

1. PERBEDAAN SENI RUPA 2 DIMENSI DAN 3 DIMENSI

- Seni Rupa 2 Dimensi
 - a. Hanya memiliki 2 ukuran, yaitu ukuran panjang dan lebar
 - b. Jika digambar dalam koordinat, memiliki koordinat x dan y
 - c. Hanya dapat dinikmati dari satu arah, yaitu dari arah depan
 - d. Tidak ada efek pencahayaan
 - e. Tidak terlalu banyak kombinasi warna

Contoh: lukisan, seni grafis, kali-grafi, seni fotografi, seni mozaik, batik, poster, baner

- Seni Rupa 3 Dimensi
 - a. Memiliki 3 ukuran yaitu, panjang, lebar dan ketebalan
 - b. Dalam bidang koordinat memiliki koordinat x, y dan z
 - c. Dapat dinikmati dari berbagai arah
 - d. Dipengaruhi oleh efek pencahayaan
 - e. Memiliki gradasi" warna, dan menggunakan kombinasi warna yang lebih kompleks

Contohnya: patung arca , vas bunga , mebel , topeng , gantungan kunci , hiasan bupet , keramik , gerabah , kriya

2. PENJELASAN ISTILAH – ISTILAH

- a. Seni: Segala sesuatu yang diciptakan oleh manusia yang mengandung unsur keindahan dan mampu membangkitkan perasaan dirinya sendiri maupun orang lain. Produk keindahan, di mana manusia berusaha menciptakan sesuatu yang indah dan dapat membawa kesenangan. Berasal dari kata "Sani" yaitu bahasa sansekerta yang memiliki arti persembahan atau pemujaan.
- b. Apresiasi: Suatu proses penghayatan suatu karya seni yang dihormati serta penghargaan pada karya seni tersebut dan pembuatnya. Secara umum apresiasi seni bisa diartikan sebagai kesadaran menilai melalui cara menghayati suatu karya seni.
- c. Ekspresi: Ungkapan perasaan pelaku seni. Perasaan yang dimaksud adalah perasaan khusus yang dapat membangun sikap serta nilai, proses ekspresi bisa diaktualisasikan melalui media.
- d. Seni Rupa: Suatu cabang seni yang menghasilkan karya seni dimana bentuk dan kualitasnya dapat dirasakan oleh indera manusia, khususnya indera penglihatan dan indera peraba.
- e. Seni Sastra: Cabang seni yang didalamnya berisi segala sesuatu baik lisan maupun tulisan yang mengandung unsur keindahan, seni, imajinatif dari hasil karya seseorang yang hasilnya bisa dinikmati karena memiliki faktor keunggulan dan artistik.
- f. Seni Teater: Sebuah seni drama yang menampilkan perilaku manusia dengan gerak, tari, dan nyanyian yang disajikan lengkap dengan dialog dan akting para pemainnya. Kata teater diambil dari bahasa Yunani, theatron, yang artinya tempat atau gedung pertunjukan.

3. PERBEDAAN SENI RUPA MURNI DAN SENI RUPA PAKAI

- a. Seni Rupa Murni: Murni merupakan hasil karya seni yang dibuat oleh seorang seniman fungsinya melainkan semata-mata hanya untuk dinikmati keindahannya saja.
- b. Seni Rupa Terapan: Terapan merupakan salah satu jenis seni rupa yang hasil karyanya sengaja dibuat untuk membantu kegiatan manusia.

