

GURUVALAH

Modul SENI BUDAYA SEKOLAH MENENGAH KEJURUAN

Modul 2

*Mengidentifikasi Gagasan dan Teknik
dalam Karya Seni Rupa Terapan*



PEMERINTAH KOTA SAMARINDA
DINAS PENDIDIKAN
SMK NEGERI 1 SAMARINDA
2008

NAMA SEKOLAH	: SMK Negeri 1 Samarinda
MATA PELAJARAN	: Seni Budaya (SENI RUPA)
KELAS/SEMESTER	: ___/1
STANDAR KOMPETENSI	: Mengapresiasi karya seni rupa
KOMPETENSI DASAR	: Mengidentifikasi keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan
KODE KOMPETENSI	: 1
ALOKASI WAKTU	: 10 X 45 menit
TUTOR	:

A. Petunjuk

1. Bacalah modul ini dengan seksama
2. Jika ada yang kurang kamu pahami mintalah petunjuk tutormu (guru)
3. Kerjakan tugas-tugas baik secara teoretis maupun praktik dengan benar
4. Jika kamu telah mengikuti semua tutorial dan mengerjakan tugas laporkan hasilmu pada tutormu untuk dikoreksi
5. Mintalah Tes Formatif
6. Jika tes kamu lulus dengan nilai minimal 75 kamu akan mempelajari modul berikutnya, namun jika belum lulus kamu harus mengulang mempelajari modul ini.

B. Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari modul ini kamu dapat :

1. Mendefinisikan pengertian seni rupa
2. Menyebutkan bidang-bidang seni rupa
3. Menjelaskan masing-masing bidang seni rupa
4. Menjelaskan periodisasi seni rupa
5. Merinci aliran-aliran seni rupa
6. Menjelaskan masing-masing aliran seni rupa
7. Menjelaskan tentang teori warna menurut salah satu ahli

C. Cek Kemampuan

Sebelum membaca modul ini coba cek dulu pemahamanmu tentang seni rupa, jawablah pertanyaan di bawah ini :

1. Apakah yang dimaksud dengan seni rupa?
2. Menurut kamu apa beda seni rupa dengan seni lukis?
3. Bidang seni rupa dibagi tiga kategori, sebutkan?
4. Sebutkan aliran seni rupa yang kamu ketahui!
5. Campuran warna biru dengan kuning akan menghasilkan warna

D. Materi Pelajaran

MENGAPRESIASI KARYA SENI RUPA

1. Pengertian Seni Rupa

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 adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika.

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.

Seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah *fine art*. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah *fine art* menjadi lebih spesifik kepada pengertian *seni rupa murni* untuk kemudian menggabungkannya dengan desain dan kriya ke dalam bahasan *visual arts*.

Bidang seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni, kriya, dan desain. Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan ekspresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitik beratkan fungsi dan kemudahan produksi.

Tugas 1 : Apa yang dimaksud dengan seni rupa?

2. Bidang seni rupa

a. Seni rupa murni

- Seni lukis
- Seni grafis
- Seni patung
- Seni instalasi
- Seni pertunjukan
- Seni keramik
- Seni film
- Seni koreografi
- Seni fotografi

b. Desain

- Arsitektur
- Desain grafis
- Desain interior
- Desain busana
- Desain produk

c. Kriya

- Kriya tekstil
- Kriya kayu
- Kriya keramik
- Kriya rotan

2.1. Seni Murni



Patung Pieta oleh Michaelangelo

Seni rupa murni lebih menghususkan 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 berpigura 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.

Tugas 2: Apakah yang dimaksud dengan seni rupa murni?

Tugas 3: Sebutkan cabang-cabang seni rupa murni!

2.2. Desain

Semua benda dan bangunan di sekitar Kamu 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.

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.

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 karikatur,. 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.

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.

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.

Tugas 4: Apakah yang dimaksud dengan Desain?

Tugas 5: Sebutkan cabang-cabang Desain!

2.3. Kriya



Kursi rotan sebagai hasil karya 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 estetika maupun guna. Sedangkan karya kriya yang kemudian dibuat misal umumnya dikenal sebagai barang kerajinan

Tugas 6: Apakah yang dimaksud dengan Kriya?

