RANCANGAN PEMBELAJARAN

SENI GRAFIS 2

(Serigraphy)

SILABUS

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

BUKU AJAR

Dosen:

Drs. Ariusmedi, M. Sn.

Drs. Irwan, M. Sn.

PROGRAM STUDI : PENDIDIKAN SENI RUPA
JURUSAN SENI RUPA – FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2012

Buku Ajar

Bahan Kajian	: Seni Grafis 2 (<i>serigraphy</i>)
SKS	: 3 (tiga)
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Pertemuan Ke	: 1-2
Dosen	: Drs. Ariusmedi, M.Sn. Drs. Irwan, M.Sn.

Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) terkait KKNi

Ruang Lingkup Seni Grafis serta bagian-bagiannya:

- Sejarah singkat, perkembangan, serta potensi Serigraphy sebagai salah satu teknik dalam karya seni murni.
- Memahami beberapa cara/metode dalam teknik Serigraphy, yang diarahkan pada aspek kreativitas kebebasan dalam berkarya seni

Soft skills/Karakter: Memahami tentang perkembangan Seni Grafis khususnya Serigraphy sebagai karya seni murni.

Bagian 1

Pengetahuan/pemahaman

Materi :

- Ruang lingkup serta perkembangan Seni Grafis dalam karya seni rupa murni.
- Serigraphy sebagai alternatif pilihan dalam berkesenian
- Pengetahuan tentang cetak mencetak dua dimensi

Pengantar

Dalam bagian pertama ini dipaparkan teori serta pengetahuan tentang ruang lingkup serta perkembangan seni grafis khususnya teknik serigraphy. Waktu yang dialokasikan pada bagian ini adalah 2 (dua) kali tatap muka. Dengan alokasi yang sudah ditetapkan tersebut diharapkan mahasiswa dapat memahami diantaranya; tentang ruang lingkup dan perkembangan seni grafis, serigraphy sebagai bagian dari seni grafis serta pengetahuan tentang metode-metode yang dapat diterapkan dalam praktik studio.

Penyajian/Uraian Materi

Sekilas tentang Cetak Sablon

Cetak sablon atau cetak saring telah lama dikenal oleh bangsa Jepang sejak tahun 1664. Ketika itu, Yuzensai Miyasaki dan Zisukeo Mirose mengembangkannya dengan menyablon kain kimono beraneka motif. Penyablonan kimono ini dilatar-belakangi oleh kebijakan Kaisar Jepang yang melarang penggunaan kimono bermotif tulis tangan. Pasalnya, Kaisar sangat prihatin dengan tingginya harga kimono motif tulis tangan yang beredar di pasaran. Dengan kebijakan tersebut, harga kimono dapat ditekan, dan kimono motif sablon mulai banyak digunakan masyarakat Jepang. Sejak itu, teknik cetak sablon terus berkembang dan merambah ke berbagai negara. Sablon pada saat itu belum memakai kain gasa atau screen, mereka masih menggunakan teknik pencapan atau menggunakan model cetakan atau mal. Pada tahun 1907, seorang pria berkebangsaan Inggris, Samuel Simon, mengembangkan teknik sablon menggunakan *Chiffon* sebagai pola (form) untuk mencetak. Chiffon merupakan bahan rajut yang terbuat dari benang sutera halus. Bahan rajut inilah yang merupakan cikal bakal kain gasa untuk menyablon. Prinsip kerja dengan cara ini adalah, tinta yang digunakan untuk mencetak dialirkan melalui kain gasa atau kain saring. Gambar yang tercetak akan mengikuti pola gambar yang ada pada kain gasa. Itu sebabnya teknik ini dikenal dengan sebutan *silk screen printing*, yang berarti mencetak menggunakan kain saring sutera.

Kata sablon berasal dari bahasa Belanda yakni *schablon*. Dalam kamus besar bahasa Indonesia, kata sablon didefinisikan sebagai pola berdesain yang dapat dilukis berdasarkan contoh.

Pengertian Cetak Saring

Cetak saring adalah teknik cetak yang acuan cetaknya tidak tinggi, tidak datar, dan juga tidak dalam, tetapi pencetakannya dikerjakan dengan menggunakan selemba layar atau kain penyaring (screen) yang dikenal dengan nama *gasa sutra halus* atau *monyl* (Sutarmo, 1983 : 5). Karena acuan cetaknya

terbuat dari gasa sutra halus seperti saringan, maka proses cetak disebut cetak saring. Proses cetak ini sangat cocok untuk pekerjaan yang oplagnya tidak terlalu banyak. Kelebihan dari proses cetak ini yakni dapat diterapkan pada setiap macam bentuk dan sifat benda, baik yang berbentuk datar maupun yang berbentuk lengkungan. Demikian pula dengan jenis dan karakter dari benda yang akan dicetak, baik pada benda yang meresap tinta maupun tidak meresap, misalnya, pada kaca, plastik, logam, kertas, kain, dan sebagainya.

Ruang lingkup Seni Grafis

Secara sederhana, seni grafis adalah bentuk ungkapan seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan metode cetak-mencetak. Karenanya, karya grafis memungkinkan berjumlah lebih dari satu, berbeda dengan karya lukis yang tunggal atau hanya satu. Dengan demikian suatu karya grafis yang sama dapat dinikmati atau dimiliki oleh banyak peminat. Proses cetak dalam seni *grafis* cenderung terbatas pada proses yang normal, suatu proses yang langsung melibatkan keterampilan tangan sang seniman.

Meskipun keduanya menggunakan proses cetak, karya seni grafis dibedakan dari karya reproduksi. Karya reproduksi lahir dari kebutuhan untuk memperbanyak suatu karya tunggal (misalnya lukisan, *foto*), biasanya dengan teknik cetak mekanis-*fotografis*, dan cenderung untuk kebutuhan massa. Sedangkan karya seni grafis bertitik tolak dari kebutuhan seni dari senimannya.

Karena faktor pekerjaan yang seringkali membutuhkan waktu yang lama dan peralatan cetak yang sederhana, maka jumlah hasil cetakan suatu karya seni grafis biasanya dalam jumlah yang terbatas dan disebut sebagai karya “cetak murni” (*original print*). Untuk mempertegas *orisinalitas* karya seni grafis, senimannya selalu membubuhkan tanda tangan, tahun pembuatan, judul karya, dan tanda nomor urut cetak serta jumlah cetakan pada bagian bawah karyanya dengan menggunakan pensil, misalnya 10/25 berarti cetakan ke 10 dari 25 jumlah cetakan.

Pemberian warna bagi pembuat karya grafis (seniman grafis) dapat dilakukan dengan banyak cara. Ada yang menerapkan dengan cara menggunakan bahan ‘klise’ yang terpisah atau teknik pewarnaan multi-klise, dan ada juga dengan

menggunakan pendekatan ‘reduksionis’. Dalam teknik pewarnaan multi-klise, terdapat sejumlah ‘klise’, yang masing-masingnya menghasilkan warna yang berbeda. Klise yang terpisah dan menghasilkan warna yang berbeda tersebut kemudian diterapkan pada tahapan tertentu untuk menghasilkan karya secara keseluruhan. Rata-rata digunakan 3 sampai 4 klise untuk mendapatkan karya yang multi colour, bahkan adakalanya seorang seniman grafis menggunakan sampai dengan tujuh klise. Tiap penerapan warna akan berinteraksi dengan warna lain yang telah diterapkan pada bidang cetakan. Biasanya warna yang paling terang diterapkan lebih dahulu, selanjutnya ke warna yang lebih gelap.

Pada pendekatan ‘reduksionis’ untuk menghasilkan warna pertama biasanya dimulai dengan ‘mencetak’ dari ‘klise’ dalam keadaan kosong, sebelum melakukan proses cetak. Kemudian melanjutkan dengan unsur rupa lainnya, sesuai dengan konsep dan rancangan dalam berkarya. Hal ini berlanjut terus, sampai mendapatkan wujud karya serta pewarnaan yang diinginkan. Prinsipnya, pada proses ini bagian klise yang ‘digarap’ akan menampilkan warna yang telah tercetak sebelumnya. Demikian seterusnya, sehingga ‘klise’ yang digunakan mengalami pengurangan secara berangsur-angsur (proses terjadinya reduksi pada bahan klise).

Secara umum, proses seni grafis dapat diklasifikasikan menjadi empat teknik dasar, yaitu; cetak-tinggi (*relief print*), cetak-dalam (*intaglio*), cetak-datar (*lithography*) dan cetak saring (*silk screen printing*).

Dari beberapa teknik cetak grafis yang disebutkan di atas, cetak ‘*silk screen printing*’ merupakan teknik yang relatif baru di kalangan pekerja seni. Penggunaan teknik ‘*silk screen printing*’ pada awalnya lebih banyak dimanfaatkan sebagai medium pada konteks seni terapan yang lebih berorientasi kepada selera pasar (komersil). Seiring dengan perjalanan waktu dan tuntutan kreativitas dari pekerja seni, maka dicoba untuk memanfaatkan teknik ‘*silk screen printing*’ sebagai media dalam berkarya seni murni (*fine art medium*). Meskipun pada awalnya mengalami kemunduran sampai beberapa puluh tahun kemudian.

Adalah “Anthony Velonis” sebagai salah seorang pekerja seni berkebangsaan Amerika yang menghidupkan kembali, serta memberikan dorongan dari pada

perkembangan '*silk screen printing*' sebagai media dalam berkarya seni murni (*fine art*). Tokoh-tokoh lain yang ikut andil dalam membantu perkembangan teknik ini, diantaranya, adalah; Carol Zigrosser, Hyman Warsager, Guy Mac Coy, Harry Stornberg dan lain-lain.

