



RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Negeri 1 Membalong
Mata Pelajaran : Seni Budaya
Kelas/Semester : X / Ganjil
Materi Pokok : **Karya seni rupa dua dimensi (Rancang Huruf/Tipografi)**
Alokasi Waktu : 3 Pertemuan x 2 JP

A. Kompetensi Inti (KI)

KI 3: 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

KI 4: 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 Dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
3.1 Memahami konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa	3.1.1 Menjelaskan konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa 3.1.2 Mengklasifikasikan konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa
4.1 Membuat karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan melihat model	4.1.1 Membuat sket awal karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan melihat model 4.1.2 Menerapkan teknik pewarnaan pada karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan melihat model 4.1.3 Menampilkan karya seni rupa dua dimensi menggunakan berbagai bahan dan teknik dengan melihat model

C. Tujuan Pembelajaran

Setelah proses mengamati, menanya, mengelaborasi, mengasosiasi, dan mengkomunikasikan, siswa dapat:

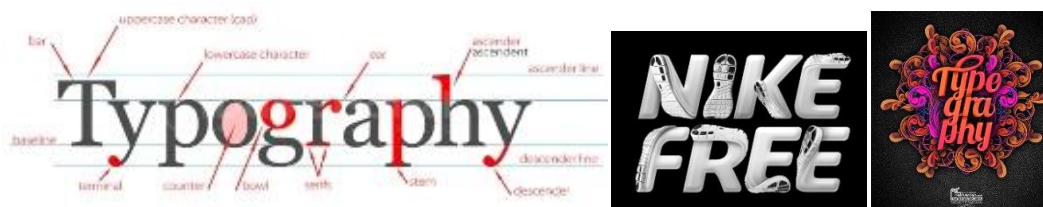
1. **Menjelaskan** konsep karya seni rupa
2. **Mengklasifikasikan** unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa.
3. **Membuat** sket karya seni rupa dua dimensi berdasarkan melihat model
4. **Menerapkan** teknik pewarnaan pada karya seni rupa dua dimensi berdasarkan melihat model

5. **Menampilkan** karya seni rupa dua dimensi berdasarkan melihat model
6. **Menunjukkan** sikap kerjasama, bertanggung jawab, toleran, dan disiplin melalui aktivitas berkesenian
7. **Menunjukkan** sikap penghayatan dan pengamalan serta bangga terhadap karya seni rupa sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan.

D. Materi Pembelajaran (rincian dari Materi Pokok)

Materi Fakta:

- Berbagai contoh karya seni rupa dua dimensi (tipografi) yang terdapat di kelas.
- Beberapa contoh bahan, media, dan teknik yang digunakan pada berbagai karya seni rupa dua dimensi (Tipografi) yang terdapat di kelas dan sekitar siswa.
- Beberapa tayangan proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi (Tipografi) yang diciptakan oleh desainer/ seniman.



Materi Konsep:

- Karakteristik Visual (Unsur dan Prinsip Seni) Karya Seni Rupa dua dimensi
- Klasifikasi karya seni rupa dua dimensi
- konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa
- Fungsi dalam karya Seni rupa dua dimensi

Materi Prinsip:

- Pengertian Karya seni rupa dua dimensi (Rancang Huruf/Tipografi)
- Tipografi dan Aplikasinya
- Fungsi Tipografi
- Perkembangan Tipografi
- Klasifikasi Tipografi
- Kaidah Merancang Huruf

Materi Prosedur:

- Keselamatan dan keamanan diri dan lingkungan kerja.
- Penyiapan alat dan bahan berkarya
- Perancangan beberapa alternatif bentuk dan struktur visual karya Tipografi
 - Menentukan identitas rancangan Huruf
 - Membentuk huruf berupa sket dengan mengacu pada kaidah tipografi
 - menentukan proporsi bentuk Huruf dalam Sebuah Kata
 - mengkonsep pewarnaan
- Tata cara penggunaan alat dan bahan berkarya
- Pembuatan karya dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain:
 - Pemahaman prinsip desain
 - Penggunaan prinsip desain
 - Pengolahan Komposisi
 - Eksekusi Prinsip desain
- Penyelesaian berkarya dengan memberikan sentuhan akhir dan unsur lain yang mendukung.

