

BAB IV

GAMBARAN UMUM OBJEK PENELITIAN

4.1. Sejarah Institut Seni Indonesia Surakarta

Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta adalah salah satu perguruan tinggi negeri seni di bawah pembinaan Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Riset Teknologi dan Pendidikan Tinggi. ISI Surakarta pada mulanya adalah sebuah perguruan tinggi setingkat akademi dengan nama Akademi Seni Karawitan Indonesia (ASKI) Surakarta.

Setelah ASKI, lembaga ini berubah nama menjadi Sekolah Tinggi Seni Indonesia (STSI) Surakarta. Terakhir, pada tahun 2006 berubah status menjadi Institut Seni Indonesia (ISI) Surakarta, ditandai dengan Peraturan Presiden Nomor 77 Tahun 2006, dan diresmikan oleh Menteri Pendidikan Nasional Prof. Dr. Bambang Sudibyo pada tanggal 11 September 2006 di pendopo ISI Surakarta.

Organisasi dan Tata Kerja (OTK) ISI Surakarta telah mendapat pengesahan Menteri Pendidikan Nasional dengan terbitnya Peraturan Mendiknas Nomor 45 Tahun 2007. ISI Surakarta saat ini memiliki dua Fakultas, yaitu Fakultas Seni Pertunjukan dan Fakultas Seni Rupa dan Desain.

Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) terdiri dari lima Jurusan/Program Studi: Seni Karawitan, Etnomusikologi, Seni Pedalangan, Teater dan Seni Tari.

Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) terdiri dari delapan Jurusan/Program Studi: Kriya Seni, Televisi dan Film, Seni Rupa Murni, Desain Interior, Fotografi, Desain Komunikasi Visual, Batik, Keris dan Senjata Tradisional.

ISI Surakarta memiliki dua kampus, yaitu Kampus I di Ketingan untuk Fakultas Seni Pertunjukan (FSP) serta Program Pascasarjana (PPs), dan Kampus II di Mojosongo untuk Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD).

4.2. Program Studi Kriya Seni

4.2.1. Visi

Jurusan S1 Kriya Seni mampu berperan sebagai salah satu pusat kajian dan penciptaan karya seni kriya yang bersumber dari nilai-nilai budaya nusantara.

4.2.2. Misi

1. Menghasilkan SDM yang menguasai konsep pengkajian dan penciptaan seni yang berpijak pada nilai-nilai budaya nusantara.
2. Menghasilkan SDM yang unggul dan profesional di bidang kajian ilmiah serta penciptaan karya seni secara kreatif dan inovatif.
3. Menghasilkan SDM yang adaptif terhadap perubahan ipteksosbud dalam masyarakat.

4.2.3. Tujuan

Jurusan Kriya Seni bertujuan menghasilkan sarjana yang memiliki:

1. Kepribadian indonesia dan wawasan yang bersumber pada nilai-nilai budaya nusantara serta tanggap terhadap perkembangan IPTEK.
2. Kemampuan di bidang pengkajian (keilmuan) khususnya seni kriya dan desain sebagai landasan analisis karya.
3. Kemampuan teknik garap dalam mewujudkan karya seni kriya secara kreatif dan inovatif.
4. Kemampuan berwirausaha baik secara mandiri/kelompok serta dapat bekerjasama dalam kehidupan bermasyarakat.

4.2.4. Kompetensi

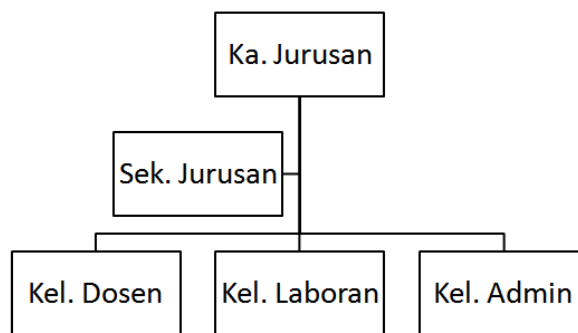
Melalui pendidikan Jurusan S1 Kriya Seni diharapkan seorang lulusan dapat menggunakan ilmu seni rupa dan desain serta kemampuan ketrampilan, penalaran berkarya menggunakan *transferable skills* dalam rangka mengidentifikasi dan menganalisis dan menciptakan karya seni dan menawarkan berbagai alternatif pemecahan permasalahan. Diantara kompetensi yang diharapkan dapat dicapai lulusan adalah sebagai berikut:

