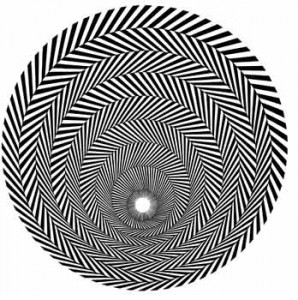
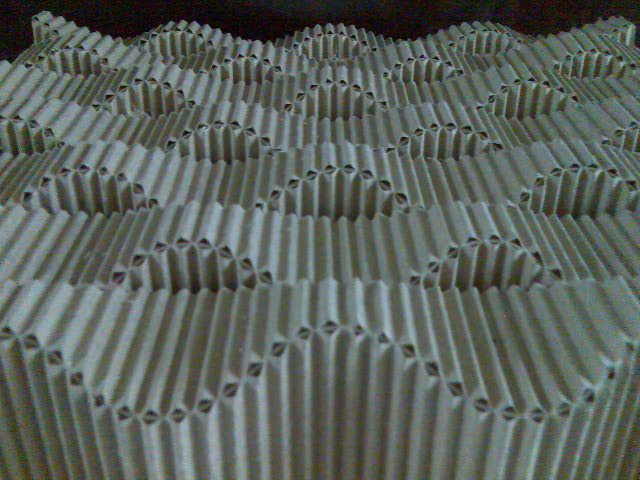
**PRINSIP DASAR SENI RUPA**

Yang dimaksud Prinsip Dasar [Seni Rupa](http://eka.web.id/category/seni-rupa) adalah :

Pengetahuan dasar untuk berkarya seni rupa merupakan syarat mutlak yang harus dimiliki oleh seseorang yang akan berkarya seni rupa dalam bentuk dua Demensi maupun Karya seni Rupa tiga Demensi.

Secara Scematis dapat digambarkan sebagai berikut :

1. **Komposisi**

Suatu cara dan ketentuan untuk mengatur, mengusun, meramu (menyampur) dengan dasar kaidah-kaidah yang ada, hingga mewujudkan, suasana tatanan  yang harmonis, kaidah-kaidah yang dimaksud dapat dibagi dua tahap proses yang sebenarnya kesemuanya itu adalah merupakan satu kesatuan  teknis yang tidak bisa dipisahkan satu sama lain karena saling mendukung untuk mendapatkan hasil karya seni yang bermutu atau yang berkwalitas, namun demikian untuk permulaan belajar dapat menggunakan kaidah dasar lebih dulu, karena dengan menggunakan kaidah dasar tersebut sudah bisa dilihat hasilnya walaupun belum tuntas penyelesaiannya.  
Contoh penerapan komposisi yang sifatnya

1.1.    Mengatur    :    bagaimana seorang disainer Interior mengatur perabot rumah, hiasan, foto dalam satu ruangan yang  masing-masing disebut elemen estetik.

1.2    Menyusun    :    bagaimana seorang disainer seni grafis menyusun huruf, kata-kata, kalimat, gambar dalam satu bidang media cetak majalah atau surat kabar.

1.3    Meramu    :    Kata meramu juga bisa diartikan mencampur bagaimana cara seorang pelukis mencampur warna, dan seorang opoteker meramu obat dengan memperhatikan kadar bahan yang dipakai

2**.    Balance  ( Keseimbangan )**

yang dimaksud ialah cara mengatur  beberapa benda atau bidang dalam satu bidang kertas gambar aar hasilnya serasi dan harmonis.

Ada beberapa macam keseimbangan dalam mengatur bentuk/warna dalam gambar  
**2.1    Keseimbangan Simetri :**

“keseimbangan yang diterapkan pada pengatura benda atau bidang yang sama bentuknya, atau jika  gambar tersebut dibagi dua merupakan satu bentuk yang dibagi dua sama besar atau sama dan sebangun.

**2.2    Keseimbangan a Simetris :**

keseimbangan yang diterapkan pada pengaturan benda atau beberapa bentuk / warna yang tidak sama ukuran besar kecilnya benda, atau tidak sama posisinya caa meletakkannya.  
**2.3    Keseimbangan Skew Simetri :**

keseimbangan yang diterapkan pada beberapa bentuk benda atau bidang yang sama tapi sehadap penerapannya banyak dipergunakan untuk menggambar hiasan.

1. **Penerapan faktor keseimbangan dalam pekerjaan sehari-hari ada tiga macam yaitu :**

**3.1    Visualize Balance :**

keseimbangan yang dapat dinilai melalui pengamatan dan dapat diukur     segi besar/kecil, panjang pendek, wujudnya berupa bentuk benda dua dimensi. Missal gambar ilustrasi, gambar hiasan, lukisan, foto.