E. Metode Pembelajaran (Rincian dari Kegiatan Pembelajaran)

- **Pengamatan**
- **Demonstrasi**, tanya jawab, ceramah.
- **Penugasan terbimbing**, eksperimen

F. Media, Alat, dan Sumber Pembelajaran

1. Media:

- Internet
- Majalah/Tabloid

2. Alat/Bahan:

- Laptop/Komputer/Tablet
- InFocus, Whiteboard, Spidol.
- Beberapa contoh karya serupa yang menjadi model.
- Slide Powerpoint

3. Sumber Belajar:

- Buku Seni Budaya Kelas X, Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013.
- Buku Tipografi, Rustam. Gramedia.2010
- Buku Penunjang lainnya

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

1. Pertemuan Kesatu:

a. Pendahuluan/KegiatanAwal (15menit)

- Mengucapkan Salam, Berdoa, dan memeriksa kehadiran siswa
- Mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pelajaran dalam kelas
- Menanyakan informasi ringan seputar kegiatan sebelumnya dan memeriksa kehadiran

b. Kegiatan Inti (60 menit)

Sintaks Pembelajaran

Tahap	Deskripsi
Tahap 1 Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> • Menjelaskan keterkaitan manfaat, peluang, dan keuntungan yang bias diperoleh siswa jika menguasai pembuatan karya seni rupa dua dimensi. • Memaparkan cakupan materi, alokasi waktu dan tujuan pembelajaran.
Tahap 2 Stimulasi/Pemberian Rangsangan	<ul style="list-style-type: none"> • Berbagai contoh karya seni rupa dua dimensi yang terdapat di kelas. • Beberapa tayangan proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi yang diciptakan oleh desainer/seniman.
Tahap 3 Identifikasi Masalah	<ul style="list-style-type: none"> • Sesama siswa saling bertanya tentang karakteristik visual dari karya-karya dan tayangan seputar karya seni rupa dua dimensi yang telah ditampilkan.
Tahap 4 Mengumpulkan data	<ul style="list-style-type: none"> • Secara seksama siswa memperhatikan dan mencatat demonstrasi pembuatan karya seni rupa dua dimensi yang serupa dengan model. • Guru memaparkan aturan dan batasan pada proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi

	<ul style="list-style-type: none"> Siswa secara individu membuat beberapa rancangan awal dari karya seni rupa dua dimensi sesuai tema yang telah dipilih.
--	--

- c. Penutup (15 menit)
- memberikan komentar sebagai umpan balik atas pembelajaran hari ini.
 - mengingatkan pada siswa apa yang harus disiapkan untuk pertemuan selanjutnya.

2. *Pertemuan Kedua:*

- a. Pendahuluan/KegiatanAwal (15 menit)
- Mengucapkan Salam, Berdoa, dan memeriksa kehadiran siswa
 - Mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pelajaran dalam kelas
 - Menanyakan informasi ringan seputar kegiatan sebelumnya
 - Memeriksa kelengkapan bawaan alat dan bahan yang diperlukan.

- b. Kegiatan Inti (60 menit)

Tahap	Deskripsi
Tahap 5 Pengolahan Data	<ul style="list-style-type: none"> Secara seksama siswa memperhatikan aturan keselamatan dan keamanan selama berkarya Guru Memberikan Demonstrasi cara pewarnaan teknik gradasi warna. Siswa secara individu memberikan pewarnaan pada gambar sket dengan teknik pewarnaan gradasi warnapada karya seni rupa dua dimensi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat
Tahap 6 Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> Guru Membimbing siswa untuk mendapatkan hasil pewarnaan yang baik dan sesuai dengan karakter desain huruf yang dibuat Siswa Menunjukkan beberapa teknik gradasi warna pada karya desain tipografi yang dibuat.

- c. Penutup (15 menit)
- memberikan komentar sebagai umpan balik atas pembelajaran hari ini.
 - mengingatkan pada siswa apa yang harus disiapkan untuk pertemuan selanjutnya.

3. *Pertemuan Ketiga:*

- a. Pendahuluan/KegiatanAwal (15 menit)
- Mengucapkan Salam, Berdoa, dan memeriksa kehadiran siswa
 - Mengkondisikan siswa untuk siap mengikuti pelajaran dalam kelas
 - Menanyakan informasi ringan seputar kegiatan sebelumnya
 - Memeriksa kelengkapan bawaan alat dan bahan yang diperlukan.