4. UNSUR – UNSUR SENI RUPA

- a. Titik: Unsur seni rupa yang paling dasar yang berada pada dimensi satu.
- b. Garis: Hasil dari penggabungan unsur titik. Garis berdasarkan wujudnya ada dua yaitu semu dan nyata. Garis nyata dihasilkan oleh coretan sedangkan garis semu dihasilkan oleh adanya perbedaan warna terhadap dua benda atau lebih.
- c. Bidang: Dihasilkan dengan menggabungkan beberapa garis.
- d. Bentuk: Terbentuk dari gabungan dari berbagai bidang. Bentuk terdiri atas dua yaitu bangun dan bentuk plastis atau form. Shape atau bangun adalah sesuatu yang bentuknya seperti bulat, persegi, ornamental, tidak teratur dan lainnya sedangkan form atau bentuk plastis adalah bentuk subjektif atau tujuan dari adanya benda tersebut sehingga memiliki nilai seperti kasur yang berbentuk (shape) persegi panjang tapi form nya itu sebagai tempat tidur
- e. Ruang: Unsur seni rupa yang memiliki dua sifat. Dalam karya seni rupa dua dimensi, ruang dapat bersifat semu sedangkan dalam seni rupa tiga dimensi, bersifat nyata.
- f. Warna: Hal yang membuat suatu ciptaan para seniman terasa hidup dan lebih eksresif. Warna berdasarkan teori warna terhadap cahaya terdapat tujuh spektrum warna. Salah satu teori warna dalam seni rupa adalah teori warna pigmen yaitu:
 - i. Warna Primer, terdiri atas merah, kuning, dan biru. Pengertian warna primer adalah warna dasar atau warna pokok yang tidak dapat diperoleh dari campuran warna lain.
 - ii. Warna Sekunder, seperti ungu, oranye dan hijau adalah jenis pigmen yang dapat diperoleh dari mencampur kedua warna primer dalam takaran tertentu.
 - iii. Warna Tersier, yakni warna yang dihasilkan melalui pencampuran warna sekunder
 - iv. Warna analogus, yaitu deretan warna yang letaknya berdampingan dalam lingkaran warna, misalnya deretan dari warna ungu menuju warna merah, deretan warna hijau menuju warna kuning, dan lain-lain,
 - v. Warna komplementer, yakni warna kontras yang letaknya berseberangan dalam lingkaran warna, misalnya, kuning dengan ungu, merah dengan hijau, dan lain-lain.
- g. Tekstur: Sifat dan keadaan suatu permukaan bidang atau permukaan benda pada sebuah karya seni rupa. Tekstur terdiri atas dua jenis yaitu nyata dan semu. Pengertian tekstur semu adalah kesan yang berbeda antara penglihatan dan perabaan terhadap sifat dan keadaan permukaan bidang benda karya seni rupa. Pengertian tekstur nyata adalah nilai raba yang sama antara penglihatan dan rabaan.
- h. Gelap Terang: Unsur seni rupa yang bergantung terhadap intensitas cahaya.

5. PRINSIP – PRINSIP DESAIN

- a. Keselarasan (harmony): keteraturan tatanan di antara bagian – bagian desain
- b. Kesebandingan (proportion): perbandingan antar bagian – bagian dengan unsur keseluruhan, tidak timpang atau janggal
- c. Irama (rythme): faktor pengulangan yang menyebabkan timbulnya efek gerakan
- d. Keseimbangan (balance): bertalian dengan penempatan unsur visual, keterpaduan unsur, ukuran, atau kehadiran unsur pada keluasaan bidang
- e. Penekanan (emphasis): penentuan faktor utama yang ditonjolkan karena kepentingannya

6. PROSES APRESIASI KARYA SENI RUPA

- LANGKAH - LANGKAH APRESIASI SENI RUPA

- a. Kegiatan mengamati: Pada tahap kegiatan ini pengamat melakukan reaksi terhadap rangsangan yang datang dari objek.
- b. Kegiatan menghayati: Pada tahap ini penghayat mengadakan seleksi terhadap objek sehingga terjadi proses penyesuaian antara nilai yang terkandung didalam objek dengan hasil pengamatan yang dilakukan oleh penghayat.
- c. Kegiatan berapresiasi: Pada tahap kegiatan ini perasaan seseorang telah tergetar dan hanyut bersama seni itu.

