

LAMPIRAN

Lampiran 1



Lampiran 2




Lampiran 3






DOKUMEN

4. ATP

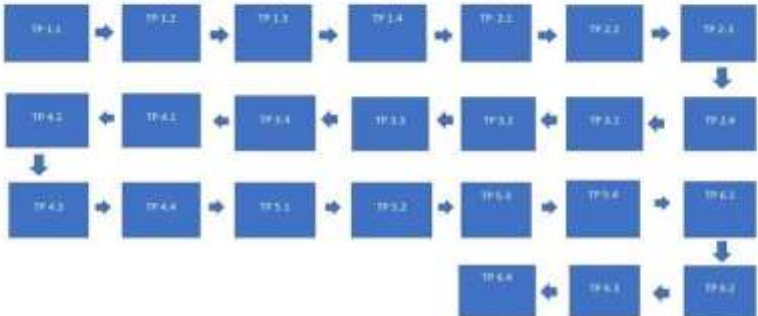


GOVERNMENT OF BALI
 PEMERINTAH PROVINSI BALI
 Dinas Pendidikan, Kebudayaan dan Olahraga
 SMK NEGERI 1 SUKASADA
 JALAN SRIKANDI, SAMBRANGAN, SUKASADA (8181), TELEPON (0362) 26891
 Website : www.smkn1sukasada.scb.go.id Email : smkn1sukasada_scb@jipbali.com.id



ALUR TUJUAN PEMBELAJARAN

BIDANG KEAHLIAN : SENI DAN EKONOMI KREATIF
MATA PELAJARAN : KONSENTRASI KEAHLIAN SENI LUKIS
FASE : F
NAMA PENYUSUN : KETUT KENDI PARADIKA, S.Pd
INSTANSI : SMK NEGERI 1 SUKASADA



Capsian Pembelajaran :

Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengimplementasikan konsep, keterampilan, serta kreativitas dan inovasi dalam membuat karya seni lukis dengan media kering, cat air, cat akrilik, cat minyak, mixed media, dan lukis digital, sesuai dengan kebutuhan dunia kerja serta tetap memperhatikan budaya kerja industri, seperti penempatan Kewajiban dan Keselamatan Kerja (K3) dan Ringkas, Rapi, Resik Rawat dan Racin (5R), aspek soft skill dan karakter.

Jumlah Lembar : 372 LP

Elemen	Capaian pembelajaran	Tujuan Pembelajaran	Alur tujuan pembelajaran	Alokasi waktu
Seni Lukis Digital	Pada akhir fase F, peserta didik mampu menciptakan sebuah karya lukis melalui perangkat digital dalam komputer. Lukisan yang tercipta melalui teknik digital painting sepenuhnya dikerjakan dengan bantuan peralatan seperti komputer dan software pendukung seperti photoshop. Langkah-langkah yang dilakukan dalam melukis dengan teknik digital adalah penumusan gagasan, penyiapan perangkat komputer, melukis dengan komputer, mencetak karya lukis digital, menyajikan karya lukis digital, perawatan dan pemasaran karya lukis digital. Peserta didik mampu mengomunikasikan karyanya secara lisan dan tertulis, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang seni lukis. Peserta didik dalam berkarya membiasakan penerapan POS di lingkungan kerja seni lukis.	<p>6.1 Mendeskripsikan seni lukis digital</p> <p>6.2 Mengidentifikasi media, konsep dan Teknik seni lukis digital</p> <p>6.3 Membuat sketsa seni lukis digital</p> <p>6.4 Menciptakan karya seni lukis digital.</p>	<p>6.1 Mendeskripsikan seni lukis digital</p> <p>6.2 Mengidentifikasi media, konsep dan Teknik dasar karya seni lukis digital</p> <p>6.3 Membuat sketsa seni lukis digital</p> <p>6.4 Menciptakan karya seni lukis seni lukis digital</p>	162 JP



5. Modul Ajar



MODUL AJAR PROGRAM KEAHLIAN SENI RUPA KONSENTRASI KEAHLIAN SENI LUKIS (SENI LUKIS DIGITAL)

BIDANG KEAHLIAN : SENI DAN EKONOMI KREATIF

MATA PELAJARAN : SENI LUKIS DIGITAL

FASE : F

NAMA PENYUSUN : KETUT KENDI PARADIKA, S.Pd.

INSTANSI : SMK NEGERI 1 SUKASADA

MODA : BLENDED LEARNING

1. TUJUAN PEMBELAJARAN

- 2.1 Mendeskripsikan seni lukis digital
- 2.2 Mengidentifikasi media, konsep dan Teknik dasar karya seni lukis digital
- 2.3 Membuat sketsa seni lukis digital.
- 2.4 Menciptakan karya seni lukis digital.

2. KRITERIA KETERCAPAIAN TUJUAN PEMBELAJARAN

- 1.1.1 Menjelaskan tentang pengertian seni lukis digital.
- 1.1.2 Mendeskripsikan jenis-jenis, ciri-ciri dan corak seni lukis digital
- 2.1.1 Mendeskripsikan media pada seni lukis digital
- 2.1.2 Mendeskripsikan konsep dan Teknik seni lukis digital
- 3.1.1 Membuat rancangan awal sketsa
- 3.1.2 Membuat sketsa dari berbagai acuan untuk diterapkan pada seni lukis digital
- 4.1.1 Membuat seni lukis digital

3. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pertama (18 x 45 menit)

Langkah Pembelajaran	Deskripsi	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Peserta didik menjawab salam yang diberikan oleh guru2. Salah satu peserta didik memimpin berdoa sebelum memulai pelajaran3. Peserta didik diberikan kesempatan untuk melakukan literasi dengan cara membaca lewat HP di LMS melajah id4. Peserta didik merespon apersepsi yang disampaikan oleh	20 menit

