



**PEMANFAATAN JERAMI DALAM BERKARYA BONEKA
SEBAGAI MEDIA EKSPRESI KREATIF BAGI SISWA KELAS
VI SD N 2 KAMOLAN BLORA**

SKRIPSI

Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata I
untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Seni Rupa

oleh

Nama : Nurul Istiqomah

NIM : 2401408052

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa S1

Jurusan : Seni Rupa

**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2015

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang Panitia Ujian Skripsi
Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

pada hari: Selasa

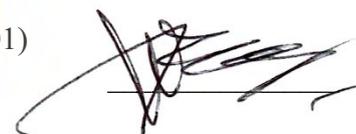
tanggal : 18 Agustus 2015

Panitia Ujian Skripsi

Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (NIP.196008031989011001)
Ketua



Supatmo, S.Pd., M.Hum. (NIP. 19680307199903001)
Sekretaris



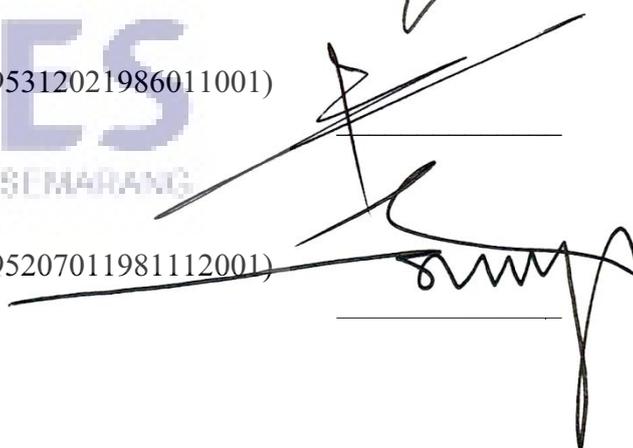
Drs. Syafi'i, M.Pd. (NIP. 195908231985031001)
Penguji I



Drs. PC. S Ismiyanto, M.Pd. (NIP. 195312021986011001)
Penguji II / Pembimbing II



Dr. Sri Iswidayati, M. Hum. (NIP. 195207011981112001)
Penguji III / Pembimbing I



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum. (NIP. 196008031989011001)
Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Saya menyatakan bahwa yang tertulis dalam skripsi ini benar-benar hasil karya saya sendiri, bukan jiplakan dari karya orang lain, baik sebagian maupun seluruhnya. Pendapat atau temuan orang yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 6 Juli 2015



Nurul Istiqomah



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto:

“Tidak ada sesuatu di dunia ini yang tanpa membawa manfaat.” (Nurul Istiqomah)



Dengan rasa syukur kepada Alloh SWT atas segala karuniaNya, skripsi ini saya persembahkan kepada :

- ❖ Kedua orang tuaku tercinta (Ayahku dan Ibuku) yang selalu mendukung dan memberikan doa dan fasilitas untukku.
- ❖ Orang-orang yang kusayangi dan kucintai yang selalu mau membantuku.
- ❖ Alamamaterku.

PRAKATA

Alhamdulillah *rahbil'aalamiin*, puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Jerami dalam Berkarya Boneka sebagai Media Ekspresi Kreatif bagi Siswa Kelas VI di SD N Kamolan 2 Blora”.

Keberhasilan penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini saya menyampaikan terima kasih yang utama kepada Dr. Sri Iswidayati, M. Hum. selaku dosen pembimbing pertama dan kepada Drs. PC. S Ismiyanto, M.Pd. selaku dosen pembimbing kedua yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi. Penulis juga menyampaikan ucapan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan material, tenaga, dan pikiran sejak persiapan sampai dengan selesainya skripsi ini. Ucapan terima kasih tersebut penulis sampaikan kepada :

1. Drs. Syafi'i, M.Pd., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi.
2. Supatmo, S.Pd., M.Hum., Sekertaris Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu melancarkan syarat kelengkapan dalam proses administrasi skripsi hingga akhir.
3. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.

4. Delia Puspita Candra Kirana, Guru Seni Budaya SD N 2 Kamolan Bloro yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis dalam proses penelitian di sekolah.
5. Drs. Riyanto, Kepala Sekolah SD N 2 Kamolan Bloro yang telah membantu proses kelancaran kegiatan penelitian di sekolah.
6. Agus Rizanto, S.Pd., Tenaga Ahli Bidang Seni Rupa yang telah membantu penulis dalam penilaian hasil karya boneka milik siswa.
7. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
8. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan segala fasilitas selama kuliah.

Penulis menyadari skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh sebab itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun guna penyempurnaan skripsi ini. Harapan penulis, semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.



Semarang, 6 Juli 2015



Nurul Istiqomah

SARI

Istiqomah, Nurul. 2015. *Pemanfaatan Jerami dalam Berkarya Boneka sebagai Media Ekspresi Kreatif bagi Siswa Kelas VI di SD N 2 Kamolan Blora*. Skripsi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Dr. Sri Iswidayati, M.Hum. ; Pembimbing II : Drs. PC. S Ismiyanto, M.Pd., i-xvii, 1-260 halaman.

Kata Kunci: Boneka, Pembelajaran Seni Rupa, Membuat Boneka, Boneka Jerami.

Penggunaan media jerami yang ada di lingkungan siswa dapat membantu siswa memperoleh hasil karya yang kreatif. Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut; (1) Pemanfaatan jerami untuk membuat boneka di SD N 2 Kamolan Blora, (2) kreativitas siswa di SD N 2 Kamolan Blora dalam membentuk boneka dengan menggunakan media jerami, (3) cara menanggulangi kendala-kendala yang dihadapi siswa SD N 2 Kamolan Blora dalam proses pembuatan boneka jerami. Tujuan penelitian ini adalah mengidentifikasi, menjelaskan dan menganalisis permasalahan tersebut. Manfaat penelitian ini dapat dijadikan acuan alternatif penggunaan media pembelajaran dalam pembelajaran seni rupa.

Metode penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan yang meliputi; (1) survei pendahuluan, (2) pengamatan sebelum perlakuan, (3) pengamatan terkendali 1, (4) evaluasi dan rekomendasi, (5) pengamatan terkendali 2, dan (6) evaluasi dan rekomendasi atau hasil. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SD N 2 Kamolan Blora. Teknik pengumpulan data menggunakan pengamatan/observasi, wawancara, foto dan dokumentasi. Data dianalisis melalui tahapan reduksi data, penyajian data dan penarikan simpulan.

Hasil penelitian menunjukkan hal-hal sebagai berikut, Pertama, jerami dapat dimanfaatkan untuk membuat boneka dengan bahan botol bekas, barang bekas, dan bola pingpong dengan teknik konstruksi dan teknik menempel. Kedua, bentuk kreativitas boneka jerami yang telah dibuat siswa diantaranya terdapat pada pemilihan botol, macam potongan jerami, motif bajudan bentuk aksesoris, serta ekspresi wajah boneka. Ketiga, adanya kendala dalam proses pembuatan boneka jerami yaitu instruksi guru kurangjelas, kelemahan teknik, pemanfaatan waktu serta ketelitian yang diatasi dengan penjelasan instruksi yang lebih jelas, perbaikan teknik, pengelolaan waktu yang lebih baik serta peningkatan kesabaran oleh siswa.

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut: (1) Guru hendaknya memanfaatkan media alternatif yang ada di lingkungan sekitar siswa seperti jerami, (2) Jerami tidak hanya dapat dimanfaatkan dalam berkarya membuat boneka tetapi juga dapat digunakan dalam membuat karya yang lain, (3) Guru perlu memperhatikan potensi yang dimiliki oleh setiap siswa agar bisa dikembangkan menjadi siswa-siswa yang kreatif.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
SARI	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1. Latar Belakang	1
1.2. Rumusan Masalah	6
1.3. Tujuan Penelitian	6
1.4. Manfaat Penelitian	6
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA	
2.1. Konsep Seni Rupa	8
2.1.1. Pengertian Seni Rupa	8
2.1.2. Unsur Seni Rupa	9
2.1.3. Prinsip Seni Rupa	13
2.1.4. Bentuk Seni Rupa	14
2.2. Media Berkarya Seni Rupa	16
2.2.1. Pengertian Media Berkarya Seni Rupa	16
2.2.2. Jerami sebagai Media Seni Rupa	17
2.2.3. Pengertian Jerami	18
2.3. Karya Seni Tiga Dimensi	19
2.3.1. Boneka sebagai Karya Seni Rupa Tiga Dimensi	21

2.3.2. Pengertian Boneka	21
2.3.3. Bentuk dan Bahan Boneka.....	22
2.3.4. Fungsi Boneka	23
2.3.5. Cara Memainkan Boneka.....	24
2.4. Berekspresi Kreatif dalam Seni Rupa	25
2.4.1. Ekspresi Anak	25
2.4.2. Ciri-ciri Anak Kreatif.....	27
2.4.3. Kreativitas Anak dalam Berkarya Seni Rupa	32

BAB 3 METODE PENELITIAN

3.1. Pendekatan Penelitian	33
3.2. Prosedur Pengembangan	35
3.3. Lokasi Penelitian.....	39
3.4. Subjek dan Sasaran Penelitian	39
3.5. Sumber Data.....	39
3.6. Variabel Penelitian.....	40
3.7. Instrumen Penelitian.....	40
3.8. Teknik Pengumpulan Data.....	41
3.8.1. Teknik Observasi	41
3.8.2. Teknik Interview (Wawancara)	42
3.8.3. Teknik Dokumentasi.....	42
3.9. Teknik Analisis Data.....	43
3.10. Sistematika Skripsi.....	45

BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
4.1.1. Suasana Lingkungan Sekolah	50
4.1.2. Sarana Prasarana Sekolah	52
4.1.3. Keadaan Guru/Tenaga Pengajar	57
4.1.4. Keadaan Siswa SD N 2 Kamolan Blora	56
4.1.5. Keadaan Siswa Kelas VI SD N 2 Kamolan Blora	59

