

**BUKU AJAR  
ORNAMEN NUSANTARA  
PRANGKAT PEMBELAJARAN  
MATA KULIAH ORNAMEN NUSANTARA  
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**

**23 Mei 2018**

## 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 indikator 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 seni rupa dan desain, sebagai salah satu unsur pelaksana akademik FSRD ISI Denpasar pada tahun 2020 juga, diharapkan dapat berperan sebagai Pusat Unggulan (centre of excellence) FSRD yang Berbasis Kearifan Lokal, dan Berwasan Universal. Artinya FSRD pada tahun 2020 diharapkan sudah mampu menghasilkan lulusan yang handal, menguasai IPTEK dan keterampilan seni rupa dan desain, menghasilkan karya seni rupa dan desain, mengkaji karya seni rupa dan desain, menghasilkan karya tulis ilmiah seni rupan dan desain, 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 seni rupa dan desain yang kreatif dan adaptif dengan upaya mendorong para mahasiswa untuk senantiasa melakukan kreatifitas dalam proses penciptaan yang berbasis riset, sehingga karya seni rupa dan desain, 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 seni rupa dan desain, misalnya tentang keberadaan pusat-pusat seni dan kerajinan, Gallery, Museum, tempat dan mekanisme pameran, kriteria juri lomba dan lain-lain.

## 2. STRUKTUR K-DIKTI FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

Struktur kurikulum FRSD, 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 FRSD, dilakukan dengan hirarki sebagai berikut : (1) penetapan Profil (peran mahasiswa) berdasarkan visi dan misi FSRD 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 konsekuensi 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/written K-Dikti Kriya Seni).

### 1. Profil Lulusan.

Profil lulusan mahasiswa FSRD ISI Denpasar sesuai dengan visi dan misi FSRD, memiliki peran sebagai Pengkaji, Pencipta, Penyaji dan Pembina seni rupa dan desain, di masyarakat yang berbasis kearifan local, berwawasan nasional dan internasional. Selaku pengkaji ia dapat berperan dalam jenis pekerjaan sebagai peneliti, kurator, kritikus, dan ilustrator. Sebagai pencipta ia dapat berperan menjadi seniman yang mandiri, Wirausahawan, dapat berperan sebagai pengelola gallery, museum dan/atau sentra-sentra seni rupa dan desain 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 rupan dan desain yang lahir, hidup dan berkembang di masyarakat.

### 2. Capaian Pembelajaran.

Capaian pembelajaran FSRD meliputi capaian pembelajaran berdasar visi dan misi FSRD 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 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 ornament Nusantara. (C6)	Mampu mengetahui ornament Nusantara, dari segi proses penerapan dan penggunaannya bisa diterapkan pada media seni rupa.(C6)	Mampu membuat rancangan karya dengan pemilihan desain ornamen Nusantara yang tepat, sebagai ide kreatif yang diterapkan pada karya seni rupa, untuk persiapan penyelesaian Tugas Akhir dalam bentuk Skripsi.(C6)	Mampu menerapkan prosedur proses berkarya dengan desain ornament Nusantara yang diterapkan pada karya seni rupa untuk menghasilkan sebuah penelitian kriya ilmiah dengan analisis deskriptif.(C6)
Mampu mengetahui bentuk karya	Mampu mengaplikasikan berbagai desain ornament Bali	Mampu memilih dan mengolah desain ornament Nusantara secara	Mampu melakukan proses rancangan desain ornament

ornament Nusantara yang diterapkan pada media 2dimensi dan 3 dimensi, karya seni rupa . (C6)	dan pemanfaatan IPTEK mutakhir dalam proses rancangan desain ornament Nusantara.(C6)	tepat dan konsisten diterapkan pada Karya seni rupa.(C6)	Nusantara secara tepat sebagai solusi dan adaptasi terhadap perkembangan lingkungan. (C6)
Mampu menjelaskan dengan proses rancangan desain ornament Nusantara yang benar dan pendekatan manajemen seni (tata kelola). (C6)	Mampu mengaplikasikan pengetahuan ornament Nusantara dengan bidang keahliannya dan pemanfaatan IPTEKS dalam kegiatan pameran kriya, serta mampu beradaptasi dengan lingkungan.(C6)	Mampu merancang desain ornament Nusantara, untuk tempat dan pola pameran sesuai kondisi lingkungan, tempat, tema dan obyek.(C6)	Mampu mendesain merancang desain ornament Nusantara secara tepat untuk mewujudkan bentuk karya yang inovatif dalam meningkatkan, kualitas karya seni rupa. (C6)
Mampu melakukan pembinaan pengetahuan ornament Nusantara, 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 ornament Nusantara di masyarakat.(C6)	Merancang proses pembinaan sesuai materi dan jenis pengetahuan ornament Nusantara yang dikembangkan, berdasarkan situasi dan kondisi masyarakat setempat.(C6)	Melaksanakan kegiatan pembinaan dengan memanfaatkan pola dan media pendidikan mutakhir, untuk menghasilkan pengetahuan ornament Nusantara, yang menimbulkan dampak lingkungan, yang harmoni. (C6)
<b>C1.</b>	<b>PENGETAHUAN</b> (Sekedar Tahu), Dapat mengucapkan kembali dengan kata-kata yang sama/persis, hafal dan ingat tapi belum mengerti maksudnya		
<b>C2.</b>	<b>PEMAHAMAN</b> (Pengertian) lebih dari sekedar tahu, bias menjelaskan lebih lanjut dengan bahasan dan kata-kata sendiri dan dapat menunjukkan contoh		
<b>C3.</b>	<b>PENERAPAN</b> (Penggunaan) dapat menggunakan pengetahuan itu untuk memecahkan/menjawab persoalan		
<b>C4.</b>	<b>ANALISIS</b> Menguraikan menjadi komponen-komponen/bagian-bagian dan menjelaskan hubungan-hubungannya dan strukturnya tetap dimengerti		
<b>C5.</b>	<b>SINTESIS</b> Mampu menggunakan pengetahuan itu untuk mensintesis barang/sesuatu menjadi barang atau ide baru		
<b>C6.</b>	<b>EVALUASI</b> Mampu menggunakan pengetahuan itu untuk mengevaluasi/ Mengkritik/menilai sesuatu		

a. **Capaian Pembelajaran Lulusan Fakultas Seni Rupa dan Desain**

Aspek	Capaian Pembelajaran	
<b>Sikap</b>	S1	Bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan mampu menunjukkan sikap religious
	S2	Menjunjung 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.
<b>Keterampilan Umum</b>	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 atau implementasi 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 supervisi 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 keaslian dan mencegah plagiasi.
<b>Aspek</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	
<b>Keterampilan Khusus</b>	KK1	Mampu mengimplementasikan keterampilan teknik kriya dalam olah visual secara manual melalui pendekatan estetika dan artistik.
	KK2	Mampu mewujudkan gagasan estetika 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 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.
<b>Pengetahuan</b>	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.

<b>KURIKULUM OPERASIONAL DALAM BENTUK KEGIATAN PEMBELAJARAN .</b>		
<b>RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER (RPS)</b> <b>FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN</b> <b>INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR</b>		
<b>No</b>		
<b>1</b>	<b>Nama Mata Kuliah</b>	<b>: ORNAMEN NUSANTARA</b>
<b>2</b>	<b>Kode Mata Kuliah</b>	<b>: SRD 106</b>
<b>3</b>	<b>Semester</b>	<b>: 3</b>
<b>4</b>	<b>Bobot (sks)</b>	<b>: 2</b>
<b>5</b>	<b>Dosen Pengampu</b>	<b>: I Gusti Ngurah Agung Jaya CK. S.Sn., M.Si. Drs. I Ketut Buda. M.Si</b>
<b>6</b>	<b>Capaian Pembelajaran</b>	<b>: mata kuliah ornament Nusantara, setelah mengikuti akan: (C5)mampu menggunakan pengetahuan ornament Nusantara, untuk mensintesakan karya seni rupa dan menemukan ide baru, (KU1)mampu menyusun secara sistematis proses pengolahan teknik ornament Nusantara. (C3), (KU 4), serta dapat menerapkan prosedur proses pengolahan ornament Nusantara secara baik dan benar (KK 4).</b>
<b>7</b>	<b>Bahan Kajian</b>	<b>: -Pengertian Pengetahuan secara umum ornament Nusantara (C1), teori praktek ornament Nusantara secara umum(C2,3). -Teori praktek teknik proses sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas(C 2,3). -Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Sumatra pada media kertas(C 2,3). -Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Kalimantan pada media kertas(C 2,3). -Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Sulawesi pada media kertas(C 2,3). -Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Maluku pada media kertas(C 2,3).</b>

			<p>-Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Papua pada media kertas(C 2,3).</p> <p>-Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Sulawesi pada media kertas(C 2,3).</p> <p>-Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari NTT pada media kertas(C 2,3).</p> <p>-Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Cirebon pada media kertas(C 2,3).</p> <p>Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Majapahit pada media kertas(C 2,3).</p> <p>-Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Pajajaran pada media kertas(C 2,3).</p> <p>-Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Yogyakarta pada media kertas(C 2,3).</p> <p>-Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Jepara pada media kertas(C 2,3).</p> <p>-Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Madura pada media kertas(C 2,3).</p>
--	--	--	--

### 8. Acara Pembelajaran

Minggu ke-	Kemampuan Akhir yang Diharapkan	Bahan Kajian	Strategi / Metode Pembelajaran	Alokasi Waktu	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria (Indikator) Capaian	Instrumen Penilaian /Assesment	Bobot Penilaian	Pustaka/ Literatur
	1	3	4	5	1	2	8	9	10
1	-Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah ornament Nusantara dan cara pencapaiannya selama satu semester (C1) - Pengertian Pengolahan secara umum ornament Nusantara(C1), teori praktek ornament Bali secara umum(C2,3).	RPS, SAP, kontrak perkuliahan dan Instrumen assessment	Pemaparan di kelas dan diskusi kelompok . Belajar mandiri (self learning) Short eassay assignment	2 x 50 menit	Kerja dalam tim (Interpersonal skills)  Mempelajari sumber-sumber pembelajaran Mengerjakan tugas essay (cognitive skills)	Kelengkapan dan kebenaran penjelasan  Kerjasama dalam kelompok.  Komunikasi / presentasi Analisis	Rubrik Holistk	8	1
2	Teori praktek teknik proses sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara systematis, proses, teknik sigar masing	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 performanc e pada aspek : kerjasama, partisipasi dan argumentasi	8	1,2,3, 4,5,6, 7,8

3	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Sumatra pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen Sumatra	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
4	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Kalimantan pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen Kalimantan	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
5	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Sulawesi pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen Sulawesi	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
6	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Maluku pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen Maluku	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
7	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Papua pada	Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual,	Pemaparan di kelas, diskusi kelompok .dan presentasi	2 x 50 menit	Kerja dalam tim dan presentasi  Mempelajari sumber – sumber	Ketepatan menjawab  Kelengkapan dan kebenaran penjelasan.	Penilaian performance pada aspek : kerjasama, partisipasi	8	1,2,3, 4,5,6, 7,8



	media kertas(C 2,3).	aplikasi computer, ciri khas Ornamen Papua	i mahasiswa Belajar mandiri (self learning)		pembelajaran Membuat tugas (cognitive skills)	Kerjasama dalam kelompok. Komunikasi /presentasi Analisis	dan argumentasi		
<b>8</b>	<b>Ujian Akhir Semester Ornamen Nusantara dari NTT</b>	<b>Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen NTT</b>					<b>Tes esai</b>		
9	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Cirebon pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen Cirebon	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
10	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Majapahit pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen Majapahit	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
11	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Pajajaran pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen Pajajaran	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

12	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Yogyakarta pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen Yogyakarta	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
13	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Jepara pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen Jepara	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
14	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Madura pada media kertas(C 2,3).	Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen Madura	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
15	<b>Ujian Akhir Semester, ornament Nusantara dari Pekalongan</b>	<b>Pembelajaran secara system matis, proses, teknik manual, aplikasi computer, ciri khas Ornamen Pekalongan</b>					<b>Tes esai</b>		
	Total nilai						Midel+tugas individu+ UAS/3 = rerata		
<b>9.</b>	<b>DAFTAR PUSTAKA</b> Damid Susanto,Dkk, 1984, Dasar-Dasar Ornamen, Pendidikan Dan Kebudayaan, Jakarta. Gerhard Gollwitzer. 1964. <i>Zeichenschule for begabte leu te</i> . Otto Maier Veriag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri.1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB.								

<p>Koentjoroningrat dan Bachtiar, 1963. Penduduk Irian Barat. Universitas. Jakarta.</p> <p>I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2016) <a href="http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2065:dominasi-patra-punggel-pada-bangunan-wadah">Dominasi Patra Punggel pada Bangunan Wadah</a>. Documentation. ISI Denpasar. <a href="http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2065:dominasi-patra-punggel-pada-bangunan-wadah">http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2065:dominasi-patra-punggel-pada-bangunan-wadah</a>.</p> <p>I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2016) <a href="http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2064:style-ornamen-majapahit-di-bali">Style ornamen majapahit di Bali</a>. Documentation. ISI Denpasar. <a href="http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2064:style-ornamen-majapahit-di-bali">http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2064:style-ornamen-majapahit-di-bali</a>.</p> <p>I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2017) <a href="http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2630:unsur-unsur-seni-rupa-sebagai-pembelajaran-dasar-utama-dalam-berkarya-seni-dan-penilaian-karya-seni-rupa">UNSUR-UNSUR SENI RUPA (SEBAGAI PEMBLAJARAN DASAR UTAMA DALAM BERKARYA SENI DAN PENILAIAN KARYA SENI RUPA)</a>. Documentation. ISI Denpasar, Institut Seni Indonesia Denpasar, Jl. Nusa Indah Denpasar.. <a href="http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2630:unsur-unsur-seni-rupa-sebagai-pembelajaran-dasar-utama-dalam-berkarya-seni-dan-penilaian-karya-seni-rupa">http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2630:unsur-unsur-seni-rupa-sebagai-pembelajaran-dasar-utama-dalam-berkarya-seni-dan-penilaian-karya-seni-rupa</a>.</p> <p>Sp Gustami 1977. Ornamen Nusantara. ASRI Yoyakarta.</p> <p>Suaji Bastomi, 1986. Seni Ukir. Seni rupa IKIP, Semarang</p> <p>Soepratno, 2007. Ornamen Ukiran Kayu Tradisional Jawa 1. Word Press Semarang.</p> <p>Soepratno, 2007. Ornamen Ukiran Kayu Tradisional Jawa 2. Word Press Semarang.</p> <p>Wucius Wong. 1972. <i>Principles of two-dimensional design</i>. Van Nostrand Reinhold company. Inc. (Terjemahan. Adjat Sakri dan kk, 1986. beberapa asas menggambar dwimatra). Bandung. ITB.</p>
---

10. SATUAN ACARA PERKULIAHAN							
1. SATUAN ACARA PERKULIAHAN							
Program Studi	:	Fakultas Seni Rupa dan Desain					
Nama Matakuliah	:	Ornamen Nusantara					
Kode Matakuliah	:	SRD 106					
Semester	:	2					
Pertemuan ke	:	1 (satu)					
Waktu	:	2 x 50 menit					
Standar Kompetensi	:	Mahasiswa menguasai pemahaman tentang sejarah ornamen Nusantara CP mata kuliah ornamen Nusantara dan cara pencapaiannya selama satu semester (C1) -Pengertian Pengolahan secara umum ornamen Nusantara(C1), teori praktek ornamen Nusantara secara umum(C2,3).					
Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategi Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
1	Mahasiswa menguasai pemahaman tentang sejarah ornamen Nusantara CP mata kuliah ornamen Nusantara dan cara pencapaiannya selama satu semester (C1) -Pengertian Pengolahan secara umum ornamen Nusantara(C1), teori praktek ornamen Nusantara secara umum(C2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan bentuk, proses, teknik secara profesional ornamen Nusantara	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara	Kuliah pengantar pembahasan materi tanya jawab	2 x 50	- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayangan skenario pembelajaran dan papan tulis gambar
Tagihan : Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi dan argumentasi dalam diskusi							

## PENGERTIAN ORNAMEN

Ornamen berasal dari bahasa Yunani yaitu kata "ornare" artinya hiasan atau perhiasan. Ragam hias atau ornamen itu sendiri terdiri dari berbagai jenis motif yang digunakan sebagai

penghiasan, baik itu motif manusia, binatang, tumbuh-tumbuhan dan batu tanah (Soepratno, 2007: 1).