Carol Zigrosser, yang menjabat sebagai curator dalam bidang '*print*' di Philadelphia Museum of Art yang pertama-tama membuat perbedaan tegas antara *silk screen printing* sebagai media seni terapan/komersil terhadap *silk screen printing* sebagai media seni murni (*fine art*). Dalam konteks seni murni (*fine art*), ia memberikan istilah dengan sebutan 'serigrafi'. Serigrafi berasal dari penggalan kata 'seri' (latin) yang berarti sutra, dan kata 'graphein' (Yunani), yang berarti menulis atau menggambar. Sedangkan '*silk screen printing*' berasal dari bahasa Inggris, bila diterjemahkan dari apa yang tertulis, dapat diartikan; 'mencetak dengan layar sutera'.

Istilah lain yang sering juga digunakan dalam media serigrafi ini adalah cetak saring. Sesuai dengan istilahnya, proses ini mengandalkan penyaringan dalam pencetakannya. Di sini yang berperan sebagai acuan cetak adalah alat saring yang terbuat dari sejenis kain sutera yang lebih dikenal dengan "*monyl*". Konsep sederhananya adalah, dimana bagian bergambar merupakan bagian terbuka pada saringan tersebut, dengan demikian bagian bergambar (terbuka) akan meloloskan tinta ke atas kertas yang akan dicetak. Potensi ungkapan rupa melalui media cetak-saring terletak pada kemampuannya untuk menerapkan banyak warna pada karya dan warna-warna itu bisa tampil utuh serta tetap cerah.

Serigrafi sebagai salah satu teknik dalam seni grafis

Dalam konteks seni terapan, sebutan cetak sablon lebih populer dan sudah dikenal masyarakat luas dewasa ini. Namun proses cetak dengan istilah-istilah; *silk screen printing*, serigrafi, maupun cetak saring, sudah merupakan bagian dari karya seni grafis dalam konteks seni murni. Selanjutnya, untuk menghindari kesalah-pahaman serta menyamakan persepsi bagi pembaca, istilah yang dipakai dalam buku ajar ini adalah 'serigrafi'.

Metode atau cara dalam teknik ‘serigrafi’

1. Metode pola potong
2. Metode fotografis/afdruk
3. Metode blok/colet
4. Metode kombinasi

Metode pola potong

Sebelum ditemukannya obat afdruk dan gasa screen, pelaksanaan proses cetak dua dimensi dilakukan dengan metode pola potong. Bahkan jauh sebelumnya proses cetak dilakukan dengan memanfaatkan lembaran kertas atau plastik yang dilobangi, menggunakan alat yang runcing atau tajam sebagai pola/motif gambar yang akan dicetak. Cara ini merupakan metoda tertua dan primitif, namun sampai sekarang masih dimanfaatkan untuk mengerjakan berbagai keperluan, misalnya; untuk pemberian merek-merek atau lambang-lambang pada suatu produk dalam bidang industri dan perusahaan tertentu. Metode pengerjaan seperti ini, hanya terbatas pada obyek gambar (motif) yang relatif besar dan hanya dengan jumlah cetakan yang tidak begitu banyak.

Pada prinsipnya, dengan metode pola potong ini, lembaran kertas atau plastik yang digunakan sebagai acuan cetak adalah memanfaatkan adanya posisi positif dan negatif pada permukaan ‘klise’. Gambar cetak didapatkan dengan menyaputkan atau dengan menyemburkan ‘pigmen’ (pewarna) melalui celah-celah yang terbuka (posisi negatif) dari permukaan ‘klise’ tersebut. Proses cetak dari metode ini sebenarnya sangat sederhana, yaitu meloloskan pewarna (tinta cetak) ke atas bidang atau barang yang akan dicetak sesuai dengan pola gambar yang telah dipotong-potong sebelumnya. Setelah ‘menyemburkan’ secara merata bahan pewarna ke atas permukaan/bidang yang akan dicetak, selanjutnya ‘acuan’ cetakan diangkat, hasilnya adalah sebuah gambar/motif, sesuai dengan pola (bagian yang berlobang) dari ‘acuan’ cetakan tersebut. Proses ini dikerjakan secara berulang-ulang, sampai jumlah cetakan sudah dipenuhi, atau bila ‘acuan’ cetaknya tidak dapat digunakan lagi.

Contoh karya

Alat dan bahan yang digunakan pada metode pola potong

- Kertas karton atau plastik transparan yang digunakan sebagai bidang klise.
- Kertas gambar, yang digunakan sebagai bidang/lembaran yang akan dicetak.
- Cat tembok, sebagai bahan dasar dalam pemberian warna setelah dicampur dengan sari warna.
- Pisau *cutter*, yang berfungsi untuk memotong bagian-bagian yang akan dilobangi pada bidang klise. Pada bagian yang berlobang inilah sebagai tempat mengalirkan cat/tinta dalam proses cetak.
- Busa, yang digunakan untuk ‘mencocol’ cat/tinta, dalam proses pemberian warna diatas permukaan bidang yang akan dicetak. Pemberian warna ini dapat juga dilakukan dengan cara ‘menyemburkan’ bahan pewarna pada bidang cetakan.

Metode fotografis/afdruk

Setelah ditemukannya obat afdruk dan gasa screen, metode pengerjaan dalam proses cetak dengan teknik serigrafi ini, semakin berkembang. Disamping dapat membuat cetakan yang lebih banyak dengan memanfaatkan waktu yang lebih efisien, juga mendapatkan hasil cetakan yang lebih halus dan akurasi yang tinggi.

Dengan perkembangannya yang pesat, serta memegang peranan yang cukup penting di bidang industri dan perusahaan, sehingga media 'silk screen printing' dengan metode fotografis ini semakin diminati sebagai media reproduksi dalam bidang percetakan. Minat terhadap media reproduksi cetak ini, tidak hanya dalam bidang industri modern yang bersifat komersil saja, tapi juga dimanfaatkan sebagai media dalam menciptakan karya seni murni (*fine art*).

Dengan berkembangnya teknologi komputer dewasa ini, menjadikan para pekerja seni khususnya seniman grafis semakin 'bergairah', dalam menciptakan karya-karya melalui media 'silk screen printing' khususnya melalui metode fotografis ini. Karena dengan metode tersebut, para pekerja seni lebih leluasa dan bebas berkreasi dan berekspresi. Disamping itu, dengan metode fotografis ini, seniman dapat membuat karya dengan memadukan beberapa obyek (image) yang sudah ada kedalam sebuah karya yang direncanakan.

Hanya saja dengan metode fotografis ini memang sedikit lebih rumit dan harus menjalani beberapa proses, yang diawali dari perancangan atau rencana karya yang akan dibuat sampai ke proses pencetakan. Unsur-unsur rupa yang akan diterapkan dalam karya, dapat dibuat secara manual, atau dapat juga menggunakan gambar-gambar (image) yang sudah ada. Selanjutnya, dari rancangan karya tersebut dibuatkan film positif, yang nantinya digunakan sebagai perantara dalam proses penyinaran (afdruk) ke atas permukaan 'screen'. Melalui proses afdruk inilah akan dihasilkan 'klise' sebagai acuan cetak. Oleh karena prosedur yang harus dilakukan melalui proses afdruk inilah, sehingga disebut dengan metode fotografis.

Kelebihan dari pada metode ini adalah, dapat membuat atau menghasilkan karya yang lebih baik, karena unsur-unsur rupa yang diterapkan pada karya dapat dibuat lebih bervariasi dengan akurasi yang tinggi. Disamping itu, dengan metode fotografis ini seniman grafis dapat memanfaatkan gambar-gambar (image) yang sudah ada, tanpa harus membuatnya dengan tangan (manual). Hanya saja, sebagai karya seni murni, calon seniman harus paham tentang konsep berkaryanya,

meskipun memanfaatkan ‘image’ yang sudah ada sebagai bagian atau elemen dalam karya yang diciptakan.

Contoh karya

Karya: G. Sidharta
'Khayalan sebuah topeng' (1981)
cetak saring (*serigraphy*) 65x55cm

Alat dan bahan yang digunakan dalam metode fotografis

- **Screen** atau gasa screen, adalah alat untuk mencetak gambar (image) pada bidang yang akan dicetak. Gasa screen ini adalah suatu alat berupa bidang yang berpori-pori sangat halus sehingga menyerupai kain sutra. Lubang pori-pori pada gasa screen ini berfungsi menyaring dan menentukan jumlah cat/tinta yang keluar melalui pori-pori. Kerapatan pori-pori gasa screen ini di bagi tiga macam, yaitu *screen* kasar, cocok untuk media atau bidang cetakan yang menyerap banyak air, seperti kain yang berdasar kaos. Nomor kerapatannya antara 55 T- 70T (T = *Thick* , satuan kerapatan dan ketebalan benang-benang *screen*). *Screen* sedang, cocok untuk benda yang tidak menyerap banyak air seperti, kertas dan kulit imitasi, nomor kerapatannya antara 90 T – 120T. *Screen* halus, cocok untuk benda yang tidak menyerap air seperti plastik, kaca, mika dan sebagainya, dengan kerapatannya antara 150 T – 200 T.

Syarat-syarat screen yang baik adalah :

- Lentur
 - Tahan terhadap bahan kimia
 - Tahan air panas
 - Mudah dibersihkan
 - Diameter benang anyaman kecil
 - Anyaman kain tidak bergeser
- **Film positif**, merupakan bidang transparan yang digambar sesuai rancangan karya, yang nantinya digunakan sebagai perantara dalam proses penyinaran (afdruk) di atas permukaan 'screen'.
 - **Rakel**, merupakan alat yang digunakan untuk menerapkan/menekankan cat atau tinta dari bagian dalam *screen* terhadap bidang cetakan yang berada dibawahnya. *Rakel* ini umumnya di buat dengan bahan sintetik seperti *Polyrethane* atau *Polyviyl*. Bahan ini cukup kuat dan tahan akan kelembaban udara sehingga akan lebih awet. Adapun jenis *rakel* sesuai fungsinya seperti *rakel* lunak untuk yang memerlukan banyak tinta, *rakel* keras untuk hasil yang

detil dan halus. Bentuk ujung *rakel* pun ada beberapa jenis, seperti *rakel* tumpul, *rakel* bulat, *rakel* lancip, *rakel* lancip ujung datar, *rakel* miring dan *rakel* kotak.