1. Mampu menghasilkan dan mengekspresikan beragam gagasan ke dalam berbagai bentuk karya seni .

2. Mampu mengkaji dan menganalisis beragam fenomena seni dan budaya.
3. Mampu menyajikan karya seni secara kreatif, inovatif, dan profesional.
4. Mampu mengelola beragam kegiatan seni dan budaya.

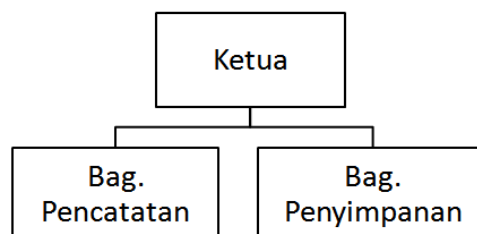
4.3. Struktur Organisasi Jurusan Kriya Seni

Dengan adanya struktur organisasi yang baik maka akan memudahkan dalam mencapai sasaran kerja yang optimal. Berikut adalah struktur organisasi jurusan Kriya Seni ISI Surakarta.



Gambar 4.1. Struktur Organisasi Jurusan Kriya Seni

Berikut adalah struktur organisasi pengelola arsip karya seni di jurusan Kriya Seni.



Gambar 4.2. Struktur Organisasi Pengelola Arsip Karya Seni Patung

4.3.1. Tugas Pengelola Arsip Karya Seni Patung

1. Ketua

- 1) Melakukan koordinasi dengan bagian pencatatan dan penyimpanan terkait dengan pantauan terhadap proses penerimaan, pencatatan dan penyimpanan karya seni yang diterima.
- 2) Membuat laporan tentang aktivitas pengelolaan arsip karya seni kepada Ketua Jurusan.

2. Bagian Pencatatan

- 1) Menerima dan mencatat informasi dari karya seni yang diserahkan oleh kontributor.
- 2) Membuat bukti penyerahan karya yang akan diberikan kepada kontributor.

3. Bagian Penyimpanan

- 1) Menyimpan karya seni yang diterima ke dalam ruangan khusus di Jurusan Kriya Seni
- 2) Merawat dan menjaga karya seni agar tidak rusak.
- 3) Menyiapkan karya seni apabila akan digunakan sebagai referensi oleh masyarakat kampus.

4.4. Pengelolaan Arsip Karya Seni Patung di Jurusan Kriya Seni

Karya seni patung yang disimpan di jurusan Kriya Seni merupakan koleksi lembaga yang diperoleh dari kegiatan akademik seperti tugas kuliah, tugas akhir mahasiswa dan penelitian yang dilakukan oleh dosen.

Adapun prosedur pengumpulan karya seni tersebut adalah sebagai berikut:

1. Kontributor menyerahkan karya seni kepada petugas administrasi di jurusan Kriya Seni dan akan memperoleh bukti penyerahan karya.
2. Petugas administrasi di jurusan Kriya Seni mencatat detail karya seni yang diserahkan oleh kontributor di dalam sebuah buku catatan.
3. Oleh petugas administrasi karya seni tersebut selanjutnya disimpan di ruangan khusus untuk digunakan kembali sebagai referensi bagi masyarakat kampus.