Damid Susanto dalam bukunya *Pengetahuan Ornamen*, tahun 1984, mengatakan bahwa: pembelajaran ornamen, dapat dilakukan melalui pendidikan formal maupun sistem pencantrikan, untuk mendapatkan pengetahuan yang sistematis, diperlukan dasar urutan belajar yang runut. Belajar ornamen, diperlukan contoh-contoh gambar, teknik, proses penyelesaiannya baik pada media kertas maupun media kayu atau media komputer (Damid Susanto, 1984: 1).

Bentuk ornamen dalam dua dimensional yaitu diterapkan pada media kertas dan relief, bahan yang digunakan untuk penerapan ornamen lainnya adalah menggunakan bahan kertas, kayu, batu padas, batu kali, logam, bambu, tanah liat, kain kulit kayu dan bahan lainnya sesuai dengan daerah penghasil bahan tersebut (Damid Susanto, 1984: 12).

Ornamen mengandung makna dan simbol yang sangat kuat mengandung nilai magis religius, sehingga simbol dalam ornamen, menjadi daya tarik penangkal sifat-sifat buruk dan menerima sifat-sifat baik dan kemujuran. Tumbuhan yang menjadi simbol/makna kesuburan, kehidupan adalah: teratai, kalpataru, pohon hayat, padi dan kapas.

Binatang sebagai simbol makna adalah banteng simbol kekuatan, keberanian dan kerakyatan. Kerbau simbol kesuburan, kendaraan akhirat dan penolak kejahatan. Ular, naga simbol kesuburan dan dunia bawah. Gajah simbol kendaraan akhirat. Kadal dan biawak simbol penjelmaan dewa. Kerang simbol, Dewa Wisnu. Merak simbol kendaraan dan keindahan. Nuri simbol Dewa Asmara. Garuda simbol kendaraan Dewa wisnu, kekuatan, kemegehan dan keberanian. Ayam Jantan simbol matahari, kekuatan, keberanian dan kesuburan. Manusia simbol penangkis kejahatan, bahaya dan gambaran nenek moyang.

Ornamen disimbolkan sebagai candra sangkala simbol perhitungan tahun menurut tarik jalan bulan yaitu sebagai pengingat pembuatan ornamen itu, sesuai keadaan pada saat itu (contoh dibuat tanggal: 16, Bulan: 05, Tahun: 1968) (Damid Susanto, 1984: 14).

Ornamen berperan penting dalam kehidupan sosial masyarakat, seperti ornamen dapat mengungkapkan cara-cara hidup di masa lampau, baik yang sederhana maupun yang modern. Ornamen dari segi fungsional adalah segala sesuatu berhubungan dengan keagamaan, kekuatan gaib, tolak bala, kekuatan sakti dan sebagai ilmu pengetahuan.

Fungsional konstruktif adalah ornamen sebagai ragam hias pada bangunan, barang kerajinan dari berbagai bahan yang digunakan, kertas, kayu, batu padas, batu kali, logam, bambu, tanah liat, kain kulit kayu dan bahan lainnya. Non fungsional adalah ornamen itu pasif, tidak mempengaruhi konstruksi, kedatangannya sebagai penghias belaka, tanpa adanya penghias, barang itu tetap dapat difungsikan. (Damid Susanto, 1984: 18).

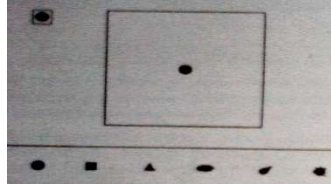
## UNSUR-UNSUR SENI RUPA PADA ORNAMEN.

Unsur-unsur seni rupa meliputi: bentuk, proporsi, komposisi, perspektif, warna, tekstur, keseimbangan, ruang, titik focus, keharmonisan.

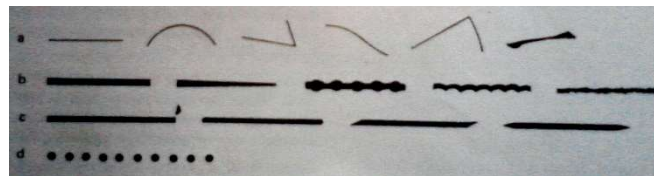
**1. Bentuk** adalah semua unsur rupa tersusun dalam sebuah bentuk, dengan permukaan (raut) yang memiliki ukuran, warna, dan tekstur (barik) permukaan polos, berkurai, licin kasar, halus dan dapat memukau indra raba dan mata (Adjat Sakri, 1986: 5).

Ciri-ciri bentuk meliputi:

**A. Bentuk berupa titik** adalah permukaan (raut) yang paling umum adalah sebuah bundaran yang sederhana, dan ada juga permukaan bujur sangkar, segi tiga, lonjong bahkan sangat rinci. Titik tampak tak bersudut, tanpa arah sebuah bentuk disebut titik karena ukurannya kecil. Bentuk akan nampak besar jika terletak dalam bingkai acuan yang kecil, dan akan nampak kecil jika ditempatkan dalam bingkai acuan yang besar (Adjat Sakri, 1986: 7).

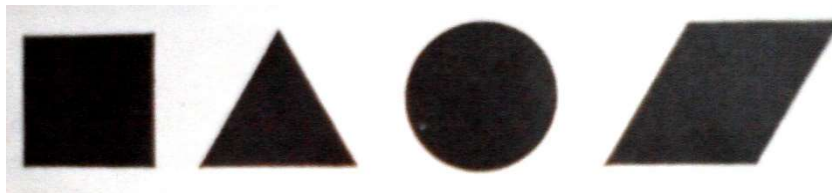


**B. Bentuk berupa garis** adalah bentuk disebut garis karena dua hal: -lebarnya sempit sekali dan panjangnya sangat menonjol. Pada umumnya garis menimbulkan kesan tipis dan kesan besar yang mempunyai ketebalan, panjang dan lebar. Garis merupakan titik yang berderet menimbulkan kesan garis. Permukaannya titik membuatnya menjadi garis. Permukaan garis pada umumnya mempunyai lurus, lengkung, bertekuk, zigzag dan lain-lain sesuai dengan tarikan tangan bebas (Adjat Sakri, 1986: 7).



**C. Bentuk berupa bidang** adalah permukaan dwimatra yang mana segala bentuk pipih yang bukan titik atau garis, digolongkan kedalam bidang. Bidang dikelilingi oleh garis yang menjadi sisi bentuk tersebut. Sifat dan pertalian diantara garis itu menentukan permukaan bidang. Bidang beraneka ragam dan dapat dikelompokkan sebagai berikut:

**a. Gemometris** adalah bentuk yang dibuat dengan cara matematika (segi empat, lingkaran, segi tiga, segi empat panjang dan lain sebagainya) (Adjat Sakri, 1986: 7).



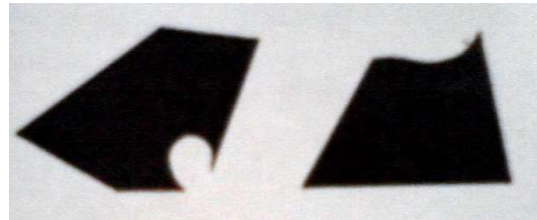
**b. Organik** adalah dibatasi oleh lengkung bebas, yang mengesankan, kejelasan dan pertumbuhan (Adjat Sakri, 1986: 7).



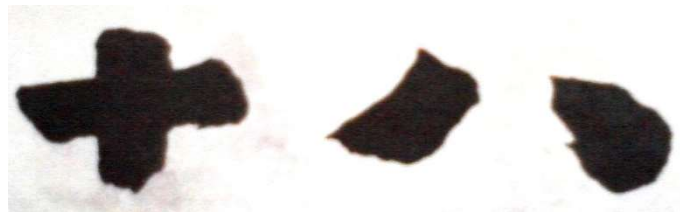
**c. Bersudut** adalah dibatasi oleh beberapa garis lurus yang secara matematika tidak bertalian (Adjat Sakri, 1986: 7).



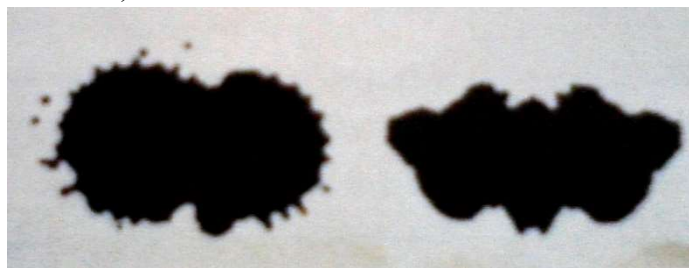
**d. Tak beraturan** adalah dibatasi oleh garis lurus dan lengkung yang secara matematika tidak bertalian (Adjat Sakri, 1986: 7).



**e. Tarik tangan** adalah kaligrafi atau dibuat dengan tangan bebas (Adjat Sakri, 1986: 7).

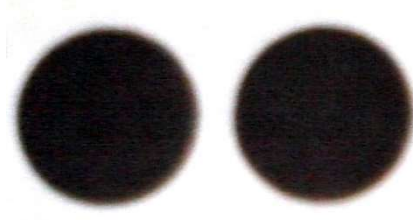


**f. Kebetulan** adalah ditentukan oleh pengaruh bahan atau proses khusus, atau diperoleh dengan kebetulan (Adjat Sakri, 1986: 7).

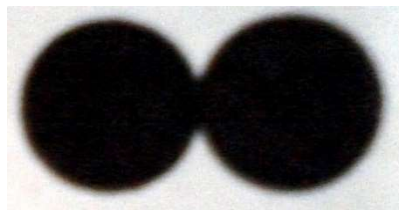


**g. Pertalian bentuk** adalah kelompok unsur penggabungan dan mengendalikan penempatan dan permukaan dalam sebuah rancangan, dimana diantaranya harus dilihat dari arah dan kedudukan dan dirasakan sesuai ruang dan gaya beratnya. Pertalian bentuk dapat dilihat seperti dibawah ini :

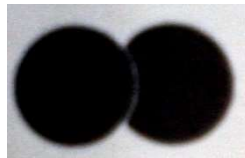
**Aa. Perpindahan** adalah kedua bentuk tetap terpisah satu sama lain sekalipun dapat berdekatan (Adjat Sakri, 1986: 9).



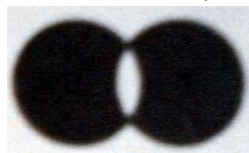
**Bb. Persentuhan** adalah jika kedua bentuk digerakkan dekat-mendekat, mulailah keduanya bersentuhan. Ruang garis yang memisahkan kedua bentuk sekarang terputus (Adjat Sakri, 1986: 9).



**Cc. Pertindihan** adalah jika kedua bentuk itu digerakkan lebih dekat lagi, bentuk yang satu akan menindih yang lain sehingga yang satu nampak di bawah yang lain (Adjat Sakri, 1986: 9).



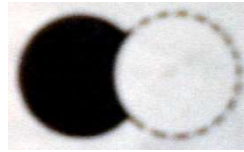
**Dd. Pelantasan** adalah warna bidang berwarna bening saling menindih, sehingga hasil penindihan itu yang nampak jelas (Adjat Sakri, 1986: 9).



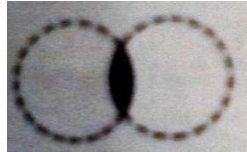
**Ee. Peleburan** adalah hasil penindihan makin melebar yang menghasilkan bentuk baru yang lebih besar (Adjat Sakri, 1986: 9).



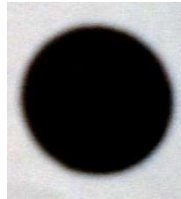
**Ff. Pengikisan** adalah jika salah satu bentuk menindih bentuk yang tampak, terjadilah pengikisan bagian bentuk yang terdindih itu turut lenyap. Pengikisan dapat dipandang sebagai penindihan bentuk positif oleh bentuk negative begitu pula sebaliknya (Adjat Sakri, 1986: 9).



**Gg. Pengundungan** adalah penindihan dua belak bentuk, akan tetapi bagian bentuk yang tertindih saja yang Nampak. Terjadilah bentuk baru yang lebih kecil sebagai hasil pengundungan . Bentuk baru itu tidak akan mengingatkan pada bentuk asalnya(Adjat Sakri, 1986: 9).

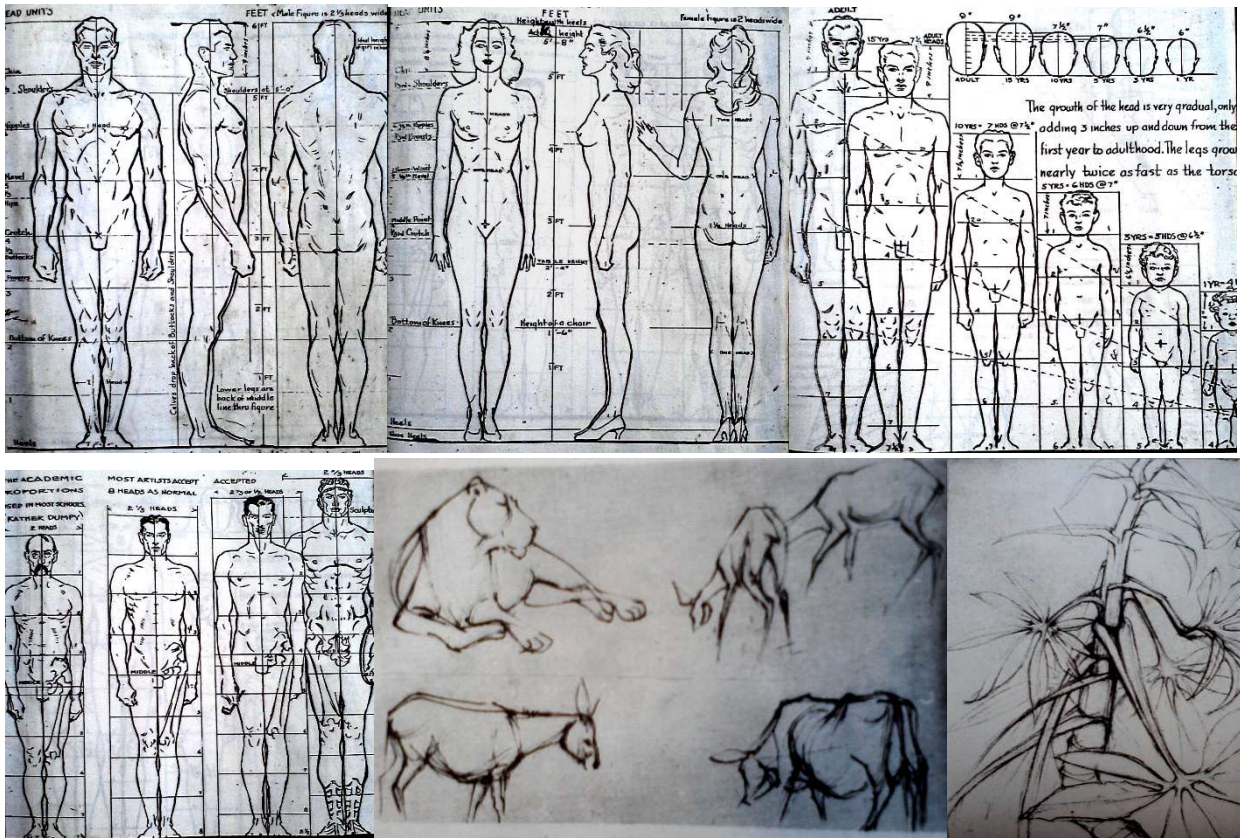


**Hh. Perimpitan** adalah jika kedua bentuk itu bergeser lagi, akhirnya yang satu akan menindih seluruh bentuk yang lain. Kedua lingkaran itu lalu berimpitan menjadi satu(Adjat Sakri, 1986: 9).