- **Meja** digunakan sebagai alas atau dasar penempatan lembaran bidang yang akan dicetak

- **Engsel ‘Catok’ (engsel penyekat/ penjepit screen)**

Engsel Catok ini sebagai alat untuk menghubungkan alat cetak (bingkai screen) dengan meja pencetak. Catok ini berfungsi sebagai penggerak yang dapat menjamin kestabilan posisi hasil cetak, terutama pada tahap penyusunan warna. Gerakan-gerakan catok yang menjadikan gerak naik turunnya screen adalah tubuh catok yang melekat pada punggung catok.

Keuntungan-keuntungan menggunakan engsel catok, antara lain;

1. Bingkai screen tetap berada pada kedudukan asal

2. Proses cetak dapat berlangsung cepat
 3. Kedudukan hasil cetak tetap stabil
 4. Hasil cetakan dapat stabil
- **Kipas angin** sebagai alat penunjang di perlukan untuk membantu mempercepat pengeringan lapisan *afdruk* pada proses pembuatan klise, Alat ini dapat digantikan dengan **hairdryer**. **Hairdryer** akan membantu lebih cepat dibandingkan dengan kipas angin karena selain memanfaatkan angin dari **hairdryer** juga dapat memanaskan sehingga proses pengeringan akan lebih cepat.
 - **Handspray**, alat ini digunakan untuk membersihkan model gambar atau ‘klise’ pada *screen* yang sudah di *afdruk*.

Bahan Pracetak

Bahan yang di gunakan dalam proses *afdruk* untuk pembuatan ‘klise’. Adapun bahannya sebagai berikut:

- **Larutan *afdruk*** merupakan cairan emulsi dan sensitizer (bahan peka cahaya) perbandingan campuran kedua bahan tersebut sekitar 9 : 1. Contoh beberapa produk bahan *afdruk* yang berada di pasaran antara lain *Ulano*, *Photosol*, *Autosol*, *Chromatin* dan sebagainya.
- **Krim deterjen** ini digunakan sebagai bahan peluruh sisa-sisa cat dan tinta yang masih tertinggal pada *screen*.
- **Bayclean** atau bahan pemutih yang digunakan untuk menghapus lapisan *afdruk* setelah *screen* selesai digunakan.

Bahan Cetak

Bahan cetak yang dimaksud disini adalah cat/tinta cetak dan pengencer. Cat/tinta cetak digunakan sebagai materi pokok pembentuk gambar pada sasaran atau media yang akan dicetak. Pengencer digunakan untuk pencampur cat/tinta agar kekentalan dapat disesuaikan.

Jenis cat/tinta berdasarkan pengencernya

Cat/tinta yang berbasiskan air disebut dengan cat/tinta *Water Base*, artinya jika mencetak dengan cat/tinta ini diencerkan atau dicampur dengan air. Sedangkan dengan cat/tinta yang berbasis minyak disebut cat/tinta *Solvent Base*, yaitu cat/tinta yang menggunakan minyak sebagai pengencernya.

Tahapan-tahapan pada metode fotografis

Ada pun tahapan-tahapan yang harus dilalui dalam proses cetak dengan metode fotografis ini adalah sebagai berikut:

Membuat Rancangan Karya

Sebelum berkarya tentunya harus memiliki rancangan atau rencana dari karya yang akan dibuat. Rancangan ini berupa gambar (image) ataupun text yang menjadi elemen dalam karya yang akan dibuat. Rancangan karya ini dapat dibuat dengan cara manual ataupun digital. Untuk rancangan manual biasanya menggunakan tinta hitam dibuat di atas kertas kalkir atau lembaran plastik transparan, ketentuan dalam rancangan adalah kepekatan tinta dan gambar harus merata di atas permukaan bidang transparan tersebut. Sedangkan jika pembuatan rancangan melalui proses digital dapat dikerjakan dengan bantuan komputer memanfaatkan software grafis seperti *Photoshop*, atau *Corel Draw*. Hasil olahan gambar ini kemudian di *Print* di atas kertas kalkir dengan warna hitam putih. Adapun alternatif lain sebagai pengganti kertas kalkir adalah dengan menggunakan kertas HVS, dan setelah gambar selesai (sebaiknya di fotocopy), selanjutnya dioleskan dengan minyak kelapa. Hal ini berfungsi untuk menjadikannya ‘transparan’, sehingga sinar dapat menembus lewat kertas yang sudah transparan tersebut pada proses *afdruk*.

Proses afdruk

Proses *afdruk*, adalah proses pemindahan gambar (image) ke atas permukaan *screen* dengan menggunakan cahaya ultra violet. Bahan yang dipergunakan,

sebagaimana sudah disebutkan di atas adalah larutan emulsi dan *sensitizer*. Proses *afdruk* dimulai dari melarutkan cairan emulsi dengan *sensitizer* dengan perbandingan 9:1 yang kemudian dioleskan secara merata pada permukaan *screen*. Kemudian *screen* dikeringkan dengan memakai kipas angin atau *hairdryer*. Tahapan/proses ini dilakukan di ruang gelap untuk menghindari sinar UV mengenai lapisan *afdruk*, karena jika kena sinar UV dapat diyakinkan proses ini akan gagal. Setelah proses pengeringan lapisan *afdruk* ini selesai, segera dilakukan proses penyinaran dengan merapatkan permukaan ‘film’ (gambar motif di atas kertas transparan) atau rancangan yang telah dibuat dengan menggunakan kertas kalkir tadi. Di atas ‘film’ dihimpit dengan kaca bening, agar ‘film’ tidak bergeser pada waktu penyinaran. Pada bagian belakang *screen* disisipkan busa/spon dan kain berwarna gelap untuk mengurangi atau meredam sinar UV. Setelah lebih-kurang 20 detik, *screen* dipisahkan dari peralatan lainnya dan langsung dibasahi dengan air. Pada proses ini disebut dengan proses pengembangan, setelah dibasahi dengan air dan larutan obat *afdruknya* telah bersih, dibiarkan kering, atau menggunakan *hair dryer* untuk mempercepat proses pengeringan sebelum dipakai untuk mencetak.

Proses Cetak

Persiapan dalam proses mencetak, adalah pemasangan *screen* pada meja/landasan cetak, setelah *screen* terpasang dengan tepat barulah dimulai dengan proses pemberian cat/tinta di atas permukaan bidang cetakan dengan bantuan ‘raket’. Dalam proses pewarnaan diusahakan untuk mendahulukan warna yang terang dan dilanjutkan ke warna gelap, setelah cat dipulaskan dengan sedikit penekanan secara merata menggunakan *raket*, selanjutnya *screen* diangkat/dipisahkan dari kertas cetakan yang berada dibawahnya. Kemudian kertas cetakan dikeringkan sebelum melanjutkan ke warna yang lainnya.

Metode blok/colet

Metode blok/colet adalah merupakan cara yang secara ekspresif benar-benar datang dari seniman yang bersangkutan. Pada metode ini seniman dapat menuangkan imajinasinya langsung diatas permukaan bidang 'screen' yang digunakan. Unsur-unsur seni rupa yang akan diterapkan pada bidang karya yang akan dibuat, dilakukan dengan cara membuat 'blok' atau dengan 'mencolet'. Dalam hal ini siseniman mengerjakannya langsung di atas permukaan 'screen' yang akan digunakan sebagai acuan (klise) dalam proses mencetak nantinya.

Untuk mendapatkan kualitas dari unsur-unsur visual yang ingin diterapkan dalam sebuah karya sekaligus hasil yang maksimal, calon seniman biasanya menggunakan berbagai macam dan jenis peralatan, misalnya; untuk menampilkan garis-garis yang halus, dapat menggunakan mata 'pen' yang tidak terlalu tajam pada bagian ujungnya, atau menggunakan kuas untuk menampilkan unsur bidang dalam proses pencoletan.

Pemberian 'blok' atau pencoletan ini dilakukan setiap pergantian warna yang akan digunakan dalam proses berkarya. Biasanya dalam metode blok/colet ini, pemberian masing-masing warna, harus dilakukan terhadap semua lembaran cetak sesuai dengan jumlah cetakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Dalam hal ini klise (acuan cetak) hanya berlaku untuk satu rancangan karya bagi seniman yang bersangkutan. Dalam hal ini, pemberian warna menggunakan cara dengan pendekatan 'reduksionis'.

Sebagaimana sudah dijelaskan dalam uraian sebelumnya, pada dasarnya, pembuatan klise (acuan cetak) dalam karya seni grafis dapat saja dilakukan sebanyak jumlah warna yang dituntut dalam sebuah karya (dengan menerapkan

teknik pewarnaan multi-klise), dengan maksud karya tersebut dapat dicetak ulang. Namun biasanya bagi seniman grafis, hal tersebut jarang dilakukan. Salah satu alasannya adalah untuk menjaga ‘eksklusif’ atau ‘nilai’ sebuah karya seni grafis dalam konteks seni murni (*fine art*).

Contoh karya

Karya: G. Sidharta
'Kembar Jingga' (1975)
cetak saring (*serigraphy*) 75x65cm

Karya: Ariusmedi
'matakaki' .. (1986)
cetak saring (*serigraphy*) 55x50cm

Karya: Ariusmedi
'matakaki' .. (1986)
cetak saring (*serigraphy*) 45x60cm

Alat dan bahan yang digunakan

Alat dan bahan yang digunakan dalam metode blok/colet ini, pada dasarnya tidak jauh berbeda dengan peralatan dan bahan yang digunakan dalam metode fotografis/afdruk. Hanya saja, pada metode blok/colet ini tidak lagi memerlukan film positif, karena tidak lagi melalui proses afdruk untuk membuat acuan cetaknya (klise). Dalam proses pembuatan klise (acuan cetak) dalam metode blok/colet seniman (penggrafis) dapat melakukannya secara langsung di atas permukaan *screen*.