**3.2    Audio “balance” :**

merupakan faktor keseimbangan pada satu karya yang dapat dinikmati/dihayati melalui panca indera telinga/pendengaran. Missal mendengarkan musik, mengguakan alat Bantu tape recorder sterio pada tape sterio tersebut ada dua Loud Speaker yang masing-masing berfungsi untuk menggetarkan suatu yang dapat diseimbangkan melalui potensio Balance.

**3.3    Konstruktif Balance :**

penerapan keseimbangan pada karya yang mempergunakan ukuran berat ringan bentuk benda maupun tiga dimensi, misal : bangunan rumah, monument, patung. Dimana  orang untuk mendirikan suatu bangunan dalam menentukan bentuk kontruksinya harus mempertimbangkan faktor keseimbangan jika tidak maka berakibat bangunan akan mudah roboh, atau mudah rusak.

**4.    Proporsi (Perbadingan)**

Semua wujud benda yang ada di alam ini masing-masing mempunyai perbandingan atau proporsi anara benda satu dengan yang lain atau bagian-bagian dalam satu unit benda. Benda-benda yang dimaksud tersebut bisa benda ciptaan Tuhan, benda alam bisa benda buatan manusia. Jika kita perhatikan ukuran-ukuran benda yang kita lihat sehari-hari mempunyai ketentuan ukuran yang sifatnya normatif terdapat benda-benda mati, benda hidup, atau makhluk hidup.

Benda mati seperti : meja, kursi, mobil dll Benda hidup : berupa tumbuh-tumbuhan mulai drai rumput, pohon, bunga-bungaan, dll .

Dalam penerapannya proporsi (perandingan) ada dua kemungkinan yaitu :

4.1    Proporsi yang diterapkan pada karya seni rupa dua Dimensi.

4.2    Proporsi yang diterapkan pada karya seni rupa tiga dimensi.

4.3 Proporsi pada karya seni rupa dua dimensi.

4.1.1 Proporsi pada bidang ditinjau dari ukuran sisi bidang panjang dan lebar, secara umum digunakan menurut golden saction yang dipakai sejak zaman kuno, yaitu ukuran  P : K = (2:3) (4:3) (5:7) dan seterusnya.

Contoh : pada kertas gambar, yang kita gunakan berukuran : 20 : 30 cm atau 30 : 40 cm juga seperti pas foto 4 : 6 = 4 cm x 6 cm pada bangunan diterapkan pada : Panjang/lebar jendela/pintu, mungkin juga pada ruangan.

Untuk menerapkan benuk benda pada kertas gambar atau pada kanvas seperti  menggambar alam benda maka penerapannya proporsinya yang harus  diperhatikan adalah sebagai berikut

4.1.2    Proposal antara besar gambar dengan luas kertas gambar untuk mempermudah dapat dilakukan dengan cara yang ideal adalah menentukan  bidang 2/3 luas kertas gambar adalah merupakan  besar gambar.

Contoh : Cara menentukan 2/3 bagian dari luar kertas gambar

1. Bagilah sisi panjang menjadi 6 ruas
2. Bagilah pula sisi lebar menjadi 6 ruas

3.   Hubungkan titik-titik 1/6 dari sudut kertas atau ke bawah dan dari kiri ke kanan.

4.2    Proporsi pada karya seni rupa 3 dimensi

4.2.1    Proporsi antara benda satu dengan benda lain yang ukurannya sudah tertentu (normatif) Misal : Gelas dengan Teko.

4.2.2    Proporsi antara satu dengan yang lain dalam satu unit benda misal sebuah cangkir perhatikan tiga gambar. Contoh : bandingkan mana yang benar dan mana yang salah antara pegangan cangkir dengan body cangkir.

**5.    Faktor Unity (Kesatuan) :**

Kesatuan yang dimaksud disini  adalah kesatuan yang ditinjau dari segi penataan/pengaturan/penerapan atau rangkaian (inte-atif) hingga benda-benda yang diatur dalam gambar satu sama lain saling mendukung, apabila dikurangi salah satu bagian akan terjadi ketidak wajaran atau ketidak seimbangan.

Ada dua macam yaitu :

5.1    Kesatuan antara bagian-bagian benda dalam satu unit benda, bila benda tersebut pada satu nama misal : Teko, cangkir, dengan jelas dapat secara normatif apa bila benda tersebut adalah teko, karena adanya elemen-elemen yang mendukung dalam satu kesatuan misal : pada teko tersebut ada body, penyangga, tutup, tempat pansuran air, dan elemen-elemn tersebut benar-benar punya ukuran tertentu yang normatif.