- LANGKAH – LANGKAH KRITIK SENI RUPA

- a. Deskripsi: Tahapan dalam kritik untuk menemukan, mencatat dan mendeskripsikan segala sesuatu yang dilihat apa adanya dan tidak berusaha melakukan analisis atau mengambil kesimpulan.
- b. Analisis formal: Tahapan ini adalah tahapan dalam kritik karya seni untuk menelusuri atau menganalisis sebuah karya seni berdasarkan struktur formal atau unsure-unsur pembentuknya.
- c. Interpretasi: Tahapan penafsiran makna sebuah karya seni meliputi tema yang digarap, symbol yang dihadirkan dan masalah-masalah yang dikedepankan.
- d. Evaluasi atau penilaian: Tahapan yang menjadi ciri dari kritik karya seni. Evaluasi atau penilaian adalah tahapan dalam kritik untuk menentukan kualitas suatu karya seni bila dibandingkan dengan karya lain yang sejenis.

- KEGIATAN APRESIASI SENI

- a. Persepsi: Pada kegiatan persepsi kita mengenali atau mengidentifikasi bentuk-bentuk karya seni akan kita apresiasi, misalnya, mengenalkan tari-tarian, musik, rupa, dan teater, baik tradisional, maupun modern. Pada kegiatan persepsi kita dapat mengarahkan dan meningkatkan kemampuan dengan mengidentifikasi bentuk seni.
 - b. Pengetahuan: Pada tahap ini pengetahuan sebagai dasar dalam mengapresiasi baik tentang sejarah seni yang diperkenalkan, maupun istilah-istilah yang biasa digunakan di masing-masing bidang seni.
 - c. Pengertian: Pada tahap ini, kita menerjemahkan tema ke dalam berbagai wujud seni, berdasarkan pengalaman, dalam kemampuannya dalam merasakan seni.
 - d. Analisis: Pada tahap ini, kita mulai mendeskripsikan salah satu bentuk seni yang sedang dipelajari, menafsir objek yang diapresiasi.
 - e. Penilaian: Pada tahap ini, lebih ditekankan pada penilaian terhadap karya-karya seni yang diapresiasi, baik secara subyektif maupun obyektif.
 - f. Apresiasi: Tahap apresiasi terdiri dari tiga hal; value (nilai), empathy dan feeling. Value adalah kegiatan menilai suatu keindahan seni, pengalaman estetis dan makna / fungsi seni dalam masyarakat. Sedangkan empathy, kegiatan memahami, dan menghargai. Sementara feeling, lebih pada menghayati karya seni, sehingga dapat merasakan kesenangan pada karya seni.
- e. 20 CONTOH SENI RUPA 2 DIMENSI
 - a. Lukisan: Karya seni yang proses membuatnya dilakukan dengan memulaskan cat dengan alat kuas lukis

- b. Kaligrafi: Seni menulis indah dengan cara menggayakan huruf dan tulisan di masjid/ tempat ibadah muslim
 - c. Fotografi: Ragam seni grafis yang pembuatannya melalui proses pemotretan dengan kamera,
 - d. Gambar: Lebih menekankan pada unsur garis, bentuk, dan aspek kegunaan, tanpa adanya ekspresi.
 - e. Sketsa: Garis sederhana yang dibuat secara spontan namun bermakna
 - f. Kartun: Gambar yang telah dideformasi (diubah bentuk) dari wujud aslinya sehingga menjadi lucu.
 - g. Karikatur: Kartun sindiran yang terfokus pada karakter objek.
 - h. Vinyet: Gambar dekoratif tanpa maksud yang jelas, merupakan kreasi improvisatif pengisian halaman kosong.
 - i. Siluet: Gambar hitam bayangan suatu objek, dengan atau tanpa modifikasi.
 - j. Cetak tinggi atau cetak timbul: Cara membuat acuan cetak dengan membentuk gambar timbul pada permukaan media cetak
 - k. Poster: Jenis reklame berupa selebaran kertas yang berisi gambar dan tulisan yang dibuat semenarik mungkin
 - l. Grafity: Coretan pada dinding seng, beton, atau kayu, dengan menggunakan komposisi warna, garis, bentuk, dan volume
 - m. Banner: Dibuat menggunakan teknik printing.
 - n. Desain produk: Dibuat menggunakan ide dan inspirasi yang diarahkan agar konsumen tertarik secara visual terhadap produk tersebut
 - o. Logo: Identitas sebuah perusahaan atau korporasi yang paling mudah diingat
 - p. Batik: Warisan budaya non benda asli Indonesia
 - q. Lukisan dinding: Lukisan bukan hanya bisa dibuat diatas kain, sekarang sudah banyak kreasi dari para seniman yang membuat lukisan di dinding.
 - r. Komik: Kumpulan gambar gambar menjalin sebuah peristiwa.
 - s. Plakat: Catatan yang dipasang di tempat umum, seperti kartu kecil, rambu, atau plang
 - t. Arsitektur: Perpaduan antara 2 dimensi dan 3 dimensi
- f. 10 CONTOH SENI RUPA 3 DIMENSI
- a. Diorama: Suatu miniatur 3 dimensi untuk membuat pemandangan atau memerankan adegan sejarah, seperti sejarah proklamasi Indonesia yang berada di lantai dasar Monumen Nasional (Monas).
 - b. Replika: Duplikasi dari benda yang sama persis dengan aslinya namun umunya lebih kecil.
 - c. Montase: Proses membuat karya seni baru dengan menempel kertas di atas karya seni lama (gambar biasa)
 - d. Bangunan atau Arsitektur
 - e. Maket: Tiruan sekala kecil sebuah bangunan, umumnya dibuat untuk membuat bangunan.
 - f. Kerajinan tangan seperti boneka danbo, kotak, dll
 - g. Suvenir
 - h. Gerabah dari tanah liat

