



**PEMANFAATAN LIMBAH BOTOL PLASTIK BEKAS  
SEBAGAI MEDIA BERKREASI PATUNG PADA  
PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SMA NEGERI 1 CEPU**

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan

Oleh  
Nama : Dino Prabangkara  
NIM : 2401411033  
**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

**JURUSAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
2016**

## PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Dino Prabangkara

NIM : 2401411033

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang

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, Januari 2016

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Dino Prabangkara

## LEMBAR PENGESAHAN

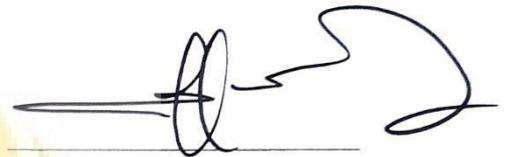
Skripsi ini telah dipertahankan di hadapan sidang panitia Ujian Skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Senin

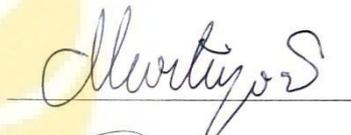
Tanggal : 25 Januari 2016

Panitia Ujian Skripsi: :

Ketua,  
Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum.  
NIP.196408041991021001



Sekretaris,  
Drs. Onang Murtiyoso, M.Sn.  
NIP.19670221993031002



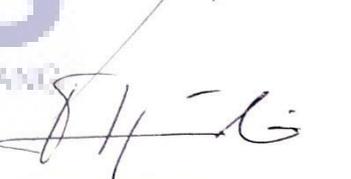
Penguji I  
Dr. Muh. Iban Syarif, M.Sn.  
NIP.196709221992031002



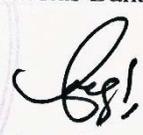
Penguji II  
Gunadi, S.Pd., M.Pd.  
NIP.198107012006041001



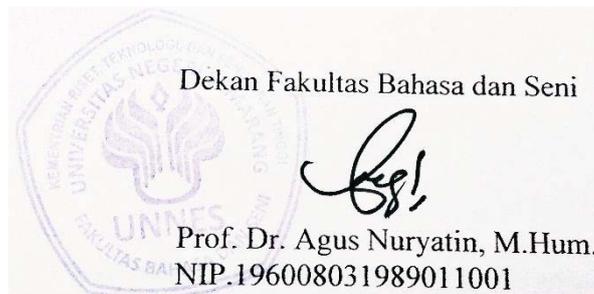
Penguji III/Pembimbing I  
Dra. Aprillia, M.Pd.  
NIP.195104301981032001



Dekan Fakultas Bahasa dan Seni



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum.  
NIP.196008031989011001



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul “Pemanfaatan Limbah Botol Plastik Bekas Sebagai Media Berkreasi Patung Pada Pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 1 Cepu” yang disusun oleh Dino Prabangkara telah disetujui oleh pembimbing untuk diajukan dihadapan sidang skripsi Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang (UNNES).

Dosen Pembimbing I



Dra. Aprillia, M.Pd.  
NIP. 195104301981032001

Semarang, Januari 2016

Dosen Pembimbing II



Gunadi, S.Pd. M.Pd.  
NIP. 198107012006041001

**UNNES**  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

1. Kesuksesan bukan untuk ditunggu, tetapi diperjuangkan (Dino Prabangkara)
2. Apabila anda berbuat kebaikan terhadap orang lain, maka anda telah berbuat baik terhadap diri sendiri (Benyamin Franklin)
3. Bunga yang tidak pernah layu adalah kebajikan (William Cowper)

### PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Bapak dan Ibu yang saya sayangi.

2. Kakak saya yang tercinta.

3. Teman-teman Seni Rupa

Unnes 2011.

4. Teman-teman Kos Wulandari.

## PRAKATA

Puji syukur kepada Allah SWT atas rahmat dan karunia-Nya, penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pemanfaatan Botol Plastik Bekas sebagai Media Berkreasi Patung dengan Teknik Perakitan Pada Pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 1 Cepu”. Penulisan skripsi ini tidak lepas dari dukungan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan material, tenaga, dan pikiran sejak persiapan sampai dengan selesainya skripsi ini. Ucapan terima kasih itu khususnya penulis sampaikan kepada :

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan segala fasilitas selama kuliah.
2. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian.
3. Drs. Syafi'i, M.Pd., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi.
4. Dra. Aprillia, M.Pd., Dosen Pembimbing I yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
5. Gunadi, S.Pd, M.Pd., Dosen Pembimbing II yang telah membantu memberikan pengarahan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi.
6. Bapak dan Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan bekal ilmu pengetahuan kepada penulis.

7. Kepala sekolah SMA Negeri 1 Cepu yang telah memberikan izin penulis untuk melaksanakan penelitian.
8. Guru dan Staff TU SMA Negeri 1 Cepu yang telah membantu jalannya penelitian.
9. Kedua orang tuaku, yang selalu memberikan dukungan, kasih sayang, dan motivasi.
10. Teman-teman mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang telah banyak membantu baik selama perkuliahan sehari-hari maupun selama proses penyelesaian skripsi ini.

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 dan penelitian selanjutnya.