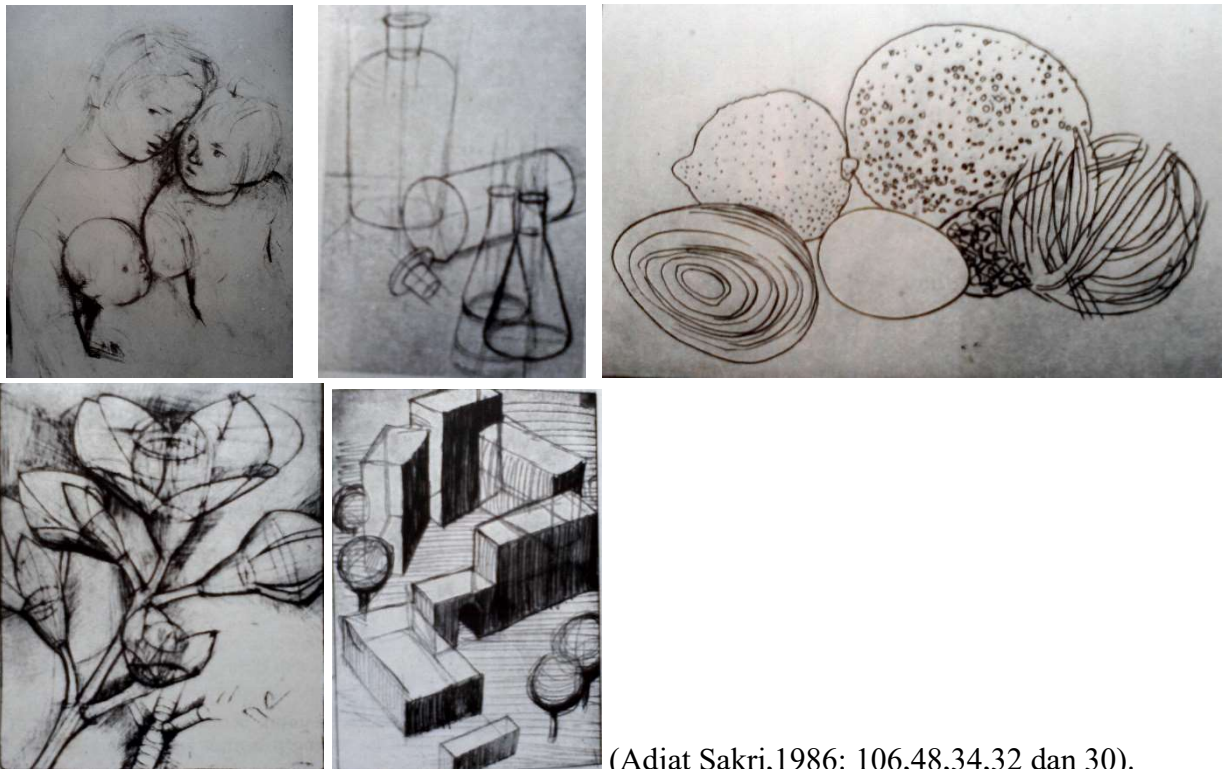
**2. Proporsi** adalah ukuran yang ditentukan oleh bentuk maupun wujud, sehingga apa yang ingin dibentuk atau diwujudkan sesuai dengan ukuran yang telah disepakati seperti ukuran manusia adalah satu kepala berbanding tujuh yang artinya ukuran kepala sebagai patongan untuk ketinggian manusia yang standar adalah tujuh setengah kepala. Jika dibagi kepala=1kepala, Badan=2kepala, tangan=2kepala, telapak tangan=1kepala, paha=2 kepala, betis=2 kepala dan telapak kaki=1kepala. Secara keseluruhan menjadi 7setengah dari kepala, sedangkan ukuran orang barat 8 dari kepala.





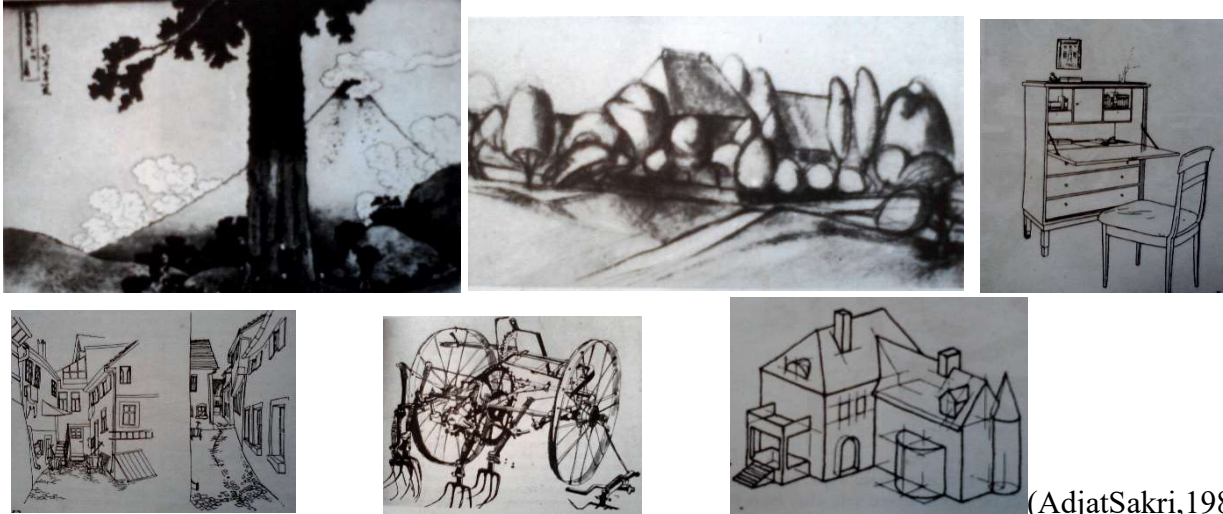
(Adjat Sakri, 1986: 112 dan 58)

**3. Komposisi** adalah cara membagi bagian-bagian bentuk yang menjadi satu kesatuan yang utuh dalam satu ruangan sebagai tempat untuk berkreativitas.



(Adjat Sakri, 1986: 106, 48, 34, 32 dan 30).

**4. Perspektif** adalah suatu teknik menggambar untuk menentukan benda yang dekat dengan benda yang jauh, sehingga gambar tidak terlihat pipih. Teknik perspektif menggunakan dua titik lenyap atau lebih yang berguna untuk memberikan kesan jauh dan dekat sebuah objek yang digambar. Seperti contoh dibawah ini.



(AdjatSakri,1986:

131,71,54,52,49,dan 45).

**5. Warna** adalah pantulan cahaya pada mata, sehingga mata dapat membedakan beberapa warna yang dilihat sesuai dengan cahaya yang ada didepan mata. Warna merupakan campuran dari beberapa pigmen warna yang dihasilkan oleh beberapa benda yang ada dialam, baik itu berupa batu, pasir,tumbuhan, dan atau bahan kimia yang dicampur menghasilkan warna. Adapun campuran warna yang dihasilkan seperti di bawah ini:

PRIMER	SEKUNDER	TERTIER	KUARTIER	Dan seterusnya					
WARNA HITAM DAN PUTIH MERUPAKAN WARNA NETRAL YANG MEMBIAS PADA CAMPURAN WARNA DIATAS									

Dalam teori warna, warna digolongkan menjadi dua yaitu primer ( merah, kuning dan biru)dan sekunder (oranye, hijau dan ungu).  
 1. Merah termasuk warna panas yang mempunyai getaran yang memberikan suasana tertentu, seperti gembira, berani, mempunyai daya tarik.  
 2. Kuning termasuk warna panas, yang memberikan suasana tertentu seperti riang, terang, daya tarik kebesaran, harapan dan kebencian.  
 3. Biru termasuk warna dingin yang dapat memberikan suasana dingin, setia dan damai.  
 4. Oranye termasuk warna panas yang memberikan suasana sangat panas, riang, penuh harapan dan kekerasan.  
 5. Ungu termasuk warna dingin yang

memberikan suasana ngeri, tidak tenang, gelisah dan impian. 6. **Hitam** termasuk warna netral yang memiliki suasana sedih, berkabung, magis, berat, kuat, sempit dan tragis. 7. **Putih** memberikan kesan warna bersih, ringan dan luas ( Damid Susanto, dkk, 1984: 31-32).

**6. tekstur** adalah nilai raba yang dihasilkan oleh tangan manusia pada suatu permukaan benda, baik benda hidup maupun benda mati. Hasil rabaan itu menimbulkan kesan halus, kasar, berberigi, bergelombang, mengerikan dan lain sebagainya. Proses membuat tekstur dapat dilihat dari cara membuatnya seperti:

**1. Menggambar, melukis** adalah cara membuat tekstur yang paling gampang, dengan menggunakan pencil, kuas dan palet menghasilkan berbagai macam tekstur yang bertujuan untuk membuat suatu bentuk yang diinginkan.

**2. Mencetak** adalah suatu proses dari memindahkan, menggosok pola hasil dari cukilan atau sebuah permukaan yang kasar, jika diberi tinta atau cat kemudian dicetak pada kain, tripleks, dan bidang yang datar sesuai dengan keinginan, menghasilkan bentuk yang diinginkan dan tekstur yang dihasilkan sesuai selera.

**3. Menyemburkan, memercikan, menumpahkan** adalah sebuah teknik yang dihasilkan oleh cat yang diencerkan atau dikentalkan menurut selera yang ingin dicapai.

**4. Melabur, mencelup** adalah suatu benda yang permukaannya dapat menyerap, melebur dan pencelupan agar diperoleh tekstur yang diinginkan.

**5. Mengasapi, membakar** adalah suatu cara untuk mendapatkan permukaan yang menyerap dapat dilebur, diasapi di atas api agar diperoleh suatu tekstur yang diinginkan. Bahkan bekas pembakaran juga dapat dimanfaatkan.

**6. Mengeruk, menggaruk** adalah suatu benda di mana permukaannya dicat atau diberi tinta dapat dikeruk atau digaruk dengan sebuah alat yang sesuai dengan keinginan diperoleh sebuah tekstur.

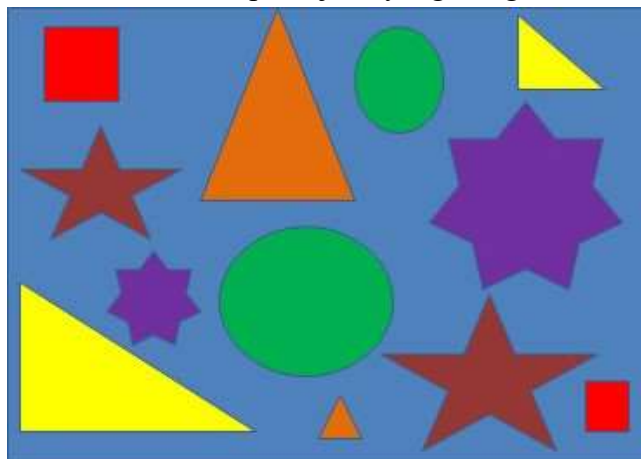
**7. Proses fotografi** adalah teknik kamar gelap yang khusus dapat menambah tekstur yang menarik pada hasil fotografi.

**8. Kolase** adalah penggunaan tekstur dilihat secara langsung dalam rancangan hasil tempelan, merekat, kertas, kain dan bahan pipih yang lainnya di atas permukaan yang sesuai selera.



(Adjat Sakri, 1986: 77,79,86 dan 85).

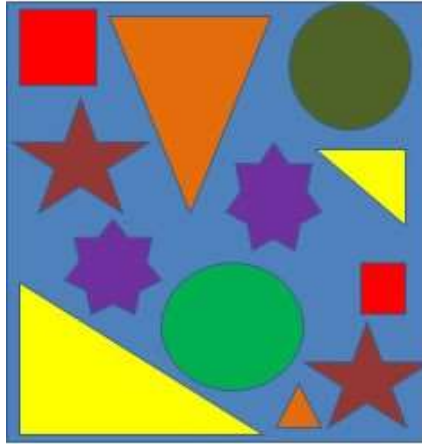
**7. keseimbangan** adalah antara elemen-elemen senirupa disusun sesuai dengan tujuan, kegunaan dan fungsinya untuk menunjang tema yang ingin di tampilkan. Semuanya saling bersinergi, saling isi mengisi untuk mencapai tujuan. Seperti contoh seperangkat alat televisi, dengan berbagai bentuk dan ukuran saling mengisi denga tujuan untuk mendapatkan gambar dan suara pada layar televisi. Hal ini membuktikan bahwa dalam mewujudkan karya seni harus ada system menejemen yang baik, untuk mencapai sebuah karya seni yang mempunyai nilai estetis dan artistic yang tinggi, sehingga keseimbangan dalam memasukkan unsure-unsur senirupa perlu diperhatikan untuk mencapai tujuan yang diinginkan.



KESEIMBANGAN



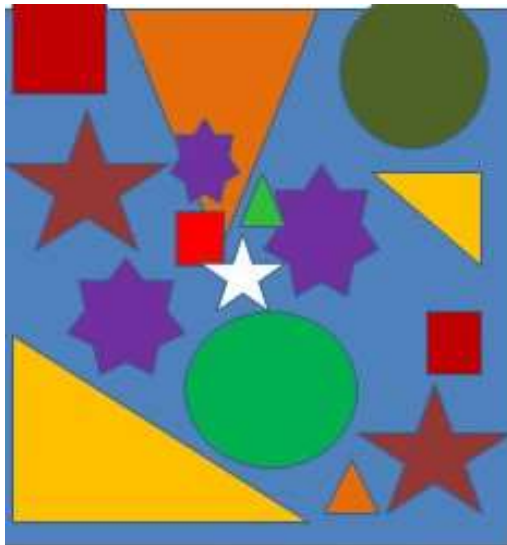
**8. ruang** adalah permainan gerak yang ditampilkan dalam suatu objek, dimana masing-masing ruang memberikan karakter dari objek yang di bentuk. Hal ini sangat penting yang akan memberikan kesan hidup atau waktu dimana karya seni tersebut di kerjakan. Karya seni tanpa adanya permainan ruang, bentuknya akan terasa kaku dan tidak adanya reaksi dialog antara objek dengan penikmatnya.



**RUANG**



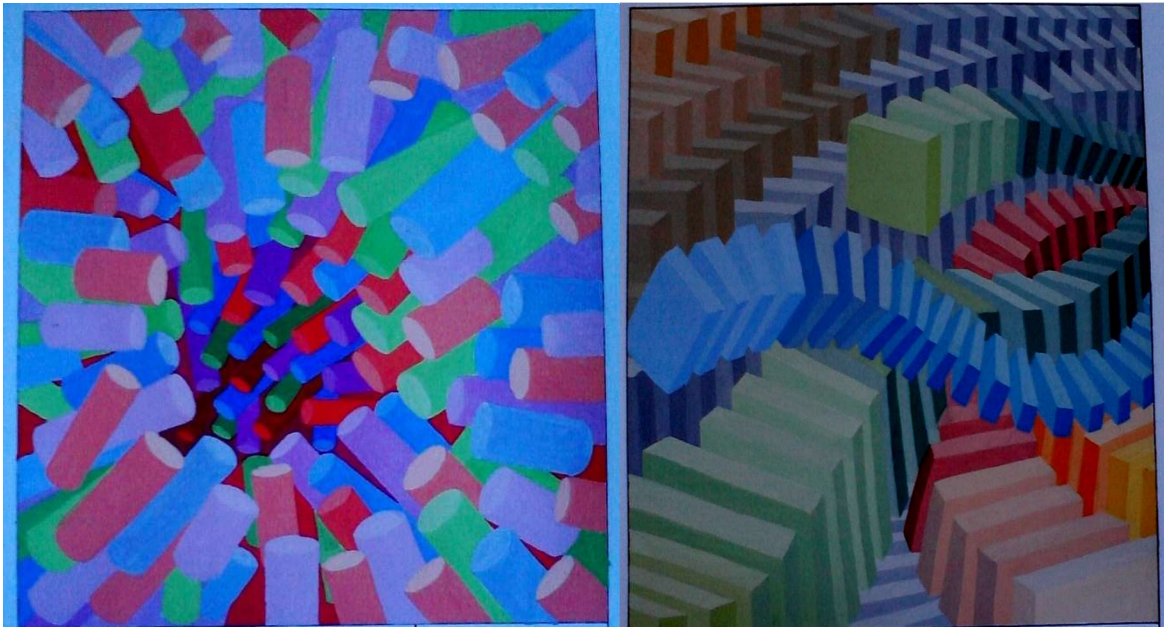
**9. titik focus** adalah memberikan kesan penonjolan dari bentuk yang diinginkan, selain itu fokus bertujuan untuk memberikat greget dari bentuk yang ditampilkan, sehingga terjadi interaksi antara karya seni dengan penikmat seni. Titik focus bisa aja berupa mimik muka, gaya, warna dan lain sebagainya sesuai dengan tujuan yang ingin ditampilkan.