4.5. Sistem Pengelompokan Karya Seni Patung di Jurusan Kriya Seni

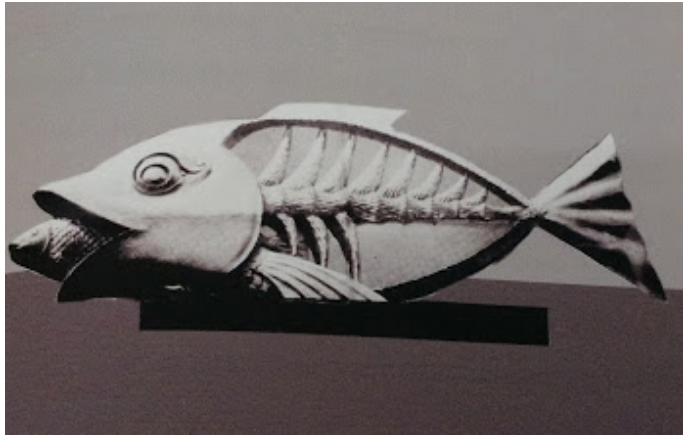
Pada penelitian yang dilakukan oleh penulis di jurusan Kriya Seni tidak ditemukan prosedur baku tentang pengelompokan karya seni yang dilakukan. Karya seni yang diserahkan oleh kontributor hanya dicatat dan disimpan di tempat yang disediakan oleh jurusan. Pencatatan dan pengelolaan arsip dilakukan oleh petugas administrasi yang secara umum tidak memiliki kemampuan menganalisa jenis dan informasi tentang karya seni yang dikelolanya.

4.6. Usulan Sistem Pengelompokan Seni Patung di Jurusan Kriya Seni

Dalam penelitian ini, pengelompokan karya seni patung akan dibagi menjadi 3 jenis, yaitu corak realis, deformatif, dan abstrak. Cara pengelompokan berasal dari pola yang disusun oleh data atribut yang membentuknya. Cara tersebut mengacu pada metode pengelompokan *Naive-Bayes Classifier*. Data *training* yang digunakan berasal dari karya seni patung yang dibuat oleh pakar. Data *training* selanjutnya akan diolah kedalam bentuk tabel untuk digunakan sebagai pola acuan.

4.7. Contoh Karya Seni Patung Karya Hajar Satoto (Pakar Seni)

Berikut adalah beberapa data karya seni patung yang penulis dapatkan dalam penelitian ini:



Gambar 4.3. Patung "Iwak mangan iwak"

Patung dengan judul "Iwak mangan iwak" pada Gambar 4.3 bercorak realis. Patung tersebut merupakan gambaran dari bentuk alami ikan secara nyata. Patung tersebut memiliki unsur berupa titik yang meruncing, mempunyai warna abu-abu, mempunyai latar ruang horisontal, memiliki tekstur bergelombang pada badannya, dibuat dengan media kayu, dan dengan teknik mengurangi.



Gambar 4.5. Patung "Hayat"

Patung dengan judul "Hayat" pada Gambar 4.5 bercorak abstrak. Patung tersebut merupakan gambaran dari bentuk kehidupan (rumput berwarna hijau). Patung tersebut memiliki unsur berupa titik yang membulat, mempunyai warna merah, mempunyai latar ruang vertikal, memiliki tekstur yang halus pada badannya, dibuat dengan media kayu, dan dengan teknik mengurangi.



Gambar 4.4. Patung "Karno-Kunti"

Patung dengan judul "Karno-Kunti" pada Gambar 4.4 bercorak deformatif. Patung tersebut merupakan gambaran dari bentuk manusia dengan beberapa ubahan pada bentuk aslinya. Patung tersebut memiliki unsur berupa titik yang membulat, mempunyai warna hitam, mempunyai latar ruang vertikal, memiliki tekstur yang halus pada badannya, dibuat dengan media kayu, dan dengan teknik mengurangi.

4.8. Contoh Kasus Pengelompokan Karya Seni Patung Dengan Algoritma Perhitungan *Naive-Bayes Classifier*

Tahap awal proses perhitungan *Naive-Bayes* adalah dengan pengambilan data *training* dari keseluruhan data yang sudah terkumpul. adapun atribut yang membentuknya adalah sebagai berikut:

1. Titik

Sebaran atribut titik yang penulis dapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.1. Atribut Titik

Titik
Bulat
Segitiga
Segiempat
Meruncing
dll.