4.1.6.Keadaan Pembelajaran Seni Rupa secara umum di SD N 2 Kamolan Blora.....	59
4.1.7.Keadaan Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VI SD N 2 Kamolan Blora.....	60
4.2.Pemanfaatan Jerami sebagai Media Berkarya Boneka di SD N 2 Kamolan Blora	61
4.2.1. Pemanfaatan Jerami	61
4.2.2.Pembelajaran Seni Rupa dengan Materi Membuat Boneka di SD N 2 Kamolan Blora: Sebelum Perlakuan	63
4.2.3.Boneka Jerami sebagai Media Berekspresi Kreatif bagi Siswa Kelas VI di SD N 2 Kamolan Blora.....	64
4.2.3.1.Bahan Ajar Membuat Boneka Jerami.....	64
4.2.3.2. Pengamatan Terkendali 1	70
4.2.3.3. Pengamatan Terkendali 2	90
4.2.3.4. Pameran Sekolah.....	102
4.3. Kreativitas Hasil Karya Boneka Jerami Siswa Kelas VI di SD N 2 Kamolan Blora	105
4.3.1. Karya Pujiyono	106
4.3.2. Karya Revina Ayu P	110
4.3.3. Karya Moch. Eko Adi P.....	113
4.3.4. Karya Juniasyah Nur S.....	115
4.3.5. Karya Muh. Rizky K.....	118
4.3.6. Karya Viki Novianto.....	120
4.3.7. Karya Sri Pujianti.....	123
4.3.8. Karya Sylvia Agustin.....	126
4.3.9. Karya Muh. Fahri A.....	128
4.3.10. Karya Lintang Destina I.F.....	131
4.3.11. Karya Santoso	133
4.3.12. Karya Tegar Tri Hariyanto.....	136
4.3.13. Karya Afrilia Saputra	139
4.3.14. Karya Agung Setyawan	142

4.3.15. Karya Bintang Ilham P.....	143
4.3.16. Karya Febri Dwi Hafsa.....	145
4.3.17. Karya Hestyana Setraningsih.....	148
4.3.18. Karya M. Saiful.....	150
4.3.19. Karya Puji Sri Lestari.....	153
4.3.20. Karya Putri Wulan Sari.....	155
4.3.21. Karya Rizky Putri Utami.....	158
4.3.22. Karya Siti Yulianti.....	161
4.3.23. Karya Sinta Rahmawati.....	164
4.3.24. Karya Yuda Hermansyah.....	167
4.3.25. Karya Yusuf Pujiantoro.....	168
4.4. Penanggulangan kendala- kendala yang dihadapi Siswa dalam Pembuatan Boneka Jerami di SD N 2 Kamolan Blora.....	171
 BAB 5 PENUTUP	
5.1. Simpulan.....	175
5.2. Saran.....	177
 DAFTAR PUSTAKA	 178
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 1. Tenaga Pendidikan dan Kependidikan SDN 2 Kamolan Bloraberda sarkan status ketetapan mengajar	55
Tabel 2. Jumlah Siswa Tahun Ajaran 2012/12013	57
Tabel 3. Lembar Penilaian Hasil Karya Seni Rupa Boneka Jerami.....	74
Tabel 4. Pedoman Katagori Nilai Karya Boneka Jerami	76
Tabel 5. Rekapitulasi Penilaian Karya Boneka Jerami pada Pengamatan Terkendali 1 oleh Siswa Kelas VI SD N 2 Kamolan Blora	88
Tabel 6. Hasil Rekapitulasi Nilai Boneka Jerami Berdasarkan Katagori Nilai pada Pengamatan Terkendali 1	89
Tabel 7. Rekapitulasi Penilaian Karya Boneka Jerami pada Pengamatan Terkendali 2 oleh Siswa Kelas VI SD N 2 Kamolan Blora	96
Tabel 8. Hasil Rekapitulasi Nilai Boneka Jerami Berdasarkan Katagori Nilai pada Pengamatan Terkendali 2	98
Tabel 9. Skor Nilai Siswa Dari Karya Pertama (Pengamatan Terkendali 1) Hingga Karya Kedua (Pengamatan Terkendali 2)	99

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Boneka Jerami	4
Gambar 2.1. Peta Kabupaten Blora di Peta Jawa Tengah.....	47
Gambar 2.2. Peta Kecamatan di Peta Kabupaten Blora.....	48
Gambar 2.3. Lokasi SD N 2 Kamolan Blora	49
Gambar 2.4. Lingkungan SD N 2 Kamolan Blora	50
Gambar 2.5. Lingkungan Asri SD N 2 Kamolan Blora	51
Gambar 2.6. Lapangan Parkir SD N 2 Kamolan Blora.....	52
Gambar 2.7. Contoh Orang-orangan Sawah dengan Jerami	62
Gambar 2.8. Contoh Orang-orangan Sawah Tanpa Jerami	62
Gambar 3.1. Contoh-Contoh Botol Bekas 1	64
Gambar 3.2. Contoh-Contoh Botol Bekas 2	64
Gambar 3.3. Barang Bekas Untuk Aksesoris.....	65
Gambar 3.4. Bola Pingpong	65
Gambar 3.5. Batu Kerikil	65
Gambar 3.6. Jerami Kering	65
Gambar 3.7. Dedak Kasar	66
Gambar 3.8. Mata Mainan	66
Gambar 3.9. Gunting.....	67
Gambar 3.10. Lem Styrofoam.....	67
Gambar 3.11. Lidi	67
Gambar 3.12. Kerikil di dalam Botol Bekas	68
Gambar 3.13. Kerangka Dasar Boneka.....	68
Gambar 3.14. Potongan Jerami	68
Gambar 3.15. Boneka Jerami Setengah Jadi.....	69
Gambar 3.16. Tangkai Jerami sebagai Tangan Boneka.....	69
Gambar 3.17. Aksesoris Topi	70
Gambar 3.18. Boneka Jerami Telah Jadi	70
Gambar 3.19. Cara Mengelem Botol Bekas.....	81
Gambar 3.20. Proses Membuat Boneka Jerami 1	82

Gambar 3.21. Proses Membuat Boneka Jerami 2	83
Gambar 3.22. Contoh Kreasi Bentuk Kerangka Boneka	83
Gambar 3.23. Proses Siswa Mengelem Jerami	84
Gambar 3.24. Proses Membuat Boneka Jerami	84
Gambar 3.25. Siswa Mengapresiasi Karya	85
Gambar 3.26. Kreativitas Papan Nama	85
Gambar 3.27. Proses Membuat Karya Boneka Jerami Pada Pengamatan Terkendali 2.....	94
Gambar 3.30. Potongan Jerami	94
Gambar 3.31. Proses Membuat Karya pada Pengamatan Terkendali 2.....	94
Gambar 3.32. Pola Penyusunan Ruang Pameran Kelas.....	103
Gambar 3.33. Kunjungan Kepala Sekolah dalam Pameran Kelas 1	104
Gambar 3.34. Kunjungan Kepala Sekolah dalam Pameran Kelas 2	104
Gambar 3.35. Apresiasi Siswa dalam Pameran Kelas 1	104
Gambar 3.36. Apresiasi Siswa dalam Pameran Kelas 2	104
Gambar 3.37. Maskot Pameran.....	105
Gambar 3.38. Keadaan Pameran Kelas.....	105
Gambar 4.1 Foto Pujiyono	106
Gambar 4.1.1 Karya Pujiyono 1.....	106
Gambar 4.1.2 Karya Pujiyono 2.....	106
Gambar 4.2 Revina Ayu P.....	110
Gambar 4.2.1 Karya Revina 1.....	110
Gambar 4.2.2 Karya Revina 2.....	110
Gambar 4.3 Moch. Eko Adi P.....	113
Gambar 4.3.1 Karya M. Eko Adi P 1	113
Gambar 4.3.2 Karya M. Eko Adi P 2.....	113
Gambar 4.4 Juniasyah Nur S.....	115
Gambar 4.4.1 Karya Juniasyah Nur S 1	115
Gambar 4.4.2 Karya Juniasyah Nur S 2.....	115
Gambar 4.5 Muh. Rizky K.....	118
Gambar 4.5.1 Karya Muh. Rizky K 1	118

Gambar 4.5.2 Karya Muh. Rizky K 2	118
Gambar 4.6 Viki Novianto	120
Gambar 4.6.1 Karya Viki Novianto 1	120
Gambar 4.6.2 Karya Viki Novianto 2	120
Gambar 4.7 Sri Pujianti.....	123
Gambar 4.7.1 Karya Sri Pujianti 1	123
Gambar 4.7.2 Karya Sri Pujianti 2	123
Gambar 4.8 Sylvia Agustin.....	126
Gambar 4.8.1 Karya Sylvia Agustin 1	126
Gambar 4.8.2 Karya Sylvia Agustin 2	126
Gambar 4.9 Muh Fahri A	128
Gambar 4.9.1 Karya Muh Fahri A 1	128
Gambar 4.9.2 Karya Muh Fahri A 2	128
Gambar 4.10 Lintang Destina I.F.....	131
Gambar 4.10.1 Karya Lintang Destina 1	131
Gambar 4.10.2 Karya Lintang Destina 2	131
Gambar 4.11 Santoso	133
Gambar 4.11.1 Karya Santoso 1	133
Gambar 4.11.2 Karya Santoso 2	133
Gambar 4.12 Tegar Tri Hariyanto.....	136
Gambar 4.12.1 Tegar Tri Hariyanto 1.....	136
Gambar 4.12.2 Tegar Tri Hariyanto 2.....	136
Gambar 4.13. Afrilia Saputra.....	139
Gambar 4.13.1 Afrilia Saputra 1	139
Gambar 4.13.1 Afrilia Saputra 2	139
Gambar 4.14 Agung Setyawan	142
Gambar 4.14.1 Karya Agung Setyawan.....	142
Gambar 4.15 Bintang Ilham P.....	143
Gambar 4.15.1 Karya Bintang Ilham 1	143
Gambar 4.16 Febri Dwi Hafsari.....	145
Gambar 4.16.1 Karya Febri Dwi Hafsari 1	145

Gambar 4.16.2 Karya Febri Dwi Hafsaari 2	145
Gambar 4.17 Hestyana Setraningsih	148
Gambar 4.17.1 Karya Hestyana S 1	148
Gambar 4.17.2 Karya Hestyana S 2	148
Gambar 4.18 M. Saiful.....	150
Gambar 4.18.1 Karya M. Saiful 1	150
Gambar 4.18.2 Karya M. Saiful 2	150
Gambar 4.19 Puji Sri Lestari.....	153
Gambar 4.19.1 Karya Puji Sri Lestari 1	153
Gambar 4.19.2 Karya Puji Sri Lestari 2	153
Gambar 4.20 Putri Wulan Sari	155
Gambar 4.20.1 Karya Putri Wulan Sari 1	155
Gambar 4.20.1 Karya Putri Wulan Sari 2	155
Gambar 4.21 Rizky Putri Utami.....	158
Gambar 4.21.1 Karya Rizky Putri Utami 1	158
Gambar 4.21.2 Karya Rizky Putri Utami 2	158
Gambar 4.22 Siti Yulianti	161
Gambar 4.22.1 Karya Siti Yulianti 1	161
Gambar 4.22.2 Karya Siti Yulianti 2	161
Gambar 4.23 Sinta Rahmawati	164
Gambar 4.23.1 Karya Sinta Rahmawati 1	164
Gambar 4.23.2 Karya Sinta Rahmawati 2.....	164
Gambar 4.24 Yuda Hermansyah.....	167
Gambar 4.24.1 Karya Yuda Hermansyah 1	167
Gambar 4.24.2 Karya Yuda Hermansyah 2	167
Gambar 4.25 Yusuf Pujiantororo	168
Gambar 4.25.1 Karya Yusuf Pujiantororo.....	168