3. Periodisasi Seni Lukis

Dalam <http://id.wikipedia.org>, **Seni lukis** adalah salah satu induk dari **seni rupa**. Dengan dasar pengertian yang sama, seni lukis adalah sebuah pengembangan yang lebih utuh dari **drawing**. Periodisasi seni lukis dibagi dalam :

3.1. Zaman prasejarah

Secara historis, seni lukis sangat terkait dengan gambar. Peninggalan-peninggalan prasejarah memperlihatkan bahwa sejak ribuan tahun yang lalu, nenek moyang manusia telah mulai membuat gambar pada dinding-dinding gua untuk mencitrakan bagian-bagian penting dari kehidupan mereka.

Semua kebudayaan di dunia mengenal seni lukis. Ini disebabkan karena **lukisan** atau gambar sangat mudah dibuat. Sebuah lukisan atau gambar bisa dibuat hanya dengan

menggunakan materi yang sederhana seperti arang, kapur, atau bahan lainnya. Salah satu teknik terkenal gambar prasejarah yang dilakukan orang-orang gua adalah dengan menempelkan tangan di dinding gua, lalu menyemburnya dengan kunyahan daun-daunan atau batu mineral berwarna. Hasilnya adalah jiplakan tangan berwarna-warni di dinding-dinding gua yang masih bisa dilihat hingga saat ini. Kemudahan ini memungkinkan gambar (dan selanjutnya lukisan) untuk berkembang lebih cepat daripada cabang seni rupa lain seperti seni patung dan seni keramik.

Seperti gambar, lukisan kebanyakan dibuat di atas bidang datar seperti dinding, lantai, kertas, atau kanvas. Dalam pendidikan seni rupa modern di Indonesia, sifat ini disebut juga dengan dwi-matra (dua dimensi, dimensi datar). Seiring dengan perkembangan peradaban, nenek moyang manusia semakin mahir membuat bentuk dan menyusunnya dalam gambar, maka secara otomatis karya-karya mereka mulai membentuk semacam komposisi rupa dan narasi (kisah/cerita) dalam karya-karyanya.

Objek yang sering muncul dalam karya-karya purbakala adalah manusia, binatang, dan obyek-obyek alam lain seperti pohon, bukit, gunung, sungai, dan laut. Bentuk dari obyek yang digambar tidak selalu serupa dengan aslinya. Ini disebut citra dan itu sangat dipengaruhi oleh pemahaman si pelukis terhadap obyeknya. Misalnya, gambar seekor banteng dibuat dengan proporsi tanduk yang luar biasa besar dibandingkan dengan ukuran tanduk asli. Pencitraan ini dipengaruhi oleh pemahaman si pelukis yang menganggap tanduk adalah bagian paling mengesankan dari seekor banteng. Karena itu, citra mengenai satu macam obyek menjadi berbeda-beda tergantung dari pemahaman budaya masyarakat di daerahnya. Pencitraan ini menjadi sangat penting karena juga dipengaruhi oleh imajinasi. Dalam perkembangan seni lukis, imajinasi memegang peranan penting hingga kini.

Pada mulanya, perkembangan seni lukis sangat terkait dengan perkembangan peradaban manusia. Sistem bahasa, cara bertahan hidup (memulung, berburu dan memasang perangkap, bercocok-tanam), dan kepercayaan (sebagai cikal bakal agama) adalah hal-hal yang mempengaruhi perkembangan seni lukis. Pengaruh ini terlihat dalam jenis obyek, pencitraan dan narasi di dalamnya. Pada masa-masa ini, seni lukis memiliki kegunaan khusus, misalnya sebagai media pencatat (dalam bentuk rupa) untuk diulang-kisahkan. Saat-saat senggang pada masa prasejarah salah satunya diisi dengan menggambar dan melukis. Cara komunikasi dengan menggunakan gambar pada akhirnya merangsang pembentukan sistem tulisan karena huruf sebenarnya berasal dari simbol-simbol gambar yang kemudian disederhanakan dan dibakukan.

Tugas 7 : Objek apa saja yang sering muncul dalam karya lukisan purbakala?

3.2. Seni lukis zaman klasik

Di zaman ini lukisan dimaksudkan untuk meniru semirip mungkin bentuk-bentuk yang ada di alam. Hal ini sebagai akibat berkembangnya ilmu pengetahuan dan dimulainya kesadaran bahwa seni lukis mampu berkomunikasi lebih baik daripada kata-kata dalam banyak hal. Selain itu, kemampuan manusia untuk menetap secara sempurna telah memberikan kesadaran pentingnya keindahan di dalam perkembangan peradaban.

