I. Pertemuan 1 dan 2

1. Definisi Seni

Seni rupa merupakan cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Seni rupa disebut juga sebagai dseni visual. Kesan visual tersebut diciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Seni rupa dilihat dari segi fungsinya dibedakan menjadi dua yaitu

a. seni rupa murni dan
b. seni rupa terapan,

Proses penciptaan seni rupa murni lebih menitik beratkan pada ekspresi jiwa semata misalnya lukisan, sedangkan seni rupa terapan proses pembuatannya memiliki tujuan dan fungsi tertentu misalnya seni kriya.

Sedangkan, jika ditinjau dari segi wujud dan bentuknya, seni rupa terbagi 2 yaitu

1. seni rupa 2 dimensi yang hanya memiliki panjang dan lebar saja dan
2. seni rupa 3 dimensi yang memiliki panjang lebar serta ruang.

Secara kasar terjemahan 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.seni rupa terbagi menjadi dua bagian yakni senirupa murni dan senirupa terapan.

2. Pengertian Senirupa Menurut Para Ahli :

Menurut Herbert Read Dalam Buku Berjudul *The Meaning Of Art*(1959),Menyebutkan Bahwa Seni merupakan usaha manusia untuk menciptakan bentuk bentuk menyenangkan. Menurut Suzanne K.Langer Yang Dirujuk dalam Buku *The Principles Of Art* oleh Collingwood (1974) Mengatakan , seni merupakan simbol dari perasaan .Seni merupakan
Kreasi Bentuk Simbolis Dari Perasaan Manusia

Berikut fungsi fungsi seni sebagai berikut:

1. Fungsi Personal
2. Fungsi Sosial
3. Fungsi Fisik

Seni Rupa Dan Manusia

Seni dibagi menjadi dua kelompok yaitu:

1. Seni Murni Ialah Kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan spiritual
2. Seni Terapan ialah kelompok karya seni rupa yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan praktis

Secara Materiil

Jenis Jenis Seni:

1. Seni Lukis
2. Seni Patung
3. Seni Grafis
4. Seni Arsitektur
5. Seni rupa
6. 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 titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Seni rupa dilihat dari segi fungsinya dibedakan menjadi dua yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan, proses penciptaan seni rupa murni lebih menitik beratkan pada ekspresi jiwa semata misalnya lukisan, sedangkan seni rupa terapan proses pembuatannya memiliki tujuan dan fungsi tertentu misalnya seni kriya

Definisi desain

Desain merupakan suatu aktivitas kreatif, termasuk mewujudkan sesuatu yang baru dan bermanfaat, yang tidak permah ada sebelumnya. Oleh sebab itu, upaya desain dikategorikan sebagai bagian dari industri kreatif yang mampu menghadirkan sesuatu tampilan berbeda terhadap produk.

Istilah desain muncul sebagai hasil pola industri masal yang dimiliki serta pemikiran modernisme dengan azas spesialisasinya. Secara singkat istilah desain dapat diartikan sebagai hasil karya manusia yang harus dapat berfungsi untuk memecahkan suatu masalah (*problem solving*). Pada awalnya desain disebut sebagai seni terapan (*applied arts),* untuk membedakan dengan seni murni *(fine arts)*.

Desain Komunikasi Visual (DKV)

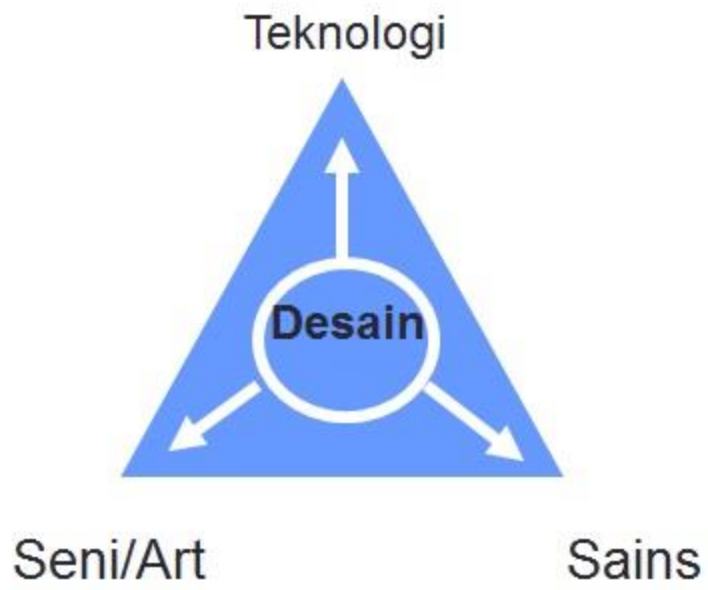
Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah cabang ilmu desain yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu (tujuan informasi ataupun tujuan persuasi yaitu mempengaruhi perilaku).

