PRANGKAT PEMBELAJARAN

MATA KULIAH SENI LUKIS BALI KLASIK

RPS, SAP, KONTRAK PERKULIAHAN DAN EVALUASI PEMBELAJARAN

Pengampu :

I Gusti Ngurah Agung Jaya CK. S.Sn., M.Si.

196805161998021001

PROGRAM STUDI KRIYA SENI

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

2017

1. VISI DAN MISI PROGRAM STUDI

Visi ISI Denpasar pada tahun 2015-2020 diharapkan sudah menjadi Pusat Unggulan (centre of excellence) Seni Budaya yang Berbasis Kearifan Lokal, dan Berwawasan Universal. Makna dari Visi tersebut dijabarkan dengan indikator-indikator sebagai berikut :

(a). Pusat Unggulan (centre of excellence) seni budaya, adalah menjadi pusat penciptaan, pengkajian, penyajian, dan pembinaan seni budaya yang unggul (terbaik, terdepan, terutama). Dengan indicator amatannya meliputi 5 (lima) hal, yaitu: 1. melahirkan sarjana seni yang handal, 2. Melahirkan penelitian yang berkualitas dan berhasil guna, 3. Melahirkan karya seni yang kreatif dan adaptif, 4. melakukan pengabdian yang bermanfaat bagi masyarakat, dan 5. Menjadi pusat layanan data dan informasi seni budaya (Pusyandis).

(b). Berbasis Kearifan Lokal, artinya ISI Denpasar menggunakan kearifan local (pengetahuan tradisional dan ekspresi budaya tradisional) sebagai basis pembelajaran dan pengetahuan ilmu. Kearifan local sarat akan nilai dan makna yang dapat menuntut peserta didik menjadi sarjana seni yang berkarakter Indonesia.

(c). Berwawasan Universal, artinya pembelajaran dan pengembangan bidang ilmu di ISI Denpasar menganut berbagai paradigma yang dapat diterima secara universal oleh masyarakat diberbagai belahan dunia. Dalam kaitan ini ISI Denpasar menolak eknosentrisme, melainkan menganut cara pandang relativitas, pluralitas dan identitas terhadap kehadiran berbagai bentuk karya seni.

Berpayung pada Visi ISI Denpasar sebagaimana tersebut di atas, maka Visi Program studi Kriya Seni sebagai salah satu unsur pelaksana akademik FSRD ISI Denpasar pada tahun 2020 juga, diharapkan dapat berperan sebagai Pusat Unggulan (centre of excellence) Kriya Seni yang Berbasis Kearifan Lokal, dan Berwasan Universal. Artinya Program Studi Kriya pada tahun 2020 diharapkan sudah mampu menghasilkan lulusan yang handal, menguasai IPTEK dan keterampilan Kekriyaan, menghasilkan karya Kriya, mengkaji karya Kriya, menghasilkan karya tulis ilmiah seni rupa, menyelenggarakan kegiatan pameran, berkemampuan mandiri, serta bertanggungjawab atas hasil karya Kriya maupun karya tulis ilmiah secara etik - moral dan akademik.

Kegiatan penelitian yang dilakukan mahasiswa dalam menghasilkan skripsi sebagai tugas akhir, harus memenuhi kaidah dan metode ilmiah secara sistematis, dan juga harus mengarah pada terpenuhinya capaian pembelajaran lulusan, serta memenuhi ketentuan peraturan dan perundang-undangan di perguruan tinggi.

Melahirkan karya kriya yang kreatif dan adaptif dengan upaya mendorong para mahasiswa untuk senantiasa melakukan kreatifitas dalam proses penciptaan yang berbasis riset, sehingga karya seni yang dihasilkan dapat dipertanggungjawabkan secara moral dan akademik .

Mendorong mahasiswa untuk melakukan pengabdian yang bermanfaat bagi masyarakat, seperti melakukan pembinaan, menyelenggarakan pameran, menjadi juri, curator, narasumber terhadap berbagai kegiatan seni dan budaya, utamanya dalam bidang kesenirupaan.

Menjadi pusat layanan data dan informasi yang berhubungan dengan lingkup kegiatan kesenirupaan, misalnya tentang keberadaan pusat-pusat seni dan kerajinan, Gallery, Museum, tempat dan mekanisme pameran, kriteria juri lomba dan lain-lain.

2. STRUKTUR K-DIKTI PROGRAM STUDI KRIYA SENI

Struktur kurikulum Program Studi Kriya Seni mengikuti pendekatan model serial, yaitu mata kuliah disusun dari yang paling dasar (berdasarkan logika keilmuan) sampai pada semester akhir adalah merupakan mata kuliah lanjutan (advanced). Setiap mata kuliah saling berhubungan yang ditunjukkan dengan adanya mata kuliah

prasyarat atau berjenjang, atau matakuliah yang tersaji di semester awal akan menjadi syarat bagi mata kuliah di atasnya.

Langkah-langkah yang ditempuh dalam penyusunan K-Dikti pada Program Studi Kriya Seni (*Craft*), dilakukan dengan hirarki sebagai berikut : (1) penetapan Profil (peran mahasiswa) berdasarkan visi dan misi Program Studi setelah mereka lulus dan terjun dimasyarakat, (2) penyusunan capaian pembelajaran yang diturunkan dari profil lulusan, (3) menetapkan bahan kajian untuk memenuhi ketercapaian dan capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, (4) penetapan mata kuliah yang merupakan wadah sebagai konsekwensi adanya bahan kajian yang di belajarkan kepada mahasiswa, (5) penetapan metode pembelajaran yang merupakan strategi efektif dan efisien dalam menyampaikan bahan kajian selama proses pembelajaran, (6) menentukan metode penilaian terhadap penguasaan bahan kajian oleh pembelajar melalui parameter dan variable ukur yang akuntabel, (7) Penetapan dosen, laboran, teknisi yang tepat dan kompeten pada bidangnya, sesuai dengan profil yang dituju, dan (8) sarana pembelajaran yang dapat membangun lingkungan dan suasana belajar yang berhasil guna. (secara utuh hirarki struktur kurikulum, ditampilkan dalam naskah/writen K-Dikti Kriya Seni).

1. Profil Lulusan.

Profil lulusan mahasiswa Kriya Seni (*Craft*) FSRD ISI Denpasar sesuai dengan visi dan misi Program Studi memiliki peran sebagai Pengkaji, Pencipta, Penyaji dan Pembina Kriya Seni di masyarakat yang berbasis kearifan local, berwawasan nasional dan internasional. Selaku pengkaji ia dapat berperan dalam jenis pekerjaan sebagai peneliti, kurator, kritikus, dan illustrator. Sebagai pencipta ia dapat berperan menjadi seniman kriyawan yang mandiri, Wirausahawan, dapat berperan sebagai pengelola gallery, museum dan/atau sentra-sentra seni kriya yang ada di masyarakat. Sebagai Penyaji ia mampu mengelola aktivitas pameran dalam skala lokal, nasional dan internasional secara kreatif dan profesional. Sedangkan sebagai Pembina ia mampu berperan selaku tutorial dan konsultan daerah dalam rangka rekonstruksi dan pelestarian seni rupa yang lahir, hidup dan berkembang di masyarakat.

2. Capaian Pembelajaran.

Capaian pembelajaran Program Studi Kriya meliputi capaian pembelajaran berdasar visi dan misi Program Studi dan Capaian Pembelajaran lulusan dengan standar minimal empat (4) indikator, yaitu; Sikap, Keterampilan Umum, Keterampilan Khusus dan Pengetahuan. Masing-masing dirumuskan capaian Pembelajaran Berdasarkan Visi dan Misi Prodi Kriya Seni FSRD ISI Denpasar.

UNSUR DESKRIPSI	**KETERAMPILAN KHUSUS**		
	Deskripsi Generik Level 6	**Unsur Deskripsi Fine Art**	**Deskripsi Keterampilan Khusus**
Mampu melakukan kajian, dengan metode analisis, interpretasi, dan evaluasi terhadap Pengetahuan bahan kriya. (C6)	Mampu mengetahui bahan kriya, dari segi bahan, pengolahan dan penggunaannya bisa diterapkan pada media kriya.(C6)	Mampu membuat rancangan karya dengan pemilihan dan pengetahuan bahan kriya yang tepat atau mexed media, sebagai ide kreatif yang diterapkan pada karya kriya, untuk persiapan penyelesaian Tugas Akhir dalam bentuk Skripsi.(C6)	Mampu menerapkan prosedur proses berkarya dengan pengolahan bahan kriya yang diterapkan pada karya kriya untuk mengasilkan sebuah penelitian kriya ilmiah dengan analisis deskriptif.(C6)
Mampu mengetahui bentuk karya kriya yang menggunakan bahan kriya yang tepat proses pengolahannya . (C6)	Mampu mengaplikasikan berbagai pengetahuan bahan kriya dan pemanfaatan IPTEK mutakhir dalam proses pengolahannya bahan kriya.(C6)	Mampu memilih dan mengolahan bahan kriya secara tepat dan konsisten diterapkan pada Karya Kriya.(C6)	Mampu melakukan proses pengolahan bahan kriya secara tepat sebagai solusi dan adaptasi terhadap perkembangan lingkungan. (C6)

Mampu menjelaskan dengan proses pengolahan bahan kriya yang benar dan pendekatan manajemen seni (tata kelola). (C6)	Mampu mengaplikasikan pengetahuan bahan kriya dengan bidang keahliannya dan pemanfaatan IPTEKS dalam kegiatan pameran kriya, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan.(C6)	Mampu merancang pengolahan bahan kriya untuk tempat dan pola pameran sesuai kondisi lingkungan, tempat, tema dan obyek.(C6)	Mampu mendesain meran cang penggunaan bahan kriya secara tepat untuk mewujudkan bentuk karya yang inovatif dalam meningkatkan, kualitas karya kriya. (C6)
Mampu melakukan pembinaan pengetahuan bahan kriya, yang hidup di masyarakat dengan metode edukasi dan pelatihan terstruktur di masyarakat.(C6)	Mampu mengaplikasikan keahliannya dengan memanfaatkan IPTEKS dalam merepresentasikan proses penggalian dan pembinaan pengetahuan bahan kriya di masyarakat.(C6)	Merancang proses pembinaan sesuai materi dan jenis pengetahuan bahan kriyayang kembangkan, berdasarkan situasi dan kondisi masyarakat setempat.(C6)	Melaksanakan kegiatan pembinaan dengan memanfaatkan pola dan media pendidikan mutakhir, untuk menghasilkan Pengetahuan bahan kriya,yang menimbulkan dampak lingkungan, yang harmoni. (C6)

C1.	**PENGETAHUAN** (Sekedar Tahu), Dapat mengucapkan kembali dengan kata-kata yang sama/persis, hafal dan ingat tapi belum mengerti maksudnya
C2.	**PEMAHAMAN** (Pengertian) lebih dari sekedar tahu, bias menjelaskan lebih lanjut dengan bahasan dan kata-kata sendiri dan dapat menunjukkan contoh
C3.	**PENERAPAN** (Penggunaan) dapat mengunakan pengetahuan itu untuk memecahkan/menjawab persoalan
C4.	**ANALISIS** Menguraikan menjadi komponen-komponen/bagian-bagian dan menjelaskan hubungan-hubungannya dan strukturnya tetap dimengerti
C5.	**SINTESIS** Mampu menggunakan pengetahuan itu untuk mensintesakan barang/sesuatu menjadi barang atau ide baru
C6.	**EVALUASI** Mampu mengunakan pengetahuan itu untuk mengevaluasi/ Mengkritik/menilai sesuatu

a. Capaian Pembelajaran Lulusan Program Studi Kriya

Aspek	**Capaian Pembelajaran**	
Sikap	S1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious
	S2	Menjungjung tinggi nilai kemanusiaan dalam menjalankan tugas berdasarkan agama, moral dan etika
	S3	Berkontribusi dalam peningkatan mutu kehidupan bermasyarakat, berbangsa, bernegara dan peradaban berdasarkan Pancasila
	S4	Berperan sebagai warga Negara yang bangga dan cinta tanah air, memiliki nasionalisme serta rasa tanggung jawab pada Negara dan bangsa.
	S5	Menghargai keanekaragaman budaya, pandangan, agama, dan kepercayaan serta pendapat atau temuan orisinal orang lain.
	S6	Bekerjasama dan memiliki kepekaan sosial serta kepedulian terhadap masyarakat dan lingkungan.
	S7	Taat hukum dan disiplin dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara.
	S8	Menginternalisasi nilai, norma dan etika akademik
	S9	Menunjukkan sikap bertanggungjawab atas pekerjaan di bidang keahliannya secara mandiri.
	S10	Menginternalisasi semangat kemandirian, kejuangan dan kewirausahaan
	S11	Bertanggungjawab terhadap hasil karyanya (karya dua dimensi maupun tiga dimensi) secara etik, moral dan akademik.
	S12	Terbuka, kreatif, professional dalam berkesenian.
Keterampilan Umum	KU1	Mampu menerapkan pemikiran logis, kritis,sistematis dan inovatif dalam konteks pengembangan atau implementasi ilmu pengetahuan dan atau teknologi, sesuai dengan bidang keahliannya.
	KU2	Mampu menunjukkan kinerja mandiri, bermutu dan terukur.
	KU3	Mampu mengkaji implikasi pengembangan atauimplementasi ilmu pengetahuan, teknologi atau seni sesuai dengan keahliannya berdasarkan kaidah, tata cara dan etika ilmiah dalam rangka menghasilkan, solusi, gagasan, desain atau kritik seni.
	KU4	Menyusun deskripsi seintifik hasil kajian tersebut di atas dalam bentuk skripsi atau laporan tugas akhir, dan mengunggahnya dalam laman perguruan tinggi;
	KU5	Mampu mengambil putusan secara tepat dalam konteks penyelesaian masalah di bidang keahliannya, berdasarkan hasil analisis informasi dan data.
	KU6	Mampu memelihara dan mengembangkan jaringan dengan pembimbing, kolega, sejawat baik sekerja baik di dalam maupun diluar negeri.
	KU7	Mampu bertanggung jawab atas pencapaian hasil kerja kelompok dan melakukan suvervisi dan evaluasi terhadap penyelesaian pekerjaan yang ditugaskan kepada pekerja yang berada di bawah tanggung jawabnya;
	KU8	Mampu melakukan proses evaluasi diri terhadap kelompok kerja yang berada di bawah tanggung jawabnya, dan mampu mengelola pembelajaran secara mandiri;
	KU9	Mampu mendokumentasikan,menyimpan, mengamankan, dan menemukan kembali data untuk menjamin keaslihan dan mencegah plagiasi.
Aspek	**Capaian Pembelajaran**	
Keterampilan Khusus	KK1	Mampu mengimplementasikan keterampilan teknik kriya dalam olah visual secara manual melalui pendekatan estetik dan artistic.
	KK2	Mampu mewujudkan gagasan estetik ke dalam karya kriya dwi matra atau tri matra.

	KK3	Mampu menciptakan beragam gagasan dan memanfaatkan IPTEKS ke dalam bentuk karya seni murni sesuai dengan perkembangan jaman.
	KK4	Mampu menghasilkan karya-karya kriya secara kreatif disertai kemampuan mendeskripsikan dan menyusun tulisan ilmiah.
	KK5	Mampu merumuskan proses kerja penciptaan kriya secara ilmiah.
	KK6	Mampu mengkaji sumber kajian seni murni melalui melalui pendekatan ilmu seni, social, budaya.
	KK7	Mampu mengkritisi hasil karya kriya dan sumber kajian kriya melalui pendekatan ilmu seni, social dan budaya.
	KK8	Mampu merancang dan menyajikan karya kriya dalam pameran secara mandiri.
	KK9	Mampu mengelola pameran kriya, baik dalam konsep pameran tunggal atau kelompok.
	KK10	Mampu mengkurasi pameran kriya, baik dalam konsep pameran tunggal atau kelompok.
	KK11	Mampu melakukan pembinaan, pelestarian dan pengembangan seni tradisi yang lahir dan hidup di masyarakat.
Pengetahuan	P1	Menguasai teori dasar (estetika, filsafat seni, pengetahuan kriya) dan konsep desain kriya sehingga mampu menerapkan dan menganalisis karya kriya.
	P2	Menguasai pengetahuan dan keterampilan kriya secara luas dan mampu mengimplementasikan ke dalam wujud karya kriya.
	P3	Menguasai ilmu pengetahuan bahan-bahan dan alat-alat dalam berkarya kriya.
	P4	Menguasai ilmu teknik pembuatan karya kriya.
	P5	Menguasai ilmu sejarah seni rupa dan perkembangan kriya sehingga mampu menganalisis berbagai karya kriya.
	P6	Menguasai konsep kriya timur dan barat dalam mendasari penciptaan karya kriya dan pengkajian kriya.
	P7	Menguasai konsep desain dan metodologi penciptaan karya kriya
	P8	Menguasai ilmu-ilmu penciptaan seni dan pengkajian menganalisis seni sehingga mampu mewujudkan karya kriya kreatif.

KURIKULUM OPERASIONAL DALAM BENTUK KEGIATAN

PEMBELAJARAN .

RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)
PROGRAM STUDI KRIYA SENI
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR

No			
1	**Nama Mata Kuliah**	:	**Seni Lukis Bali Klasik**
2	**Kode Mata Kuliah**	:	**KY 201**
3	**Semester**	:	**3**
4	**Bobot (sks)**	:	**2**
5	**Dosen Pengampu**	:	**I Gusti Ngurah Agung Jaya CK. S.Sn., M.Si**
6	**Capaian Pembelajaran**	:	mata kuliah seni lukis Bali klasik Setelah mengikuti akan: (C5)mampu menggunakan pengetahuan seni lukis Bali klasik, untuk mensintesakan karya kriya dan menemukan ide baru, (KU1)mampu menyusun secara sistematis proses pengolahan teknik seni melukis Bali klasik. (C3), (KU 4), serta dapat menerapkan prosedur proses pengolahan seni lukis Bali klasik secara baik dan benar (KK 4).
7	**Bahan Kajian**	:	-Pengertian Pengolahan secara umum seni lukis Bali klasik(C1), teori praktek seni lukis Bali klasik secara umum(C2,3). -Teori praktek teknik proses menggambar muka wayang, atribut dan gelungan, sesuai dengan dasawarapa pada media kertas(C 2,3). -Teori praktek teknik proses menggambar badan wayang, atribut dan busananya pada media kertas(C 2,3). -Teori praktek teknik proses menggambar kaki wayang, atribut dan busananya pada media kertas(C 2,3). -Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan latarbelakangnya pada media kertas(C 4). -Teori praktek teknik proses menggambar satu adegan cerita pewayangan wayang pada media kain(C 4). -Teori praktek teknik proses menggambar satu adegan cerita pewayangan wayang pada media karya kriya(C 4, C6).

