



PUSAT PRESTASI NASIONAL
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN



PANDUAN TEKNIS PELAKSANAAN LKS SMK TINGKAT NASIONAL XXVIII TAHUN 2020

Seni Lukis *Painting*



KATA PENGANTAR

Salah satu dari 4 pilar utama visi Indonesia tahun 2045 adalah pembangunan manusia dan penguasaan IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi), dengan peningkatan taraf Pendidikan rakyat Indonesia secara merata, peran kebudayaan dalam pembangunan, sumbang IPTEK (Ilmu Pengetahuan dan Teknologi) dalam pembangunan, derajat kesehatan dan kualitas hidup rakyat, serta reformasi ketenagakerjaan. Sejalan dengan visi tersebut, dalam peningkatan pendidikan IPTEK (ilmu Pengetahuan dan Teknologi) merata pada era digitalisasi ini, siswa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dituntut tidak saja harus menguasai penggunaan peralatan digital tetapi juga wajib menguasai softskill yang mumpuni.

Karena IPTEK dan komunikasi saling terkait dan tidak bisa dipisahkan, maka pada era digitalisasi disruptif, akan ada pekerjaan baru yang tercipta dan pekerjaan konvensional yang akan hilang. Untuk itu, siswa SMK harus senantiasa meningkatkan kualitas diri dan penguasaan keterampilan agar dapat memenuhi tuntutan pasar kerja, baik di masa kini maupun di masa yang belum kita prediksikan. Pekerjaan – pekerjaan yang selama ini dikerjakan yang sudah ada akan digantikan oleh sistem Artificial Intelligence (AI), otomatisasi atau robot yang dapat mengambil alih beberapa peran kerja manusia. Namun secanggih-canggihnya kemajuan IPTEK, hal yang pasti muskil digantikan oleh AI adalah *softskills* seperti Komunikasi & Empati, Berpikir Kritis, Kreatifitas, Strategi, Pengelolaan Teknologi, instalasi dan maintenance, keterampilan fisik, dan visi & imajinasi. Era digitalisasi maupun otomasi, dapat mengubah struktur ekonomi maupun tenaga kerja di Indonesia, kecuali beberapa pekerjaan yang sulit diotomasi misalnya kemampuan *softskills* (berinteraksi dengan orang lain dan keahlian khusus).

Lomba Kompetensi Siswa (LKS) SMK Tingkat Nasional XXVIII Tahun 2020 ini akan berbeda dengan LKS pada umumnya, dengan munculnya pandemi Covid-19 mendorong Indonesia untuk berubah dan tidak lagi menjalankan pola-pola yang lama. Seluruh lomba-lomba yang diselenggarakan oleh Pusat Prestasi Nasional dilakukan secara daring dengan memperhatikan protokol kesehatan Covid-19. Sisi baik dari tantangan ini adalah siswa SMK diajak untuk bersahabat dan berkolaborasi dengan teknologi daring. Pusat Prestasi Nasional melakukan pembaharuan dengan melaksanakan LKS 2020 secara daring. LKS Tingkat Nasional Tahun 2020 melombakan sebanyak 42 bidang lomba. Diharapkan pada masa pandemi Covid-19 tidak mengurangi semangat siswa untuk berprestasi.

Sehubungan dengan hal tersebut, Pusat Prestasi Nasional, Sekretariat Jenderal, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan ikut mendukung pengembangan kualitas SMK dalam mengikuti perkembangan IPTEK dan memenuhi Visi Indonesia 2045. LKS Tingkat Nasional Tahun 2020 adalah salah satu kegiatan untuk mendorong semangat berprestasi peserta didik SMK yang

diadakan setiap tahun dan sebagai upaya mempromosikan lulusan SMK kepada dunia usaha/dunia industri serta pemangku kepentingan lainnya.

Panduan Teknis LKS SMK Tingkat Nasional XXVIII Tahun 2020 Daring merupakan dokumen pendukung pelaksanaan LKS demi tercapainya kegiatan agar berjalan dengan baik dan dapat memberikan informasi kepada semua pihak yang ikut berpartisipasi dalam pelaksanaan LKS.

Dalam kesempatan ini disampaikan ucapan terimakasih kepada semua pihak yang telah mendukung dalam penyusunan Panduan Teknis pelaksanaan LKS SMK Tingkat Nasional XXVIII Tahun 2020.

Plt. Kepala Pusat Prestasi
Nasional

The image shows a circular official stamp of the National Center for Excellence (Pusat Prestasi Nasional) with a handwritten signature in black ink over it. The stamp contains the text 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN' at the top, 'PUSAT PRESTASI NASIONAL' in the center, and 'NIP.' at the bottom.

Asep Sukmayadi, S.IP., M.Si

NIP. 197206062006041001



DESKRIPSI TEKNIS

DAFTAR ISI

COVER LUAR	i
KATA PENGANTAR	ii
COVER DALAM DESKRIPSI TEKNIS	iv
DAFTAR ISI	
A PENDAHULUAN	6
B STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA	10
C SISTEM PENILAIAN	12
D TEST PROJECT	18
E ALAT	21
F BAHAN	22
G BAHAN PENUNJANG	23
H LAYOUT DAN LUASAN	24
I JADWAL BIDANG LOMBA	26
J KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA	27
Lampiran 1: Proyek Uji LKS	30
Lampiran 2: Format Penilaian	33

A. PENDAHULUAN

A.1. Nama dan Deskripsi Lomba

A.1.1. Nama Bidang Lomba

Painting

A.1.2. Deskripsi Lomba

Painting atau Seni lukis merupakan salah satu cabang karya seni rupa dua dimensi yang bermatra panjang X lebar. Karya ini menjadi media ungkapan ide, gagasan tentang diri dan lingkungannya melalui proses representasi objek (objektifikasi dan subjektifikasi) berupa simbol visual baik realistik maupun nonrealistik. Karya seni lukis ini merupakan media mengungkapkan isi hati dan pikiran-pikirannya dalam bentuk simbol visual. Simbol-simbol visual tersebut dikemas dalam bentuk (figur) maupun warna yang berfungsi sebagai bahasa kedua (bahasa visual). Pemilihan SLR karena teknik melukis **realis** sudah distandarisasikan sejak *Academic Art* (1849) dengan teknik konvensional.