	<p>guru terkait materi yang telah diberikan sebelumnya untuk dikaitkan dengan materi selanjutnya yang akan disampaikan melalui pertanyaan pemantik</p> <p>5. Peserta didik menyimak tujuan pembelajaran yang disampaikan oleh guru</p>	
Kegiatan Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menyimak tayangan video tentang tutorial seni lukis digital (Bernalar Kritis, melalui kritis mengklarifikasi serta menganalisis gagasan dan informasi yang kompleks dan abstrak dari berbagai sumber. Memprioritaskan suatu gagasan yang paling relevan dari hasil klarifikasi dan analisis.) 2. Peserta didik bertanya terkait pemaparan yang diberikan guru tentang seni lukis digital (Bernalar kritis, melalui mengajukan pertanyaan untuk menganalisis secara kritis permasalahan yang kompleks dan abstrak) 3. Peserta didik menyimak jawaban terkait pertanyaan yang diajukan kepada guru 4. Peserta didik membentuk kelompok sesuai arahan guru 5. Peserta didik melaksanakan diskusi terkait seni lukis digital sesuai kelompoknya masing-masing secara proaktif dibawah bimbingan dan arahan guru (Bergotong-royong, melalui membangun tim dan mengelola kerjasama untuk mencapai tujuan bersama sesuai dengan target yang sudah ditentukan) 6. Peserta didik membuat sketsa sesuai acuan yang diberikan oleh guru 7. Peserta didik membuat lukisan dengan digital 	770 menit
Kegiatan Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik melakukan refleksi terhadap kegiatan yang sudah dilaksanakan. 2. Peserta didik memperoleh umpan balik dari guru terkait proses dan hasil pembelajaran. 3. Peserta didik mendapatkan informasi dari guru terkait dengan pertemuan selanjutnya. 4. Peserta didik melakukan pembersihan dikelas 5. Salah satu peserta didik memimpin doa untuk mengakhiri pelajaran 6. Peserta didik menjawab salam penutupan yang diberikan oleh guru. 	20 menit

3. ASESMEN

Asesmen Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menurut kalian, apakah itu seni lukis digital ? 2. Menurut kalian, apa saja ciri-ciri seni lukis digital ?
Asesmen Formatif	Presentasi hasil diskusi kelompok tentang pengertian seni lukis teknik, media dan konsep dalam berkarya seni lukis digital.
Asesmen Sumatif	<ol style="list-style-type: none"> 1. Jelaskan apa yang anda ketahui tentang seni lukis digital! (Bobot skor 25) 2. Jelaskan pengertian Teknik digital (Bobot skor 25) 3. Jelaskan tahapan pembuatan lukisan digital ? (Bobot skor 25) 4. Jelaskan tahapan finishing pembuatan lukisan digital (Bobot Skor 25)

Rubrik Penilaian Asesmen Sumatif

Indikator	Skor	Deskripsi
Menjelaskan seni lukis digital	25	Mengandung kata computer, digital art, digital tool, light pen, pointer, mouse, kemudian kata tersebut terangkai dalam satu kalimat yang utuh
	20	Mengandung kata kata computer, digital art, digital tool kemudian ketiga kata tersebut terangkai dalam satu kalimat yang utuh
	15	Hanya mengandung dua keyword
	10	Hanya mengandung satu keyword
	0	Tidak menuliskan jawaban
Menjelaskan Teknik Aquarell	25	Mengandung kata computer, digital art, digital tool, light pen, pointer, mouse, kemudian kata tersebut terangkai dalam satu kalimat yang utuh

	20	Mengandung kata kata computer, digital art, digital tool kemudian ketiga kata tersebut terangkai dalam satu kalimat yang utuh
	15	Hanya mengandung dua keyword
	10	Hanya mengandung satu keyword
	0	Tidak memuliskan jawaban
Menjelaskan tahapan pembuatan lukisan digital	25	Mampu menjelaskan 4 tahapan pembuatan lukisan digital
	20	Mampu menjelaskan 3 tahapan pembuatan lukisan digital
	15	Mampu menjelaskan 2 tahapan pembuatan lukisan digital
	10	Mampu menjelaskan 1 tahapan pembuatan lukisan digital
	0	Tidak memuliskan jawaban
Menjelaskan tahapan finishing pembuatan lukisan digital	25	Mampu menjelaskan 4 tahapan finishing pembuatan lukisan digital
	20	Mampu menjelaskan 3 tahapan finishing pembuatan lukisan digital
	15	Mampu menjelaskan 2 tahapan finishing pembuatan lukisan digital
	10	Mampu menjelaskan 1 tahapan finishing pembuatan lukisan digital
	0	Tidak memuliskan jawaban



SENI LUKIS DIGITAL



Oleh :

Ketut Kendi Paradika, S.Pd.
NIP. 19850401 201101 1 010

SMK NEGERI 1 SUKASADA
2022



SENI LUKIS DIGITAL

Seni lukis digital atau digital Painting adalah metode menciptakan sebuah seni lukisan digital atau teknik untuk membuat seni digital dalam komputer. Sebagai metode menciptakan sebuah seni, menyesuaikan media lukisan tradisional seperti cat akrilik, minyak, tinta, dll dan pigmen berlaku untuk operator tradisional, seperti kain tenun kanvas, kertas, polyester dll dengan menggunakan perangkat lunak komputer.

Sebagai teknik yang mengacu pada program perangkat lunak komputer (software) grafis yang menggunakan kanvas virtual dan kotak lukisan virtual seperti kuas, warna dan perlengkapan lainnya. Kotak virtual berisi banyak instrumen yang tidak ada di luar komputer, dan memberikan karya seni digital yang tampilan berbeda dengan nuansa dari sebuah karya seni yang dibuat dengan cara tradisional.