Semarang, Januari 2016



Dino Prabangkara

## SARI

Prabangkara, Dino. 2016. *Pemanfaatan Botol Plastik Bekas sebagai Media Berkreasi Patung Pada Pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 1 Cepu*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES. Pembimbing I. Dra. Aprillia, M.Pd., Pembimbing II Gunadi, S.Pd, M.Pd

**Kata Kunci:** Botol plastik, Media Berkreasi, Pembelajaran, Seni Rupa

Botol plastik bekas merupakan limbah yang sulit terurai dan dapat menjadi sarang penyakit bila tidak segera ditangani dengan baik. Selain itu, botol hanya dimanfaatkan masyarakat untuk dijual dengan nilai yang tidak seberapa. Berdasarkan hal tersebut, guru Seni Rupa SMA Negeri 1 Cepu memanfaatkan botol plastik bekas sebagai media berkreasi patung. Teknik yang digunakan adalah perakitan (*assembling*) dengan cara bahan yang telah dipotong sesuai bentuk dirakit dengan cara direkatkan. Tujuan dari penelitian ini di antaranya adalah: (1) Mengetahui dan mendiskripsikan proses pemanfaatan limbah botol plastik sebagai media berkreasi patung dalam pembelajaran seni rupa pada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu; (2) Menjelaskan hasil kreasi siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu dalam pemanfaatan limbah botol plastik bekas sebagai media berkreasi patung; (3) Menjelaskan faktor-faktor pendukung dan penghambat proses kegiatan belajar mengajar seni rupa dengan pemanfaatan limbah botol plastik sebagai media berkreasi patung yang dilaksanakan pada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi: observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dan verifikasi atau penarikan kesimpulan.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan hal-hal sebagai berikut: (1) pembelajaran seni rupa yang berlangsung meliputi tiga tahap kegiatan, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi, (2) hasil evaluasi kreasi patung siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu diperoleh nilai rata-rata dari 32 siswa mencapai 74,16 yang tergolong kategori cukup. Hasil kreasi siswa dapat dikategorikan menjadi baik, cukup, dan kurang. Hal tersebut dapat dilihat dengan kategori baik sejumlah 14 siswa atau 43,75%, kategori cukup sejumlah 13 siswa atau 40,63%, dan kategori kurang sejumlah 3 siswa atau 9,37%, (3) faktor pendukung yang ditemui antara lain, siswa dapat memperoleh bahan dengan mudah, alat yang digunakan tidak asing lagi bagi siswa. Disperindag Kab. Blora yang sedang menggalakkan UMKM berbasis ekonomi kreatif, (4) faktor penghambat yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran berkaitan dengan kesulitan siswa menentukan, siswa kesulitan dalam membentuk bahan, pemahaman siswa yang kurang terhadap teknik dan ruangan yang kurang representatif.

Saran yang dapat diberikan sebagai berikut: (1) Guru hendaknya lebih kreatif memanfaatkan media pembelajaran; (2) Inovasi media berkreasi hendaknya dapat diterapkan pada kegiatan berkreasi selanjutnya, agar siswa tertarik dan antusias; (3) Bagi sekolah perlu mengadakan ekstrakurikuler seni rupa untuk menyalurkan potensi dan bakat siswa.

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iv</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>v</b>
<b>PRAKATA .....</b>	<b>vi</b>
<b>SARI.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
<b>BAB 2 LANDASAN TEORI .....</b>	<b>6</b>
2.1 Pembelajaran.....	6
2.1.1 Konsep pembelajaran .....	6
2.1.2 Komponen pembelajaran.....	7
2.2 Pendidikan Seni .....	10
2.2.1 Konsep pendidikan seni.....	10

2.2.2 Pendidikan seni rupa di SMA.....	13
2.2.3 Fungsi pembelajaran seni rupa.....	14
2.2.4 Tujuan pembelajaran seni rupa.....	15
2.3 Media Berkreasi Seni Rupa .....	16
2.3.1 Pengertian media berkreasi seni rupa.....	16
2.3.2 Limbah botol plastik sebagai media berkreasi patung .....	18
2.4 Berkreasi Seni Patung.....	20
2.4.1 Pengertian berkreasi .....	20
2.4.2 Pengertian seni patung.....	20
2.4.3 Media dalam seni patung.....	21
<b>BAB 3 METODOLOGI PENELITIAN .....</b>	<b>24</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	24
3.2 Lokasi Penelitian.....	24
3.3 Subjek Penelitian .....	25
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	25
3.6 Teknik Analisis Data .....	28
<b>BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	33
4.1.1 Lokasi dan lingkungan sekitar SMA Negeri 1 Cepu.....	34
4.1.2 Kondisi sekolah .....	36
4.1.3 Sarana dan prasarana .....	38
4.1.4 Guru dan tenaga kependidikan .....	40