Seni dan desain tentunya sangatlah memiliki hubungan yang erat, seperti yang kita ketahui ilmu Desain adalah gambar untuk merencanakan sesuatu bentuk benda. Desain adalah pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda buatan. Desain adalah suatu rencana yang terdiri dari beberapa unsur untuk mewujudkan suatu hasil yang nyata. Dari sini kita bias ketahui bahwa ilmu seni design sangatlah berkaitan erat dengan ilmu seni, yang merancangkan atau membuat sesuatu melalui proses imajinasi, dan dengan mengandalkan berbagai teknik/cara untuk membuat karya yang indah.

Lingkup Senirupa

Membicarakan senirupa maupun desain,dari cabang kelompok rupa baik dalam Bentuk media dua atau tiga dimensi,maupun dari kelompokrupa apapun tidak dapat

dipisahkan dari pembahasan mengenai estetika atau pun dalam bahasa yang lebih sederhana adalah keindahan. Seni rupa merupakan satu bentuk kesenian yang mempergunakan medium rupa sebagai media ungkapnya.



Medium

Merupakan sarana yang digunakan untuk menunjang terbentuknya suatu karya seni. Sedang bentuk

Hubungan antar cabang seni terletak pada nilai estetikanya, perbedaan hanya pada medium fisik karena pemakaian material yang berbeda. Sebagai contoh ada yang memilih media kayu, keramik, perunggu atau pun media lainnya sebagai mediaungkap karya senirupa trimatra atau 3 dimensi. Begitu juga untuk pemilihan media dwimatra atau 2 dimensi dapat memilih media lain selain kertas.

Pendidikan Seni

Istilah seni bersumber dari beberapa pendapat diantaranya bahwa kata seni berasal dari "*sani*" dalam bahasa sansekerta yang berarti pemujaan, pelayanan, donasi, permintaan atau pencarian dengan hormat dan jujur. Ada yang mengatakan seni berasal dari bahasa belanda "*genie*" atau jenius. Atau versi yang lain seni disebut cilpa

yang berarti bewarna (kata sifat) atau pewarna (kata benda), kemudian berkembang menjadi cilpacastra yang berarti segala macam kekriyaan (hasil keterampilan tangan) yang artistik. Dalam perkembangan selanjutnya dari kata seni muncul pengertian seni yaitu seni sebagai karya seni (work of art), seni sebagai kemahiran (skill), seni sebagai kegiatan manusia (human activity).

Menurut Ki Hajar Dewantara, seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaanya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Akhdiat K. Miharja yang menyebutkan bahwa seni adalah kegiatan rohani manusia yang merefleksi realitas (kenyataan) dalam suatu karya yang berkat bentuk dan isinya mempunyai daya untuk membangkitkan pengalaman tertentu dalam alam rohani si penerimanya.

Dalam kehidupan sehari-hari sebenarnya aktivitas berkesenian selalu dialami manusia. Hanya saja terkadang kita tidak menyadari atau merasakannya bahwa aktivitasnya merupakan bagian dari ekspresi seni yang alami.

Seni secara teori dapat dibagi menjadi dua bagian besar yaitu seni murni dan seni terapan. Seni murni adalah penciptaan seni yang hanya mempertimbangkan fungsi dan bentuknya, sedangkan seni terapan adalah penciptaan seni yang dirancang untuk kepentingan tertentu di luar fungsi sebenarnya.