Jadi tentu saja teknik yang di gunakan itu digital, yang tidak menggunakan kanvas, kuas, cat minyak, dll, sedangkan Software yang di gunakan dalam membuat digital painting sendiri seperti, SAI, AI Corel Painter, Adobe Photoshop, ArtRage, GIMP, Krita, open Canvas dan sejenisnya, dan biasanya tak jarang orang-orang menggunakan bantuan perangkat lain, seperti paint mouse, untuk memudahkan dalam pembuatan, paint mouse sendiri sebagai alat ganti dari kanvas di dalam melukis (menggambar) secara manual.

Intinya Digital Painting itu adalah melukis (menggambar) secara digital menggunakan hardware dan software tertentu, yang memudahkan dalam melukis, tanpa banyak kesalahan (mudah dalam menghapus project yang salah dalam menarik garis) tidak seperti melukis secara manual, yang apabila ada kesalahan maka kanvas akan di ganti, dan banyak membuat warna cat.

MELUKIS CARA DIGITAL

Pada galibnya media dalam melukis adalah kanvas, kertas, cat, pensil, crayon atau benda apa saja yang dapat diraba dan nyata secara fisik. Setiap lukisan diciptakan hanya sekali dan satu-satunya. Hal itulah yang menjadikan sebuah lukisan berharga relative mahal selain kualitas lukisan dan latar belakang pelukisnya. Di era global ini, yang ditandai dengan pesatnya kemajuan di bidang teknologi komunikasi dengan produk komputer berbagai pekerjaan di hampir semua bidang menjadi lebih mudah dan lebih cepat. Tak terkecuali di bidang seni lukis. Peran media yang bersifat fisik, dapat digantikan oleh fitur-fitur dalam software digital painting. Karakter dan efek-efek yang khas media

konvensional, dapat dengan mudah dijangkau. Hanya saja hasil lukisan cara digital tidak memiliki rasa permukaan atau tekstur riil sebagaimana lukisan konvensional. Permukaan lukisan digital rata, tidak ada perbedaan rasa perabaan seperti tebal-tipisnya cat.

Teknik pewarnaan pada digital painting ada banyak. Setiap teknik memiliki tingkat kesulitan dan poin menarik yang berbeda-beda. Salah satu teknik pewarnaan yang menarik menurut saya adalah value/grayscale. Teknik ini sering digunakan bagi mereka yang mengejar deadline. Teknik ini mempercepat waktu eksekusi dari sebuah ilustrasi

Sketsa



Pertama buatlah sketsa sebagai konsep ilustrasi yang akan di eksekusi. Untuk ilustrasi ini saya menggunakan media pensil dan kertas untuk membuat sketsa. Kebetulan saya sering membawa sketchbook. Dan kebetulan juga ini adalah salah satu sketsa yang menarik buat saya, jadi saya putuskan untuk dilanjutkan. Setelah itu maka scan lah gambar tersebut untuk dilanjutkan secara digital

Lineart



Tahap kedua, setelah pindah ke media digital, sketsa yang tadi saya rapikan kembali menggunakan graphic tablet. Dan kemudian saya memberi latar berwarna 50% gray. Sengaja tidak membuat lineart yang tebal, karena saya berencana untuk menghilangkan lineart di akhir pengerjaan ilustrasi ini.

Shading & Lighting



Nah ini adalah bagian yang paling menarik menurut saya. Tahap ini adalah tahap pemberian nilai warna pencahayaan dan bayangan. Sesuai dengan nama tekniknya, pemberian nilai warna hanya menggunakan pilihan warna putih dan hitam. Tapi bukan berarti

hitam pekat. Untuk tahap ini, tentukan arah datangnya cahaya, agar anda tidak bingung menempatkan pencahayaan (lighting) dan bayangan (shading) pada character. Untuk karya ini, saya menempatkan arah datangnya cahaya dari sebelah kiri atas.

Refininf Form. Lighting & Shading



Tahap ini masih sama dengan tahap sebelumnya. Hanya saja untuk tahap sebelumnya, penempatan shading dan lighting terlihat agak kurang pas, sehingga mengakibatkan beberapa bagian pada character terlihat agak rata. Contoh: Armor bagian dada dan otot bisep.

Background & Secondary Light Source



Setelah lumayan yakin dengan shading/lighting pada tahap sebelumnya, maka saya pun lanjut dengan menambahkan latar untuk ilustrasi ini. Yang saya lakukan adalah menambahkan kursi dan efek kabut/asap pada bagian belakang. Saya juga menambahkan beberapa sumber cahaya lainnya dari belakang.



Nah untuk tahap yang terakhir adalah pewarnaan. Pewarnaan untuk teknik grayscale adalah dengan menambahkan layer overlay di atas grayscale tadi. Kemudian

berikan sapuan warna yang diinginkan di layer overlay tadi, agar warna hitam putih berubah sesuai dengan warna yang kita berikan lewat brush. Kenapa saya memilih layer blending overlay? agar lighting bisa lebih tajam lagi, sedangkan shading bisa terlihat agak lebih gelap. Lewat gambar 6, anda bisa melihat bagaimana susunan layer yang saya buat beserta settinganya, untuk membuat ilustrasi ini. Berikut ini adalah hasil akhirnya.

Final Work



Itulah tutorial singkat dari saya dengan menggunakan teknik grayscale/value. Semoga tutorial ini bisa membantu pembaca sekalian dalam mempertajam skill anda sekalian dalam berkarya. Saya menerima segala macam bentuk komentar, kritik, saran dan masukan agar bisa membangun pengetahuan kita lebih baik lagi. Akhir kata, Selamat mencoba!

Digital Painting merupakan bentuk baru dari karya di dalam seni rupa. Perkembangan teknologi digita membuat teknik lukis tradisional seperti *watercolor* dan *oil*, bisa dilakukan dengan menggunakan *digital tools*. Praktik inilah yang mendasari lahirnya *digital painting* yang menjadi bagian dari payung besar *digital art*.

Aktifitas membuat karya seni dan desain dengan menggunakan alat digital sebenarnya telah dilakukan sejak tahun 50an. Pada saat itu komputer telah mampu menggantikan aktifitas seni dan desain dalam bentuk fisik ke digital, Tentu performanya tidak seperti sekarang. Sejak saat itu, banyak seniman dan desainer yang memanfaatkan teknologi digital dalam pembuatan karya mereka.