4.1.5 Keadaan siswa SMA Negeri 1 Cepu .....	44
4.1.6 Keadaan siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu .....	47
4.1.7 Pembelajaran Seni Rupa di SMA Negeri 1 Cepu.....	47
4.1.8 Pembelajaran Seni Rupa di kelas X MIPA 1 SMA Negeri Cepu.....	51
4.2 Pembelajaran Seni Rupa dengan Memanfaatkan Botol Plastik Bekas bagi Siswa Kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu .....	53
4.2.1 Perencanaan pembelajaran .....	53
4.2.2 Pelaksanaan pembelajaran.....	55
4.2.3 Evaluasi hasil kreasi patung botol plastik bekas dengan teknik perakitan pada kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu	64
4.2.4 Hasil kreasi patung botol plastik bekas siswa dengan kategori baik .....	67
4.2.5 Hasil kreasi patung botol plastik bekas siswa dengan kategori cukup .....	71
4.2.6 Hasil kreasi patung botol plastik bekas siswa dengan kategori kurang.....	75
4.3 Faktor Pendukung dan Penghambat Berkreasi Patung Botol Plastik dengan Teknik Perakitan Pada Pembelajaran Seni Rupa .....	76
<b>BAB 5 PENUTUP</b> .....	<b>78</b>
5.1 Simpulan .....	79
5.2 Saran .....	80
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Data ruang SMA Negeri 1 Cepu.....	39
Tabel 2. Data perabot SMA Negeri 1 Cepu.....	40
Tabel 3. Jumlah dan status guru berdasarkan jenjang pendidikan dan jenis Kelamin .....	41
Tabel 4. Daftar guru SMA Negeri 1 Cepu.....	41
Tabel 5. Daftar staff TU dan karyawan SMA Negeri 1 Cepu.....	43
Tabel 6. Data siswa tahun pelajaran 2015/2016.....	44
Tabel 7. Prestasi yang telah diraih tahun pelajaran 2015/2016.....	45
Tabel 8. Nilai rata-rata Ujian Nasional Tahun 2015 .....	46
Tabel 9. Aspek-aspek penilaian oleh guru .....	64
Tabel 10. Pedoman rentangan nilai kreasi patung .....	65
Tabel 11. Hasil evaluasi kreasi patung siswa kelas X MIPA 1.....	65
Tabel 12. Hasil kreasi siswa kelas X MIPA 1 dengan kategori baik .....	67
Tabel 13. Hasil kreasi siswa kelas X MIPA 1 dengan kategori cukup .....	71
Tabel 14. Hasil kreasi siswa kelas X MIPA 1 dengan kategori kurang.....	75

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Skema analisis data kualitatif Miles dan Huberman .....	29
Gambar 2. Tampak depan SMA Negeri 1 Cepu .....	35
Gambar 3. Papan identitas dan lokasi SMA Negeri 1 Cepu .....	35
Gambar 4. Denah SMA Negeri 1 Cepu .....	36
Gambar 5. Gerbang utama SMA Negeri 1 Cepu .....	37
Gambar 6. Halaman SMA Negeri 1 Cepu .....	37
Gambar 7. Wawancara dengan guru seni budaya SMA Negeri 1 Cepu .....	52
Gambar 8. Aktivitas guru saat awal pembelajaran.....	55
Gambar 9. Aktivitas guru saat menjelaskan materi pembelajaran.....	56
Gambar 10. Siswa mengeluarkan perlengkapan untuk berkreasi .....	57
Gambar 11. Kegiatan siswa memotong botol plastik .....	58
Gambar 12. Kegiatan siswa membentuk botol plastik.....	59
Gambar 13. Kegiatan siswa merakit bagian demi bagian patung .....	60
Gambar 14. Siswa konsultasi karya dengan guru .....	61
Gambar 15. Siswa mengumpulkan karya.....	62
Gambar 16. Kegiatan siswa melanjutkan berkreasi patung .....	63
Gambar 17. Guru mengevaluasi karya siswa.....	64

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat keputusan penetapan dosen pembimbing.....	86
Lampiran 2. Surat permohonan izin penelitian.....	87
Lampiran 3. Surat keterangan pelaksanaan penelitian.....	88
Lampiran 4. Instrumen penelitian.....	89
Lampiran 5. Rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) Seni Budaya Kelas X dari Guru.....	94
Lampiran 6. Daftar nilai evaluasi kreasi patung.....	102
Lampiran 7. Hasil kreasi patung siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu.....	103
Lampiran 8. Biodata peneliti.....	109

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Modernisasi merupakan perubahan masyarakat dari pola-pola hidup yang tradisional menuju pola hidup yang lebih maju dengan harapan dapat memenuhi kebutuhannya dalam waktu singkat. Menurut Rosana (2011:3), modernisasi adalah suatu proses transformasi dari suatu keadaan menjadi lebih maju atau peningkatan dalam berbagai aspek kehidupan masyarakat. Modernisasi ditandai dengan adanya revolusi industri yang bertujuan untuk meningkatkan hasil produksi dalam waktu singkat. Revolusi industri telah melahirkan banyak pabrik yang bergerak diberbagai bidang-bidang kehidupan manusia.

Manusia merupakan makhluk yang ingin selalu meningkatkan keinginan dalam pemenuhan kebutuhan hidup. Banyak hal yang dilakukan manusia untuk meningkatkan kualitas dan kuantitas dalam pemenuhan kebutuhannya. Segala upaya dilakukan manusia tidak terlepas dari dampak-dampak yang negatif, antara lain permasalahan polusi dan limbah yang dihasilkan oleh industri.

Peran masyarakat sangat penting dalam menjaga lingkungan yang asri, bersih, dan sehat. Pada kenyataannya banyak masyarakat yang kurang peduli terhadap kebersihan lingkungan. Oleh karena itu, perlu ada pendidikan tentang pelestarian dan kebersihan lingkungan hidup. Masyarakat perlu juga diberikan pendidikan dalam pemanfaatan limbah, khususnya limbah anorganik yang tidak

dapat terurai. Limbah anorganik dapat dijadikan bahan kerajinan tangan dan benda-benda seni yang lain.

Sekolah merupakan lembaga pendidikan formal yang berjenjang dari sekolah dasar sampai sekolah menengah atas. Siswa di sekolah dapat dilatih untuk peduli terhadap lingkungan dengan cara pemberian penyuluhan lingkungan hidup serta pemanfaatan limbah menjadi benda-benda yang bernilai. Siswa yang dilatih pemanfaatan limbah juga dapat menggunakan keterampilan tersebut sebagai peluang usaha.