2. Warna

Sebaran atribut warna yang penulis dapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.2. Atribut Warna

Warna
Merah
Hitam
Hijau
Abu-abu
Coklat
Kuning
dll.

3. Ruang

Sebaran atribut ruang yang penulis dapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.3. Atribut Ruang

Ruang
Horisontal
Vertikal
Diagonal
Acak
dll.

4. Tekstur

Sebaran atribut tekstur yang penulis dapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.4. Atribut Tekstur

Teksture
Rata
Bergelombang
Halus
Kasar
dll.

5. Media

Sebaran atribut media yang penulis dapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.5. Atribut Media

Media
Kayu
Tembaga
Kuningan
Batu
dll.

6. Teknik

Sebaran atribut teknik yang penulis dapatkan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

Tabel 4.6. Atribut Teknik

Teknik
Mengurangi
Tempa
Merakit
Mencetak
dll.

Keseluruhan atribut tersebut terdapat pada data *training* yang dikumpulkan oleh penulis. Konfigurasi dari berbagai atribut tersebut akan membentuk suatu pola pengelompokan. Pola tersebut nantinya akan dipakai untuk menguji data baru yang akan mengelompokkannya ke dalam kelas yang secara perhitungan paling optimal nilainya. Berikut adalah tabel datanya:

Tabel 4.7. Koleksi Seni Patung Karya Hajar Satoto (Data Training)

Judul karya	Titik	Warna	Ruang	Teksture	Media	Teknik	Klasifikasi
Mama Do You Remember	Meruncing	Hitam	Vertikal	Bergelombang	Kayu	Mengurangi	Realis
Batu Rongga	Bulat	Coklat	Horisontal	Bergelombang	Batu	Mengurangi	Realis
Taring	Meruncing	Coklat	Vertikal	Rata	Kayu	Mengurangi	Abstrak
Empat Taring	Segiempat	Coklat	Vertikal	Halus	Kayu	Mengurangi	Abstrak
Karno-Kunti	Bulat	Hitam	Vertikal	Halus	Kayu	Mengurangi	Deformatif
Krido Anggo	Bulat	Abu-abu	Vertikal	Kasar	Kayu	Mengurangi	Realis
Iwak Mangan Iwak	Meruncing	Abu-abu	Horisontal	Bergelombang	Kayu	Mengurangi	Realis
Surya	Segiempat	Hijau	Diagonal	Rata	Kayu	Mengurangi	Abstrak
Hayat	Bulat	Merah	Vertikal	Halus	Kayu	Mengurangi	Abstrak
Palang	Segiempat	Kuning	Vertikal	Halus	Kayu	Mengurangi	Abstrak
Tulang	Meruncing	Hitam	Vertikal	Kasar	Kayu	Mengurangi	Deformatif
Anggo	Meruncing	Coklat	Vertikal	Kasar	Tembaga	Tempa	Deformatif
Tiga taring	Meruncing	Coklat	Vertikal	Rata	Kayu	Mengurangi	Deformatif
Spiral	Bulat	Emas	Diagonal	Halus	Tembaga	Merakit	Abstrak
Geometrik	Bulat	Emas	Diagonal	Rata	Kayu	Mengurangi	Deformatif

Judul karya	Titik	Warna	Ruang	Teksture	Media	Teknik	Klasifikasi
Menara	Meruncing	Coklat	Vertikal	Rata	Kayu	Mengurangi	Deformatif
Gapura	Meruncing	Emas	Vertikal	Bergelombang	Kayu	Mengurangi	Realis
Bujursangkar	Segiempat	Emas	Vertikal	Halus	Tembaga	Merakit	Abstrak
Prisma	Meruncing	Hijau	Vertikal	Kasar	Tembaga	Merakit	Deformatif
Rongga	Bulat	Merah	Horisontal	Bergelombang	Tembaga	Merakit	Realis
Segitiga	Meruncing	Merah	Vertikal	Rata	Tembaga	Merakit	Abstrak
Kusut	Meruncing	Merah	Vertikal	Bergelombang	Tembaga	Merakit	Realis
Prisma	Meruncing	Coklat	Horisontal	Halus	Tembaga	Merakit	Abstrak
Bundar	Bulat	Coklat	Horisontal	Kasar	Kuningan	Merakit	Realis
Prisma Terbalik	Meruncing	Hijau	Horisontal	Kasar	Tembaga	Merakit	Deformatif