- b. Kegiatan Inti (60 menit)

Tahap	Deskripsi
Tahap 5	<ul style="list-style-type: none"> Secara seksama siswa memperhatikan aturan keselamatan dan

Pengolahan Data	<p>keamanan selama berkarya</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru Memberikan Demonstrasi cara pewarnaan teknik gradasi warna. • Siswa secara individu memberikan pewarnaan pada gambar sket dengan teknik pewarnaan gradasi warnapada karya seni rupa dua dimensi sesuai dengan rancangan yang telah dibuat
Tahap 6 Pembuktian	<ul style="list-style-type: none"> • Guru Membimbing siswa untuk mendapatkan hasil pewarnaan yang baik dan sesuai dengan karakter desain huruf yang dibuat • Siswa Menunjukkan beberapa teknik gradasi warna pada karya desain tipografi yang dibuat.

c. Penutup (15 menit)

- Memberikan penghargaan pada murid dengan kinerja terbaik.
- memberikan komentar sebagai umpan balik atas pembelajaran hari ini.
- Memberikan kesimpulan di akhir kegiatan
- mengingatkan pada siswa apa yang harus disiapkan untuk pertemuan selanjutnya.

H. Penilaian

1. Jenis dan teknik penilaian

No.	Kompetensi	Teknik	Instrumen	Keterangan
1.	sikap	Observasi	• Lembar observasi	Terlampir
2.	Pengetahuan	Tes Lisan	• Pertanyaan Langsung	Terlampir
3.	Ketrampilan	Keterampilan	• Lembar Penilaian Produk	Terlampir

2. Bentuk instrument penilaian

a. Instrumen Penilaian Sikap

Waktu	Nama	Kejadian/Perilaku	Butir Sikap	Positif /Negatif	Tindak Lanjut
Hari Rabu,15 November 2016 jam 3-4	Jhony	Menumpahkan cat di atas meja ketika praktik ,namun ditinggalkan begitu saja, tidak ada niat untuk membersihkannya.	Tanggung jawab	Negative	Siswa tsb dipanggil dan diberi nasehat agar bertanggung jawab atas apa yg telah terjadi
	Faradisa	Mengembalikan alat melukis temannya yang tertinggal di kelas	Jujur	Positif	Siswa tsb diberi pujian, karena dia telah jujur

b. Instrumen Penilaian Pengetahuan

Indikator Pencapaian Kompetensi	Teknik Penilaian	Bentuk Penilaian	Instrumen
---------------------------------	------------------	------------------	-----------

3.1.1 Menjelaskan konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa	Tes Lisan	Daftar Pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebutkan pembagian karya seni rupa berdasarkan fungsi ! 2. Sebutkan contoh-contoh karya seni rupa berdasarkan fungsi ! 3. Dst....
3.1.2 Mengklasifikasikan konsep, unsur, prinsip, bahan, dan teknik dalam proses berkarya seni rupa	Tes Lisan	Daftar pertanyaan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Sebutkan perbedaan antara seni murni dan seni terapan! 2. Sebutkan contoh-contoh teknik yang digunakan dalam membuat karya seni rupa dua dimensi! ! 3. Dst....

Kunci Jawaban:

Seni rupa terbagi menjadi 2 cabang yakni seni murni yang berorientasi pada ekspresi si pembuat dan seni terapan yang berorientasi pada kebutuhan konsumen untuk kehidupan sehari-hari. Seni rupa berdasarkan fisik juga terbagi menjadi dua dimensi dan tiga dimensi. Seni rupa dua dimensi contohnya adalah lukisan, poster, foto, ilustrasi, dan benda lain yang berdimensi panjang serta lebar saja. Media dan teknik yang digunakan bervariasi sesuai karakter benda yang akan dibuat.

c. Instrumen Penilaian Keterampilan

Judul tugas : Membuat Karya Tipografi Dekoratif Menggunakan Karakter Benda di Sekitar Dengan Teknik Pewarnaan Gradasi

NO	NAMA SISWA	ASPEK PENILAIAN (SKOR 1-5)				SKOR AKHIR
		Ketepatan Penggunaan Alat dan Bahan	Kerumitan Gagasan / Ide	Keindahan Komposisi	Kebersihan dan Kerapihan Hasil Karya	
1	Ahmad Albar	4	5	3	3	15
2	Zakia	5	5	5	4	19
dst	Dst....