Sekolah Menengah Atas (SMA) merupakan lembaga pendidikan yang tepat dalam mendidik siswanya supaya dapat mengatasi permasalahan limbah. Siswa SMA secara kematangan usia memiliki kesadaran lingkungan yang lebih tinggi dibanding siswa sekolah dasar dan menengah, sehingga memiliki ide, gagasan, dan kreativitas yang cukup guna pemanfaatan limbah plastik untuk menanggulangi masalah limbah.

Pendidikan Seni Rupa merupakan mata pelajaran yang meliputi kegiatan kreasi dan apresiasi yang berupa karya dua dimensi dan tiga dimensi. Seni patung merupakan karya tiga dimensi yang masih kurang mendapat perhatian para guru. Hal itu karena media yang sulit dan guru seni rupa yang kurang pengalaman dalam kegiatan kreasi seni patung. Berkaitan dengan pemanfaatan limbah, maka siswa perlu diberikan pelatihan berkreasi seni patung dengan memanfaatkan limbah botol plastik sebagai karya tiga dimensi. Banyak limbah plastik di lingkungan sekitar mendorong peneliti untuk melakukan penelitian tentang pemanfaatan limbah botol plastik dalam berkreasi tiga dimensi. Pemanfaatan limbah plastik diharapkan dapat

digunakan sebagai alternatif pembelajaran Seni Rupa di sekolah. Limbah botol plastik yang tidak dapat membusuk dan berserakan di lingkungan sekitar dapat dimanfaatkan sebagai media berkreasi tiga dimensi dalam siswa dalam pembelajaran Seni Rupa, khususnya patung.

SMA Negeri 1 Cepu merupakan sekolah menengah atas favorit di Kecamatan Cepu, Kabupaten Blora. Berbagai prestasi baik akademik maupun non-akademik diraih SMA Negeri 1 Cepu. Salah satu prestasi yang diraih adalah juara harapan II (dua) Lomba Poster HUT PMI An-Iqbal tahun 2014 tingkat Kabupaten Blora. SMA Negeri 1 Cepu menjadi sekolah percontohan yang menerapkan Kurikulum 2013 di Kecamatan Cepu, serta didukung dengan sarana dan prasarana yang lengkap. Limbah plastik banyak terdapat di lingkungan sekitar SMA Negeri 1 Cepu yang kurang dimanfaatkan dengan baik dan banyak masyarakat yang kurang sadar akan kebersihan, serta pemanfaatan limbah secara baik pula. Ada juga sebagian masyarakat yang menjadikan limbah sebagai peluang bisnis yang menggiurkan seperti sebagai pengepul limbah.

Siswa kelas X dipilih karena merupakan kelas dasar di tingkat SMA sehingga perlu ditanamkan kepedulian terhadap lingkungan hidup dan pelatihan pemanfaatan limbah, sehingga dapat dikembangkan pada tingkat kelas XI dan XII. Secara khusus, kelas X Matematika dan Ilmu Alam (MIA) I dipilih sebagai sasaran penelitian karena kelas ini merupakan kelas yang prestasinya bagus pada mata pelajaran Seni Rupa maupun mata pelajaran lainnya serta sebagai kelas percontohan untuk kelas X lain.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka peneliti tertarik mengadakan penelitian tentang “Pemanfaatan limbah botol plastik bekas sebagai media berkreasi patung pada pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Cepu”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana pembelajaran Seni Rupa pada siswa kelas X MIPA 1 di SMA Negeri 1 Cepu dalam pemanfaatan limbah botol plastik sebagai media berkreasi patung?
- 1.2.2 Bagaimana hasil kreasi dalam pemanfaatan limbah botol plastik sebagai media berkreasi patung dalam pembelajaran Seni Rupa pada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu?
- 1.2.3 Bagaimana faktor pendukung dan penghambat pemanfaatan limbah botol plastik sebagai media berkreasi patung dalam pembelajaran Seni Rupa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah dapat dikemukakan suatu tujuan penelitian sebagai berikut:

- 1.3.1 Mengetahui dan mendiskripsikan proses pemanfaatan limbah botol plastik sebagai media berkreasi patung dalam pembelajaran seni rupa pada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu.

- 1.3.2 Menjelaskan hasil kreasi siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu dalam pemanfaatan limbah botol plastik bekas sebagai media berkreasi patung.
- 1.3.3 Menjelaskan faktor-faktor pendukung dan penghambat proses kegiatan belajar mengajar seni rupa dengan pemanfaatan limbah botol plastik sebagai media berkreasi patung yang dilaksanakan pada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan tolok ukur kajian pada penelitian lebih lanjut. Pembelajaran seni rupa dapat dilaksanakan tanpa terbatas pada media yang digunakan.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

- a. Bagi siswa, diharapkan dari hasil penelitian ini dapat meningkatkan kesadaran siswa akan pentingnya kreativitas dalam pemanfaatan limbah botol plastik di lingkungan sekitar.
- b. Bagi guru seni budaya, sebagai media alternatif dalam pembelajaran seni rupa khususnya berkreasi patung.
- c. Bagi sekolah, sebagai masukan untuk menambah pilihan bahan ajar pada proses pembelajaran dalam rangka peningkatan mutu sekolah, terutama dalam bidang Pendidikan Seni Rupa.