Tugas 8 : Bagaimana ciri khas lukisan di zaman klasik?

3.3. Seni lukis zaman pertengahan

Sebagai akibat terlalu kuatnya pengaruh agama di zaman pertengahan, seni lukis mengalami penjarahan dari ilmu pengetahuan. Ilmu pengetahuan dianggap sebagai sihir yang bisa menjauhkan manusia dari pengabdian kepada Tuhan. Akibatnya, seni lukis pun tidak lagi bisa sejalan dengan realitas.

Kebanyakan lukisan di zaman ini lebih berupa simbolisme, bukan realisme. Sehingga sulit sekali untuk menemukan lukisan yang bisa dikategorikan "bagus".

Lukisan pada masa ini digunakan untuk alat propaganda dan religi. Beberapa agama yang melarang penggambaran hewan dan manusia mendorong perkembangan abstrakisme (pemisahan unsur bentuk yang "benar" dari benda).

Namun sebagai akibat pemisahan ilmu pengetahuan dari kebudayaan manusia, perkembangan seni pada masa ini mengalami perlambatan hingga dimulainya masa renaissance.

Tugas 9 : Bagaimana ciri khas lukisan di zaman pertengahan?

3.3. Seni lukis zaman Renaissance

Berawal dari kota [Firenze](#). Setelah kekalahan dari Turki, banyak sekali ahli sains dan kebudayaan (termasuk pelukis) yang menyingkir dari Bizantium menuju daerah semenanjung Italia sekarang.

Dukungan dari keluarga [deMedici](#) yang menguasai kota Firenze terhadap ilmu pengetahuan modern dan seni membuat sinergi keduanya menghasilkan banyak sumbangan terhadap kebudayaan baru Eropa.

Seni Rupa menemukan jiwa barunya dalam kelahiran kembali seni zaman klasik. Sains di kota ini tidak lagi dianggap sihir, namun sebagai alat baru untuk merebut kembali kekuasaan yang dirampas oleh Turki.

Pada akhirnya, pengaruh seni di kota Firenze menyebar ke seluruh Eropa hingga Eropa Timur.

[Revolusi Industri](#) di [Inggris](#) telah menyebabkan mekanisasi di dalam banyak hal. Barang-barang dibuat dengan sistem produksi massal dengan ketelitian tinggi. Sebagai dampaknya, keahlian tangan seorang seniman tidak lagi begitu dihargai karena telah digantikan kehalusan buatan mesin.

Sebagai jawabannya, seniman beralih ke bentuk-bentuk yang tidak mungkin dicapai oleh produksi massal (atau jika bisa, akan biaya pembuatannya menjadi sangat mahal). Lukisan, karya-karya seni rupa, dan kriya diarahkan kepada kurva-kurva halus yang kebanyakan terinspirasi dari keindahan garis-garis tumbuhan di alam.

Tugas 10 : Bagaimana ciri khas lukisan di zaman Renaissance?

4. Aliran-Aliran 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.

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.

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.

Aliran Romantisme merupakan aliran tertua di dalam sejarah seni lukis modern Indonesia. Lukisan dengan aliran ini berusaha membangkitkan kenangan romantis dan keindahan di setiap objeknya. Pemandangan alam adalah objek yang sering diambil sebagai latar belakang lukisan.

Romantisme dirintis oleh pelukis-pelukis pada zaman penjajahan Belanda dan ditularkan kepada pelukis pribumi untuk tujuan koleksi dan galeri di zaman kolonial. Salah satu tokoh terkenal dari aliran ini adalah [Raden Saleh](#).

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 terlampaui biasa.



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 ekpresi 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.

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 Analistis 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.

Adalah aliran yang cenderung melakukan usaha abstraksi terhadap objek ke dalam bentuk-bentuk geometri untuk mendapatkan sensasi tertentu. Salah satu tokoh terkenal dari aliran ini adalah [Pablo Picasso](#).

g. Konstruksifisme

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

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.

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 petasan laki-laki diberi dudukan dan tandatangan, kemudian dipamerkan di suatu galeri.

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.

