

MODUL 2

PENDIDIKAN KETRAMPILAN

(PSD317 (KJ271))

Materi 2

SENI RUPA 2 DIMENSIONAL

Disusun Oleh

Indra Gunara Rochyat, S.Sn., M.Ds

UNIVERSITAS ESA UNGGUL

2020

SENIRUPA DUA DIMENSI

1. **Pendahuluan**

Seni rupa 2 dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki dua ukuran atau sisi, mudahnya karya ini hanya memiliki panjang dan lebar saja, tanpa dimensi ketiga yaitu: ruang (z). Contohnya adalah lukisan, seni grafis, ilustrasi dan karya rupa lain yang digambar diatas permukaan datar. Berdasarkan bentuk atau dimensinya, dapat dengan mudah diketahui apa saja yang termasuk kedalam seni rupa 2 dimensi. Contohnya adalah semua karya yang yang digambar diatas permukaan seperti kanvas, kertas, plastik dan papan kayu. Contoh seni rupa 2 dimensi meliputi: Karya seni rupa yang dilukis menggunakan kuas menggunakan media cat dan kanvas. Seni rupa yang dibuat melalui cetakan, seperti cetakan kayu, stempel atau sablon. Seni rupa yang digambar menggunakan media gambar seperti pensil diatas kertas. Contohnya meliputi: gambar ilustrasi, gambar bentuk, gambar suasana, dsb. Nama lain desain grafis yang biasa dibuat dengan menggunakan aplikasi komputer lalu dicetak diatas kertas menggunakan printer. Contohnya: Desain brosur, banner, hingga ke website. (Tabhroni, 2019)

1. **Standar Kompetensi**
	1. Mahasiswa diharapkan dapat mengetahui serta menguasai pemaham-an mengenai hakikat ketrampilan dua dimensi pada anak, yang merupakan pembentuk karakter dan jati diri anak.
	2. Mahasiswa diharapkan memahami dan mengerti aspek-aspek pembentuk ketrampilan dua dimensi pada anak, sehingga proses berkarya yang terampil dialami olah anak dapat dilakukan penilaiannya secara obyektif
	3. Mahasiswa diharapkan tumbuh kesadaran intelektualitasnya terhadap perkembangan indrawi anak dan pemahamannya terhadap proses kreatifitas dan ketrampilan anak, untuk dapat diimplementasikannya ke dalam tema-tema tugas dua dimensi pada anak didik.
2. **Kompetensi Dasar**

Mahasiswa berkemampuan mengasanalisis hakikat-hakikat, aspek-aspek berkarya dua dimensi pada ketrampilan senirupa

1. **Kemampuan Akhir yang Diharapkan**
2. Mahasiswa menguasai pemahaman mengenai hakikat teori berkarya dua dimensi pada keterampilan seni rupa anak, yang merupakan pembentuk karakter yang terampil dan jati diri anak.
3. Mahasiswa dapat mengaplikasikan materi ini dengan menentukan bahan-bahan untuk menyusun materi tersebut dan mempersiapkannya sebagai bahan pelatihan.
4. Mahasiswa dapat membuat bahan ajar yang tepat, efisien dan baik sehingga dapat mudah dipresentasikan dan dimengerti oleh anak sekolah dasar.
5. Mampu secara teoritis konsep berkarya dua dimensional
6. **Indikator**
	1. Mahasiswa mampu memberikan analisis mengenai materi pertemuan 1 berkarya dua dimensional untuk anak sekolah dasar
	2. Mahasiswa mampu menilai secara obyektif terhadap materi pertemuan 1 berkarya dua dimensional untuk anak sekolah dasar
	3. Mahasiswa memiliki kepekaan terhadap pengetahuan dari materi pertemuan 1 berkarya dua dimensional untuk anak sekolah dasar
7. **Materi Belajar**

## Unsur dan Objek Karya Seni Rupa 2 Dimensi

## Seorang perupa (seniman, desainer, kriyawan, perajin dan sebagainya) mengolah unsur-unsur seni rupa fisik dan nonfisik sesuai dengan keterampilan dan kepekaan yang dimilikinya dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa. Dalam sebuah karya seni rupa, unsur fisik dapat secara langsung dilihat dan atau diraba. Sedangkan unsur nonfisik adalah prinsip atau kaidah-kaidah umum yang digunakan untuk menempatkan unsur-unsur fisik dalam sebuah karya seni. Seni rupa 2 dimensi berasal dari berbagai unsur-unsur pembentuk kesatuan yang diolah sedemikian rupa oleh perupa tau desiner yang menciptakannya.