Dengan kajian tentang seni di atas, bahwa proses pendidikan seni tidak hanya difungsikan untuk melatih siswa agar mampu menguasai proses dan teknik berkarya saja. Namun melalui proses dan ini juga difungsikan sebagai alat pendidikan dalam mengembangkan siswa agar lebih optimal. Pendidikan seni berperan mengembangkan kecerdasan intelektual (IQ), kecerdasan emosional (EQ), kecerdasan kreativitas (CQ), kecerdasan spiritual (SQ), dan multi-intelegency (MI).

II. Pertemuan 3

II.1. Limas Citra Manusia

Pada saat ini yang diunggulkan IQ, EQ, dan SQ. Masing-masing merupakan puncak dari suatu piramida pertumbuhan. Limas citra manusia ada karena ketidakpuasan

terhadap keadaan kreativitas. Oleh karena itu pada tahun 1920 Prof. Dr. Primadi Tabrani menciptakan “Limas Citra Manusia”.

a. Intuisi

   Kisah nyata yang diceritakan, mengikuti kegiatan yang digambarkan dan menyelesaikan gambar serta menjelaskannya. Dalam Intusi ini mencakup:

b. Imajination

   Kemampuan untuk membentuk kesan mental.

c. Emotion

   Perasaan seseorang terhapap sesuatu.

d. Movement

   Aktivitas, gerak atau perpindahan

   Misalnya: siswa menggambar suatu benda dan mampu mempresentasikan atau menjelaskan gambar.

e. Correctness

   Anak dapat mengoreksi agar ada tanggung jawab. Dalam correctness ini mencakup:

f. Rasional

   Menceritakan suatu kisah nyata yang sesuai dengan rasional.

g. Movement

   Aktivitas, gerak atau perpindahan.

h. Imajination

   Kemampuan untuk membentuk kesan mental.

i. Fitness

   Anak dapat bermain dengan leluasa dengan imajinasinya. Dalam fitness ini mencakup: Physical Keadaan tubuh seseorang.

j. Movement

   Aktivitas, gerak atau perpindahan

k. Emotion

   Perasaan seseorang terhapap sesuatu.

   Misalnya: memanjat dari tali jaring yang diimajinasikan sebagai alat panjat.

l. Goodness

Anak menggunakan benda-benda yang sudah tidak terpakai. Dalam goodness ini mencakup:

a. Creativity

   Kemampuan seseorang untuk mengekspresikan ide.

b. Imajinaton

   Kemampuan untuk membentuk kesan mental.

c. Emotion

d. Perasaan seseorang terhapap sesuatu.

   Misalnya: menggunakan botol-botol bekas menjadi karya seperti vas bunga.



Pengaruh Citra Limas Manusia Terhadap Pendidikan Seni

Dalam citra limas manusia telah dikemukakan bahwa kemampuan anak itu terbagi atas intuisi, correctness, fitness, dan goodness. Semua kemampuan ini akan dibutuhkan dalam pembelajaran pada pendidikan seni. Dalam pendidikan seni siswa akan berimajinasi sesuai dengan kreativitas masing-masing dari mereka. Mereka akan dapat menemukan suatu karya dari hasil imajinasi yang didapatnya. Dan mereka akan mampu menuangkanya ke dalam bentuk suatu karya seni.

Dalam proses pembelajaran juga diperlukan perbaikan diri dalam mengembangkan kreativitas berkaya seni. Selain itu, juga ada kegiatan, gerakan (movement) atau suatu tindakan untuk menghasilkan suatu karya seni. Anak akan selalu dilatih untuk dapat mengasah kreativitasnya. Dengan demikian sudah jelas sekali bahwa “Citra Limas Manusia” itu sangat berpengaruh terhadap proses pembelajaran pada pendidikan seni.

Dalam pembelajaran Pendidikan Seni Rupa tentang “Citra Limas Manusia” cukup mudah dipahami kaitanya dengan kemampuan anak. Adanya Intuisi, Correctness, Fitness, dan Goodnes yang merupakan unsur kemampuan anak yang dijelaskan dengan contoh real dalam kehidupan anak sangat relevan dengan pemahaman mahasiswa tentang manusia seutuhnya.