Metode kombinasi

Seniman grafis atau calon seniman biasanya tidak atau belum merasa puas hanya dengan satu cara/metode saja dalam rancangan karyanya. Sebagai sosok yang kreatif seniman selalu mencari dan mencoba berbagai kemungkinan dalam berkarya, diantaranya dengan memadukan beberapa macam metode dalam satu karya, misalnya; metode fotografis yang dipadukan dengan metode blok/colet. Hal ini dilakukan, disamping ingin menampilkan karya yang lebih bervariasi, sekaligus melatih kepekaan calon seniman dalam menyikapi perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam berkarya seni. Tentang obyek karya, calon seniman dapat saja mengkombinasikan beberapa obyek visual atau

memanfaatkan gambar-gambar (image) yang sudah ada, yang mungkin didapatkan dari hasil foto, atau potongan-potongan gambar yang dirasa cocok dan sesuai dengan konsepnya dalam berkarya. Demikian juga halnya dalam mengkombinasikan teknik dalam satu rancangan karya.

Karya: G. Sidharta
'Sesembungan' (1980)
cetak saring (*serigraphy*) 65x55cm

Karya: G. Sidharta
'Gapai-gapai' (1977)
cetak saring (*serigraphy*) 65x55cm

Sebagaimana halnya dengan media seni rupa yang lain, hasil akhir dari proses kerja dalam teknik serigrafi ini lebih banyak ditentukan oleh si senimannya sendiri. Untuk dapat menghasilkan karya seni yang baik, si seniman harus dapat

memanfaatkan segala potensi kesenirupaannya. Memanfaatkan unsur-unsur dalam seni rupa serta memahami konsep-konsepnya.

Unsur-unsur Seni Rupa

Karya seni rupa terwujud dari unsur-unsur pembentuk yang dapat dilihat secara visual dan dinikmati secara fisik (seperti diraba), sekaligus memberi perasaan batin tertentu bagi pengamatnya. Unsur-unsur pembentuk karya seni rupa terdiri atas unsur fisik yang dapat dilihat dan unsur non fisik.

Unsur-unsur Fisik Seni Rupa

Unsur-unsur fisik yang membentuk suatu karya seni rupa, diantaranya;

Garis, merupakan unsur atau elemen yang paling mendasar dalam mewujudkan sebuah karya seni rupa.

Bidang, terwujud dari garis yang bersambung ujung-ujungnya, misalnya; bidang lingkaran. Bidang juga dapat timbul dari kesan yang dibentuk oleh pulasan warna.

Bentuk, unsur bentuk selalu berkaitan dengan benda tiga dimensi, baik alami maupun buatan.

Ruang, unsur ruang dapat berwujud dua atau tigadimensi, sehingga dapat memiliki kesan panjang, kedalaman, lebar dan sebagainya.

Tekstur, berdasarkan wujudnya dapat dibedakan antara tekstur asli dan tekstur buatan. Tekstur asli merupakan tekstur nyata yang dapat dirasakan dengan dilihat dan diraba. Sedangkan tekstur buatan hadir pada bidang dua dimensi; melalui pengolahan warna, ruang, nada, garis dan sebagainya, sehingga menimbulkan kesan tertentu pada mata pengamat.

Warna, merupakan kesan yang ditimbulkan akibat pantulan cahaya yang menimpa permukaan suatu benda.

Unsur-unsur Non-Fisik Seni Rupa

Adanya unsur-unsur non-fisik seni rupa memerlukan kaidah atau aturan baku untuk menyusunnya, hingga terbentuk sebuah karya seni yang indah dan menarik.

Kaidah yang berkaitan erat dengan nilai-nilai estetika dinamakan komposisi. Komposisi mencakup tiga hal pokok, yakni;

Kesatuan, paduan unsur-unsur visual dengan karakter yang berbeda harus hadir dalam satuan yang saling mengisi. Kesatuan dari berbagai unsur ini akan menunjang terciptanya karya seni yang sempurna dan berkualitas indah.

Keseimbangan, adalah adanya rasa kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan, tetapi saling memerlukan karena dapat menciptakan satu kesatuan. Keseimbangan secara estetis adalah keseimbangan yang lebih mementingkan nilai, bukan hanya pada bentuk atau ukuran yang sama.

Irama, adalah kesan gerak yang timbul dari keselarasan unsur-unsur seni rupa yang tersusun dalam sebuah komposisi. *Rangkaian Harmoni/kontras, pengulangan* dan *variasi*, adalah beberapa cara dalam menciptakan irama pada sebuah karya seni rupa.

Buku Ajar

Bahan Kajian	: Seni Grafis 2 (<i>serigraphy</i>)
SKS	: 3 (tiga)
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Pertemuan Ke	: 3-4
Dosen	: Drs. Ariusmedi, M.Sn. Drs. Irwan, M.Sn.

Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) terkait KKNI

Ruang Lingkup Seni Grafis khususnya pada teknik Serigraphy

- Prinsip kerja pada metode pola potong sebagai salah satu metode dalam teknik Serigraphy.
- Merancang pola-pola sederhana dengan metode pola potong sebagai salah satu alternatif dalam berkarya seni

Soft skills/Karakter: Terampil mengaplikasikan potensi seni rupa dalam metode cetak sederhana menurut kaedah serta konsep berkesenian.

Bagian 2

Praktek Studio 1

Materi :

- Prinsip kerja dan rangkaian proses dalam metode pola potong
- Membuat rancangan sederhana dengan metode pola potong
- Mengolah klise dan melakukan proses cetak

Pengantar

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran pada kerja praktek studio ini adalah, disamping dapat mengaplikasikan potensi keseni-rupaan yang dimiliki oleh mahasiswa, juga dapat lebih memahami prinsip kerja dari pada metode pola potong sebagai salah satu metode dalam teknik serigraphy.

Penyajian/Uraian Materi

Metode pola potong.

Meskipun cara ini merupakan metoda tertua dan primitif, namun sampai sekarang masih dimanfaatkan untuk mengerjakan berbagai keperluan, misalnya;

untuk pemberian merek-merek atau lambang-lambang pada suatu produk dalam bidang industri dan perusahaan tertentu. Dalam konteks berkarya seni grafis bagi mahasiswa, metode sederhana ini perlu dilaksanakan untuk mengawali pemahaman tentang proses kerja dari teknik cetak serigrafi ini. Mengingat metode pola potong ini, hanya terbatas pada obyek gambar (motif) yang sederhana, sehingga perlu dipikirkan masalah rancangan karya yang sesuai dengan kapasitas yang ada pada metode ini. Dalam rancangan karya diusahakan menghindari penerapan unsur-unsur rupa yang rumit seperti garis-garis yang terlalu halus, atau penerapan warna yang terlalu banyak dan sebagainya.

Tugas praktek dalam metode pola potong ini, diarahkan pada perancangan karya seni grafis dengan pola-pola sederhana yang menghasilkan karya utuh, yang diawali dengan pembuatan sketsa, pemindahan sketsa ke atas permukaan ‘klise’ dan proses cetak.

Peralatan dan bahan yang diperlukan:

- Kertas karton manila atau plastik transparan sebagai bahan dasar ‘klise’
- Pisau ‘cutter’, untuk memotong bagian-bagian motif/pola yang diinginkan sebagai penghasil gambar, sesuai dengan rancangan karya
- Kertas gambar A-3, sebagai bidang/lembaran yang akan dicetak
- Cat/tinta cetak berbasis air (seperti; cat tembok, cat poster dsb)
- Busa, untuk penghantar cat/tinta yang digunakan (pada teknik ‘cocol’), atau ‘handsprayer’ untuk teknik sembur.

Buku Ajar

Bahan Kajian	: Seni Grafis 2 (<i>serigraphy</i>)
SKS	: 3 (tiga)
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Pertemuan Ke	: 5-8
Dosen	: Drs. Ariusmedi, M.Sn. Drs. Irwan, M.Sn.

Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) terkait KKNI

Ruang Lingkup Seni Grafis khususnya pada teknik Serigraphy

- Prinsip kerja pada metode fotografis sebagai salah satu metode dalam teknik Serigraphy.
- Pengetahuan dalam penerapan teknologi sebagai media penciptaan karya seni yang inovatif.
- Membuat karya seni grafis dengan memadukan unsur-unsur seni rupa yang menghasilkan karya secara utuh, diawali dengan pembuatan rancangan karya, pembuatan ‘film positif’, proses afdruk sampai ke proses pencetakan.

Soft skills/Karakter: Terampil mengaplikasikan potensi seni rupa serta penerapan teknologi dalam penciptaan karya seni murni.

Bagian 3

Praktek Studio 2

Materi :

- Prinsip kerja dan rangkaian proses dalam metode fotografis
- Pengetahuan serta penerapan teknologi dalam berkarya seni murni
- Memahami tentang konsep-konsep dan kaedah dalam berkesenian

Pengantar

Setelah ditemukannya obat afdruk dan gasa screen, cara pengerjaan dalam proses cetak dengan teknik serigrafi ini, semakin berkembang. Karena dengan adanya obat afdruk dan gasa screen inilah, mahasiswa dapat lebih leluasa serta bebas berkreasi dan berekspresi. Disamping itu, dengan metode fotografis/afdruk

ini, mahasiswa dapat membuat karya dengan memadukan beberapa obyek (image) yang sudah ada kedalam sebuah karya yang direncanakan.

Penyajian/Uraian Materi

Metode fotografi/afdruk

Metode fotografi/afdruk ini pengerjaannya memang sedikit lebih rumit dan harus menjalani beberapa proses, yang diawali dari perancangan atau rencana karya yang akan dibuat, membuat film positif, yang nantinya digunakan sebagai perantara dalam proses penyinaran (afdruk) ke atas permukaan 'screen'. Melalui proses afdruk inilah akan dihasilkan 'klise' sebagai acuan cetak.

