstur, dan memperhatikan keseimbangan.