### Unsur-unsur fisik seni rupa 2 dimensi

1. **Garis (line)**. Garis adalah unsur fisik yang mendasar dan penting untuk menciptakan karya seni rupa. Garis memiliki dimensi datar memanjang, arah dan sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak, dst.
2. **Raut (Bidang dan Bentuk)**. Raut merupakan tampak, potongan atau wujud dari suatu objek. Istilah ”bidang” digunakan untuk menunjuk wujud benda yang datar, sedangkan bangun /bentuk menunjukkan wujud benda yang tampak memiliki volume (mass), meskipun pada seni rupa 2 dimensi, volume tersebut hanya ilusi.
3. **Ruang**. Ruang dalam karya seni rupa 2 dimensi berarti kesan dimensi dari objek atau background yang terdapat pada karya seni. Ruang dihadirkan melalui perbedaan intensitas gelap-terang, warna, hingga menggunakan teknik menggambar perspektif untuk menciptakan ruang semu (khayal).
4. **Tekstur (Barik)**. Unsur rupa yang menunjukan kualitas taktil dari suatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu objek pada karya seni rupa. Terdapat tekstur semu (buatan) dan tekstur asli. Tekstur asli adalah perbedaan ketinggian permukaan objek yang nyata dan dapat diraba (seperti cat timbul). Sementara tekstur semu/buatan adalah kesan semu permukaan objek yang direka melalui pengolahan unsur garis, gelap-terang, dsb.
5. **Gelap-Terang**. Gerap terang adalah rekaan perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda yang digambar/dilukis pada karya seni rupa 2dimensi. Bagian yang terkena cahaya harus dibuat lebih terang dan bagian yang kurang terkena cahaya akan harus tampak lebih gelap.
6. **Warna**. Warna adalah unsur rupa yang paling menarik perhatian. Menurut teori warna Brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga warna pokok (primer) yaitu merah, kuning, dan biru. Dalam berkarya seni rupa terdapat beberapa teknik penggunaan warna, yaitu secara harmonis,heraldis, murni, monokromatik dan polikromatik.

Alat berkarya seni rupa sangat banyak jenis dan ragamnya. Ketika berkarya seni rupa 2 dimensi dikenal beberapa kategori alat utama, yaitu alat untuk menggambar, membentuk, dan mewarnai, alat mencetak (melipatgandakan). Seperti pada medium, dalam berkarya juga terdapat alat tidak secara khusus digunakan untuk kegiatan seni rupa, namun sangat diperlukan dalam kegiatan berkarya seni rupa seperti: alat pemotong (gunting atau pisau), alat pengukur, dan sebagainya.

1. **Metode Pembelajaran**
	1. Pembelajaran diselenggarakan dengan syarat peserta didik telah memahami materi atau modul pertama hingga tiga dengan pendekatan *online class.*
	2. mahasiswa mempelajari penjelasan materi yang dapat digunakan oleh mahasiswa PGSD agar bisa digunakan saat mengerjakan resume
	3. Dosen akan menjelaskan materi ini baik menggunakan modul maupun video online dengan software Zoom agar mahasiswa dapat menanyakan apa yang harus ditanyakan mengenai materi ini sehingga dapat dijadikan pembelajaran bagi mahasiswa sendiri bagaimana mereka dapat mempresentasikan / mengerjakan tugas
	4. pemberian tugas formatif secara online individu yang telah ditentukan yakni membuat artikel/ makalah/ karya tulis / tugas praktukum yang dilakukan sebanyak 2 tugas, sebelum UTS dan sesudah UTS.
	5. Diharapkan dengan mempelajari modul ini, mahasiswa dapat memahami penyusunan bahan artikel / karya tulis mereka.
2. **Evaluasi Belajar**
	1. **Tugas resume**
3. **Cara Mengerjakan**
4. Sebagai mahasiswa PGSD yang mengambil mata kuliah ini, pertama-tama harus membuka pikiran seluas luasnya agar filsafat seni bisa masuk kedalam kesadaran akan pengetahuannya
5. Siapkan buku-buku yang direkomendasikan untuk memperluas wawasan
6. Buatlah susunan artikel yang baik, efisien dan tepat agar dapat mempresentasikannya dengan baik.
7. Jangan lupa mengirimkan file tersebut kepada dosen sesuai dengan email yang telah ditentukan di awal perkuliahan.
8. Mahasiswa wajib mempresentasikan menggunakan aplikasi atau software Zoom sesuai jam perkuliahan
9. **Kriteria Penilaian**
10. Tugas ini dikerjakan secara individu yang telah ditentukan di awal pertemuan.
11. Setiap individu wajib melakukan asistensi setiap minggu dengan sesuai arahan dosen.

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **SEKOR > 77** **( A / A-)** | **SEKOR > 65****(B- / B / B+ )** | **SEKOR >60****(C / C+ )** | **SEKOR > 45****( D )** | **SEKOR < 45****( E )** |
| Menguraikandan membuat resume sesuai dengan tugas yang telah ditentukan dengan benar dan tepat  | Menguraikandan membuat resume sesuai dengan tugas yang telah ditentukan dengan benar | Menguraikandan membuat resume sesuai dengan tugas yang telah ditentukan dengan tepat | Menguraikandan membuat resume sesuai dengan tugas yang telah ditentukan dengan tidak tepat | Tidak menguraikandan membuat resume sesuai dengan tugas yang telah ditentukan |

1. **Daftar Pustaka**

Tabhroni, G. (2019). *Seni Rupa 2 Dimensi: Pengertian, Unsur, Alat, Teknik & Contoh*. Serupa.Id. https://serupa.id/seni-rupa-2-dimensi-pengertian-contoh/

Hardjana Suka. (1995). Manajemen Kesenian dan Para Pelakunya: Yogyakarta, MSPI.

Sedyawati, Edi dkk. (1983). Seni dalam Masyarakat Indonesia. Jakarta: Gramedia.

Zackaria Soetedja, dkk. (2017). Seni Budaya untuk SMA/SMK/MAK kelas X. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.