Tercatat bahwa pada tahun 1965, seniman Jerman Frieder Nake membuat algoritma di komputer ER 56 untuk menafsirkan lukisan Paul Klee secara matematis. Pada tahun 1985, *graphics program* bernama ProPaint digunakan oleh Andy Warhol untuk membuat karya seni digitalnya. Hal tersebut menunjukkan bahwa kesadaran untuk meletakkan digital sebagai media baru di dalam berkesenian sudah ada sejak 70 tahun yang lalu. Program-program *art work* seperti Adobe, Corel dan Krita pun dibuat untuk membantu seniman-seniman agar mengerjakan aktifitas berkeseniannya bisa dilakukan dengan menggunakan *digital tools*.

Program-program tersebut pun kini terus dikembangkan. Alat bantu seperti Wacom dan Stylus pun didesain senatural mungkin agar terasa seperti melukis di di kanvas atau menggambar di kertas sehingga teknik-teknik lukis seperti *impasto* dapat diaplikasikan.

Digital painting sendiri berkembang di ranah desain. *Digital painting* banyak digunakan untuk keperluan seperti film, animasi, keperluan acara televisi, pembuatan desain video game dan keperluan *advertising*. Tentu ada perbedaan antara melukis dengan cara konvensional (fisik) dan digital. Keduanya pun memiliki kelebihan dan kekurangan. Banyak yang berkomentar bahwa melukis menggunakan media digital tidak memiliki ruh atau karakter di lukisan tersebut. Namun dengan menggunakan media digital, seorang seniman dapat memunculkan warna yang beragam pada karya lukisnya dan bisa memperbaiki kesalahannya secara langsung.





digital

Di ranah seni murni, *digital painting* masih menjadi perdebatan apakah ia masuk ke dalam kategori seni digital atau tidak. Perdebatan ini dikarenakan media yang dipakai, ada yang menyebutkan apabila lukisan digital telah dicetak maka itu sudah masuk ke ranah seni cetak bukan digital.

Upaya agar *digital painting* masuk ke ranah seni murni pun dilakukan. Berbagai pameran yang memamerkan lukisan digital pun digelar seperti pameran yang bertajuk "*Brushes*" yang diselenggarakan oleh Rhizome dan The New Museum. Pameran ini diselenggarakan bukan di ruangan galery seperti pada umumnya. Karya lukisan digital dari beberapa seniman justru dipamerkan secara *online*.



Beberapa galery *online* pun kini sudah banyak bermunculan. Dengan memanfaatkan teknologi VR, para penikmat seni tidak perlu lagi datang ke galery fisik untuk menikmati sebuah karya seni. Bahkan beberapa gallery online menyediakan fasilitas penyewaan gallery virtual untuk para seniman, dengan harga sewa yang murah tentunya.

Upaya-upaya seperti ini memang sudah banyak dilakukan. Tidak hanya untuk menaikkan derajat khususnya seni digital, melainkan juga sebagai inofisi baru dalam pemasaran industri seni rupa.

Tips dan Trik Digital Painting



Ada tiga cara melukis yang paling sering digunakan, yaitu manual, digital, serta kombinasi antara manual dan digital. Semuanya sah-sah saja kok. Tergantung cara mana yang paling

nyaman kamu gunakan. Di dalam artikel kali ini kami akan membahas seputar *digital painting* alias melukis digital.

Apa Itu Digital Painting?

Digital painting adalah sebuah teknik yang digunakan untuk membuat objek seni secara digital. Ini merupakan adaptasi dari teknik melukis manual yang biasanya menggunakan beragam [jenis cat lukis](#), seperti cat air, akrilik, dan lain-lain. Dari namanya saja, yaitu digital, berarti cara membuatnya juga serba digital, yang kamu perlukan adalah laptop atau PC serta *mouse* atau *pen tablet*.



Digital painting (Sumber: [evenant.com](#))

Saat kamu memasang *software* melukis digital, di dalamnya ada fitur *brush*. Fungsinya sama seperti kuas. Hal yang menjadi pembeda adalah jika melukis manual membutuhkan banyak kuas bila ingin mengganti model goresan, dengan *brush* digital hanya perlu mengganti model goresan di pengaturan.

Atau bisa juga dengan cara mengunduh *custom brush* di internet. Nggak heran kalau banyak yang beralih ke *digital painting* karena dianggap menjadi solusi alternatif yang *fresh*. Melukis dengan cara yang cepat dan simpel tanpa menghilangkan inti seni melukis dengan cara tradisional (manual) merupakan kelebihanannya.

Nggak Bisa Gambar Tapi Pengen Bikin Digital Painting?

Kunci bisa melukis digital adalah latihan. Gagal di awal bukanlah perkara besar, yang terpenting adalah bagaimana cara kamu mempertahankan kemauan untuk terus belajar. Sekarang buka *software* melukis yang ada di *device*-mu. Lemaskan pergelangan tangan dan jari-jarimu. Kemudian ambil *pen tablet*.

Mulai dengan membuat garis lurus secara vertikal dan horizontal. Lakukan terus sampai tanganmu terbiasa menggerakkan *digital pen*. Lakukan saja dulu dari hal yang paling mudah. Mungkin bisa dengan latihan membuat bidang datar seperti persegi, segitiga, dan lingkaran. Baru deh, membuat bangunan berdimensi, seperti tabung, balok, kerucut, limas, dan bola.

Jika tanganmu sudah mahir saat menggambar bentuk [dasar desain grafis](#), selanjutnya naik ke tingkat yang lebih rumit, yaitu *coloring* dan *shading*. Oh iya, trik seperti ini juga bisa diterapkan buat kamu yang baru pindah media dari manual ke digital. Tentu membutuhkan waktu untuk adaptasi perpindahan media. Namun kalau sudah terbiasa, mau buat apa pun bisa tancap gas terus.