Unsur-unsur rupa yang akan diterapkan dalam karya, dapat dibuat secara manual, atau dapat juga menggunakan gambar-gambar (image) yang sudah ada. Hanya saja, dalam konteks penciptaan karya seni murni, mahasiswa, baik sebagai calon guru maupun sebagai calon seniman grafis harus paham tentang konsep berkaryanya, meskipun memanfaatkan 'image' yang sudah ada sebagai elemen atau unsur-unsur dalam karya yang diciptakan.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran pada kerja praktek studio, dengan menerapkan metode fotografi/afdruk ini, disamping dapat mengaplikasikan potensi keseni-rupa yang dimiliki oleh mahasiswa, sekaligus pengetahuan dalam menerapkan teknologi sebagai media penciptaan karya seni yang inovatif.

Tugas praktek dalam metode fotografi/afdruk ini, diarahkan pada perancangan karya seni grafis dengan memadukan unsur-unsur seni rupa yang menghasilkan karya secara utuh, yang diawali dengan pembuatan rancangan karya, pembuatan 'film positif', proses afdruk sampai ke proses pencetakan.

Peralatan dan bahan yang diperlukan:

- Gasa screen (monyl) dengan ukuran/nomor kerapatan antara 90T - 120T sebagai bahan utama pembuatan 'klise'
- Rakel, yang digunakan untuk pemulasan/penekan cat pada proses pencetakan karya
- Kertas gambar A-2, sebagai bidang/lembaran yang akan dicetak

- Tinta cetak saring

Komponen tinta terdiri dari bahan pewarna, bahan pengikat (vernisi), pelarut dan bahan penolong sesuai dengan kebutuhan. Berdasarkan komposisi tinta tersebut, tinta cetak saring dapat dikelompokkan sebagai berikut:

Tinta cetak yang campuran vernisnya adalah minyak dan resin (oil based ink)

Tinta cetak yang campuran vernisnya adalah pelarut dan resin (solvent based ink)

Tinta cetak yang campuran vernisnya resin dengan air (water based ink)

Dalam prakteknya penggunaan tinta disesuaikan dengan bahan cetak. Dalam pencampurannya dapat dilakukan sesaat atau sebelum digunakan dengan perbandingan tertentu.

Hal-hal yang harus diperhatikan untuk menentukan tinta yang akan digunakan adalah:

- a. Bagaimana pengaruh tinta terhadap kain kasa
- b. Bagaimana pengaruh tinta terhadap cahaya
- c. Bagaimana ketahanan tinta terhadap zat pelarut
- d. Bagaimana kemampuan daya rekat tinta terhadap benda yang disablon.

- Bahan obat afdruk

Bahan afdruk digunakan untuk proses pembuatan gambar pada screen bila pembuatan gambar melalui foto copy/foto kimia. Bahan afdruk berfungsi untuk menutup screen pada bidang bukan gambar.

Ulano 133, pemakaian dicampur dengan sensitizer yang ada dalam kemasan untuk cetak menggunakan tinta dengan dasar minyak.

Ulano TZ, digunakan untuk tinta berbasis air

- Bahan penghapus/ bahan pembersih

Bahan penghapus atau bahan pembersih digunakan untuk membersihkan bahan afdruk pada screen agar screen bersih kembali dan dapat digunakan untuk pekerjaan baru (rancangan karya yang baru)

Jenis-jenis bahan penghapus:

Ulano 6 berfungsi untuk menutup screen yang bocor serta menggunakan tinta dengan dasar minyak

Ulano 8 berfungsi untuk menghapus bayangan gambar (ghosting) pada screen. Dapat juga menggunakan Fujisol atau M3.

Ulano 3 berfungsi membersihkan screen dari lemak dan debu

Ulano 23 berfungsi untuk membesikan debu dan lemak sekaligus mengasarkan screen agar bahan afdruk dapat terikan dengan erat di atas kain screen.

Bahan penguat berfungsi sebagai menguatkan sekaligus melindungi bahan afdruk dipermukaan screen sehingga cairan emulsinya tidak cepat rusak baik karena terkikis oleh rakel maupun oleh karena bereaksi dengan tinta yang digunakan. Biasanya bahan yang digunakan adalah ulano X, dan ulano G.

Proses pemindahan gambar dalam metode fotografi/afdruk

Proses pemindahan gambar dilakukan di ruang gelap, proses pemindahan gambar dilakukan dengan proses kimia. Bahan-bahan kimia yang digunakan untuk proses afdruk adalah ulano 133 yang digunakan untuk cetakan yang menggunakan tinta yang berbasis minyak, dan Ulano TZ untuk mencetak menggunakan tinta yang berbasis air.

Sebelum dilakukan proses afdruk, screen haruslah ditutup menggunakan ulano dengan merata sehingga hasil pengafdrukan sempurna. Gunakanlah ulano sesuai dengan areal/objek gambar-gambar yang akan dipindahkan sehingga tidak memakan biaya yang banyak. Setelah screen ditutup dengan menggunakan ulano secara merata dan dikeringkan. Selanjutnya, dilakukan penyinaran dengan memanfaatkan sinar matahari. Proses selanjutnya adalah membilas atau 'penyemprotan' dengan air, sehingga menghasilkan 'klise' dimana objek gambar dalam keadaan tembus (terbuka kembali pori-pori anyamannya) dan bagian yang bukan 'area' gambar tetap menutup, karena sudah bereaksi dengan sinar.

Proses cetak

Proses cetak dilakukan setelah proses afdruk selesai, ambil 'klise' (screen yang sudah diafdruk) serta siapkan bidang/lembaran yang akan dicetak. Pasangkan screen pada meja cetak dengan menggunakan engsel catok. Sediakan tinta yang khusus untuk cetak saring, campur tinta menggunakan larutan pengencer di wadah terpisah sehingga tinta menjadi agak encer. Tuangkan tinta ke screen secukupnya, lalu dicetak ke atas lembaran yang diinginkan.

Buku Ajar

Bahan Kajian	: Seni Grafis 2 (<i>serigraphy</i>)
SKS	: 3 (tiga)
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Pertemuan Ke	: 10-13
Dosen	: Drs. Ariusmedi, M.Sn. Drs. Irwan, M.Sn.

Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) terkait KKNI

- a. kemampuan dalam mewujudkan ide kreatif menjadi sebuah karya seni yang bermutu, unik dan tetap menjaga ‘orisinalitas’ serta ‘eksklusif’nya sebagai karya seni murni.
- b. Membuat karya seni grafis dengan memadukan unsur-unsur seni rupa yang menghasilkan karya secara utuh, yang diawali dengan pembuatan rancangan karya, pengolahan klise secara langsung dalam metode blok/colet sampai ke proses pencetakan.

Soft skills/Karakter: Terampil mengaplikasikan potensi seni rupa serta penggunaan bahan dan alat dalam penciptaan karya seni murni.

Bagian 4

Praktek Studio 3

Materi :

- a. Prinsip kerja dan rangkaian proses dalam metode blok/colet
- b. Pengetahuan tentang bahan dan alat serta penerapannya dalam karya seni murni
- c. Memahami tentang konsep-konsep dan kaedah dalam berkesenian

Pengantar

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran pada kerja praktek studio 3 dengan metode blok/colet ini, disamping dapat mengaplikasikan potensi kesenirupa yang dimiliki oleh mahasiswa, sekaligus mengasah kemampuan mahasiswa dalam mewujudkan ide kreatif menjadi sebuah karya seni yang baik, unik dan tetap menjaga ‘orisinalitas’ serta ‘eksklusif’nya sebuah karya seni grafis.

Penyajian/Uraian Materi

Metode blok/colet

Pada metode ini mahasiswa dapat menuangkan imajinasinya langsung diatas permukaan bidang ‘screen’ yang digunakan. Unsur-unsur seni rupa yang akan diterapkan pada bidang karya yang akan dibuat, dilakukan dengan cara membuat ‘blok’ atau dengan ‘mencolet’. Dalam hal ini mahasiswa mengerjakannya langsung di atas permukaan ‘screen’ yang akan digunakan sebagai acuan (klise) dalam proses mencetak nantinya.

Untuk mendapatkan kualitas dari unsur-unsur visual yang ingin diterapkan dalam sebuah karya sekaligus hasil yang maksimal, dapat menggunakan berbagai macam dan jenis peralatan, misalnya; untuk menampilkan garis-garis yang halus, dapat menggunakan mata ‘pen’ yang tidak terlalu tajam pada bagian ujungnya, atau menggunakan kuas untuk menampilkan unsur bidang dalam proses pencoletan.

Pemberian ‘blok’ atau pencoletan ini dilakukan setiap pergantian warna yang akan digunakan dalam proses berkarya. Biasanya pada metode blok/colet ini, pemberian masing-masing warna, harus dilakukan terhadap semua lembaran cetak sesuai dengan jumlah cetakan yang sudah direncanakan sebelumnya. Dalam hal ini, klise (acuan cetak) hanya berlaku untuk satu rancangan karya, atau dapat juga dikatakan bahwa, pendekatan ‘reduksionis’ yang diterapkan dalam pemberian warna pada karya yang dikerjakan.

Tugas praktek dalam metode blok/colet ini, diarahkan pada perancangan karya seni grafis dengan memadukan unsur-unsur seni rupa yang menghasilkan karya secara utuh, yang diawali dengan pembuatan rancangan karya, proses tahapan pembuatan klise sekaligus pewarnaan, sampai kepada proses pencetakan warna terakhir.

Peralatan dan bahan yang diperlukan:

- Gasa screen (monyl) dengan ukuran/nomor kerapatan antara 70T - 90T sebagai bahan utama pembuatan ‘klise’

- Rakel, yang digunakan untuk pemulasan/penekan cat pada proses pencetakan karya
- Kertas karton manila, untuk membuat pola/motif karya
- Kertas gambar A-2, sebagai bidang/lembaran yang akan dicetak
- Cat/tinta cetak berbasis air (seperti; cat rainbow, *fasdey colour* dan cat tembok sebagai pencampur, serta sari warna (sesuai dengan warna yang diinginkan)
- Larutan penutup klise (seperti; Ulano TZ, Chromatine dsb), untuk menampilkan motif/pola rancangan di atas permukaan screen.
- Kuas berbagai ukuran dan
- ‘mata pen’ (yang tidak tajam).