Tabel 4.8. Koleksi Seni Patung Galeri Nasional Indonesia (Data Training)

Judul karya	Titik	Warna	Ruang	Teksture	Media	Teknik	Klasifikasi
Wanita Berdoa	Bulat	Hitam	Vertikal	Kasar	Tembaga	Merakit	Realis
Torso	Meruncing	Coklat	Vertikal	Halus	Kayu	Mengurangi	Abstrak
Pasangan	Bulat	Coklat	Vertikal	Kasar	Kayu	Mengurangi	Abstrak
Lingkaran	Bulat	Hitam	Vertikal	Halus	Tembaga	Merakit	Deformatif
The Doo Ram-Ram	Bulat	Putih	Vertikal	Bergelombang	Batu	Mengurangi	Realis
Komposisi Mahluk Mitologi	Meruncing	Coklat	Vertikal	Kasar	Kayu	Mengurangi	Deformatif

Dari 31 data *training* diatas, penulis akan melakukan pengujian data baru menggunakan pola yang sudah didapat. Data baru yang akan diuji adalah sebagai berikut:

Tabel 4.9. Data Karya Seni Patung di Jurusan Kriya (Data Testing)

Judul Karya	Titik	Warna	Ruang	Teksture	Media	Teknik
Gunung	Bulat	Coklat	Horisontal	Kasar	Kayu	Mengurangi
Akar Ranting	Meruncing	Coklat	Horisontal	Kasar	Kayu	Mengurangi
Keris	Meruncing	Hitam	Vertikal	Halus	Tembaga	Merakit
Kupin Gajah	Bulat	Coklat	Vertikal	Halus	Kayu	Mengurangi
Polos	Bulat	Hitam	Horisontal	Halus	Batu	Mengurangi
Ovale	Bulat	Hijau	Vertikal	Kasar	Kayu	Mengurangi
Lambaian	Meruncing	Merah	Horisontal	Halus	Kayu	Mengurangi
Gendhing	Bulat	Coklat	Horisontal	Halus	Tembaga	Merakit
Awan Dan Kaki	Meruncing	Coklat	Vertikal	Kasar	Tembaga	Merakit
Siluet	Meruncing	Hitam	Vertikal	Halus	Kayu	Mengurangi
Ibu Pertiwi	Bulat	Abu- Abu	Vertikal	Bergelombang	Tembaga	Merakit
Wanita Muda	Bulat	Coklat	Horisontal	Halus	Kayu	Mengurangi
Tanganku	Bulat	Abu-	Horisontal	Kasar	Tem	Merakit

Judul Karya	Titik	Warna	Ruang	Teksture	Media	Teknik
		abu			baga	
Couple	Bulat	Hitam	Vertikal	Rata	Kayu	Mengurangi
The Sun	Bulat	Hitam	Horisontal	Bergelombang	Batu	Mengurangi
Maha Guru	Meruncing	Hijau	Vertikal	Rata	Kayu	Mengurangi
Bumiku Biru	Bulat	Hitam	Horisontal	Halus	Kayu	Mengurangi
Songo	Meruncing	Coklat	Horisontal	Bergelombang	Kayu	Mengurangi
Purjito	Meruncing	Hitam	Vertikal	Halus	Tembaga	Merakit
Garis Hidup	Bulat	Coklat	Horisontal	Halus	Kayu	Mengurangi
Para Pahlawan	Bulat	Abu- Abu	Horisontal	Halus	Kayu	Mengurangi
Membumi	Bulat	Hitam	Horisontal	Bergelombang	Batu	Mengurangi
Orang-orangan	Meruncing	Coklat	Vertikal	Kasar	Tembaga	Merakit
Syukur	Bulat	Hitam	Horisontal	Kasar	Kayu	Mengurangi