8. Acara Pembelajaran

Minggu ke-	**Kemampuan Akhir yang Diharapkan**	**Bahan Kajian**	**Strategi / Metode Pembelajaran**	**Alokasi Waktu**	**Pengalaman Belajar Mahasiswa**	**Kriteria (Indikator) Capaian**	**Instrumen Penilaian /Assessment**	**Bobot Penilaian**	**Pustaka/ Literatur**
		3	**4**	**5**	**1**	**2**	**8**	**9**	**10**
1	-Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah seni lukis Bali klasik dan cara pencapaiannya selama satu semester (C1) - Pengertian Pengolahan secara umum seni lukis Bali klasik(C1), teori praktek seni	RPS, SAP, kontrak perkuliahan dan Instrumen asessment	Pemaparan di kelas dan diskusi kelompok. Belajar mandiri (self learning) Short eassay assignment	2 x 50 menit	Kerja dalam tim (Inter-personal skills) Mempelajari sumber-sumber pembelajaran Mengerjakan tugas essay (cognitive skills)	Kelengkapan dan kebenaran penjelasan Kerjasama dalam kelompok. Komunikasi / presentasi Analisis	Rubrik Holistk	8	1

	lukis Bali klasik secara umum(C2,3).								
2	Teori praktek teknik proses menggambar muka wayang, atribut dan gelungan, sesuai dengan dasawarapa pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses menggambar muka wayang, atribut dan gelungannya	Pemaparan di kelas, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa Belajar mandiri (self learning)	2 x 50 menit	Kerja dalam tim dan presentasi Mempelajari sumber – sumber pembelajaran Membuat tugas (cognitive skills)	Ketepatan menjawab Kelengkapan dan kebenaran penjelasan. Kerjasama dalam kelompok. Komunikasi /presentasi Analisis	Penilaian performance pada aspek : kerjasama, partisipasi dan argumentasi	8	1,2,3, 4,5,6, 7,8,9, 10,11
3	Teori praktek teknik proses menggambar badan wayang, atribut dan busananya pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses menggambar badan wayang, atribut dan busananya	Pemaparan di kelas, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa Belajar mandiri (self learning)	2 x 50 menit	Kerja dalam tim dan presentasi Mempelajari sumber – sumber pembelajaran Membuat tugas (cognitive skills)	Ketepatan menjawab Kelengkapan dan kebenaran penjelasan. Kerjasama dalam kelompok. Komunikasi /presentasi Analisis	Penilaian performance pada aspek : kerjasama, partisipasi dan argumentasi	8	1,2,3, 4,5,6, 7,8,9, 10,11
4	Teori praktek teknik proses menggambar kaki wayang, atribut dan busananya pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses menggambar kaki wayang, atribut dan busananya	Pemaparan di kelas, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa Belajar mandiri (self learning)	2 x 50 menit	Kerja dalam tim dan presentasi Mempelajari sumber – sumber pembelajaran Membuat tugas (cognitive skills)	Ketepatan menjawab Kelengkapan dan kebenaran penjelasan. Kerjasama dalam kelompok. Komunikasi /presentasi Analisis	Penilaian performance pada aspek : kerjasama, partisipasi dan argumentasi	8	1,2,3, 4,5,6, 7,8,9, 10,11
5,6,7	Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan latarbelakangnya pada media kertas(C 4).	Pembelajaran secara system matis, proses menggabungkan menggambar muka,badan dan kaki wayang, atribut,busana dan latarbelaka	Pemaparan di kelas, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa Belajar mandiri (self learning)	2 x 50 menit	Kerja dalam tim dan presentasi Mempelajari sumber – sumber pembelajaran Membuat tugas (cognitive skills)	Ketepatan menjawab Kelengkapan dan kebenaran penjelasan. Kerjasama dalam kelompok. Komunikasi /presentasi Analisis	Penilaian performance pada aspek : kerjasama, partisipasi dan argumentasi	8	1,2,3, 4,5,6, 7,8,9, 10,11

		ngnhya							
8	Ujian Akhir Semester						Tes esai		
9, 10	Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan latarbelakangnya pada media kain(C 4).	Pembelajaran secara system matis, proses menggambar satu tokoh wayang, atribut dan busananya di atas kain.	Pemaparan di kelas, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa Belajar mandiri (self learning)	2 x 50 menit	Kerja dalam tim dan presentasi Mempelajari sumber – sumber pembelajaran Membuat tugas (cognitive skills)	Ketepatan menjawab Kelengkapan dan kebenaran penjelasan. Kerjasama dalam kelompok. Komunikasi /presentasi Analisis	Penilaian performance pada aspek : kerjasama, partisipasi dan argumentasi	8	1,2,3, 4,5,6, 7,8,9, 10,11
11,12	Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan latarbelakangnya pada media benda karya kriya seni(C 4).	Pembelajaran secara system matis, proses menggambar satu tokoh wayang dan latarbelakang pada media benda karya kriya seni.	Pemaparan di kelas, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa Belajar mandiri (self learning)	2 x50 menit	Kerja dalam tim dan presentasi Mempelajari sumber – sumber pembelajaran Membuat tugas (cognitive skills)	Ketepatan menjawab Kelengkapan dan kebenaran penjelasan. Kerjasama dalam kelompok. Komunikasi /presentasi	Penilaian performance pada aspek : kerjasama, partisipasi dan argumentasi	8	1,2,3, 4,5,6, 7,8,9, 10,11
13,14	Teori praktek teknik proses menggambar satu adegan cerita pewayangan wayang pada media kain(C 4).	Pembelajaran secara system matis, proses menggambar satu tokoh wayang dan latarbelakang pada media benda karya kriya seni.	Pemaparan di kelas, diskusi kelompok.dan presentasi mahasiswa Belajar mandiri (self learning)	2 x 50 menit	Kerja dalam tim dan presentasi Mempelajari sumber – sumber pembelajaran Membuat tugas (cognitive skills)	Ketepatan menjawab Kelengkapan dan kebenaran penjelasan. Kerjasama dalam kelompok. Komunikasi /presentasi Analisis	Penilaian performance pada aspek : kerjasama, partisipasi dan argumentasi	8	1,2,3, 4,5,6, 7,8,9, 10,11
15	Ujian Akhir Semester						Tes esai		
	Total nilai						Midel+tugas individu+ UAS/3 = rerata		

9. DAFTAR PUSTAKA

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2014) *Bangunan Wadah Sebuah Karya Seni.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1645%3Abangunan-wadah-sebuah-karya-seni&start=40.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2014) *Struktur Ornamen pada Bangunan Wadah dan Bangunan Tradisional Bali.*Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1644%3Astruktur-ornamen-pada-bangunan-wadah-dan-bangunan-tradisional&start=40. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1641%3Adimensi-multikultur-pakem-seni-lukis-wayang-di-bali&start=40.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2015) *Dimensi Multikultur Pakem Seni Lukis Wayang di Bali.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1641%3Adimensi-multikultur-pakem-seni-lukis-wayang-di-bali&start=40.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2015) *Menggambar Wayang Bali.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1642%3Amenggambar-wayang-bali&start=40.
I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2015) *Pepalihan dan Ragam Hias pada Wadah Penerapan Lontar Yama Tattwa.*Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1640%3Apepalihan-dan-ragam-hias-pada-wadah-penerapan-lontar-yama-tattwa&start=40.
I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2016) *Dominasi Patra Punggel pada Bangunan Wadah.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2065:dominasi-patra-punggel-pada-bangunan-wadah.
I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2016) *Style ornamen majapahit di Bali.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2064:style-ornamen-majapahit-di-bali.
I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2016) *Teknik produksi patung Gaya I Wayan Tapak Mariyasa.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2063:teknik-produksi-patung-gaya-i-wayan-tapak-mariyasa.
I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2017) *BENTUK PEPALIHAN, ORNAMEN DAN KONTRUKSI PADA BANGUNAN BADE SEBAGAI SARANA UPACARA NGABEN DI BADUNG.* Documentation. ISI Denpasar..http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/6-penelitian?download=2445:bentuk-pepalihan-ornamen-dan-kontruksi-pada-bangunan-bade-sebagai-sarana-upacara-ngaben-di-badung.
I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2017) *UNSUR-UNSUR SENI RUPA (SEBAGAI PEMBLAJARAN DASAR UTAMA DALAM BERKARYA SENI DAN PENILAIAN KARYA SENI RUPA).* Documentation. ISI Denpasar, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah Denpasar.. http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2630:unsur-unsur-seni-rupa-sebagai-pemblajaran-dasar-utama-dalam-berkarya-seni-dan-penilaian-karya-seni-rupa.
I Wayan, Mudra And I GUSTI NGURAH , AGUNG JAYA CK And I Kadek, Yuliawan (2017) *KONSEP IDE DALAM MENGHASILKAN PEMBELAJARAN CARA PENULISAN KARYA TUGAS AKHIR ILMIAH S1.* Documentation. ISI Denpasar, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah Denpasar.. http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2638:konsep-ide-dalam-menghasilkan-pembelajaran-cara-penulisan-karya-tugas-akhir-ilmiah-s1.

10. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

1. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Program Studi	:	**Kriya Seni**
Nama Matakuliah	:	**Seni lukis Bali Klasik**
Kode Matakuliah	:	**KY 201**
Semester	:	**3**
Pertemuan ke	:	**1 (satu)**
Waktu	:	**2 x 50 menit**
Standar Kompetensi	:	**Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah seni lukis Bali klasik dan cara pencapaiannya selama satu semester (C1) -Pengertian Pengolahan secara umum seni lukis Bali klasik(C1), teori praktek seni lukis Bali klasik secara umum(C2,3).**

Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/ Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
1	**Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah seni lukis Bali klasik dan cara pencapaiannya selama satu semester (C1) - Pengertian Pengolahan secara umum seni lukis Bali klasik(C1), teori praktek seni lukis Bali klasik secara umum(C2,3).**	**Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan bentuk, proses, teknik secara profisional seni lukis Bali Kklasik**	**Apresiasi Seni lukis bali klasik dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan seni lukis Bali klasik**	**Teori praktek secara profisional proses pembuatan seni lukis Bali klasik**	**Kuliah pengantar pembahasan materi tanya jawab**	**2 x 50**	**- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayangan skenario pembelajaran dan papan tulis menggambar**
Tagihan : Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi dan argumentasi dalam diskusi							

1. SEJARAH MUNCULNYA LUKISAN WAYANG DI BALI

Oleh Drs. I Nyoman Nirma, Dosen PS Seni Rupa Murni

1.1. Desa Kamasan

Desa kamasan diperkirakan sudah ada sejak pemerintahan raja-raja Bali Kuno. Hal ini dibuktikan dengan hadirnya nama *'kamasan'* dalam prasasti Anak Wungsu yang bertahun Saka 994 (1072 M) berarti benih yang bagus. Kamasan merupakan desa kecil di Kabupaten Klungkung, Bali yang berjarak 42 kilometer ke timur kota Denpasar. Desa ini dikategorikan sebagai desa kecil karena wilayah dukungannya yang hanya seluas 249 hektar dengan jumlah penduduknya hanya sekitar 3.400 jiwa yang tersebar dalam 10 banjar adat atau 4 dusun desa dinas. Desa Kamasan terhampar memanjang dari utara ke selatan dengan batasan-batasan sebagai berikut: di sebelah utara Desa Giliran; di sebelah selatan Desa Gelgel; disebelah Timur Desa Tangkas; disebelah barat Desa Jelantik.

Diwilayah Desa Kamasan terdapat sungai Hee sebagai anak sungai Unja yang mengalir sepanjang hari diperbatasan desa Kamasan. Kehadiran sungai ini menyebabkan sebagian matapencaharian masyarakanya adalah bertani. Masyarakat desa Kamasan juga melakukan pekerjaan-pekerjaan lain sebagai mata pencaharian sampingan. Ini terjadi karena luas tanah pertanian yang ada di desa ini tidak begitu banyak dan mereka kebanyakan bukanlah pula para petani pemilik sawah. Pekerjaan-pekerjaan sampingan yang dilakukannya antara lain: pedagang, buruh, pertukangan (pande besi, mas, perak, tembaga, tukang kayu dan pelukis wayang) dan lain-lain. Dalam perkembangan selanjutnya, pekerjaan yang semula merupakan pekerjaan sampingan berubah menjadi pekerjaan pokok karena hasil yang diperoleh cukup baik. Bahkan tidak jarang pekerjaan

petani ditinggalkannya beralih ke pekerjaan melukis wayang dan pande perak. Dalam data statistik penduduk dikantor Kepala Desa Kamasan menunjukan bahwa warga yang paling banyak melakukan pekerjaan melukis wayang adalah dari Desa Sangging. Para pelukis terdiri dari pria dan wanita, mulai dari anak-anak, orang muda, hingga orang tua. (Bagus DKK, 1981:10)

Di Tahun 2003 Monografi Desa Kamasan mencatat tiga dusun di wilayah yang dimaksud kini tumbuh tiga jenis industri rumah tangga utama. Selain menggeluti lukisan wayang, juga ada kerajinan perak dan emas, industri kerajinan kuningan dan selongsong peluru.

Desa Kamasan merupakan induk seni lukis wayang purwa di Bali. Sejarah mencatat, desa Kamasan turut mewarnai perjalanan perkembangan seni lukis Bali. Desa ini bahkan dikenal sebagai "gudang"-nya karya seni lukis wayang klasik, hasil torehan para seniman yang terdiri dari warga kampung itu sendiri.

Seni lukis wayang ini berkembang di Desa Kamasan dan daerah lain di Bali sejak zaman Kerajaan Majapahit. Pada abad ke-14 hingga abad ke-18 pulau Bali dikuasai para Dalem, raja-raja keturunan Sri Kresna Kepakisan dari Kerajaan Majapahit. Selama Dinasti Kepakisan memegang tampuk kerajaan, Bali mengalami masa kejayaan. Kekuasaan raja Bali zaman itu pernah meliputi pesisir Jawa Timur, Lombok, bahkan sampai Sumbawa. Salah satu Dalem yang paling dikenal adalah Sri Waturenggong, cucu Sri Kresna Kepakisan. Pada masa pemerintahan Dalem Waturenggong inilah seni budaya di Bali mengalami masa pencerahan karena sang raja juga penggemar seni budaya.

Dijaman pemerintahan Dalem Waturenggong, pusat pemerintahan yang semula berada di Samprangan dipindahkan ke Desa Gelgel, yang dikenal sebagai Puri Suwecapura dengan Istana Karunia. Dari tempat ini, Dalem Waturenggong menata urusan pemerintahan dan keamanan negara. Sementara pada saat yang sama, desa Kamasan yang terletak di sebelah utara Gelgel ditatanya sebagai salah satu pusat kerajaan yang khusus mengurus seni budaya, pendidikan, dan keagamaan.

Semenjak pemerintahan Dalem Waturenggong desa Kamasan tumbuh menjadi desa yang memunculkan benih-benih kesenian yang subur hingga melahirkan seni lukis wayang purwa yang kini dikenal sebagai Seni Lukis Wayang Kamasan. Selanjutnya, seni lukis wayang ini berkembang pada warga setempat yang melahirkan puluhan seniman lokal.

1.2. Sejarah Singkat Seni Lukis Wayang Kamasan

Bila ditinjau dari sejarah, seni budaya Bali merupakan campuran seni budaya Majapahit dengan seni budaya Bali Asli. Hubungan Bali dengan beberapa kerajaan di Jawa Timur telah berlangsung berabad-abad, sehingga seni budaya Bali hampir memiliki persamaan dengan budaya kerajaan Majapahit di Jawa Timur.

Semenjak Bali di perintah oleh Raja Dalem Waturenggong (1386-1460) pusat pemerintahannya dipindahkan dari Samprangan ke Gelgel. Semua seniman juga disatukan di desa dekat Gelgel, yaitu desa Kamasan. Lambat laun desa Kamasan menjadi pusat kebudayaan Bali pada masa itu.

Dalam kurun waktu tiga abad yakni sekitar abad XVIII muncul seorang *sangging* (seniman seni rupa) bernama Mudara. Nama sebenarnya adalah Gede Marsadi (1771M). Kemampuannya yang tinggi dalam senilukis wayang mulai diketahui ketika Raja Klungkung I Dewa Agung Made menugaskan Gede Marsadi membuat gambar Patih Mudara dalam cerita lontar Boma. Karena gambar yang dihasilkan sangat bagus, maka raja selalu menyebut Gede Marsadi dengan panggilan

Mudara. Dengan demikian nama Mudara merupakan nama kesayangan sebagai hadiah sang raja kepada Gede Marsadi. (I Made Kanta, 1978; 35)

Gambar Wayang dari Mudara selanjutnya ditiru oleh banyak sangging yang tersebar di Bali, sehingga bentuk dan corak Mudara ini menjadi jatidiri (identitas) dari seni lukis wayang yang ada di Desa Kamasan dan dalam perkembangannya seni lukis ini dikenal dengan nama Seni Lukis Wayang Kamasan. Seni lukis ini juga sering disebut 'Seni Lukis Bali Klasik Tradisional' karena lukisan tersebut memiliki *uger-uger* (aturan) yang tidak bisa dilanggar serta secara turun-temurun tetap dilestarikan.

1.3. Bentuk dan Penggambaran Wayang Kamasan

Tjidera dalam "Wujud Fisisk dan Falsafah Lukiasan Wayang Bali" mengelompokan bentuk penggambarannya wayang menjadi 4 kelompok besar yakni: wong-wongan, bala-bala, binatang dan alam lingkungan.

1.3.1. *Wong-wongan*

Wujud gambar wong-wongan merupakan lambang dari sifat makna *Buwana Agung* dan *Buwana Alit*, misalnya penggambaran kaum kesatria, kaum raksasa/danawa, para dewa dan penggambaran Tuhan. *Jajalegnya* (bentuk tubuh) mengambil bentuk badan manusia, diberi muka *memanisan, keraksasaan,* dan *kekerasan*. Hiasannya disesuaikan dengan sifat serta kedudukannya dan umumnya mirip semuannya. Sosok inilah yang biasanya disebut dengan wong-wongan (manusia).

1.3.2. *Bala-bala*

Bala-bala adalah penggambaran dari rakyat jelata yang mengambil bentuk manusia (*wong*). Hiasan yang dipakai golongan ini sangat sederhana dan berbeda dengan golongan *wongwongan*. Dalam ceritera perang bala-bala ini dibuat puluhan yang bersenjatakan keris, pisau, tombak dan panah. Dalam membuat lukisan bala-bala ini kadang juga disebut dengan *wong-wongan* (orang) untuk menggambarkan cerita Panji, Men Brayut, Atma Prasangsang, pertunjukan tari dan sebagainya.

