

Hai teman-teman semua! Apa kabarnya nih? Semoga selalu sehat dan tetap semangat mengikuti pembelajaran Seni Budaya ya. Hari ini kita akan membahas segala sesuatu tentang eksperimen nih. *Eits*, bukan eksperimen seperti mencampurkan berbagai cairan seperti dalam pelajaran kimia ya, melainkan eksperimen seni rupa.

Yap, kali ini kita akan membahas [materi Seni Budaya kelas 11 bab 7](#) berjudul Bereksperimen Dalam Seni Rupa. Yuk, langsung simak ulasan di bawah ini ya teman-teman.

Bereksperimen Dalam Seni Rupa

Penciptaan Seni Rupa

Penciptaan seni rupa murni merupakan kegiatan berkarya seperti : seni lukis, patung, grafis, serat, dan sebagainya. Dilakukan untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan pengalaman kehidupan menjadi perwujudan visual dilandasi kepekaan artistik.

Kepekaan artistik mengandung arti memerlukan kemampuan mengelola atau mengorganisir elemen-elemen visual untuk mewujudkan gagasan menjadi karya nyata. Seni rupa murni memiliki 3 aspek, yaitu konseptual, visual, dan operasional.

Aspek konseptual meliputi, penemuan sumber inspirasi, penetapan interes seni, penetapan interes bentuk, dan Penetapan prinsip estetik. Sumber inspirasi berasal dari realitas internal, yaitu perambahan kehidupan spiritual (psikologis).

Berasal dari realitas eksternal, yaitu hubungan individu dengan Tuhan (tema religius), hubungan individu dengan sesama (tema sosial: keadilan, kemiskinan, nasionalisme), hubungan individu dengan alam (tema: lingkungan, keindahan alam) dsb.

Jenis Interes Seni Secara Umum

1. Interes pragmatis : menempatkan seni sebagai instrumen pencapaian tujuan tertentu. Contohnya tujuan nasional, moral, politik, dakwah, dsb.
2. Interes reflektif : menempatkan seni sebagai pencerminan realitas aktual (fakta dan kenyataan kehidupan), realitas khayali (realitas yang dibayangkan sebagai sesuatu yang ideal)

3. Interes estetis : berupaya melepaskan seni dari nilai-nilai pragmatis dan instrumentalis. Mengeksplorasi nilai-nilai estetik secara mandiri (seni untuk seni). Dengan menetapkan interes seni, akan lebih memahami tujuan menciptakan karya.

Jenis Interes Bentuk

1. Figuratif : menggambarkan figur berupa objek alami, manusia, hewan, tumbuhan, gunung, laut dsb. yang digambarkan dengan cara meniru rupa dan warna objek tersebut.
2. Semi figuratif (setengah figur) : menggambarkan figur atau kenyataan alamiah, tetapi bentuk dan warnanya telah mengalami distorsi, deformasi, dan stilasi oleh perupa.
3. Non figuratif (abstrak) : tidak menggambarkan bentuk alamiah, memiliki “bentuk bermakna, memiliki kapasitas membangkitkan pengalaman estetis bagi orang yang mengamatinya.

Prinsip Estetika

1. Pramodern : memandang seni sebagai aktivitas merepresentasi bentuk alam, atau melestarikan kaidah estetik tradisional
2. Modern : memandang seni sebagai aktivitas kreatif, mengutamakan aspek penemuan, orisinalitas, dan gaya pribadi atau personalitas
3. Posmodern : memandang seni sebagai aktivitas permainan tanda yang hiperril dan ironik, sifatnya eklektik (meminjam dan memadu gaya seni lama) dan menyajikannya sebagai pencerminan budaya konsumerisme masa kini

Aspek-Aspek Visual

1. Struktur visual : Mewujudkan aspek konseptual menjadi karya visual, khususnya dalam *subject matter*, masalah pokok atau tema seni yang akan diciptakan
2. Komposisi : Hasil seleksi unsur-unsur rupa dikelola, ditata, dengan 4 prinsip, yaitu proporsi, keseimbangan, irama, dan kesatuan.
3. Gaya pribadi : gaya perseorangan, ciri khas, kepribadian, sebagai faktor bawaan yang menandai sifat unik karya yang diciptakan.

Aspek operasional terdiri dari 3 tahap, yaitu tahap persiapan, pelaksanaan, dan akhir.