**TITIK FUKUS**



**10. keharmonisan** adalah tujuan akhir dari sebuah karya seni, dimana antara, bentuk, proporsi, komposisi, warna, persepektif, tekstur, keseimbangan, ruang dan titik focus, terjadi kerja sama dalam satu menejemen yang saling melengkapi, masing-masing sudah ada job yang dikerjakan, sehingga menghasilkan keharmonisan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai dalam menampilkan karya seni yang esthetic (Wucius Wong. 1972. 28).



## GAYA ORNAMEN

**Gaya Ornamen** adalah dimanis gerak, goyah, hidup, menunjukkan seautau yang bergerak, gerak bisa berwujud nyata bisa pula tidak maya, untuk menghasilkan kesan yang indah dalam gaya perlu latihan yang maksimal. **Dekoratif ornament** adalah perubahan bentuk, secara merata sesuai dengan pengembangan dari bentuk yang diinginkan oleh senimannya. **Deformasi** adalah bagian dari ornament, istilah ini muncul diberikan kepada seniman yang kreatif dan inovatif sesuai dengan tujuan seni( Damid Susanto,1984: 45).

**Deformasi** terdiri atas. Ingatan adalah segala pengamalan yang telah diserap oleh panca indra, fungsinya adalah mendeformasikan, mengingat kembali pengalaman yang dulu, sebagai motivasi perubahan bentuk dalam penciptaan yang lebih baru.

**Fantasi** adalah khayalan, gambaran dalam angan-angan untuk mendeformasian bentuk atau benda, dalam menuntun cara mengubah bentuk natural menjadi bentuk kreasi.

**Sensitivitas** adalah kepekaan dalam menerima rangsangan dari luar, yang diserap lewat pancaindra untuk mencernai keindahan alam, yang diterapkan pada bentuk ornament.

**Kreativitas** adalah daya cipta, yang memiliki makna yang luas dan lebih mendalam, kemampuan menghubungkan-hubungkan masalah yang satu dengan yang lainnya, untuk menghasilkan karya yang baru.

**Ekspresi** dalam ornament adalah ungkapan jiwa yang ditransfer kedalam bidang dan dimensi, untuk dapat mengekspresikan perasannya dalam mengubah bentuk diperlukan kecakapan teknik dan penguasaan materi.

**Estetik** adalah perasaan yang halus dari rasa indah, daya yang dimiliki harus dimanfaatkan, sebagai media penciptaan. Estetik tergambar dalam seniman dalam membuat bentuk karya seni, yaitu kesabaran, ketelitian, kekuatan, kecermatan, eksperimen, disiplin dan karakter garis yang tegas dan sungguh-sungguh, dalam rancangan desain ornament.

Stiliran adalah mengubah bentuk ornament menjadi lebih luwes dan indah dalam gerakan dimanis, dalam pembentukan karya baru.( Damid Susanto,1984: 46,48).

### POLA DASAR ORNAMEN

**Pola dasar ornament** adalah bentuk luar secara garis besar bentuk ornament yang ingin dibentuk, diluar dari isiannya.

**Geometris** adalah pola dasar yang mengambil bentuk segitiga, segi empat, segi lima, segi empat panjang, lingkaran, setengah lingkaran dan bentuk geometris lainnya.

**Pola dasar tunggal** adalah mengambil bentuk pola, yang sama dijejerkan akan membentuk susunan pola bentuk yang sama.

**Pola dasar Ganda** bentuk pola yang berbeda dalam satu kesatuan yang utuh, yang nantinya menghasilkan karya mandiri.( Damid Susanto,1984: 53-60).

2. SATUAN ACARA PERKULIAHAN							
Program Studi		: Fakultas Seni Rupa dan Desain					
Nama Matakuliah		: Ornamen Nusantara					
Kode Matakuliah		: SRD 106					
Semester		: 2					
Pertemuan ke		: 2 (dua)					
Waktu		: 2 x 50 menit					
Standar Kompetensi		: Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, secara profesional.					
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 sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, secara profesional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara, dengan penerapan manual dan aplikasi pada media kumputer,	Kuliah pengantar pembahasan materi tanya jawab	2 x 50	- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayangangan skenario pembelajaran dan papan tulis menggambar
Tagihan : Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi dan argumentasi dalam diskusi							

### TEKNIK SIGAR WARNA

**Bentuk ornament Nusantara** adalah Ornamen yang tumbuh dan berkembang di daerah wilayah Republik Indonesia, dimana masing-masing kepulauan yang ada di Indonesia, memiliki ciri gaya ornament yangb sangat indah. Ornamen Nusantara banyak diterapkan pada media bahan yang beraneka ragam sesuai dengan hasil kekayaan daerah tersebut(Soepratno, 2007: 1).

Motif ornament Nusantara sebagai pembelajaran adalah mengambil ornament dengan melihat kepulauannya diantaranya ornament nusantara daerah Sumatra, ornament nusantara daerah

Kalimantan, ornament nusantara daerah Sulawesi, ornament nusantara daerah Maluku, ornament nusantara daerah Papua, ornament nusantara daerah NTT, ornament nusantara daerah Pulau Jawa.

Mahasiswa diharapkan mampu, menciptakan karya-karya baru, dari hasil mengambil motif ornament yang ada di daerah tersebut. Teknik hasil karya yang diharapkan dalam mata kuliah ornament nusantara adalah mahasiswa mempelajari cara pewarnaan yang ada gradasi warna, yaitu dari warna terang kegelap atau dari warna gelap ke warna yang lebih terang. Mahasiswa yang kreatif akan menghasilkan teknik sigar warna yang estetik.

Teknik sigar warna yang manual adalah teknik yang menggunakan waran cat air, dimana cat air akan memberikan kesan yang transparan dalam karya ornament nusantara. Teknik sigar warana ini, harus dering dipraktekkan, sehingga hasilnya sangat memuaskan. Kemajuan teknologi dalam bentuk video, sudah banyak diberikan cara-cara teknik warna ini, sehingga mahasiswa bisa belajar, melalui media teknologi internet ini. Pembelajaran dengan penggabungan teknologi ini, akan memberi mahasiswa lebih kreatif dan inovasi dalam penciptakan karya ornament nusantara.



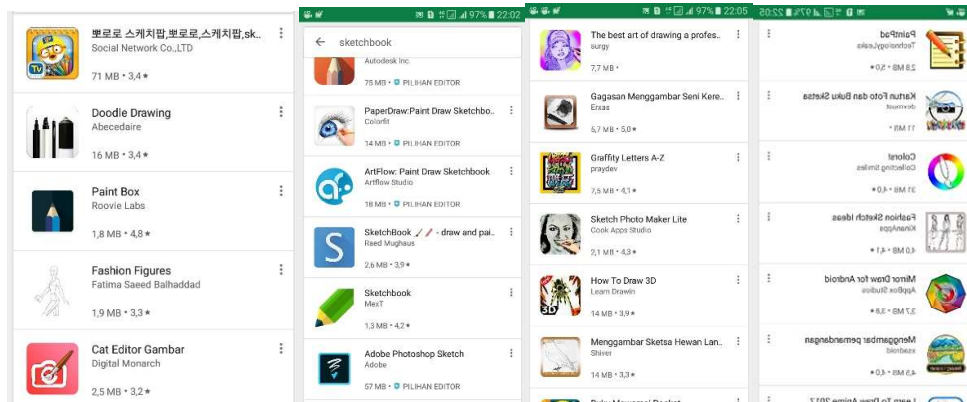
Ornamen yang dibuat dengan teknik sigar mangsi waran hitam dan putih



Ornamen yang menggunakan warna, untuk menghasilkan sigar warna.

## TEKNOLOGI APLIKASI PADA MEDIA KUMPUTER

Perkembangan teknologi, memebrika peluang untuk seniman lebih berkreasi dan kreatif, untuk menciptakan bentuk baru ornament nusantara. Internet telah banyak menghasilkan aplikasi, apilaksi yang simpel dan menarik, untuk merangsang seniman muda untuk berkreasi. Media hanphone yang berkembang saat ini, menawarkan kemudahan bagi seniman, mahasiswa, dan anak-anak yang kreatif, belajar tanpa menggunakan media kertas, mereka bisa belajar dengan mudah, karena dalam aplikasi, segala alat berkarya telah tersdia di aplikasi tersebut, sehingga jika ingin melihat hasilnya karyanya, tinggal di fotocopy hasil sudah didapatkan. Matakuliah onamen nusantara, khususnya mahasiswa yang menempuh perkuliahan di ISI Denpasar, diberikan untuk mengembangkan ide-ide lewat aplikasi ini, sehingga mahasiswa lebih kreatif dalam berkarya cipta seni.

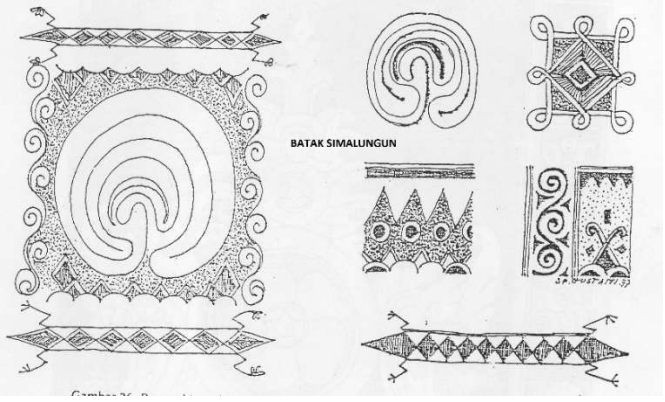


Beberapa contoh aplikasi yang bisa digunakan dan banyak lagi yang lainnya.



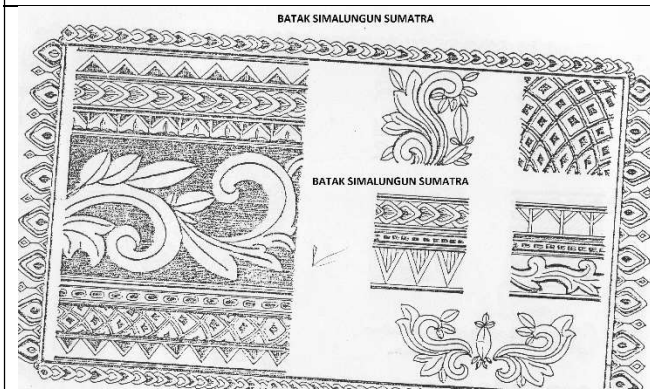
### 3. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Program Studi	:	Fakultas Seni Rupa dan Desain					
Nama Matakuliah	:	Ornamen Nusantara					
Kode Matakuliah	:	SRD 106					
Semester	:	2					
Pertemuan ke	:	3 (tiga)					
Waktu	:	2 x 50 menit					
Standar Kompetensi	:	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Sumatra, secara profesional.					
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 ornament Nusantara, dari Sumatra pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari daerah Sumatra, secara profesional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Sumatra, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah Sumatra, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,	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							

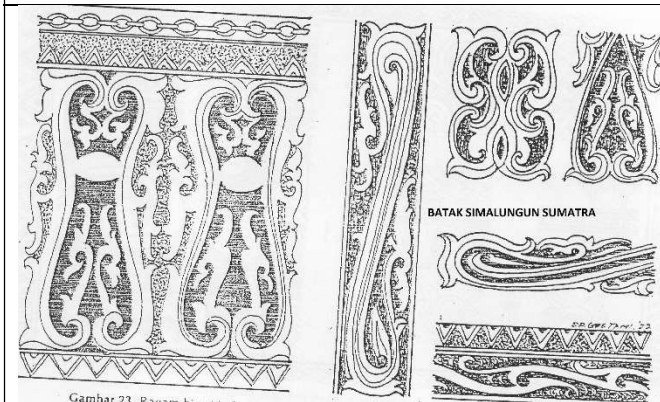
 <p>BATAK SIMALUNGUN</p>	<p>Motif ornament dari daerah Batak Sumatra, mengambil bentuk telur cecak, ipan-ipa, tapak sulaman dan geometris, diterapkan pada tiang-tiang rumah tinggal, dengan teknik ukir kayu (GP Gustami, 1977: 26).</p>
---	--



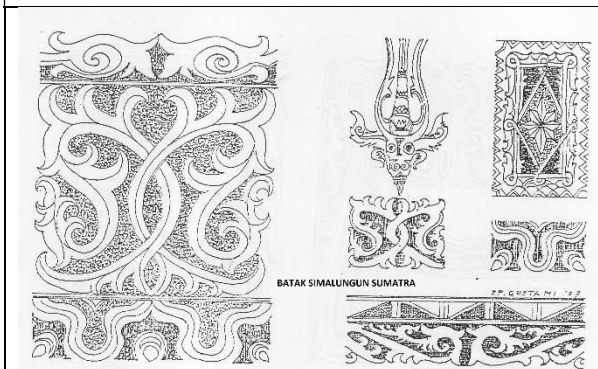
Motif ornament dari daerah Batak Sumatra Tengah, mengambil bentuk geometris, diterapkan pada sampak atau sarung senjata tajam, pada bagian pinggirnya dengan bahan logam kuning(SP Gustami, 1977: 25).



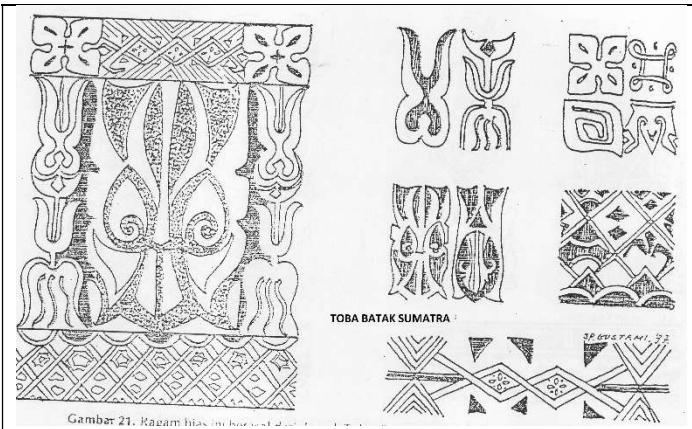
Motif ornament dari daerah Batak Simalungun Sumatra, mengambil bentuk geometris, diterapkan pada bagian tiang rumah, dengan teknik ukir kayu(SP Gustami, 1977: 24).



Motif ornament dari daerah Batak Simalungun Sumatra, mengambil bentuk geometris, diterapkan pada bagian dinding rumah tinggal, dengan teknik ukir kayu(SP Gustami, 1977: 23).

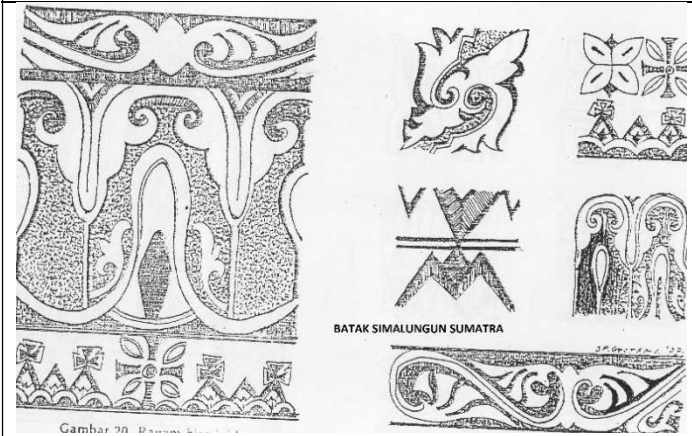


Motif ornament dari daerah Batak Simalungun Sumatra, mengambil bentuk geometris, diterapkan pada bagian dinding rumah bolon, dengan teknik ukir kayu(SP Gustami, 1977: 22).