1.3.3. Binatang

Penggambaran binatang pada umumnya mencerminkan berbagai bentuk binatang yang ada didunia ini dengan olahan seperti wayang. Hanya burung Garuda dan Wilmana yang dibuat seperti wayang, yakni berbadan manusia serta dihias seperti umumnya hiasan wayang.

1.3.4. Alam Lingkungan

Beberapa jenis tumbuh-tumbuhan yang penting seperti pohon rontal, pohon kepuh, pohon randu dan lain-lain, dibentuk seperti pohon dengan gaya wayang. Penggambaranya dilengkapi pula dengan sulur-sulur yang membelit pohon tersebut. Pada puncaknya biasanya dilengkapi dengan bunga-bunga serta burung-burung. Khusus untuk pohon hayat (pohon kehidupan), digambarkan seperti gunung yang lengkap dengan isinya (batu, air, binatang, raksasa dan lain-lain). Bentuk ini disebut dengan "*Kayonan"* atau *"Gunungan"*. Kayonan ini gunanya sangat banyak, misalnya: dipakai sebagai pembuka pertunjukan wayang kulit, sebagai lambang gunung, air, goa, hujan, gempa, angin ribut, dan lain sebagainya. Umumnya para sangging atau pelukis wayang memahami cara melukis dari *'kayonan'* ini.

1.4. Dimensi Multikultur Pakem Seni Lukis Wayang Di Bali

1.4.1. Pendahuluan

Bertahannya Seni Lukis Wayang yang ada di Bali, tidak bisa lepas dari adat istiadat dan agama.Ini bisa kita lihat masih digunakannya lukisan wayang sebagai salah satu sarana upacara keagaman di Bali, seperti bentuk gambar dalam kober, umbul-umbul dan lukisan yang besar ada pada parbe, biasanya bercerita tentang Mahabharata dan Ramayana. Penerapan lukisan wayang atau gambar wayang paling kental terasa pada tikar tempat alas tidur dalam acara potong gigi. Simbul lukisan wayang itu berupa Dewa Semara ratih (simbul dari laki perempuan) (Pawana,1983,hal 16). Dalam jurnal Rupa, STSI Denpasar volume 1 no.1, Mengatakan Bahwa seni lukis wayang di temukan dalam Prasasti Bebetin yang mengatakan :

:…Pande tembaga, pemukul, pegendang, pabunyi, parbhangci, partapukan, parbayang" …. Turun dipanglapuran di Singamandawa, di bulan besakha cukla pancami, ragas pasar bwijaya manggala, di caka 818" ….(Goris,R 1954). Artinya adalah …."Pande tembaga, pemukul gamelan, penyayi, pemukul bunyi-bunyian dari bambo, pemukul gendang, peniup seruling, penari topeng dalam atau pemain wayang…" turun di penglapuran di singhamandawa, pada bulan ke 10, hari ke 5, paro terang, hari pasar wijayamanggala, pada tahun 818 caka.

Prasasti Pandak bandung Tabanan, ditulis antara lain"…Tulakerja, aringgit tali talinya banjurami hajiku…"(Budiastra,1979).(Punami Utami,2002,hal 32.)

Artinya adalah pemain wayang atau dalang, tali banjuran raja diberikan imbalanku. Dalam babad Dalem, juga disebutkan bahwa, digelgel, Sri Dalem Semara Kepakisan, pernah ke Majapahit membawa keris Bagawan Canggu, Ikat pinggang, sembah jagat dan sekropak wayang kulit.

Pada saat Dinasti Sri Kresna kepakisan di bali mencapai puncak ke emasan pada Pemerintahan Dalem Waturenggong di Gelgel pada abad ke 17. Salah satu Seni yang terkenal pada saat itu adalah Seni lukis wayang. Jaman itu Raja memerintahkan seorang sangging bernama I Gede Mersadi, untuk melukis Wayang. Hasil karyanya sangat disukai oleh raja, maka sangging itu diberi gelar "Mahudara", yang dianggap pelopor seni lukis wayang kamasan (Kanta 1977).(Purnami Utami,2002, hal33).

Melihat sejarah singkat dari seni lukis wayang Bali di atas bahwa sejak jaman Raja-Raja di Bali sudah berkembang, seni lukis wayang menyebar ke berbagai daerah yang ada di bali, seperti munculnya gaya lukisan wayang Kamasan yang ada di klungkung. Media yang digunakan adalah Kanvas. Gaya lukisan wayang ubud, medianya adalah kanvas, di Gianyar. Gaya lukisan wayang, media kanvas, dikerambitan tabanan. Gaya lukisan wayang, media adalah sulaman, di Negara. Gaya lukisan wayang, medianya adalah kaca, di singaraja.

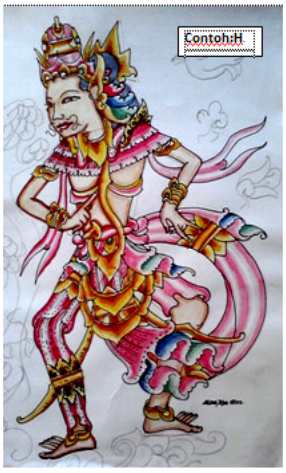
Seni lukis wayang dimasing -masing daerah yang disebutkan diatas tidak ada yang sama, semua berbeda, ini dipengaruhi oleh lingkungan dan budaya masyarakat yang mengemponnya.

1.4.2. **Seni lukis wayang Kamasan**.

Seni lukis wayang kamasan, menampilkan etnis yang sangat kental, hal ini dapat kita lihat dari goresan garis, yang penuh kelembutan, perpaduan masing -masing garis sangat luwes dan dimanis. Dari segi warna, menampilkan warna merah, kuning, oker, coklat, hitam, biru dan hijau.

Dari kesekian warna itu yang paling dominan adalah merah. Warna merah adalah termasuk warna panas, mempunyai getaran yang memberikan suasana tertentu, seperti gembira, daya tarik yang kuat hingga menjadi peranan, dalam artian berani (Susanto,DKK,1984, hal 31). Ukuran wayang adalah ideal yaitu 6 1/2 x 1 kepala. Semua tokoh wayang saling berbicara,

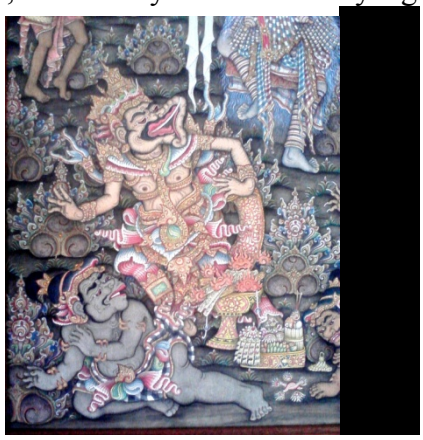
dan selalu penuh dengan wayang, ragam hias, latar belakang. Gradasi warna adalah paktor penentu dari bagus indahnya seni lukis wayang, di lihat dari kacamata estetik dan harmoni. Lukisan wayang kamasan tidak adanya permainan sinar, sinar kebanyakan dari depan wayang.



1.4.3. Seni lukis wayang Ubud

Gaya Seni lukis wayang ubud, menampilkan etnis yang kental dalam perkembangannya. Gaya lukisan wayang ubud dipengaruhi oleh masuknya seniman asing seperti Walter Sepies, dan Rodolf Bonnet. Garis wayang ubud , sangat dinamis dan lentur, hal ini dipengaruhi oleh bentuk tubuh manusia.

Warna yang ditampilkan sangat memikirkan aburan warna gradasi hitam. Warna sangat transparan. Komposisi wayang penuh, latar belakang lukisan juga penuh sehingga menampilkan penuh sesak dan saling menonjolkan jadi diri. Otot-otot manusia sangat ditonjolkan, Ornamen yang digunakan seperti tatah kulit. Penyinaran warna dari depan. Gradasi warna hitam dominan, dalam karya seni lukis wayang ubud. (PKB.1986, hal 3).

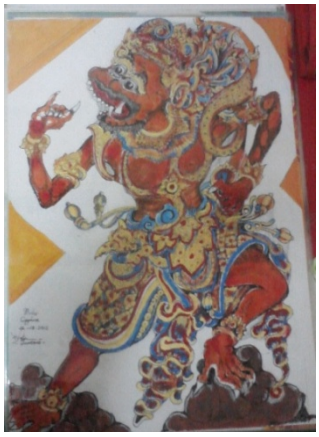


1.4.4. Seni lukis Wayang Kerambitan.

Gaya Seni lukis wayang Kerambitan di pengaruhi oleh Kebebasan dalam mencermati bentuk wayang, di refleksikan kedalam kehidupan sang seniman atau alam sekitar tempat seniman berada. Umumnya bentuk garis yang dituangkan kedalam, mewujudkan wayang adalah garis spontanitas. Sehingga bentuk lukisan wayang sangat ekspresi. Warna yang diterapkan sangat dinamis dan memunculkan warna kesukaan dari senimannya. Latar belakang penuh dengan permainan cahaya yang dipantulkan oleh sebuah benda. Masing-masing seniman menampilkan karakternya. Ornamen hanya perwakilan dari ragam hias yang diterapkan.(Wirakesuma,2003, hal26).

1.4.5. Seni Lukis wayang Singaraja

Gaya seni lukis Wayang Singaraja, diterapkan dalam media kaca, sehingga cara mengerjakan wayang melalui belakang kaca, dan ini membutuhkan ketrampilan khusus dan dilakukan secara terus -menerus. Dilihat dari garis, warna dan secara keseluruhan wayang, mendekati wayang kulit. Dalam mengerjakan lukisan wayang diatas kaca, dituntut ketrapilan dan ketekukan. (Katalog PKB,2008)



1.4.6. Seni lukis Wayang Negara

Gaya Ini merupakan bentuk penerapan wayang dalam bentuk ider-ider, penerapannya menggunakan sulaman dan jahitan dari tangan-tangan trampil. Perpaduan ini menghasilkan karya sulaman dalam bentuk lukisan wayang menyerupai bordilan. Garis yang ditimbulkan oleh sulaman ini berupa garis vertikal dan orisontal. Warna menggunakan warna pokok saja, seperti merah kuning, dan biru. Warna yang lain sebagai pelengkap saja. Umumnya dalam pengerjaan ini dilakukan oleh tiga orang saja, masing masing mempunyai tugas untuk menyelesaikan bagian-bagian wayang tersebut.

1.4.7. Pakem Seni Lukis wayang Di Bali

Melukis wayang Bali, ada beberapa pakem yang harus di perhatikan, diantaranya media yang digunakan haruslah mampu menyerap warna bak. Warna bak adalah warna hitam, berupa batangan, untuk mendapatkan warnanya harus digosok pada sebuah cawan, dan dicampur air. Proses warna bak ini disebut dengan sigar masing, yaitu warna yang digradasikan. Gradasi adalah dari warna terang ke warna yang lebih gelap. Proses berikutnya adalah membuat seketsa wayang secara menyeluruh dan lengkap latar belakangnya. Merein adalah proses member warna kuning pada hiasan yang berupa emas. Ngawakin adalah proses memberi warna pada badan wayang, binatang dan tumbuh-tumbuhan. Ngewilisin adalah member pinggiran atau batasan dari masing -masing pigur wayang, warna yang digunakan adalah campuran warna hitam dan kuning. Proses marakin adalah memberikan warna merah pada tokoh wayang, binatang, dan tumbuhan. Warna merah adalah warna yang domiman pada seni lukis wayang bali. Warna biru,hijau,coklat dan warna lainnya sebagai pelengkap. Mewayahin adalah proses member warna lebih tua dari warna yang telah dipasang sebelumnya. Proses ngampad adalah mempertegas garis batas wayang secara menyeluruh dan latar belakang. Nyawi adalah proses akhir dari melukis wayang, yaitu mempertegas ornamen, artibiut wayang, busana, dan memberi bulu pada tubuh wayang. (Arthanegara,1980-1981, hal 17-18). Melihat proses dari seni lukis wayang Bali, sangatlah bertruktur dari pakem yang telah diwariskan pada pendahulunya. Bila kita tidak teratur sesuai proses melukis wayang Bali, lukisan wayang kurang menampakkan gregetnya atau taksu seni lukis wayang Bali. Inilah menjadi ciri kas seni lukis wayang di Bali.

1.4.8. Budaya Mempengaruhi Seni Lukis Wayang Bali

Seni lukis wayang yang ada di Bali pada umumnya dipengaruhi oleh budaya dan lingkungan, dimana seni itu berkembang. Seni Lukis wayang Kamasan, di pengaruhi oleh kebiasaan yang ada dilingkungan kerajaan, seperti lemah lembut, tata karma berbicara, perbedaan antara raja dan parekanya dan sebagainya. Ini tercermin dari penampilan lukisan wayang secara keseluruhan (Arthanegara. Widiastuti, 1980-1981,hal 5).

Seni lukis wayang ubud dipengaruhi oleh budaya barat. Dengan kedatangan Walter Sepies dan Rudolf Bonnet. Banyak memberikan cara-cara melukis manusia secara nyata, dan memberi kesan cahaya pada otot-otot manusia. Apa yang telah didapat dari seniman barat tersebut, kemudian di terapkan pada seni lukis wayang Ubud. Jadilah Seni Lukis wayang ubud Menyerupai tubuh manusia dan penampilkan gaya wayang sedang menari.(PKB,1986, hal 3-11).

Seni lukis wayang kerambitan, di pengaruhi oleh budaya kebebasan dalam menarikan tari tek-tekan. Hal ini dapat kita lihat dari gerakan wayang yang bebas, penerapan warna yang berani tanpa ada rasa takut,dalam artian warna yang telah digoreskan tidak akan merusak lukisan wayang tersebut. Secara keseluruhan lukisan wayang Kerambitan sangat ekspresi dan dinamis.(Wirakusuma,2003,hal 6)

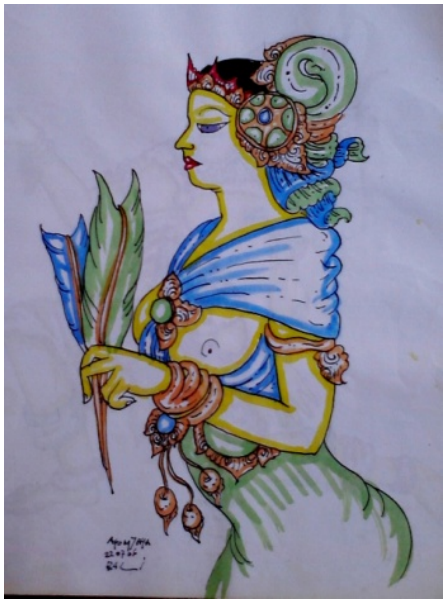
Seni lukis wayang Negara, di pengaruhi oleh Budaya Lokal dan Pendatang, hal ini disebabkan Negara adalah tempat penyeberangan antara Bali dan Jawa. Sehingga Lukisan wayang Negara kebanyakan mengunakan media kain dan sulaman benang woll. Tehnik sulaman sangat menonjol dalam penerapan lukisan wayang di Negara.(Supriyatini,2005,hal 2)

Seni lukis wayang Singaraja, kebanyakan dipengaruhi oleh cermin falsafat wayang atau tokoh wayang yang di kaguminya. Sehingga media kaca digunakan dalam penerapan wayang Singaraja. Teknik melukisanya sangat rumit, kalau tidak mahir melukis wayang tidak berhasil diselesaikan.(PKB,2008).

Etnis dari seni lukis wayang di Bali, sangatlah beragam, dimana budaya yang telah diwariskan oleh lelulur orang Bali tetap dipertahankan, dan budaya luar tetap diterima secara

baik,(Yoety,1987,Hal 43), namun tidak semua budaya diadopsi oleh seni lukis wayang, hanya beberapan poin yang sekiranya mampu meningkatkan kwalitas dari seni lukis wayang di Bali. Seni lukis wayang di Bali tidak lepas dari etnisitas yang ditonjolkan oleh para seniman dalam menciptakan seni lukis wayang di Bali. Masing-masing etnis dalam Seni lukis wayang di Bali selalu kelihatan harmonis dan saling isi mengisi bila ada kekurangan. Jadi Seni lukis wayang Bali, tidak menjadi milik orang Bali asli saja, namun milik semua orang yang tinggal di Pulau Bali, bahkan dari luar Bali baik nasional maupun internasional. Ini terbukti, walaupun arus globalisasi dunia, mempengaruhinya, seni lukis wayang di Bali tetap eksis, dan mendapat tempat dihati para penikmatnya.

Contoh gambar wayang Kreatif:



Pertanyaan:

1. Apa yang anda ketahui tentang Seni lukis Bali Klasik…….Jelaskan?
2. Apa perbedaan antara seni lukis Bali Klasik antara kabupaten yang ada di Bali……Jelaskan?
3. Menurut anda proses pembuatan seni lukis Bali klasik sangat mudah atau susah jelaskan?
4. Apa yang dimaksud teknik sigar masingjelaskan?
5. Nilai positif apa yang anda dapatkan dalam belajar seni lukis Bali klasik jelaskan?

2. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

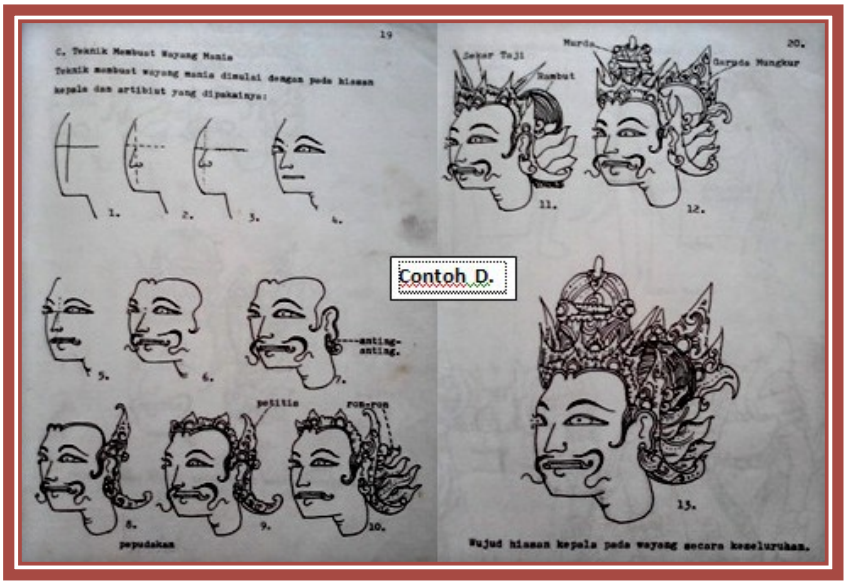
Program Studi : **Kriya Seni**
Nama Matakuliah : **Pengetahuan Bahan Kriya**
Kode Matakuliah : **KRY**
Semester : **3**
Pertemuan ke : **2 (Dua)**
Waktu : **2 x 50 menit**
Standar Kompetensi : **Mahasiswa menguasai pemahaman tentang Teori praktek teknik proses menggambar muka wayang, atribut dan gelungan, sesuai dengan dasawarapa pada media kertas(C 2,3).**

Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/ Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
2	Teori praktek teknik proses menggambar muka wayang, atribut dan gelungan, sesuai dengan dasawarapa pada media kertas(C 2,3).	Proses pengolahan bahan kayu	Apersepsi Memahami bentuk kayu, jenis kayu, kekuatan kayu, kwalitas kayu,finishing kayu, pengawetan kayu dan proses pengolahan kayu.	Mendalami memahami proses pengolahan kayu dan jenis-jenis kayu dan finishingnya	Kuliah pengantar pembahasan materi tanya jawab	2 x 50	- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayangan skenario pembelajaran dan papan tulis menggambar
Tagihan: Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi, argumentasi dalam diskusi dan perwujudan Karya							

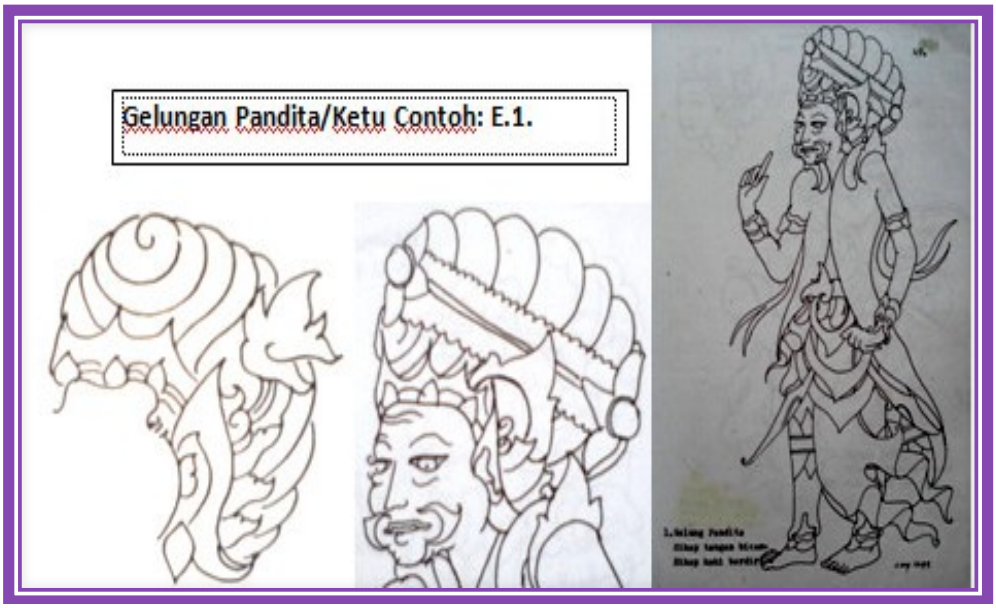
2. PROSES MEMBUAT MUKA WAYANG DAN HIASAN KEPALA (GELUNGAN)

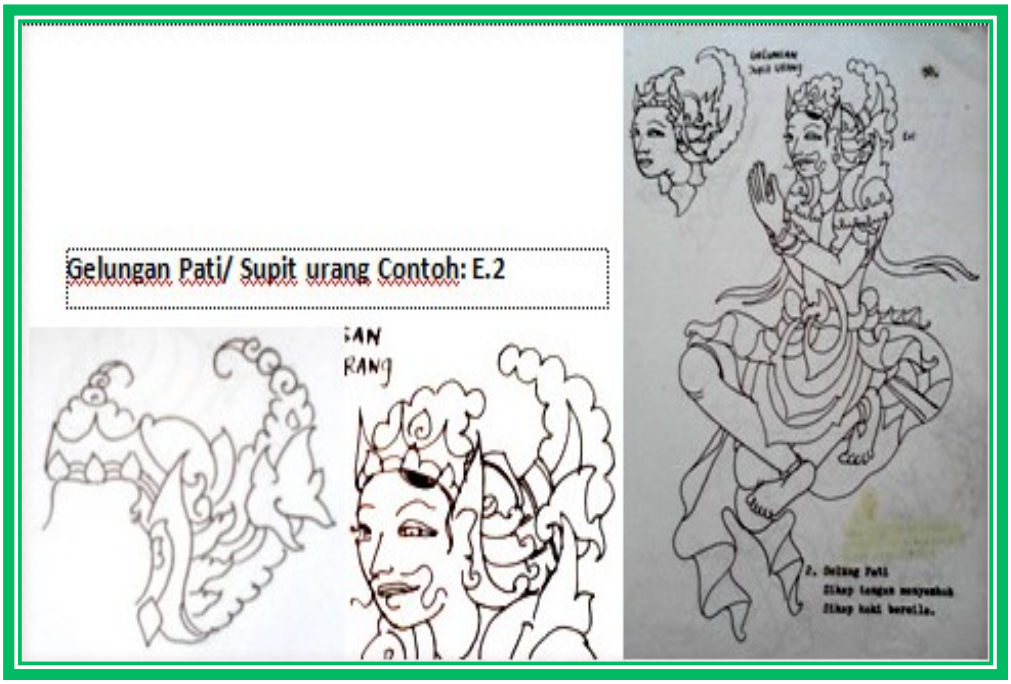
Muka wayang terdiri atas 5 muka wayang yaitu: 1. Wayang manis, 2.Wayang keras manis, 3. Wayang wanita, 4. Wayang binatang dan 5. Wayang panakawan. Hisan terdapat pada muka wayang yaitu; petitis/ mas-masan, sekar taji, penutup karna, ron-ron, penekes rambut dan bentuk gelungan. Untuk lebih jelasnya cara contoh muka wayang dan jenis gelungan dijabarkan dibawah ini.

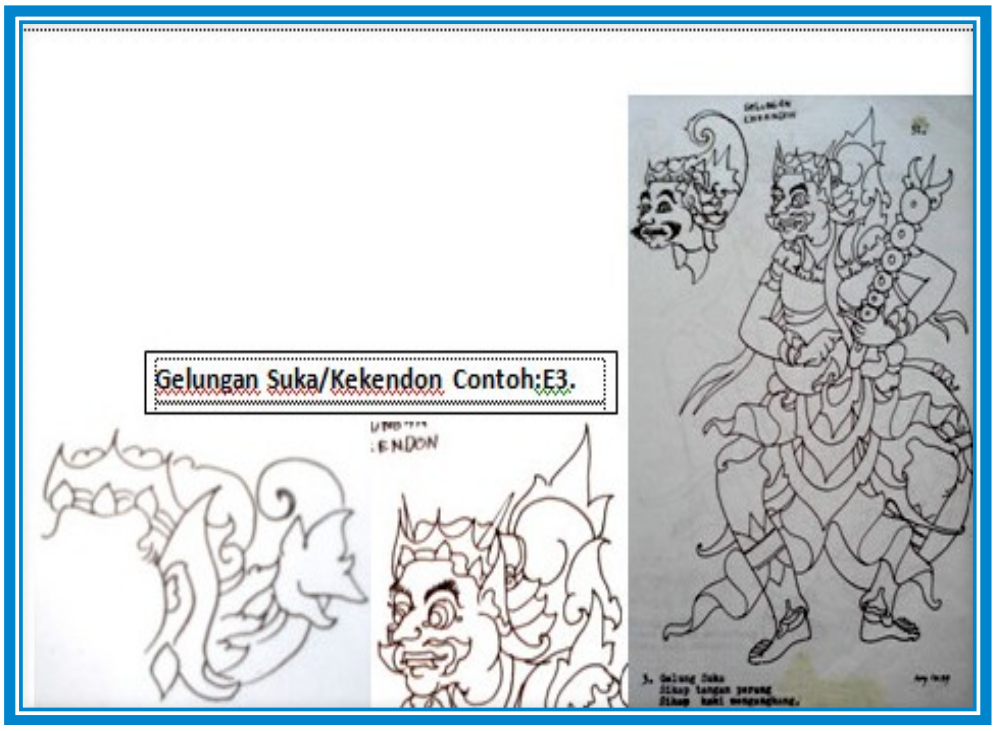
2.1. PROSES MENGGAMBAR MUKA WAYANG DANHIASAN KEPALA (GELUNGAN).

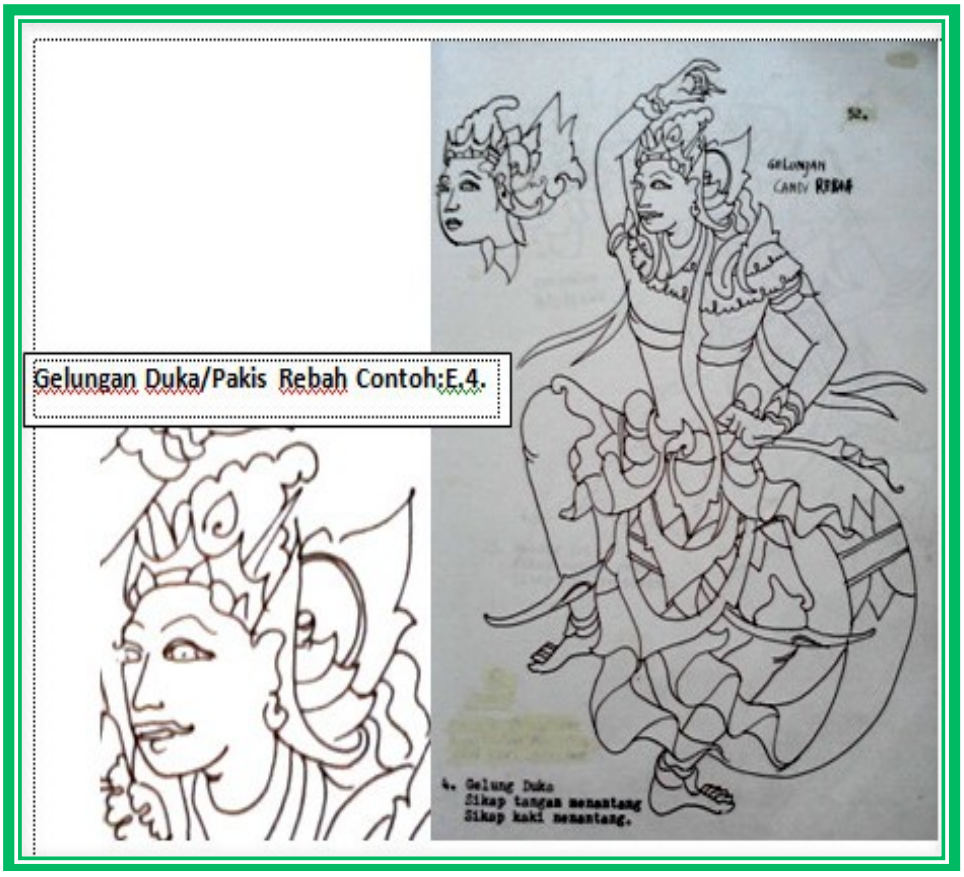


4.3. GELUNGAN WAYANG SESUAI DENGAN WEWARAN (Pandita, Pati, Suka, Duka, Sri, Manu, Manusa, Raja, Dewa, Raksasa).

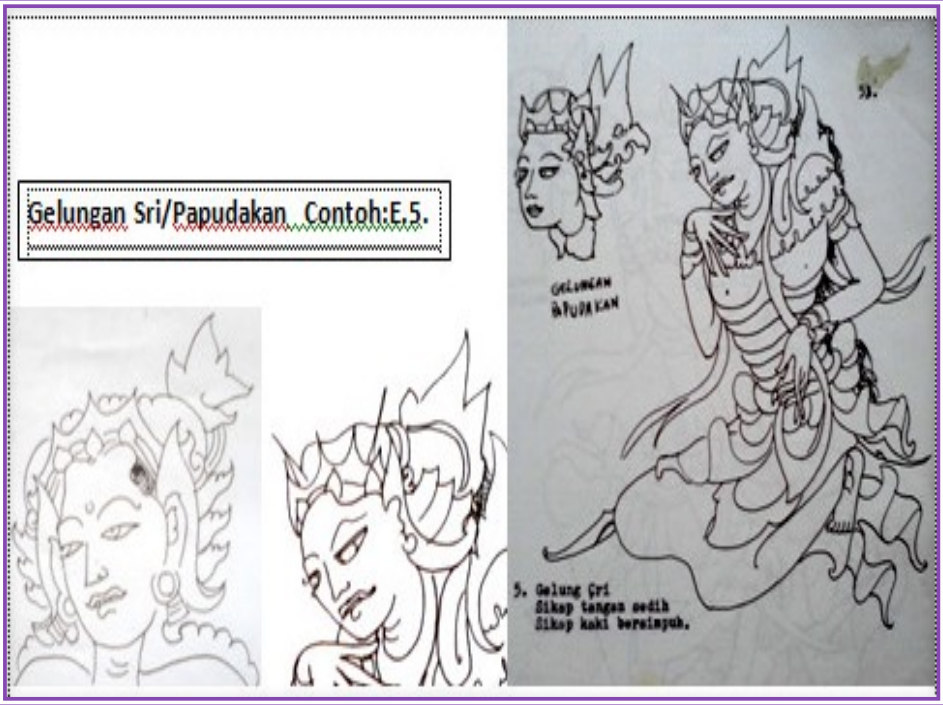




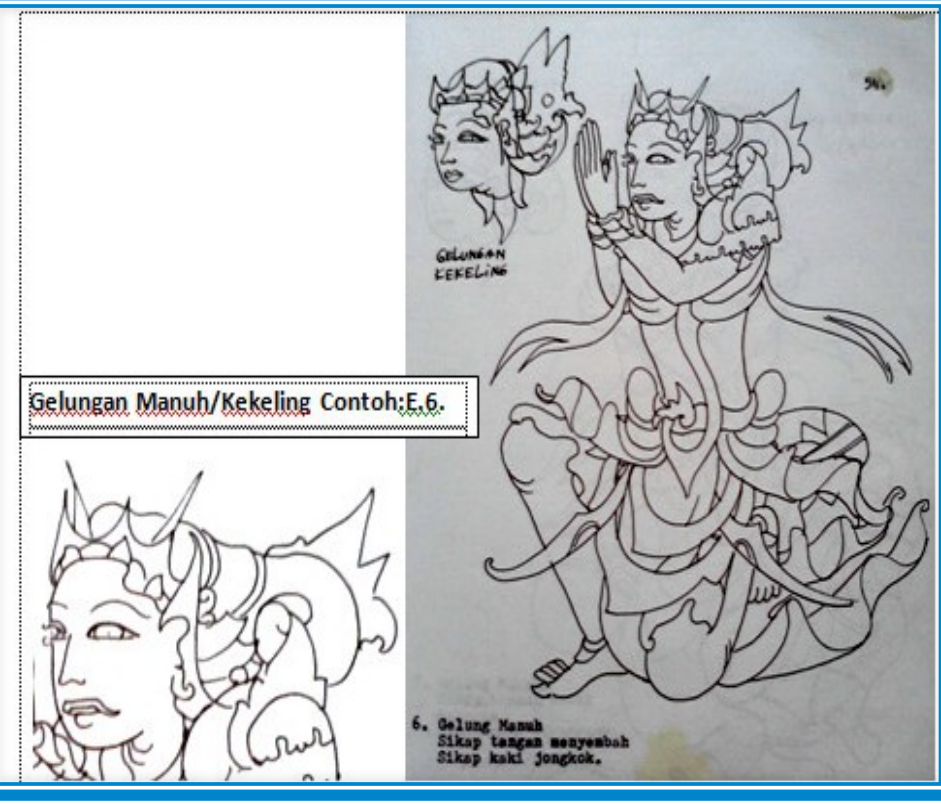

Gelungan Suka/Kekendon Contoh:E3.
KENDON
3. Gelung Suka
Sikap tangan jarang
Sikap kaki mengangkang.

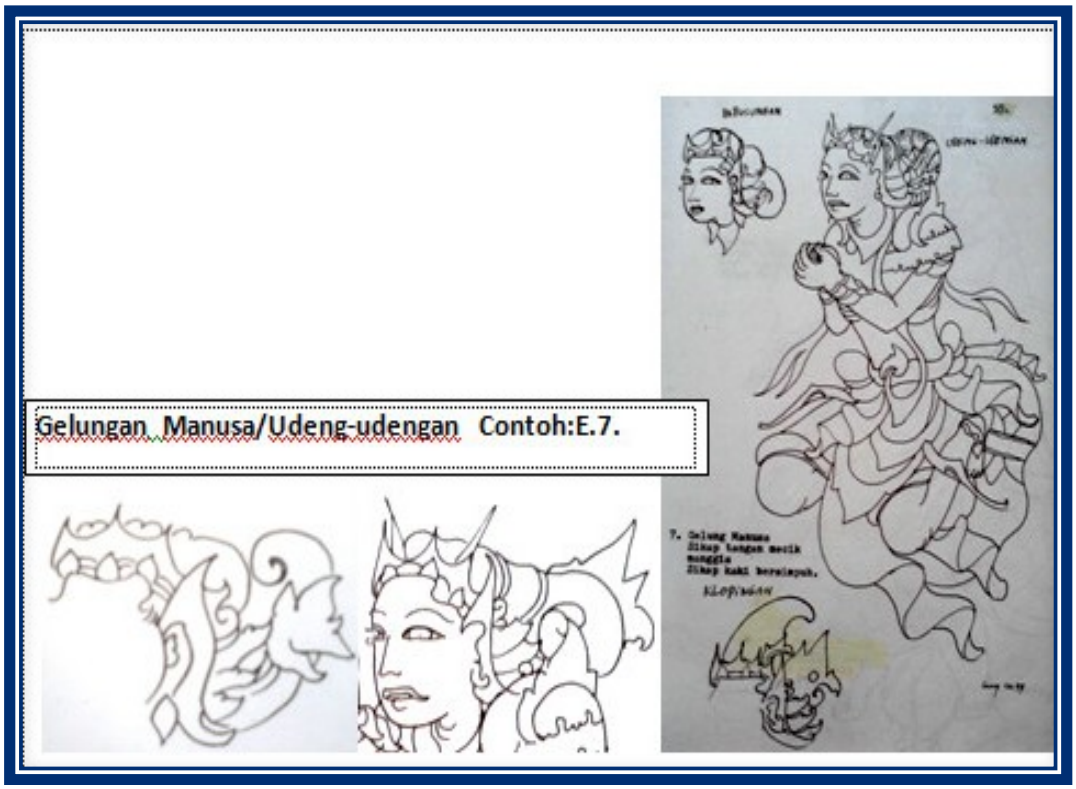

Gelungan Duka/Pakis Rebah Contoh:E.4.
52.
GELUNGAN
CANDI REBAH
4. Gelung Duka
Sikap tangan menantang
Sikap kaki menantang.