Nggak punya *pen tablet* bukan jadi alasan kamu buat mundur coba *digital painting*. Kamu bisa pakai *mouse* yang pastinya kamu miliki. Dulu saat menggambar di Paint pakai apa? *Mouse*, bukan? Berarti ini juga memungkinkan jika kamu ingin melukis digital tanpa *pen tablet*.

Melukis dengan *mouse* memang akan sangat rumit. Apalagi ketebalan garis yang dibuat menggunakan kursor *mouse* nggak bisa dibuat tebal-tipis seperti *digital pen*. Tapi, solusinya adalah dengan memainkan *opacity* garis. Pada ketebalan 20-25 juga sudah cukup untuk membuat sketsa dasar. Berarti melukis di laptop atau PC menggunakan *mouse* itu mungkin dilakukan. Hanya saja *mouse* lebih cocok digunakan untuk membuat *vector art*. Namun menggunakan *mouse* bisa menjadi solusi jika kamu nggak punya *pen tablet*.

Kesalahan Saat Membuat Digital Painting

Sebagai pemula dalam seni digital, pasti ada saja kesalahan yang pernah kamu lakukan. Bukan berarti haram hukumnya jika kamu nggak melakukan semuanya dengan benar, tetapi kesalahan ini merupakan bagian dari proses belajar. Ingatlah bahwa kesalahan itu penting untuk

dipelajari, namun jangan sampai dilakukan berulang-ulang. Ada baiknya kamu mencari solusi untuk masing-masing kekurangan tersebut sebagai jalan untuk menghadapinya. Nah, ini dia beberapa kesalahan umum yang dilakukan saat melukis digital.

- Nggak Punya Ide



Nggak ada ide gambar (Sumber: paintable.cc)

Terkadang pemula melakukan semuanya tanpa konsep. Semua dibiarkan mengalir begitu saja. Saat di tengah jalan kamu akan kehilangan arah dan kebingungan, "*Sebenarnya saya mau bikin apa sih?*". Ada baiknya kamu mencari ide terlebih dahulu. Jika ide di kepalamu nihil, kamu dapat mencarinya di internet. Ada banyak karya-karya indah dari berbagai *digital painter* dengan segala ciri khas aliran seni yang mereka miliki. Ketahuilah bahwa *brainstorming* ide itu penting. Setidaknya kamu jadi punya arah gaya dan konsep saat melukis.

- Terlalu Fokus Pada Detail



Terlalu fokus pada detail (Sumber: behance.net)

Lanjut ke poin nomor dua yaitu terlalu fokus pada detail. Kejadian seperti ini sering banget terjadi. Ingin menambah detail di mana-mana dan mencoba untuk memperbaiki setiap inci lukisan yang kamu buat. Bukan masalah jika ingin memberikan yang terbaik pada lukisanmu. Mungkin membuat detail adalah salah satu cara yang kamu pilih. Ketahuilah bahwa karya yang hebat nggak melulu soal detail yang rumit, tetapi dari gagasan utama dan konsep yang kamu hadirkan di dalam lukisanmu. Hindari penggunaan detail yang berlebihan. Buat area titik fokus sebagai *point of interest*. Sehingga lukisanmu nggak kehilangan arah dan sedap dipandang.



- Menggunakan Warna Putih Sebagai Background



Warna putih sebagai background (Sumber: kindpng.com)

Tahukah kamu bahwa warna abu-abu adalah warna yang paling ideal untuk *background* pada *artwork*? Dalam melukis digital sebaiknya menggunakan warna abu-abu terang (#808080) sebagai *background*. Dengan warna ini dapat mengubah sudut pandang kamu saat melihat warna lainnya. Jika menggunakan warna putih, maka corak warna gelap terkesan terlalu gelap. Sedangkan jika menggunakan warna hitam maka corak warna terang akan terkesan terlalu terang. Makanya warna abu-abu dianggap netral.

- Menggunakan Warna Langsung dari Referensi Gambar

Di dalam aplikasi menggambar di laptop ada yang namanya *eyedropper tool*. Dengan menggunakan *tool* tersebut kamu dapat langsung mendeteksi warna yang ada di area yang kamu pilih. Misal kamu ingin mewarnai bagian rambut. Kemudian langsung mengambil warna yang sama pada gambar referensi menggunakan *eyedropper tool*.

Memang sih, kamu akan menemukan warna yang hampir sama dengan yang ada di foto, tetapi kamu akan kesulitan untuk membuat turunan warna berikutnya jika nggak terbiasa membuat gradasi. Ini nggak disarankan jika kamu terlalu sering menggunakan *tool* tersebut. Ada baiknya untuk memperdalam *skill* tentang *brightness*, *hue*, *saturation*, dan *value*. Jika sudah menguasainya, kamu jadi terbiasa untuk menemukan gradasi warna.

Tutorial Digital Painting (sumber : <https://kreativ.com/digital-painting/4>)

Sekarang saatnya praktik sendiri. Tutorial yang akan kami bagikan ke kamu benar-benar simpel kok. Jadi nggak perlu takut salah jika kamu masih pemula. Cukup siapkan alat-alatnya seperti [laptop desain grafis](#) atau PC, *mouse* atau *pen tablet*, dan *install* aplikasi menggambar di laptop (Contoh: Adobe Photoshop, SAI, CorelDraw, dll). Kalau semuanya sudah siap, sekarang bisa langsung masuk ke langkah pertama.

Step 1 – Tentukan Gaya Lukisan



Menentukan gaya gambar digital painting (Sumber: paintable.cc dan pinterest.com)

Objek apa yang akan kamu gambar? Mau seperti apa gaya lukisannya? Apakah **abstrak** atau **realis**? Melukis digital memang punya banyak pilihan. Pertanyaan-pertanyaan seperti ini menjadi penting sebagai penguat konsep awal pada **proses kreatif**. Cari referensi sebanyak mungkin, amati kelebihan setiap karya, kemudian olah menjadi ide baru untuk karya lukisanmu. Dijamin hasilkan bakalan kece deh.