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Pengangkatan Dosen Pembimbing Skripsi.....	183
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian	184
Lampiran 3 Lembar Bimbingan	185
Lampiran 4 Kisi-kisi Instrumen Penelitian	188
Lampiran 5 Instrumen Penelitian	190
Lampiran 6 Lembar Observasi dan Pedoman Wawancara	196
Lampiran 7 Surat Keterangan Observasi	204
Lampiran 8 SKKD Kelas VI SD N 2 Kamolan Blora	205
Lampiran 9 RPP Penelitian Terkendali 1	207
Lampiran 10 RPP Penelitian Terkendali 2	219
Lampiran 11 Tabel Analisis Hasil Karya Boneka Jerami	231
Lampiran 12 Tabel Biodata Siswa Kelas VI SD N 2 Kamolan Blora	254
Lampiran 13 Tabel Pekerjaan Orang Tua dari Siswa Kelas VI SD N 2 Kamolan Blora	256
Lampiran 14 Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	258
Lampiran 15 Desain Pengembangan Bahan Ajar (Berupa Buku Bahan Ajar)	259
Lampiran 16 Biodata Peneliti	260



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 LatarBelakang

Lingkungan Sekolah Dasar Negeri 2 Kamolan Blora yang terletak di Kabupaten Blora merupakan salah satu daerah yang banyak ditanami tanaman pangan. Hal ini dikarenakan mayoritas mata pencaharian penduduk Kabupaten Blora adalah petani yang utamanya pertanian tanaman pangan (Setiono, 2011: 11). Tanaman pangan yang banyak dijumpai di Blora adalah tanaman padi.

Banyaknya tanaman padi yang menjadi prioritas dalam bidang pertanian, menjadikan hasil pertanian padi dapat diperoleh dengan mudah. Hasil pertanian tanaman pangan ini juga berupa limbah pertanian yaitu dedak dan jerami. Jerami merupakan bagian limbah yang paling besar dari tanaman pertanian padi. Menurut Purwadi (2011) beberapa limbah yang dikeluarkan dari usaha tanaman padi di antaranya jerami yang besarnya mencapai 68% dari produksi gabah, bekatul 1,5%, dedak kasar 4% dan dedak halus 2,5% dan sekam 24%. Jumlah limbah jerami yang memiliki prosentase paling tinggi dari pada limbah padi lainnya mengakibatkan melimpahnya jerami, terutama pada musim panen sehingga perlu adanya pemanfaatan secara maksimal.

Jerami yang melimpah tidak dapat dikembangkan sebagai pangan manusia. Notoatmodjo (2007: 189) mengatakan bahwa jerami tergolong sebagai sampah pertanian. Setiap musim panen padi, sampah pertanian ini tidak hanya dapat dijumpai di sawah-sawah atau di pinggir jalan, namun juga banyak

ditemukan di rumah penduduk. Jerami yang terlalu banyak ini pada umumnya dimanfaatkan dalam bidang pertanian, antara lain sebagai pakan ternak, sebagai media penumbuh jamur, dan sebagai pengusir hama. Pemanfaatan limbah jerami selama ini hanya terbatas pada bidang pertanian sedangkan dalam bidang kreativitas seni rupa belum banyak dijumpai. Jerami yang digunakan untuk tujuan kreativitas khususnya dalam bidang pendidikan akan memberikan kesempatan bagi siswa untuk berkreasi.

Salah satu standar kompetensi dan kompetensi dasar tingkat SD/MI mata pelajaran Seni Budaya dan Ketrampilan bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan kreativitas. Banyak fenomena dalam kehidupan sehari-hari yang berkaitan dengan materi dan dapat mendukung kemudahan dalam menguasai kompetensi sehingga perlu dimanfaatkan dalam pengembangan pembelajaran. Dalam hal ini guru perlu mempertimbangkan kebutuhan media dan alat pembelajaran. Jerami yang mudah ditemui dapat dijadikan sebagai media berkarya, guna mengembangkan kreativitas siswa. Slameto (2003: 159) menyebutkan penggunaan banyak media dapat meningkatkan pemikiran kreatif siswa. Lingkungan yang memberikan banyak ruang dan kesempatan siswa untuk berkreasi, akan membantu siswa untuk mengembangkan kreativitas. Kesempatan untuk menggunakan sesuatu yang berada di sekitar kehidupan/ lingkungan siswa dapat mendukung untuk memunculkan minat dalam berkarya.

Memanfaatkan lingkungan sebagai sumber belajar siswa merupakan pembelajaran berbasis lingkungan yang sesuai dengan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Muhammad Radjab (2009) mengatakan bahwa kaitannya

dengan pembelajaran yang berbasis lingkungan mempunyai kelebihan, salah satunya adalah memberikan kebebasan kepada siswa untuk lebih kreatif dan inovatif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Aryni Kurniawati (2010) menyebutkan pula bahwa pembelajaran dengan pendekatan lingkungan sangat efektif diterapkan di sekolah dasar. Pembelajaran dengan pendekatan lingkungan menghapus kejenuhan dan menciptakan peserta didik lebih cinta terhadap lingkungan.

Media yang mudah ditemukan di lingkungan siswa akan merangsang minat siswa untuk berkarya serta menuangkan kreativitas. Sejalan dengan pendapat Garha (1998: 128) yang mengatakan bahwa dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa di sekolah menyangkut tentang bahan dan alat diharapkan siswa mampu memanfaatkan bahan dan alat-alat yang mudah diperoleh, dan jika harus dibeli dengan harga tidak terlalu mahal. Dengan mengetahui karakteristik bahan atau media yang akan digunakan dalam berkarya seni, akan mempermudah siswa dalam mengekspresikan diri dan peran guru sebagai katalisator akan membantu siswa dalam menuangkan ide kreatif.

Siswa pada tingkat Sekolah Dasar dapat mengolah bahan sederhana seperti jerami menjadi karya seni yang menarik dengan sentuhan kreatif. Anak pada masa sekolah dasar merupakan masa yang sedang berkembang kemampuan kreatifnya (Safarina, 2005: 19). Demikian halnya, anak usia enam sampai dua belas tahun memiliki perkembangan motorik yang terkait dengan penyaluran minat terhadap kesenian. Pemilihan media yang beragam dapat merangsang kreativitas anak dalam hal ini adalah siswa (Pamilu, 2007: 39). Media yang dapat

menggugah keinginan anak untuk berkarya adalah media yang bagi anak-anak merupakan sesuatu yang baru dan belum pernah anak-anak gunakan (Garha, 1982: 129). Oleh karena itu, penggunaan jerami sebagai media berkarya memiliki peluang dalam pengembangan kreativitas siswa Sekolah Dasar khususnya di SD Kamolan N 2 Blora karena belum pernah diajarkan di sekolah tersebut.

Jerami merupakan limbah organik yang bagus untuk media berkarya siswa dan juga merupakan media yang aman untuk kesehatan siswa sehingga perlu dikembangkan secara optimal. Pemanfaatan jerami sebagai media berekspresi kreatif melalui pembuatan karya akan merangsang kreativitas siswa, apalagi jika dalam bentuk tiga dimensi yang memiliki *volume* ruang. Di desa Kamolan, boneka dari jerami hanya tampak pada sawah-sawah sebagai pengusir hama, jika membuat boneka jerami ini dijadikan sebagai kegiatan berkarya siswa akan sangat menarik perhatian siswa. Hal tersebut berdasarkan sifat dasar anak-anak yang menyukai boneka, boneka bisa dipakai sebagai pajangan atau mainan sederhana, selain itu bentuknya pun disukai anak-anak. Dalam berekspresi, siswa menciptakan suatu bentuk yang dimulai dari dirinya sendiri yaitu manusia. Boneka memiliki bermacam bentuk dan ekspresi wajah, bahkan bentuk manusia yang sederhana saja bisa disebut dengan boneka. Dengan demikian, melalui pembuatan boneka siswa dapat mengkreasikan wajah dan bentuk boneka sesuai dengan kreativitas yang dimiliki. Boneka jerami yang akan dibuat dalam proses pembelajaran salah satunya seperti pada gambar dibawah ini:



Gambar 1. Bonekajerami (sumber: http://www.ehow.com/how_4887515_make-straw-doll.html)

Pada pembelajaran SBK sebelumnya, guru di SD N 2 Kamolan Blora belum pernah memanfaatkan keadaan alam di pedesaan tersebut. Pembelajaran membuat karya boneka dilakukan berdasarkan panduan buku yang belum tentu sesuai dengan potensi yang dimiliki masing-masing daerah serta keadaan ekonomi siswa. Upaya mengembangkan kreativitas siswa akhirnya kurang diperhatikan oleh guru karena terlalu menganggap siswa kurang berpotensi. Oleh karena itu, peneliti ingin mengetahui bagaimana jika pemanfaatan jerami ini digunakan dalam pembelajaran SBK sebagai bahan ajar untuk siswa khususnya dalam membuat karya boneka.

Berdasarkan berbagai acuan yang telah dipaparkan, maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pemanfaatan Jerami dalam Berkarya Boneka sebagai Media Berekspresi Kreatif bagi Siswa Kelas VI di SD N Kamolan 2 Blora”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat dirumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana pemanfaatan jerami untuk membuat boneka di SD N 2 Kamolan Blora?
2. Bagaimana kreativitas siswa di SD N 2 Kamolan Blora dalam membentuk boneka dengan menggunakan media jerami?
3. Bagaimana cara menanggulangi kendala-kendala yang dihadapi siswa SD N 2 Kamolan Blora dalam proses pembuatan boneka jerami?

1.3 Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini tujuan yang ingin dicapai yaitu:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan pemanfaatan jerami untuk membuat boneka di SD N 2 Kamolan Blora.
2. Untuk mengetahui kreativitas siswa SD N 2 Kamolan Blora dalam membentuk boneka menggunakan media jerami.
3. Untuk mengetahui bagaimana cara menanggulangi kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam membuat boneka jerami di SD N 2 Kamolan Blora.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini memiliki dua manfaat, di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Manfaat secara teoretis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat untuk menambah wawasan tentang media jerami sebagai bahan pembuatan boneka, sehingga dapat dijadikan sebagai informasi yang relevan bagi lembaga pendidikan seni rupa pada khususnya dan bagi masyarakat pada umumnya.