Proyek Melukis realis ini bertema: Dampak Sosial Covid-19

Lomba **Seni Lukis Realis (SLR)** ini berbasis proyek (*project based learning*) yang dibutuhkan oleh masyarakat; sekaligus kompetensi keahlian ini mengadopsi kompetensi tingkat internasional. Dalam lomba SLR ini mengambil subjek kehidupan sehari-hari yang bersinggungan dengan permasalahan pandemi covid 19; sehingga dasar utama materi lomba ini dapat berisi pendidikan karakter, suasana, realitas, dan dilema yang dipandang berperan sebagai objek. Gaya lukisan ini cenderung mengamati dan meniru bentuk-bentuk di alam secara akurat, oleh karenanya mempunyai teknik penciptaan yang khas. Lomba Painting SLR ini mengambil objek 'kondisi nyata yang ada di lingkungannya akibat pandemic covid 19. Karya lukis realis ini direpresentasikan dengan teknik: realis dan gaya Realisme.

A.1.3. Isi Deskripsi Teknis

Proyek Lomba Painting 2020 dengan tajuk Seni Lukis Realis ini mencakup pengetahuan (memahami, menerapkan, dan menganalisis pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya, dan humaniora dalam wawasan kemanusiaan, kebangsaan, kenegaraan, dan peradaban terkait penyebab fenomena

dan kejadian dalam bidang kerja yang spesifik untuk memecahkan masalah). Sedangkan **keterampilan** berisi: mengolah, menalar, dan menyaji dalam ranah konkret dan ranah abstrak terkait dengan pengembangan dari materi, pengetahuan serta teknik melukis yang dipelajarinya di sekolah maupun secara mandiri, bertindak secara efektif dan kreatif, dan mampu melaksanakan tugas spesifik di bawah pengawasan langsung. Secara keseluruhan SLR dalam LKS 2020 berisi:

1. Kemampuan menangkap peristiwa sosial akibat covid 19 (proses sosial dan produk sosial) yang ada di lingkungannya (proses objektivikasi) kemudian dijadikan subjek lukisan (subjektivikasi). Kemampuan ini ditunjukkan dalam presentasi visual (karya seni lukis) yang artistik dan estetik, serta dalam presentasi oral ketika menjelaskan karyanya.
2. Kemampuan mengungkapkan dengan gaya khas (sebagai temuan pribadi); gaya khas ini merupakan kreativitas namun dalam gaya **realis**.
3. Keterampilan mengolah, mengungkapkan dan menyelesaikan subjek dalam bentuk dan warna secara **akurat**.

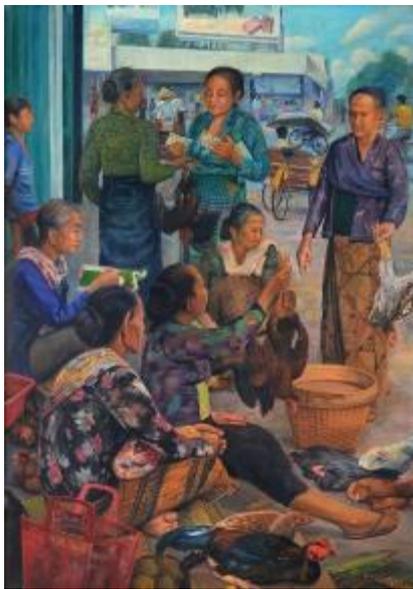
Persiapan melukis realis ini diharapkan secara rutin minimal 3 bulan efektif. Pelatihan teknik berkarya selama 3 bulan sekaligus diberikan sentuhan ide dan kreativitas. Sentuhan ide dapat memanfaatkan referensi tentang seni lukis realis (SLR) seperti dalam **lampiran** (contoh SLR). Setidaknya, peserta lomba telah melakukan magang kepada pelukis atau ahli sesuai dengan bidang dan kemampuan dunia kerja. Pelatihan efektif juga diberikan oleh guru dalam hal objektivikasi berupa ketepatan memilih objek material maupun formal yang dikemas berupa simbol-simbol visual sebagai unsur SLR. Beberapa karya seni lukis di bawah ini adalah contoh jenis SLR, baik dari dalam maupun luar negeri.



‘Pemecah Batu’, karya Gustave Courbette (1849)



“Urbanisasi” Dede Eri Supria (1977)



“Pasar Klaten” Rustamadji (1990)



“Lady with Kebaya” Basoeki Abdullah

Lomba Lukis Realis ini diharapkan mengungkapkan kepekaan terhadap masalah sosial yang ada akibat pandemi covid 19, banyak sekali dampak yang dirasakan dan dialami oleh masyarakat dari berbagai aspek, Objek material maupun objek formal ini menggugah rasa/emosi sehingga dapat menjadi titik besaran menentukan subjek dan tema lukisan. Beberapa contoh pelukis: semasa Renaisans di Barat seperti Gustave Courbet, Honore Daumiere, Camille Corrot, Giotto, maupun di Indonesia di masa perintisan sampai masa kemerdekaan, seperti: Raden Saleh, S. Sudjojono, Subur Doellah, Antonio Blanco, Basuki Abdullah dan masih banyak lagi.

Kemampuan melukis realis dapat diimplementasikan ke dalam berbagai media dan karya seni yang lain, seperti: mural, lukis tekstil, karya lukis sebagai materi dekorasi, ilustrasi buku, maupun poster grafis manual. Dasar penciptaan SLR adalah Seni dan Industri Kreatif, oleh karenanya kompetensi lomba ini pada tingkat mahir yang dipersyaratkan dalam Standar Kompetensi Seni Lukis di SMK.

A.2. Dokumen Terkait

Dokumen ini hanya berisi informasi tentang aspek teknis keterampilan, dokumen lain yang juga harus dipelajari adalah:

- Pendoman lomba,
- Informasi di website panitia:
 - a. Kisi-kisi soal LKS
 - b. Rencana Kerja
 - c. Form Kebutuhan Bahan
 - d. Lembar Ceklis Kebutuhan Bahan

B. STANDAR KOMPETENSI BIDANG LOMBA

Kompetensi yang diujikan dalam proyek SLR pada LKS 2020 meliputi:

- Kompetensi pengetahuan peserta berupa kemampuan menangkap peristiwa sosial akibat gelombang digital berdasarkan pemahaman, pengetahuan yang dimiliki secara komprehensif dan metakognitif.
- Kompetensi keterampilan teknis melukis realis atau sering disebut kerja studio; merupakan kemampuan dalam hal: teknik menggambar model (*style life drawing*), teknik mengungkapkan dalam bentuk seni lukis realis (lihat Kompetensi Inti – KI 3 dan KI 4).