Step 2 – Buat Sketsa Dasar di Kertas



Membuat sketsa dasar di kertas (Sumber: invaluable.com)

Membuat sketsa dasar di kertas terlebih dahulu bisa menjadi pilihan alternatif, terutama buat kamu yang lebih terbiasa menggambar di media kertas. Sketsa yang sudah kamu buat kemudian bisa di *scan* agar lebih mudah saat proses *tracing*. Selain itu, pembuatan sketsa juga berguna untuk memperkirakan ukuran *artwork* yang akan kamu buat nantinya. *Step* ini bisa kamu lewati jika ingin langsung membuat sketsa gambar versi digital.

Step 3 – Sesuaikan Ukuran Artwork



Mempersiapkan ukuran artwork (Sumber: kreativ.com)

Sekarang buka *software* menggambar, kemudian buat *new file*. Setelah itu pilih ukuran kertas. Jangan terlalu besar dan jangan terlalu kecil. Ukuran *artwork* disesuaikan dengan ukuran gambar yang akan kamu buat. Untuk pemula, kamu bisa memilih ukuran A4 atau A5 karena tergolong standar. Setelah itu ubah resolusi gambar jadi 300 *pixel* dan ubah warnanya jadi RGB atau CMYK. Warna RGB cocok digunakan untuk *display* di layar. Sedangkan warna CMYK cocok digunakan jika karyamu ingin dicetak.



Step 4 – Pengaturan Brush



Pengaturan brush digital painting (Sumber: brushlovers.com)

Berikutnya adalah memilih *brush*, mulai dari model, ukuran, dan ketebalan goresan. Di aplikasi menggambar sendiri sudah ada fitur yang menyediakan *brush*. Caranya dengan menekan ikon *brush* atau menekan Ctrl+B di *keyboard*.

Jika ingin variasi *brush* lainnya, kamu dapat mengunduhnya di internet, salah satunya di Deviantart. Cara *download brush* di Deviantart sangat mudah. Cukup cari di kolom pencarian, klik tombol *download*, buka file yang baru saja kamu *download*, kemudian tinggal *install* di *device* kamu deh. Jika berhasil terpasang dengan benar, maka kamu bisa langsung menggunakannya di aplikasi menggambar. Tak dapat dimungkiri bahwa *custom brush* dapat mempermudah kamu saat melukis digital. Hanya saja beberapa orang merasa bahwa menggunakan model *brush* seperti ini terlalu kaku.

Step 5 – Tracing Sketsa Gambar



Tracing sketsa gambar (Sumber: microsoft.com)

Langkah berikutnya adalah proses *tracing* sketsa gambar yang sudah kamu buat di kertas. Gunakan *scanner* untuk memasukkan gambar. Buat *layer* baru, *layer* 1 untuk gambar hasil *scan* dan *layer* 2 untuk *tracing* gambar. Jiplak gambar yang sudah kamu buat dengan menggunakan *brush*. Tipis-tipis saja, yang penting garisnya terlihat dan mempermudah kamu saat mewarnai nantinya. Tahap *tracing* bisa kamu lewatkan jika langsung membuat sketsa digital.



Step 6 – Mulai Menggambar dan Mewarnai



Menggambar dan mewarna (Sumber: paintable.cc)

Saatnya menggambar. Buat gambar sesuai konsep awal yang sudah kamu tentukan sebelumnya. Proses ini akan memakan waktu yang nggak sebentar. Kamu harus [menggambar objek](#) beserta *background* jika diperlukan. Apalagi saat proses mewarnai ada beberapa tahap yang mesti kamu lewati, seperti warna dasar, *shading*, dan *highlight*. Perhatikan *layer* mana yang aktif. Usahakan nggak salah *layer* karena akan fatal banget jika kamu salah menggambar di *layer* yang nggak sesuai.

Jika sudah selesai jangan lupa untuk menyimpan gambar dengan cara klik *file*, kemudian *save as*, dan ubah format (ubah ke *jpg* jika ingin menyimpan dalam bentuk foto). Itu dia penjelasan seputar *digital painting*. Mulai dari pengertian sampai tutorialnya. Semuanya dibahas di sini. Sekarang saatnya unggah hasil karya melukis digital yang sudah kamu buat.



162. CAPAIAN PEMBELAJARAN SENI LUKIS

A. Rasional

Seni Lukis merupakan mata pelajaran dalam Bidang Seni dan Ekonomi Kreatif, Program Keahlian Seni Rupa. Mata pelajaran Seni lukis adalah mata pelajaran kejuruan yang memberi bekal kepada peserta didik tentang konsep, teknik, dan kreativitas penciptaan karya seni rupa dua dimensional dan memiliki nilai-nilai estetis dan artistik. Pembelajaran Seni Lukis dilakukan secara manual dan digital dengan memperhatikan budaya seni lukis lokal, nasional, dan global, serta teknologi terkini seni lukis.

Mata pelajaran Seni Lukis berada di fase F. Semua elemen diperkenalkan namun peserta didik dapat fokus pada salah satu elemen saja sesuai dengan minat, bakat, dan *passion* masing-masing, serta kebutuhan dunia kerja. Pembelajaran pada fase F memperhatikan integrasi berbagai mata pelajaran sesuai dengan proyek yang dirancang pada dunia kerja.

Pendekatan pembelajaran Konsentrasi Seni Lukis diarahkan agar ve mendorong peserta didik memiliki pemahaman konsep teknik melukis secara manual, secara digital dan, kemampuan kreativitas, inovasi dalam berkarya seni lukis, dengan variasi model pembelajaran yang interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi agar peserta didik terlibat aktif memberikan ruang yang cukup untuk prakarsa, kreativitas, inovasi, kolaborasi, komunikasi, kepemimpinan, kemandirian sesuai *passion*, bakat, minat serta perkembangan fisik dan psikologisnya.