Dari 24 data *testing* pada Tabel 4.9 tersebut penulis akan melakukan analisa perhitungan dengan algoritma *Naive-Bayes Classifier*. Data testing yang akan diproses pertama kali adalah data dengan judul "Gunung". Data lainnya akan diproses dan ditampilkan pada tabel hasil perhitungan. Berikut adalah langkah-langkahnya:

1. Menghitung jumlah *class*/label (Rumus 2.2)

- 1) $P(Y=Realis) = 10/31 \rightarrow$ Jumlah data realis pada data pelatihan dibagi dengan jumlah data keseluruhan
- 2) $P(Y=Deformatif) = 10/31 \rightarrow$ Jumlah data deformatif pada data pelatihan dibagi dengan jumlah data keseluruhan
- 3) $P(Y=Abstrak) = 11/31 \rightarrow$ Jumlah data abstrak pada data pelatihan dibagi dengan jumlah data keseluruhan

2. Menghitung jumlah kasus yang sama dengan *class* yang sama (Rumus 2.3)

- 1) $P(\text{Titik=Bulat} \mid Y=Realis) = 6/10 \rightarrow$ Jumlah data Titik "Bulat" dengan kelas "Realis" dibagi jumlah data kelas "Realis"

- 2) $P(\text{Titik=Bulat} \mid Y=\text{Deformatif}) = 3/10 \rightarrow$ Jumlah data Titik "Bulat" dengan kelas "Deformatif" dibagi jumlah data kelas "Deformatif"
- 3) $P(\text{Titik=Bulat} \mid Y=\text{Abstrak}) = 3/11 \rightarrow$ Jumlah data Titik "Bulat" dengan kelas "Abstrak " dibagi jumlah data kelas "Abstrak"
- 4) $P(\text{Warna=Coklat} \mid Y=\text{Realis}) = 2/10 \rightarrow$ Jumlah data Warna "Coklat" dengan kelas "Realis" dibagi jumlah data kelas "Realis"
- 5) $P(\text{Warna=Coklat} \mid Y= \text{Deformatif}) = 4/10 \rightarrow$ Jumlah data Warna "Coklat" dengan kelas "Deformatif" dibagi jumlah data kelas "Deformatif"
- 6) $P(\text{Warna=Coklat} \mid Y=\text{Abstrak}) = 5/11 \rightarrow$ Jumlah data Warna "Coklat" dengan kelas "Abstrak " dibagi jumlah data kelas "Abstrak"
- 7) $P(\text{Ruang=Horisontal} \mid Y=\text{Realis}) = 4/10 \rightarrow$ Jumlah data Ruang "Horisontal" dengan kelas "Realis" dibagi jumlah data kelas "Realis"
- 8) $P(\text{Ruang=Horisontal} \mid Y= \text{Deformatif}) = 1/10 \rightarrow$ Jumlah data Ruang "Horisontal" dengan kelas "Deformatif" dibagi jumlah data kelas "Deformatif"
- 9) $P(\text{Ruang=Horisontal} \mid Y=\text{Abstrak}) = 1/11 \rightarrow$ Jumlah data Ruang "Horisontal" dengan kelas "Abstrak " dibagi jumlah data kelas "Abstrak"
- 10) $P(\text{Teksture=Kasar} \mid Y=\text{Realis}) = 5/10 \rightarrow$ Jumlah data Teksture "Kasar" dengan kelas "Realis" dibagi jumlah data kelas "Realis"