Secara garis besar kompetensi kerja studio dapat dilihat sebagai berikut:

No	Standar Kompetensi	Tujuan	Kriteria	Praktek Modul	Persentase
1.	Menggambar			Modul Gambar dasar	40 %
	a. Menguasai teknik Menggambar Dasar	Kemampuan pemahaman sketsa bentuk dan atau figur	Perspektif, proyeksi bentuk serta sket Model (<i>drawings Model</i>) dan Menggambar Bentuk (<i>Style Life Drawing</i>) yang ditunjukkan dengan ketepatan bentuk dan desain dasar.		
	b.Menguasai bentuk dasar sesuai dengan proporsi	Penguasaan proporsi bentuk dan warna dapat ditunjukkan	Proporsi figur, Ukuran masing-masing bagian model manusia maupun binatang dilihat dari berbagai arah dan sudut pandang secara nyata		
	c. Menguasai Perspektif bentuk dan warna	Perspektif bentuk dan warna, serta kesesuaian.	Ketepatan menggambar bentuk berdasarkan kedudukan objek dan jarak berdasar titik cakrawala.		
	d. Menguasai prinsip penyusunan keseimbangan (<i>balance</i>) dan keselarasan (<i>harmony</i>).	Sebagai dasar menggambar mengacu prinsip kesatuan (<i>unity</i>), keselarasan	Ketepatan memanfaatkan ruang dengan menunjukkan kemampuan sesuai prinsip desain, komposisi, kesatuan (<i>unity</i>),		
2.	Penguasaan			Teknik	30%

No	Standar Kompetensi	Tujuan	Kriteria	Praktek Modul	Persentase
	Teknik Melukis			Melukis	
	a. Mempunyai kemampuan menggores kuas sesuai dengan bentuk.	Menguasai langkah melukis untuk menghasilkan bentuk realis	Menentukan sentuhan akhir (<i>finishing touch</i>): penentuan warna high light, harmoni, kesesuaian frame		
	b. Penguasaan warna	Mampu mencampur warna sesuai dengan objek : spektrum warna.	Mengolah warna sesuai dengan bentuk/figur yang dijadikan objek		
3.	Penampilan akhir yang menarik berdasarkan artistika dan estetika.	Menguasai teknik penampilan dapat menemukan nilai artistika dan estetika	Penataan bentuk, warna dan figur yang divisualkan dapat menunjukkan kemampuan komprehensif, termasuk kreativitas pemberian aksent bentuk, warna, sapuan kuas pada figur lukisan maupun pemilihan pigura sehingga artistik dan estetik	Sentuhan akhir keindahan karya.	30%

Ctt: artistik menunjukkan kesempurnaan tampilan karena kemampuan teknis kerja studio dan estetik ditunjukkan kemampuan menggugah imajinasi bagi yang melihat atau menikmati lukisan.

B.2. Spesifikasi Kompetensi LKS-SMK

Hari		Materi	WSC	Score
1.Pertama 5 jam	Tahap Awal	Menuliskan ide dan gagasan		5
	Melukis Dasar	Mendesain/skets Kanvas Lukisan		10
		Menguasai Alat dan Teknik Lukis		
2.Kedua 5 jam	Melukis Lanjut	Menguasai Teknik Lukis		70
		Menguasai Gaya Lukis		
3.Ketiga 5 jam	Tahap Akhir	Memberi Sentuhan Akhir Lukisan (<i>Finishing Touch</i>)		5
	Presentasi	Presentasi Karya (Pameran)		10
		Presentasi oral		
Jumlah			100%	

C. SISTEM PENILAIAN

Projek lomba seni lukis (*painting*) akan diamati dan dinilai dalam 2 hal: tes kerja studio dan non tes yang terdiri dari penilaian berdasarkan pengamatan (*observasi*) dan wawancara (*interview*);

- Penilaian Tes kerja studio; peserta lomba harus melakukan praktek berkarya secara langsung menciptakan karya seni lukis realis (SLR). Pemahaman aliran yang harus dikuasai terlebih dahulu melalui referensi sejarah perkembangan teknik, presentasi maupun ideologi penciptaan. Hal ini peserta juga harus memahami *trend mode* Seni Lukis dekade tahun 2020 an. Karya seni lukis Realis dapat dinilai berdasarkan tema dan judul yang diajukan, dinilai dan dievaluasi berdasarkan tema dan kemampuan teknik. Bobot penilaian untuk kerja studio adalah 80%.

Penilaian kerja studio ini dilaporkan dalam bentuk laporan kinerja sebagai berikut:

No	Section	%- presentasi
1.	Manajemen dan Organisasi Kerja	20
	Mengetahui dan memahami langkah melukis realis berdasarkan teknik konvensional yang diperoleh Dapat melaksanakan prosedur melukis sesuai dengan karakter teknik melukis SLR	
2.	Interpretasi Objek Material dan Formal *) berupa peristiwa sosial yang terjadi di lingkungannya	40
	Mengetahui dan memahami konsep: objek material dalam peristiwa sosial serta merasakannya sebagai objek formal yang dapat menggugah ide penciptaan karya SLR Dapat melaksanakan: 1. Memilih dan mengubah objek alami menjadi simbol-simbol visual yang terbaca sebagai bahasa visualnya 2. Memilih dan mengubah objek alami berdasarkan imajinasi bentuk dan warna	
3.	Prinsip Desain untuk Penciptaan	30
	Mengetahui dan memahami tata laku penciptaan berdasarkan prinsip desain Dapat menerapkan prinsip desain dalam penciptaan karya SLR: 1. Komposisi	

	2. Harmoni 3. Keseimbangan 4. Ritme	
4.	<i>Finishing Touch</i>	10
	Mengetahui dan memahami prinsip penampilan yang sesuai dengan karakter SLR Dapat memberi sentuhan terakhir kekurangan dalam penyelesaian karya SLR: 1. Memberi sentuhan dan tambahan bentuk, warna pada lukisan sehingga menjadi lebih mempunyai nilai estetik 2. Pemberian cat atau bahan penutup karya sehingga menjadi lebih mempunyai nilai estetis dan nilai jual lukisan. 3. Pemilihan Figura (<i>Frame</i>) yang sesuai jenis dan warna keseluruhan karya.	
Jumlah		100%

Keterangan:

*) objek material adalah objek yang ditangkap oleh mata; objek formal adalah objek yang dapat ditangkap oleh perasaan dan pikiran dengan menginterpretasikan objek material di atas.