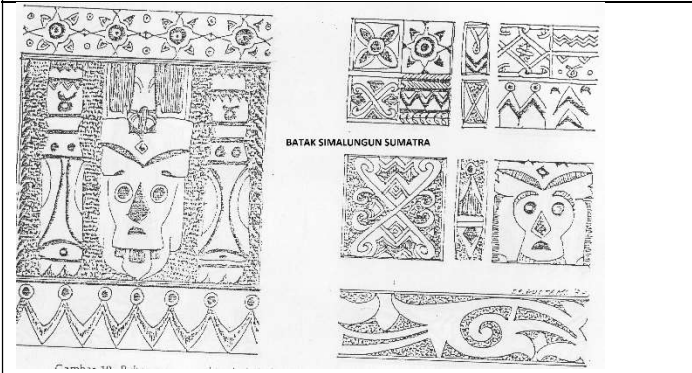
Gambar 21. Kacam hiasan karpet

Motif ornament dari daerah Toba Batak Sumatra, mengambil bentuk geometris, diterapkan pada bagian dinding rumah, dengan teknik ukir kayu(SP Gustami, 1977: 21).



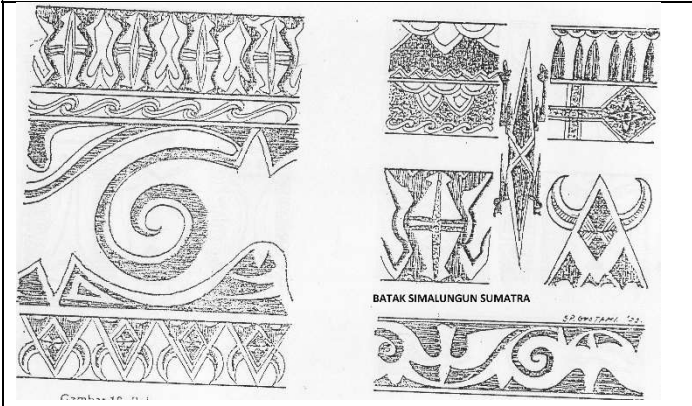
Gambar 20. Kacam hiasan

Motif ornament dari daerah Batak Simalungun Sumatra, mengambil bentuk geometris, diterapkan pada bagian tiang rumah pengadilan, dengan teknik ukir kayu(SP Gustami, 1977: 20).



Gambar 19. Kacam hiasan

Motif ornament dari daerah Batak Simalungun Sumatra, mengambil bentuk geometris, diterapkan pada bagian tiang rumah, dengan teknik ukir kayu(SP Gustami, 1977: 19).

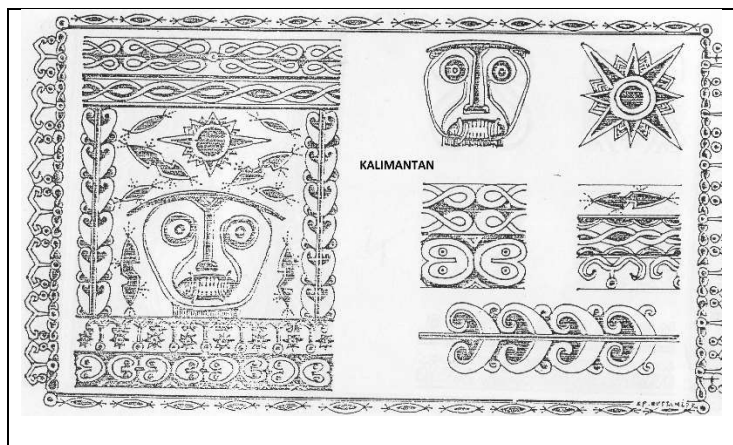


Gambar 18. Kacam hiasan

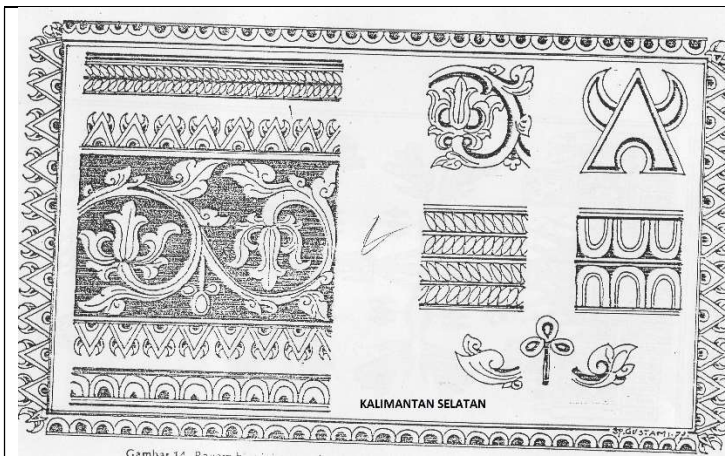
Motif ornament dari daerah Batak Simalungun Sumatra, mengambil bentuk geometris, diterapkan pada bagian rumah pengadilan, dengan teknik ukir kayu(SP Gustami, 1977: 18).

#### 4. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Program Studi	:	Fakultas Seni Rupa dan Desain					
Nama Matakuliah	:	Ornamen Nusantara					
Kode Matakuliah	:	SRD 106					
Semester	:	2					
Pertemuan ke	:	4 (empat)					
Waktu	:	2 x 50 menit					
Standar Kompetensi	:	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Kalimantan, secara profesional.					
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 ornament Nusantara, dari Kalimantan pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari daerah Kalimantan, secara profesional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Kalimantan, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah Kalimantan, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada kumputer,	Kuliah pengantar pembahasaan 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							



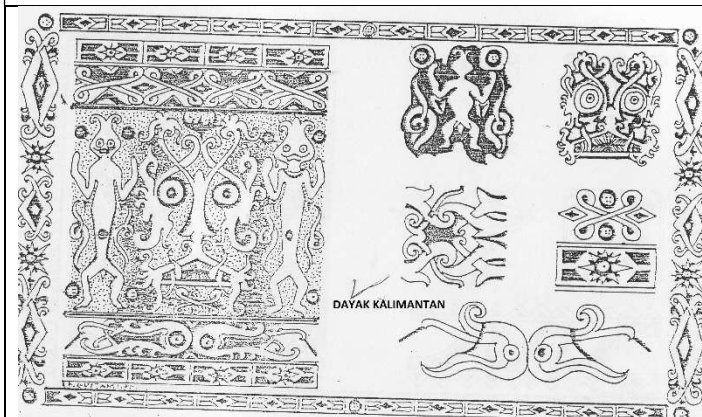
Motif ornament dari Kalimantan, mengambil bentuk manusia, topeng, geometris, diterapkan pada alat rumah tangga, senjata dari bahan bamboo, dengan teknik ukir(SP Gustami, 1977: 17).



Motif ornament dari Kalimantan Selatan, mengambil bentuk manusia, tumbuhan, geometris, diterapkan pada bahan kuningan, dengan teknik cetak, dihias dengan teknik datar, dilator belakang dengan warna hitam damar(SP Gustami, 1977: 16).



Motif ornament dari Suku Dayak Kalimantan, mengambil bentuk manusia, binatang, geometris, diterapkan pada perisai, senjata dari kayu dan ditambah ikatan ijuk(SP Gustami, 1977: 13).

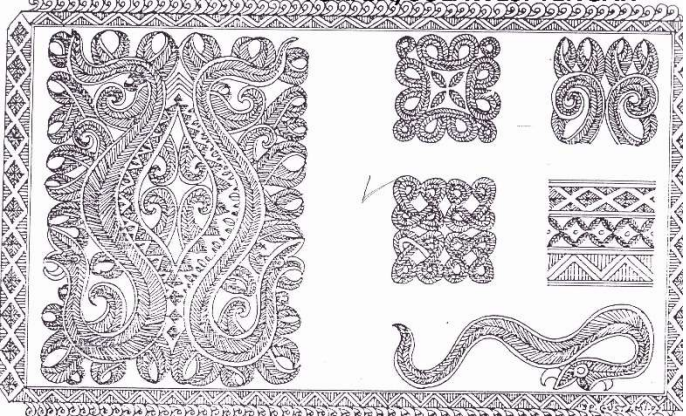


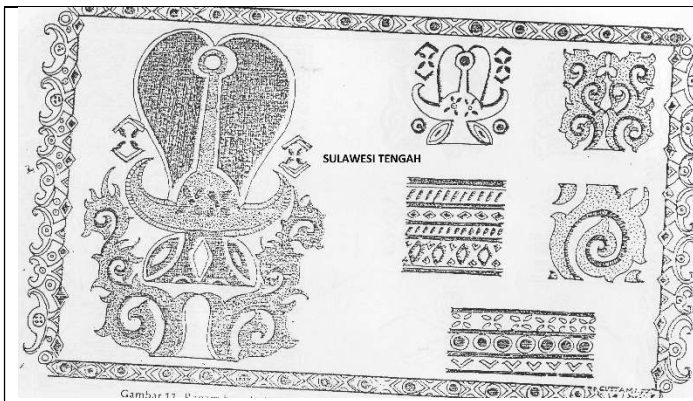
Motif ornament dari Suku Dayak Kalimantan, mengambil bentuk manusia, topeng, geometris, diterapkan pada perisai panjang dari kayu dan ditambah ikatan ijuk(SP Gustami, 1977: 12).

## 5. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

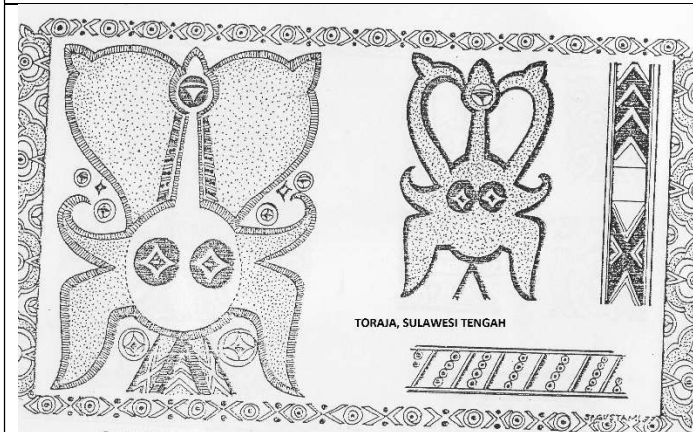
Program Studi	:	Fakultas Seni Rupa dan Desain
Nama Matakuliah	:	Ornamen Nusantara
Kode Matakuliah	:	SRD 106

Semester	:	2					
Pertemuan ke	:	5 (lima)					
Waktu	:	2 x 50 menit					
Standar Kompetensi	:	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Sulawesi, secara profesional.					
Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
5	Teori praktek teknik proses menggambar ornamen Nusantara, dari Sulawesi pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari daerah Sulawesi, secara profesional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Sulawesi, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah Sulawesi, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,	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							

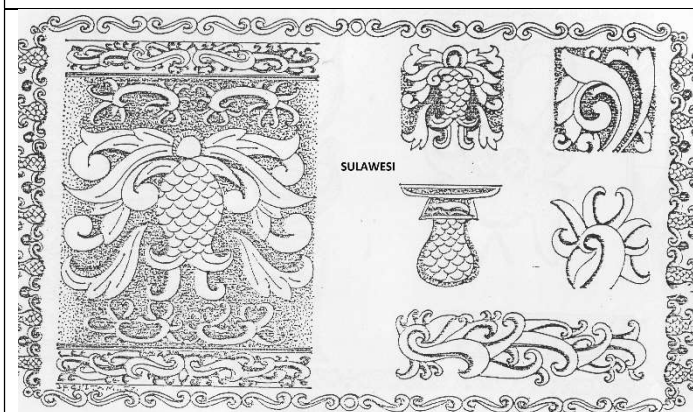
<p style="text-align: center;"><b>TORAJA, SULAWESI TENGAH</b></p> 	<p>Motif ornamen toraja adalah mengambil motif ular simpai ronte pao sulteng. untuk menghias rumah. tutup peti mati kubur, batang (doni) (SP Gustami, 1977: 4).</p>
---	---



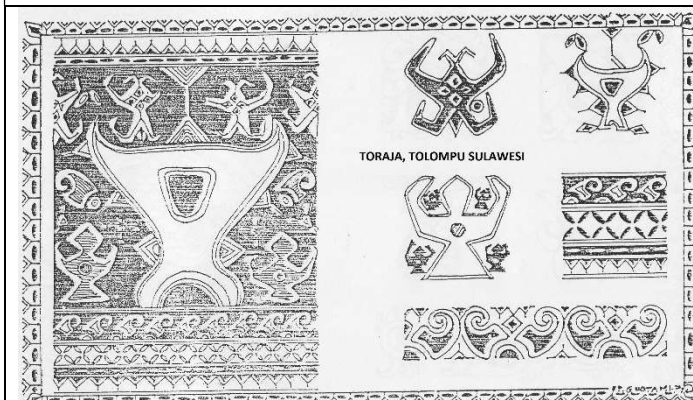
Motif ornament dari daerah Sulawesi, mengambil bentuk manusia, geometris, diterapkan pada bahan perhiasan dinding rumah pada ruang depan, bahan kayu dikuir dan diwarna (SP Gustami, 1977: 11).



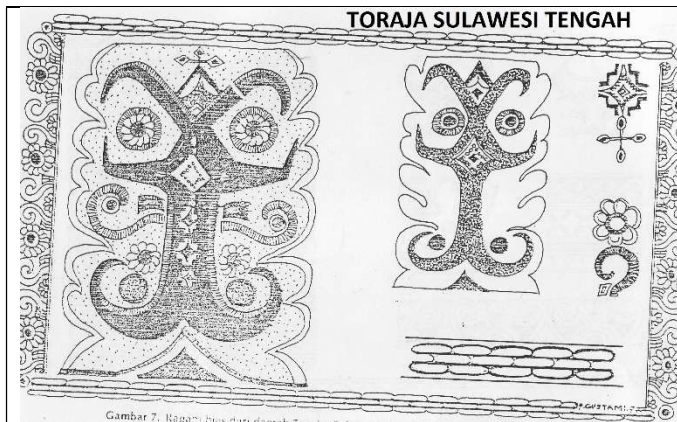
Motif ornament dari Toraja Sulteng, mengambil bentuk manusia, geometris, diterapkan pada bahan perhiasan dinding rumah pada ruang depan, bahan kayu dikuir dan diwarna (SP Gustami, 1977: 10).



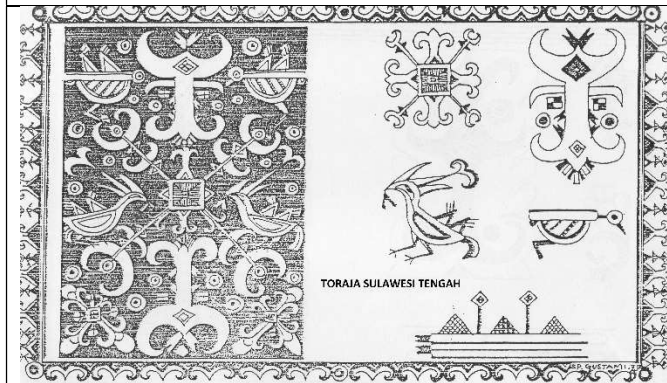
Motif ornament dari daerah Sulawesi, mengambil bentuk pohon nanas, geometris, diterapkan pada bahan kain dan sarung (SP Gustami, 1977: 9).



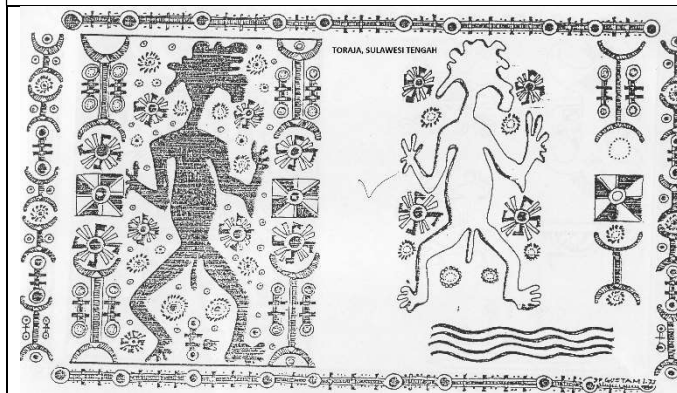
Motif ornament dari Toraja Sulteng, Tolompau mengambil bentuk kepala kerbau, geometris, diterapkan pada bahan perhiasan kain, ikat kepala, berbahan dasar kulit kayu (Tuya) (SP Gustami, 1977: 6).



Motif ornament dari Toraja Sulteng, mengambil bentuk geometris, diterapkan pada bahan perhiasan baju, kain sarung(SP Gustami, 1977: 7).



Motif ornament dari Toraja Sulteng, mengambil bentuk burung, geometris, diterapkan pada bahan perhiasan kain dan sarung(SP Gustami, 1977: 6).