Buku Ajar

Bahan Kajian	: Seni Grafis 2 (<i>serigraphy</i>)
SKS	: 3 (tiga)
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Pertemuan Ke	: 14-16
Dosen	: Drs. Ariusmedi, M.Sn. Drs. Irwan, M.Sn.

Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) terkait KKNI

- a. Mampu menciptakan karya seni dengan memadukan berbagai metode dalam satu karya seni yang utuh, dan tetap menjaga ‘orisinalitas’ serta ‘eksklusif’ nya sebuah karya seni grafis dalam konteks seni murni.
- b. Membuat karya seni grafis dengan kombinasi beberapa metode yang menghasilkan karya secara utuh, diawali dengan pembuatan rancangan karya, pengolahan klise sampai ke proses pencetakan.

Soft skills/Karakter: Terampil mengaplikasikan potensi seni rupa serta penerapan berbagai metode dalam penciptaan karya seni murni.

Bagian 5

Praktek Studio 4

Materi :

- a. Prinsip kerja dan rangkaian proses dalam metode kombinasi
- b. Pengetahuan tentang bahan dan alat serta penerapannya dalam karya seni murni
- c. Memahami tentang konsep-konsep dan kaedah dalam berkesenian

Pengantar

Mahasiswa biasanya tidak atau belum merasa puas hanya dengan memanfaatkan satu cara/metode saja dalam penciptaan karyanya. Sebagai sosok yang kreatif akan selalu mencari dan mencoba berbagai kemungkinan dalam berkarya, diantaranya dengan memadukan beberapa metode dalam satu karya, misalnya; metode fotografis dengan teknik *colet*. Hal ini dilakukan, disamping ingin menampilkan karya yang lebih bervariasi, sekaligus melatih kepekaan serta menyikapi perkembangan teknologi yang dapat dimanfaatkan dalam berkarya seni.

Penyajian/Uraian Materi

Metode kombinasi

Tentang obyek karya, mahasiswa dapat saja mengkombinasikan beberapa obyek visual atau memanfaatkan gambar-gambar (image) yang sudah ada, yang mungkin didapatkan dari hasil foto, atau potongan-potongan gambar yang dirasa cocok dan sesuai dengan konsepnya dalam berkarya. Demikian juga halnya dalam mengkombinasikan berbagai metode dalam satu rancangan karya.

Tujuan yang ingin dicapai dalam pembelajaran pada kerja praktek studio 4 dengan cara/metode kombinasi ini, disamping dapat mengaplikasikan potensi keseni-rupa yang dimiliki oleh mahasiswa, sekaligus mengasah kemampuan mahasiswa menciptakan karya seni yang lebih bervariasi dengan memadukan berbagai metode dalam satu karya seni yang utuh, dan tetap menjaga 'orisinalitas' serta 'eksklusif' nya sebuah karya seni grafis.

Tugas praktek dalam metode kombinasi ini, diarahkan pada perancangan karya seni grafis yang lebih ditekankan pada kemampuan dalam memadukan beberapa metode dalam satu kesatuan karya seni yang dihasilkan, dengan tidak mengabaikan konsep-konsep dalam penciptaan karya. Pelatihan diawali dari pengungkapan ide sampai ke penyelesaian akhir dari sebuah karya.

Perangkat Perkuliahan

SILABUS

RANCANGAN PEMBELAJARAN SATU SEMESTER

Bahan Kajian : Seni Grafis 2 (*Serigraphy*)
 SKS : 3 sks
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Fakultas : Bahasa dan Seni
 Dosen : Drs. Ariusmedi, M.Sn.
 Drs. Irwan, M.Sn.

Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) terkait KKNI

Pengetahuan tentang proses cetak mencetak dua dimensi serta memvisualisasikan ide/gagasan berkarya dalam media Seni Grafis. Mencakup pada ruang lingkup, metode serta pengenalan bahan dan alat dalam proses penciptaan karya. Aplikasi diarahkan pada teknik Serigraphy dengan beberapa metode, yang diiringi dengan pembuatan sketsa sampai terciptanya karya seni secara utuh.

Soft Skills/Karakter: memotivasi diri dan memiliki kemampuan dalam menciptakan karya seni grafis sebagai seni murni.

Matrik Pembelajaran:

Ming -gu	Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) Utama	Pengalaman Belajar	Materi/Po-kok Bahasan	Metode Strategi Pembelajaran	Kriteria/ Teknik Penilaian	Daftar Pustaka
1	2	3	4	5	6	7
1.	Pengantar Perkuliahan: Uraian Silabus Kontrak Perkuliahan -Ruang Lingkup Sn Grafis -Teknik dalam Seni Grafis	Mendengarkan Melihat dan Mendiskusi- kan	Sejarah perkembangan Seni Grafis. Ruang lingkup. Karakteristik serta manfaat berkarya.	Ceramah, diskusi dan tanya jawab	Sikap dan respon dlm melakukan diskusi	Silabus dan Buku ajar

2.	-Pengertian Serigraphy -Metode dalam Serigraphy -Pengetahuan tentang Bahan dan Alat	Mendengarkan Melihat dan Mendiskusikan	Pemahaman, metode dlm teknik serigraphy. Pengetahuan tentang bahan dan alat	Ceramah, diskusi dan tanya jawab	Sikap dan respon dlm melakukan diskusi	Buku ajar, hal. 4-15
3.	Pengantar Tugas 1 -Metode pola potong -Rancangan karya -Konsep berkarya -Assistensi Rancangan	Mendengarkan Melihat dan Membuat Rancangan Karya	Tahapan dlm mengungkap ide penciptaan, konsep berkarya, serta tujuan berkarya	SOP, ceramah, diskusi dan resitasi	Tugas dan rancangan karya	- Budi-wirman -Dwi Marian to
4.	Lanjutan tugas 1 -Keselamatan Kerja -Pengolahan Klise -Proses Cetak -Finishing	Mendengarkan Melihat dan Mengolah klise serta melakukan proses cetak	Pengetahuan tentang keselamatan kerja, tahapan dlm berkarya. Melakukan cetak sederhana	SOP, ceramah, diskusi dan resitasi	Tugas dan pengolahan klise, kebersihan hasil cetak	
5.	Pengantar Tugas 2 -Metode Fotografis -Pengetahuan tentang Bahan dan Alat -Rancangan Karya -Assistensi Rancangan	Mendengarkan Melihat dan Membuat Rancangan Karya	Tahapan dlm metode fotografis. Pengetahuan ttg bahan & alat. Mengungkapkan ide. Etika dalam berkarya	SOP, ceramah, diskusi, tanya jawab dan resitasi	Ide penciptaan -Tugas dan rancangan karya	-Anto-nius Bowo - Budi-wirman
6.	Lanjutan Tugas 2 -Pembuatan Film Positif -Proses Afdruk -Keselamatan Kerja	Mendengarkan Melihat dan Mengerjakan tugas	Pemahaman ttg film dan afdruk. Mengatasi masalah dlm proses afdruk	SOP, ceramah, diskusi demonstrasi dan resitasi	Tugas dan pengolahan film, kebersihan hasil afdruk	Sda.
7.	Lanjutan Tugas 2 -Proses Cetak warna I -Posisi tepat dalam mencetak -Proses Cetak warna II	Mendengarkan Melihat dan Mengerjakan tugas	Melakukan proses cetak. Manfaat engsel catok dlm proses banyak warna (poli chrome)	SOP, ceramah, diskusi demonstrasi dan resitasi	Tugas hasil cetak, ketepatan & kebersihan hasil cetak	Sda.
8.	Lanjutan Tugas 2 -Proses Cetak warna III dan ke IV -Finishing	Mendengarkan Melihat dan Melanjutkan tugas	Pengetahuan tentang komposisi warna. Mengatasi masalah dlm proses cetak	SOP, ceramah, diskusi dan resitasi	Tugas hasil cetak, ketepatan & kebersihan hasil cetak	Sda.
9.	Ujian Tengah Semester					
10.	Pengantar Tugas 3 Metode Blok/Colet	Mendengarkan Melihat dan	Tahapan dlm metode blok/	SOP, ceramah, diskusi, tanya	Ide penciptaan	- Budi-wirman

	-Pengetahuan tentang Bahan dan Alat -Rancangan Karya -Assistensi Rancangan	Membuat Rancangan Karya	colet. Pengetahuan ttg bahan & alat. Mengungkapkan ide.	jawab dan resitasi	-Tugas dan rancangan karya	-Dwi Mariano
11.	Lanjutan Tugas 3 -Menggunakan bahan dan alat dengan benar -Pengolahan klise tahap I dan proses cetak -Keselamatan Kerja	Mendengarkan Melihat dan Mengerjakan tugas	Karakter ttg bahan & alat. Keselamatan dlm penggunaan bahan & alat. Pedoman pada alur cetak	SOP, ceramah, diskusi, demonstrasi dan resitasi	Kreativitas dlm menentukan bahan dan alat, hasil cetak	Sda.
12.	Lanjutan Tugas 3 -Pengolahan klise tahap II dan proses cetak -Pengolahan klise tahap III dan proses cetak	Melihat dan Melanjutkan tugas	Pemahaman ttg pendekatan Reduksio-nis. (klise tunggal).	SOP, ceramah, diskusi dan resitasi	Tugas hasil cetak, ketepatan & kebersihan hasil cetak	Sda.
13.	Lanjutan Tugas 3 -Mengatasi masalah dan Keselamatan Kerja -Pengolahan klise tahap IV dan proses cetak -Finishing	Mendengarkan Melihat dan Melanjutkan tugas	Solusi/mengatasi masalah dlm proses cetak banyak warna (poli chrome). Finishing pada karya	SOP, ceramah, diskusi demonstrasi dan resitasi	Tugas hasil cetak, ketepatan & kebersihan hasil cetak	Sda.
14.	Pengantar Tugas 4 Metode Kombinasi -Pencarian Ide dan Rancangan Penciptaan -Assistensi Rancangan	Mendengarkan Melihat dan Membuat Rancangan Karya	Tahapan pencarian ide & merancang karya dlm metode kombinasi	SOP, ceramah, diskusi, tanya jawab dan resitasi	Ide penciptaan -Tugas dan rancangan karya	-Buku ajar, -hand-out
15.	Lanjutan Tugas 4 -Pengolahan klise tahap I -Proses Cetak	Mendengarkan Melihat dan Melanjutkan tugas	Tahapan dlm mengolah klise dan melakukan proses cetak	SOP, ceramah, diskusi demonstrasi dan resitasi	Tugas pengolahan klise dan hasil cetak	Sda.
16.	Lanjutan Tugas 4 -Pengolahan klise tahap II -Proses Cetak -Finishing -Persiapan Ujian Smt.	Mendengarkan Melihat dan Melanjutkan tugas serta mendiskusikan	Solusi/mengatasi masalah dlm proses cetak banyak warna (poli chrome).	SOP, ceramah, diskusi dan resitasi	Tugas hasil cetak, ketepatan & kebersihan hasil cetak	Sda.