- Penilaian **Non tes** berupa pengamatan kinerja peserta lomba pada waktu berkarya seni lukis dan dapat diungkapkan mengatasi kesulitan melalui observasi dan wawancara (maksimal 120 menit/ 2 jam). Non-tes merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan Tim Juri secara informal terhadap proses berkarya, seperti: kemampuan mencampur warna, desain awal terhadap karya akhir. Tes ini bertujuan untuk menghindari kesalahan persepsi bagi penilai pada waktu mengamati dan menilai proses berkarya; salah satu contohnya adalah dengan membandingkan antara gagasan awal terhadap hasil kerja studio (*studio practices*). Dalam hal ini peserta lomba *painting* mempresentasikan karyanya tentang objektivasi ide dan gagasan (objek yang dilukis) untuk memberi kejelasan subjek (*figur*) serta menunjukkan prinsip keindahan (estetika) dan teknik yang digunakan. Wawancara ini bertujuan untuk menyamakan penilai dengan peserta lomba. Penilaian diarahkan kepada kemampuan mengungkapkan peristiwa, gagasan serta perasaan dalam bentuk simbol visual berdasarkan kemampuan peserta didik.

- Wawancara: untuk menguatkan pengetahuan tentang penciptaan dilakukan wawancara adalah tes untuk mengetahui tingkat kemampuan teknik, apresiasi karya seni rupa, serta pemahaman tentang simbol-simbol rupa yang digunakan dalam karya seni rupa. Wawancara dipandu dengan proposal tertulis yang diajukan sebelum berkarya.

C.1 Skema Penilaian

No	Modul	Kriteria/ Sub- Kriteria	Hari	Subyektif*)	Obyektif*)	Total
1.	A	Proposal	1			
2.	B	Sketsa	1			
3.	C	Melukis	2			
4.	D	Finishing Touch	3			
5.	E	Presentasi Karya dan Oral	3			

C.2 Kriteria toleransi pengukuran :

C.2.1 Kriteria Penilaian

Penilaian LKS-SMK menggunakan ketentuan yang telah ditetapkan panitia, yaitu dua jenis, yaitu subyektif dan obyektif. Penilaian subyektif dilakukan dengan cara pengamatan proses maupun hasil. Untuk memudahkan justifikasi disediakan kriteria penilaian. Sedangkan penilaian obyektif didasarkan pada pengukuran kriteria.

C.2.2 Skema Penilaian

Skema penilaian menjelaskan tentang aturan dan bagian yang akan dinilai dalam lomba melalui proyek uji yang dikerjakan peserta serta proses penilaian. Skema penilaian dalam LKS-SMK dipergunakan untuk mengukur keterampilan peserta dalam mengerjakan proyek uji. Aspek penilaian dikembangkan berdasarkan spesifikasi kompetensi LKS-SMK dan pembobotan yang telah ditetapkan.

C.3. Penilaian terhadap karya terdiri dari

Penilaian bentuk (kontur karya), berupa:

Penilaian terhadap karya seni dilakukan dengan dua pendekatan: (1) pendekatan analitis dan (b) pendekatan *ganzheit* (global). Pendekatan analitis digunakan untuk menilai bagian per bagian karya seni lukis realis (SLR) sesuai dengan masing-masing

objek; bisa berupa figur tunggal, figur banyak (kelompok) dengan perbedaan bentuk, serta figur dramatis cerita lengkap dengan beberapa figur. Tujuan penilaian analitis adalah mendiagnosis kesulitan mengemukakan ide dalam karya visual, oleh karenanya harus menggunakan rubrik penilaian khusus.

Penilaian analitis dilengkapi dengan penilaian *ganzheit* untuk melihat secara keseluruhan (global dan komprehensif), sehingga dapat menunjukkan nilai estetika dan artistika. Nilai estetika adalah nilai yang mampu membangkitkan suasana menginterpretasi bentuk, warna, peristiwa (cerita) yang ada dalam lukisan tersebut. Penilaian ini akan membangkitkan apresiasi, sedangkan artistika adalah nilai emosi yang dapat membangkitkan rasa senang dan tidak senang. Nilai ini dibantu oleh penataan bentuk, warna serta pemilihan objek, sehingga penikmat merasa berada di dalamnya. Kedua penilaian ini tidak dapat dipisahkan dalam rubrik, namun dapat ditunjukkan oleh kemampuan prinsip desain dalam berkarya.

C.3.1 Penilaian Analitis

No	Materi Penilaian	Keterangan
1.	Figur	<ul style="list-style-type: none"> - Proporsi tubuh manusia - Realitas atau kemiripan dengan bentuk alamnya - Menunjukkan karakter pada tubuh, wajah maupun perangai yang digambarkan - Rasional dengan anatomi dan perspektif bentuk - Penguatan aksent-aksent dengan sinar dan posisi terhadap <i>background</i> - Menunjukkan keplastisan tubuh, asesoris serta properti.
2.	<i>Back ground</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mampu menguatkan subjek yang diangkat dalam tema lukisan: warna maupun <i>backdrop</i> - Tidak menunjukkan emosional yang menyebabkan figur subjek terkabur - Tidak berlebihan dalam hal warna, bentuk maupun sapuan kuasnya.
3.	Warna dan Pewarnaan	<ul style="list-style-type: none"> - Warna-warna mampu membangkitkan cerita (menyemangati figur terhadap cerita atau dramatika). - Warna merupakan olahan yang ditimbulkan oleh interpretasi berdasarkan imajinasi - Warna-warna berkesan matang, artinya warna tersebut melalui olahan dan percampuran yang sesuai dengan tema, karakter objek dan komposisi secara keseluruhan. - Warna-warna mampu mewakili simbol visual
4.	Prinsip Desain (penyusunan)	<ul style="list-style-type: none"> - Merupakan kesatuan dari tema sehingga menghasilkan bentuk atau cerita dramatika

No	Materi Penilaian	Keterangan
		<ul style="list-style-type: none"> - Mampu mewujudkan komposisi yang harmonis diantara figur utama, figur pendukung (<i>casting</i>) bentuk. - Mampu mewujudkan <i>eye catcher/ center of interest</i>
5.	Unsur pendukung	<ul style="list-style-type: none"> - Kesatuan karya terhadap pigura dan <i>finishing touch</i> - Peletakkan nama terhadap komposisi pada umumnya (kesesuaian warna, bentuk, tipografi serta posisi)

C.3.2 Penilaian *Ganzheit*

Unsur-unsur dalam penilaian *ganzheit* adalah: Kemampuan mengungkapkan tema sosial yang realistis, komposisi (komprehensif): warna, bentuk, figur, background, harmonis keseluruhan, menunjukkan karakter lukisan, menunjukkan kemampuan menyimbolkan tema, menunjukkan drama dalam lukisan, menggugah emosi penikmat.