Intuisi dengan unsur imajination, emotion, dan movement, merupakan Kisah nyata yang diceritakan, mengikuti kegiatan yang digambarkan dan menyelesaikan gambar serta menjelaskannya. Correctness dengan unsur rasional, movement, dan imajination, Anak dapat mengoreksi agar ada tanggung jawab. Fitness dengan unsur physical, movement, dan emotion, Anak dapat bermain dengan leluasa dengan imajinasinya. Dan goodness dengan unsur creativity, imajination dan emotion, Anak menggunakan benda-benda yang sudah tidak terpakai. Semua hal itu merupakan kemampuan anak yang terdapat pada “Citra Limas Manusia”. Cukup mudah dipahami kaitanya dengan perkembangan untuk pendidikan seni dengan kemampuan anak.

III. Pertemuan 4

III.a. Aspek tanda

Manusia adalah mahkluk yang setiap saat memproduksi tanda. Tanda merupakan bentuk visual, audio atau apapun yang dapat ditangkap panca indera manusia. Tanda dapat dimaksudkan untuk berkomunikasi dengan orang lain ataupun tidak untuk berkomunikasi. Tanda dapat diintrepetasi atau dimaknai oleh orang lain yang mengamati tanda bila dipahami pula kodenya. Di dalam melakukan interpretasi tanda pada sebuah kebudayaan maka harus dipahami latar budaya, yakni konvensi budaya masyarakat pendukung tanda tersebut. Charles Sanders Peirce yang menyebut latar budaya merupakan keseluruhan dari peraturan, perjanjian, dan kebiasaan yang dilembagakan yang kita sebut sebagai kode. Setiap proses terbentuknya tanda didasari oleh latar budaya sehingga terkonvensi di dalam kehidupan masyarakatnya.

Teori semiotika

Dalam kehidupan sehari-hari, kita tentu sering melihat dan menemukan berbagai hal dari yang terlihat kasat mata seperti benda dan warna; hingga hal-hal yang tidak begitu tampak jelas seperti gerak-gerik dan sikap orang lain. Mungkin hal-hal itu bukan lagi hal yang asing kita temui sehingga kita tidak terlalu memikirkan makna di baliknya, namun tahukah Anda kalau hal-hal tersebut bisa saja memiliki tanda dan arti tersendiri? Pada pembahasan kali ini, kita akan mengulas mengenai teori semiotika yang berisi kajian tanda dari Ferdinand de Saussure.

Pengertian Semiotika : seperti yang telah diulas sedikit, semiotika adalah kajian ilmu mengenai tanda yang ada dalam kehidupan manusia serta makna dibalik tanda tersebut. Ada beberapa pendapat mengenai asal kata semiotika yang keduanya dari bahasa Yunani, pertama adalah seme yang berarti “penafsiran tanda”, sedangkan yang kedua adalah semeion yang berarti “tanda”. Pada perkembangannya, terdapat beberapa ahli yang mengkaji semiotika dalam studi mereka dan menciptakan teori-teori semiotika, salah satunya adalah Ferdinand de Saussure. (Baca juga: Konvergensi Media)

Saussure yang menggunakan istilah semiologi dalam kajian semiotikanya mengusung pendekatan bahasa atau linguistik dalam studinya, tak jauh karena ia memiliki latar belakang linguistik. Saussure lahir pada tahun 1857 dan mulai menyukai bidang bahasa dan kesustraan sejak kecil, bahkan pada usia 15 tahun ia menulis tulisan yang berjudul essai sur les langue. Saussure kemudian mempelajari bidang bahasa lebih mendalam di Leipzig dan Berlin, serta mempelajari berbagai bahasa yang salah satunya adalah bahasa Sansekerta.

Semiologi menurut Saussure adalah kajian mengenai tanda dalam kehidupan sosial manusia, mencakup apa saja tanda tersebut dan hukum apa yang mengatur terbentuknya tanda. Hal ini menunjukkan bahwa tanda dan makna dibalik tanda terbentuk dalam kehidupan sosial dan terpengaruhi oleh sistem (atau hukum) yang berlaku di dalamnya.