5.2    Kesatuan dalam penataan (penerapan) bagaimana menata / mengatur benda yang nampak satu sama lain saling mendukung hingga menghasilkan penataan yang serasi / artistik dalam melakukan pekerjaan menggambarkan yang terdiri beberapa benda maka faktor kesatuan (unity) sangat menentukan kebenaran  kualitas pekerjaan tersebut.

Contoh : jika kita amati gambar dibawah ini akan merupakan perbedaan yang jelas antara kesatuan dalam penataan dan kesatuan dalam satu unit benda.

Kaidah-kaidah tersebut merupakan persyaratan mutlak untuk membuat karya gambar / lukis yang sangat rrendasar juga merupakan faktor yang sangat mendukung agar karya penataan ruang bermutu atau bernilai tinggi.

Dalam taraf permulaan ketiga kaidah tersebut sudah dapat dipergunakan untuk  membuat satu karya misal  karya gambar bentuk untuk  mengerjakan gambar ada dua macam cara untuk menentukan obyek  yaitu :

1. Menggambar dengan model (material)
2. Menggambar tanpa model (non material)

Menggambar bentuk dengan model atau tanpa keduanya tetap harus menggunakan  memperhatikan ketiga kaidah yang telah di contohnya diatas, dan kaidah lanjutan sebagai tahap penyelesaian akhir atau tahap finishing.

Kaidah lanjutan meliputi :

-    Faktor Complexity

-    Faktor Intensity

-    Faktor Emphaty (Emphasis)

**Faktor Complexity** : yaitu berkenaan masalah kerumitan, ketelitian dalam mengabadikan obyek gambar dimana masing-masing benda mempunyai karakteristik yang sangat menentukan dalam penampilan khususnya masalah texture gelap terang benda, atau karakteristik benda.  
Seorang pelukis akan dinilai karyanya berkwalitas apabila dalam menampilkan hasil lukisan (gambar) dengan Complexitas/ketelitian yang tinggi.

Contoh : gambar dibawah ini menunjukkan kondisi gambar benda yang mempunyai nilai complexitas/ketelitian yang tinggi dan yang lain tidak

**Faktor Intencity :** yang dimaksud ialah ketajaman warna atau gelap terang pada penampilan gambar (lukisan) hingga kesan bayangan demensinal benda benar-benar nampak, untuk menunjukkan kondisi volume dari suatu benda atau menunjukkan kesan perspektif dari penataan benda-benda dalam gambar, untuk mewujudkan hasil gambar / lukisan yang berkualitas dibutuhkan ketrampilan / kemampuan yang tinggi.

**Faktor Emphasis :** maksudnya adalah pusat perhatian dari seluruh rangkaian gambar atau bagian dari gambar/lukisan yang dijadikan focus pandangan dengan istilah lain dapat disebut Centra of Inters, untuk mewujudkan hal ini dapat dilakukan dengan jalan memberi warna yang mencolok (kontras) atau membagi garis arah berlawanan, dan dapat pula dengan arsir yang intensitasnya tinggi.

**UNSUR-UNSUR SENI RUPA**

Yang dimaksud dengan unsur-unsur seni rupa ialah bagian-bagian yang sangat menentukan terwujudnya suatu bentuk karya seni rupa karena pemahaman kerangka dari pengertian unsur-unsur inilah maka seseorang akan mampu membuat karya seni rupa menjadi lebih sempurna, unsur-unsur seni rupa yang dimaksud adalah :

1.    titik    4.    bentuk    7.  gelap terang

2.    garis    5.    Texture

3.    bidang    6.    Warna

**1.    Titik :**    Satu bentuk/tanda yang dibuat dengan satu kali tekan dengan menggunakan alat tulis/alat lukis, dapat pula dikatakan titik merupakan suatu bentuk yang paling kecil dari seluruh rangkaian bentuk yang dibuat dalam pekerjaan menggambarkan/melukis.

**2.    Garis :**    Merupakan visualisasi dari kumpulan titik-titik yang bersambung memanjang.  
Garis menurut bentuknya ada 6 macam, yaitu : garis lengkung, garis patah, garis lengkung berganda, garis patah berganda dan garis melingkar.

Garis menurut fungsi dan sifatnya ada tiga yakni :

-    Garis nyata     :

yaitu garis yang nampak sebagai perwujudan bentuk bidang segi tiga, segi empat dan sebagainya yang selanjutnya garis merupakan elemen pembentuk bidang.  
-    Garis Semu    :

garis yang dibuat untuk menyatakan adanya bentuk bidang namun sebenarnya garis tersebut tidak ada, misal pada bentuk bidang lengkung.