## **BAB 2**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Pembelajaran**

##### **2.1.1 Konsep pembelajaran**

Belajar adalah perubahan tingkah laku dari hasil sebuah pengalaman. Menurut Sadiman (1984:1), belajar adalah proses yang terjadi pada semua orang dan berlangsung seumur hidup sejak lahir sampai meninggal dunia. Hal ini berarti bahwa belajar merupakan sebuah proses yang panjang, dan melalui belajar seseorang akan memperoleh perubahan, baik yang berkaitan dengan aspek pengetahuan maupun aspek keterampilan. Suroso (1996:17) mengartikan belajar sebagai proses perubahan sikap dan tingkah laku setelah terjadi interaksi antara siswa dengan sumber belajar, yang dapat berupa guru, buku, lingkungan, dan sesama teman. Hal ini berarti siswa belajar secara aktif dan senantiasa berinteraksi dengan lingkungannya. Interaksi tersebut dapat berupa menerima, menolak, dan mencari sendiri.

Pembelajaran juga merupakan sebuah proses. Kasmawi (2001:9) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan sebuah proses yang bertujuan untuk mewujudkan pencapaian hasil belajar yang tinggi. Degeng (dalam Wena, 2009:2) juga menjelaskan pembelajaran berarti upaya membelajarkan siswa. Ditegaskan oleh Sagala (2003:61) bahwa pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asas pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan.

Pembelajaran merupakan proses belajar yang sudah terarah dan terprogram. Seperti yang dijelaskan oleh Ismiyanto (2010:22) bahwa dalam proses pembelajaran yang terpenting adalah mengupayakan terciptanya situasi dan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar yang berkaitan dengan ekspresi artistik dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk menemukan sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimentasi dalam belajar.

Melalui proses pembelajaran siswa mendapatkan stimulus sehingga seseorang yang semula tidak tahu menjadi tahu atau dari yang tidak bisa menjadi bisa. Ismiyanto (2009:1) menjelaskan bahwa pembelajaran pada hakikatnya merupakan interaksi antara siswa dengan guru dan lingkungannya. Dengan demikian pembelajaran mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan, yaitu mengajar dan belajar. Berdasarkan beberapa konsep tentang pembelajaran, dapat dijelaskan bahwa pembelajaran merupakan interaksi antara pengajar dan siswa pada lembaga formal maupun non formal untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan.

### 2.1.2 Komponen pembelajaran

Pada proses pembelajaran perlu ada komponen-komponen pendukung yang disebutkan oleh Ismiyanto (2009: 19-28) bahwa komponen pembelajaran meliputi beberapa unsur sebagai berikut:

#### a. Tujuan pembelajaran

Tujuan merupakan komponen utama dan paling awal harus dirumuskan oleh guru dalam merancang pembelajaran. Roestiyah (dalam Djamarah dan Zain, 2013:42) menyatakan bahwa tujuan pembelajaran adalah deskripsi tentang perilaku

siswa yang diharapkan setelah pembelajaran dilaksanakan. Tujuan pembelajaran dapat dikatakan suatu hasil yang diharapkan setelah pembelajaran dilaksanakan.

b. Guru

Guru adalah orang profesional yang bertanggung jawab pada kegiatan belajar mengajar dalam suatu pembelajaran di sekolah. Menurut Tafsir (1992:74), guru adalah orang yang bertanggung jawab terhadap perkembangan siswa dengan mengupayakan perkembangan potensi anak baik kognitif, afektif, dan psikomotorik.

c. Siswa

Siswa adalah seseorang yang mengikuti suatu program pendidikan di sekolah atau lembaga pendidikan, melalui bimbingan guru. Dijelaskan oleh Khan (2005:62) bahwa siswa merupakan orang yang mengikuti pembelajaran pada lembaga pendidikan formal maupun non formal untuk mempelajari berbagai ilmu pengetahuan.

d. Bahan ajar

Bahan ajar menurut Pannen (dalam Haidi, 2013) adalah bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis yang digunakan guru dan siswa dalam proses pembelajaran.

e. Pendekatan, strategi, dan metode pembelajaran

Pendekatan menurut Sanjaya (dalam Nurhidayati 2011:1) merupakan sudut pandang mengenai terjadinya proses pembelajaran secara umum berdasarkan cakupan teori tertentu. Menurut Ismiyanto (2010:2-5), pendidikan seni terdapat 2

jenis yaitu, seni dalam pendidikan (*art in education*) dan pendidikan dalam seni (*education through art*). Pendekatan seni dalam pendidikan sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan adalah proses enkulturasi dengan upaya mewariskan atau menanamkan nilai-nilai dari generasi tua kepada generasi berikutnya. Dengan demikian, pendekatan seni dalam pendidikan merupakan upaya pendidik dan institusi pendidikan dalam rangka mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai jenis kesenian melalui sekolah. Penguasaan ketrampilan seni merupakan hal yang sangat penting, sehingga metode-metode mencontoh, latihan (*drill*), dikte, dan penugasan merupakan kelaziman dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian yang kedua adalah pendekatan pendidikan melalui seni, bahwa seni seharusnya menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan, bukan untuk kepentingan seni itu sendiri. Dengan kata lain, peran pendidikan seni bukan sebagai upaya pengembangan dan pelestarian seni, tetapi sebagai media pengembangan kepribadian.