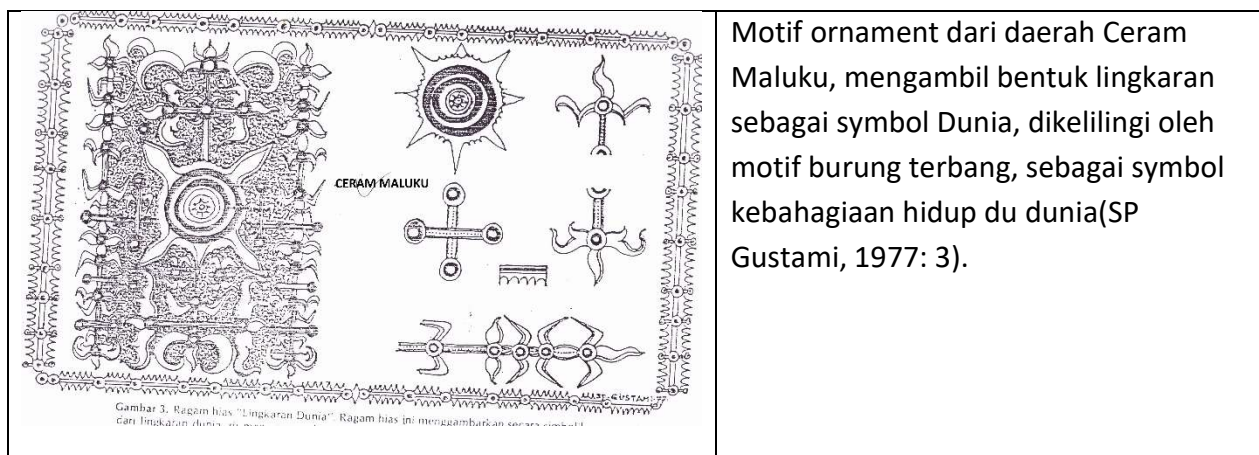
Motif ornament dari Toraja Sulteng, mengambil bentuk manusia, geometris, diterapkan pada bahan perhiasan kaku(saputangan(SP Gustami, 1977: 5).

## 6. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Program Studi	:	Fakultas Seni Rupa dan Desain
Nama Matakuliah	:	Ornamen Nusantara
Kode Matakuliah	:	SRD 106
Semester	:	2
Pertemuan ke	:	6 (enam)
Waktu	:	2 x 50 menit



<b>Standar Kompetensi</b>		: Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Maluku, secara profisional.					
Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
6	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Maluku pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari daerah Maluku, secara profisional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Maluku, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah Maluku, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,	Kuliah pengantar pembahasaan 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							



## 7. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

<b>Program Studi</b>	: Fakultas Seni Rupa dan Desain
<b>Nama Matakuliah</b>	: Ornamen Nusantara
<b>Kode Matakuliah</b>	: SRD 106
<b>Semester</b>	: 2
<b>Pertemuan ke</b>	: 7 (tujuh)
<b>Waktu</b>	: 2 x 50 menit
<b>Standar Kompetensi</b>	: Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Papua, secara profisional.

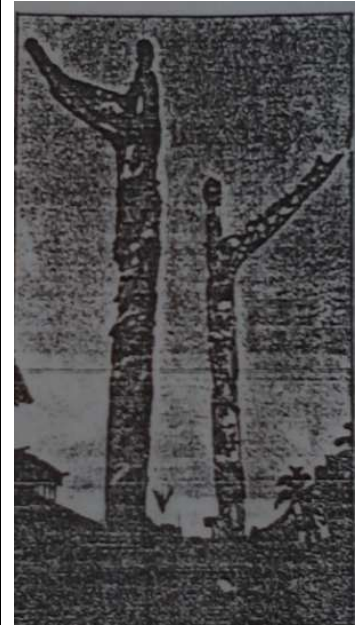
Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategi Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
7	Teori praktek teknik proses menggambar ornamen Nusantara, dari Papua pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari daerah Papua, secara profesional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Papua, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah Papua, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,	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							



Topeng daerah Tami adalah bentuk muka yang digunakan untuk sarana upacara dalam memanggil roh nenek moyang(Koentjoroningrat dan Bachtiar, 1963: 3).



Ornamen patung primitif dari kesenian asmat, yang menggambarkan kehidupan manusia dengan hewan piaraannya(Koentjoroningrat dan Bachtiar, 1963: 13).



Patung tonggak papua adalah sebagai penentuan wilayah masing-masing kelompok suku yang ada di papua, simbol nenek moyang(Koentjoroningrat dan Bachtiar, 1963: 6).



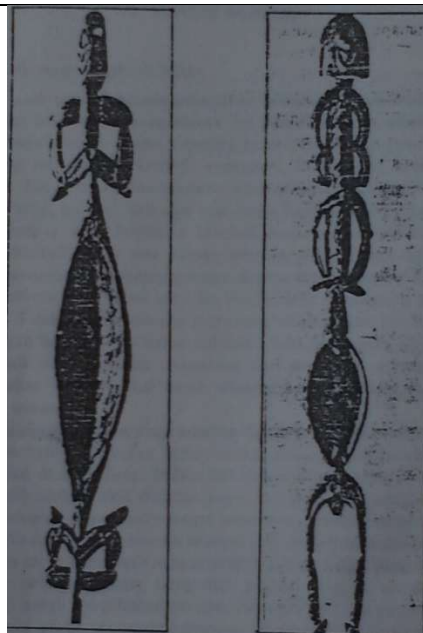
Motif ornamen dari daerah Sentani adalah menampilkan symbol kekayaan dan kesuburan daerahnya, dengan bentuk lingkaran yang dibolak balik, garis lengkung symbol air(Koentjoroningrat dan Bachtiar, 1963: 8).




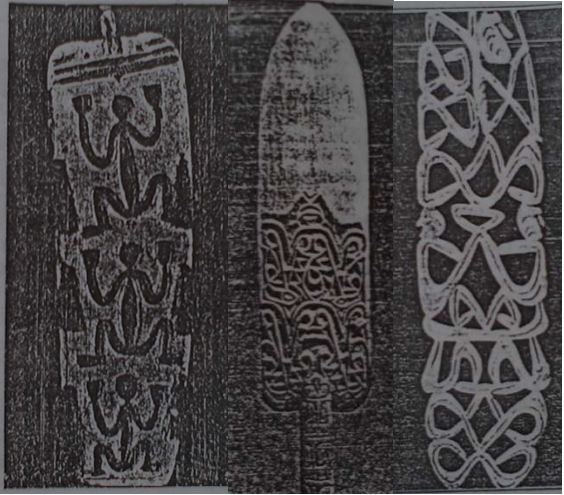
Motif ornamen menampilkan bentuk bentuk geometris, sebagai lambing kesuburan, seperti lingkaran, angka 8 dan bentuk hati(Koentjoroningrat dan Bachtiar, 1963: 10).



Motif ornamen patung asmat, menampilkan bentuk nenek moyang yang membawa burung,

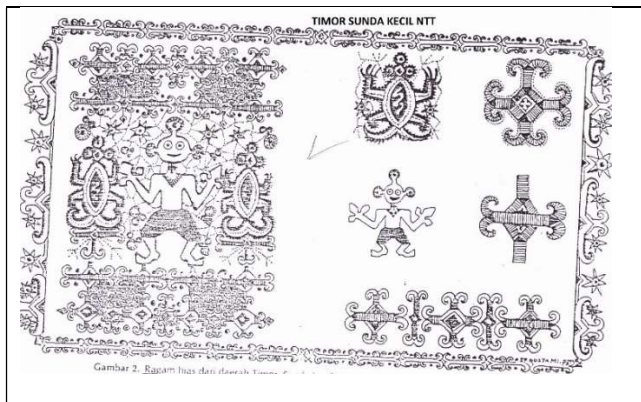


Motif ornamen pada alat upacara, berupa dayung sampan, perwujudan laki perempuan,

ular atau nanaknya(Koentjoroningrat dan Bachtiar, 1963: 16).	symbol kesuburan(Koentjoroningrat dan Bachtiar, 1963: 18).
 <p data-bbox="237 947 849 1098">Motif ornament pada haluan kapal, sebagai symbol kekutan dalam mendayung perahu, untuk menangkap ikan(Koentjoroningrat dan Bachtiar, 1963: 53).</p>	 <p data-bbox="873 808 1433 959">Motif ornament pada perisai, dayung adalah sebagai symbol kemudahan dalam mencari bekal makanan(Koentjoroningrat dan Bachtiar, 1963: 52).</p>

8. SATUAN ACARA PERKULIAHAN							
Program Studi	: Fakultas Seni Rupa dan Desain						
Nama Matakuliah	: Ornamen Nusantara						
Kode Matakuliah	: SRD 106						
Semester	: 2						
Pertemuan ke	: 8 (delapan)						
Waktu	: 2 x 50 menit						
Standar Kompetensi	: Ujian Tengah Semester, Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah NTT, secara profesional.						
Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran

8	Ujian Tengah Semester, teori praktek teknik proses menggambar ornamen Nusantara, dari NTT pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari daerah NTT, secara profesional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah NTT, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah NTT, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,			
Tagihan : Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi dan argumentasi dalam diskusi							



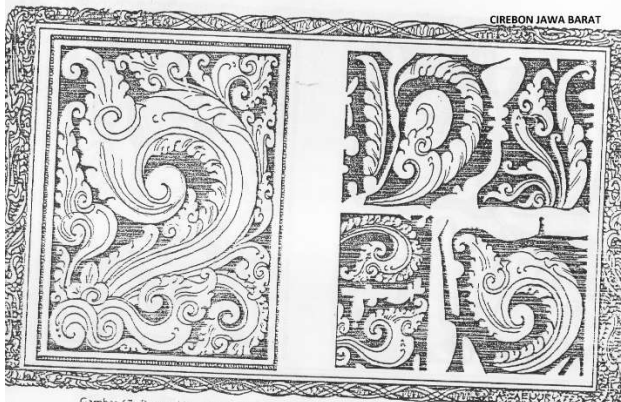
Motif ornamen daerah Sunda kecil, mengambil bentuk Crocodile(Lizad), manusia, dan hiasan geometris, Ornamen ini dipakai menghias benda-benda yang berbahan bambu dengan teknik ukir(SP Gustami, 1977: 2).



Motif ornamen dari atambua timur kecil NTT, mengambil bentuk "S" sebagai simbol kesuburan, dan bentuk geometris sebagai pelengkap(SP Gustami, 1977: 3).

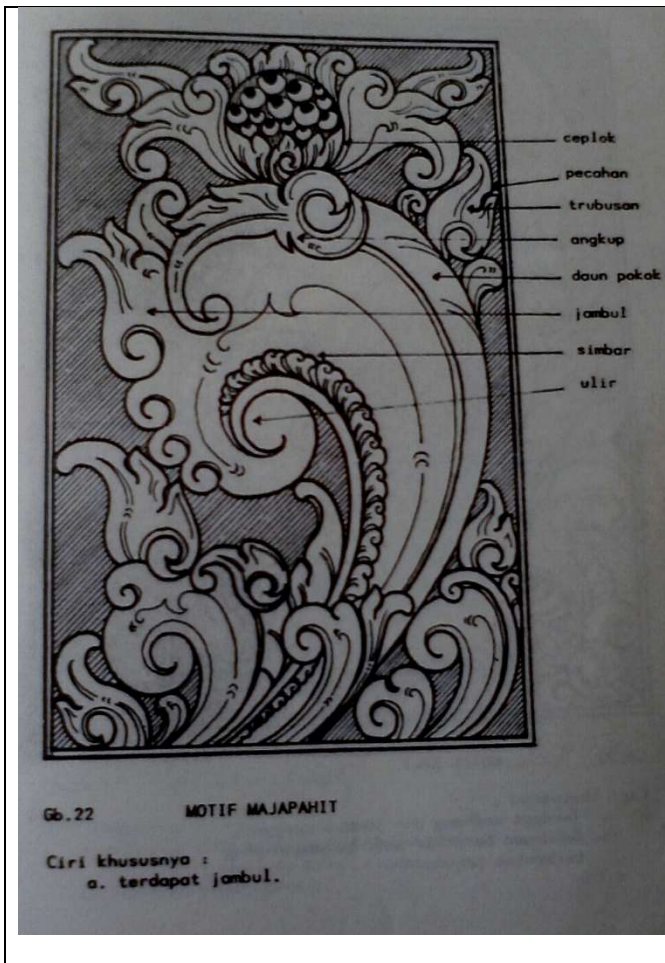
<b>9. SATUAN ACARA PERKULIAHAN</b>	
Program Studi	: Fakultas Seni Rupa dan Desain
Nama Matakuliah	: Ornamen Nusantara
Kode Matakuliah	: SRD 106
Semester	: 2
Pertemuan ke	: 9 (sembilan)
Waktu	: 2 x 50 menit
Standar Kompetensi	: Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Cirebon, secara profesional.

Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
9	Teori praktek teknik proses menggambar ornamen Nusantara, dari Cirebon pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari daerah Cirebon, secara profesional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Cirebon, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah Cirebon, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,	Kuliah pengantar pembahasaan materi tanya jawab	2 x 50	- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayangan skenario pembelajaran dan papan tulis meggambar
Tagihan : Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi dan argumentasi dalam diskusi							

 <p style="text-align: center;">CIREBON JAWA BARAT</p> <p style="text-align: center;">CIREBON JAWA BARAT</p> <p style="text-align: center;">Gambar 67. Rarasmi...</p>	<p>( Damid Susanto, 1984: 100)</p> <p>Motif cirebon mempunyai ciri khas yaitu: a. terdapat motif awan dan bukit karang pengaruh dari tiongkok(Suwaji Bastomi, 1986: 18).</p> <p>Motif Cirebon mempunyai ciri ukirannya cembung dan cekung pada daunnya, terdapat pola awan dan karang(Soeprapno, 2007: 13).</p>
---	---

<b>10. SATUAN ACARA PERKULIAHAN</b>	
Program Studi	: Fakultas Seni Rupa dan Desain
Nama Matakuliah	: Ornamen Nusantara
Kode Matakuliah	: SRD 106
Semester	: 2
Pertemuan ke	: 10 (sepuluh)
Waktu	: 2 x 50 menit
Standar Kompetensi	: Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Majapahit, secara profesional.

Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
10	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Majapahit pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari daerah Majapahit, secara profisional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Majapahit, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah Majapahit, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,	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							



( Damid Susanto, 1984: 96)

Motif majapahit terdiri dari ceplak, pecahan trubusan, angkup, daun pokok, jambul, simbar dan uli. Ciri khasnya ada jengger ayam jago didepannya atau sejenis jambul(Suwaji Bastomi, 1986: 25).

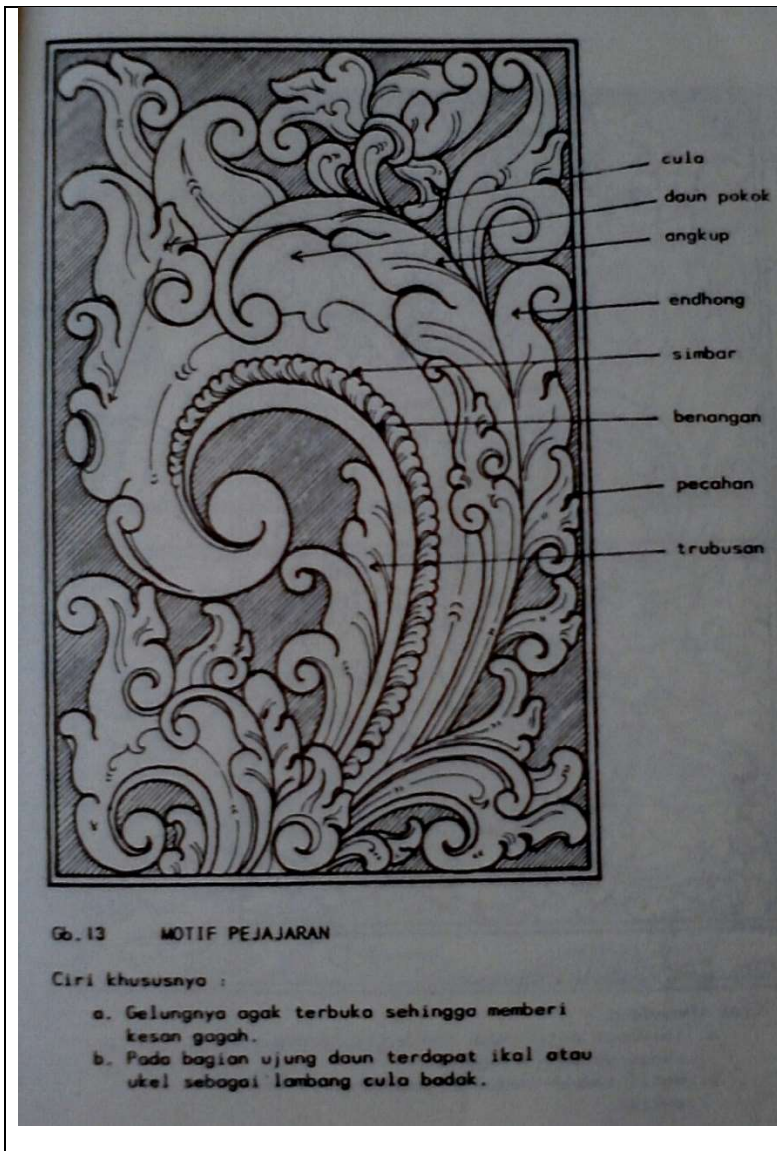
Motif majapahit mempunyai ciri daun pokoknya berbentuk ikal dan mempunyai jambul di mukanya serta memiliki angkup cekung berikal., bentuk ukirannya daun berbentuk campuran bentuk cekung dan cekung(Soepratno, 2007: 14).