2. Manfaat secara praktis

- 1) Bagi Siswa, dapat memberikan pengalaman yang menarik melalui pemanfaatan jerami sebagai alternatif media berkarya boneka dan dapat melatih siswa untuk memanfaatkan lingkungan sekitar sebagai bahan belajar.
- 2) Bagi guru, dapat memberikan alternatif masukan dalam pemilihan media berkarya dari lingkungan alam sekitar salah satunya media jerami.
- 3) Bagi sekolah, dapat memberikan sumbangan untuk pengembangan alternatif media berkarya seni rupa.

BAB 2

LANDASAN TEORITIS

2.1 Konsep Seni Rupa

2.1.1. Pengertian Seni Rupa

Seni merupakan salah satu unsur kebudayaan yang tumbuh dan berkembang sejalan dengan perkembangan budaya manusia selaku penggubah dan penikmat seni. Melalui seni manusia dapat memperoleh kenikmatan sebagai akibat dari refleksi perasaan terhadap stimulus yang diterima. Kenikmatan yang dirasakan bukanlah kenikmatan fisik, melainkan kenikmatan batiniah yang muncul bila kita menangkap dan merasakan simbol-simbol estetika dari penggubah seni itu sendiri.

Susanto (2003: 101) menyatakan bahwa seni adalah kesanggupan akal manusia baik berupa kegiatan rohani maupun fisik untuk menghasilkan sesuatu yang bernilai artistik (luar biasa), menggugah perasaan orang lain. Sedangkan Menurut Wartono (1987: 7) seni merupakan bentuk penghalusan dari perasaan yang ingin diungkapkan oleh penciptanya. Hal yang sama juga dinyatakan oleh Bastomi (2003: 34) bahwa seni adalah pernyataan batin pencipta, seni sebagai ungkapan batin yang dinyatakan dalam bentuk rupa, gerak, suara, atau bentuk-bentuk lain yang mempesonakan pencipta sendiri atau orang lain yang menerima.

Bedasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa seni adalah perwujudan perasaan manusia yang diekspresikan secara sadar dengan

mempergunakan medium sebagai simbol dan melahirkan hasil karya yang bernilai estetika dan bermakna.

Seni rupa adalah salah satu bagian dari seni yang ada di masyarakat. Seni rupa merupakan seni yang dapat dinikmati dengan indera penglihatan, yang unsur-unsurnya meliputi garis, raut, warna, tekstur, *volume*, dan ruang (Yudoseputra, 1993: 38). Bastomi (1985: 25) menambahkan pula bahwa seni rupa merupakan cabang seni yang dalam penikmatannya melalui indera mata, sebab seni rupa adalah seni yang manifestasinya kasat mata. Selain cara penikmatannya melalui dilihat, seni rupa juga dapat dinikmati dengan cara meraba wujud dan bentuknya. Sedangkan menurut Soedarso (1976: 8) seni rupa adalah cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia, lewat objek-objek dua dimensi dan tiga dimensi yang memakan tempat dan tahan akan waktu.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seni rupa merupakan karya seni yang disampaikan melalui objek dua dimensi dan tiga dimensi serta cara menikmatinya melalui dilihat dan diraba, wujud dan bentuknya sehingga penikmat bisa merasakan keindahannya. Perwujudan perasaan seseorang yang diekspresikan membentuk simbol yang hanya dapat dirasakan melalui indera penglihatan. Pengungkapan perasaan atau gagasan yang estetik dan bermakna itu diwujudkan melalui unsur titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur dan gelap terang, dan sekaligus menunjukkan unsur-unsur dari seni rupa.

2.1.2. Unsur Seni Rupa

Unsur-unsur rupa (*plastic element*) merupakan aspek-aspek bentuk yang terlihat, kongrit, yang dalam kenyataannya jalin-menjalin dan tidak mudah

diceraiakan satu dengan yang lainnya (Sunaryo, 2002: 5). Unsur seni rupa merupakan bagian-bagian pembentukan dalam lingkup kajian seni rupa. Unsur-unsur seni rupa yang lazim diketahui diantaranya adalah titik, garis, bidang, bentuk, volume/ruang, warna, tekstur, dan pencahayaan/gelap terang. Dharsono (dalam Galih, 2012: 13) menjelaskan rincian mengenai unsur-unsur rupa sebagai berikut.

1) Garis, merupakan gabungan titik-titik yang dihubungkan, garis merupakan medium yang paling sederhana, sebagai pencapaian yang paling ekonomis dibanding medium lain. Peranan garis sebagai garis, yang kehadirannya sekedar untuk memberi tanda dari bentuk logis, seperti yang terdapat pada ilmu-ilmu eksakta. Selain itu, garis juga mempunyai sifat formal dan non formal. Misalnya garis geometris yang bersifat formal, dan garis dalam seni lukis yang bersifat non formal karena memungkinkan garis bukan sebagai garis tapi sebagai penyampai pesan.

2) *Shape* (bangun), merupakan suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh kontur (garis) dan atau dibatasi oleh adanya warna yang berbeda, atau oleh gelap terang pada arsiran, atau karena adanya tekstur. *Shape* (bidang/bentuk) yang terjadi ada dua: *shape* yang menyerupai wujud alam (*figure*), dan *shape* yang tidak menyerupai wujud alam (*non figure*). Berdasarkan pada asal-usulnya *shape* terdiri dari dua macam, yaitu diantaranya sebagai berikut.

a). Bentuk abstrak, adalah bentuk murni diciptakan oleh manusia tanpa meniru bentuk yang sudah ada pada alam, bentuknya terdiri dari : (1). Bentuk abstrak simbolis, yaitu bentuk abstrak yang melambangkan suatu pengertian, seperti

huruf, rambu-rambu lalu lintas, dan tanda baca, (2) bentuk abstrak filosofis, contohnya huruf Cina, (3) bentuk abstrak murni, contohnya bentuk lingkaran, bujursangkar, dan segi enam.

b). Bentuk abstraktif, adalah bentuk-bentuk alam yang telah dirubah menjadi bentuk-bentuk yang telah mendapatkan penyimpangan dari bentuk aslinya. Perubahan itu bisa dilakukan dengan cara menggayakan (*stylasi*), menyederhanakan (*deformasi*) dan merubah proforsi (*distorsi*).

3) Tekstur, merupakan unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa, sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang pada karya seni rupa secara nyata atau semu. Menurut Maman, Zakaria, dan Bandi (2006:43) unsur tekstur atau barik adalah kualitas taktil dari suatu permukaan. Taktil artinya dapat diraba atau yang berkaitan dengan indra peraba. Di samping itu, tekstur dapat dimaknai sebagai penggambaran struktur permukaan suatu objek baik halus maupun kasar.

Kesan permukaan suatu benda disebut tekstur. Setiap benda memiliki tekstur yang khas, seperti licin, kasar, lunak, mengkilap, kusam, dan bercorak. macam-macam tekstur dibedakan menjadi, (a) tekstur raba, adalah tektur bawaan atau asli dari permukaan suatu benda yang bisa dinyatakan dengan diraba, misalnya tekstur kaca, batu, dan tanah, (b) tekstur lihat adalah tektur dari sebuah karya seni yang memberi kesan sebagai hasil kepekaan pembuat karya, misalnya kesan halus pada gambar kaca, kesan kasar pada gambar batu.

4) Ruang, unsur ruang berwujud dua atau tiga dimensi, sehingga dapat

memiliki kesan panjang, lebar, kedalaman, dan arah. Berdasarkan bentuknya ruang dapat berwujud persegi, lingkaran, datar, dan menyudut. Dalam prakteknya pengolahan bentuk berdasarkan pada dimensi, untuk karya seni rupa dua dimensi dibuat dengan teknik perspektif, memberi gelap terang (nada), dan menyusun beberapa bidang garis-garis atau warna, sedangkan pada karya tiga dimensi unsur ruang dibentuk dengan ukuran yang nyata karena dibentuk dari bahan bervolume.

5) Warna, warna sebagai warna adalah kehadiran warna tersebut sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda atau barang, atau hanya untuk membedakan ciri benda satu dengan lainnya tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun. Warna sebagai pretensi alam adalah kehadiran warna merupakan penggambaran sifat obyek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya. Warna sebagai tanda, lambang atau simbol adalah kehadiran warna melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum.

Brewster dan Oswald adalah ilmuwan yang melahirkan teori tentang warna. Teori Brewster merupakan teori warna yang pertama kali dikemukakan pada tahun 1831, teori ini mengelompokkan warna menjadi 3 kelompok, yaitu : a) Warna *primer* adalah warna dasar yang tidak merupakan dari warna-warna lain, yaitu merah, kuning, dan biru. b) Warna *skunder*, merupakan warna campuran antara dua warna primer yang berbeda dengan perbandingan 1:1 sehingga melahirkan warna baru, yaitu jingga, ungu dan hijau. c) Warna *tertier*, merupakan warna keturunan ke tiga sebagai hasil dari pencampuran dua warna yang berbeda

dari warna primer dan skunder, yaitu ungu kebiru-biruan, dihasilkan dari pencampuran ungu dan biru, ungu kemerah-merahan, adalah hasil pencampuran ungu dengan merah, jingga kemerah-merahan adalah pencampuran jingga dengan merah, jingga kekuningkuningan, hijau kekuning-kuningan adalah hasil pencampuran hijau dengan kuning, hijau kebiru-biruan merupakan warna baru hasil pencampuran hijau dengan biru (<http://duniagrafiskita.blogspot.com/2011/03/warnachapter-1.html> [1 Desember 2012]).

6) Gelap terang, Unsur gelap terang muncul karena adanya perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda. Perbedaan itu mengakibatkan munculnya tingkat nada warna (*value*) yang berlainan. Sedangkan benda karya tiga dimensi kesan nada dapat diperoleh dengan pengolahan unsur ruang, tekstur dan bentuk.

2.1.3. Prinsip Seni Rupa

Prinsip seni rupa menyangkut hal proporsi, keseimbangan, irama, dan kesatuan.

- 1) Proporsi adalah perbandingan antara bagian yang satu dengan yang lainnya, dan antara setiap bagian dengan keseluruhan pada suatu komposisi.
- 2) Keseimbangan (*balance*) adalah kesamaan bobot dari unsur-unsur yang berlawanan tetapi saling memerlukan. Secara wujud dan jumlahnya mungkin tidak sama, tetapi memiliki nilai keseimbangan.
- 3) Irama (*rhytme*) dalam seni rupa lahir lewat penyusunan unsur-unsur seni rupa yang ada atau terbentuk dari pengaturan pengulangan unsur-unsur yang selaras dan menimbulkan kesan gerak. Dalam seni rupa mengenal adanya

keseimbangan nyata dan keseimbangan semu. Keseimbangan nyata lebih menekankan pada ukuran bobot dari suatu benda, misalnya sebuah patung bisa berdiri tegak karena memiliki keseimbangan yang baik, sedangkan keseimbangan semu adalah keseimbangan yang dirasakan lewat pertimbangan psikologis, seperti warna tua lebih berat dari warna muda, tekstur suatu objek yang lebih kasar memiliki bobot lebih besar.