-    Garis Bantu    :

garis yang dibuat untuk menunjukkan bahwa garis tersebut memang benar-benar ada namun tidak nampak, karena tertutup bidang lain.

Dapat pula garis bantu merupakan garis penunjuk arah atau garis Bantu pembentuk benda : contoh pada teknis gambar perspektif.

Macam-macam garis :

a.    Garis lurus     c.    Garis patah    e.    Garis patah berganda b.    Garis lengkung    d.    Garis lengkung berganda    f.    Garis lingkar

**3.    Bidang     :**    bidang terjadi karena rangkaian garis-garis dapat pula dikatakan, garis merupakan awal terjadi, perhatikan gambar-gambar berikut:

Gambar macam-macam bidang :

Bidang datar terjadi karena rangkaian garis-garis lurus.

Bidang lengkung terjadi karena rangkaian garis-garis lengkung.

Secara kontekstual realitanya bidang itu dibentuk dengan asumsi yang dapat menimbulkan berbagai kemungkinan akan penafsiran tergantung konteks dan cara pandangnya, kemungkinan yang dimaksud adalah adanya :

3.1.    Bidang negatif :

Apabila bidang itu terbentuk dengan tiga garis atau empat garis dan dianggap berlubang atau tembus, hingga garis yang dibuat berfungsi sebagai contur, contoh konkritnya adalah pigora dan kanvas.

3.2.    Bidang Positif :

Apabila bidang tersebut terbentuk berjajar dan bersambungan garis-garis yang banyak, contoh konkritnya adalah keray, bidang yang dibuat dari bilah bambu yang dirajut.

**4.    Bentuk :**    Istilah bentuk muncul karena menyatunya garis-garis atau bidang-bidang, karena perbedaan masing-masing garis dan bidang maka muncul pula macam-macam namanya bentuk benda dua demensi maupun benda tiga demensi. Bentuk yang digunakan sebagai bagian dari desain, menyangkut dalam dua dimensi atau benda tiga dimensi.

Bentuk hadir dengan berbagai ragam sifat yang berwujud dibuat secara matematik atau geometris seperti : elips, segi tiga, segi empat, oval. Semua bentuk bidang yang dibuat dengan cara geometris disebut bidang beraturan, secara teknis membuatnya selalu menggunakan pertolongan lingkaran.

Secara realita keberadaan bentuk bidang atau benda dua demensi maupun tiga demensi ada dua macam yaitu bentuk bidang beraturan dan bentuk bidang tidak beraturan, keberadaan bentuk bidang tersebut mempengaruhi terhadap terjadinya bentuk benda beraturan dan benda tidak beraturan.

Contoh :  
1.    Sebuah kubus yang terjadi karena enam bidang bujur sangkar disebut bentuk benda beraturan.  
2.    Sebuah bentuk benda yang terjadi karena gabungan bidang tidak beraturan.  
3.    Teksture : yang dimaksud ialah bentuk atau rupa muka yang dapat memberikan cirri khas atau karakteristik suatu benda.

Pembentukannya terjadi dari tiga proses.

1. Proses kimiawi (Chemis).
2. Proses Mekanik (Mesin).

3.    (Proses Alami (Proses Alam).

4.    Proses cetak (buatan tangan).

1.    Teksture Chemis :    bentuk permukaan suatu benda yang ditimbalkan oleh adanya bahan-bahan yang senyawa kimiawi.

Misal :    Plastik, gelas dan lain-lain yang kesemuanya benda tersebut tidak bisa dibuat dengan tangan langsung dan juga tidak dengan bantuan mesin.

2.    Teksture dengan proses mekanik :

Bentuk perumbaan suatu benda yang ditimbulkan dengan jalan bantuan alat yang disebut mesin, bisa berupa mesin sederhana sampai mesin yang canggih : misal texture kertas, kulit imitasi ada kertas yang halus, kasar, tekstur decoratif.

3.    Teksture dengan proses alami : suatu bentuk/wujud permukaan suatu benda yang ditimbulkan oleh gejala-gejala alam, misal : corak batu yang kita lihat diatas bumi bermacam-macam adanya ada batu hitam kelam halus ada batu kasar, ada batu permata dll.

Semua itu terjadi karena fenomena alam atau menurut kekuasaan sang pencipta yaitu Tuhan.

4.    Tekture proses olah tangan (buatan manusia) menjadi permukaan suatu benda yang terjadi karena dialah oleh tangan manusia, misal : dengan digores dengan benda tajam, digosok, atau dicacah dengan benda runcing.