Strategi pembelajaran menurut Djamarah dan Zain (2013:5) adalah rencana kegiatan guru dan siswa dalam mewujudkan pembelajaran untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan. Metode adalah cara yang digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan (Djamarah dan Zain, 2013:46). Pada kegiatan belajar mengajar, guru harus menguasai berbagai metode untuk sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Djamarah (1991:72) menyatakan guru tidak akan dapat melaksanakan tugasnya jika tidak menguasai metode pembelajaran.

f. Sumber dan media pembelajaran

Sumber pembelajaran merupakan materi atau bahan untuk menambah ilmu pengetahuan yang mengandung hal-hal baru bagi siswa (Djamarah dan Zain, 2013:46). Pemanfaatan sumber belajar dipengaruhi oleh berbagai faktor. Menurut Sudirman (1991:203), pemanfaatan sumber belajar tergantung pada aspek kreativitas guru, waktu yang digunakan, dan biaya yang tersedia.

Media pembelajaran adalah “segala sesuatu yang digunakan memperlancar proses belajar mengajar supaya materi yang disampaikan lebih mudah dipahami siswa, antara lain : video, *LCD projector*, televisi, maupun *slide projector*“ (Iswidayati, 2011:1).

g. Evaluasi hasil pembelajaran

Evaluasi adalah suatu usaha yang dilakukan setelah berlangsung suatu kegiatan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan kegiatan tersebut. Menurut Syafii (2010:20), dalam evaluasi pembelajaran terdapat instrumen, salah satu instrumen yang paling penting dalam evaluasi pembelajaran seni rupa adalah tes. Ada beragam jenis instrumen yaitu instrumen tes objektif, esai, penilaian kinerja, produk, proyek, sikap, penilaian diri dan portofolio.

Proses pembelajaran dapat berjalan dengan baik jika komponen-komponen pembelajaran terpenuhi, karena pembelajaran merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat komponen-komponen yang saling berkaitan meliputi guru, siswa, bahan ajar, pendekatan, strategi, metode, sumber, media dan evaluasi pembelajaran.

## 2.2 Pendidikan Seni

### 2.2.1 Konsep pendidikan seni

Read (dalam Bastomi, 2003:9) menyatakan bahwa seni adalah ekspresi-ekspresi yang muncul dari dalam diri seniman. Diperjelas oleh Susanto (2002:103) “seni adalah : (1) segala sesuatu yang dilakukan oleh orang bukan atas dorongan kebutuhan pokok, melainkan karena kemewahan, kenikmatan ataupun karena dorongan spiritual; (2) segala perbuatan manusia yang timbul dari hidup perasaannya dan bersifat indah, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia”. Seni merupakan salah satu unsur kebudayaan yang memiliki peran sebagai pengisi kebutuhan manusia atau masyarakat terhadap nilai-nilai keindahan (Rondhi, 2002:4).

Secara umum fungsi seni dapat dibagi menjadi fungsi individual dan fungsi sosial. Menurut Rasjoyo (1996:12), fungsi individual meliputi fungsi pemenuhan kebutuhan fisik dan pemenuhan kebutuhan emosional. Fungsi sosial terbagi ke dalam empat bidang, yakni bidang rekreasi, komunikasi, pendidikan, dan keagamaan. Fungsi individual untuk pemenuhan kebutuhan fisik meliputi seni bangunan (rumah), seni furnitur, pakaian (tekstil), dan seni kerajinan. Berdasarkan beberapa konsep tentang seni, dapat disimpulkan bahwa seni adalah suatu ciptaan manusia yang dapat meninggalkan kesan pada perasaan berupa kesenangan, kesedihan, maupun ketakutan.

Pendidikan seni di sekolah diarahkan untuk melatih kepekaan rasa estetik siswa sehingga terbentuk sikap kritis, apresiatif, dan kreatif. Sikap ini akan tumbuh jika dilakukan serangkaian kegiatan yang meliputi pengamatan, pencermatan dan

pemahaman siswa terhadap kegiatan seni. Menurut Soehardjo (2005:2), pendidikan seni adalah usaha untuk mempersiapkan siswa melalui bimbingan, pengajaran, dan latihan supaya memperoleh pengalaman berkesenian sesuai dengan peran yang harus dimainkan. Berdasarkan pengertian tersebut bahwa pendidikan seni diharapkan dapat menghasilkan pengalaman berekspresi dan berapresiasi. Pengalaman berekspresi dapat dilakukan melalui kegiatan mencontoh objek maupun yang berdasarkan imajinasi. Pengalaman apresiasi dapat dilakukan melalui kegiatan melihat pameran seni rupa dan menanggapi karya teman sekelas.

Pendidikan seni tidak hanya difungsikan sebagai sarana untuk melatih siswa agar memiliki pengalaman berkreasi, tetapi lebih pada pengembangan minat dan bakat yang dimiliki dalam diri siswa. Menurut Sobandi (2008:45), proses pendidikan seni merupakan bentuk upaya untuk mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai jenis kesenian yang ada di sekitar lingkungan siswa sehingga mereka mengenal keragaman khasanah budaya bangsa ini.

Pendidikan seni diberikan mulai jenjang sekolah dasar sampai dengan jenjang sekolah menengah atas. Pendidikan seni yang diajarkan pada sekolah memiliki 3 jenis cabang seni, yaitu seni rupa (*visual*), seni musik (*audio*), dan seni tari (*motorik*). Pendidikan seni dapat meningkatkan apresiasi dan kesadaran siswa terhadap seni dan budaya Nusantara. Maman Torachman (dalam Wicaksono, 2012) menjelaskan bahwa arus globalisasi sangat terbuka yang menyebabkan pergeseran kebudayaan, terutama pada negara-negara berkembang yang masyarakat kurang siap dengan globalisasi. Oleh karena itu, kualitas pendidikan seni harus ditingkatkan supaya kesenian Nusantara tetap lestari.