Ada beberapa hal dalam sistem yang mempengaruhi pembentukan dan pelestarian tanda dalam masyarakat, dan Saussure lebih menekankan pada peranan bahasa dibanding aspek lain seperti sistem tulisan, agama, sopan-santun, adat istiadat, dan lain sebagainya. (Baca juga: Fotografi Jurnalistik)

Konsep dari Teori Semiotika Ferdinand De Saussure

Konsep semiotika atau semiologi dari Ferdinand de Saussure memiliki empat konsep, yaitu:

III.b.. Signifiant dan Signifie

Konsep pertama adalah signifiant dan signifie yang menurut Saussure merupakan komponen pembentuk tanda dan tidak bisa dipisahkan peranannya satu sama lain. Signifiant, atau disebut juga signifier, merupakan hal-hal yang tertangkap oleh pikiran kita seperti citra bunyi, gambaran visual, dan lain sebagainya. Sedangkan signifie, atau yang disebut juga sebagai signified, merupakan makna atau kesan yang ada dalam pikiran kita terhadap apa yang tertangkap. (Baca juga: Teori Efek Media Massa)

Jika ditinjau dari segi linguistik yang merupakan dasar dari konsep semiologi Saussure, perumpamaannya bisa dianalogikan dengan kata dan benda “pintu”. Pintu secara signifiant merupakan komponen dari kumpulan huruf yaitu p-i-n-t-u, sedangkan secara signifie dapat dipahami sebagai sesuatu yang menghubungkan satu ruang dengan ruang lain. Kombinasi dari signifiant dan signifie ini yang kemudian membentuk tanda atas “pintu”, bukan sekedar benda mati yang digunakan oleh manusia.

Makna tanda

Tanda (sign) adalah sesuatu yang bersifat fisik, bisa dipersepsi indra kita; tanda mengacu pada sesuatu di luar tanda itu sendiri; dan bergantung pada pengenalan oleh penggunanya sehingga bisa disebut “tanda”. Sementara itu makna adalah adalah hasil dari penandaan. Makna bukanlah konsep yang mutlak dan statis yang bisa ditemukan dalam kemasan pesan. Pemaknaan merupakan proses aktif. Para ahli semiotika menggunakan kata kerja seperti menciptakan, membangkitkan, atau menegosiasikan untuk mengacu pada proses pemaknaan. Makna merupakan hasil interaksi dinamis antara tanda, interpretant dan objek; makna secara historis ditempatkan dan mungkin akan berubah seiring dengan perjalanan waktu.

Charles sanders Pierce membagi tanda menjadi tiga tipe, yaitu :

Icon, menunjukkan tanda yang memiliki kemiripan dengan objek, icon biasanya sangat jelasa dalam tanda-tanda visual. Foto diri kita adalah sebuah icon, demikian pula foto hewan atau benda-benda lainnya. Tanda visual umum yang biasa ditempel dipintu kamar kecil yang menggambakan pria dan wanita adalah sebuah icon

Indeks, merupakan tanda yang memiliki hubungan eksistensial dengan objek yang ditandai, dan hubungan tersebut biasanya bersifat langsung. Asap adalah indeks dari api, bersin merupakan indeks dari flu, awan hitam merupakan indeks dari hujan.

Symbol, adalah tanda hubungan dengan objeknya hanya berdasarkan konvensi, kesepakatan dan aturan; simbol biasanya bersifat arbitrary karena penandaannya bersifat “manasuka” dalam artian, tidak ada hubungan antara tanda dengan objek yang

ditandai. Kata-kata dalam bahasa umumnya adalah sebuah simbol, warna merah-putih dalam bendera kenegaraan kita juga adalah simbol.

Makna dan tanda adalah hal yang sangat esensial dalam studi komunikasi. Sesungguhnya komunikasi – dalam perspektif semiotik – adalah sebagai pembangkitan makna (the generation of meaning). Secara sederhana hubungan antara komunikasi, makna dan tanda dapat dilustrasikan sebagai berikut :

Ketika kita berkomunikasi dengan orang lain, saya harus membuat pesan dalam bentuk tanda (sign). Pesan-pesan itu, kemudian, mendorong kita untuk menciptakan makna untuk diri kita sendiri yang terkait dalam beberapa hal dengan makna yang kita buat untuk dalam pesan. Makin banyak kita berbagi “kode” yang sama, makin banyak kita menggunakan sistem tanda yang sama, maka makin dekat “makna” kita berdua atas pesan yang datang pada masing-masing kita.