Perangkat Perkuliahan

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN
(SAP)**

Bahan Kajian	: Seni Grafis 2 (<i>serigraphy</i>)
SKS	: 3 (tiga)
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Pertemuan Ke	: 1-2
Dosen	: Drs. Ariusmedi, M.Sn. Drs. Irwan, M.Sn.

Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) terkait KKNI

Ruang Lingkup Seni Grafis serta bagian-bagiannya:

- a. Sejarah singkat, perkembangan, serta potensi Serigraphy sebagai salah satu teknik dalam karya seni murni.
- b. Memahami beberapa cara/metode dalam teknik Serigraphy, yang diarahkan pada aspek kreativitas kebebasan dalam berkarya seni

Soft skills/Karakter: Memahami tentang perkembangan Seni Grafis khususnya Serigraphy sebagai karya seni murni.

Materi :

- a. Ruang lingkup serta perkembangan Seni Grafis dalam karya seni rupa murni.
- b. Serigraphy sebagai alternatif pilihan dalam berkesenian
- c. Pengetahuan tentang cetak mencetak dua dimensi

Kegiatan Pembelajaran :

Tahap Kegiatan	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa	Teknik Penilaian	Media
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan kontrak perkuliahan - Mengenalkan silabus perkuliahan Seni Grafis 2 (Serigraphy) - Menjelaskan Buku Sumber dan Referensi pembelajaran 	<ul style="list-style-type: none"> Mendengarkan Menyimak sajian Dosen Mencatat buku rujukan 	Lisan Tanya jawab	Silabus dan Buku ajar

	- Menjelaskan target kompetensi dan ruang lingkup materi yang akan dibahas	Mendengar dan mencatat		
Penyajian	Menjelaskan Ruang Lingkup Seni Grafis - pengertian, sejarah, karakteristik, manfaat berkarya serta teknik dalam Seni Grafis - Menjelaskan bahan dan Alat dalam berkarya Serigraphy- - Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan serta memperagakan bahan dan alat-alat yang diperlukan.	Menyimak penjelasan Dosen Mendengar dan mencatat Mengajukan pertanyaan	Lisan Tanya jawab	Buku ajar Bahan dan alat
Penutup	- Memberikan penguatan dan <i>feed back</i> tentang kegiatan pembelajaran	Melakukan tindak lanjut	Lisan; tanya jawab	

Rubrik Penilaian :

Tes Pemahaman dan kreativitas belajar

No	Bentuk Soal	Kriteria penilaian/Skor			
		Pema- haman	Krea- tivitas	Lisan	Tulis
		30	20	30	20
1.	Pengetahuan tentang: Ruang Lingkup Seni Grafis a. Bagian-bagian dalam Seni Grafis b. Metode-metode Serigraphy c. Konsep berkesenian				

Tes Sikap

No	Indikator Nama Mahasiswa	Sikap				
		Percaya diri	Ketelitian	Kerapian	Disiplin	Tanggung jawab
	Rata					

Daftar Pustaka :

1. Agus Sachari (1986), *Desain, Gaya dan Realitas*, Jakarta: Rajawali Press.
2. Antonius Bowo Wasono dkk. (2008) *Teknik Grafika dan Industri Grafika*, Jakarta: Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
3. Budiwirman (2008), *Seni Grafis*, (buku ajar), Padang: UNP
4. Budiwirman (2010), *Seni Cetak Mencetak*, Padang: Sukabina Press
5. Budiwirman (2012), *Seni, Seni Grafis dan Aplikasinya dalam Pendidikan*, Padang: UNP Press.
6. Diah Latifah dkk. (2000), *Panduan Menguasai Pendidikan Kesenian*, Bandung: Ganeca Exact.
7. Dwi Mariantio M. (1988), *Seni Cetak Cukil Kayu*, Yogyakarta: Kanisius
8. G. Sidharta Soegijo (1997), *Pameran Seni Rupa Kontemporer*, ITB Bandung
9. Jim Supangkat & Sanento Yuliman (1982), *Di Tengah Seni Rupa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Publishing Division.

Lampiran-Lampiran :

1. Buku Catatan
2. Lembaran SOP (Struktur Orientasi Prosedural)
3. Buku Ajar

Perangkat Perkuliahan

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Bahan Kajian	: Seni Grafis 2 (<i>serigraphy</i>)
SKS	: 3 (tiga)
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Pertemuan Ke	: 3-4
Dosen	: Drs. Ariusmedi, M.Sn. Drs. Irwan, M.Sn.

***Learning Outcomes* (Capaian Pembelajaran) terkait KKNI**

Ruang Lingkup Seni Grafis khususnya pada teknik Serigraphy

- a. Prinsip kerja pada metode pola potong sebagai salah satu metode dalam teknik Serigraphy.
- a. Merancang pola-pola sederhana dengan metode pola potong sebagai salah satu alternatif dalam berkarya seni

Soft skills/Karakter: Terampil mengaplikasikan potensi seni rupa dalam metode cetak sederhana menurut kaedah serta konsep berkesenian.

Materi :

- a. Konsep-konsep dalam Seni Rupa
- b. Prinsip kerja dan rangkaian proses dalam metode pola potong
- c. Membuat rancangan sederhana dengan metode pola potong
- d. Mengolah klise dan melakukan proses cetak

Kegiatan Pembelajaran :

Tahap Kegiatan	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa	Teknik Penilaian	Media
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan target kompetensi dan ruang lingkup materi yang akan dibahas - Menjelaskan metode dalam teknik Serigraphy 	<p>Mendengar dan mencatat</p> <p>Menyimak penjelasan Dosen</p>	Lisan Tanya jawab	Silabus dan Buku ajar

Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> - Tahapan dalam metode pola potong - Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan serta memperagakan bahan dan alat-alat yang diperlukan. - Menugaskan kepada mahasiswa untuk membuat rancangan karya, mengolah klise dan proses cetak banyak warna (<i>polychrome</i>) 	Mendengar dan mencatat Mengajukan pertanyaan Mahasiswa membuat rancangan karya, mengolah klise, melakukan proses cetak dengan metode pola potong	Lisan Tanya jawab Tugas latihan; Ide rancangan, serta tampilan karya	Buku ajar Foto karya
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penguatan dan <i>feed back</i> tentang kegiatan pembelajaran 	Melakukan tindak lanjut	Lisan, tanya jawab	

Rubrik Penilaian :

Proses penciptaan karya

No	Bentuk Soal	Kriteria penilaian/Skor			
		Rancangan karya	Kreativitas	Inovatif	Finishing
		30	20	20	30
1.	Karya 1: - Metode Pola Potong: a. Ide b. Pengolahan Klise c. Proses Cetak				

Perangkat Perkuliahan

SATUAN ACARA PERKULIAHAN (SAP)

Bahan Kajian	: Seni Grafis 2 (<i>serigraphy</i>)
SKS	: 3 (tiga)
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Pertemuan Ke	: 5-8
Dosen	: Drs. Ariusmedi, M.Sn. Drs. Irwan, M.Sn.

***Learning Outcomes* (Capaian Pembelajaran) terkait KKNi**

Ruang Lingkup Seni Grafis khususnya pada teknik Serigraphy

- Prinsip kerja pada metode fotografis sebagai salah satu metode dalam teknik Serigraphy.
- Pengetahuan dalam penerapan teknologi sebagai media penciptaan karya seni yang inovatif.
- Membuat karya seni grafis dengan memadukan unsur-unsur seni rupa yang menghasilkan karya secara utuh, diawali dengan pembuatan rancangan karya, pembuatan ‘film positif’, proses afdruk sampai ke proses pencetakan.

Soft skills/Karakter: Terampil mengaplikasikan potensi seni rupa serta penerapan teknologi dalam penciptaan karya seni murni.