C. 3. 3 Penilaian Proses

Penilaian perilaku atau proses dalam berkarya dilakukan dengan melihat secara langsung proses berkarya. Hal ini perlu dilakukan sebagai pertimbangan, karena proses melukis merupakan proses mengungkapkan perasaan yang terkonsentrasi. Jika, proses tersebut terhambat oleh sesuatu hal akan menyebabkan konsentrasi membias dan hasil akhir akan menurun. Penilaian proses ini diharapkan dapat melihat kesulitan dan mencari jalan keluarnya; dalam hal ini akan membantu peserta lomba mempertimbangkan nilai akhir.

C. 3. 4 Penilaian Penampilan

Projek lomba Seni Lukis Realis dipersyaratkan menulis proposal, penulisan dapat berkonsultasi kepada Guru, dan ditampilkan pada *waktu technical meeting*. Proposal penciptaan karya ditulis dengan ketentuan isi sebagai berikut:

- **Deskripsi karya:** adalah penjelasan karya secara umum berisi judul karya, ide bentuk, menjelaskan figur, cerita seluruh adegan dengan objek lain yang ditampilkan. Peserta menerangkan bentuk berdasarkan cerita yang melatarbelakangi, Teknik melukis dan menemukan unsur baru dalam karya dan menjelaskan langkah, bahan dan alat melukis. Penulisan deskripsi karya ini merupakan langkah awal, bentuknya seperti intisari atau abstrak lukisan.

- **Ketentuan teknis penulisan:**

- Jumlah kata dalam uraian proposal tidak lebih dari 200 kata.
- Ditulis di atas kertas folio A4 S
- Jenis huruf (*font size*) 12 pt Arial (normal) dan spasi 1,5
- Ukuran margin: 4 cm untuk margin tepi atas dan kiri (**A**), dan 3 cm untuk margin kanan dan bawah (**B**).
- Lihat susunan proposal:

The diagram shows a rectangular box representing a proposal form. The layout is as follows:

- At the top, a vertical double-headed arrow is labeled **(A)**, indicating the top margin.
- On the left side, a horizontal double-headed arrow is labeled **(A)**, indicating the left margin.
- The form contains the following fields, each followed by a dotted line for text entry:
 - Nama peserta
 - No peserta
 - Judul
 - Tahun
 - Ukuran
 - Material/ bahan
 - Teknik
 - Deskripsi Karya
- On the right side, a horizontal double-headed arrow is labeled **(B)**, indicating the right margin.
- At the bottom right, a vertical double-headed arrow is labeled **(B)**, indicating the bottom margin.

D. TEST PROJECT

Petunjuk Umum

Untuk mengerucutkan konsep, perosedur dan tatalaku berkarya seni (penciptaan karya seni) perlu dibuat rancangan keterampilan sebagai berikut:

Tugas	<p>LKS bidang keahlian <i>painting</i> tahun 2020 meminta peserta lomba menciptakan satu buah karya Seni Lukis Realis (SLR) dengan teknik khusus realis. Teknik yang diharapkan muncul dari lomba ini adalah kemampuan memodifikasi (mengubah, menggubah, mendeformasi bentuk alami) menjadi bentuk simbol ekspresi. Dalam menampilkan keterampilan teknik diharapkan muncul kesan kuas atau sapuan (<i>brush stroke</i>) dan mengolah warna berdasarkan jenis cat acrylic. Kinerja keseluruhan, peserta lomba diharapkan mampu menciptakan daya tarik (artistik dan estetik) karya SLR. Untuk itu peserta lomba diharapkan mampu menguasai prinsip penciptaan karya Seni Lukis Realis. Metoda penciptaan bervisi objek visual dan plastis dua dimensi dengan tema “Melalui Seni Lukis Realis peserta mampu mengungkap kondisi sosial dampak covid-19”;</p> <p>Peserta bebas memanfaatkan kanvas yang tersedia untuk digunakan dengan teknik realis; dan peserta diperbolehkan memposisikan kanvas berdasarkan format <i>portrait</i> maupun <i>landscape</i>. Gaya lukisan realis dituntut jelas, proporsional, dan mampu mengungkapkan kondisi sosial berdasarkan interpretasi terhadap lingkungan. Dengan sasaran kreatif, ekspresif, inovatif dan kebaruan (<i>novelty</i>) berupa pengambilan figur, bentuk dan warna. Peserta diperbolehkan membawa bahan tambahan dan penunjang karya seperti pigura (<i>frame</i>) berwarna netral (hitam, aerosol atau yang lain).</p>
Waktu	15 jam, terdiri: 13 jam berkarya (<i>studio practices</i>) dan 1 jam wawancara (<i>untuk semua peserta</i>).
Jumlah	1 (satu) buah
Ukuran	70 X 90 cm

D.1 gambaran Proyek Uji

No:	Kegiatan	Kesulitan	Pemecahan masalah
1.	Skets awal (bentuk, komposisi dan kesatuannya)		
2.	Pewarnaan		
3.	Penguasaan medium kanvas		
4.	Penguasaan peralatan		
5.	Penambahan bentuk, warna dan ekspresi sapuan kuas		
6.	Sentuhan Akhir (<i>Finishing touch</i>)		

D.2 Sub Kriteria

Sub kriteria adalah uraian lebih lengkap tentang aspek yang akan dinilai terkait dengan proyek uji.