Mengetahui,
Kepala SMAN 1 Membalong

Belitung, Juli 2021
Guru Mata Pelajaran Seni Budaya

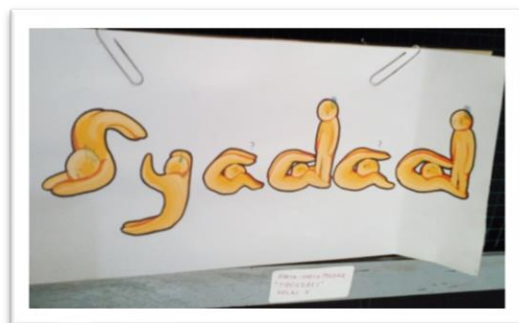
Sudiyono, S.Pd
NIP. 19700103 199201 2 002

Yolly Rizky Afrianto, S.Pd
NIP. 19890421 201402 1 001

Lampiran Materi

1. Materi Fakta :

Beberapa contoh Hasil Karya Tipografi Dekoratif buatan Siswa



2. Materi Konsep

2.1 PENGERTIAN SENI RUPA DUA DIMENSI

Karya seni rupa dapat dikategorikan berdasarkan karakteristik yang dimilikinya. Secara umum kita dapat membedakan karya seni rupa berdasarkan bentuk (dimensi) maupun fungsinya. Berdasarkan dimensinya, karya seni rupa dibagi dua yaitu, karya seni rupa dua dimensi yang mempunyai dua ukuran dan karya seni rupa tiga dimensi yang mempunyai tiga ukuran atau memiliki ruang. Berdasarkan fungsi atau orientasinya, karya seni rupa ada yang dibuat dengan pertimbangan utama untuk memenuhi fungsi praktis yang biasa disebut seni rupa terapan (*applied art*).

Pembuatan karya seni (rupa) terapan ini umumnya melalui proses perancangan (desain). Pertimbangan aspek-aspek kerupaan dalam karya seni terapan berfungsi untuk memperindah bentuk dan tampilan sebuah benda serta meningkatkan kenyamanan penggunaannya. Sebaliknya ada karya seni rupa yang dibuat dengan tujuan untuk dinikmati keindahan dan keunikannya saja tanpa

mempertimbangkan fungsi praktisnya. Karya seni rupa dengan kategori ini disebut karya seni rupa murni yang umumnya digunakan sebagai elemen estetis untuk "memperindah" ruangan atau tempat tertentu. Pengkategorian dalam karya seni rupa ini tidak bersifat mutlak, karena memungkinkan dibuatnya atau hadirnya karya-karya seni rupa dengan kategori campuran.

Sebagai contoh ada karya seni rupa yang dikategorikan sebagai karya seni rupa terapan tetapi pada prakteknya karya tersebut digunakan sebagai hiasan atau elemen estetis saja. Perkembangan seni rupa pascamodern menunjukkan gejala penggunaan benda-benda kebutuhan sehari-hari sebagai bagian dari sebuah karya seni. Benda-benda kebutuhan sehari-hari yang dikategorikan karya seni rupa terapan tersebut tidak dihadirkan karena kebutuhan praktisnya, tetapi bersifat simbolik mewakili ekspresi senimannya. Pengkategorian karya digunakan untuk memudahkan (terutama) dalam mempelajarinya. Selain berdasarkan bentuk (dimensi) dan fungsinya, karya seni rupa juga digolongkan berdasarkan karakteristik bahan media, atau tekniknya.

Berdasarkan karakteristik ini kita mengenal berbagai jenis karya seni rupa seperti seni lukis, seni patung, seni grafis, seni kriya dan sebagainya. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi turut mempengaruhi perubahan atau memperkaya kategorisasi karya seni rupa ini. Karena sifatnya yang sangat terbuka dalam hal bahan, medium dan teknik, maka pengkategorian berdasarkan dimensi dan orientasi pembuatannya ini di pilih untuk memudahkan kita dalam mempelajarinya. Perkembangan seni rupa pascamodern yang lebih dikenal dengan sebutan gerakan Seni Rupa Kontemporer bahkan cenderung menghilangkan pengkotak-kotakan dalam seni sehingga pengkategorian berdasarkan dimensi dan fungsi lebih sering digunakan sebagai langkah awal mempelajari dan memahaminya. Karya seni rupa 2 dimensi yang paling populer dan paling banyak dikenali adalah karya seni lukis dan gambar (*drawing*).

Dalam pembelajaran seni rupa di sekolah kedua jenis karya seni rupa 2 dimensi ini kerap dijadikan contoh oleh guru. Untuk meningkatkan wawasan peserta didik, guru diharapkan dapat memberikan contoh karya seni rupa dua dimensi selain gambar dan lukisan. Karya-karya seni rupa 2 dimensi yang dikategorikan karya seni rupa terapan seperti poster, cover buku, kartu nama dll. dapat juga di jadikan contoh selain karya-karya seni kriya seperti kriya batik, kriya kayu, kriya keramik atau kriya anyam.

