

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Sekolah : SMA Negeri 1 Buay Sandang Aji
Mata pelajaran : Seni Budaya
Kelas/Semester : XI / 2
Alokasi Waktu : 8 x 45 menit (4x pertemuan)
Materi Pokok : Membuat Karya Seni Rupa 2 Dimensi

A. Kompetensi Inti (KI)

Kompetensi Sikap Spiritual dan Kompetensi Sikap Sosial (Kerjasama, tanggung jawab, dan Pro-aktif) Pengetahuan dan Kompetensi Keterampilan melalui keteladanan, pembiasaan, dan budaya sekolah dengan memperhatikan karakteristik mata pelajaran, serta kebutuhan dan kondisi peserta didik.

KI.3: Menerapkan, menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural berdasarkan rasa ingintahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dengan wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena dan kejadian, serta menerapkan pengetahuan prosedural pada bidang kajian yang spesifik sesuai dengan bakat dan minatnya untuk memecahkan masalah

KI.4 : Mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari yang dipelajarinya di sekolah secara mandiri, dan mampu menggunakan metoda sesuai kaidah keilmuan

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

Pengembangan IPK untuk mencapai KD

Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
4.1. Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek	4.1.1. Membuat gambar seni rupa dua dimensi dengan bereksperimen membuat diagram warna dengan 3 warna primer dalam bentuk "Six Standard Colors" 4.1.2. Membuat gambar seni rupa dua dimensi dengan bereksperimen membuat diagram warna dengan 3 warna primer dalam bentuk "Chromatik and Achromatik Colors" 4.1.3. Membuat gambar seni rupa dua dimensi dengan bereksperimen membuat diagram warna dengan 3 warna primer dalam bentuk "Hue, Value and Saturation Colors"

Berpikir kritis dan pemecahan masalah, kreatif, kolaboratif, dan komunikatif

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui kegiatan pembelajaran dengan menggunakan Model Pembelajaran penugasan secara individu (*Independent Learning*) dan *Experiment Learning* agar peserta didik dapat menemukan warna-warna sekunder, tersier, khromatik, akhromatik, hue, value dan saturation dari berkarya seni rupa secara mandiri dan, serta peserta didik dapat menampilkan hasil karyanya secara mandiri, dengan rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran dan bersikap jujur, percaya diri serta pantang menyerah.

Karakter

D. Materi Pembelajaran

a. Pengetahuan Faktual :

- Unsur visual Karya Seni Rupa:
 - Garis
 - Warna
 - Sifat Warna
 - Notasi Warna
 - Warna-Warna Antara
 - Warna Hangat dan Warna Sejuk
 - Warna Kromatik dan Warna Akromatik
 - Warna Objek dan Warna Pigmen

b. Pengetahuan Konseptual :

- Tujuan Penciptaan
- Proses Kreatif

c. Prosedural :

- Proses /langkah-langkah bereksperimen dan membuat bagan Diagram Warna

E. Pendekatan, Model Pembelajaran dan Metode

1. Pendekatan

- Saintifik (mengamati, menanya, mengumpulkan, bereksperimen, mengasosiasi dan mengkomunikasikan).

2. Model

- Independent Learning (Pembelajaran mandiri)

3. Metode

- Ceramah
- Mengamati
- Experiment Learning,
- Skill life
- Penugasan/Praktikum

F. Media Pembelajaran dan Sumber Belajar

1. Media/alat/ Bahan

- Laptop
- Projector,
- Media Realita / Alat-bahan Praktik
 - Kertas kerja
 - Alat gambar
 - Cat warna (5 warna primer)
 - Kuas
 - Minyak

2. Sumber Belajar

- Buku paket Seni Budaya kelas XI K.13 Revisi
- Buku-buku penunjang yang relevan
- Media massa cetak/elektronik
- Bila memungkinkan dapat menggunakan internet untuk mengakses data

G. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Ke-Enam : (2 X 45 menit)

Pendahuluan (15 menit)

1. Guru membuka pelajaran dengan mengucapkan salam, dan berdoa,
2. Siswa menyanyikan lagu "Indonesia Raya" dan mengucapkan Pancasila (jika jam Pertama (1-2))
3. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.
4. Guru menciptakan suasana belajar yang menyenangkan **Creativity**
5. Guru menjelaskan KI, KD dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.
6. Guru menyiapkan peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran tentang seni rupa dua dimensi
7. Guru mengajukan pertanyaan-pertanyaan tentang materi yang sudah dipelajari dan terkait dengan materi yang akan dipelajari. **Communication**
8. Guru mengantarkan peserta didik kepada suatu permasalahan atau tugas yang akan dilakukan untuk mempelajari materi unsur visual karya seni rupa dua dimensi.
9. Menjelaskan tujuan dan mekanisme pelaksanaan pengalaman belajar sesuai dengan langkah-langkah pembelajaran. **Literasi**