- Kemampuan teknik berkarya (A), menampilkan sebuah karya *painting* berstandar kompetensi SMK, misalnya : penguasaan teknik berkarya yang meliputi warna, bentuk, irama, garis, dan penguasaan teknik sapuan dan penciptaan (nilai 25)
- Kemampuan mengolah bentuk dan warna yang tepat, sesuai dengan objek yang bergaya realis. Kemiripan objek dengan keterampilan teknik mengolah bentuk figure dan warna untuk presentasi yang memenuhi standar; (nilai 50)
- kemampuan teknik berkarya dan penguasaan realitas bentuk dan warna yang berstandar Nilai Artistik dan Estetik. Karya ini siap dipamerkan (75)
- Ketiga point diatas sudah mempunyai standar lelang dan nilai jual yang tinggi dan mempunyai target di dunia industri kreatif. (nilai 100)

D.3 Aspek

Terdapat 3 aspek yang akan dinilai: Aspek Karya, Aspek Keterampilan Berkarya, Aspek Misi Penciptaan; Ketiga aspek ini menyatu dalam karya dan tidak terpisahkan; untuk mengetahui aspek tersebut dilakukan wawancara . Setiap kriteria dirumuskan dalam aspek penilaian yang memungkinkan diamati atau diukur, melalui wawancara:

No	Materi Wawancara	Keterangan
1.	Ide dan gagasan lukisan anda?	
2.	Konsep penciptaan: aliran dan gaya akhir yang mempengaruhi?	
3.	Teknik yang digunakan, konvensional, inkonvensional. Jika inkonvensional menggunakan bahan apa saja?	
4.	Model penampilan: standar pameran seni lukis atau yang lain, mengapa?	
5.	Kedudukan estetika yang akan dicapai?	
6.	Objek yang dijadikan subjek lukis: benda atau peristiwa? Mengapa?	
7.	Bentuk simbol yang ditampilkan seperti apa?	
8.	Pengembangan seni lukis sebagai bidang profesi nantinya seperti apa?	
	Total	

Keterangan: masing-masing item pertanyaan diberi range 1-10

$$\frac{\text{Total}}{8} = \text{Nilai akhir}$$

D.4. Penilaian Subyektif (Penilaian Nontest)

Penilaian subyektif dilakukan untuk proses kerja dan hasil kerja yang berdasarkan pengamatan atau jastifikasi juri. Penilaian subyektif memerlukan kriteria (rubrik) untuk membantu proses penilaian. Skala berjenjang jastifikasi Penilai:

- D dengan nilai 25
- C dengan nilai 50
- B dengan nilai 75
- A dengan nilai 100

Secara keseluruhan dapat digambarkan dalam rubrik Penilaian berjenjang

No	Keterjuaan Tinggi	Nilai Artistik dan Estetik	Penguasaan Bentuk	Teknik berkarya
A	Nilai 100			
B		Nilai 75		
C			Nilai 50	
D				Nilai 25

E. ALAT

Ketentuan Umum

Semua peralatan dan bahan secara standar dengan medium kanvas serta cat akrilik disediakan sendiri. Peserta diperkenankan menambah bahan sesuai dengan karakter lukisan.

E.1 Daftar Sarana Prasarana yang disediakan peserta lomba

Alat dan bahan yang harus disiapkan oleh panitia untuk kebutuhan 1i peserta meliputi:

No.	Nama Alat	Spesifikasi	Jumlah
1.	Standar lukis (Easel)	Kayu, ukuran tinggi 1,5 meter	1 Pcs
2.	Kursi duduk	standar untuk lukis	1 Unit
3.	Stepler gun	tembak, ukuran 3 cm	3 Unit
4.	Frame untuk kanvas (pigura kayu)	Ukuran dalam 70cm X 90 cm (span ram)	1 Unit
5.	Pisau palet	standar	1 Unit
6.	Meja kecil	Untuk meletakkan alat dan bahan	1 unit
7.	Lampu penerangan	Menyesuaikan (peserta bisa melukis di indoor maupun outdoor)	menyesuaikan
8.	Tripod smartphome		3 pcs
9.	Kamera web camp		3 buah

Catatan: Alat yang dilarang digunakan

Alat yang tidak boleh dipergunakan untuk lomba: (1) pantograph untuk memperbesar gambar, (2) Air brush, cat minyak, cat air.

F. BAHAN

No	Nama	Spesifikasi	Banyak
1.	Tissue rol	Standar toko	2 gulung
2.	Kain pel/ Lap pel	standar toko	3 lembar
3.	Serbet	standar toko	1 Pcs
4.	Sapu	standar	3 Pcs
5.	Isi stapler gun	Ukuran 3 cm,	5 Pcs
6.	sendok sayur stainless steel	standar pabrik	6 Pcs
7.	Piring plastik	ukuran piring makanan	198 Pcs
8.	Cutter	ukuran besar. Untuk kayu	6 Pcs
9.	Gunting	sedang	6 Pcs
10.	Keranjang sampah	Plastik sedang	1 Pcs
11.	Isi stapler gun	Ukuran 3 cm,	5 Pcs
12.	Kanvas	70 x 90 cm	1 Pcs
13.	Kuas lukis ujung rata	No: 2	1 Pcs
		No: 4	1 Pcs
		No: 6	1 Pcs
		No: 7	1 Pcs
		No: 9	1 Pcs
		No: 11	1 Pcs
		Eterna 3 Dim	1 Pcs
14.	Palet lukis	bahan tripleks (standar toko)	1 Pcs
15.	Mangkok plastik	sedang diameter 8 cm	5 Pcs
16.	Gayung kecil	diameter 15 cm	1 Pcs
17.	Mangkok	Plastik diameter 12 cm	1 Pcs
18.	Ember sedang	diameter 30 cm	3 Pcs