2.2 UNSUR DAN OBJEK KARYA SENI RUPA DUA DIMENSI

Untuk memahami karya seni rupa diperlukan pengetahuan tentang unsurunsur serta obyek yang terdapat didalamnya. Dalam karya seni rupa dikenali dua jenis unsur yaitu unsur fisik dan non fisik. Unsur fisik dapat secara langsung dilihat dan atau diraba sedangkan unsur non fisik adalah prinsip atau kaidah-kaidah umum yang digunakan untuk menempatkan unsur-unsur fisik dalam sebuah karya seni. Unsur-unsur fisik dalam sebuah karya seni rupa pada dasarnya meliputi semua unsur visual yang terdapat pada sebuah benda seperti garis, raut (bidang dan bentuk), ruang, tekstur, warna dan gelap terang.

a. Garis (*Line*)

Garis adalah unsur fisik yang mendasar dan penting dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah serta sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak dan seterusnya. Garis dapat juga digunakan untuk mengkomunikasikan gagasan dan mengekspresikan diri. Garis tebal tegak lurus misalnya, dapat memberi kesan kuat dan tegas,

sedangkan garis tipis melengkung, memberi kesan lemah dan ringkih. Karakter garis yang dihasilkan oleh alat yang berbeda akan menghasilkan karakter yang berbeda pula.

b. Raut (Bidang Dan Bentuk)

Unsur rupa lainnya adalah "raut" yang merupakan tampak, potongan atau wujud dari suatu objek. Istilah "bidang" umumnya digunakan untuk menunjuk wujud benda yang cenderung pipih atau datar sedangkan "bangun" atau "bentuk" lebih menunjukkan kepada wujud benda yang memiliki volume (*mass*).

c. Ruang

Unsur ruang dalam sebuah karya seni rupa 2 dimensi menunjukkan kesan dimensi dari obyek yang terdapat pada karya seni rupa tersebut. Unsur ruang pada karya seni rupa dua dimensi hanya menunjukkan ukuran (dimensi) panjang dan lebar sedangkan ruang pada karya seni rupa tiga dimensi terbentuk karena adanya volume yang menunjukkan kedalaman. Pada karya dua dimensi kesan ruang (kedalaman) dapat dihadirkan dengan pengolahan unsur-unsur kerupaan lainnya seperti perbedaan intensitas warna, teranggalap, atau menggunakan teknik menggambar perspektif untuk menciptakan ruang semu (*khayal*). Berbeda dengan pematung, arsitektur atau desainer interior, ruang tiga dimensi pada karya-karya mereka adalah ruang yang sebenarnya. Kesan tigadimensional ini secara visual terlihat secara manipulatif bahwa objek yang dekat dengan mata pengamat berukuran lebih besar dari objek sejenis yang letaknya lebih jauh. Pada beberapa karya seni rupa dua dimensi usaha untuk menampilkan kesan ruang seringkali ditunjukkan pula dengan penumpukan objek atau penempatan objek yang dekat dengan pengamat di bagian bawah dan objek yang lebih jauh pada bagian atas.

b. Tekstur

Tekstur atau barik adalah unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktil darisuatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu objek pada karya seni rupa. Berdasarkan wujudnya, tekstur dapat dibedakan atas teksturalis dan tekstur buatan. Tekstur asli adalah perbedaan ketinggian permukaan objek yang nyata dan dapat diraba, sedangkan tekstur buatan adalah kesan permukaan objek yang timbul pada suatu bidang karena pengolahan unsur garis, warna, ruang, terang-gelap dsb.

c. Warna

Warna pada dasarnya merupakan kesan yang ditimbulkan akibat pantulan cahaya yang mengenai permukaan suatu benda. Pada karya seni rupa, warna dapat berwujud garis, bidang, ruang dan nada gelap terang. Menurut teori warna Brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (*primer*) yaitu merah, kuning dan biru. Pencampuran dua warna primer akan menghasilkan warna sekunder dan bila dua warna sekunder digabungkan akan menghasilkan warna tersier. Dalam karya seni rupa terdapat beberapa macam penggunaan warna, yaitu harmonis, heraldis dan murni. Penggunaan warna disebut harmonis jika penerapannya sesuai dengan kenyataan sebenarnya, seperti daun berwarna hijau, langit berwarna biru dan sebagainya. Sedangkan heraldis atau simbolis adalah penggunaan warna untuk menunjukkan tanda atau simbol tertentu,