Pengertian Seni Lukis

Seni lukis adalah wujud ekspresi yang harus dipandang secara utuh. Terdiri dari ide dan organisasi elemen-elemen visual. Elemen-elemen visual tersebut disusun sedemikian rupa oleh pelukis dalam bidang dua dimensi.

Ruang lingkup seni lukis yaitu lukisan dinding, miniatur, pottery, manuskrip, jambangan, mozaik, potret dan kaca. Lukisan enamel merupakan lukisan teknologis yang dibuat dengan menggunakan media elektronik, yaitu komputer.

Seni lukis yang diajarkan di lembaga pendidikan adalah *easel painting*, berukuran lebih kecil dari lukisan dinding/mural, lebih fleksibel, pelukis dapat membawa easel yang praktis itu ke berbagai lokasi untuk melukis di alam bebas, dapat pula digunakan untuk berkarya di studio seni lukis.

Berikut contoh *easel painting* lukisan Dua Harimau karya [Basuki Abdullah](#):

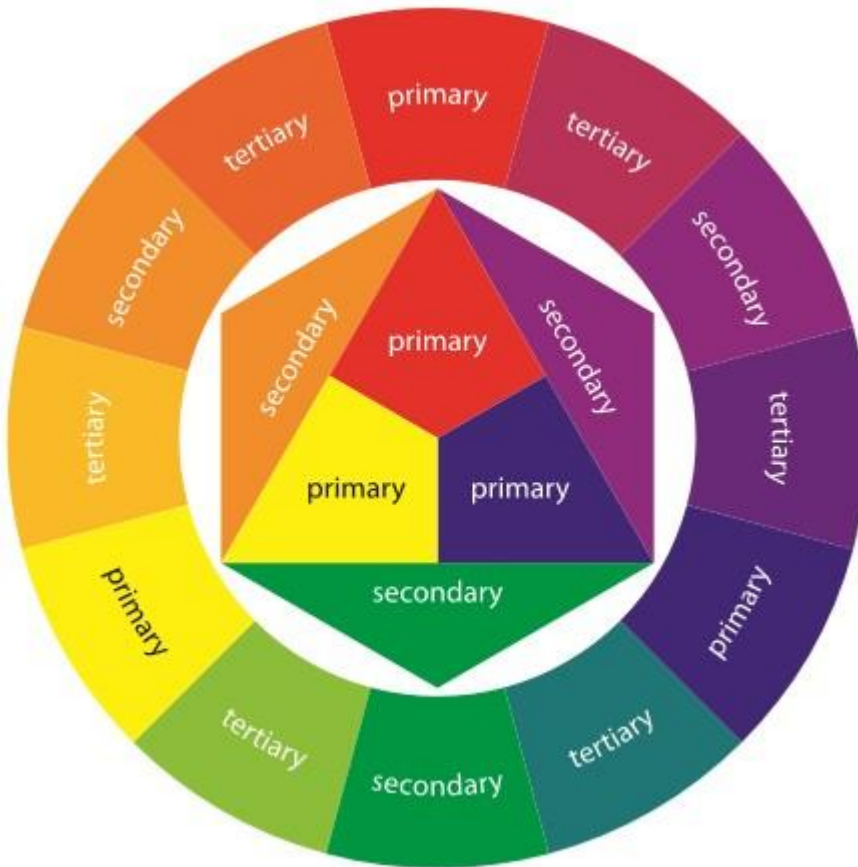


Berikut contoh lukisan yang menggunakan komputer (*vektor art*) :



Unsur Visual Seni Lukis

1. Garis : Titik tunggal dalam ukuran kecil, dapat berperan sebagai awalan, dapat memberikan kesan gerak, ide, atau simbol.
2. Warna : Secara fisika ditimbulkan oleh sinar matahari, pelukis memanfaatkan warna untuk menyatakan gerak, jarak, tegangan, deskripsi rupa alam, naturalis, ruang, bentuk, ekspresi atau makna simbolik.
3. Sifat warna : ada tiga sifat optis (*optical property*) yaitu hue, value, dan saturation.
4. Notasi warna : sistem klasifikasi atau identifikasi warna menurut sifat optisnya.
Berikut contoh lingkaran warna :



5. Warna-warna antara (*intermediate color*) : merah oranye, merah ungu, biru ungu, hijau biru, kuning hijau, dan oranye kuning.
6. Warna hangat dan sejuk : Warna yang memberi efek kehangatan yaitu merah, oranye dan kuning, warna yang memberi efek menyejukkan yaitu hijau dan biru.
7. Warna kromatik dan kromatik : Warna kromatik terdiri dari warna hitam, putih, dan abu-abu, selebihnya termasuk warna akromatik.
8. Warna objek dan pigmen : Warna objek adalah warna yang terkena sinar warna spektrum, yang mengenai mekanisme mata pengamat. Warna pigment atau coloring material berupa bubuk halus yang disatukan dengan zat pengikat (*paint vehicle*).