Kegiatan Inti (60 menit)

a. Mengamati

- Siswa dimotivasi dan difasilitasi untuk melihat /mengamati dan memperhatikan penayangan contoh video slide tentang diagram warna Diagram Warna.

b. Menanya

- Siswa dimotivasi untuk bertanya tentang cara-cara pembuatan Diagram Warna.
- Siswa dimotivasi untuk bertanya tentang langkah-langkah membuat Diagram Warna.

c. Mengumpulkan

- Siswa dimotivasi untuk mencari dan mengumpulkan beberapa cat warna primer yang telah ditentukan guru.
- Siswa mengumpulkan peralatan untuk membuat Diagram Warna.

d. Mengasosiasi

- Siswa dimotivasi dan difasilitasi untuk dapat membandingkan warna-warna yang terdapat dalam Diagram Warna.

Penutup (15 menit)

1. Guru bersama peserta didik membuat kesimpulan dari materi yang telah dipelajari.
2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya.

3. Guru memberikan tugas untuk rumah pertemuan selanjutnya untuk menyiapkan alat-alat dan bahan praktik mencoba membuat Diagram Warna.
4. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam penutup.

Pertemuan Ke- Tujuh, Delapan, Sembilan : (6 X 45 menit)

Pendahuluan (15 menit)

1. Memberi salam, berdo'a, mengabsen dan menanyakan kabar.
2. Mengkondisikan suasana belajar yang menyenangkan (bercerita yang berhubungan dengan materi);
3. Menanyakan kembali apa yang telah dipelajari pada pertemuan sebelumnya.
4. Guru menyuruh siswa mempersiapkan peralatan belajar.

Communication

Kegiatan Inti (60 menit)

a. Memberi stimulus

- Guru menjelaskan tahap-tahap membuat Diagram Warna (Prtm.7)
- Siswa memperhatikan penjelasan guru dengan seksama

b. Mencoba / Bereksperimen

- Siswa memulai mengerjakan tugas sesuai dengan arahan guru dari membuat sketsa bagan Diagram Warna. (Prtm.7)
- Siswa memulai mencoba membuat Diagram Warna pada bagan yang telah disiapkan
 - "Six Standard Colors". (Prtm.7, 8)
 - "Chromatic and Achromatic Colors". (Prtm.8)
 - "Hue, Value and Saturation Colors". (Prtm.9)

c. Mengomunikasikan

- Siswa mengkomunikasikan hasil eksperimen membuat warna-warna pada Bagan Diagram Warna kepada guru. (Prtm.9)

d. Mengapresiasi

- Check/kritik dan saran bagi karya siswa yang sudah dibuat. (Prtm.9)

Penutup (15 menit)

1. Guru memerintahkan siswa untuk mengecek kembali karya yang sudah selesai dibuatnya.
2. Guru menyampaikan rencana pembelajaran pada pertemuan berikutnya
3. Menutup pelajaran dengan berdo'a dan salam penutup

H. Penilaian

a. Teknik Penilaian:

- Penilaian Sikap : Observasi/pengamatan
- Penilaian Praktik : Proses kerja praktik

b. Bentuk Penilaian :

- Observasi : Lembar pengamatan aktivitas peserta didik
- Praktikum : hasil praktikum

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMAN 1 Buay Sandang Aji
Kepala Sekolah

Dra. SUWARNI, MM
NIP. 196506041991032007

Gunung Terang, Januari 2023
Guru Mata Pelajaran,

MUH. NUR KHUSEN, S.Sn
NIP. 198206082010011013

Catatan Kepala Sekolah

.....

.....

.....

.....

Lampiran-lampiran:

INTRUMEN PENILAIAN SIKAP

Nama Satuan pendidikan : SMA Negeri 1 Buay Sandang Aji
 Tahun pelajaran : 2022/2023
 Kelas/Semester : XI / 2
 Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)

1. Lembar Observasi Sikap

- Sikap Spiritual yang menjadi fokus penilaian nilai A/B (Sangat baik/baik) adalah, berdoa, sebelum belajar, memberi/menjawab salam, rasa ingin tahu, tanggung jawab, disiplin selama proses pembelajaran, sering mengajukan pertanyaan dan aktif dalam belajar.

Contoh :

JURNAL PENILIAN SIKAP HARIAN NILAI A (Sangat baik/baik)

No.	Nama	Berdoa Sebelum Belajar	Memberi/menjawab salam	Rasa Ingin tahu	Tanggung Jawab	Disiplin/Pakaian rapi	Mengajukan pertanyaan	aktif	Jumlah	Deskripsi
1	Akbar Sanriyansyah	I	I	-	I	-	II	-	5	
2	Ali Busroni	I	I	-	-	-	-	-	2	
3	Apriansyah	I	-	-	-	-	-	I	2	
4	Ardiyanto	I	I	-	-	-	-	-	2	
5	Arman	I	I						2	
dst				dst	dst	dst	dst	dst		

Keterangan : 5 > = A (sangat baik), < 5 = B (baik)

- Sikap Sosial yang menjadi penilaian nilai Kurang (-) adalah, misalnya terlambat masuk kelas, pakaian tidak rapi, keluar masuk kelas, tidak membawa peralatan belajar, ribut dalam kelas, berkelahi, tidur dalam kelas (kriteria ini tidak baku, bisa disesuaikan dengan kejadian yang sering terjadi di tempat belajar).