seperti hitam untuk melambangkan duka cita, merah untuk melambangkan amarah, hijau untuk melambangkan kesuburan dsb. Adapun penggunaan warna secara murni adalah penerapan warna yang tidak terikat pada kenyataan objek atau simbol tertentu. Dalam pewarnaan sebuah karya seni dikenal juga istilah polikromatik dan monokromatik. Pewarnaan secara monokromatik menunjukkan kecenderungan penggunaan satu jenis warna. Perbedaan untuk menunjukkan efek kedalaman dalam pewarnaan secara monokromatik umumnya dilakukan dengan mengurangi atau Menambahkan

intensitas warna tersebut. Sedangkan polikromatik menunjukkan penggunaan lebih dari satu jenis warna. Dengan kata lain polikromatik merupakan kebalikan dari monokromatik.

d. Gelap-Terang

Unsur gelap terang pada karya seni rupa timbul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Perbedaan ini menyebabkan munculnya tingkat nada warna (*value*) yang berbeda. Bagian yang terkena cahaya akan lebih terang dan bagian yang kurang terkena cahaya. Bagian yang kurang terkena cahaya akan tampak lebih gelap. Penerapan unsur gelap terang pada karya seni rupa dapat memberikan kesan volume (ruang) pada obyek yang divisualisasikannya. Penataan unsur-unsur visual pada sebuah karya seni rupa menggunakan prinsip-prinsip dasar berupa kaidah atau aturan baku yang diyakini oleh seniman dan perupa pada umumnya dapat membentuk sebuah karya seni yang baik dan indah. Kaidah atau aturan baku ini disebut komposisi, berasal dari bahasa latin *compositio* yang artinya menyusun atau menggabungkan

menjadi satu. Komposisi dapat mencakup beberapa prinsip penataan seperti: kesatuan (*unity*); keseimbangan (*balance*) dan irama (*rhythm*), penekanan, proporsi dan keselarasan. Prinsip-prinsip dasar ini merupakan unsur non fisik dari karya seni rupa.

Kesatuan (*unity*), dalam karya seni rupa menunjukkan keterpaduan berbagai unsur (fisik dan non fisik) dengan karakter yang berbeda dalam sebuah karya. Unsur yang berpadu dan saling mengisi akan mendukung terwujudnya karya seni yang indah. Prinsip komposisi ini sering pula ditunjukkan dengan penataan berbagai objek yang terdapat dalam sebuah karya seni. Keseimbangan (*balance*), adalah penyusunan unsur-unsur yang berbeda atau berlawanan tetapi memiliki keterpaduan dan saling mengisi atau menyeimbangkan. Keseimbangan ini ada yang simetris, yaitu menunjukkan atau menggambarkan beberapa unsur yang sama diletakkan dalam susunan yang sama (kiri-kanan, atas-bawah, dll.) dan ada pula yang asimetris yaitu penyusunan unsurnya tidak ditempatkan secara sama namun tetap menunjukkan kesan keseimbangan.

Irama (*rhythm*) tidak hanya dikenal dalam seni musik. Dalam seni rupa, irama merupakan kesan gerak yang timbul dari penyusunan atau perpaduan unsur-unsur seni dalam sebuah komposisi. Kesan gerak dalam irama tersebut dapat bersifat harmoni dan kontras, pengulangan (repetisi) atau variasi.

2.3 MEDIUM, BAHAN, ALAT DAN TEKNIK

Sebelum melakukan kegiatan berkarya seni rupa 2 dimensi, sangat penting bagi peserta didik untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman berbagai alat, bahan dan teknik yang biasa digunakan dalam praktek berkarya seni. Usaha untuk mengenal karakter bahan, alat dan teknik ini dengan baik hanya dapat dilakukan peserta didik dengan kegiatan praktek secara langsung.

1. Medium dan Bahan Karya Seni Rupa

Bahan berkarya seni rupa adalah material habis pakai yang digunakan untuk mewujudkan karya seni rupa tersebut. Sesuai dengan keragaman jenis karya seni rupa, bahan untuk berkarya seni rupa ini juga banyak macam dan ragamnya, ada yang berfungsi sebagai bahan utama (medium) dan ada pula sebagai bahan penunjang. Sebagai contoh, pada umumnya perupa membuat karya lukisan menggunakan kanvas dan cat sebagai bahan utamanya serta kayu dan paku sebagai bahan penunjang. Kayu digunakan sebagai bahan bingkai (*spanram*) untuk menempatkan kanvas dan paku untuk mengaitkan kanvas pada permukaan kayu bingkai tersebut. Bahan untuk berkarya seni rupa dapat dikategorikan menjadi bahan alam dan bahan sintesis berdasarkan sumber bahan dan proses pengolahannya. Bahan baku alami adalah material yang bahan dasarnya berasal dari alam. Bahan-bahan ini dapat digunakan secara langsung tanpa proses pengolahan secara kimiawi di pabrik atau industri terlebih dahulu. Adapun bahan baku olahan