IV. Pertemuan 5 dan 6

Manusia telah melakukan aktivitas menggambar sejak jaman purba. Cara yang mereka gunakan masih sangat sederhana yaitu tidak dengan menarik garis tetapi menyablon dengan memasang tangan pada dinding gua selanjutnya memberi warna pada dinding yang tidak tertutup tangan. Gambar seperti ini dapat kita temukan pada dinding gua yang dibuat pada jaman prasejarah 5000 tahun SM di Leang-leang ,Bugis Sulawesi Selatan.

Manusia prasejarah memiliki pandangan terhadap sebuah gambar bahwa alam merupakan bidang bukan garis. Mereka memulai menggambar menggunakan garis ketika bermain-main dengan tongkat di tanah pasir. Garis yang mereka buat akhirnya menemukan bidang misalnya lingkaran. Lingkaran tersebut dirasakan ada kemiripan dengan bentuk realita misalnya kepala banteng. Lalu mereka memperjelas dengan dengan mata, mulut dan hidung. Begitulah manusia menggambar sampai berkembang sampai saat ini.



Gambar 1. Anak-anak melakukan kegiatan menggambar seperti manusia prasejarah (Foto : Samodro, 2010)

Menggambar adalah cara berkomunikasi manusia yang paling efektif sebelum adanya simbol huruf. Pada masa anak-anak, kegiatan menggambar dilakukan karena anak-anak ingin berkomunikasi. Tujuan mereka adalah berkomunikasi melalui gambar. Upaya ini dilakukan karena image riil lebih mudah mereka kaitkan dengan wujud visual. Cara berkomunikasi seperti ini tampak seperti yang digunakan manusia purba ketika mereka memulai awal kebudayaanya. Mereka melakukannya selama beribu-ribu tahun sampai akhirnya berkembang menjadi manusia moderen. Apabila dilihat cara mereka mengungkapkan gagasannya dalam wujud gambar maka yang dilakukan selama beribu-ribu tahun sebenarnya tampak sama seperti apa yang dilakukan kita pada masa anak-anak dulu. Perbedaannya proses yang kita lakukan pada masa anak-anak waktunya singkat yakni beberapa tahun saja. Apabila diperhatikan maka pada masa anak-anak kita mulanya tampak primitif seperti halnya manusia prasejarah. Coretan-coretan yang kita lakukan sangat bebas yang seakan-akan tanpa makna. Tujuannya adalah mengekspresikan dorongan-dorongan eksplorasi pada diri kita.

Senirupa pada masa prasejarah

	mitis vegetasi	ontologis produksi	fungsional konsumsi
kematian			
seks			
eksploras			

Tabel 1. Skema mengenai tiga tahap belajar. (Van Peursen 1976)

Ketiga tahap belajar yang terjadi dalam ketiga sikap kebudayaan beserta hubungan dasar antara manusia dan kematian, seksualitas, serta dorongan bereksplorasi. Bidang yang berwarna gelap menunjukkan