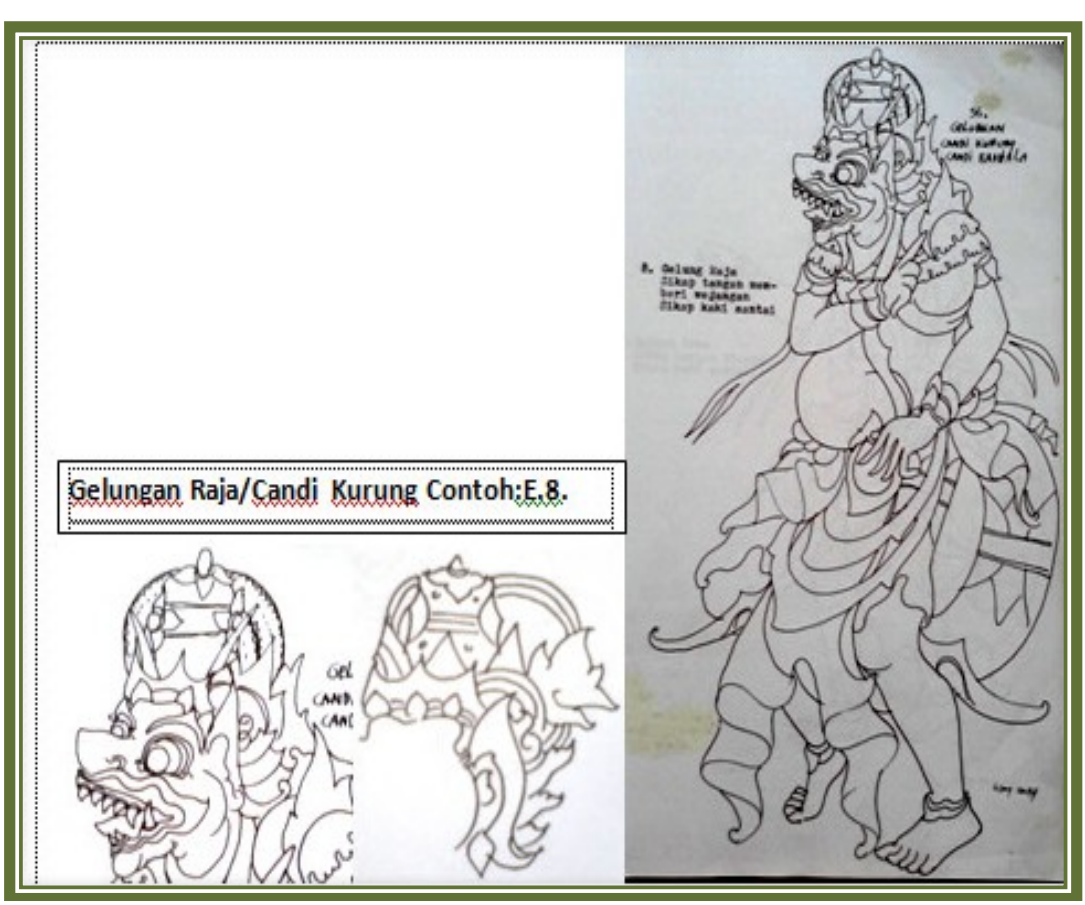
Gelungan Sri/Papudakan Contoh:E.5.

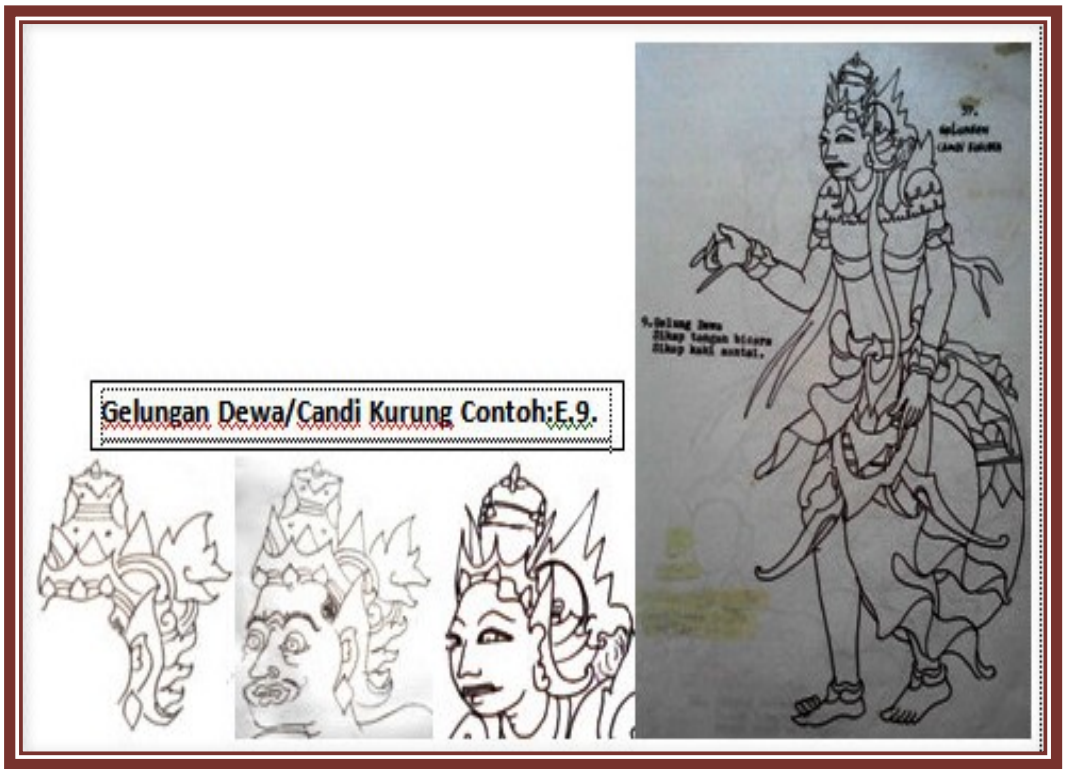


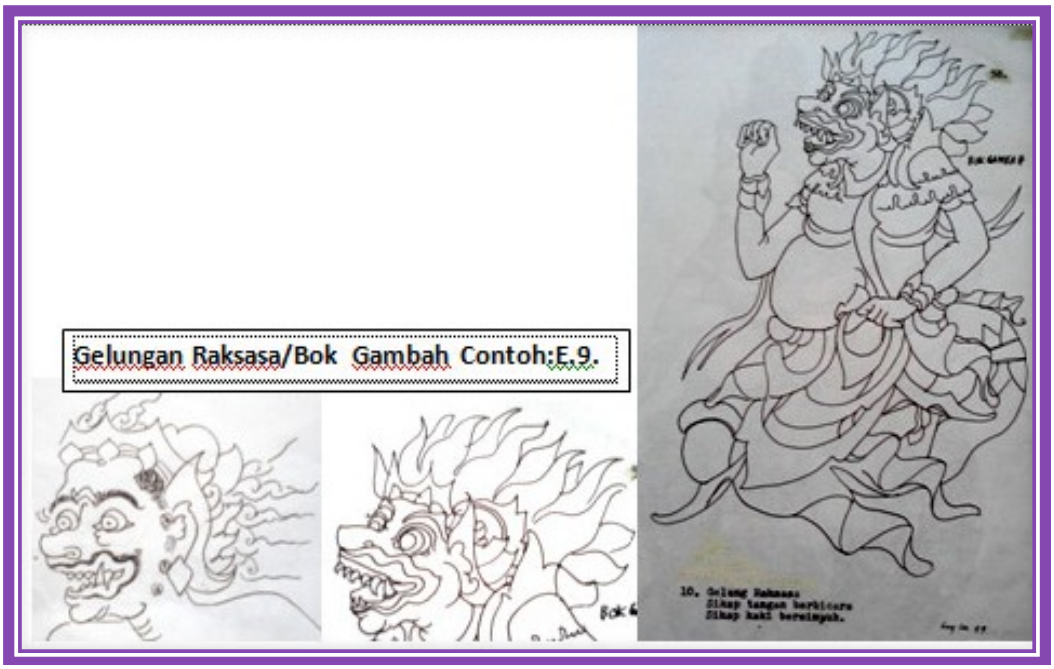
Gelungan Manuh/Kekeling Contoh:E.6.




Gelungan Manusa/Udeng-udengan Contoh:E.7.


Gelungan Raja/Candi Kurung Contoh:E.8.





Pertanyaan:

1. Sebutkan jumlah gelungan dan nama gelungan dalam seni lukis Bali klasik jelaskan?
2. Sebutkan masing-masing nama dari hiasan pada gelungan wayang seni lukis Bali klasik jelaskan.
3. Buatlah struktur muka wayang raksasa dari awal sampai jadi seni lukis Bali klasik jelaskan
4. Buatlah muka wayang lengkap dengan gelungan dan atribut ornament nya Jelaskan

3. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

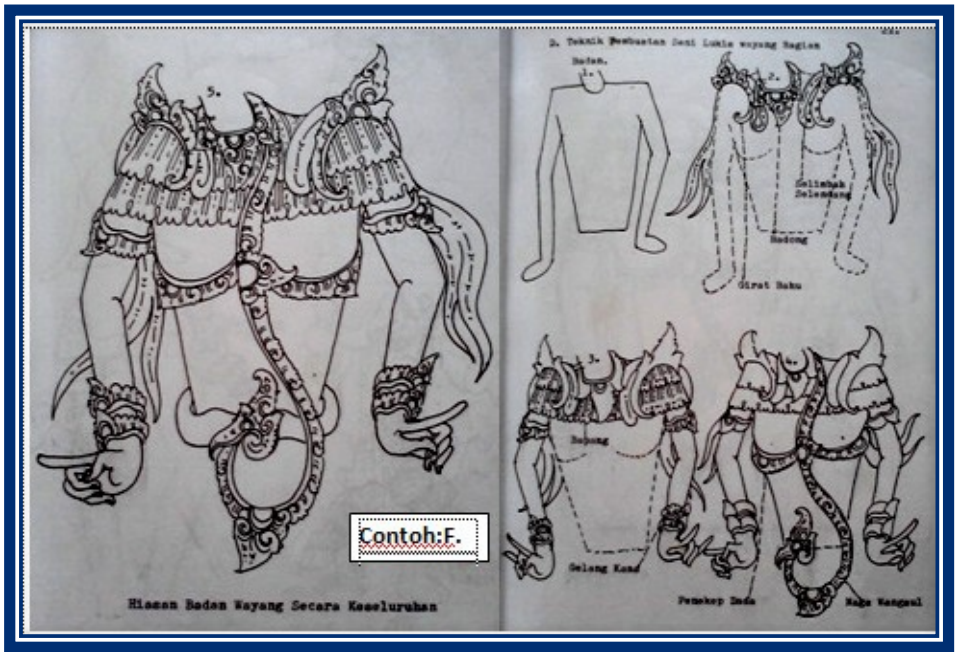
Program Studi	:	**Kriya Seni**
Nama Matakuliah	:	**Pengetahuan Bahan Kriya**
Kode Matakuliah	:	**KRY**
Semester	:	**3**
Pertemuan ke	:	**3 Tiga)**
Waktu	:	**2 x 50 menit**
Standar Kompetensi	:	**Mahasiswa menguasai pemahaman tentang Teori praktek teknik proses menggambar badan wayang, atribut dan busananya pada media kertas(C 2,3).**

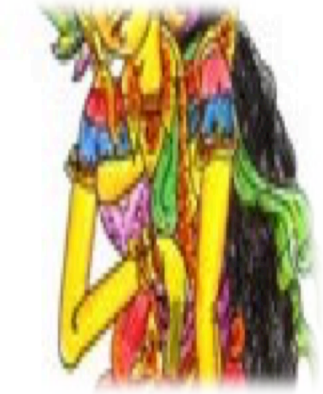
Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/ Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
3	**Teori praktek teknik proses menggambar badan wayang, atribut dan busananya pada media kertas(C 2,3).**	**Proses pembuatan badan wayang, atribut dan gelungan secara profisional**	**Pemahaman cara membuat badan wayang laki, perempuan dan raksasa, atribut dan busananya**	**Mendalami memahami proses pembelajaran seni lukis Bali klasik secara profisional**	**Kuliah pengantar pembahasan materi tanya jawab**	**2 x 50**	**- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayangan skenario pembelajaran dan papan tulis menggambar**
Tagihan: Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi, argumentasi dalam diskusi dan perwujudan Karya							

3. PROSES MEMBUAT BADAN WAYANG

Proses bentuk badan wayang terdiri atas beberapa atribut yang telah mempunyai nama yaitu: badong, bapang, penekes bahu, selendang, penekes dada, naga wangsul, sabuk, bungan waru, gelang kana. Hiasan ini dimasing tokoh wayang atributnya sama kecuali badan wanita dan panakawan ada perubahan. Untuk lebih jelasnya bias dilihat contoh dibawah in.

3.1.PROSES MEMBUAT BADAN WAYANG





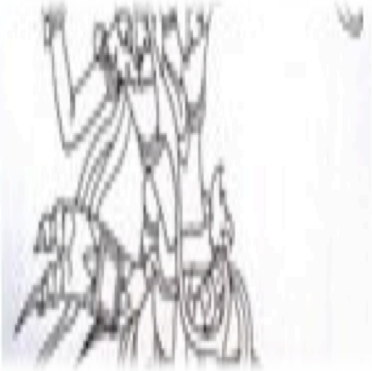
SEKETSA DETAIL WARNA

SEKETSA DETAIL WARNA

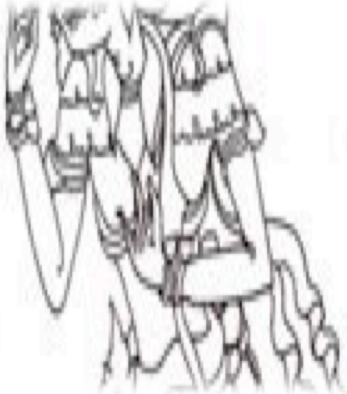
SEKETSA DETAIL WARNA

SEKETSA DETAIL WARNA

SEKETSA DETAIL WARNA



SEKETSA DETAIL WARNA



SEKETSA DETAIL WARNA

Pertanyaan:

1. Jelaskan nama dari masing-masing atribut badan wayang jelaskan?
2. Buatlah salah satu badan wayang yang lengkap denga atribut dan ornamennya jelaskan?

4. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

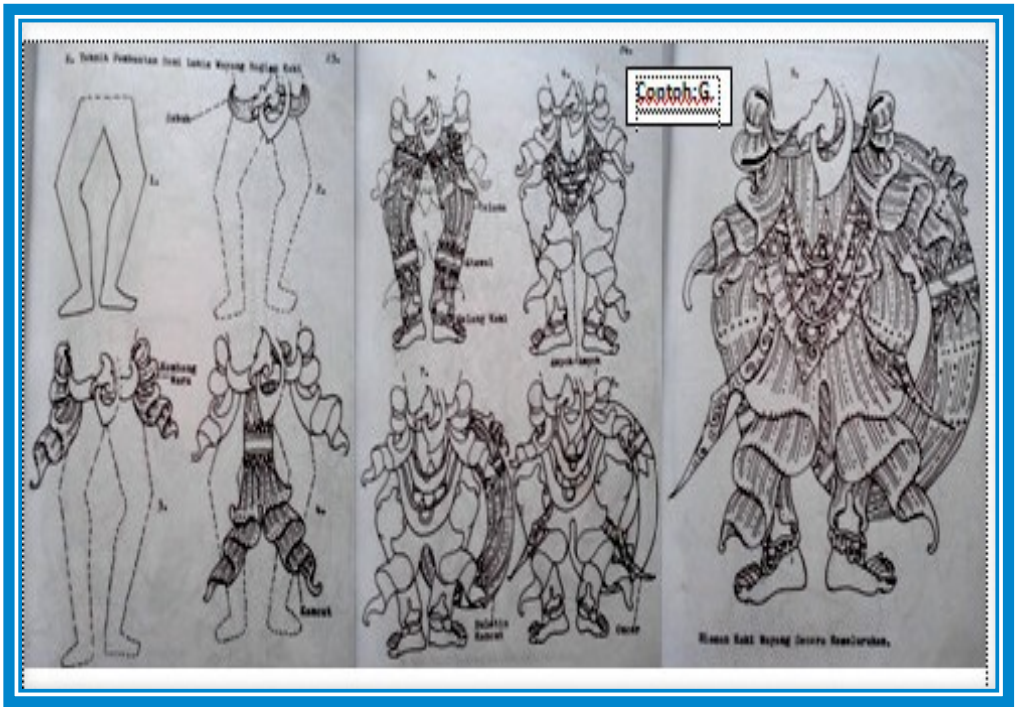
Program Studi	:	**Kriya Seni**
Nama Matakuliah	:	**Pengetahuan Bahan Kriya**
Kode Matakuliah	:	**KRY**
Semester	:	**3**
Pertemuan ke	:	**4(Empat)**
Waktu	:	**2 x 50 menit**
Standar Kompetensi	:	**Mahasiswa menguasai pemahaman tentang Teori praktek teknik proses menggambar kaki wayang, atribut dan busananya pada media kertas(C 2,3).**

Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/ Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
4	Teori praktek teknik proses menggambar kaki wayang, atribut dan busananya pada media kertas(C 2,3).	Proses pembuatan kaki wayang, atribut dan gelungan secara profisional	Pemahaman cara membuat kaki wayang laki, perempuan dan raksasa, atribut dan busananya	Mendalami memahami proses pembelajaran seni lukis Bali klasik secara profisional	Kuliah pengantar pembahasan materi tanya jawab	2 x 50	- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayangan skenario pembelajaran dan papan tulis menggambar
Tagihan: Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi, argumentasi dalam diskusi dan perwujudan Karya							

4. PROSES MEMBUAT KAKI WAYANG

Pada bagian kaki wayang ada beberapa atribut yang dipakai wayang yaitu: sabuk, bungan waru, selendang, bapangnya tumpuk dua, oncer, jaler, celana pendek, kamen, kancut, gelang kaki dan beberapa hiasan pengikat kamen/kain. Untuk lebih jelaskan lihat contoh dibawah ini.

4.1.PROSES MEMBUAT KAKI WAYANG



SEKETSA DETAIL WARNA

SEKETSA DETAIL WARNA

SEKETSA DETAIL WARNA

SEKETSA DETAIL WARNA

SEKETSA DETAIL WARNA

SEKETSA	DETAIL	WARNA
SEKETSA	DETAIL	WARNA

Pertanyaan:

1. Jelaskan nama dari masing-masing atribut kaki wayang jelaskan?
2. Buatlah salah satu kaki wayang yang lengkap denga atribut dan ornamennya jelaskan?