Materi :

- Prinsip kerja dan rangkaian proses dalam metode fotografis
- Pengetahuan serta penerapan teknologi dalam berkarya seni murni
- Memahami tentang konsep-konsep dan kaedah dalam berkesenian

Kegiatan Pembelajaran :

Tahap Kegiatan	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa	Teknik Penilaian	Media
Pendahuluan	- Menjelaskan target kompetensi dan ruang lingkup materi yang akan dibahas - Menjelaskan konsep-konsep dalam	Mendengarkan dan mencatat	Lisan Tanya jawab	Buku ajar

	berkesenian			
Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> - Tahapan dlm metode fotografis - Pengetahuan tentang bahan & alat - Mengungkapkan ide dan etika dalam berkarya - Pemahaman tentang film dan afdruk serta mengatasi masalah dalam proses afdruk - Pengetahuan tentang komposisi warna - Mengatasi masalah dalam proses cetak - Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan serta memperagakan penggunaan bahan dan alat - Menugaskan kepada mahasiswa untuk mengungkapkan ide penciptaan serta melakukan proses berkarya 	<p>Menyimak dan memperhatikan penjelasan Dosen</p> <p>Mengajukan pertanyaan</p> <p>Membuat rancangan karya, mengolah klise, melakukan proses cetak dengan metode fotografis</p>	<p>Lisan Tanya jawab</p> <p>Tugas latihan: Ide rancangan, hasil afdruk dan karya cetak</p>	<p>Foto karya: G. Sidharta.</p> <p>Lingkar-an warna</p> <p>Foto-foto karya serigraphy</p>
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> - Memberikan penguatan dan <i>feed back</i> tentang kegiatan pembelajaran pada pertemuan minggu ke 5 s.d 8 	Melakukan tindak lanjut	Lisan; tanya jawab	

Rubrik Penilaian :**Proses penciptaan karya**

No	Bentuk Soal	Kriteria penilaian/Skor			
		Rancangan karya	Kreativitas	Inovatif	Finishing
		30	20	20	30
1.	Karya 2: - Metode fotograferis: a. Film positif b. Proses Afdruk c. Proses Cetak				

Tes Sikap

No	Indikator Nama Mahasiswa	Sikap				
		Percaya diri	Ketelitian	Kerapian	Disiplin	Tanggung jawab
Rata						

Daftar Pustaka :

1. Agus Sachari (1986), *Desain, Gaya dan Realitas*, Jakarta: Rajawali Press.
2. Antonius Bowo Wasono dkk. (2008) *Teknik Grafika dan Industri Grafika*, Jakarta: Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
3. Budiwirman (2008), *Seni Grafis*, (buku ajar), Padang: UNP
4. Budiwirman (2010), *Seni Cetak Mencetak*, Padang: Sukabina Press
5. Budiwirman (2012), *Seni, Seni Grafis dan Aplikasinya dalam Pendidikan*, Padang: UNP Press.
6. Diah Latifah dkk. (2000), *Panduan Menguasai Pendidikan Kesenian*, Bandung: Ganeca Exact.
7. Dwi Mariantio M. (1988), *Seni Cetak Cukil Kayu*, Yogyakarta: Kanisius
8. G. Sidharta Soegijo (1997), *Pameran Seni Rupa Kontemporer*, ITB Bandung
9. Jim Supangkat & Sanento Yuliman (1982), *Di Tengah Seni Rupa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Publishing Division.

Lampiran-Lampiran :

1. Buku Catatan
2. Lembaran SOP
3. Buku Ajar
4. Foto karya seniman terkenal

Perangkat Perkuliahan

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN
(SAP)**

Bahan Kajian	: Seni Grafis 2 (<i>serigraphy</i>)
SKS	: 3 (tiga)
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Pertemuan Ke	: 10-13
Dosen	: Drs. Ariusmedi, M.Sn. Drs. Irwan, M.Sn.

Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) terkait KKNI

- a. kemampuan dalam mewujudkan ide kreatif menjadi sebuah karya seni yang bermutu, unik dan tetap menjaga ‘orisinalitas’ serta ‘eksklusif’nya sebagai karya seni murni.
- b. Membuat karya seni grafis dengan memadukan unsur-unsur seni rupa yang menghasilkan karya secara utuh, yang diawali dengan pembuatan rancangan karya, pengolahan klise secara langsung dalam metode blok/colet sampai ke proses pencetakan.

Soft skills/Karakter: Terampil mengaplikasikan potensi seni rupa serta penggunaan bahan dan alat dalam penciptaan karya seni murni.

Materi :

- a. Prinsip kerja dan rangkaian proses dalam metode blok/colet
- b. Pengetahuan tentang bahan dan alat serta penerapannya dalam karya seni murni
- c. Memahami tentang konsep-konsep dan kaedah dalam berkesenian

Kegiatan Pembelajaran :

Tahap Kegiatan	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa	Teknik Penilaian	Media
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan target kompetensi dan ruang lingkup materi yang akan dibahas - Menjelaskan tentang pendekatan Reduksionis. (klise tunggal). 	<p>Mendengarkan dan mencatat</p> <p>Mendengarkan dan mencatat</p>	Lisan Tanya jawab	Buku ajar

Penyajian	Menjelaskan; - Tahapan dalam metode blok/ colet. - Tentang penggunaan bahan dan alat secara tepat dan benar - Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan serta memperagakan penggunaan bahan dan alat	Mendengarkan dan mencatat Mengajukan pertanyaan	Lisan Tanya jawab	Buku ajar
	- Kiat mengolah klise tahap awal sampai proses cetak tahap akhir - Mengatasi masalah dan keselamatan kerja - Menjelaskan finishing pada karya - Assistensi Rancangan - Menugaskan kepada mahasiswa untuk melakukan proses secara komprehensif	Mendengarkan dan mencatat Mendengarkan dan mencatat		Buku ajar
		Membuat rancangan karya, mengolah klise, melakukan proses cetak dengan metode blok/colet		Karya-karya serigraphy
Penutup	- Memberikan penguatan dan <i>feed back</i> tentang kegiatan pembelajaran	Melakukan tindak lanjut	Lisan; tanya jawab	

Rubrik Penilaian :**Tes proses penciptaan karya**

No	Bentuk Soal	Kriteria penilaian/Skor			
		Rancangan karya	Kreativitas	Inovatif	Finishing
		30	20	20	30
1.	Karya 3: Metode blok/colet: a. Ide penciptaan b. Pengolahan klise c. Proses Cetak				

Tes Sikap

No	Indikator Nama Mahasiswa	Sikap				
		Percaya diri	Ketelitian	Kerapian	Disiplin	Tanggung jawab
Rata						

Daftar Pustaka :

1. Agus Sachari (1986), *Desain, Gaya dan Realitas*, Jakarta: Rajawali Press.
2. Antonius Bowo Wasono dkk. (2008) *Teknik Grafika dan Industri Grafika*, Jakarta: Penerbit Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional
3. Budiwirman (2008), *Seni Grafis*, (buku ajar), Padang: UNP
4. Budiwirman (2010), *Seni Cetak Mencetak*, Padang: Sukabina Press
5. Budiwirman (2012), *Seni, Seni Grafis dan Aplikasinya dalam Pendidikan*, Padang: UNP Press.
6. Diah Latifah dkk. (2000), *Panduan Menguasai Pendidikan Kesenian*, Bandung: Ganeca Exact.

7. Dwi Marianto M. (1988), *Seni Cetak Cukil Kayu*, Yogyakarta: Kanisius
8. G. Sidharta Soegijo (1997), *Pameran Seni Rupa Kontemporer*, ITB Bandung
9. Jim Supangkat & Sanento Yuliman (1982), *Di Tengah Seni Rupa Indonesia*, Jakarta: Gramedia Publishing Division.

Lampiran-Lampiran :

1. Buku Catatan
2. Lembaran SOP
3. Buku Ajar
4. Foto-foto karya

Perangkat Perkuliahan

**SATUAN ACARA PERKULIAHAN
(SAP)**

Bahan Kajian	: Seni Grafis 2 (<i>serigraphy</i>)
SKS	: 3 (tiga)
Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Pertemuan Ke	: 14-16
Dosen	: Drs. Ariusmedi, M.Sn. Drs. Irwan, M.Sn.

Learning Outcomes (Capaian Pembelajaran) terkait KKNi

- a. Mampu menciptakan karya seni dengan memadukan berbagai metode dalam satu karya seni yang utuh, dan tetap menjaga ‘orisinalitas’ serta ‘eksklusif’ nya sebuah karya seni grafis dalam konteks seni murni.
- b. Membuat karya seni grafis dengan kombinasi beberapa metode yang menghasilkan karya secara utuh, diawali dengan pembuatan rancangan karya, pengolahan klise sampai ke proses pencetakan.

Soft skills/Karakter: Terampil mengaplikasikan potensi seni rupa serta penerapan berbagai metode dalam penciptaan karya seni murni.

Materi :

- a. Prinsip kerja dan rangkaian proses dalam metode kombinasi
- b. Pengetahuan tentang bahan dan alat serta penerapannya dalam karya seni murni
- c. Memahami tentang konsep-konsep dan kaedah dalam berkesenian

Kegiatan Pembelajaran :

Tahap Kegiatan	Kegiatan Dosen	Kegiatan Mahasiswa	Teknik Penilaian	Media
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> - Menjelaskan target kompetensi dan ruang lingkup materi yang akan dibahas - Menjelaskan prinsip serta rangkaian proses dalam metode kombinasi 	Mendengar dan mencatat	Lisan Tanya jawab	Buku ajar

Penyajian	Menjelaskan: - Tentang mengungkapkan ide penciptaan dalam metode kombinasi - Memberikan kesempatan pada mahasiswa untuk mengajukan pertanyaan - Konsep dalam berkarya seni - Mengatasi masalah dan keselamatan kerja - Menjelaskan finishing pada karya - Assistensi Rancangan - Menugaskan kepada mahasiswa untuk melakukan proses secara komprehensif	Menyimak penjelasan Dosen	Lisan Tanya jawab	Foto karya
		Mengajukan pertanyaan		
		Menyimak penjelasan Dosen		Buku ajar
		Membuat rancangan karya, mengolah klise dengan metode kombinasi, melakukan proses cetak <i>multi colour</i>	Tugas: ide penciptaan dan produk	Foto karya
Penutup	Memberikan penguatan dan <i>feed back</i> tentang kegiatan pembelajaran	Melakukan tindak lanjut	Lisan; tanya jawab	

Rubrik Penilaian :

Tes proses penciptaan karya

No	Bentuk Soal	Kriteria penilaian/Skor			
		Rancangan karya	Kreativitas	Inovatif	Finishing
		30	20	20	30
1.	Karya 4: - Metode Kombinasi: a. Ide penciptaan b. Pengolahan klise c. Proses Cetak				