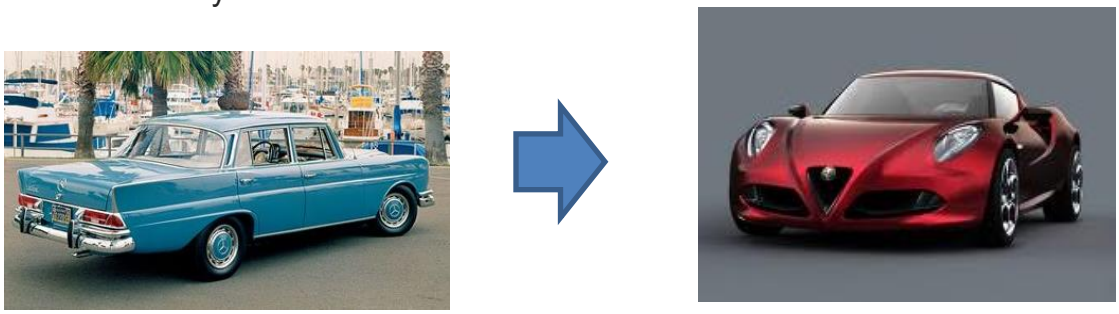
	MITIS VEGETASI	ONTOLOGIS PRODUKSI	FUNGSIONAL KONSUMSI
KEMATIAN	Pada tahap ini sikap manusia merasakan dirinya terkepung oleh kekuatan-kekuatan gaib sekitarnya, yaitu kekuasaan dewa-dewa alam raya atau kekuasaan kesuburan. Masyarakat pada tahap ini masih sangat	Pada tahap tahap ontologis seksualitas dibungkam karena pada tahap ini manusia mulai mencari hakekat mengenai segala sesuatu tentang kehidupan (ontologi).	Pada tahap fungsional kehidupan masyarakat tampak pada kehidupan manusia moderen. Tahap ini merupakan tahap pembebasan. Ekspresi seni tidak lagi dibicarakan dalam pembungkaman-
SEKS	tergantung pada kemurahan alam sehingga kekuasaan alam semesta sangat berpengaruh pada kelangsungan hidup mereka. Ragam hias dipengaruhi spirit animisme dinamisme/ Hindu/ Budha. Unsur	Tahap ini berlaku pada peradaban yang dipengaruhi oleh filsafat dan ilmu pengetahuan. Nilai-nilai pada tahap ini diberlakukan untuk membatasi aktivitas yang dianggap tidak menyalahi aturan dan	pembungkaman seperti pada tahap ontologis. Ekspresi seni bahkan menjadi komoditi yang diperjual belikan. Hukum pasar menjadi acuan dalam berekpresi seni. Ragam hias lebih moderen/ kontemporer
EKSPLORASI	binatang, seksualitas diungkapkan secara terbuka.	Norma (Islam). Unsur ragam hias batik tidak menggambarkan hewan/manusia karena tidak sesuai ajaran Islam. Motif tanaman, bunga dll digunakan pada ragam hias batik.	sehingga cenderung lebih bebas. Kreativitas menjadi ujung tombak kualitas karya batik.Aturan nilai yang sebelumnya sangat kuat pada tahap ontologis kini mengalami pengurangan.

V. Pertemuan 7

Senirupa tradisi dan moderen

Fungsi dan Tujuan Seni Modern

- Seni rupa modern memberikan warna baru dalam pemenuhan kebutuhan fisik dan psikis manusia
- Meningkatkan kepopuleran para seniman, hal ini karena pada setiap karya yang diciptakan nama seniman pembuatnya selalu disertakan.
- Penemuan-penemuan baru hasil eksperimen para seniman modern memberikan masyarakat banyak pilihan dalam menentukan karya seni yang disukainya



Desain adalah menciptakan bentuk dan fungsi yang baru.



Berinovasi dengan seni tradisi

VI. Pertemuan 8-14

Creatifpreneursip pada bidang senirupa

Pengertian Creative Entrepreneurship

Praktik mendirikan bisnis atau menetapkan diri sebagai wiraswasta di salah satu industri kreatif. Fokus wirausahawan merupakan pengusaha sosial yang sangat peduli dengan penciptaan dan eksploitasi modal kreatif atau intelektual dan merupakan investor yang berbakat.



Kreatifitas dalam industry kreatif dapat dilakukan melalui pola industry tradisional menuju pola industry modern (skema Samodro).

Prinsip-prinsip desain

Prinsip desain menentukan apa yang dibuat dengan setiap elemen desain dan bagaimana kita membuatnya. Empat prinsip desain tersebut adalah:

- **Keseimbangan *(balance)***

Keseimbangan adalah sebuah penyaluran atau pendistribusian yang sederajat atas berat/ bobot.

- **Ritme *(rhytme)***

Ritme adalah sebuah pola yang dikreasikan dengan mengulang-ulang elemen yang bervariasi.

- **Tekanan *(emphasis)***

Tekanan adalah apa yang paling menonjol mendapatkan perhatian yang pertama.

- **Kesatuan *(unity)***

Kesatuan adalah seluruh elemen terlihat saling memiliki.

Desain harus menghasilkan sesuatu (barang atau jasa) yang mengalami proses peningkatan nilai menjadi lebih tinggi atau lebih banyak.