Contoh :

JURNAL PENILIAN SIKAP SOSIAL NILAI KURANG (-)

No.	Nama	Trlambat masuk kelas	Pakaian tidak rapi	Keluar-Masuk Kelas/minggat	Tidak Mmbawa Alat belajar	Ribut dalam kelas	Ber-Kelahi (2X)	Tidur Dalam kelas	Jumlah	Deskripsi
1	Akbar Sanriyansyah	III	I	-	II	-	-	-	6	
2	Ali Busroni	-	-	I	-	-	-	-	1	
3	Apriansyah	I	IIII	II	I	-	-	-	8	
4	Ardiyanto	-	-	-	-	-	IIII	I	5	
5	Arman									
dst		dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	dst	
	Tindak Lanjut	Bimbingan Guru BK	Bimbingan Guru BK	Bimbingan Guru Mapel	Bimbingan Guru BK	Bimbingan Guru Mapel	Panggiln orangtua/wali murid	Bimbingan Guru BK		

Keterangan :

- Bimbingan guru BK dilakukan setiap 2 minggu sekali
- Bimbingan guru mapel dilakukan secara langsung didalam kelas atau dipanggil ke ruang guru
- Panggilan Orangtua/walimurid dilakukan sehari setelah kejadian
- Jumlah Poin akan menghasilkan kriteria nilai sikap :
 - 2 – 5 = B- (kurang baik)
 - 5 – 10 = C (kurang)

10 - 15 = D (sangat kurang)
15 > = E (0 / tidak ada nilai)

- Jurnal Penilaian Sikap: (penilaian ditujukan kepada siswa yang dominan paling mencolok dilakukan, jika tidak dominan rata-rata nilai = B)

Catatann: Hasil penilaian sikap dalam jurnal akan direkap dalam satu semester dan diserahkan ke wali kelas, untuk dipertimbangkan dalam penilaian sikap dalam rapor (menunjang penilaian sikap dari guru PAI dan guru PPKN).

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMAN 1 Buay Sandang Aji



Dra. SUWARNI, MM
NIP. 196506041991032007

Gunung Terang, Januari 2023
Guru Mata Pelajaran,



MUH. NUR KHUSEN, S.Sn
NIP. 198206082010011013

Catatan Kepala Sekolah

.....
.....
.....
.....

INSTRUMEN TUGAS PRAKTIK

Satuan Pendidikan : SMA Negeri 1 Buay Sandang Aji
Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)
Kelas/ Semester : XI/ 2
Kompetensi dasar : 4.1. Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek

Indikator : 4.1.1. Membuat gambar seni rupa dua dimensi dengan bereksperimen membuat diagram warna dengan 3 warna primer dalam bentuk "Six Standard Colors"
4.1.2. Membuat gambar seni rupa dua dimensi dengan bereksperimen membuat diagram warna dengan 3 warna primer dalam bentuk "Khromatik and Akhromatik Colors"
4.1.3. Membuat gambar seni rupa dua dimensi dengan bereksperimen membuat diagram warna dengan 3 warna primer dalam bentuk "Hue, Value and Saturation Colors"

Soal:

Buatlah karya seni rupa 2 dimensi berupa BAGAN DIAGRAM WARNA

1. "Six Standard Colours"
2. "Chromatic and Achromatic Colours"
3. "Hue, Value and Saturation Colours"

Ketentuan karya :
Media : Karya dibuat pada buku catatan atau pada kertas ukuran A3
Bahan: Cat minyak + thinner
Alat : Kuas lukis, kain lap, wadah minyak tempat cuci kuas, palet, pensil, penghapus, mistar, kertas gambar , contoh Bagan Diagram Warna (dari guru)

Contoh Pedoman penskoran :

Aspek	Deskripsi	skor
Alat	Peralatan yang digunakan untuk membuat karya	10
Teknik	Taknik/cara yang digunakan untuk membuat karya	20
Proses	Tahap-tahap pembuatan karya dari persiapan-selesai	30
Kerapihan	Kerapihan karya dari proses yang dilakukan sampai selesai	20
Hasil akhir	Proses finishing pada karya siap disajikan	20
Total skor		100

Mengetahui,
Kepala Sekolah SMAN 1 Buay Sandang Aji
Kepala Sekolah

Dra. SUWARNI, MM
NIP. 196506041991032007



Gunung Terang, Januari 2023
Guru Mata Pelajaran,



MUH. NUR KHUSEN, S.Sn
NIP. 198206082010011013

BEREKSPERIMEN DALAM SENI RUPA

Unsur Visual Karya Seni Rupa 2 Dimensi

a. Garis

Titik tunggal dalam ukuran kecil memiliki tenaga yang cukup untuk merangsang mata kita dan dapat berperan sebagai awalan. Apabila titik digerakkan maka dimensi panjangnya akan tampak menonjol dan sosok yang ditimbulkannya disebut 'garis'. Garis dapat berupa goresan yang kita buat di atas sebuah bidang, tetapi garis dapat pula mewakili bekas roda, tiang bambu, kawat, pancaran cahaya, ruang antara dua bangunan atau dinding, jalan yang melintasi kota, sungai, kontur tanah yang berkelok-kelok, kontur pegunungan, bangunan, batas dinding dengan lantai, dan seterusnya. Garis dapat memberikan kesan gerak, ide, atau simbol. Pada karya seni lukis garis dapat mengekspresikan suasana emosi tertentu, seperti perasaan bahagia, sedih, marah, teratur, kacau, bingung, dan lain sebagainya. Secara fisik garis dapat dibuat tebal, tipis, kasar, halus, lurus, lengkung, berombak, memanjang, pendek, putus-putus, patah-patah dan banyak lagi. Unsur garis juga dapat membangun asosiasi kita kepada kesan tertentu, misalnya garis horisontal kesannya tenang, tidak bergerak, diam, dan lebar. Sementara garis vertikal kesannya agung, stabil, tinggi, sedangkan garis diagonal kesannya, jatuh, bergerak.

Garis adalah salah satu elemen yang penting dalam seni lukis. Pedoman seni yang penting dan ampuh sebagaimana juga yang terdapat dalam hidup, adalah makin nyata, tajam dan kuat garisnya, makin sempurna hasil seninya. Garis dapat diciptakan melalui :

- 1) kontur, garis paling luar dari benda yang dilukis;
- 2) batas pemisah antara dua warna atau cahaya terang dan gelap;
- 3) lekukan pada bidang melingkar atau memanjang lurus; dan
- 4) batas antara dua tekstur yang berlainan.

Dalam Kebudayaan Timur, para pelukis sangat terpesona oleh kekuatan garis, baik di Cina, Jepang, India, maupun Indonesia. Guna memahami kekuatan garis dalam seni lukis, pengkritik seni rupa Sudarmaji mengatakan: "Lukisan Cina klasik yang bersifat grafis memberikan kesan puitis, lembut, penuh irama yang terkendali, serta menimbulkan efek perasaan tenteram. Sebaliknya pelukis Vincent van Gogh yang menggunakan garis pendek, patah-patah menimbulkan efek yang keras tegas. Ada kesan ledakan dan pemberontakan.

Jika garis begitu ditunjang juga oleh warna keras menyala, sempurnalah kesan kekerasan dan pemberontakan itu. Di dunia Barat, Henry Matisse, Pablo Picasso, Paul Klee, Roul Dufi sebagian dari tokoh yang kuat dalam garis. Jika garis digoreskan dengan jujur mengikut kata batin, akan ditemukan identifikasi seseorang. Ia menjadi personal. Dengan garis dapat lahir bentuk, tapi juga bisa mengesankan tekstur, nada dan nuansa, ruang dan volume yang kesemuanya melahirkan suatu perwatakan." Dari penjelasan di atas kiranya dapat dimengerti, bahwa unsur garis dalam seni lukis dapat dipergunakan sesuai dengan kebutuhan. Teknik penguasaan dan pengendalian garis dalam seni lukis memang memerlukan latihan yang intensif, tanpa latihan yang continue maka bakat tidak akan berkembang optimal.

b. Warna

Secara fisika warna ditimbulkan oleh sinar matahari. Apabila kita sorotkan sinar matahari ke sebuah kaca prisma, maka sinar tersebut akan terurai menjadi beberapa sinar warna yang disebut spektrum warna. Setiap spektrum mempunyai kekuatan gelombang yang kemudian sampai pada mata kita, sehingga kita dapat melihat warna tertentu.

Pada alam terdapat dua jenis penerima cahaya, yakni sebagai pemantul dan sebagai penyerap cahaya. Secara fisiologi stimulasi cahaya memantulkan warna suatu objek sehingga merangsang mekanisme mata kita. Kemudian, rangsangan tersebut disalurkan melalui syaraf optik ke otak, sehingga kita dapat mengenali warna itu. Secara psikologis telah terbukti bahwa warna dapat memengaruhi kegiatan fisik maupun mental kita. Reaksi kita terhadap warna bersifat instingtif dan perseorangan, karenanya sensitivitas setiap orang juga berbeda.

Pada berbagai aliran seni lukis dalam sejarah seni rupa telah dikenal manifestasi tatawarna tertentu, seperti skema warna klasik, skema warna Rembrandt, dan lain sebagainya. Peran warna dalam kegiatan seni lukis sangat esensial, baik pada masa pramodern, masa modern, maupun masa posmodern. Pada umumnya para pelukis memanfaatkan warna untuk menyatakan gerak, jarak, tegangan, deskripsi rupa alam, naturalis, ruang, bentuk, ekspresi atau makna simbolik. Guna memahami lebih komprehensif peran warna dalam seni lukis, berikut ini akan disajikan sifat optis warna, notasi warna, warna objek, dan pigmen, yang semuanya sangat menentukan kualitas penciptaan sebuah lukisan.

c. Sifat Warna

Dalam teori warna dikenal ada tiga sifat optis, optical property, yaitu: hue, value, dan saturation. Hue adalah tingkat kepekatan warna, misalnya merah, oranye, atau hijau, biru, biru keunguan dan seterusnya. Value adalah fenomena kecemerlangan dan kesuraman warna.

Nilai rendah adalah warna yang cenderung suram atau kegelapan, sementara nilai tinggi adalah kecenderungan warna yang terang dan cemerlang. Misalnya, gejala demikian dapat kita lihat pada skala gradasi warna abu-abu dari hitam ke putih. Saturation adalah intensitas nada warna untuk menunjukkan warna-warna menyala, dan warna-warna yang suram. Semakin murni penggunaan warna semakin tinggi intensitasnya, sebaliknya semakin tidak murni penggunaan warna semakin rendah intensitasnya.

Pada tahun 1940-an seni lukis Affandi dominan menggunakan warna-warna suram atau kusam, kemudian lukisannya berkembang ke penggunaan warna-warna yang cerah. Lihat Gambar 1, Karya Affandi "Potret Diri dengan Matahari", 1977, yang menggunakan warna-warna merah, oranye, kuning dengan warna latar belakang yang terang abu-abu keputihan.



Sumber: Affandi, Suatu Jalan Baru dalam Ekspresionisme
Gambar 1. Affandi, "Potret Diri dengan Matahari", 1977, cat minyak pada kanvas, 99 x 125 cm.

d. Notasi Warna

Notasi warna (color notation) adalah sistem klasifikasi atau identifikasi warna menurut sifat optisnya. Dalam konteks ini dikenal Sistem Munsell, Sistem Ostwald, Sistem Plochere, dan Sistem Maxwell. Tatanan warna dalam *the hues of the spectrum* terdapat pada warna pelangi di alam. Sedangkan, dalam lingkaran warna (*color circle*) dapat dilihat warna primer, merah, biru, dan kuning. Warna sekunder yaitu hijau, ungu, dan oranye. Ketiganya merupakan hasil pencampuran warna primer. Warna komplementer letaknya bertolak belakang pada lingkaran warna, misalnya, merah dengan hijau, biru dengan oranye, dan kuning dengan ungu. Terang dan gelap diungkapkan dengan warna putih dan hitam. Sedangkan warna netral adalah warna abu-abu. Bila hue adalah nama suatu warna, value kecerahan dan kecemerlangan warna, maka chroma adalah sifat kualitas, intensitas, dan kejernihan warna.



Sumber: Apresiasi Seni
Gambar 2. LingkaranWarna, memperlihatkan warna primer merah, kuning, biru. Warna sekunder hijau, oranye dan ungu.

e. Warna-Warna Antara

Setelah warna primer, warna sekunder, dan warna komplementer, dikenal pula warna-warna antara, (intermediate color), seperti merah oranye, merah ungu, biru ungu, hijau biru, kuning hijau, dan oranye kuning. Sebenarnya dalam teori warna, jumlah warna ada delapan puluh warna.



Sumber: Apresiasi Seni

Gambar 3. LingkaranWarna, memperlihatkan warna primer: Merah, Kuning, Biru. Warna sekunder: Hijau, Oranye dan Ungu. Warna tertier: Merah Oren, Oren Kuning, Kuning Hijau, Hijau Biru, Biru Ungu dan Ungu Merah

f. Warna Hangat dan Warna Sejuk

Dari lingkaran warna dapat pula ditentukan warna hangat-panas (the warm color) dan warna sejuk-dingin (the cool color). Warna yang memberi efek kehangatan adalah merah, oranye dan kuning, sementara warna hijau dan biru memberikan efek yang menyejukkan. Pengertian ini, kita terjemahkan dari pengalaman keseharian, pada saat kita mendekati warna api yang merah, kita tentu merasa kehangatan, atau jika terlalu dekat bisa kepanasan. Sementara bila kita berada di daerah pegunungan yang hijau atau gunung yang kebiruan kita merasakan iklim yang sejuk. Asosiasi kita mengenai pengalaman real seperti itu menyebabkan kita mengartikan sifat warna menjadi hangat-panas bagi warna merah, oranye dan kuning, sementara warna hijau dan biru memberikan efek menyejukkan atau dingin.



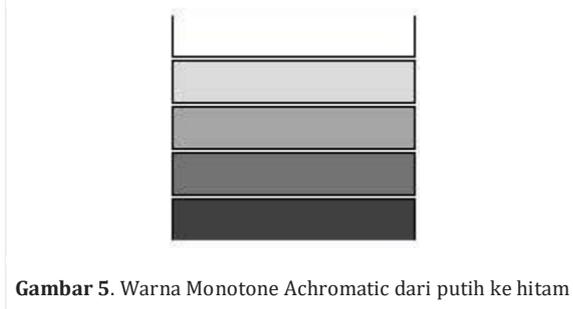
Sumber: <https://pixabay.com/id/lingkaran-warna-lingkaran-konsentris-414639/>

Gambar 4. Warna- Panas – Warna Dingin

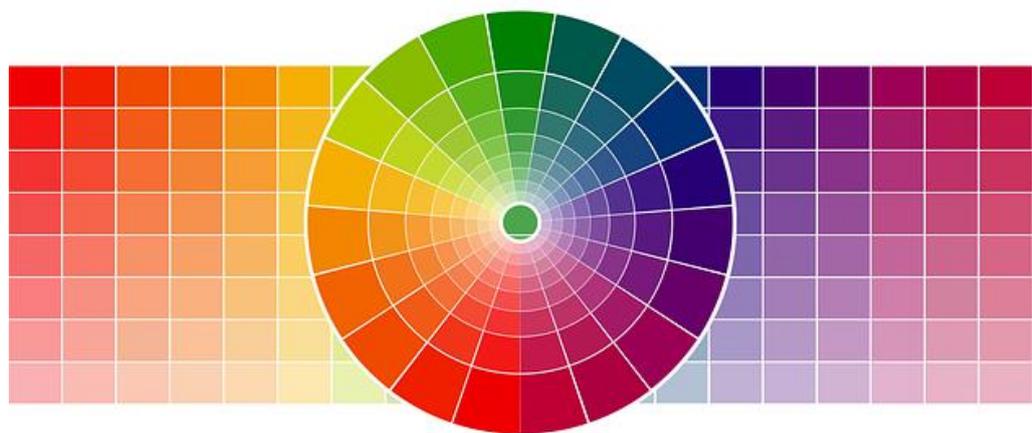
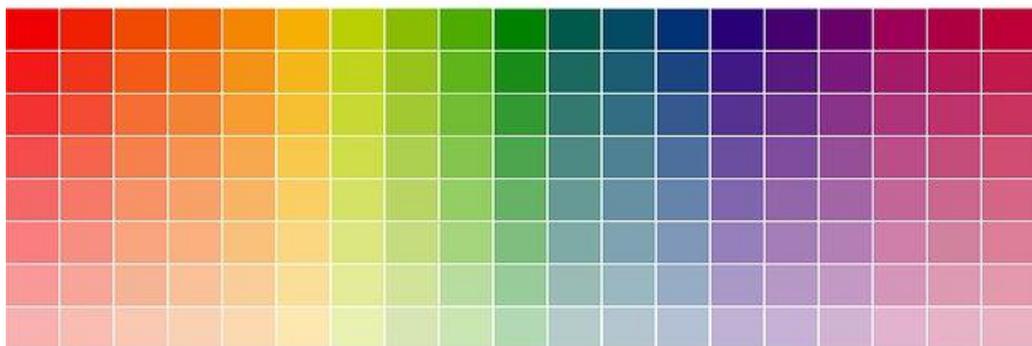
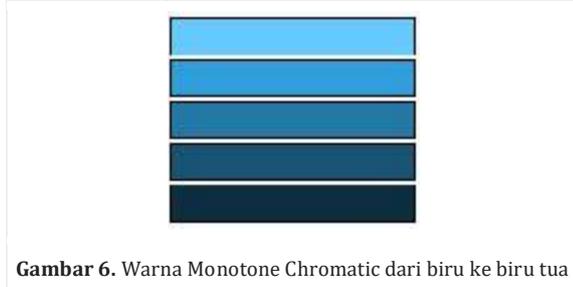
g. Warna Khromatik dan Akhromatik

Warna yang diperoleh dari hasil gradasi dari warna yang kita pilih terhadap warna gelap dan terang dari warna tersebut

Monotone Achromatic, adalah warna yang dihasilkan berurutan satu warna dari putih ke hitam



Monotone Chromatic, adalah warna yang dihasilkan dari satu warna namun dengan perbedaan saturasi.



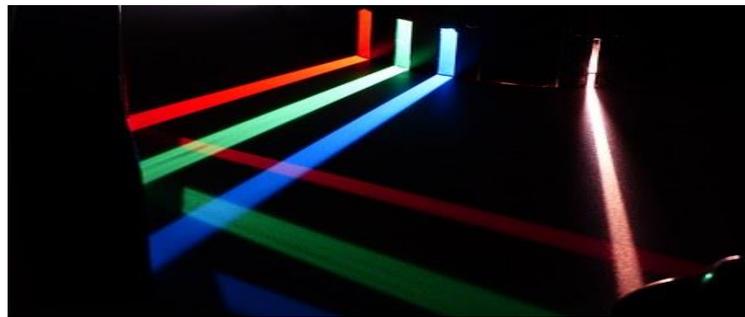
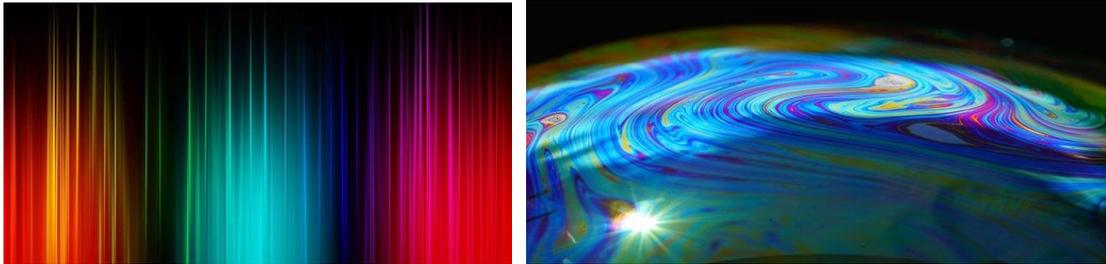
Sumber: <https://pixabay.com/id/lingkaran-warna-lingkaran-konsentris-414639/>

Gambar 7. Warna-warna Khromatik dan Akhromatik

h. Warna Objek dan Warna Pigmen

Warna objek adalah warna yang terkena sinar warna spektrum, yang mengenai mekanisme mata pengamat. Warna spektrum tersebut memiliki panjang gelombang tertentu yang dipantulkan oleh objek pengamatan. Jika objeknya biru, maka warna spektrum biru panjang gelombang birulah yang diserap mata pengamat. Ini berarti pantulan warna tersebut adalah pantulan warna biru, sedangkan sisanya diserap oleh permukaan objek tersebut.

Warna pigment atau coloring material berupa bubuk halus yang disatukan dengan zat pengikat atau paint vehicle merupakan warna cat yang dikenal luas, seperti cat air, cat poster, cat gouache, cat tempera, cat minyak, cat akrilik, dan lain sebagainya.



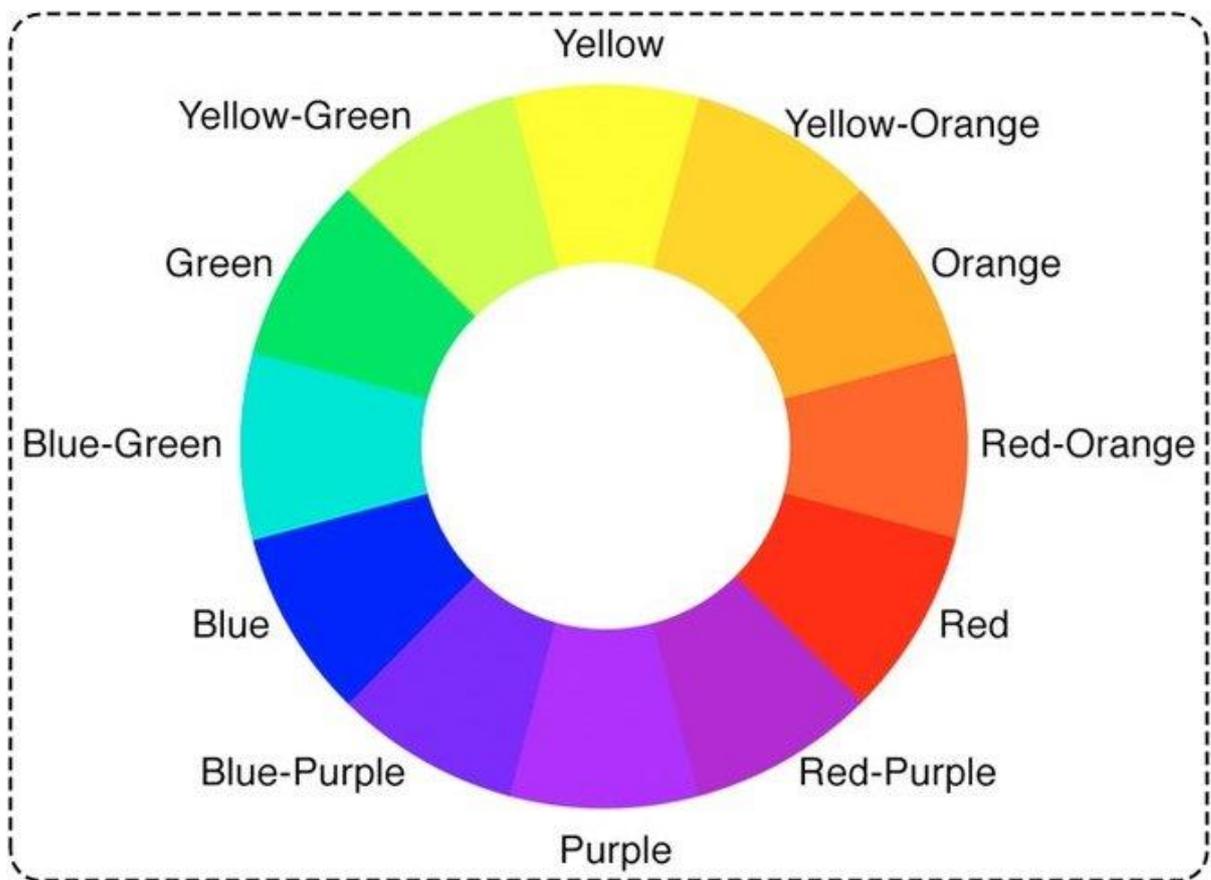
Sumber: <https://pixabay.com/id/photos/spektrum/>
Gambar 8. Warna-warna Pigmen



Sumber: <https://pixabay.com/id/photos/pigmen/>
Gambar 9. Warna-warna Pigmen

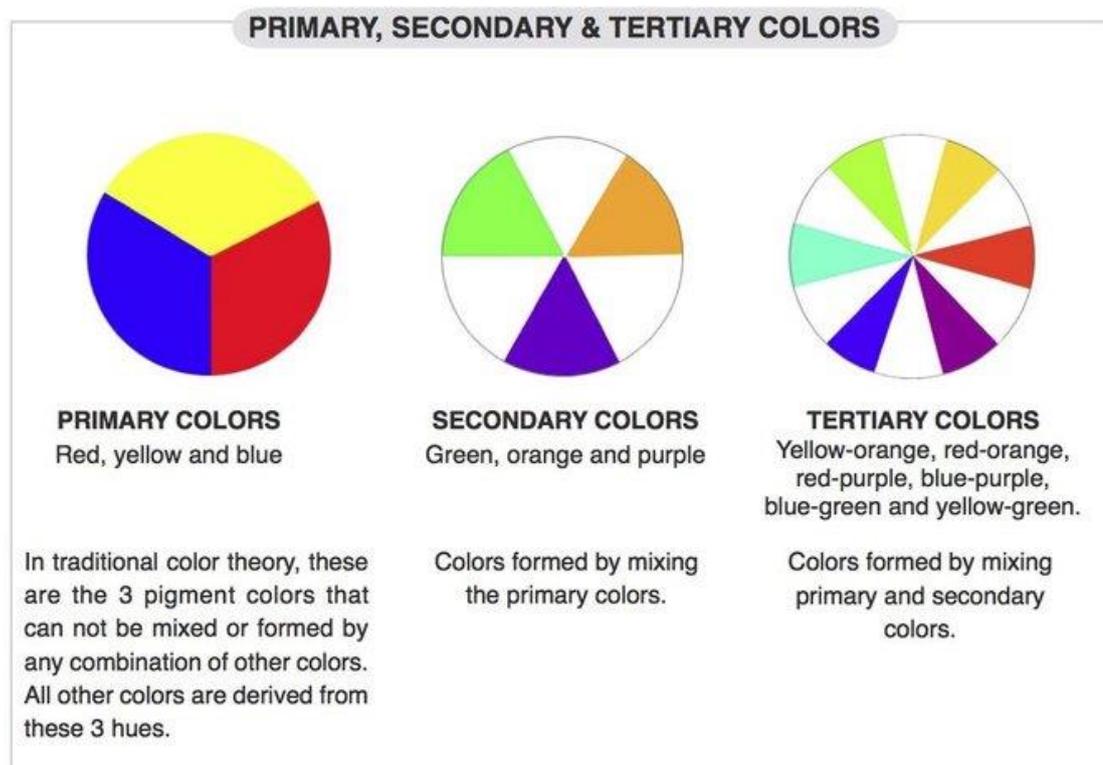
1. Mengerti soal diagram warna

Sebuah diagram yang didesain oleh Sir Isaac Newton pasca dia menemukan bahwa sinar matahari mengandung warna pelangi ini, pada dasarnya adalah gabungan dari warna primer, warna sekunder dan warna tersier.



Sumber : Diagram warna 2016 businessinsider.com

Gambar 10. Diagram Warna



Sumber : Diagram warna 2016 businessinsider.com

Gambar 11. Warna Primer, warna Sekunder, Warna Tersier

Warna primer adalah merah, kuning, dan biru. Warna sekunder adalah hijau, jingga, dan ungu, di mana warna ini didapat dari mencampur warna primer. Sedangkan warna tersier sudah berupa warna kompleks yang dihasilkan dari campuran antara warna primer dan sekunder.