Mata pelajaran Seni Lukis memperhatikan budaya lokal, nasional dan global, sehingga mampu menciptakan/mengerjakan karya lukis secara kreatif, inovatif, kolaboratif/gotong royong, dan mandiri sesuai dengan minat, bakat, dan *passion* masing-masing, serta beriman dan bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa. Peserta didik konsentrasi keahlian Seni Lukis merupakan pelajar sepanjang hayat yang kompeten, berkarakter, dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila.

B. Tujuan

Mata pelajaran Seni Lukis bertujuan membekali peserta didik dengan pengetahuan, keterampilan dan sikap (*soft skills*, *hard skills*, dan

karakter), agar mengenal semua kompetensi dan menguasai kompetensi tertentu dalam seni lukis secara mendalam sesuai dengan *passion*, minat, dan bakatnya, antara lain:

1. memahami konsep, keteknikan, dan proses penciptaan dalam seni lukis media kering;
2. memahami konsep, keteknikan, dan proses penciptaan dalam seni lukis cat air;
3. memahami konsep, keteknikan, dan proses penciptaan dalam seni lukis cat akrilik;
4. memahami konsep, keteknikan, dan proses penciptaan dalam seni lukis cat minyak,
5. memahami konsep, keteknikan, dan proses penciptaan dalam seni lukis mixed media,
6. memahami konsep, keteknikan, dan proses penciptaan dalam seni lukis digital (*digital painting*);
7. memahami penerapan wirausaha/pemasaran seni lukis, baik secara konvensional maupun digital/*marketplace*; dan
8. memahami perawatan dan konservasi karya lukis.

C. Karakteristik

Pada hakikatnya mata pelajaran Seni Lukis berfokus pada *soft skills*, *hard skills*, dan karakter dalam bidang pekerjaan seni lukis sesuai dengan perkembangan dunia kerja, melalui penguasaan konsep dan teknik melukis, proses penciptaan karya lukis, dan pemasaran karya lukis secara manual dan digital. Peserta didik mampu bekerja di industri, berwirausaha mandiri dalam bidang seni lukis dan melanjutkan pendidikan sesuai dengan bidang keahlian yang dimiliki. Karakter khusus mata pelajaran seni lukis adalah eksplorasi garis, bentuk, ruang, tekstur, gerak, dan warna, dengan memperhatikan prinsip-prinsip pengorganisasian unsur seni rupa dua dimensional.

Elemen pada mata pelajaran ini dapat diuraikan sebagai berikut,

Elemen	Deskripsi
Seni Lukis Media Kering	Lingkup pembelajaran meliputi konsep dan implementasi melukis dengan berbagai teknik melalui media/bahan kering. Kesan visual dalam seni lukis dengan media/bahan kering menampakkan kesan dalam transisi arsir dan garis/ <i>outline</i> yang lembut maupun kasar. Ungkapan visual bisa meliputi berbagai gaya, antara lain realis, dekoratif, ekspresif.

Elemen	Deskripsi
Seni Lukis Cat Air	Lingkup pembelajaran meliputi konsep dan implementasi unsur keteknikan <i>aquarel</i> dalam melukis cat air. Kesan visual dalam seni lukis dengan bahan cat air menampilkan kesan spontan yang cerah. Ungkapan visual bisa meliputi berbagai gaya, antara lain realis, dekoratif, ekspresif.
Seni Lukis Cat Akrilik	Lingkup pembelajaran meliputi konsep dan implementasi unsur keteknikan transparan maupun plakat dalam melukis menggunakan bahan cat akrilik. Kesan visual dalam seni lukis dengan bahan cat akrilik menampilkan kesan cerah. Ungkapan visual bisa meliputi berbagai gaya, antara lain realis, dekoratif, ekspresif.
Seni Lukis Cat Minyak	Lingkup pembelajaran meliputi konsep dan implementasi unsur keteknikan plakat dalam melukis menggunakan bahan cat minyak. Kesan visual dalam seni lukis dengan bahan cat minyak menampilkan kesan yang dalam. Ungkapan visual bisa meliputi berbagai gaya, antara lain realis, dekoratif, ekspresif.
Seni Lukis Mixed Media	Lingkup pembelajaran meliputi konsep dan implementasi unsur bereksperimen media, bentuk maupun alat bahan yang bersifat inovatif dengan teknik manual maupun digital sehingga diperoleh nilai-nilai baru pada ungkapan visualnya. Ungkapan visual bisa meliputi berbagai gaya, antara lain realis, dekoratif, ekspresif.
Seni Lukis Digital	Lingkup pembelajaran meliputi konsep dan implementasi metode penciptaan karya lukis secara digital. Teknik dan metode lukis digital lebih mengacu pada berbagai <i>software</i> grafis yang mendukung dalam hal desain yang berisi berbagai alat-alat lukis namun berbentuk digital, sehingga melukis jauh lebih simpel dan juga fresh tanpa mengenyampingkan esensi seni lukis. Ungkapan visual bisa meliputi berbagai gaya, antara lain realis, dekoratif, ekspresif.

Keterangan:

1. Beban pembelajaran setiap elemen dapat disesuaikan porsi nya dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh mitra dunia kerja pada setiap satuan pendidikan.
2. Pemilihan gaya/teknik melukis disesuaikan dengan minat, bakat, dan *passion* peserta didik (merdeka belajar) yang sesuai dengan kebutuhan dunia kerja pada setiap satuan pendidikan.
3. Elemen dan capaian pembelajaran dapat dikembangkan sesuai dengan kompetensi yang dibutuhkan oleh mitra dunia kerja pada setiap satuan pendidikan.