BAB VII

5. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

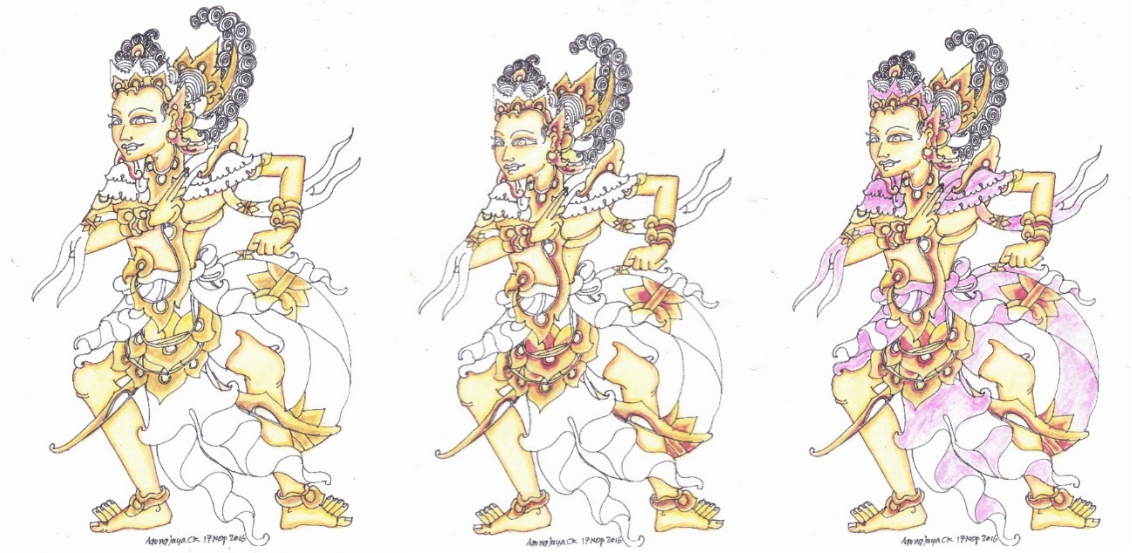
Program Studi	:	**Kriya Seni**
Nama Matakuliah	:	**Pengetahuan Bahan Kriya**
Kode Matakuliah	:	**KRY**
Semester	:	**3**
Pertemuan ke	:	**5(Lima), 6 (Enam), 7(Tujuh)**
Waktu	:	**2 x 50 menit**
Standar Kompetensi	:	**Mahasiswa menguasai pemahaman tentang Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan latarbelakangnya pada media kertas(C 4).**

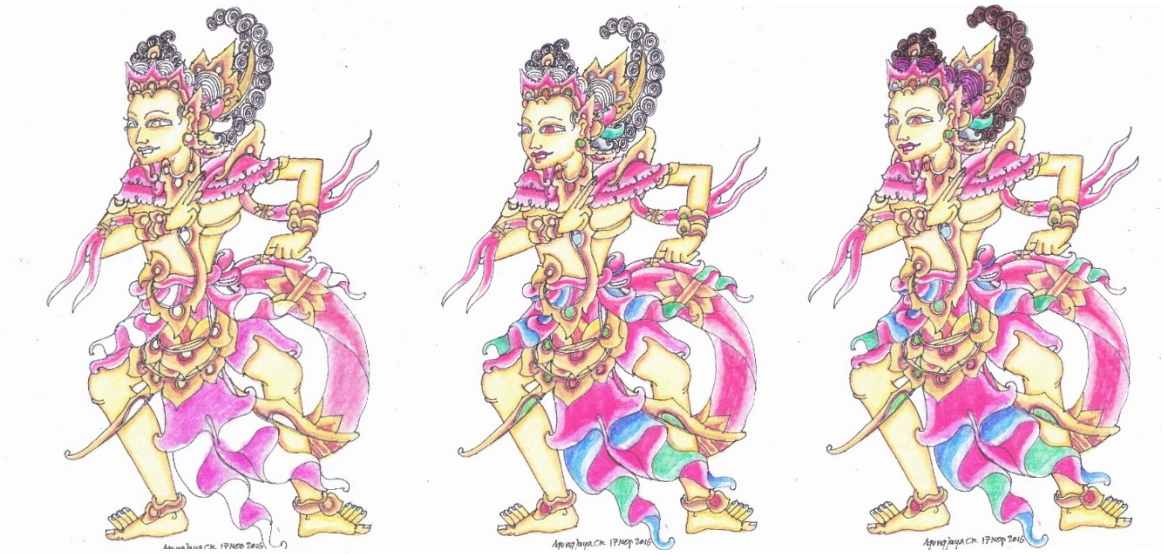
Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/ Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
5,6,7	**Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan latarbelakangnya pada media kertas(C 4).**	**Proses pembuatan kaki wayang, atribut dan gelungan secara profisional**	**Pemahaman cara membuat kaki wayang laki, perempuan dan raksasa, atribut dan busananya**	**Mendalami memahami proses pembelajaran seni lukis Bali klasik secara profisional**	**Kuliah pengantar pembahasan materi tanya jawab**	**2 x 50**	**- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayangan skenario pembelajaran dan papan tulis menggambar**
Tagihan: Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi, argumentasi dalam diskusi dan perwujudan Karya							

5. PROSES MENGGABUNGKAN KEPALA, BADAN, DAN KAKI WAYANG

Proses ini adalah menggambar wayang seutuhnya sesuai dengan tokoh yang ingin ditampilkan. Untuk lebih jelasnya dilihat contoh dibawah ini.

5.1. PROSES MENGGAMBAR WAYANG SEUTUHNYA

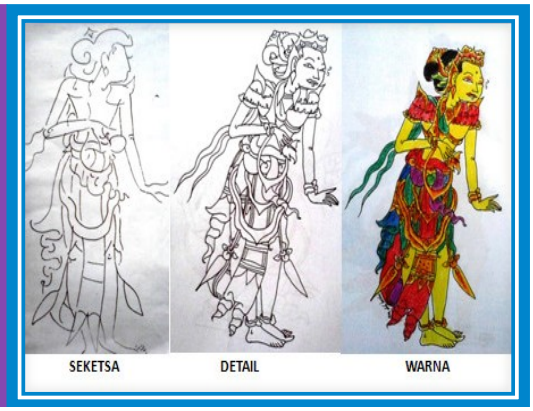


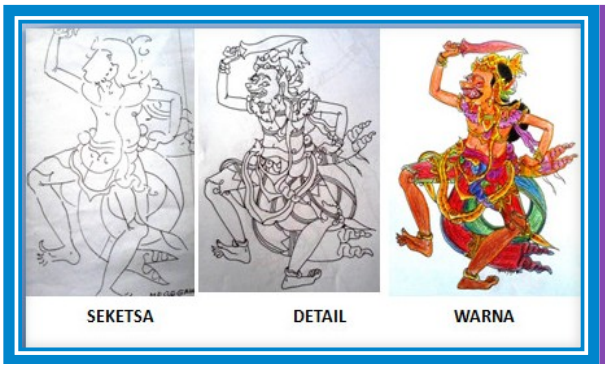


SEKETSA
DETAIL
WARNA

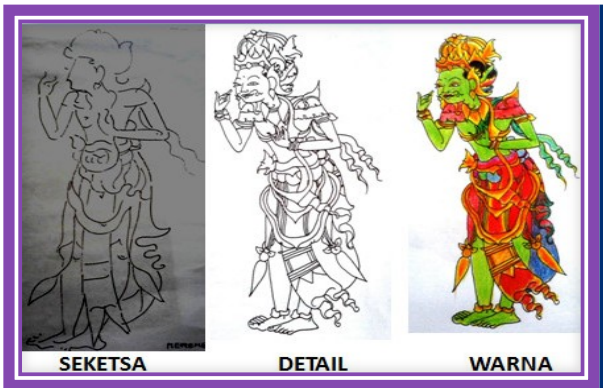
SEKETSA
DETAIL
WARNA

SEKETSA
DETAIL
WARNA


SEKETSA
DETAIL
WARNA

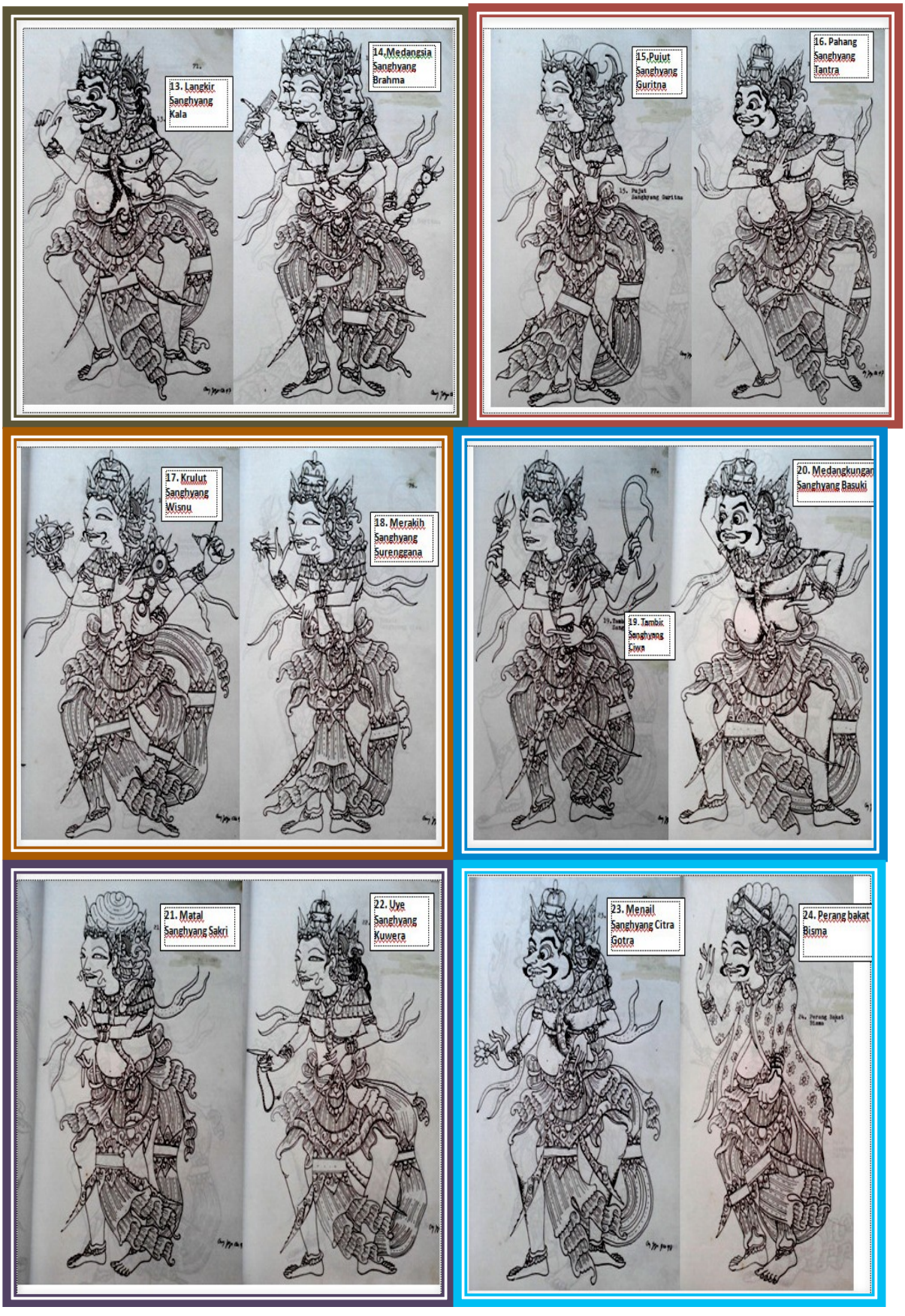

SEKETSA
DETAIL
WARNA

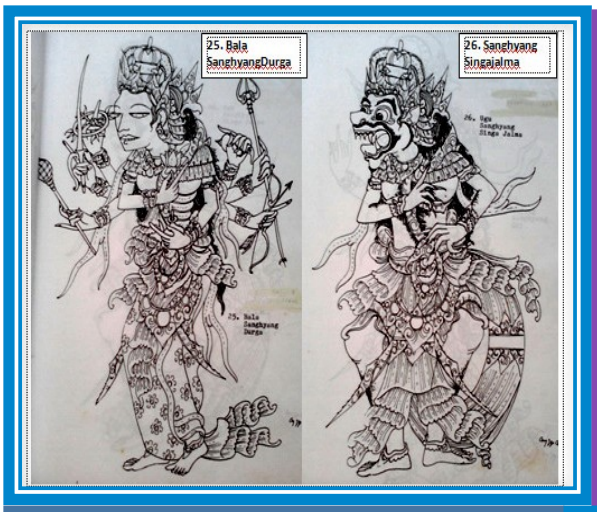
SEKETSA
DETAIL
WARNA


SEKETSA
DETAIL
WARNA

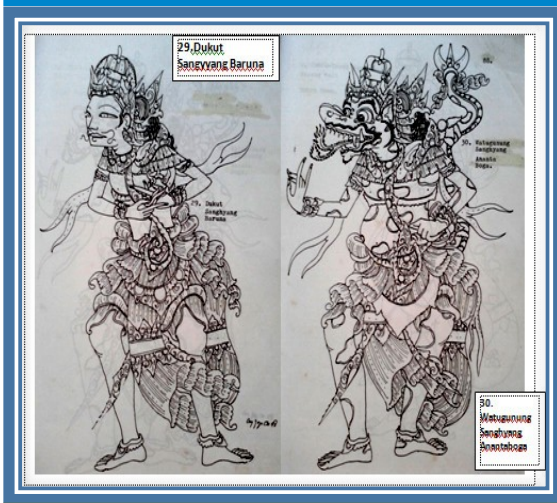
ContohH

1.Sinta
Sanghyang
Yama dipati
2.Landep
Sanghyang
Mahadewa
3. Ukir
Sanghyang
Mahayekti
4.Kulantir
Sanghyang
Iangsur
5.Tolu
Sanghyang
Bayu
6.Gumbreg
Sanghyang
Candra
7.Wariga
Sanghyang
Asmara
8.Warigadean
Sanghyang
Maharesi
9.Juluwangi
Sanghyang
Sambu
10.Sungsang
Sanghyang Ganeca
11. Dungulan
Sanghyang
Kamajaya
12. Kuningan
Sanghyang
Indra


13. Langkir Sanghyang Kala
14.Medangsia Sanghyang Brahma
15.Pujut Sanghyang Guritna
16. Pahang Sanghyang Tantra
17. Krulut Sanghyang Wisnu
18. Merakih Sanghyang Surengpana
19. Tambik Sanghyang Iswa
20. Medangkungan Sanghyang Basuki
21. Matal Sanghyang Sakri
22. Uye Sanghyang Kuwera
23. Menail Sanghyang Citra Gotra
24. Perang bakat Bisma