- 11) $P(\text{Teksture}=\text{Kasar} \mid Y=\text{Deformatif}) = 5/10 \rightarrow$ Jumlah data Teksture "Kasar" dengan kelas "Deformatif" dibagi jumlah data kelas "Deformatif"
- 12) $P(\text{Teksture}=\text{Kasar} \mid Y=\text{Abstrak}) = 1/11 \rightarrow$ Jumlah data Teksture "Kasar" dengan kelas "Abstrak " dibagi jumlah data kelas "Abstrak"
- 13) $P(\text{Media}=\text{Kayu} \mid Y=\text{Realis}) = 4/10 \rightarrow$ Jumlah data Media "Kayu" dengan kelas "Realis" dibagi jumlah data kelas "Realis"
- 14) $P(\text{Media}=\text{Kayu} \mid Y=\text{Deformatif}) = 6/10 \rightarrow$ Jumlah data Media "Kayu" dengan kelas "Deformatif" dibagi jumlah data kelas "Deformatif"
- 15) $P(\text{Media}=\text{Kayu} \mid Y=\text{Abstrak}) = 7/11 \rightarrow$ Jumlah data Media "Kayu" dengan kelas "Abstrak " dibagi jumlah data kelas "Abstrak"
- 16) $P(\text{Teknik}=\text{Mengurangi} \mid Y=\text{Realis}) = 6/10 \rightarrow$ Jumlah data Teknik "Mengurangi" dengan kelas "Realis" dibagi jumlah data kelas "Realis"
- 17) $P(\text{Teknik}=\text{Mengurangi} \mid Y=\text{Deformatif}) = 6/10 \rightarrow$ Jumlah data Teknik "Mengurangi" dengan kelas "Deformatif" dibagi jumlah data kelas "Deformatif"
- 18) $P(\text{Teknik}=\text{Mengurangi} \mid Y=\text{Abstrak}) = 7/11 \rightarrow$ Jumlah data Teknik "Mengurangi" dengan kelas "Abstrak " dibagi jumlah data kelas "Abstrak"

3. Kalikan semua hasil variabel Realis, Deformatif, dan Abstrak (Rumus 2.3)

$$1) P(\text{Bulat}|\text{Realis}) * P(\text{Coklat}|\text{Realis}) * P(\text{Horisontal}|\text{Realis}) * \\ P(\text{Kasar}|\text{Realis}) * P(\text{Kayu}|\text{Realis}) * P(\text{Mengurangi}|\text{Realis}) * \\ P(\text{Realis})$$

$$= \frac{5}{10} \times \frac{2}{10} \times \frac{4}{10} \times \frac{5}{10} \times \frac{4}{10} \times \frac{6}{10} \times \frac{10}{31}$$

$$= 0,5 \times 0,2 \times 0,4 \times 0,5 \times 0,4 \times 0,6 \times 0,32$$

$$= 0,0015$$

$$2) P(\text{Bulat}|\text{Deformatif}) * P(\text{Coklat}|\text{Deformatif}) *$$

$$P(\text{Horisontal}|\text{Deformatif}) * P(\text{Kasar}|\text{Deformatif}) *$$

$$P(\text{Kayu}|\text{Deformatif}) * P(\text{Mengurangi}|\text{Deformatif}) * P(\text{Deformatif})$$

$$= \frac{3}{10} \times \frac{4}{10} \times \frac{1}{10} \times \frac{5}{10} \times \frac{6}{10} \times \frac{6}{10} \times \frac{10}{31}$$

$$= 0,3 \times 0,4 \times 0,1 \times 0,5 \times 0,6 \times 0,6 \times 0,32$$

$$= 0,0006$$

$$3) P(\text{Bulat}|\text{Absrtak}) * P(\text{Coklat}|\text{Absrtak}) * P(\text{Horisontal}|\text{Absrtak}) *$$

$$P(\text{Kasar}|\text{Absrtak}) * P(\text{Kayu}|\text{Absrtak}) * P(\text{Mengurangi}|\text{Absrtak}) *$$

$$P(\text{Abstrak})$$

$$= \frac{3}{11} \times \frac{5}{11} \times \frac{1}{11} \times \frac{1}{11} \times \frac{7}{11} \times \frac{7}{11} \times \frac{11}{31}$$