- 4) Kesatuan (*Unity*) adalah unsur pembentuk dalam sebuah karya seni rupa tidak berdiri sendiri, tetapi membentuk satu kesatuan yang saling mendukung membentuk satu kesatuan utuh, bermakna dan harmonis. “Dalam karya seni rupa menunjukkan keterpaduan berbagai unsur (fisik dan non fisik) dengan karakter yang berbeda dalam sebuah karya. Unsur yang terpadu dan saling mengisi akan mendukung wujudnya karya seni yang indah. Prinsip komposisi ini sering pula ditunjukkan dengan penataan sebagai objek yang terdapat dalam sebuah karya seni.” (Maman, Zakaria, Bandi, 2006:40).

2.1.4. Bentuk Seni Rupa

Soepratno (1989: 42) menyebutkan bahwa menurut bentuknya, karya seni rupa dapat dibagi menjadi dua golongan yaitu karya seni dua dimensi dan karya seni tiga dimensi. Hal yang sama juga dinyatakan Tarjo (2004: 16) bahwa seni rupa dapat dikelompokkan atas 1) seni rupa dua dimensional, yaitu yang karyanya bersifat datar: lukisan, relief, motif hias kain, dan ornamen pada bidang datar. 2) seni rupa tiga dimensional, yaitu yang memiliki ruang seperti: seni pahat/patung, mebel, kerajinan boneka dan lain sebagainya.

Rondhi (2002: 13) menyatakan bahwa.

"Karya seni rupa dapat dibedakan menjadi dua yaitu karya seni dua dimensi dan karya seni tiga dimensi. Karya seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki panjang dan lebar atau karya yang hanya bisa dilihat dari satu arah pandang. Contoh karya seni rupa dua dimensi adalah seni lukis, seni ilustrasi, seni grafis, poster dan berbagai karya desain grafis".

Karya seni rupa menurut dimensinya: 1) Seni rupa dua dimensi (*dwimatra*) yaitu karya seni rupa yang mempunyai dua ukuran (panjang dan lebar). 2) Seni rupa tiga dimensi (*trimatra*) yaitu seni rupa yang mempunyai tiga ukuran (panjang, lebar, dan tebal) atau memiliki ruang. (Maman, Zakarias, Bandi, 2006:48).

Berdasarkan berbagai pendapat di atas, maka dapat disimpulkan bahwa karya seni rupa dilihat dari bentuknya di bagi menjadi dua yaitu:

1. Karya seni dua dimensi

Karya seni rupa dua dimensi merupakan karya seni rupa yang diwujudkan dalam bidang datar yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar. Macam karya seni rupa dua dimensi antara lain lukisan, gambar, dan grafis.

2. Karya seni tiga dimensi

Karya seni rupa tiga dimensi merupakan karya seni rupa yang diwujudkan ke dalam bentuk yang memiliki volume yang mempunyai ukuran panjang, lebar, dan tinggi. Macam karya seni rupa tiga dimensi antara lain seni patung, seni kriya, seni keramik, seni arsitektur dan berbagai desain produk.

Dalam penelitian ini karya seni rupa yang akan dibuat adalah karya seni rupa tiga dimensi berupa boneka dari jerami. Karya boneka dari jerami menurut

peneliti sangat menarik karena unsur ruang dan bentuknya nyata dibandingkan dengan karya lain.

2.2 Media Berkarya Seni Rupa

2.2.1 Pengertian Media Berkarya Seni Rupa

Media seni rupa biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan termasuk alat dan teknik yang dipakai dalam karya seni (lihat Susanto, Mikke: 2003). Soepratno 1989:31 juga menyebutkan yang dimaksud media dalam seni rupa yaitu bahan, alat/peralatan untuk mewujudkan suatu karya seni rupa. Dari kedua pendapat ini dapat disimpulkan bahwa bahan dan peralatan yang dipergunakan dalam berkarya seni rupa disebut media. Pemilihan media bagi seorang seniman disesuaikan dengan rencana pengungkapan gagasan, sehingga pemilihan media dan alat untuk berkarya dapat menentukan pula keberhasilan berkarya. Pengenalan media bagi perupa sebelum berkarya sangatlah penting diketahui serta mengenal karakter dari masing-masing media tersebut. Media berkarya seni rupa dapat digolongkan sebagai berikut (lihat Rondhi dan Sumatono 2002:25):

a) Media karya dua dimensi

Bahan dan alat berkarya seni rupa dua dimensi diantaranya adalah pensil, pensil arang (*contee*), pastel, krayon, cat, kuas, pena, kertas dan lain-lain.

b) Media karya tiga dimensi

Bahan dan alat berkarya seni rupa tiga dimensi yang sering dipergunakan adalah (1) Tergolong bahan lunak diantaranya tanah liat, bubur kertas, semen,

gips, resin. (2) Tergolong bahan keras diantaranya batu, kayu, logam, marmer, bambu, pandan, mendong, dan lain-lain.

Wartono (1987) menambahkan, terdapat material pewarna yang direkat atau ditempelkan yang digunakan dalam pembuatan karya seni rupa. Material ini tidak berupa cat namun berupa biji-bijian, tepung, pasir, batu-batuan, pecah-pecahan beling, perca-perca kain, bulu-buluan, rumput-rumputan atau bahan-bahan lain apa saja yang berwarna. Bahan ini tidak dipulaskan melainkan direkatkan pada bidang dengan bahan perekat. Dengan bahan ini tidak hanya mendapatkan keindahan warna namun juga mendapatkan tekstur.

Pemilihan bahan dan alat pada saat mengekspresikan karya seni rupa menentukan pula pemilihan teknik berkarya. Di antara teknik berkarya yang sering digunakan seniman adalah sebagai berikut.

- a) Teknik berkarya dua dimensi (1) Menggambar dan melukis, digunakan teknik garis, aquarel, pointilis, plakat, arsir dan teknik dussel. (2) Grafis, bisa dilakukan dengan cetak dalam, cetak tinggi, cetak saring (sablon). (3) Teknik batik, tulis dan jumput.
- b) Teknik berkarya tiga dimensi dapat dilakukan teknik pahat, cor, cetak, anyaman, dan butsir.

2.2.2 Jerami sebagai Media Seni Rupa

Jerami dapat dijadikan sebagai media berkarya seni. Jerami yang dimanfaatkan sebagai media karya seni rupa antara lain karya tenun gandum yaitu seni tenun tangan yang terdiri dari pembuatan item dengan terjalannya helai gandum berongga, rumput atau jerami menjadi tikungan yang rumit. Hasil karya

dari media jerami seperti keranjang dan boneka dibentuk dengan menggunakan kawat bunga sebagai dasar terkait dengan jerami di sekitar kawat guna membuat bentuk. Karya-karya yang dapat dibentuk yaitu meliputi karangan bunga, boneka, keranjang dan barang-barang dekorasi rumah lainnya.

2.2.3. Pengertian Jerami

Jerami berasal dari tanaman padi (*Oryza sativa*) dengan deskripsi menurut Setiono (2011: 12) adalah sebagai berikut:

"Tanaman semusim, berakar serabut; batang sangat pendek, struktur serupa batang terbentuk dari rangkaian pelepah daun yang saling menopang; daun sempurna dengan pelepah tegak, daun berbentuk lanset, warna hijau muda hingga hijau tua, berurat daun sejajar, tertutupi oleh rambut yang pendek dan jarang,; bunga tersusun majemuk, tipe malai bercabang, satuan bunga disebut *floret*, yang terletak pada satu *spiklet*, yang duduk pada *panikula*; buah tipe bulir atau *kariopsis*, yang tidak dapat dibedakan mana buah dan bijinya, bentuk hampir bulat hingga lonjong, ukuran 3-15 mm, tertutup oleh *palea* dan *lemma* yang dalam bahasa sehari-hari disebut sekam, struktur dominan adalah *endospermium* yang dimakan orang".

Jerami bukan merupakan tanaman padi itu sendiri sehingga jerami memiliki pengertian yang lain. Menurut Suharso dan Retoningsih, jerami adalah batang padi yang sudah dituai, sudah dipotong dan masih tinggal di sawah. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia edisi ketiga menyebutkan bahwa jerami merupakan batang padi yang sudah kering (yang padinya sudah dituai). Sementara dalam Wikipedia menyebutkan definisi jerami yang lebih kepada manfaat yaitu jerami adalah batang gabah ditumbuk, digunakan sebagai tempat tidur dan makanan untuk hewan, untuk daun atap, dan untuk menenun atau mengepang, seperti ke keranjang, tangkai tunggal dari gandum ditumbuk. Merang juga

tergolong dalam jerami, merang ialah rangkai padi yang tidak bergabah lagi (Suriawiria, 1995:142).

Berdasarkan pendapat tentang jerami di atas, maka dapat disimpulkan bahwa jerami merupakan limbah organik hasil olahan pertanian padi yang sudah tidak digunakan lagi, mencakup keseluruhan bagian tubuh tanaman padi kecuali akar dan bagian buah padi (tangkai, daun, malai dan merang).

2.3. Karya Seni Rupa Tiga Dimensi

Karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang mempunyai tiga ukuran yaitu panjang, lebar dan tinggi atau karya yang memiliki volume dan menempati suatu ruang (Rondhi, 2002:13). Contoh karya seni tersebut adalah seni patung, seni kriya (kerajinan), seni keramik, arsitektur/bangunan, dan berbagai desain produk.

Secara garis besar, teknik seni rupa tiga dimensi terdiri dari bermacam teknik yang dipakai dalam pembuatan macam-macam karya tiga dimensi. Teknik seni rupa tiga dimensi tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) Teknik Pahat, yaitu mengurangi bahan menggunakan alat pahat (Ramli, 2013). Misalnya membuat patung dan relief dengan bahan dasar kayu dan batu.
- 2) Teknik Butsir, yaitu membentuk benda dengan memijit, menambah dan mengurangi bahan yang di bentuk dengan alat butsir. Misalnya membuat keramik dengan bahan dasar tanah liat.
- 3) Teknik Las, yaitu membuat karya seni dengan cara menggabungkan bahan satu ke bahan lain untuk mendapatkan bentuk tertentu, biasanya menggunakan

bahan logam. Misalnya membuat patung kontemporer dengan bahan dasar alumunium.