25. Bala SanghyangDurga
26. Sanghyang Singajalma

27. Wayang Sanghyang cri
28. Kulawu Sanghyang Sedana

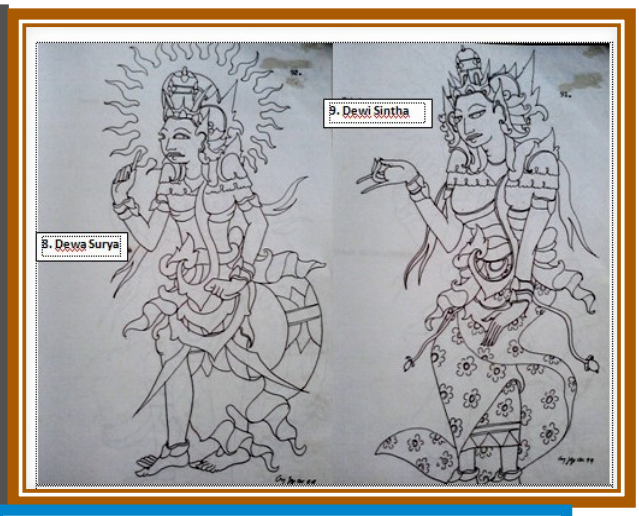

29.Dukut Sangyyang Baruna
30. Watugunung Sanghyang Sanatkoga

1. Semararatih
2.Sukasrana

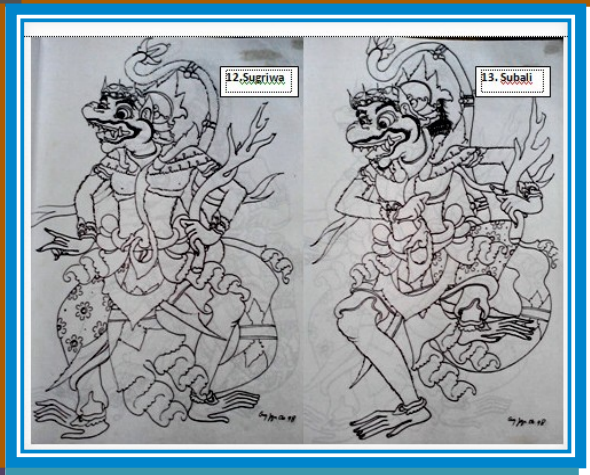
4. Dewanawasanga
5. Raja dan Ratu

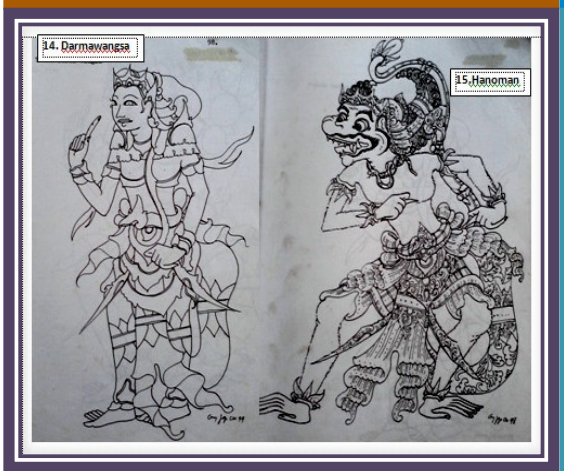
6. Laksamana
7. Ramadewa

6. Laksamana
7. Ramadewa

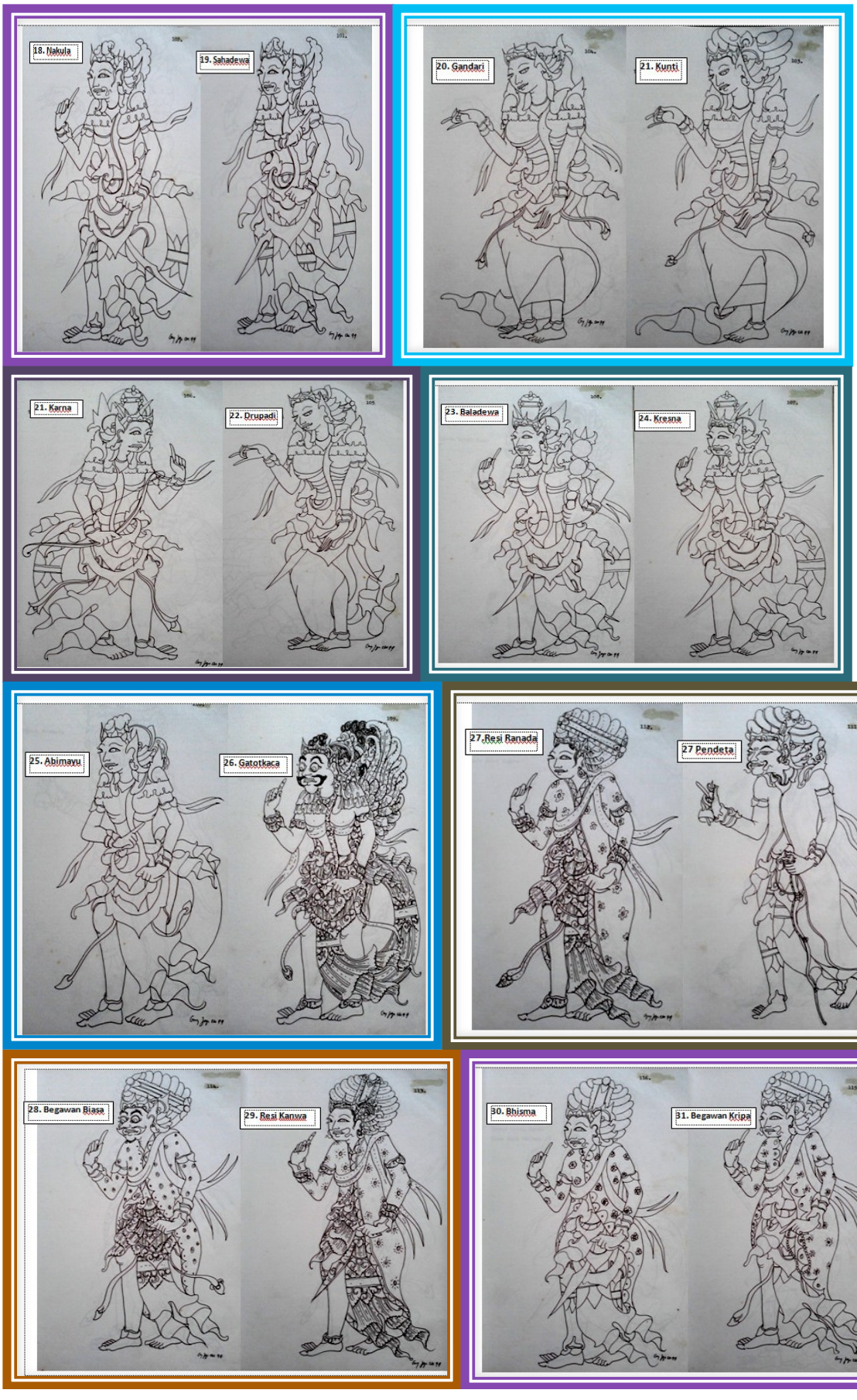

8. Dewa Surya
9. Dewi Sintha

10. Surpanaka
11.Rahwana


12.Sugriwa
13. Subali

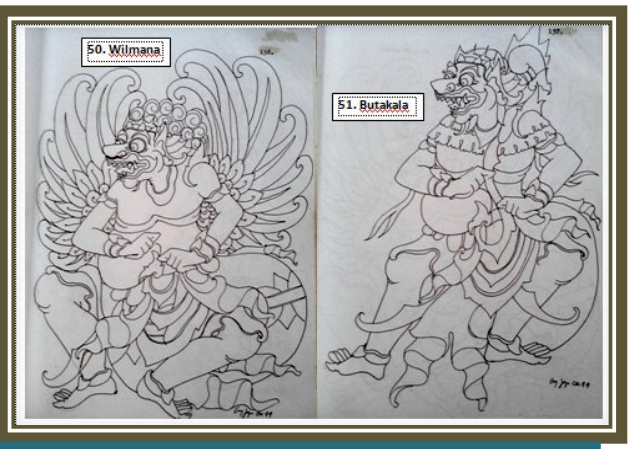

14. Darmawangsa
15.Hanoman

16. Ariuna
17. Bima


18. Nakula
19. Sahadewa
20. Gandari
21. Kunti
21. Karna
22. Drupadi
23. Baladewa
24. Kresna
25. Abimanyu
26. Gatotkaca
27.Resi Ranada
27 Pendeta
28. Begawan Biasa
29. Resi Kanwa
30. Bhisma
31. Begawan Kripa

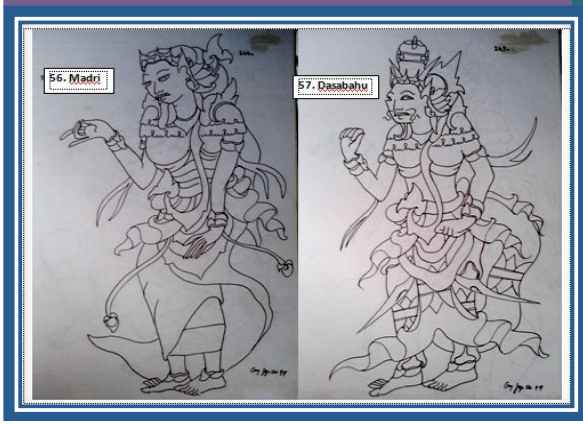
33. Drona
33. Citra anggada kakak Bisma
34. Dasarata
35. Sakuni
36. Jayaderata
37. Dusasana
38. Yuyutsu
39. Burisrawa
40. Susarna
41. Sukasrana
42. Aswatama
43. Sarathi
44. Prabu Wirata
45. Warasanka
46. Yaksa
47. Pratipya

48. Kala Srenggi
49. Kala Agni


50. Wilmana
51. Butakala

52. Setyaki
53. Drupada

54. Jabawati
55. Salya


56. Madri
57. Dasabahu

58. Daksa
59. Ayaksa

Pertanyaan:

1. Buatlah satu tokoh wayang jelaskan?

4. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Program Studi : Kriya Seni
Nama Matakuliah : Pengetahuan Bahan Kriya
Kode Matakuliah : KRY
Semester : 2
Pertemuan ke : 8 (Delapan)
Waktu : 2 x 50 menit

Standar Kompetensi : Memiliki kemampuan memahami dan mengasai seni lukis Bali Klasik

Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/ Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
8	UJian Tengah Semester	-	-	-	-	-	-
Tagihan: Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi, argumentasi dalam diskusi dan perwujudan Karya							

5. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Program Studi : **Kriya Seni**
Nama Matakuliah : **Pengetahuan Bahan Kriya**
Kode Matakuliah : **KRY**
Semester : **3**
Pertemuan ke : **9(Sembilan), 10(Sepuluh)**
Waktu : **2 x 50 menit**
Standar Kompetensi : **Mahasiswa menguasai pemahaman tentang Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan latarbelakangnya pada media kain(C 4).**

Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/ Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
9,10	Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan latarbelakangnya pada media kain(C 4).	Proses pembuatan satu tokoh wayang lengkap latarbelakang di atas kain secara profisional	Pemahaman cara membuat tokoh wayang pada media kain secara profisional dan pewarnaanya	Mendalami memahami proses pembelajaran seni lukis Bali klasik secara profisional	Kuliah pengantar pembahasan materi tanya jawab	2 x 50	- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayangan skenario pembelajaran dan papan tulis menggambar
Tagihan: Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi, argumentasi dalam diskusi dan perwujudan Karya							

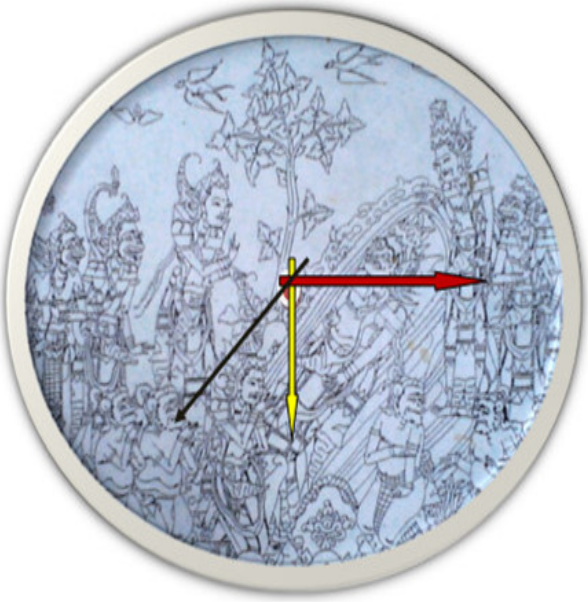
6. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Program Studi : **Kriya Seni**
Nama Matakuliah : **Pengetahuan Bahan Kriya**
Kode Matakuliah : **KRY**
Semester : **3**
Pertemuan ke : **11(Sebelas), 12(Duabelas)**
Waktu : **2 x 50 menit**
Standar Kompetensi : **Mahasiswa menguasai pemahaman tentang Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan latarbelakangnya pada media benda karya kriya seni(C 4).**

Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/ Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
11,12	Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan latarbelakangnya pada media benda karya kriya seni(C 4).	Proses pembuatan satu tokoh wayang lengkap latarbelakang di atas kain secara profisional	Pemahaman cara membuat tokoh wayang pada media kain secara profisional dan pewarnaanya	Mendalami memahami proses pembelajaran seni lukis Bali klasik secara profisional	Kuliah pengantar pembahasan materi tanya jawab	2 x 50	- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayangan skenario pembelajaran dan papan tulis menggambar
Tagihan: Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi, argumentasi dalam diskusi dan perwujudan Karya							

11. RANCANGAN SEKETSA PRAGMEN WAYANG PADA BENDA KERAJINAN

RANCANGAN DESAIN PADA JAM DINDING



RANCANGAN DESAIN GUCI

RANCANGAN DESAIN WAYANG PADA TEMPAYAN

RANCANGAN DESAIN WAYANG PADA TEMPAYAN

7. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Program Studi : **Kriya Seni**
Nama Matakuliah : **Pengetahuan Bahan Kriya**
Kode Matakuliah : **KRY**
Semester : **3**
Pertemuan ke : **13(Tigabelas), 14(Empatbelas)**
Waktu : **2 x 50 menit**
Standar Kompetensi : **Mahasiswa menguasai pemahaman tentang Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan latarbelakangnya pada media benda karya kriya seni(C 4).**

Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/ Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
13,14	Teori praktek teknik proses menggambar satu tokoh wayang, lengkap dengan	Proses pembuatan satu tokoh wayang	Pemahaman cara membuat tokoh wayang pada media	Mendalami memahami proses pembelajaran	Kuliah pengantar pembahasan materi	2 x 50	- Bahan-bahan Pustaka yang

	latarbelakangnya pada media benda karya kriya seni(C 4).	**lengkap latarbelakang di atas kain secara profisional**	**kain secara profisional dan pewarnaanya**	**seni lukis Bali klasik secara profisional**	**tanya jawab**		**relevan - Laptop, LCD untuk penayangan skenario pembelajaran dan papan tulis menggambar**
Tagihan: Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi, argumentasi dalam diskusi dan perwujudan Karya							

8. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Program Studi : Kriya Seni
Nama Matakuliah : Pengetahuan Bahan Kriya
Kode Matakuliah : KRY
Semester : 2
Pertemuan ke : 15 (Lima belas)
Waktu : 2 x 50 menit

Standar Kompetensi : Memiliki kemampuan memahami dan mengasai

Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/ Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
15	UJian Akhir Semester	-	-	-	-	-	-
Tagihan: Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi, argumentasi dalam diskusi dan perwujudan Karya							

KONTRAK PERKULIAHAN

Nama Mata Kuliah : Seni Lukis Bali Klasik
Kode Mata Kuliah : KY 201
Pengampu MK : I Gusti Ngurah Agung Jaya CK. S.Sn., M.Si
Semester : 3
Jam Pertemuan : Selasa,(09.40 – 11.00) Wita
Tempat Pertemuan : Ruang Kuliah Studio IV

1. Manfaat Mata Kuliah.

Memahami proses seni lukis Bali klasik secara profisional, sebagai reverensi dalam berkarya kriya seni bermedia seperti(kayu, keramik, sulaman, kulit, batik, daur ulang dan mexed madia). Motif seni lukis Bali klasik, sebagai teknik untuk finishing karya kriya seni yang kreatif dan inovatif.

2. Deskripsi Mata Kuliah.

Matakuliah seni lukis Bali klasik adalah mempelajari proses, teknik, secara profisional dalam pembuatan bentuk wayang, yang diterapkan pada media karya kriya seni yang beragam.

Standar Kompetensi Memiliki kemampuan memahami dan menguasai bentuk seni lukis Bali klasik, serta penerapan tata cara proses pengolahan bentuk kriya seni, menjadi karya yang kreatif dan inovatif.

3. **Kompetensi Dasar** mata kuliah seni lukis Bali klasik; Memiliki kemampuan, ketrampilan dalam menerapkan bentuk-bentuk seni lukis Bali klasik pada media bentuk karya kriya seni yang kreatif dan inovatif.
4. **Strategi Pembelajaran**, dilakukan dengan beberapa metode secara variatif, meliputi ; metode ceramah, diskusi, problem solving, projek, dan presentasi.
5. **Tugas-Tugas :** memcari teori dan proses dalam memebentuk seni lukis Bali klasik sebagai media desain pada karya kriya seni secara profisional.
6. **Kriteria dan Standar Penilaian:**

   Evaluasi hasil belajar (assesment) dengan berbagai bentuk tagihan, dilakukan dan meliputi performansi/presentasi, rubrik, laporan dalam bentuk adegan cerita pewayangan dan akhir semester, sebagaimana tertera dalam bagan berikut :

No	Jenis Tagihan	Metode Tagihan	Bentuk Tagihan	Bobot (%)	Waktu Pelaksanaa
1	Pengetahuan seni lukis Bali klasik sdecara benar	Presentasi	Performansi	10	Sebelum tes tengah semester
2	Proses pembuatan bentuk salah satu tokoh wayang dan latarbelakangnya	Tes Kinerja	Rubrik holistik	30	Menjelang UAS
3	Teknik pewarnaan wayang dan cawiannya	Penugasan Individual	Hasil karya	40	Akhir semester
4	Hasil karya seni lukis Bali klasik yang siap dipamerkan	Tes	Hasil Karya	20	Pada Tengah Semester dan Akhir Semester
	Total			100	

1). Penilaian presentasi /performansi dalam bentuk rubrik digunakan format sebagai berikut;

Aspek kompetensi yang dinilai : kompetensi kerjasama, partisipasi dan sumbangan pikiran dalam diskusi/presentasi.

No	Nama Mahasiswa	Aspek yang dinilai															Keterangan
		Kerjasama				Partisipasi				Argumentasi			Hasil Karya				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	4	3	2	1	
1																	
2																	
3																	
dst																	

Keterangan:

Kerjasama : Kemampuan saling dapat menerima pendapat orang lain dalam membahas bentuk Seni lukis tradisional Bali beragam (bobot nilai = 3).

Partisipasi : Aktivitas menyumbangkan pikiran dalam diskusi mengenai membahas bentuk seni lukis tradisional Bali yang beragam(bobot nilai 3).

Argumentasi : Kualitas logika berpikir dalam menyampaikan pendapat ide kreatif dalam membahas bentuk seni lukis tradisional Bali (bobot nilai 4).

Hasil Karya : Mampu menghasilkan bentuk karya yang kreatif dan siap dipamerankan (bobot nilai 4).

Skala Rubrik Penilaian 4 = sangat baik, 3 = Baik, 2 = kurang baik, 1 = tidak baik

2). Penugasan (proyek) ; dalam bentuk rubrik

Instrumen :

Lakukanlah serve dilapangan proses pembuatan salah satu adegan pewayangan yang diambil dari cerita Ramayana, Mahabharata dan dogeng yang berkembang dimasyarakat.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	**Persiapan :** Pengetahuan seni lukis Bali klasik Cara mengulas pengetahuan seni lukis Bali klasik Ide-ide kreatif dalam pembuatan seni lukis Bali klasik Finishing dalam bentuk pewarnaan seni lukis Bali Klasik	25
2.	**Pelaksanaan :** Sistimatika proses seni lukis Bali klasik Ide kreatif dalam pengolahan cerita pada seni lukis Bali klasik Reverensi dalam pengolahan ide cerita Proses pembuatan karya seni lukis Bali klasik Kekuatan warna yang digunakan Keragaman menggunakan finishing dalam penyelesaian seni lukis Bali klasik	40
3.	**Pelaporan :** Sistematika profisional dalam proses seni lukis Bali klasik Latar belakang pendukung seni lukis Bali klasik Isi dari pendukung satu tokoh wayang Kreharmoniasan karya seni lukis Bali klasik secara keseluruhan	25
	Total Skor	100

Keterangan :

Skor 5 = Sangat sesuai/ tepat/ akurat/ lengkap/ baik/ komunikatif/ menarik
Skor 4 = Sesuai/ tepat/ akurat/ lengkap/ baik/ komunikatif/ menarik
Skor 3 = Cukup sesuai/ tepat/ akurat/ lengkap/ baik/ komunikatif/ menarik
Skor 2 = Kurang sesuai/ tepat/ akurat/ lengkap/ baik/ komunikatif/ menarik
Skor 1 = Tidak sesuai/ tepat/ akurat/ lengkap/ baik/ komunikatif/ menarik

Setiap aspek memperoleh skor ideal 5, sehingga skor keseluruhan dari aspek yang dinilai adalah 15 item x 5 = 75. Nilai yang diperoleh masing-masing siswa dapat dihitung dengan formula :

$$Nilai = \frac{Skor\ Perolehan}{Skor\ Maksimal} x\,100$$

3). Norma penilaian menggunakan Penilaian Acuan Patokan (PAP) skala seratus (0 – 100) dan skala lima (0 – 5), sebagai berikut :

Angka Mutu (skala 0 – 100)	Angka Mutu (skala 0 – 5)	Nilai Huruf (skala kualitatif)
80 - 100	**4**	**A**
65 – 79	**3**	**B**
55 – 64	**2**	**C**
40 – 54	**1**	**D**
0 - 59	**0**	**E**

7. Jadwal Kuliah

No	Pertemuan / Minggu	Pokok Bahasan dan Sub-Sub Pokok Bahasan	waktu
1	Pertemuan ke 1	-Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah pengetahuan bahan kriya dan cara pencapaiannya selama satu semester (C1)	2x50 menit
2	Pertemuan ke 2	Mahasiswa mampu mengetahui dan proses pembuatan muka wayang, atribut dan gelungan wayang(C3)	2x50 menit
3	Pertemuan ke 3	Mahasiswa mampu mengetahui dan proses pembuatan badan wayang (C3)	2x50 menit
4	Pertemuan ke 4	Mahasiswa mampu mengetahui dan proses pembuatan kaki wayang(C3)	2x50 menit

5	Pertemuan ke 5, 6,7	Mahasiswa mampu mengetahui dan proses pembuatan satu tokoh wayang secara keseluruhan (C3)	2x50 menit
6	Pertemuan ke 8	Ujian Tengah Semester	2x50 menit
7	Pertemuan ke 9,10	Mahasiswa mampu mengetahui dan proses pembuatan satu adengan wayang pada media kain(C4)	2x50 menit
9	Pertemuan ke 11,12	Mahasiswa mampu mengetahui dan proses pembuatan satu adegan serita wayang pada media karya kriya seni (C4)	2x50 menit
10	Pertemuan ke 13,14	Mahasiswa mampu mengetahui dan proses pembuatan satu adegan serita wayang pada media karya kriya seni (C4)	2x50 menit
11	Pertemuan ke 15	Ujian Akhir Semester	2x50 menit

8.Tata Tertib :

a. Kegiatan perkuliahan yang harus diikuti oleh mahasiswa minimal mencapai 75 %
b. Keterlambatan mengikuti kuliah ditolerir tidak lebih dari 15 menit
c. Penilaian secara penuh diperhitungkan dari nilai UTS, Tugas-tugas, performansi dan UAS
d. Apabila jenis-jenis tagihan tersebut di atas ada yang tidak dipenuhi, maka perolehan skor nilai menjadi kurang.