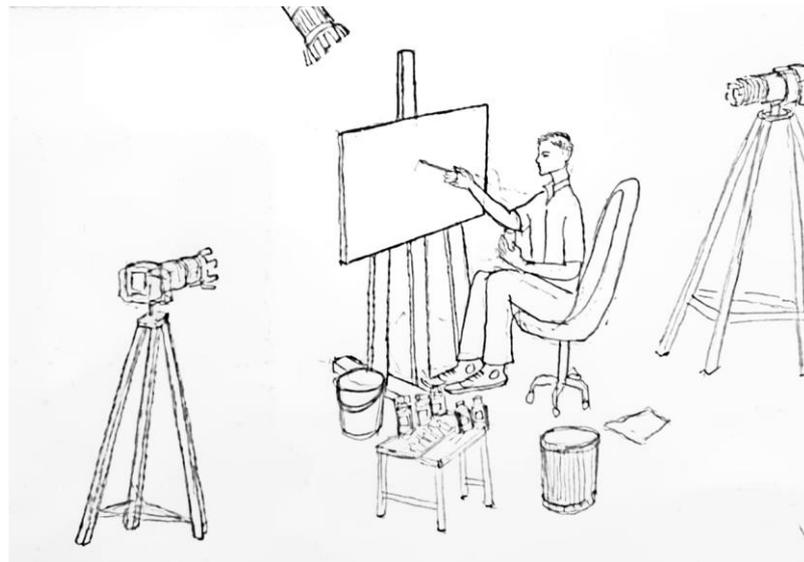
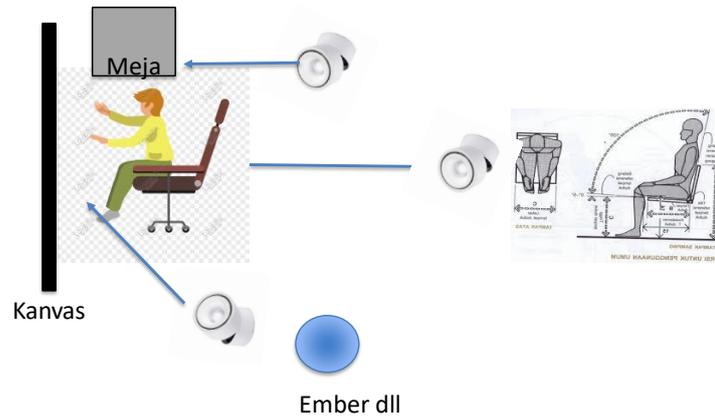
G. BAHAN PENUNJANG

No	Nama Bahan	Spesifikasi	Jumlah	Satuan
1	Pensil	2B	3	Buah
2	Penghapus pensil	Putih,kecil	3	Buah
3	Ballpoint	Hitam	3	Buah
4	Blocknote	B5, Bergaris	3	Buah
5	Stofmap folio	Plastik	3	Buah
6	Meteran	Plastik, 1.5 M	3	Buah
7	Paket data	60 GB x 3 Juri	3	Paket
8	Laptop		3	Buah
9	Headset	ada microphone	3	Buah
10	Rol Kabel	Panjang 10 M	3	Buah
11	flasdisk	128 GB x 3 Juri	3	Buah
12	Listrik	900 watt/1300 watt x 3 Juri x 4 hari	12	Hari

H. LAYOUT

Lay out lomba dapat dilihat pada website:

Layout Lomba dari Rumah



Catatan:

1. jika lokasi berada di luar ruang(seperti teras) mohon disesuaikan dengan penyorotan,
2. dimohon terdapat 3 kamera (web cam) yang dihubungkan dengan ponsel agar dapat dilihat secara keseluruhan proses berkarya; samping kanan dan kiri untuk memantau kinerja mencampur cat dan mengadakan eksplorasi bahan atau bentuk
3. kamera yang diletakkan di belakang peserta lomba untuk memantau seluruh kegiatan.

G.2. Tabel Kebutuhan Bahan untuk Layout

No	Tool / Equipment	Quantity	Keterangan
1	Aplikasi zoom (untuk technical meeting, wawancara, dan praktek)	1	Masing-masing peserta menginstal aplikasi zoom.
2	Kamera smartphone	3	Disiapkan peserta dan pembimbing
3	Jaringan/ kuota internet	30 Gb	Diberikan oleh panitia
4	Tripod smartphone	2	Untuk memasang kamera smartphone

1. Dibutuhkan 3 buah Smartphone (lengkap dengan tripod) high spec disertai dengan koneksi internet yang stabil (tidak buffering). Dua buah Smartphone dipasang sesuai gambar,
2. Spesifikasi Smartphone : minimal Video 1280 x 720 @30FPS (setara dengan kualitas gambar HD 720p), dengan storage minimal 16 Gb.ii.1920 x 1080 @30 FPS (setara dengan kualitas gambar FHD), dengan storage minimal 32 Gb.
3. Smartphone di lengkapi dengan aplikasi zoom
4. Penamaan di aplikasi ZOOM mengikuti aturan Nama Provinsi _ 1. Contoh: BALI_1, BALI_2, BALI_3 (Tim Teknis atau Pembimbing)
5. Selama pelaksanaan lomba, smartphone tidak boleh mati karena baterai habis atau koneksi terputus.

H JADWAL BIDANG LOMBA

JAM	KEGIATAN	KETERANGAN
Hari I		
08.00 – 09.00	Presentasi Proposal Projek	Menyesuaikan
09.00 – 13.00	Praktek Melukis Dasar	Di depan kanvas
Hari II		
08.00 – 13.00	Praktek Melukis	-
Hari III		
08.00 - 10.00	Menyelesaikan praktek melukis	
10.00 -12.00	Finishing Touch	
12.00 – 13.00	Presentasi oral (Wawancara jika perlu) dan Presentasi karya (Pameran)	Wawancara atau overview Lomba LKS Seni Lukis

Catatan:

Technical meeting dilaksanakan seminggu sebelum pelaksanaan lomba, melalui zoom meeting diatur oleh panitia.

J. KEBUTUHAN LAIN DAN SPESIFIKASINYA**J.1. Kebutuhan Juri untuk Menilai**

No	Tool / Equipment	Keterangan
1	Aplikasi zoom (untuk technical meeting, wawancara, dan praktek)	Disiapkan panitia
2	Laptop/ PC	Disiapkan oleh masing- masing juri
3	Jaringan/ kuota internet	30 Gb disiapkan oleh sekolah
4	Tripod smartpone	Untuk para juri

LAMPIRAN 1: Proyek Uji LKS

Tugas : LKS bidang keahlian *painting* tahun 2020 meminta peserta lomba menciptakan satu buah karya Seni Lukis Realis (SLR) dengan teknik khusus realis. Teknik yang diharapkan muncul dari lomba ini adalah kemampuan memodifikasi (mengubah, menggubah, mendeformasi bentuk alami) menjadi bentuk simbol ekspresi. Dalam menampilkan keterampilan teknik diharapkan muncul kesan kuas atau sapuan (*brush stroke*) dan mengolah warna berdasarkan jenis cat (*oil painting* maupun *acrylic*). Kinerja keseluruhan, peserta lomba diharapkan mampu menciptakan daya tarik (artistik dan estetik) karya SLR. Untuk itu peserta lomba diharapkan mampu menguasai prinsip penciptaan karya Seni Lukis Realis. Metoda penciptaan bervisi objek visual dan plastis dua dimensi dengan tema “Melalui Seni Lukis Realis peserta mampu mengungkap kondisi sosial dampak covid-19”;