## 11. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Program Studi	:	Fakultas Seni Rupa dan Desain					
Nama Matakuliah	:	Ornamen Nusantara					
Kode Matakuliah	:	SRD 106					
Semester	:	2					
Pertemuan ke	:	11 (sebelas)					
Waktu	:	2 x 50 menit					
Standar Kompetensi	:	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Pajajaran, secara profesional.					
Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit )	Media Pembelajaran



11	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Pajajaran pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari Pajajaran, secara profesional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Pajajaran, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah Pajajaran, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,	Kuliah pengantar pembahsan materi tanya jawab	2 x 50	- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayanan skenario pembelajaran dan papan tulis menggambar
Tagihan : Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi dan argumentasi dalam diskusi							



( Damid Susanto, 1984: 97).

Motif pajajaran terdiri atas cula, daun pokok, angkup, endhong, simbar, benangan, pecahan, dan trubusan. Ciri khusus lainnya adalah: a. Gelungan agak terbuka sehingga memberi kesan gagah. b. Pada bagian ujung terdapat ikal atau ukel sebagai lambing cula badak (Suwaji Bastomi, 1986: 17).

Motif papajaran mempunyai ciri daunnya ikal dan mempunyai cula di mukanya, bentuk ukiran daun semuanya berbentuk cembung (Soeprapno, 2007: 13).

## 12. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

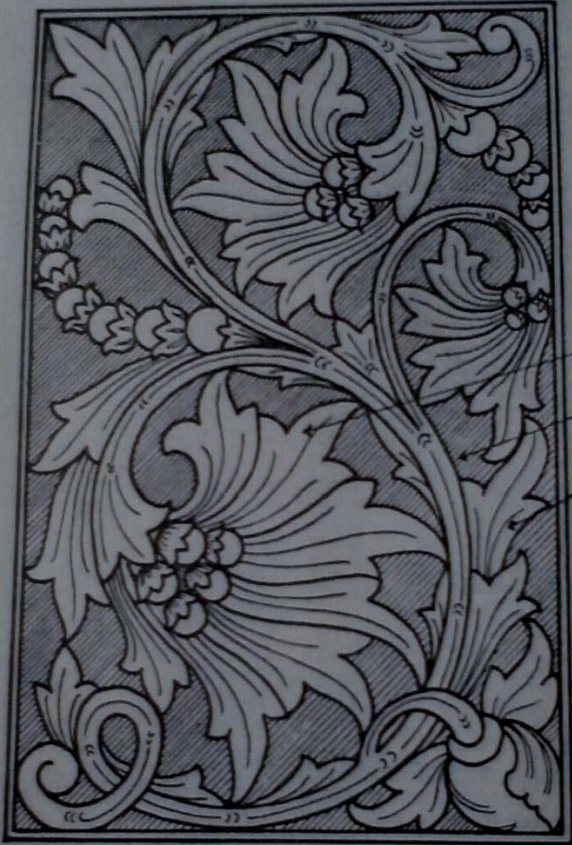
Program Studi	:	Fakultas Seni Rupa dan Desain					
Nama Matakuliah	:	Ornamen Nusantara					
Kode Matakuliah	:	SRD 106					
Semester	:	2					
Pertemuan ke	:	1 2 (duabelas)					
Waktu	:	2 x 50 menit					
Standar Kompetensi	:	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Yogyakarta, secara profesional.					
Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit )	Media Pembelajaran

12	Teori praktek teknik proses menggambar ornamen Nusantara, dari Yogyakarta pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari Yogyakarta, secara profesional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Yogyakarta, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah Yogyakarta, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,	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							

Motif Yogyakarta terkenal dengan ukiran perak, bentuk daun pokok nerelung-relung, lemah gemulai dengan ukiran daun cembung dan cekung(Soeparno, 2007: 17).

Program Studi		: Fakultas Seni Rupa dan Desain					
Nama Matakuliah		: Ornamen Nusantara					
Kode Matakuliah		: SRD 106					
Semester		: 2					
Pertemuan ke		: 13 (tigabelas)					
Waktu		: 2 x 50 menit					
Standar Kompetensi		: Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Jepara, secara profesional.					
Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
13	Teori praktek teknik proses menggambar ornamen Nusantara, dari Jepara pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Jepara, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah Jepara, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,	Kuliah pengantar pembahasan materi tanya jawab	2 x 50	- Bahan-bahan Pustaka yang relevan - Laptop, LCD untuk penayangan skenario pembelajaran dan papan tulis menggambar

		Jepara, secara profesional.	media kumputer				
Tagihan : Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi dan argumentasi dalam diskusi							



Gb.21      MOTIF JEPARA

Ciri khususnya :

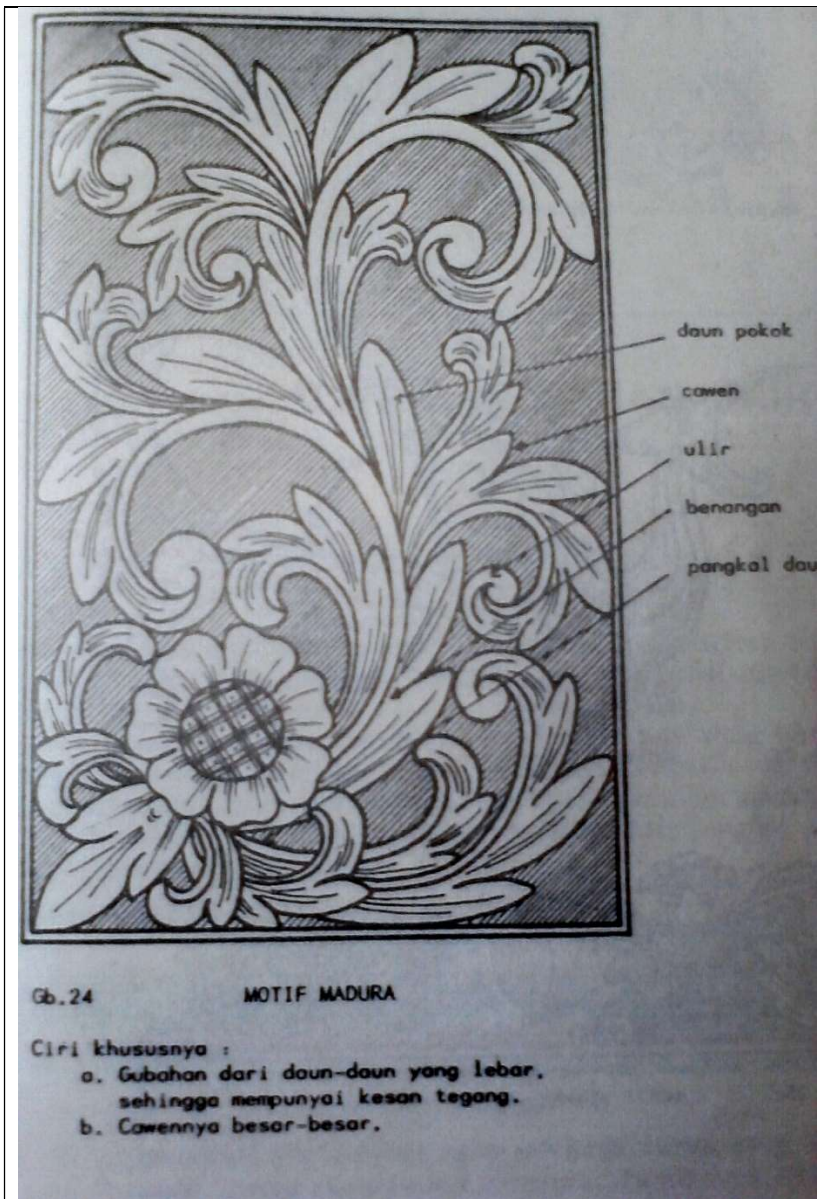
- a. Gubahan dari tumbuhan yang menjalar.
- b. Sering dipadu dengan motif binatang.

Ciri khusus motif Jepara adalah

- a. adanya gubahan dari tumbuhan yang menjalar. B.
- Sering dipadu dengan motif binatang(Suwaji Bastomi, 1986: 17).

Motif Jepara mempunyai ciri daun pokok berbentuk relung, bila dipotong melintang berbentuk prisma, daun berbentuk segi tiga, dengan ukiran moiring(Soeprapno, 2007: 15).

13. SATUAN ACARA PERKULIAHAN							
Program Studi		: Fakultas Seni Rupa dan Desain					
Nama Matakuliah		: Ornamen Nusantara					
Kode Matakuliah		: SRD 106					
Semester		: 2					
Pertemuan ke		: 14 (empatbelas)					
Waktu		: 2 x 50 menit					
Standar Kompetensi		: Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Madura, secara profesional.					
Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
13	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari madura pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari Madura, secara profesional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Madura, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer	Teori praktek secara profesional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah madura, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,	Kuliah pengantar pembahasaan 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							



( Damid Susanto, 1984: 94)

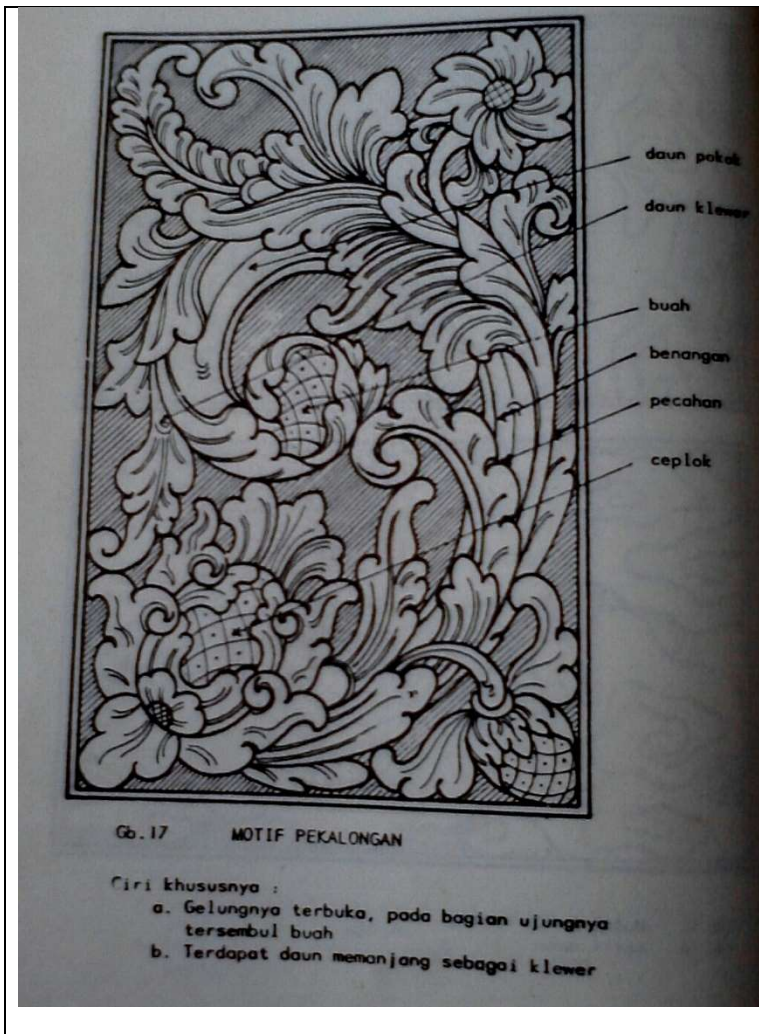
Motif Madura terdiri atas daun pokok, cawen, ulir, benangan dan pangkal daun. Selain itu motif jepara menampilkan a. gubahan dari daun-daun yang lebar, sehingga mempunyai kesan tegang. b. cawennya besar-besar (Suwaji Bastomi, 1986: 27).

Motif Madura mempunyai ciri daun pokok melengkung dan pada ujung daun terdapat ikal, pecahan cawen pada daunnya menyerupai gergaji, serta ukirannya berbentuk cekung dan cembung (Soeprapno, 2007: 13).

## 14. SATUAN ACARA PERKULIAHAN

Program Studi	:	Fakultas Seni Rupa dan Desain
Nama Matakuliah	:	Ornamen Nusantara
Kode Matakuliah	:	SRD 106
Semester	:	2
Pertemuan ke	:	15 (limabelas)
Waktu	:	2 x 50 menit
Standar Kompetensi	:	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan, proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas, dari daerah Pekalongan, secara profesional.

Minggu	Kompetensi Dasar	Indikator Hasil belajar	Materi Pokok dan Rincian Materi	Pengalaman belajar	Metode/Strategir Pembelajaran	Waktu (Menit)	Media Pembelajaran
15	Ujian Akhir Semester, Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Pekalongan pada media kertas(C 2,3).	Mampu menjelaskan pengertian Pengetahuan , proses, sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas dari Pekalongan, secara profisional.	Apresiasi Ornamen Nusantara dan mengetahui teori dan praktek proses pembuatan ornamen Nusantara, dari daerah Pekalongan, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer	Teori praktek secara profisional proses pembuatan ornamen Nusantara dari daerah Pekalongan, dengan penerapan secara manual dan aplikasi pada media kumputer,			
Tagihan : Penilaian Performansi : kerjasama, partisipasi dan argumentasi dalam diskusi							



Motif pekalongan terdiri atas daun pokok, daun klewer, buah, benang, pecahan dan ceplok. Ciri lainnya adalah a. gelungannya terbuka, pada bagian ujungnya tersembul buah. b. terdapat daun memanjang sebagai klewer (Suwaji Bastomi, 1986: 20).

Motif Pekalongan sama dengan motif yang lain berbentuk cembung dan cekung dan diukir miring (Soeprapno, 2007: 13).

## KESIMPULAN MATAKULIAH ORNAMENT BALI

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 indikator 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, sehingga profil lulusan mahasiswa FSRD ISI Denpasar sesuai dengan visi dan misi FSRD, memiliki peran sebagai Pengkaji, Pencipta, Penyaji dan Pembina seni rupa dan desain, di masyarakat yang berbasis kearifan local, berwawasan nasional dan internasional. Selaku pengkaji ia dapat berperan dalam jenis pekerjaan sebagai peneliti, kurator, kritikus, dan ilustrator.

Sebagai pencipta ia dapat berperan menjadi seniman yang mandiri, Wirausahawan, dapat berperan sebagai pengelola gallery, museum dan/atau sentra-sentra seni rupa dan desain 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 rupadan desain yang lahir, hidup dan berkembang di masyarakat.

Mahasiswa FSRD ISI Denpasar, mempelajari matakuliah ornament Nusantara, bertujuan supaya karya-karya seni yang dihasilkan bertitik tolak pada kearifan local Nusantara, untuk melestarikan budaya local Nusantara, yang berkembang dilingkungan masyarakat Indonesia.