- i. Patung
- j. Keramik
- g. ALIRAN – ALIRAN SENI LUKIS
 - a. Aliran Klasikisme: Mengacu pada sejarah Yunani dan Romawi. Namun, inti dari apa yang ingin disampaikan oleh aliran ini adalah cerita lingkungan kerajaan-kerajaan yang cenderung diceritakan secara berlebihan. Ciri-ciri dari lukisan aliran ini adalah memiliki batasan-batasan warna yang statis, bentuk yang seimbang dan harmonis, dan yang paling menonjol adalah memiliki pesan norma-norma intelektual pada diri manusia. Contoh pelukis yang bergelut di aliran ini adalah Barholome Vignon.
 - b. Aliran Fauvisme: Bertumpu pada kebebasan berekspresi dari sang pelukis itu sendiri. Karya lukisan aliran ini dibuat dengan warna yang sebebas-bebasnya. Jadi, warna-warna yang terlihat pada lukisan terkadang bersifat kontras dan bertabrakan satu sama lain. Namun, penggunaan garis pada lukisan tetap disederhanakan, sehingga kita tetap dapat mengerti objek pada lukisan tersebut meskipun dengan warna-warna yang mencolok. Beberapa pelukis di aliran ini antara lain adalah Henry Matisse, Andre Dirrain, dan Maurice de Vlaminck.
 - c. Aliran Futurisme: Ciri-ciri utama dari lukisan aliran futurisme adalah menimbulkan kesan seolah-olah objek pada lukisan bergerak. Hal ini dilakukan dengan menggunakan pengulangan gambar pada suatu objek sehingga dapat mengekspresikan kedinamisan, gerakan atau kecepatan. Salah satu pelukis aliran futurisme yang terkenal adalah Umberto Boccioni.
 - d. Aliran Dadaisme: Karya-karya lukisan aliran dadaisme ini selalu memiliki kesan menyeramkan dan naif. Hal ini dilakukan dengan memberikan warna hitam, merah, putih, dan hijau yang primer secara kontras pada setiap objeknya. Roull Hausmann, Duchamp, dan Hans Arp adalah beberapa pelukis aliran dadaisme yang terkenal dalam dunia lukis.
 - e. Aliran Kubisme: Aliran Kubisme merupakan aliran yang cukup unik. Segala objek yang dilukis pada aliran kubisme ini memiliki bentuk-bentuk geometris seperti persegi, segitiga, lingkaran, silinder, kubus, dan sebagainya. Warna pada lukisan aliran kubisme dibuat dengan perpaduan warna dalam berbagai perspektif sehingga terlihat memiliki dimensi dan menggambarkan sebuah rupa. Pablo Picasso yang terkenal hingga saat ini merupakan salah satu pelukis dengan aliran kubisme.
 - f. Aliran Abstraksionisme: Mungkin banyak yang tidak asing dengan aliran abstraksionisme ini karena ciri khasnya yang “acak-acakan” dan sulit untuk dipahami. Elemen-elemen warna dan bentuk pada lukisan abstraksionisme ini memang tidak beraturan, namun aliran ini terbagi menjadi 2, yaitu abstraksionisme (kubistis yang dibuat dari elemen geometrik) dan non-figuratif (yang elemennya dibuat berdasarkan bentuk yang bebas sesuai dengan imajinasi pelukis). Beberapa pelukis dengan aliran abstrak, yaitu Mark Rothko, Adolf Got Lieb, dan Bornet Newman.
 - g. Aliran Ekspresionisme: Lukisan ekspresionisme menekankan pada perasaan yang disampaikan dari sebuah objek pada lukisan. Meskipun terkesan