Lukisan dengan aliran ini kebanyakan menyerupai bentuk-bentuk yang sering ditemui di dalam mimpi. Pelukis berusaha untuk mengabaikan bentuk secara keseluruhan kemudian

mengolah setiap bagian tertentu dari objek untuk menghasilkan sensasi tertentu yang bisa dirasakan manusia tanpa harus mengerti bentuk aslinya.

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.

I. Posmodernisme

Istilah seni ini umumnya disebut seni kontemporer yaitu mengelompokan 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).

Tugas 11 : Coba sebutkan 11 aliran dalam seni rupa!

Tugas 12 : Lukisan Potret diri, pemandangan alam dan atau landscape termasuk seni rupa aliran ?

Tugas 13 : Aliran dalam seni rupa yang bertitik tolak dari penyederhanaan bentuk-bentuk alam secara geometris (berkotak-kotak) disebut aliran

Tugas 14 : Lukisan reproduksi lukisan “Monalisa “ karya Leonardo da Vinci tetapi diberi kumis yang kemudian dipamerkan di suatu galeri. Adalah contoh bentuk lukisan aliran

Tugas 15 : Aliran seni ruap yang ditandai oleh tema-tema yang fantastis, penuh khayal, atau petualangan para pahlawan purba. Juga banyak menampilkan berbagai perilaku dan karakter manusia yang dilebih-lebihkan, adalah aliran

Tugas 16 : Kadinsky dan Piet Mondrian merupakan sebagian perupa beraliran

5. Teori Warna



Lingkaran warna

Dalam <http://id.wikipedia.org>, Teori **Brewster** tentang warna pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan [warna-warna](#) yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu warna primer, sekunder, tersier, dan warna netral.

Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna brewster. Lingkaran warna brewster mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad.

5.1. Pembagian warna

a. Warna primer

Merupakan warna dasar yang tidak merupakan campuran dari warna-warna lain. Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah [merah](#), [biru](#), dan [kuning](#).

b. Warna sekunder

Merupakan hasil pencampuran warna-warna primer dengan proporsi 1:1. Misalnya warna [jingga](#) merupakan hasil campuran warna merah dengan kuning, [hijau](#) adalah campuran biru dan kuning, dan [ungu](#) adalah campuran merah dan biru.

c. Warna tersier

Merupakan campuran salah satu warna primer dengan salah satu warna sekunder. Misalnya warna jingga kekuningan didapat dari pencampuran warna kuning dan jingga.

d. Warna netral

Warna netral merupakan hasil campuran ketiga warna dasar dalam proporsi 1:1:1. Warna ini sering muncul sebagai penyeimbang warna-warna kontras di alam. Biasanya hasil campuran yang tepat akan menuju [hitam](#).

5.2. Warna panas dan dingin

Lingkar warna primer hingga tersier bisa dikelompokkan menjadi dua kelompok besar, yaitu kelompok warna panas dan warna dingin. [Warna panas](#) dimulai dari kuning kehijauan hingga merah. Sementara warna dingin dimulai dari ungu kemerahan hingga hijau.

Warna panas akan menghasilkan sensasi panas dan dekat. Sedang [warna dingin](#) sebaliknya. Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika warna-warna yang terdapat di dalamnya menghasilkan efek hangat-sedang.

5.3. Hubungan antar warna

a. Kontras komplementer

Adalah dua warna yang saling berseberangan (memiliki sudut 180°) di lingkaran warna. Dua warna dengan posisi kontras komplementer menghasilkan hubungan kontras paling kuat. Misalnya jingga dengan biru.

b. Kontras split komplemen

Adalah dua warna yang saling **agak** berseberangan (memiliki sudut mendekati 180°). Misalnya Jingga memiliki hubungan split komplemen dengan hijau kebiruan.

c. Kontras triad komplementer

Adalah tiga warna di lingkaran warna yang membentuk segitiga sama kaki dengan sudut 60° .

d. Kontras tetrad komplementer

Disebut juga dengan double komplementer. Adalah empat warna yang membentuk bangun segi empat (dengan sudut 90°).

Tugas 17 : Teori Brewster tentang warna pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Teori ini menyederhanakan warna-warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna, yaitu : a) b) c) d)

Tugas 18 : Warna yang termasuk dalam golongan warna primer adalah a) b) c) ..

Tugas 19 : Suatu karya seni disebut memiliki komposisi warna harmonis jika

Tugas 20 : Disebut juga dengan double komplementer. Adalah empat warna yang membentuk bangun segi empat (dengan sudut 90°) disebut