D. Capaian Pembelajaran

Pada akhir fase F, peserta didik mampu mengimplementasikan konsep, keteknikan, serta kreativitas dan inovasi dalam melukis

dengan media kering, cat air, cat akrilik, cat minyak, *mixed media*, dan lukis digital, selaras dengan kebutuhan dunia kerja serta tetap memperhatikan budaya kerja industri, seperti penerapan Kesehatan dan Keselamatan kerja (K3) dan Ringkas, Rapi, Resik Rawat dan Rajin (5R), aspek *soft skill* dan karakter. Capaian pembelajaran dalam fase F meliputi elemen dan capaian pembelajaran sebagai berikut.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Seni Lukis Media Kering	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat lukisan dengan media/bahan kering, seperti pensil, <i>charcoal</i> , <i>ballpoint</i> , dan bahan lainnya, menggunakan teknik arsir, <i>dusel</i> , <i>outline</i> , dan teknik lainnya, dengan langkah sebagai berikut: perumusan gagasan, pembuatan sketsa, penyiapan sarana kerja, penyiapan bahan dan alat, melukis, penyajian dan perawatan karya. Peserta didik mampu mengomunikasikan hasil karyanya secara verbal dan tertulis, sehingga siap bekerja di dunia kerja dan mandiri (wirausaha) dalam bidang seni lukis. Peserta didik dalam berkarya membiasakan penerapan Prosedur Operasional standar (POS) pada lingkungan kerja seni lukis.
Seni Lukis Cat Air	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat lukisan dengan bahan cat air menggunakan teknik <i>aquarel</i> dengan langkah sebagai berikut: perumusan gagasan, pembuatan sketsa, penyiapan sarana kerja, penyiapan bahan dan alat, melukis, penyajian dan perawatan karya. Peserta didik mampu mengomunikasikan hasil belajarnya baik secara lisan dan tertulis, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang seni lukis. Peserta didik dalam berkarya membiasakan penerapan POS yang berlaku pada lingkungan kerja seni lukis.
Seni Lukis cat Akrilik	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat lukisan dengan bahan cat akrilik menggunakan teknik transparan atau plakat dengan langkah sebagai berikut: perumusan gagasan, pembuatan sketsa, penyiapan sarana kerja, penyiapan bahan dan alat, melukis, penyajian dan perawatan karya. Peserta didik mampu mengomunikasikan hasil belajarnya baik secara lisan dan tertulis, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang seni lukis. Peserta didik dalam berkarya membiasakan penerapan POS di lingkungan kerja seni lukis.
Seni Lukis Cat Minyak	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat lukisan menggunakan cat minyak dengan teknik basah (<i>plakat-opaque</i>) dengan langkah sebagai berikut: perumusan gagasan, pembuatan sketsa, penyiapan sarana kerja, penyiapan bahan dan alat, melukis, penyajian dan perawatan karya. Peserta didik mampu mengomunikasikan hasil karyanya secara lisan dan tertulis, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang seni lukis. Peserta didik dalam berkarya membiasakan penerapan POS di lingkungan kerja seni lukis.

Elemen	Capaian Pembelajaran
Seni Lukis <i>Mixed Media</i>	Pada akhir fase F, peserta didik mampu membuat lukisan <i>mixed media</i> untuk menghasilkan berbagai kemungkinan yang bersifat inovatif menggunakan teknik manual maupun digital dengan langkah sebagai berikut: perumusan gagasan, pembuatan sketsa, penyiapan sarana kerja, penyiapan bahan dan alat, melukis, penyajian dan perawatan karya. Peserta didik mampu mengomunikasikan hasil karyanya secara lisan dan tertulis, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang seni lukis. Peserta didik dalam berkarya membiasakan penerapan POS di lingkungan kerja seni lukis.
Seni Lukis Digital	Pada akhir fase F, peserta didik mampu menciptakan sebuah karya lukis melalui perangkat digital dalam computer. Lukisan yang tercipta melalui teknik <i>digital painting</i> sepenuhnya dikerjakan dengan bantuan peralatan seperti komputer dan <i>software</i> pendukung seperti <i>photoshop</i> . Langkah-langkah yang dilakukan dalam melukis dengan teknik digital adalah perumusan gagasan, penyiapan perangkat komputer, melukis dengan komputer, mencetak karya lukis digital, menyajikan karya lukis digital, perawatan dan pemasaran karya lukis digital. Peserta didik mampu mengomunikasikan karyanya secara lisan dan tertulis, sehingga siap bekerja atau mandiri (wirausaha) dalam bidang seni lukis. Peserta didik dalam berkarya membiasakan penerapan POS di lingkungan kerja seni lukis.



DAFTAR NILAI

No	Nama Siswa	Seni Lukis Digital Fase F / XI Seni Lukis								Kompetensi Keahlian Teknik Program Seni			Seni Lukis 2022/2023 - genap		K	Nilai UAS
		Nilai	Proyek/latihan							Nilai Rata-rata	Hasil		Rata-rata (ITS)	Nilai UTS		
1	2		3	4	5	6	7	8	1		2	3			4	
1	CHRISTOVEL ANSORUH															
2	EDIRA ROMANG IRI ARIANA															
3	KELIH ANGGA JANUARITA															
4	KELIH HENDRA SAPUTERA															
5	GUSTI AGUS PE MOYENIDA															
6	ROMANO RAYU INDIRAHAN															
7	ROMANO TUTA DAMARIA															
8	ROMANO KEVIN AHI PERMADA															
9	EJIH DEVI SETIAWATI															
10	MADR PUTRAWAN															
11	PUTU ANDIKA PUTRA															
12	PUTU KRISNA DARMAHAN															
13	USKENSUS KERWATOR															

P = Rata-rata Tertinggi
 UTS = Ulangan Tengah Semester
 R = Nilai Ulangan Semester
 NA = Nilai Akhir Angka Pelafian

Fakultas Seni Rupa dan Desain
 Institut Teknologi Sepuluh Nopember
 Surat Kredit Paralel, S.Pd.
 NIP. 19850401 20101 1 018