- Peserta bebas memanfaatkan kanvas yang tersedia untuk digunakan dengan teknik realis; dan peserta diperbolehkan memposisikan kanvas berdasarkan format *portrait* maupun *landscape*
- Gaya lukisan realis dituntut jelas, proporsional, dan mampu mengungkapkan kondisi sosial berdasarkan interpretasi terhadap lingkungan.
- Sasaran kreatif, ekspresif, inovatif dan kebaruan (*novelty*) berupa pengambilan figur, bentuk dan warna.
- Peserta diperbolehkan membawa bahan tambahan dan penunjang karya seperti pigura (*frame*) berwarna netral (hitam, aerosol atau yang lain) ataupun memanfaatkan medium serta bahan yang sudah disediakan oleh panitia.

Waktu maksimal 15 jam, terdiri: 14 jam berkarya (*studio practices*) dan 1 jam wawancara (*untuk semua peserta*).

Jumlah 1 (satu) buah

Ukuran 70 X 90 cm ukuran disesuaikan dengan *span-ram* yang disediakan

LAMPIRAN 2:**FORMAT PENILAIAN**

Projek lomba seni lukis (*painting*) akan diamati dan dinilai dalam 2 hal: tes kerja studio dan non tes yang terdiri dari penilaian berdasarkan pengamatan (*observasi*) dan wawancara (*interview*);

- Penilaian Tes kerja studio; peserta lomba harus melakukan praktek berkarya secara langsung menciptakan karya seni lukis realis (SLR). Pemahaman aliran yang harus dikuasai terlebih dahulu melalui referemsi sejarah perkembangan teknik, presentasi maupun ideologi penciptaan. Hal ini peserta juga harus memahami *trend mode* Seni Lukis dekade tahun 2020 an. Karya seni lukis Realis dapat dinilai berdasarkan tema dan judul yang diajukan, dinilai dan dievaluasi berdasarkan tema dan kemampuan teknik. Bobot penilaian untuk kerja studio adalah 80%.

Penilaian kerja studio ini dilaporkan dalam bentuk laporan kinerja sebagai berikut:

Section		%presentasi
1.	Manajemen dan Organisasi Kerja	20
	Mengetahui dan memahami langkah melukis realis berdasarkan teknik konvensional yang diperoleh Dapat melaksanakan prosedur melukis sesuai dengan karakter teknik melukis SLR	
2.	Interpretasi Objek Material dan Formal *) berupa peristiwa sosial yang terjadi di lingkungannya	40
	Mengetahui dan memahami konsep: objek material dalam peristiwa sosial serta merasakannya sebagai objek formal yang dapat menggugah ide penciptaan karya SLR Dapat melaksanakan: D. Memilih dan mengubah objek alami menjadi simbol-simbol visual yang terbaca sebagai bahasa visualnya E. Memilih dan mengubah objek alami berdasarkan imajinasi bentuk dan warna	

Section		% presentasi
3.	Prinsip Desain untuk Penciptaan	30
	<p>Mengetahui dan memahami tata laku penciptaan berdasarkan prinsip desain</p> <p>Dapat menerapkan prinsip desain dalam penciptaan karya SLR:</p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Komposisi 6. Harmoni 7. Keseimbangan 8. Ritme 	
4.	<i>Finishing Touch</i>	10
	<p>Mengetahui dan memahami prinsip penampilan yang sesuai dengan karakter SLR</p> <p>Dapat memberi sentuhan terakhir kekurangan dalam penyelesaian karya SLR:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Memberi sentuhan dan tambahan bentuk, warna pada lukisan sehingga menjadi lebih mempunyai nilai estetik 2. Pemberian cat atau bahan penutup karya sehingga menjadi lebih mempunyai nilai estetik dan nilai jual lukisan. 3. Pemilihan Pigura (<i>Frame</i>) yang sesuai jenis dan warna keseluruhan karya. 	
	Jumlah	100%

Keterangan:

*) objek material adalah objek yang ditangkap oleh mata; objek formal adalah objek yang dapat ditangkap oleh perasaan dan pikiran dengan menginterpretasikan objek material di atas.

- Penilaian Non tes berupa pengamatan kinerja peserta lomba pada waktu berkarya aseni lukis dan dapat diungkapkan mengatasi kesulitan melalui observasi dan wawancara (120 menit/ 2 jam). Non-tes merupakan kegiatan penilaian yang dilakukan Tim Juri secara informal terhadap proses berkarya, seperti: kemampuan mencampur warna, desain awal terhadap karya akhir. Tes ini bertujuan untuk menghindari kesalahan persepsi bagi penilai pada waktu mengamati dan menilai proses berkarya; salah satu contohnya adalah dengan membandingkan antara gagasan awal terhadap hasil kerja studio (*studio practices*). Dalam hal ini peserta lomba *painting* mempresentasikan karyanya tentang objektivasi ide dan gagasan (objek yang dilukis) untuk memberi kejelasan subjek (*figur*) serta menunjukkan prinsip keindahan (estetika) dan teknik yang digunakan. Wawancara ini bertujuan untuk menyamakan penilai dengan peserta lomba. Penilaian diarahkan kepada kemampuan mengungkapkan peristiwa, gagasan serta perasaan dalam bentuk simbol visual berdasarkan kemampuan peserta didik.

Gambaran kompetensi siswa dalam kegiatan penciptaan SLR sebagai berikut:

No:	Awal	Proses berlangsung	Akhir
1.			
2.			
3.			

- Wawancara: untuk menguatkan pengetahuan tentang penciptaan dilakukan wawancara adalah tes untuk mengetahui tingkat kemampuan teknik, apresiasi karya seni rupa, serta pemahaman tentang simbol-simbol rupa yang digunakan dalam karya seni rupa. Wawancara dipandu dengan proposal tertulis yang diajukan sebelum berkarya.