- 4) Teknik Cetak, yaitu membuat karya seni dengan cara membuat cetakan terlebih dahulu. Menurut Hurida (2009) ada 2 macam teknik cetak, yaitu: cetak tuang (cor) dan cetak tekan.

Teknik Cor, yaitu membuat karya seni dengan membuat alat cetakan kemudian dituangkan adonan berupa bahan cair atau di cairkan sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan. Misalnya membuat patung dengan bahan *fibreglass*.

Teknik Cetak Tekan, yaitu karya seni dengan membuat alat cetakan kemudian dimasukkan adonan berupa bahan padat dengan cara ditekan-tekan ke dalam cetakan sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan. Misalnya membuat keramik dan patung dengan bahan tanah liat.

- 5) Teknik Menempa, yaitu membentuk lembaran atau batangan logam dengan cara memukul-mukul bahan tersebut hingga membentuk objek yang diinginkan (Nurhayati, 2012). Agar mudah dibentuk bahan dapat dipanaskan terlebih dahulu, biasanya menggunakan bahan logam. Misalnya membuat pedang dari bahan besi.

- 6) Teknik Konstruksi, yaitu membuat karya seni rupa dengan cara menyusun bahan baik dengan kerangka, cara menyusun dapat direkatkan dengan lem, dilepa, atau dilas/dipatri (Richo, 2011). Misalnya membuat maket menggunakan kayu.

7) Teknik Anyaman, yaitu membuat karya seni rupa yang dilakukan dengan cara menumpang tindihkan (menyilangkan) bahan anyam yang berupa lungsi dan pakan (Rozi, 2014). Misalnya membuat keranjang menggunakan serat rotan.

Dalam penelitian ini, akan membuat boneka dengan menggunakan teknik absolut konstruksi pembuatan patung. Teknik konstruksi merupakan susunan bangunan dengan menyusun kerangka. Kerangka yang disusun adalah kerangka dari benda-benda bekas atau baru, sesuai dengan desain sehingga menjadi bentuk yang indah dan menarik.

2.3.1. Boneka sebagai Karya Seni Rupa Tiga Dimensi

Boneka tergolong ke dalam karya seni rupa tiga dimensi karena boneka termasuk karya seni rupa patung yang mempunyai tiga ukuran yaitu panjang, lebar dan tinggi serta memiliki *volume*. Boneka juga termasuk ke dalam seni kerajinan. Pristya (2011) menuturkan boneka merupakan salah satu benda kerajinan tangan yang termasuk ke dalam karya seni rupa tiga dimensi.

2.3.2. Pengertian Boneka

Kata “boneka” berasal dari bahasa Portugis yaitu *boneca*, atau dalam bahasa Jawa/Sunda disebut *golek*. *Golek* adalah sejenis mainan yang berbentuk manusia atau binatang, biasanya figur yang dibuat boneka adalah tokoh-tokoh fiksi (Purwoko, 2011:18). Menurut Prayitno (1999:120) boneka berarti tiruan anak untuk permainan.

Pengertian yang sama juga disebutkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, boneka adalah tiruan anak untuk permainan; anak-anakan. Selanjutnya, Grace Emmanuelle Ramaswaren menyebutkan bahwa boneka merupakan sebagai

sebarang benda objek yang digerak lakonkan oleh pemain sama ada secara sentuhan atau arahan yang bertujuan menyampaikan pesan.

Hermuttaqi (2011) mengatakan bahwa boneka adalah tiruan dari bentuk manusia dan bahkan sekarang termasuk tiruan dari bentuk binatang. Dalam Wikipedia dijelaskan bahwa boneka adalah sejenis mainan yang dapat berbentuk macam-macam, terutamanya manusia atau hewan, serta tokoh-tokoh fiksi. Boneka bisa dikatakan salah satu mainan yang paling tua, karena pada zaman Yunani, Romawi ataupun Mesir kuno saja boneka sudah ada. Dengan demikian boneka dapat disimpulkan sebagai karya seni rupa tiga dimensi berupa patung yang merupakan tiruan dari bermacam figur yang dapat difungsikan maupun sebagai benda hias.

2.3.3. Bentuk dan Bahan Boneka

Figur boneka dapat bercorak figuratif ekspresionis, transformatif, distorsif, dan realis. Hurida (2009) membedakan corak Imitatif (Realis/Representatif) adalah corak yang dalam perwujudannya mirip dengan yang ada di alam (manusia, binatang, tumbuhan) dan fisioplastis atau anatomi, proporsi maupun gerak. Sedangkan corak Deformatif adalah corak yang bentuknya yang di rubah dari bentuk aslinya tetapi tidak meninggalkan bentuk aslinya. Bentuk ini mengalami pemiuhan atau distorsi. Bentuk alam diolah diubah menurut imajinasi, atau hayalan. Perubahan itu masih terkait masih terkait sifat-sifat fisik.

Bentuk boneka secara khusus sangat beragam, ada yang berbentuk binatang, manusia atau tokoh terkenal, contohnya tokoh-tokoh dalam cerita kepahlawanan, kartun, maupun dalam cerita boneka seperti *Si Unyil* dan

Pinokio. Menurut Purwoko (2011:18), bentuk boneka mempunyai ciri khas yang tertentu terutama atribut yang digunakan. Boneka India berbeda dengan boneka Jawa, Jepang, atau China.

Boneka bisa terbuat dari bermacam bahan, bahan yang digunakan tidak hanya dari kayu, tapi juga dari kain bekas, kulit, tanah liat, kain, fiber, plastik, dan lain-lain. Menurut Rony (2012) jenis bahan boneka yang terbuat dari tekstil yaitu: bahan Rasfur, bahan Velboa, bahan Yelvo, dan bahan Nylex.

2.3.4. Fungsi Boneka

Menurut Purwoko (2011:18), boneka memiliki beberapa fungsi yaitu sebagai berikut.

- a) Barang mainan
- b) Alat peraga bercerita
- c) Media pertunjukan di atas panggung yang diiringi music, contohnya wayang golek, wayang potehi (wayang china) film boneka *Si Unyil*, *Sesame Street*, dan sebagainya.
- d) Sebagai cinderamata atau maskot acara tertentu
- e) Gantungan kunci atau tas
- f) Benda pajangan

Boneka merupakan manianan universal bagi kaum wanita, namun seiring berkembang zaman arti boneka makin berkembang pula. Pada zaman dahulu boneka digunakan untuk bermain anak perempuan karena lucu dan sesuai dengan sifat perempuan, tetapi pada zaman sekarang boneka tidak hanya untuk anak kecil perempuan dan laki-laki, tetpai juga untuk orang dewasa. Sampai saat

ini, fungsi boneka adalah sebagai mainan. Tetapi tidak jarang pula boneka dijadikan pajangan atau koleksi orang dewasa (Arrosa: 2005).

Boneka yang dijadikan sebagai mainan biasanya merupakan boneka yang tidak difungsikan khusus sebagai boneka pertunjukan seperti wayang. Boneka merupakan salah satu tipe mainan. Susanto Mikke (2012) menjelaskan biasanya, mainan dibentuk mini, kecil dan tentu saja untuk bermain-main. Mainan sebagai alat pemahaman kasih sayang' banyak bertipe boneka (*doll*) atau wayang, sejenis miniatur berbentuk manusia atau binatang.

2.3.5. Cara Memainkan Boneka

Cara memainkan boneka tergantung dari jenis boneka yang dimainkan. Jenis boneka tali dimainkan dengan menarik tali, jenis boneka jari dimainkan dengan menggerakkan jari, jenis boneka tangan dimainkan dengan menggerakkan tangan, serta jenis boneka tanpa alat bantu gerak yang dapat dimainkan dengan langsung dengan menggerak-gerakkan bagian tubuh boneka. Boneka yang berfungsi hanya sebagai pajangan atau hiasan pun bisa dimainkan secara sederhana, misalnya dengan cara menggerak-gerakkan sesuai dengan imajinasi dan cerita sandiwara. Biasanya boneka dimainkan dengan drama atau cerita. Rasyid, Al (2011) mengutarakan beberapa keuntungan penggunaan boneka untuk sandiwara adalah sebagai berikut:

- 1) Tidak memerlukan waktu yang banyak, biaya dan persiapan yang terlalu rumit.
- 2) Tidak banyak memakan tempat, panggung sandiwara boneka dapat dibuat cukup kecil dan sederhana.
- 3) Tidak menuntut keterampilan yang rumit bagi yang akan memainkannya.

4) Dapat mengembangkan imajinasi anak, mempertinggi keaktifan dan menambah suasana gembira.

2.4. Berekspresi Kreatif dalam Seni Rupa

2.4.1. Ekspresi Anak

Seni dan karya seni dihubungkan dengan karakter pembuatnya. Manusia dihadapkan dengan perasaan suka, senang, sedih, gembira, marah, kecewa dan sebagainya, adalah contoh perilaku manusia yang sering tampak, atau pula bisa tidak ditampakan dan hanya manusia pelakunya saja yang merasakannya. Perasaan itu sering divisualkan dalam bentuk karya seni rupa. Misalnya seseorang yang sedang gembira, ia meluapkan kegembiraannya dengan berjingkrak, tertawa kegirangan. Orang yang sedang kesakitan baik fisik atau sakit hati (perasaannya) ia meluapkan perasaan kejiwaannya melalui menangis, tetapi ada orang yang mengekspresikan perasaannya melalui penciptaan karya seni, seorang pelukis mengekspresikan perasaannya dengan mengambil fasilitas melukis lalu melukiskannya, seniman patung memvisualkan perasaannya dengan berkarya seni patung dengan media yang dikehendakinya.

Hadirnya karya seni seperti contoh tersebut di atas didahului dengan munculnya emosi kejiwaan perasaan seseorang, tetapi mungkin saja hadirnya karya seni tidak berawal dari perasaan yang sedang dirasakan, tetapi timbul sebagai unsur ide, seperti potret, atau membuat karya seni hanya dengan meniru bentuk yang ada di alam, tentu tidak melibatkan ekspresi. Karya seni lahir dalam keadaan sadar jiwa, perasaan dalam seni harus dikuasai terlebih dahulu, harus

dijadikan objek, dan harus diatur dikelola dan diwujudkan atau diekspresikan dalam karya seni. Istilah populernya perasaan itu harus diendapkan terlebih dahulu. Menurut Sumardjo (2000: 79) ekspresi dalam seni adalah mencurahkan perasaan tertentu dalam suasana perasaan gembira. Perasaan marah, atau sedih dalam ekspresi seni juga harus dilakukan pada waktu senimannya sedang tidak marah atau sedih.