## **KONTRAK PERKULIAHAN**

<b>Nama Mata Kuliah</b>	:	<b>Oranemn Nusantara</b>
<b>Kode Mata Kuliah</b>	:	<b>SRD 106</b>
<b>Pengampu MK</b>	:	<b>I Gusti Ngurah Agung Jaya CK. SS., M.Si. Drs. I Ketut Buda. M.Si</b>
<b>Semester</b>	:	<b>2</b>
<b>Jam Pertemuan</b>	:	<b>Rabo, ( 09.40 – 11.00) Wita</b>
<b>Tempat Pertemuan</b>	:	<b>Ruang Kuliah Studio IV</b>

### **1. Manfaat Mata Kuliah.**

Memahami proses ornament Nusantara secara profesional, teknik sigar Warna, secara manual dan menggunakan aplikasi computer, sebagai reverensi dalam berkarya kriya seni rupa dan desain bermedia diatas kertas, secara kreatif dan inovatif.

### **Deskripsi Mata Kuliah.**

Matakuliah ornament Nusantara adalah mempelajari proses, teknik, secara profesional dalam pembuatan ornament Nusantara, yang menggunakan teknik sigar warna, diterapkan manual/ computer dan dicetak pada media kertas.

**Standar Kompetensi** Memiliki kemampuan memahami dan menguasai bentuk ornamen Nusantara, serta penerapan tata cara proses pengolahan bentuk ornamen Nusantara, menjadi karya yang kreatif dan inovatif.

2. **Kompetensi Dasar** mata kuliah ornament Nusantara; Memiliki kemampuan, ketrampilan dalam menerapkan bentuk-bentuk ornamen Nusantara pada media kertas dan IPTEK yang kreatif dan inovatif.
3. **Strategi Pembelajaran**, dilakukan dengan beberapa metode secara variatif, meliputi ; metode ceramah, diskusi, problem solving, proyek, dan presentasi.
4. **Tugas-Tugas** : mencari teori dan proses dalam pembuatan ornament Nusantara, pada media kertas dan IPTEK, secara profesional.
5. **Kriteria dan Standar Penilaian:**

Evaluasi hasil belajar (assesment) dengan berbagai bentuk tagihan, dilakukan dan meliputi performansi/presentasi, rubrik, laporan dalam bentuk karya di atas kertas dan akhir semester, sebagaimana tertera dalam bagan berikut :

No	Jenis Tagihan	Metode Tagihan	Bentuk Tagihan	Bobot (%)	Waktu Pelaksanaa
1	Pengetahuan ornamen Nusantara secara benar dan teknik sigar Warna	Presentasi	Performansi	10	Sebelum tes tengah semester
2	Proses pembuatan bentuk ornament Nusantara sesuai masing-masing daerah di Indonesia	Tes Kinerja	Rubrik holistik	30	Menjelang UAS
3	Teknik pewarnaan menggunakan sigar Warna	Penugasan Individual	Hasil karya	40	Akhir semester
4	Hasil karya ornamen Nusantara, dijilid, yang siap dipamerkan	Tes	Hasil Karya	20	Pada ujian tengah semester dan ujian 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	1	4	3	2	1	
1																		
2																		
3																		
dst																		
Keterangan:																		

<b>Kerjasama</b>	: Kemampuan saling dapat menerima pendapat orang lain dalam membahas bentuk ornamen Nusantara yang beragam (bobot nilai = 3).
<b>Partisipasi</b>	: Aktivitas menyumbangkan pikiran dalam diskusi mengenai membahas bentuk ornamen Nusantara yang beragam(bobot nilai 3).
<b>Argumentasi</b>	: Kualitas logika berpikir dalam menyampaikan pendapat ide kreatif dalam membahas bentuk ornamen Nusantara (bobot nilai 4).
<b>Hasil Karya</b>	: Mampu menghasilkan bentuk karya ornamen Nusantara yang kreatif dan siap dipamerkan (bobot nilai 4).
<b>Skala Rubrik Penilaian</b>	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 ornament Nusantara yang berkembang dimasyarakat.

No.	Aspek yang Dinilai	Skor
1.	<b>Persiapan :</b> Pengetahuan ornamen Nusantara Cara mengulas pengetahuan ornamen Nusantara Ide-ide kreatif dalam pembuatan ornamen Nusantara Finishing dalam bentuk pewarnaan sigar warna ornamen Nusantara	25
2.	<b>Pelaksanaan :</b> Sistematika proses ornamen Nusantara Ide kreatif dalam pengolahan bentuk ornamen Nusantara Reverensi dalam pengolahan bentuk ornamen Nusantara Proses pembuatan ornamen Nusantara, pada media kertas Kekuatan warna sigar warna yang digunakan pada ornamen Nusantara	40
3.	<b>Pelaporan :</b> Sistematika profesional dalam proses ornamen Nusantara Latar belakang tulisan pada karya ornamen Nusantara Isi dari pendukung ornamen Nusantara Kreharmonisan karya ornamen Nusantara secara keseluruhan	25
	Total Skor	100
<b>Keterangan :</b>		
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 :		
$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor Perolehan}}{\text{Skor Maksimal}} \times 100$		

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

## 6. Jadwal Kuliah

No	Pertemuan / Minggu	Pokok Bahasan dan Sub-Sub Pokok Bahasan	waktu
1	Pertemuan ke 1	-Mahasiswa menguasai pemahaman tentang CP mata kuliah ornament Nusantara dan cara pencapaiannya selama satu semester (C1) -Pengertian Pengolahan secara umum ornament Nusantara(C1), teori praktek ornament Bali secara umum(C2,3).	2x50 menit
2	Pertemuan ke 2	Teori praktek teknik proses sigar warna Manual, pada media kertas dan teknik menggambar dengan teknologi aplikasi pada media kumputer, shopcopy pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
3	Pertemuan ke 3	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Sumatra pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
4	Pertemuan ke 4	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Kalimantan pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
5	Pertemuan ke 5	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Sulawesi pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
6	Pertemuan ke 6	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Maluku pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
7	Pertemuan ke 7	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Papua pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
8	Pertemuan ke 8	<b>Ujian Akhir Semester Ornamen Nusantara dari NTT</b>	2x50 menit
9	Pertemuan ke 9	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Cirebon pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
10	Pertemuan ke 10	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dar Majapahit pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
11	Pertemuan ke 11	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Pajajaran pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
12	Pertemuan ke 12	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Yogyakarta pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
13	Pertemuan ke 13	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Jepara pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
14	Pertemuan ke 14	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Madura pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit
15	Pertemuan ke 15	Teori praktek teknik proses menggambar ornament Nusantara, dari Pekalongan pada media kertas(C 2,3).	2x50 menit

### 8. Tata Tertib :

- Kegiatan perkuliahan yang harus diikuti oleh mahasiswa minimal mencapai 75 %
- Keterlambatan mengikuti kuliah ditolerir tidak lebih dari 15 menit
- Penilaian secara penuh diperhitungkan dari nilai UTS, Tugas-tugas, performansi dan UAS
- 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
<b>Keterangan:</b> 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.	Berpatisipasi 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 pustaka	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<sup>1)</sup>  
 Nama Mahasiswa/kelompok : .....  
 Tugas ke : .....

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT <sup>2)</sup>	Nilai							RATA-RATA <sup>3)</sup>	KET
			5	10	15	20	25	TOTAL			
1.	Organisasi ide/informasi/outline	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 disesuaikan 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<sup>1)</sup>  
 Nama Mahasiswa/kelompok : .....  
 Tugas ke : .....

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT <sup>2)</sup>	Nilai							RATA-RATA <sup>3)</sup>	KET
			5	10	15	20	25	TOTAL			
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 disesuaikan dengan Nilai rata-rata sesuai dengan pasal 33 ayat 7 norma dan tolok ukur.

### 10.3. Menyelesaikan Masalah

Komponen yang dinilai : Kemampuan menyelesaikan masalah  
 Sifat Tugas : Individu/Kelompok<sup>1)</sup>  
 Nama Mahasiswa/kelompok : .....  
 Tugas ke : .....

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT <sup>2)</sup>	Nilai							
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA <sup>3)</sup>	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 disesuaikan 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<sup>1)</sup>

Nama Mahasiswa/kelompok

: .....

Tugas ke

: .....

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT <sup>2)</sup>	Nilai							
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA <sup>3)</sup>	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 disesuaikan 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<sup>1)</sup>

Nama Mahasiswa/kelompok

: .....

Tugas ke

: .....

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT <sup>2)</sup>	Nilai							
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA <sup>3)</sup>	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 disesuaikan 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<sup>1)</sup>

Nama Mahasiswa/kelompok : .....

Tugas ke : .....

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT <sup>2)</sup>	Nilai								
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA <sup>3)</sup>	KET	
1.	Jujur	1-25									
2.	Tata karma	1-25									
3.	Taat hukum/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 kriteria penilaian seperti diuraikan pada a) Rancangan penilai tugas, dan b) grading scheme.											
3) Penentuan Nilai akhir dalam bentuk huruf disesuaikan 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<sup>1)</sup>

Nama Mahasiswa/kelompok : .....

Tugas ke : .....

NO	DIMENSI/ASPEK YANG DINILAI	BOBOT <sup>2)</sup>	Nilai								
			5	10	15	20	25	TOTAL	RATA-RATA <sup>3)</sup>	KET	
1.	Jujur	1-25									
2.	Tata karma	1-25									
3.	Taat hukum/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 kriteria penilaian seperti diuraikan pada a) Rancangan penilai tugas, dan b) grading scheme.											
3) Penentuan Nilai akhir dalam bentuk huruf disesuaikan 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, 29 Oktober 2017

Dosen Pengampu

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

Wakil Mahasiswa

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





**KEMENTERIAN RISET, 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

<b>Nama Mata Kuliah</b>	: Ornamen Nusantara
<b>Kode Mata kuliah</b>	: SRD 106
<b>SKS</b>	: 2
<b>Jurusan</b>	: FSRD
<b>Semester</b>	: 2
<b>Jam</b>	: 10.30-12.30 Wita
<b>Ruang</b>	: Studio IV
<b>Dosen</b>	: I Gusti Ngurah Agung Jaya CK. SSn., M.Si

Buatlah ornament Nusantara dari daerah Pekalongan, pada media aplikasi computer dengan sigar warna

selamat bekerja.

Denpasar, 04 Juni 2018

Dosen Pengampu, Penguji

I Gusti Ngurah Agung Jaya CK. SS., M.Si.

NIP: 196805161998021001

### 11. KESIMPULAN.

Rancangan pembelajaran matakuliah ornamen nusantara, 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 ornamen nusantara, proses pembuatan pada media kertas dan media aplikasi pada kumputer, 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 ornamen nusantara di atas kertas atau pada media aplikasi komputer. Rancangan pembelajaran ini berguna bagi siapa saja yang ber minat mempelajari ornamen nusantara.

## 12. DAFTAR PUSTAKA.

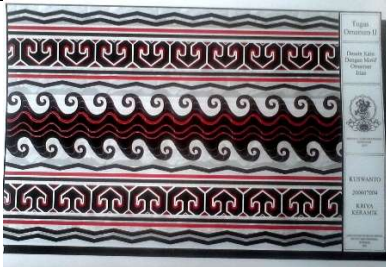
- Damid Susanto, Dkk, 1984, Dasar-Dasar Ornamen, Pendidikan Dan Kebudayaan, Jakarta.
- Gerhard Gollwitzer. 1964. *Zeichenschule for begabte leu te*. Otto Maier Verlag GmbH, Ravensburg. (Terjemahan. Adjat Sakri. 1986. Menggambar bagi pengembangan bakat). Bandung ITB.
- Koentjoroningrat dan Bachtiar, 1963. Penduduk Irian Barat. Universitas. Jakarta.
- I Gusti Ngurah , Agung Jaya Ck (2016) [Dominasi Patra Punggel pada Bangunan Wadah](http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2065: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](http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2064: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 (2017) [UNSUR-UNSUR SENI RUPA \(SEBAGAI PEMBLAJARAN DASAR UTAMA DALAM BERKARYA SENI DAN PENILAIAN KARYA SENI RUPA\)](http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/14-artikel-2?download=2630:unsur-unsur-seni-rupa-sebagai-pembelajaran-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-pembelajaran-dasar-utama-dalam-berkarya-seni-dan-penilaian-karya-seni-rupa>.
- Sp Gustami 1977. Ornamen Nusantara. ASRI Yoyakarta.
- Suaji Bastomi, 1986. Seni Ukir. Seni rupa IKIP, Semarang
- Soepratno, 2007. Ornamen Ukiran Kayu Tradisional Jawa 1. Word Press Semarang.
- Soepratno, 2007. Ornamen Ukiran Kayu Tradisional Jawa 2. Word Press Semarang.
- Wucius Wong. 1972. *Principles of two-dimensional design*. Van Nostrand Reinhold company. Inc. (Terjemahan. Adjat Sakri dan k, 1986. beberapa asas menggambar dwimatra). Bandung. ITB.

## LAMPIRAN

## Capaian hasil karya mahasiswa menggunakan teknik sigar warna Manual

 <p>Motif ornament nusantara daerah Majapahit</p>	 <p>Motif ornament nusantara gabungan</p>	 <p>Motif ornament nusantara daerah Jawa Timur</p>
 <p>Motif ornament nusantara daerah Jawa Tengah</p>	 <p>Motif ornament nusantara daerah Papua</p>	 <p>Motif ornament nusantara daerah Sumatra</p>

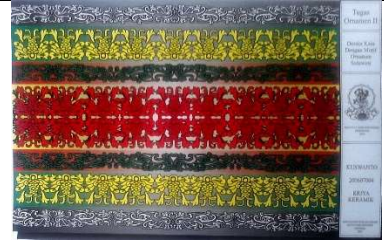
Capaian hasil karya mahasiswa menggunakan teknik aplikasi teknologi komputer dan hanphone



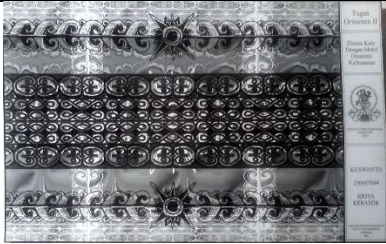
Motif ornament nusantara daerah Papua



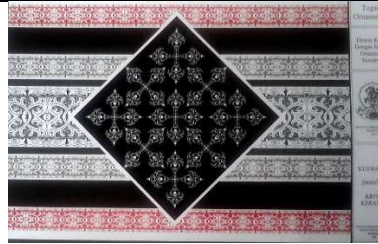
Motif ornament nusantara daerah NTT



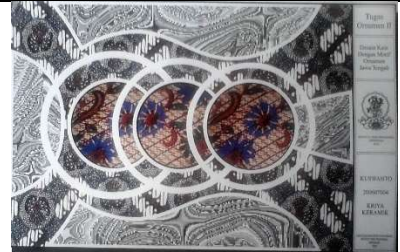
Motif ornament nusantara daerah Sulawesi



Motif ornament nusantara daerah Kalimantan



Motif ornament nusantara daerah Sumatra



Motif ornament nusantara daerah Jawa Tengah



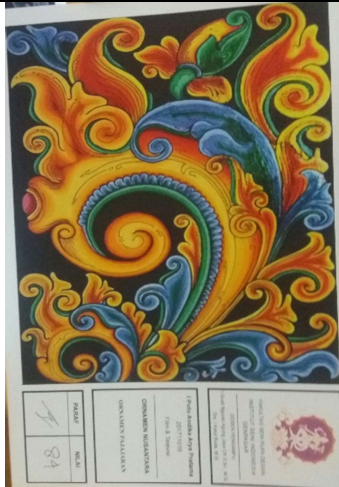
Motif ornament nusantara daerah Jawa Barat



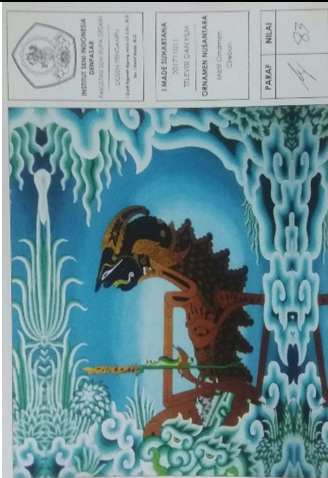
Motif ornament nusantara gabungan



Motif ornament nusantara daerah Pajajaran



Motif ornament nusantara daerah Pajajaran



Motif ornament nusantara daerah Cirebon



Motif ornament nusantara daerah Papua



Motif ornament nusantara daerah Pajajaran