Sekolah menjadi lembaga yang penting bagi pendidikan seni, karena turut melestarikan budaya Nusantara serta mengarahkan siswa untuk mempunyai rasa memiliki seni dan budaya tanah air. Wickiser dan Soeharjo (dalam Sobandi, 2008:74) menjelaskan bahwa tujuan pendidikan seni pada jenjang sekolah umum adalah untuk (1) menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian peserta didik; (2) mengasah rasa estetik anak didik; dan (3) mengkayakan kehidupan peserta didik secara kreatif. Jadi dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan seni di sekolah bukan untuk mencetak siswa menjadi seniman, tetapi untuk mendidik siswa menjadi generasi yang kreatif dan apresiatif.

#### 2.2.2 Pembelajaran seni rupa di SMA.

Menurut Nurcahyo (2010), pembelajaran seni rupa di SMA dianggap sebagai pelajaran melukis saja, padahal melukis hanya salah satu cabang dari seni rupa dua dimensi dan masih banyak cabang seni rupa lain (patung, gambar, proyeksi-persektif, kriya dan grafis), karena prinsip dasar dari pembelajaran seni rupa adalah bagaimana menyampaikan sesuatu dalam bentuk bahasa visual. Pembelajaran seni rupa di SMA berorientasi pada sebuah proses siswa dalam berkreasi dan berapresiasi, berbeda halnya pada Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang menekankan pada hasil. Selain hal tersebut, kekurangan guru Seni Budaya di SMA berdampak pada pembelajaran Seni Rupa yang diajar oleh guru yang bukan dari bidang studi Seni Rupa sehingga pembelajaran tidak berjalan dengan baik. Hal tersebut terjadi, karena pemilihan sumber belajar dan perencanaan pembelajaran yang kurang efektif (Raharja dan Retnowati, 295:2013).

Pembelajaran seni rupa merupakan salah satu upaya untuk meningkatkan kreativitas anak yang meliputi kegiatan apresiasi dan kreasi. Hal ini dipertegas oleh Syafii (2006:17) bahwa pembelajaran seni rupa memungkinkan siswa memperoleh pengalaman belajar yang sama, akan tetapi produknya beda. Hasil kreasi siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, di antaranya minat dan bakat. Pada pembelajaran seni rupa erat kaitannya dengan aspek bakat dan kreativitas yang dimiliki oleh peserta didik, karena pembelajaran seni rupa diorientasikan pada pengembangan sensitivitas dan kreativitas siswa.

Linderman dan Eisner (dalam Syafii, 2006: 12) menjelaskan bahwa pendidikan seni rupa sebagai pendidikan estetis dapat dilakukan dengan jalan memberikan pengalaman pada tiga aspek yaitu produktif, kritis, dan kultural. Aspek produktif yaitu pengalaman siswa dalam prose berkreasi berdasarkan ide dan gagasan secara konkret. Aspek kritis, pengalaman siswa dalam mencermati, menghayati, dan menanggapi karya orang lain. Aspek kultural, pengalaman siswa dalam mengenal berbagai kebudayaan Nusantara dalam pembelajaran seni rupa.

### 2.2.3 Fungsi pembelajaran seni rupa

Menurut Syafii (2006:9-12), fungsi pendidikan seni rupa dapat dilihat dari dua sisi, yakni dari kebutuhan anak dan kebutuhan institusi. Fungsi pendidikan seni rupa bagi kebutuhan anak, yaitu seni rupa sebagai pemenuhan kebutuhan berekspresi, berapresiasi, dan berekreasi. Dengan kata lain pendidikan seni rupa dianggap sebagai wahana ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas. Fungsi pendidikan seni rupa bagi institusi pendidikan, yaitu sebagai pelestari dan pengembang budaya visual estetis, juga sebagai pendidikan keterampilan, sebagai

sarana untuk menyampaikan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai budaya dari satu generasi kepada generasi berikutnya. Menurut Ismiyanto (2010:33-34), fungsi pembelajaran seni rupa adalah (1) sebagai media ekspresi, (2) sebagai media komunikasi, (3) sebagai media pengembangan kreativitas, (4) sebagai media pengembangan sensitivitas, (5) sebagai media pengembangan hobi dan bakat, dan (6) sebagai media rekreasi.

Pendidikan seni dapat dikatakan proses pewarisan budaya yang menjadi identitas bangsa dapat berjalan dengan berkesinambungan. Selain fungsi penyampaian pengetahuan, keterampilan dan nilai, pendidikan seni rupa juga berfungsi memupuk pengertian dan kesadaran mencintai lingkungan hidupnya, termasuk menggugah kesadaran hidup berkelompok.

#### 2.2.4 Tujuan pembelajaran seni rupa

Segala bentuk kegiatan dilaksanakan pasti mempunyai tujuan, dalam pendidikan formal maupun non-formal juga mempunyai tujuan yang akan dicapai. Tujuan pendidikan nasional menurut Suwarno (dalam Swariga, 2013:22) adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan pembelajaran tidak jauh dari tujuan pendidikan nasional, yaitu mengarahkan pendidikan untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan yang bersifat formal dan non-formal. Menurut Uno (dalam Afriyanto, 2011:28) tujuan pembelajaran merupakan aspek yang perlu dipertimbangkan dalam merencanakan

pembelajaran, sebab segala kegiatan pembelajaran muaranya pada tercapainya tujuan tersebut.