Dengan ini jelas, bahwa kualitas perasaan yang diekspresikan dalam kegiatan berkarya seni dan menghasilkan karya bukanlah suatu perasaan yang sifatnya individual tetapi merupakan perasaan yang universal. Ekspresi dapat mengembangkan sikap kreativitas seseorang dan jika siswa mampu beraktivitas secara kreatif, maka barulah mereka bisa belajar secara sungguh-sungguh.

Ekspresi yang dalam pencurahannya disalurkan melalui karya seni disebut ekspresi kreatif, sedangkan ekspresi yang pengungkapan perasaan tidak disalurkan ke dalam berkarya seni, tetapi hanya berupa curahan emosional seperti menangis, marah dan sebagainya disebut ekspresi tidak kreatif. Siswa perlu sedini mungkin dilatih mengekspresikan perasaannya melalui kebiasaan berkarya. Melalui pendidikan seni rupa siswa dilatih mengungkapkan perasaan yang sedang dialami sebagai akibat kontak batin dengan keadaan pada lingkungan keluarga, sekolah atau lingkungan masyarakat.

Menurut Klausmeier dan Ripple dalam Slameto (2003:146) berekspresi merupakan salah satu dari asas pengembangan kreativitas untuk menghasilkan gagasan-gagasan yang baru. Oleh karena itu siswa perlu diberi kesempatan untuk melakukan kegiatan berekspresi tersebut. Mempelajari bahan-bahan yang baru

salah satunya dapat mendorong ekspresi yang asli, ekspresi yang kreatif. Kreativitas merupakan salah satu potensi dasar pada anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Dalam kegiatan seni rupa, upaya pengembangan kreativitas dapat dilakukan dengan pengenalan hal baru, seperti media berupa alat dan bahan. Media kreativitas dapat diartikan sebagai sarana untuk menyalurkan gagasan, ide atau konsep dari pemiliran yang kreatif(<http://artkreatif.net/>). Dengan media yang baru maka gagasan baru akan muncul dan ide kreatif dapat tersalurkan melalui aktivitas anak. Menurut Moreno dalam Slameto (2003:146) yang penting dalam kreativitas adalah produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus merupakan sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

2.4.2. Ciri-ciri Anak Kreatif

Menurut Yusuf, Syamsu dan Nurihsan (2010: 246) kreativitas dapat diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta suatu produk baru, atau kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Abu (2010: 7) mengartikan kreativitas dalam definisi yang lebih sederhana adalah aktivitas individu atau kelompok yang menghasilkan produk yang memiliki sifat original, bernilai, dan berguna bagi masyarakat. Abu menjelaskan bahwa kreativitas harus mencakup salah satu poin penting di antaranya, (1) menyampaikan pemikiran baru yang belum pernah ada sebelumnya, (2) menciptakan fungsi baru bagi sesuatu yang sudah ada.

Hakikat dari kreativitas adalah dapat menemukan sesuatu yang baru atau menemukan hubungan-hubungan yang baru dari sesuatu yang telah ada. Orang

yang mampu melahirkan sikap yang baru dan menemukan sesuatu yang baru maka itu yang dimaksud dengan kreatif.

Selanjutnya menurut Alvino (dalam Cotton, 1991), kreatif adalah melakukan suatu kegiatan yang ditandai oleh empat komponen, yaitu :*fluency* (menurunkan banyak ide), *flexibility* (mengubah perspektif dengan mudah), *originality* (menyusun sesuatu yang baru), dan *elaboration* (mengembangkan ide lain dari suatu ide).

Menurut Maxim (Solehuddib, 1998: 6) anak kreatif memiliki ciri-ciri sebagai berikut:

1. Secara konstan memperlihatkan rasa ingin tau terhadap banyak hal
2. Senang bertanya
3. Memberikan banyak ide dalam penyelesaian masalah
4. Memberikan respon yang cekatan, unik atau tidak biasa terhadap pertanyaan atau permintaan yang diajukan.
5. Menanyakan pendapat-pendapat pribadi secara terbuka
6. Memperlihatkan rasa humor yang menonjol
7. Senang berbeda dengan orang lain.
8. Menyukai kesempatan bertualang atau mengambil resiko
9. Berfantasi, menghayal dan senang bermain peran
10. Mengarang cerita-cerita atau ide yang unik
11. Suka terhadap seni, musik, gerakan atau bermain daripada kegiatan-kegiatan akademik

Munandar (1992: 53), menjelaskan ciri-ciri kreativitas antara lain, sebagai berikut :

1. Ciri-ciri yang berhubungan dengan kemampuan berpikir kreatif atau kognitif (*aptitude*) antara lain :
 - a. Keterampilan berpikir lancar, yaitu mencetuskan banyak gagasan, jawaban, penyelesaian masalah, pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal serta selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
 - b. Keterampilan berpikir luwes atau *fleksibel*, yaitu menghasilkan gagasan, jawaban atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
 - c. Keterampilan berpikir *orisional*, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasikombinasi yang lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
 - d. Keterampilan memerinci atau *mengelaborasi*, yaitu mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
 - e. Keterampilan menilai, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan penentuan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau

suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya. suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.

- f. Keterampilan berpikir *orisional*, yaitu mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, serta mampu membuat kombinasikombinasi yang lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
 - g. Keterampilan memerinci atau *mengelaborasi*, yaitu mampu dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, dan menambahkan atau memerinci secara detail dari suatu obyek gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
 - h. Keterampilan menilai, yaitu menentukan patokan penilaian sendiri dan penentuan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan situasi yang terbuka, serta tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.
2. Ciri-ciri yang menyangkut sikap dan perasaan seseorang atau afektif (*non aptitude*) antara lain adalah :
- a. Rasa ingin tahu, meliputi suatu dorongan untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan lain, obyek dan situasi serta peka dalam pengamatan dan mengetahui atau meneliti.

- b. Bersifat imajinatif, meliputi kemampuan untuk memperagakan atau membayangkan hal-hal yang tidak atau belum pernah terjadi, dan menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
- c. Merasa tertantang oleh kemajemukan, meliputi dorongan untuk mengatasi masalah-masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi-situasi yang rumit, serta lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
- d. Sikap berani mengambil resiko, meliputi keberanian memberikan jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, serta tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
- e. Sikap menghargai, meliputi tindakan dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup, serta menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

2.4.3. Kreativitas Anak dalam Berkarya Seni Rupa

Kreativitas mempunyai peran yang sangat penting dalam hidup manusia, manusia kreatif dapat memberi kontribusi terhadap pembangunan, untuk meningkatkan kualitas hidup baik secara individu, masyarakat atau bangsa pada umumnya. De Francesco, 1958 (dalam Tocharman, Maman, et al. 2006) menyatakan bahwa

"Pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu antara membantu pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial dan fisik. Aspek kreativitas mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Apalagi di masa pembangunan ini, orang yang berdaya kreatif sangat dibutuhkan guna mengembangkan ide-ide yang konstruktif yang akan membantu

pemerintah dan masyarakat dalam memajukan kehidupan dan berkebudayaan".

Pembinaan kreativitas perlu diberikan pada siswa sedini mungkin, dengan membekali berbagai kemampuan (*skill*) sebagai bekal kecakapan hidup untuk mampu dikembangkan pada saat mereka membutuhkan penghidupan. Pendidikan seni rupa di sekolah dengan tuntutan ranah apresiasi dan kreasi merupakan wahana dalam memberi kesempatan kepada siswa untuk mengembangkan kreativitas dirinya. Kreativitas dalam seni ditinjau dari unsur nilai ekstrinsik dan instrinsik seni, karena wujud seni mencakup dua aspek tersebut.

Seberapa besar kreativitas anak dalam berkarya seni rupa dapat dilihat melalui sebuah indikator. Berikut merupakan indikator-indikator yang ditulis oleh Affandi (2004: 35), indikator dalam penilaian seni rupa anak meliputi:

- 1) Indikator tingkat kreativitas, meliputi:
 - a) Keanekaragaman unsur-unsur motif, objek, figur, dan warna
 - b) Kebaharuan dan keaslian tampilan
 - c) Kemampuan penataan komposisi unsur-unsur.
- 2) Indikator tingkat kebebasan berekspresi, meliputi:
 - a) Ketegasan dalam garis dan warna
 - b) keberanian dalam mengorganisasi unsur-unsur
- 3) Indikator tingkat keterampilan teknik, meliputi
 - a) Keindahan/ kebagusan hasil karya sesuai dengan media yang digunakan
 - b) Kecermatan dalam penyelesaian.

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut:

Pertama, pemanfaatan jerami untuk membuat boneka di Sekolah Dasar kelas VI dapat dilaksanakan sesuai dengan Kompetensi Dasar yang ada. Jerami dimanfaatkan dengan cara kerangka boneka dibuat terlebih dahulu dengan bahan botol bekas, barang bekas, dan bola pingpong direkatkan dengan lem menggunakan teknik konstruksi. Botol bekas sebagai badan boneka, bola pingpong sebagai kepala boneka, leher botol bekas sebagai leher boneka, serta barang bekas lain sebagai aksesoris boneka. Kerangka boneka yang telah jadi keseluruhan ditemplei dengan potongan jerami menggunakan teknik mengelem. Penambahan aksesoris dengan cara ditemplei lagi dengan bahan-bahan jerami yang dikreasikan oleh siswa.

Kedua, terdapat banyak sekali kreativitas hasil karya boneka jerami yang telah dibuat oleh siswa kelas VI SD N 2 Kamolan Blora. Karakter boneka jerami yang dibuat adalah karakter manusia yang biasa dilihat siswa dalam kehidupan sehari-hari hingga karakter manusia yang terdapat dalam imajinasi siswa. Masing-masing memiliki model yang berbeda-beda pada boneka yang berjenis kelamin laki-laki maupun boneka yang berjenis kelamin perempuan. Kreativitas sebagian besar terletak pada pemilihan botol, motif baju pada badan boneka,

macam potongan jerami, pembuatan wajah boneka serta pembuatan aksesoris terutama pada kepala dan hiasan kepala. Botol yang dipilih siswa bermacam-macam, dari botol susu Yakult, Milkkuat, Bendera, Yes, Vitamilk, Calpico, botol Betadine, Soffel, Sprite, Celar serta botol bedak. Motif baju yang dibuat siswa berupa tempelan macam-macam potongan jerami yang disusun menjadi macam-macam bentuk. Wajah boneka dikreasikan dengan cara membuat bentuk-bentuk hidung, mulut, alis, bulu mata serta telinga yang banyak macamnya. Sedangkan hiasan kepala yang dibuat beragam dari hiasan kepala berupa rambut lurus, rambut dikepang, rambut jabrik, rambut sanggul, macam-macam topi, serta antena pada kepala.