adalah bahan-bahan alam yang telah diolah melalui proses pabrikasi atau industri tertentu menjadi bahan baru yang memiliki sifat dan karakter khusus. Berdasarkan sifat materialnya, bahan berkarya seni rupa ini dapat juga dikategorikan ke dalam bahan keras dan bahan lunak, bahan cair dan bahan padat dan sebagainya.

2. Alat Berkarya Seni Rupa

Alat untuk berkarya seni rupa sangat banyak jenis dan ragamnya. Beberapa karya seni rupa bahkan memiliki peralatan khusus yang tidak dipergunakan pada jenis karya lainnya. Tetapi ada juga alat atau bahan yang dipergunakan hampir disemua proses berkarya seni rupa. Alat-alat tulis (gambar) misalnya, adalah peralatan yang digunakan dalam proses pembuatan hampir seluruh jenis karya seni rupa, terutama saat membuat rancangan karya seni tersebut. Dalam berkarya seni rupa dua dimensi setidaknya dikenal beberapa kategori alat utama untuk berkarya yaitu alat untuk membentuk, menggambar dan mewarnai serta alat mencetak (menduplikasi). Seperti juga bahan, selain kategori alat utama tersebut, kita juga mengenal alat-alat bantu lainnya yaitu alat-alat yang peruntukannya tidak secara khusus untuk kegiatan berkarya seni rupa tetapi sangat diperlukan dalam kegiatan berkarya seni rupa seperti: alat pemotong (pisau dan gunting), alat pengering, alat pengukur dan sebagainya. Alat-alat ini bersifat penunjang untuk memudahkan atau melancarkan proses pembuatan karya. Karena kemajuan teknologi, saat ini semua fungsi alat yang dipergunakan dalam berkarya seni rupa relatif dapat dilakukan oleh komputer. Walaupun demikian perlu disadari betul bahwa komputer hanyalah alat bantu.

Karya seni bagaimanapun juga membutuhkan kepekaan rasa yang sulit dihasilkan oleh program komputer. Kepekaan rasa adalah kompetensi unik dan khas yang hanya dimiliki manusia, berbeda antara satu orang dengan orang lainnya.

3. Teknik Berkarya Seni Rupa

Dalam membuat karya seni rupa murni atau terapan dibutuhkan keterampilan teknis menggunakan alat dan mengolah bahan untuk mewujudkan objek pada bidang garap. Sebagai contoh, untuk mewujudkan sebuah objek dalam karya lukisan, seorang perupa atau seniman lukis dituntut menguasai keterampilan teknis menggunakan alat (kuas) dan mengolah bahan (cat) pada kanvas (medium). Seorang pematung dituntut menguasai keterampilan teknis menggunakan alat memahat dan mengolah bahan kayu untuk mewujudkan karya seni patung. Karya seni rupa ada juga yang dinamai berdasarkan teknik utama yang digunakan dalam pembuatannya. Seni kriya Batik misalnya, menunjukkan jenis karya seni rupa yang dibuat dengan teknik membatik, begitu pula Seni kriya anyam, untuk menamai jenis karya seni rupa yang dibuat dengan teknik menganyam. Beragam jenis dan karakteristik bahan yang digunakan dalam berkarya seni rupa memerlukan beragam alat dan teknik untuk mengolahnya. Suatu teknik berkarya seni rupa mungkin saja secara khusus digunakan sebagai teknik utama dalam mewujudkan satu jenis karya seni rupa tetapi mungkin juga digunakan untuk mewujudkan jenis karya seni rupa lainnya.

3. Materi Prinsip

Tipografi adalah seni dan teknik memilih dan menata huruf dengan pengaturan distribusi pada ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan tertentu, untuk kenyamanan membaca maksimal. Juga dikenal sebagai seni jenis huruf (jenis desain), kerja yaitu atau desain yang menggunakan pengaturan huruf sebagai elemen utama. Dalam seni tipografi, pengertian huruf sebagai simbol suara dapat diabaikan.