9. EVALUASI PROSES BELAJAR MENGAJAR

9.1. EVALUASI TERHADAP DOSEN

no	Aspek	Nilai
1.	Dosen hadir Tepat Waktu	1 2 3 4 5
2.	Penampilan sopan	1 2 3 4 5
3.	Menyediakan Waktu bagi mahasiswa di luar jam kuliah	1 2 3 4 5
4.	Membantu menyelesaikan masalah mahasiswa	1 2 3 4 5
5.	Menyampaikan pesan bila berhalangan hadir	1 2 3 4 5
6.	Bersedia menerima kritik	1 2 3 4 5
7	Berani mengakui kesalahan	1 2 3 4 5
Keterangan: 1 = kurang sekali, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = baik sekali		

9.2. EVALUASI TERHADAP MAHASISWA

no	Aspek	Nilai
1.	Datang Tepat Waktu	1 2 3 4 5
2.	Tertib mengikuti kuliah	1 2 3 4 5
3.	Memiliki rasa hormat	1 2 3 4 5
4.	Berpatisispasi dalam kegiatan ekstra kurikuler	1 2 3 4 5
5.	Menyampaikan pesan bila tidak hadir	1 2 3 4 5
6.	Mencari informasi pesan bila ketinggalan pelajaran	1 2 3 4 5
Keterangan: 1 = kurang sekali, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = baik sekali		

9.3. EVALUASI TERHADAP SARANA DAN PRASARANA PERKULIAHAN

no	Aspek	Nilai
1.	Ruang tersedia	1 2 3 4 5
2.	Pencahayaan ruang untuk belajar	1 2 3 4 5
3.	Pengawasan ruang	1 2 3 4 5
4.	Alat kebersihan ruang	1 2 3 4 5
5.	Kursi tersedia	1 2 3 4 5
6.	Orientasi ruang	1 2 3 4 5
7	Pengaturan akustik	1 2 3 4 5
8	Alat/ bahan pembelajaran	1 2 3 4 5
9	Aspek ke kamar mandi	1 2 3 4 5
Keterangan: 1 = kurang sekali, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = baik sekali		

9.4. EVALUASI TERHADAP MATERI PERKULIAHAN

no	Aspek	Nilai
1.	Kurikulum sesuai dengan tuntutan perkembangan	1 2 3 4 5
2.	Materi perkuliahan sesuai dengan RPS, SAP dan Kontrak perkuliahan	1 2 3 4 5
Keterangan: 1 = kurang sekali, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = baik sekali		

9.5. EVALUASI TERHADAP STRATEGI PEMBELAJARAN

no	Aspek	Nilai
1.	Mahasiswa membuat ringkasan setelah pembelajaran	1 2 3 4 5
2.	Aktif diskusi kelompok	1 2 3 4 5
3.	Bertanya bila tidak mengerti	1 2 3 4 5
Keterangan: 1 = kurang sekali, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = baik sekali		

9.6. EVALUASI TERHADAP MEDIA PEMBELAJARAN

no	Aspek	Nilai
1.	Kelengkapan alat-alat peraga	1 2 3 4 5
2.	Keadaan alat	1 2 3 4 5
3.	Pengadaan alat (media) mendapat prioritas	1 2 3 4 5
4.	Pemeliharaan alat siap pakai	1 2 3 4 5
Keterangan: 1 = kurang sekali, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = baik sekali		

9.7. EVALUASI TERHADAP CARA DOSEN MENGAJAR

no	Aspek	Nilai
1.	Memilih tempat duduk di bagian belakang	1 2 3 4 5
2.	Membuat ringkasan materi setelah perkuliahan	1 2 3 4 5
3.	Bertanya bila tidak mengerti	1 2 3 4 5
4.	Melengkapi buku bacaan	1 2 3 4 5
5.	Mencari referensi ke pustakaan	1 2 3 4 5
6.	Membaca kembali materi catatan sampai di rumah	1 2 3 4 5
Keterangan: 1 = kurang sekali, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = baik sekali		

9.8. EVALUASI TERHADAP CARA DOSEN MENGAJAR

no	Aspek	Nilai
1.	Memulai perkuliahan tepat waktu	1 2 3 4 5
2.	Materi perkuliahan sesuai dengan RPS, SAP, Kontrak perkuliahan dan media power point	1 2 3 4 5
3.	Dosen Mengadakan persiapan sebelum mengajar	1 2 3 4 5
4.	Dosen menguasai materi pembelajaran	1 2 3 4 5
5.	Dosen memanfaatkan media pembelajaran	1 2 3 4 5
6.	Volume suara terdengar sampai di bagian belakang kelas	1 2 3 4 5
7.	Memberi contoh kasus yang relevan dengan topik bahasan	1 2 3 4 5
8.	Pembelajaran diselingi dengan humor	1 2 3 4 5
Keterangan: 1 = kurang sekali, 2 = kurang, 3 = cukup, 4 = baik, 5 = baik sekali		

10. Rubrik Penilaian

10.1. Berkomunikasi

Komponen *soft skill* yang dinilai : **Kemampuan berkomunikasi**
Sifat Tugas : **Individu/Kelompok[1)]**
Nama Mahasiswa/kelompok : ……..
Tugas ke : ……..……..

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT[2)]	Nilai							
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA[3)]	KET
1.	Organisasi ide/informasi/autline	1-25								
2.	Penggunaan Bahasa	1-20								
	-Ketepatan	1-15								
	-kejelasan	1-15								
3.	Sikap dan intonasi selama presentasi/diskusi/tanya jawab (kualitas suara, ekspresi, volume dan intonasi	1-25								
4.	Teknik dan sikap selama presentasi (hanya membaca, tetapi menyajikan/menerangkan substansi konten)	1-25								
	Jumlah									
	Rata-rata									

Keterangan :

1) Coret yang tidak sesuai.
2) Pembobotan terhadap setiap aspek yang dinilai ditentukan oleh Dosen/TIM penilai dengan memperhatikan kelulusan dan kedalaman criteria penilaian seperti diuraikan pada a) Rancangan penilai tugas, dan b) grading scheme.
3) Penentuan Nilai akhir dalam bentuk huruf disesuailan dengan Nilai rata-rata sesuai dengan pasal 33 ayat 7 norma dan tolok ukur.

10.2. Berpikir/Bernalar

Komponen yang dinilai : Kemampuan berpikir/bernalar
Sifat Tugas : Individu/Kelompok[1)]
Nama Mahasiswa/kelompok : ……
Tugas ke : ……

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT[2)]	Nilai							
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA[3)]	KET
1.	Membandingkan/ membedakan	1-20								
2.	Analisis hubungan	1-20								
3.	Pola berpikir Ilmiah	1-20								
	Induktif/empiris	1-20								
	Deduktif/rasional	1-20								
4.	Simpulan	1-20								
5	Solusi	1-20								
	Jumlah									
	Rata-rata									

Keterangan :
1) Coret yang tidak sesuai.
2) Pembobotan terhadap setiap aspek yang dinilai ditentukan oleh Dosen/TIM penilai dengan memperhatikan kelulusan dan kedalaman criteria penilaian seperti diuraikan pada a) Rancangan penilai tugas, dan b) grading scheme.
3) Penentuan Nilai akhir dalam bentuk huruf disesuailan dengan Nilai rata-rata sesuai dengan pasal 33 ayat 7 norma dan tolok ukur.

10.3. Menyelesaikan Masalah

Komponen yang dinilai : Kemampuan menyelesaiakan masalah
Sifat Tugas : Individu/Kelompok[1)]
Nama Mahasiswa/kelompok : ……
Tugas ke : ……

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT[2)]	Nilai							
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA[3)]	KET
1.	Identifikasi masalah	1-14								
2.	Pembatasan masalah	1-14								
3.	Penentuan alternative pemecahan masalah	1-14								
4.	Prosedur pemecahan masalah	1-14								
5	Hasil	1-14								
6.	Kesimpulan	1-14								
7.	Saran/rekomendasi	1-14								
	Jumlah									
	Rata-rata									

Keterangan :
1) Coret yang tidak sesuai.
2) Pembobotan terhadap setiap aspek yang dinilai ditentukan oleh Dosen/TIM penilai dengan memperhatikan kelulusan dan kedalaman criteria penilaian seperti diuraikan pada a) Rancangan penilai tugas, dan b) grading scheme.
3) Penentuan Nilai akhir dalam bentuk huruf disesuailan dengan Nilai rata-rata sesuai dengan pasal 33 ayat 7 norma dan tolok ukur.

10.4. Kerjasama TIM

Komponen *soft skill* yang dinilai : Kemampuan kerjasama TIM
Sifat Tugas : Individu/Kelompok[1)]
Nama Mahasiswa/kelompok : ……
Tugas ke : ……

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT[2)]	Nilai							
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA[3)]	KET
1.	Kontribusi TIM/kelompok	1-20								
2.	Tanggung jawab anggota TIM	1-20								
3.	Tidak mendominasi kelompok	1-20								
4.	Menghargai pendapat orang lain	1-20								
5	Bertanya dan merespon	1-20								
	Jumlah									
	Rata-rata									

Keterangan :
1) Coret yang tidak sesuai.
2) Pembobotan terhadap setiap aspek yang dinilai ditentukan oleh Dosen/TIM penilai dengan memperhatikan kelulusan dan kedalaman criteria penilaian seperti diuraikan pada a) Rancangan penilai tugas, dan b) grading scheme.
3) Penentuan Nilai akhir dalam bentuk huruf disesuailan dengan Nilai rata-rata sesuai dengan pasal 33 ayat 7 norma dan tolok ukur.

10.5. Pengelolaan Informasi

Komponen yang dinilai : Kemampuan pengelolaan informasi
Sifat Tugas : Individu/Kelompok[1)]
Nama Mahasiswa/kelompok : ……
Tugas ke : ……

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT[2)]	Nilai							
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA[3)]	KET
1.	Kulaitas sumber informasi	1-33								
2.	Kualitas pengelolaan informasi	1-33								
3.	Citasi	1-33								
	Jumlah									
	Rata-rata									

Keterangan :
1) Coret yang tidak sesuai.
2) Pembobotan terhadap setiap aspek yang dinilai ditentukan oleh Dosen/TIM penilai dengan memperhatikan kelulusan dan kedalaman criteria penilaian seperti diuraikan pada a) Rancangan penilai tugas, dan b) grading scheme.
3) Penentuan Nilai akhir dalam bentuk huruf disesuailan dengan Nilai rata-rata sesuai dengan pasal 33 ayat 7 norma dan tolok ukur.

10.6. Etika-Moral

Komponen *soft skill* yang dinilai : Kemampuan etika-moral
Sifat Tugas : Individu/Kelompok[1)]
Nama Mahasiswa/kelompok : ……
Tugas ke : ……

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT[2)]	Nilai							
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA[3)]	KET
1.	Jujur	1-25								
2.	Tata karma	1-25								
3.	Taat hokum/aturan	1-25								
4.	Disiplin	1-25								
	Jumlah									
	Rata-rata									

Keterangan :
1) Coret yang tidak sesuai.
2) Pembobotan terhadap setiap aspek yang dinilai ditentukan oleh Dosen/TIM penilai dengan memperhatikan kelulusan dan kedalaman criteria penilaian seperti diuraikan pada a) Rancangan penilai tugas, dan b) grading scheme.
3) Penentuan Nilai akhir dalam bentuk huruf disesuailan dengan Nilai rata-rata sesuai dengan pasal 33 ayat 7 norma dan tolok ukur.

10.7. Ketrampilan Kemampuan

Komponen *soft skill* yang dinilai : Kemampuan ketrampilan Kemampuan
Sifat Tugas : Individu/Kelompok[1)]
Nama Mahasiswa/kelompok : ……
Tugas ke : ……

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT[2)]	Nilai							
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA[3)]	KET
1.	Jujur	1-25								
2.	Tata karma	1-25								
3.	Taat hokum/aturan	1-25								
4.	Disiplin	1-25								
	Jumlah									
	Rata-rata									

Keterangan :
1) Coret yang tidak sesuai.
2) Pembobotan terhadap setiap aspek yang dinilai ditentukan oleh Dosen/TIM penilai dengan memperhatikan kelulusan dan kedalaman criteria penilaian seperti diuraikan pada a) Rancangan penilai tugas, dan b) grading scheme.
3) Penentuan Nilai akhir dalam bentuk huruf disesuailan dengan Nilai rata-rata sesuai dengan pasal 33 ayat 7 norma dan tolok ukur.

11. Lain-Lain :

Bila terdapat hal-hal lain yang dianggap perlu di luar yang telah di atur dan disepakati, maka akan dilakukan kesepakatan bersama antara dosen pengampu dan mahasiswa

Denpasar, 20 Oktober 2017

Dosen Pengampu

I Gusti Ngurah Agung Jaya CK. S.Sn., M.Si (.....)

Wakil Mahasiswa

..... (.....)

KEMENTRIAN RIRET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN
PROGRAM STUDI KRIYA
Alamat Jln Nusa indah (0361)227316 Fax. (0361) 236100 E-mail: kriyaisidps@gmail.com

SOAL UJIAN AKHIR SEMESTER

Nama Mata Kuliah	:	Seni lukis Bali klasik
Kode Mata kuliah	:	KY 201
SKS	:	3
Jurusan	:	KriyaKayu, Kriya Keramik
Semester	:	3
Jam	:	10.30-12.30 Wita
Ruang	:	Studio Kriya
Dosen	:	I Gusti Ngurah Agung Jaya CK. SSn., M.Si

Jelaskan secara seingkat proses pembuatan/penerapan seni lukis Bali klasik pada media produk kriya seni?

selamat bekerja.

Denpasar, 19 JUlI 2017
Dosen Pengampu, Penguji

I Gusti Ngurah Agung Jaya CK. SS., M.Si.
NIP: 196805161998021001

11. KESIMPULAN.

Rancangan pembelajaran matakuliah seni lukis Bali klasik, bagi program studi kriya seni, Fakultas Seni Rupa Desain, Institut Seni Indonesia denpasar adalah memberikan pembelajaran bagi mahasiswa, untuk mempelajari cara, teknik dan proses menggambar wayang di atas kertas dan di atas kain juga di atas permukaan karya kriya 3 dimensi, sebagai tempat kreatif dan inovatif bagi mahasiswa dalam mengembangkan karya cipta yang berkualitas.

Bagi masyarakat umum yang kiranya berminat dalam berkarya seni, bisa mempelajari dengan cara mengikuti aturan dan proses dari awal sampai jadinya sebuah gambar wayang di atas kertas atau diatas kain. Rancangan pembelajaran ini berguna bagi siapa saja yang ber minat mempelajari seni lukis Bali klasik.

12. DAFTAR PUSTAKA.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2014) *Bangunan Wadah Sebuah Karya Seni.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1645%3Abangunan-wadah-sebuah-karya-seni&start=40.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2014) *Struktur Ornamen pada Bangunan Wadah dan Bangunan Tradisional Bali.*Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1644%3Astruktur-ornamen-pada-bangunan-wadah-dan-bangunan-tradisional&start=40. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1641%3Adimensi-multikultur-pakem-seni-lukis-wayang-di-bali&start=40.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2015) *Dimensi Multikultur Pakem Seni Lukis Wayang di Bali.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1641%3Adimensi-multikultur-pakem-seni-lukis-wayang-di-bali&start=40.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2015) *Menggambar Wayang Bali.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1642%3Amenggambar-wayang-bali&start=40.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2015) *Pepalihan dan Ragam Hias pada Wadah Penerapan Lontar Yama Tattwa.*Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/download/category/61-karyasenirupa?download=1640%3Apepalihan-dan-ragam-hias-pada-wadah-penerapan-lontar-yama-tattwa&start=40.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2016) *Dominasi Patra Punggel pada Bangunan Wadah.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2065:dominasi-patra-punggel-pada-bangunan-wadah.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2016) *Style ornamen majapahit di Bali.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2064:style-ornamen-majapahit-di-bali.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2016) *Teknik produksi patung Gaya I Wayan Tapak Mariyasa.* Documentation. ISI Denpasar. http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2063:teknik-produksi-patung-gaya-i-wayan-tapak-mariyasa.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2017) *BENTUK PEPALIHAN, ORNAMEN DAN KONTRUKSI PADA BANGUNAN BADE SEBAGAI SARANA UPACARA NGABEN DI BADUNG.* Documentation. ISI Denpasar..http://download.isi dps.ac.id/index.php/category/6-penelitian?download=2445:bentuk-pepalihan-ornamen-dan-kontruksi-pada-bangunan-bade-sebagai-sarana-upacara-ngaben-di-badung.

I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2017) *UNSUR-UNSUR SENI RUPA (SEBAGAI PEMBLAJARAN DASAR UTAMA DALAM BERKARYA SENI DAN PENILAIAN KARYA SENI RUPA).* Documentation. ISI Denpasar, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah Denpasar.. http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2630:unsur-unsur-seni-rupa-sebagai-pemblajaran-dasar-utama-dalam-berkarya-seni-dan-penilaian-karya-seni-rupa.

I Wayan, Mudra And I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck And I Kadek, Yuliawan (2017) *KONSEP IDE DALAM MENGHASILKAN PEMBELAJARAN CARA PENULISAN KARYA TUGAS AKHIR ILMIAH S1.* Documentation. ISI Denpasar, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah Denpasar.. http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2638:konsep-ide-dalam-menghasilkan-pembelajaran-cara-penulisan-karya-tugas-akhir-ilmiah-s1