$$= 0,27 \times 0,45 \times 0,09 \times 0,09 \times 0,63 \times 0,63 \times 0,35$$

$$= 0,0001$$

4. Bandingkan hasil *class* Realis, Defotmatif, dan Abstrak (Rumus 2.4)

$$1) P(\text{Realis}) = 0,0015$$

$$2) P(\text{Deformatif}) = 0,0006$$

3) $P(\text{Abstrak}) = 0,0001$

- 4) Dari hasil diatas terlihat bahwa nilai probabilitas tertinggi ada pada kelas $P(\text{Realis})$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data baru yang dimasukan tersebut masuk dalam kelas Realis.

Dengan cara yang sama, berikut adalah hasil perhitungan pada seluruh data *testing* yang tersedia:

Tabel 4.10. Hasil Pengelompokan Data Testing

Judul Karya	Titik	Warna	Ruang	Teksture	Media	Teknik	Kelas	Nilai
Gunung	Bulat	Coklat	Horisontal	Kasar	Kayu	Mengurangi	Realis	0,0015
Akar Ranting	Meruncing	Coklat	Horisontal	Kasar	Kayu	Mengurangi	Deformatif	0,0022
Keris	Meruncing	Hitam	Vertikal	Halus	Tembaga	Merakit	Realis	0,0007
Kupin Gajah	Bulat	Coklat	Vertikal	Halus	Kayu	Mengurangi	Abstrak	0,0037
Polos	Bulat	Hitam	Horisontal	Halus	Batu	Mengurangi	Deformatif	0,0002
Ovale	Bulat	Hijau	Vertikal	Kasar	Kayu	Mengurangi	Deformatif	0,0029
Lambaian	Meruncing	Merah	Horisontal	Halus	Kayu	Mengurangi	Abstrak	0,0006
Gendhing	Bulat	Coklat	Horisontal	Halus	Tembaga	Merakit	Abstrak	0,0004
Awan Dan Kaki	Meruncing	Coklat	Vertikal	Kasar	Tembaga	Merakit	Deformatif	0,0032
Siluet	Meruncing	Hitam	Vertikal	Halus	Kayu	Mengurangi	Realis	0,0023
Ibu Pertiwi	Bulat	Abu-Abu	Vertikal	Bergelombang	Tembaga	Merakit	Realis	0,0014
Wanita Muda	Bulat	Coklat	Horisontal	Halus	Kayu	Mengurangi	Abstrak	0,0006
Tanganku	Bulat	Abu-abu	Horisontal	Kasar	Tembaga	Merakit	Realis	0,0005
Couple	Bulat	Hitam	Vertikal	Rata	Kayu	Mengurangi	Deformatif	0,0011
The Sun	Bulat	Hitam	Horisontal	Bergelombang	Batu	Mengurangi	Realis	0,0006
Maha Guru	Meruncing	Hijau	Vertikal	Rata	Kayu	Mengurangi	Deformatif	0,0066
Bumiku Biru	Bulat	Hitam	Horisontal	Halus	Kayu	Mengurangi	Deformatif	0,0001
Songo	Meruncing	Coklat	Horisontal	Bergelombang	Kayu	Mengurangi	Realis	0,0047
Purjito	Meruncing	Hitam	Vertikal	Halus	Tembaga	Merakit	Deformatif	0,0003
Garis Hidup	Bulat	Coklat	Horisontal	Halus	Kayu	Mengurangi	Abstrak	0,0006
Para Pahlawan	Bulat	Abu-Abu	Horisontal	Halus	Kayu	Mengurangi	Deformatif	0,0001
Membumi	Bulat	Hitam	Horisontal	Bergelombang	Batu	Mengurangi	Realis	0,0006
Orang-orangan	Meruncing	Coklat	Vertikal	Kasar	Tembaga	Merakit	Deformatif	0,0032
Syukur	Bulat	Hitam	Horisontal	Kasar	Kayu	Mengurangi	Realis	0,0008