Ketiga, terdapat beberapa kendala selama proses pembuatan boneka jerami. Kendala tersebut terdapat pada pengamatan terkendali pertama berupa instruksi guru yang kurang jelas, kelemahan teknik oleh siswa saat berkarya, pemanfaatan waktu serta ketelitian pada saat berkarya. Instruksi guru yang kurang jelas diatasi dengan cara menuliskan kembali instruksi guru pada papan tulis. Teknik menempel yang dilaksanakan siswa mengalami masalah pada saat pengambilan lem, lem yang mengering menjadi menggumpal dan mengganggu proses pengeleman, hal ini diatasi dengan cara sering mengganti lidi yang digunakan. Untuk mensiasati waktu, persiapan ditingkatkan dengan cara memilah dan memotong jerami terlebih dahulu sehingga mempercepat proses berkarya. Sedangkan ketelitian saat berkarya ditingkatkan dengan cara guru memberi semangat pada siswa agar lebih sabar dan teliti.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka saran yang dapat diberikan peneliti adalah sebagai berikut.

Pertama, kegiatan berkarya seni tidak harus menggunakan peralatan dan bahan yang mahal. Untuk memenuhi SKKD, kegiatan berkesenian khususnya seni rupa bisa menggunakan alternatif media yang ada di sekitar lingkungan sekolah atau lingkungan tempat tinggal siswa.

Kedua, jerami tidak hanya dapat dimanfaatkan dalam berkarya membuat boneka tetapi juga dapat digunakan dalam membuat karya seni yang lain.

Ketiga, guru perlu memperhatikan potensi yang dimiliki oleh setiap siswa. Khususnya potensi kreativitas siswa kelas VI SD N 2 Kamolan Blora perlu dikembangkan lagi agar menjadi siswa-siswa yang kreatif dalam berkarya seni rupa.

DAFTAR PUSTAKA

- Abu, Yusuf. 2010. *Kreatif atau Mati*. Surakarta: al-Jadid.
- Afifuddin dan Saebani, Beni A. 2009. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: CV. PustakaSetia.
- Berkarya Seni Rupa Murni dan Terapan*. <http://sumberilmu.info/2011/12/23/berkarya-seni-rupa-murni-dan-terapan/>. (April 2012).
- Departemen Pendidikan Nasional. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Ketiga*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Departemen Pendidikan Nasional. 2009. *Model Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di Sekolah Dasar*. Jakarta: BNSP.
- Hadiat. 1997. *Alam Sekitar Kita 2 IPA*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Hawadi, Reni Akbar, R. Sihadi Darmo Wiharjo, dan Mardi Wiyono, dkk. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: Grasindo.
- Hermuttaqi, Bhakti Primafindiga. 2011. *Media 3 dimensi*. <http://blog.elearning.unesa.ac.id/bhakti-primafindiga-hermuttaqi/media-3-dimensi>. (Mei 2012).
- Hurida. 2009. *Patung*. <http://hoerpunyaku.blogspot.com/2009/12/materi-patung.html>. (September 2013).
- Garha, Oho. 1998. *Pokok-Pokok Pengajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- 1982. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program Spesialisasi*. Jakarta: Gramedia.
- Indah. 2010. *Kreasi Boneka dari Kertas Washi*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Ismiyanto. 2003. *Metode Penelitian*. Semarang: Unnes.
- Iswidayati, Sri. 2010. *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya*. Semarang: Pendidikan Seni Rupa FBS Unnes.
- Iswidayati, Sri dan Triyanto. 2010. *Silabus, Sap, & Media Presentasi Mata Kuliah Estetika Timur*. Semarang: Unnes.

- Jusuf, Olga. 2007. *Boneka Origami*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Koentjaraningrat. 1985. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) SD N 2 Kamolan Tahun 2010*.
- Kurniawan. 2010. *Media*. <http://artkreatif.net/>. (Maret 2012).
- Kurniawati, Aryni. 2010. *Pembelajaran Berbasis Lingkungan*. <http://edukasi.kompasiana.com/2010/09/30/pembelajaran-berbasis-lingkungan/>. (September 2012).
- Moleong, J Lexy. 1993. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, Utami. 1999. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Notoatmodjo, Soekidjo. 2007. *Kesehatan Masyarakat, Ilmu dan Seni*. Jakarta: RinekaCipta.
- Nurhadiat, Dedi. 1995. *Kerajinan Tangan dan Kesenian*. Jakarta: Grasindo.
- Nurhayati. 2012. *Seni Patung*. <http://nung55.blogspot.com/2012/08/v-behaviorurldefaultvmlo.html>. (September 2013).
- Nuansa. 2008. *Berkreasi dengan Bahan Alami*. Bandung: Tim Nuansa.
- Prayitno, Suradi. 1999. *Membuat Aneka Barang Kerajinan Cinderamata*. Jakarta: Humaniora Utama Press.
- Pristya, Anggri. 2011. *Karya Seni 3 Dimensi*: <http://bit.ly/copynwin>. (September 2012).
- Purwadi, Dian. 2011. *Permentasi Jerami Untuk Pakan Ternak Sapi*. http://dianpurwadi.blogspot.com/2011_01_01_archive.html. (Juni 2011).
- Purwoko, Agus. 2011. *Sampah Jadi Emas*. Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Rajadb, Muhammad. 2009. *Pembelajaran Berbasis Lingkungan*. <http://enjab.blogspot.com/2009/01/pembelajaran-berbasis-lingkungan.html>. (September 2012).

- Ramaswaren, Grace Emmanuelle. *Definisi Boneka*. <http://www.scribd.com/doc/61412047/Definisi-Boneka>. (Mei 2012).
- Ramli, Umar. 2013. *Unsur Media dan Teknik Berkarya Seni Rupa Murni*. <http://guraru.org/guru-berbagi/unsur-media-dan-teknik-berkarya-seni-rupa-murni/>. (September 2013).
- Rasyid, Al. *Keuntungan Boneka*. 2011. <http://al-rasyid.blog.undip.ac.id/tag/keuntungan-boneka/>. (November 2013).
- Ratnawati, Shinta. 2002. *Mencetak Anak Cerdas dan Kreatif*. Jakarta: Kompas Media Nusantara.
- Richo. 2011. *Teknik- Teknik Membuat Patung*. <http://richo-docs.blogspot.com/2011/11/tehnik-tehnik-membuat-patung.html>. (September 2012).
- Rohidi, T. R 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Penerbit Cipta Prima Nusantara.
- Rokhmat, Nur. 2009. *Media Pembelajaran Mata Kuliah Seni Grafis 1*. Semarang: UNNES.
- Rony. 2012. *Pesan Boneka. Informasi Bahan Boneka*. <http://pabrikboneka01.blogspot.com/>. (April 2012).
- Rondhi, Moh dan Sumatono, Anton. 2002. *Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang: Unnes.
- Rozi. 2014. *Anyaman*. http://rozisenirupa.blogspot.com/2014/10/anyaman_9.html. (Agustus 2014)
- Safarina, Trianto. 2005. *Creativity Quotient*. Jogjakarta: Platinum.
- Sadiman, dkk. 2011. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Setiono, Andi. "Tanaman Pangan", *Ensiklopedi Blora Alam, Budaya, dan Manusia*, XIII, pp.11-12. Yogyakarta: The Herietage Society, 2011.
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-Faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soehardjo, A.J. 2011. *Pendidikan Seni: Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni*. Malang: Bayumedia Publishing.

- 2012. *Pendidikan Seni: dari Konsep Sampai Program*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Soepratno. 1989. *Pendidikan Seni Rupa*. Semarang: Aneka Ilmu.
- Sudrajat, Asep. 2010. *Bentuk dan Jenis Karya Seni Rupa*. <http://asepsud.wordpress.com/2010/10/16/bentuk-dan-jenis-karya-seni-rupa/>. (Mei 2012).
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan- Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Suharso dan Retnoningsih, Ari. *Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Lux*. Semarang: Widya Karya.
- Sukmadinata, Nana Syaodih. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya Offset.
- Sumaryanto, Totok. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Penelitian Pendidikan Seni*. Semarang: Unnes.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Bahan Ajar Seni Rupa I*. Semarang: Unnes.
- Suriawiria, Unus. 1995. *Pengantar Untuk Mengenal dan Menanam Jamur*. Bandung: Angkasa.
- Susanto, Mikke. 2003. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- . *Mainan Dalam Seni*. <http://mikkesusanto.jogjanews.com/mainan-dalam-seni.html>. (Maret 2012).
- Syafii. 2008. *Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: Unnes.
- Syafii. 2008. *Penelitian Pengajaran Seni Rupa*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Syakir. 2008. *Kajian Seni Rupa Anak*. Semarang: Unnes.
- Tarjo, E. 2004. *Strategi Belajar- Mengajar Seni Rupa*. Jurusan Pendidikan Seni. Rupa FPBS UPI.
- Taufik, Wahyu Rifki. *Jenis- Jenis Seni Karya*. <http://www.buat2lisan.com /2012 /04/jenis-jenis-seni-karya.html>. (April 2012).

- Theresia Astrid dan Wuryani, Siti. 2005. *Aneka Kreasi dari Kertas Washi*. Surabaya: Trubus Agrisarana.
- Thohirin, Dion. 2012. *Pengajaran Berbasis Lingkungan*. <http://id.shvoong.com/social-sciences/education/2268205-pengajaran-berbasis-lingkungan/>. (September 2012).
- Torcharman Maman, Zakarias S. Soeteja, Bandi Sobandi. 2006. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: UPI Press.
- Wahyuni, Sri. 2011. *Menghasilkan Biogas dari Aneka Limbah*. Jakarta: Argo Media.
- Wartono, Teguh. 1987. *Pengantar Pendidikan Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisus.
- Wikipedia. *Kreativitas*. [http:// wikipedia/kreativitas.com](http://wikipedia/kreativitas.com). (Maret 2012).
- , *Jerami*. <http:// wikipedia/jerami.com>. (Maret 2012).
- , *Boneka*. <http:// wikipedia/boneka.com>. (Mei 2012).
- , *Matryoshka*. <http://id.wikipedia.org/wiki/Matryoshka>. (Mei 2012).
- Yuend. 2011. *Boneka*. (Mei 2012).
- Yunanda, Martha. 2011. *Media Seni Rupa 2 Dimensi dan 3 Dimensi*. <http://id.Shvoong.com/humanities/theory-criticism/2213575-media-seni-rupa-dimensidan/#ixzz1sZsKDrp8>. (Mei 2012).