Unsur Penting Dalam Seni Lukis

1. Ruang

Ruang adalah keluasan dari suatu bidang atau permukaan. Ruang mempunyai dua dimensi tambahan yaitu lebar dan dalam. Tekstur adalah Kualitas taktil dari suatu permukaan, nilai kesan raba atau berkaitan dengan indra peraba. Berikut contoh lukisan dengan tekstur

nyata :



2. Bentuk

Bentuk merupakan terjemahan dari *shape*. Wujud merupakan terjemahan dari *form*. Bentuk diartikan sebagai aspek visual, bagian-bagian yang bergabung menjadi satu disebut rupa/wujud. Wujud berarti memberikan tatanan khusus sehingga mampu memengaruhi persepsi pengamat.

3. Keselarasan

Keteraturan tatanan di antara bagian-bagian desain, yaitu susunan yang seimbang, menjadi satu kesatuan yang padu dan utuh, masing-masing saling mengisi sehingga mencapai keselarasan.

4. Kesebandingan

Kesebandingan (*proportion*): perbandingan antar satu bagian dengan bagian lain, atau antara bagian-bagian dengan unsur keseluruhan secara visual memberikan efek menyenangkan.

5. Irama

Irama (*rhytme*) : dalam pengertian visual dapat dirasakan karena ada faktor pengulangan di atas bidang atau dalam ruang, menyebabkan timbulnya efek optik seperti gerakan, getaran, atau perpindahan dari unsur satu ke unsur lain.

6. Keseimbangan

Keseimbangan (*balance*) : upaya penciptaan karya yang memiliki daya tarik visual.

7. Penekanan

Penekanan (*emphasis*) : penentuan faktor utama yang ditonjolkan karena kepentingannya.

Sebagai kata kerja, desain berarti proses penciptaan objek baru. Sebagai kata benda, desain berarti hasil akhir sebuah proses kreatif baik dalam wujud rencana, proposal, atau karya desain sebagai objek nyata.

Proses kreasi desain mencakup : studi pendahuluan; profil pasar dan segmen konsumen; alternatif desain; uji coba; standar prosedur produksi.

Sumber Inspirasi yang Berasal dari Realitas Eksternal

Sumber inspirasi yang berasal dari realitas eksternal dapat bervariasi tergantung pada individu. Beberapa contoh sumber inspirasi yang berasal dari realitas eksternal adalah sebagai berikut:

Berikut merupakan sumber inspirasi yang berasal dari realitas eksternal adalah :

1. Alam

Alam adalah sumber inspirasi yang kaya dan tak terbatas. Keindahan alam, seperti pemandangan gunung, laut, dan hutan, dapat memberikan inspirasi bagi seniman dalam menciptakan karya seni.

2. Budaya

Budaya merupakan sumber inspirasi yang kaya dan beragam. Seniman dapat terinspirasi dari nilai-nilai budaya, seperti adat istiadat, musik, tari, dan sebagainya.

3. Perjalanan

Perjalanan dapat memberikan pengalaman dan inspirasi baru bagi seniman. Berbagai tempat yang dikunjungi, seperti museum, galeri seni, atau festival budaya, dapat memberikan pengalaman baru dan memperkaya ide-ide kreatif.

4. Kehidupan sehari-hari

Kehidupan sehari-hari juga dapat menjadi sumber inspirasi. Pengalaman sehari-hari, seperti pertemuan dengan orang baru, kegembiraan, kesedihan, dan perjuangan, dapat memberikan ide-ide kreatif bagi seniman.

5. Media

Media seperti film, buku, dan musik dapat memberikan inspirasi bagi seniman. Cerita-cerita dari media dapat memicu imajinasi dan memperkaya ide-ide kreatif.

Itulah beberapa contoh sumber inspirasi yang berasal dari realitas eksternal. Seniman dapat memanfaatkan sumber-sumber inspirasi tersebut untuk menciptakan karya seni yang indah dan bermakna.

Daftar Pustaka:

Bangun, S. C., dkk. 2017. *Seni Budaya SMA/MA/SMK/MAK Kelas XI Semester 1*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemendikbud.