



# **RAGAM SENI TERAPAN EKSPLORASI BENTUK SENI RUPA**

Prof. Dr. Farida Mayar, M.Pd.  
Dina Erina Nasution, M.Pd.  
Annisa Filaidi, M.Pd.  
Elsa Wahyuni, Gr., M.Pd.

# **RAGAM SENI TERAPAN EKSPLORASI BENTUK SENI RUPA**

**Prof. Dr. Farida Mayar, M.Pd.  
Dina Erina Nasution, M.Pd.  
Annisa Filaidi, M.Pd.  
Elsa Wahyuni, Gr., M.Pd.**



**RAJAWALI PERS  
Divisi Buku Perguruan Tinggi  
PT RajaGrafindo Persada  
DEPOK**

Hak cipta 2025, pada penulis

Dilarang mengutip sebagian atau seluruh isi buku ini dengan cara apa pun, termasuk dengan cara penggunaan mesin fotokopi, tanpa izin sah dari penerbit

01.2025.00368.00.02.001

Prof. Dr. Farida Meyer, M.Pd.

Dina Erine Nasution, M.Pd.

Annisa Filaidi, M.Pd.

Elsa Wahyuni, Gr., M.Pd.

**RAGAM SENI TERAPAN EKSPLORASI BENTUK SENI RUPA**

x, 100 mm., 23 cm.

ISBN 978-623-08-1810-3

Cetakan ke-1, Agustus 2025

Hak penerbitan pada Rajawali Pers, Depok

Copy Editor : Indi Vidyah

Setter : Ria Purwanti

Desain cover : Tim Kreatif RGP

Dicetak di Rajawali Printing

**RAJAWALI PERS**

**PT RAJAGRAFINDO PERSADA**

Anggota IKAPI

Kantor Pusat:

Jl. Raya Leuwinanggung, No.112, Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Kota Depok 16456

Telepon : (021) 84311162

E-mail : [rajapers@rajagrafindo.co.id](mailto:rajapers@rajagrafindo.co.id)

<http://www.rajagrafindo.co.id>

*Perwakilan:*

Jakarta 16456 Jl. Raya Leuwinanggung No. 112, Kel. Leuwinanggung, Kec. Tapos, Depok, Telp. (021) 84311162. Bandung-40243, Jl. H. Kardi Timur No. 8 Komplek Kurdi, Telp. 022-5206202. Yogyakarta-Perum. Pondok Soragan Indah Blok A1, Jl. Soragan, Ngasiharjo, Kasihan, Bantul, Telp. 0274-625083. Surabaya-60118, Jl. Rungkut Harapan Blok A No. 09, Telp. 031-8700819. Palembang-30137, Jl. Macan Kumbang III No. 10/4459 RT 78 Kel. Demang Lebar Daun, Telp. 0711-445062. Pekanbaru-28294, Perum De' Diandra Land Blok C 1 No. 1, Jl. Kartama Marpoyan Damai, Telp. 0761-65807. Medan-20144, Jl. Eka Rasmu Gg. Eka Rossa No. 3A Blok A Komplek Johor Residence Kec. Medan Johor, Telp. 061-7671546. Makassar-90221, Jl. Sultan Alauddin Komp. Bumi Permata Hijau Bumi 14 Blok A14 No. 3, Telp. 0411-861618. Banjarmasin-70114, Jl. Bali No. 31 Rt 05, Telp. 0511-3352060. Bali, Jl. Imam Bonjol Gg. 100/V No. 2, Denpasar Telp. (0361) 8607995. Bandar Lampung-35115, Perum. Bilabong Jaya Blok B6 No. 3 Susunan Baru, Langkapura, Hp. 081298047094.



# Daftar Isi



KATA PENGANTAR	v	
DAFTAR ISI	vii	
<b>BAB 1</b>	<b>TEORI DAN PRAKTIK MENGGAMBAR</b>	<b>1</b>
	A. Sejarah Menggambar	1
	B. Pengertian Menggambar	1
	C. Tujuan Menggambar	3
	D. Manfaat Menggambar	7
	E. Jenis Menggambar	11
	F. Langkah Pembuatan	14
	G. Teknik Menggambar dan Contoh Produk	16
	H. Penilaian	22
<b>BAB 2</b>	<b>TEKNIK MENCETAK PADA SENI RUPA</b>	<b>25</b>
	A. Pengertian Mencetak pada Seni Rupa	25
	B. Macam-macam Teknik Mencetak	26
	C. Gambar Cetak untuk Anak-anak	34
	D. Tujuan dan Manfaat Mencetak pada Seni Rupa	38
	E. Contoh Produk Mencetak	39
	F. Pengimplementasian dalam Pembelajaran di SD	39
	G. Penilaian Hasil Gambar Cetak	42
		vii

<b>BAB 3</b>	<b>TEORI DAN PRAKTIK MERONCE PADA SENI RUPA</b>	<b>48</b>
	A. Pengertian Meronce	48
	B. Manfaat Kegiatan Meronce bagi Anak	48
	C. Merancang Karya Kerajinan Meronce	49
	D. Langkah-langkah Membuat Karya Meronce	52
	E. Contoh Hasil Karya Kerajinan Meronce di SD	56
	F. Tujuan dan Fungsi Pembuatan Kerajinan Meronce	57
	G. Teknik Penilaian Kegiatan Meronce di SD	60
<b>BAB 4</b>	<b>TEORI DAN PRAKTIK MENEMPEL PADA SENI RUPA</b>	<b>63</b>
	A. Pengertian Menempel	63
	B. Tujuan Menempel	66
	C. Manfaat Menempel	67
	D. Macam-macam Teknik Menempel	68
	E. Langkah-langkah dalam Menempel	72
	F. Perbedaan Montase, Mosaik, dan Kolase	75
	G. Contoh Produk Menempel	78
	H. Penilaian dalam Menempel	79
<b>BAB 5</b>	<b>TEORI DAN PRAKTIK MENGANYAM PADA SENI RUPA</b>	<b>79</b>
	A. Pengertian Menganyam	79
	B. Tujuan Menganyam	80
	C. Manfaat Menganyam	80
	D. Macam-macam Menganyam	81
	E. Langkah-langkah Menganyam	83
	F. Contoh Produk	87
	G. Penilaian	88

DAFTAR PUSTAKA	89
GLOSARIUM	93
INDEX	97
BIOGRAFI PENULIS	99

## BAB 1



# Teori dan Praktik Menggambar

### A. Sejarah Menggambar

Gambar awalnya diketahui pada tahun 30.000 sampai 10.000 SM. Mereka ditemukan di dinding gua di Prancis dan Spanyol. Contoh lain dari gambar awal adalah desain yang tergores, diukir, atau dilukis pada permukaan alat primitif. Orang Mesir kuno (mulai sekitar 3.000 SM) menghiasi dinding kuil dan makam mereka dengan pemandangan kehidupan sehari-hari. Gambar-gambar ini memiliki gaya datar dan linier. Teks yang tertulis pada papyrus (bentuk awal kertas) diilustrasikan dengan desain pena dan tinta yang serupa. Hampir semua yang bertahan untuk menunjukkan kemampuan menggambar dan melukis orang-orang Yunani kuno adalah vas tembikar yang dihias. Karya seni besar ini menunjukkan kemampuan orang Yunani untuk menggambar sosok dan garis dekoratif yang anggun.

### B. Pengertian Menggambar

Menurut *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*, pengertian menggambar adalah membuat gambar; melukis. Menggambar menjadi salah satu kegiatan yang melatih kreativitas semua kalangan umur. Secara umum pengertian menggambar adalah kegiatan menorehkan pensil ataupun pewarna di atas media kertas. Sementara, pengertian secara khusus, menggambar adalah kegiatan-kegiatan membentuk imajinasi, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat dengan membuat tanda-tanda



tertentu di atas permukaan media dengan mengolah goresan dari alat gambar. Gambar merupakan karya seni rupa dua dimensi yang berfungsi untuk menerangkan ataupun menjelaskan sesuatu.

Menggambar adalah pengungkapan oleh seseorang secara mental dan visual dari apa yang dialaminya dalam bentuk garis-garis dan warna (Hill, 1981). Kemudian menggambar adalah kegiatan yang dilakukan dengan cara mencoret, menggaris, dan menoreh benda tajam ke benda lain serta memberi warna sehingga terbentuk gambar (Pamadhi, 2008). Menggambar merupakan kebiasaan anak tingkat taman kanak-kanak. Kegiatan menggambar seperti halnya menyanyi dapat dilakukan dengan kesadaran penuh berupa maksud dan tujuan tertentu maupun sekadar membuat gambar tanpa arti. Kegiatan menggambar dimulai dari gerakan tangan untuk mewujudkan sesuatu bentuk gambar secara tidak sengaja, sampai dengan menggambar untuk maksud tertentu (Mayar, 2020).

Menggambar adalah kegiatan yang membentuk imajinasi, dengan menggunakan banyak pilihan dalam teknik dan alat. Kegiatan menggambar ini dilakukan dengan cara mencoret, menggores, menorehkan alat atau benda ke benda lain dan memberi warna sehingga menimbulkan gambar (Sari, et al., 2020). Menggambar merupakan suatu aktivitas memindahkan bentuk objek ke atas bidang dua dimensional dengan cara menggoreskan yang dapat meninggalkan kesan atau bekas (Nainggolan, 2018).

Gambar adalah mengungkapkan isi hati melalui kata-kata, baik yang diucapkan maupun tertulis dan bersifat universal (Indahan, 2012). Selanjutnya menurut Priatna (2011: 15), menggambar adalah pembawa pesan yang menarik perhatian dan menggelitik atau bahkan menggugah emosi orang atau massa. Kemudian menurut Minarsih dan Zubaidah (2012: 165), menggambar adalah hasil dari sebuah media yang digerakkan di atas permukaan bidang yang meninggalkan bekas atau jejak gerakan.

Alam semesta merupakan sumber inspirasi objek yang tidak akan habis untuk digambar. Objek di alam itu bisa meliputi flora, fauna, dan alam benda. Keindahan flora, fauna, dan alam benda menjadi sumber inspirasi dan eksplorasi tersendiri dalam menggambar. Menggambar flora, fauna, atau alam benda memiliki teknik dan cara masing-masing. Tidak semua bentuk dapat dibuat dengan teknik dan konsep yang sama.

Adapun pendapat-pendapat dari para ahli mengenai pengertian menggambar yaitu sebagai berikut.