emosional, objek pada lukisan tidak hanya berupa sosok manusia, tetapi juga berbagai macam hewan. Ekspresi-ekspresi yang digambarkan oleh aliran ini cenderung lebih menyampaikan amarah, kekecewaan, dan kesedihan dibandingkan kebahagiaan. Indonesia memiliki satu pelukis ekspresionisme yang cukup terkenal, yaitu Affandi.

- h. Aliran Impresionisme: Aliran impresionisme dikenal dengan aliran yang memberikan kesan yang dalam dari sebuah objek. Ciri-ciri unik lainnya adalah gambar yang dilukiskan bersifat “kabur” dan tidak rinci. Dalam pewarnaannya, lukisan impresionisme memiliki perpaduan yang unik antar warna, yaitu tanpa menunggu salah satu warna cat kering, serta memiliki goresan kuas yang pendek-pendek namun tebal.
 - i. Aliran Realisme: Berbeda dengan aliran klasikisme yang digambarkan secara berlebihan, aliran realisme menunjukkan peristiwa-peristiwa yang terjadi di masyarakat dengan apa adanya dan sewajarnya, misalnya entah hanya berupa orang berlalu-lalang, hingga masyarakat yang tengah duduk pada sebuah acara. Salah satu pelukis yang alirannya realisme adalah Gustave Corbert.
 - j. Aliran Suralisme: Gambar yang ditunjukkan pada aliran surealisme cenderung dekat dengan dunia khayalan dari sebuah imajinasi yang liar. Oleh karena itu, seringkali orang-orang tidak dapat menganggap objek gambar sebagai sesuatu yang rasional. Namun, lukisan surealisme tetap memiliki pesan-pesan tersirat dari setiap pelukisnya, seperti karya-karya Salvador Dali yang sering menggambarkan keindahan ataupun keresahan.
- h. ALAT – ALAT UNTUK BERKARYA SENI RUPA 2 DIMENSI
- a. Pensil: Alat yang biasanya diunakan untuk membuat sketsa.
 - b. Konte: Sejenis pensil yang berwarna pekat dan lunak.
 - c. Pastel dan krayon: Digunakan untuk mengarsil. Paste dan krayon merupakan bahan yang sejenis, akan tetapi pastel lebih banyak kandungan kapurnya.
 - d. Drawing pen: Sejenis bol poin dengan tinta berwarna tajam.
 - e. Spidol: Biasanya dibuat dengan berbagai warna dan ukuran.
 - f. Cat air (water colour): Bahan cair yang digunakan untuk melukis pada kertas.
 - g. Tinta bak atau tinta Cina: Berwarna sangat pekat, dan biasanya tersedia dalam bentuk cair dan bentuk batangan.
 - h. Cat minyak (acrylic): Biasanya tersedia berbagai wana untuk melukis di atas kain kanvas.
 - i. Kain kanvas: Media untuk melukis dengan bahan acrylic.
 - j. Kuas: Alat untuk menggoreskan cat air atau cat minyak pada kain kanvas.
 - k. Palet: Bidang datar untuk mengaduk cat. Untuk cat cair dibuat dari plastik, sedangkan untuk cat minyak dibuat dari kayu.
 - l. Komputer: Untuk kepentingan berkarya dengan teknik digital.