3.1 Prinsip Utama Tipografi

Sebagai salah satu pembahasan dalam ilmu desain, tipografi memiliki prinsip yang sama dengan berbagai desain lainnya, ilmu membuat sesuatu yang berguna, dan mudah digunakan. Dalam konteks tipografi, tentu saja itu diterapkan ke teks. Fungsi utama dari tipografi adalah untuk membuat teks yang berguna dan mudah digunakan.

3.2 Typeface

Typeface adalah karakter yang dirancang khusus untuk digunakan bersama-sama. Sebagai karakter yang dirancang untuk digunakan bersama-sama, tentu saja, tipografi memiliki fitur desain yang sama. Arti dari fitur desain adalah karakteristik visual dari karakter dalam tipografi. Untuk mendapatkan kesamaan fitur, beberapa bagian dari karakter sering ditemukan dalam karakter lain dalam jenis huruf yang sama.

3.3 Klasifikasi Rupa Huruf

Dalam beberapa literatur tipografi, jenis huruf dapat digolongkan di beberapa klasifikasi, yang berguna untuk memudahkan mengidentifikasi jenis huruf. Berdasarkan klasifikasi umum dan sering digunakan, klasifikasi berdasarkan timeline sejarahnya dan fungsinya, jenis huruf diklasifikasikan menjadi :

- Blackletter / Inggris Kuno / textura, tulisan tangan berdasarkan (script) yang populer pada Abad Pertengahan (sekitar abad ke-17) di Jerman (gaya gothic) dan Irlandia (Celtic gaya).
- Humanis / Venetian, tulisan tangan berdasarkan (script) gaya Romawi di Italia. Humanis disebut karena stroke seperti tulisan tangan manusia.
- Old Style, Seni serif font yang memiliki bentuk jenis logam, gaya ini telah mendominasi industri percetakan selama 200 tahun.
- Transitional, Rupa huruf serif, pertama kali muncul sekitar 1692 oleh Philip Grandjean, bernama Roman du Roi atau "jenis huruf raja", karena dibuat atas perintah Raja Louis XIV.
- Modern / Didone, Rupa huruf serif, muncul sekitar akhir abad ke-17, sebelum era modern.
- Slab serif / Egyptian Arts serif, muncul sekitar abad ke-19, kadang-kadang disebut Egyptian karena bentuknya yang mirip dengan gaya seni Mesir kuno dan arsitektur.
- Sans-serif / Rupa huruf tanpa kait
- Grotesque Sans-serif, muncul sebelum abad 20.
- Geometris Sans-serif, dalam bentuk huruf tersebut berdasarkan bentuk geometris, seperti lingkaran persegi panjang dan segitiga.
- Sans-serif humanis, bentuk huruf seperti tulisan tangan manusia.
- Display / dekoratif, muncul sekitar abad ke-19, untuk mengatasi kebutuhan di dunia periklanan. Karakter adalah ukurannya yang besar.
- Script dan Kursif, menyerupai tulisan tangan – tulisan tangan manusia. Script, huruf kecil dan terhubung satu sama lain, sementara Cursive tidak.

Selain itu ada juga klasifikasi tersebut didasarkan pada bentuk huruf :

- Roman, awalnya koleksi ibukota seperti yang biasa ditemukan di pilar dan prasasti Romawi, tetapi kemudian berkembang menjadi definisi semua surat-surat yang telah mendominasi garis lurus karakteristik tegak dan kaku.
- Serif, dengan karakteristik memiliki siripan di ujungnya. Selain membantu keterbacaan, juga siripan memfasilitasi huruf diukir ke batu.
- Egyptian, atau dikenal sebagai slab serif. Karakter adalah kaki / sirip / serif yang berbentuk seperti papan persegi dengan ketebalan yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan adalah kokoh, kuat, kokoh dan stabil.

- Sans Serif, dengan ciri tanpa sirip / serif, dan memiliki ketebalan huruf yang sama atau hampir sama. Kesan yang ditimbulkan oleh huruf jenis ini adalah modern, kontemporer dan efisien.
- Script, merupakan goresan pena kerajinan tangan, kuas atau pensil tajam dan biasanya miring ke kanan. Kesan yang dihasilkan bersifat pribadi dan akrab.
- Miscellaneous, merupakan pengembangan dari bentuk-bentuk yang sudah ada. Ditambah hiasan dan ornamen, atau garis-garis dekoratif. Kesan yang dimiliki adalah dekoratif dan ornamental.

Di Kutip Dari Sumber : wikipedia.org