Merumuskan tujuan pembelajaran dapat memberikan manfaat tertentu, baik bagi guru maupun siswa. Sukmadinata (dalam Afriyanto, 2011:30) mengidentifikasi 4 manfaat dari tujuan pembelajaran yang efektif yaitu: (1) memudahkan dalam mengkomunikasikan maksud kegiatan belajar mengajar kepada siswa, sehingga siswa dapat melakukan perbuatan belajarnya secara lebih mandiri; (2) memudahkan guru memilih dan menyusun bahan ajar; (3) membantu memudahkan guru menentukan kegiatan belajar dan media pembelajaran; (4) memudahkan guru melakukan penilaian.

Ismiyanto (2010:34) menjelaskan bahwa ada 3 tujuan pembelajaran seni yaitu: (1) mengembangkan kreativitas dan sensitivitas peserta didik; (2) meningkatkan kapasitas dan kualitas pengetahuan kesenian peserta didik; dan (3) meningkatkan keterampilan peserta didik. Secara khusus, tujuan pendidikan seni rupa di sekolah adalah dalam rangka penanaman nilai estetis yang terwujud dalam program pembelajaran melalui pengalaman kreatif dan apresiatif (Syafii, 2006:13). Pendidikan yang dilakukan melalui proses pembelajaran, khususnya pada pembelajaran seni rupa siswa dapat memahami keindahan suatu bentuk karya seni melalui apresiasi dan kegiatan berkreasi. Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa bertujuan untuk mengembangkan kreativitas, meningkatkan keterampilan siswa dalam berkesenian, mengekspresikan perasaan siswa, mengembangkan bakat peserta didik, serta meningkatkan kemampuan komunikasi melalui pengalaman kreatif dan apresiatif.

## 2.3 Media Berkreasi Seni Rupa

### 2.3.1 Pengertian media berkreasi seni rupa

Media berasal dari bahasa latin merupakan bentuk jamak dari “*medium*” yang secara bahasa dapat diartikan “tengah”. Ditegaskan oleh Sunaryo (2009:19) bahwa media adalah bahan, alat, dan teknik serta perlengkapan yang biasa digunakan untuk memproduksi karya seni rupa.

Menurut Rondhi (2002:25), bahan adalah material yang diolah atau diubah menjadi barang yang dapat berupa karya seni dan barang lainnya. Sedangkan alat merupakan benda yang digunakan untuk mengubah bahan menjadi bentuk lain (Haryanto, 2007:3). Menurut Humar Sahman (dalam Akbar, 2012:5), teknik adalah segala macam cara atau keterampilan yang digunakan dalam mengolah segala unsur bahan dengan menggunakan peralatan menjadi sebuah karya seni rupa yang menarik.

Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa media merupakan suatu perantara yang dipakai untuk menyampaikan ide atau gagasan kepada orang lain. Media seni rupa yaitu tentang pengetahuan alat, bahan dan teknik dalam seni rupa serta jenis produk seni rupa. Media dalam konteks berkreasi seni rupa mencakup: bahan, alat, dan teknik tertentu. Media adalah bahan, alat, dan teknik yang digunakan sebagai perantara untuk menyalurkan ide, gagasan, dan ekspresi dalam berkreasi seni rupa yang ingin disampaikan kepada apresiator.

### 2.3.2 Limbah botol plastik sebagai media berkreasi patung

Menurut Dirgantara (2013), limbah adalah sisa bahan yang tidak memiliki nilai ekonomi dari hasil aktivitas manusia. Limbah dalam hal ini dibedakan menjadi

dua yaitu limbah organik dan limbah anorganik. Limbah organik merupakan limbah yang berasal dari makhluk hidup atau alam, yang dapat diuraikan oleh bakteri secara alami, misalnya daun, kayu, kulit telur, bangkai hewan, bangkai tumbuhan serta kotoran hewan dan manusia. Limbah anorganik merupakan limbah yang sulit diuraikan secara alami oleh bakteri, misalnya pecahan kaca, botol plastik bekas, tas kresek, ban bekas, dan besi. Oleh sebab itu, limbah anorganik yang sulit terurai memenuhi lingkungan dan kurang dimanfaatkan dengan baik.

Plastik merupakan bahan yang sering digunakan untuk kemasan makanan dan minuman yang ada di pasaran. Plastik terbuat dari bahan kimiawi yang telah melalui proses penggabungan dari beberapa molekul sederhana (*monomer*). Menurut Surono (2013:33), plastik adalah molekul Karbon dan Hidrogen yang dibentuk melalui proses penggabungan molekul sederhana (*monomer*) melewati proses kimiawi menjadi molekul besar (*makromolekul*).

Plastik dapat dikelompok menjadi 2 jenis, yaitu *thermoplastic* dan *thermosetting* (Surono, 2013: 33). *Thermoplastic* yaitu mempunyai sifat mencair jika dipanaskan pada suhu tinggi dan cepat kembali pada saat mendingin, contohnya antara lain: tas kresek, botol plastik minuman, dan plastik kemasan. Sedangkan *thermosetting* merupakan plastik yang tahan pada suhu tinggi, oleh karena itu sering digunakan untuk membuat pegangan teflon dan asbak. Menurut Riadi (2013), pada dasarnya plastik juga mempunyai karakter, antara lain :

- a. Densitas, plastik memiliki tingkat kepadatan yang berbeda, namun semuanya lebih ringan daripada sebagian besar jenis bahan lainnya.

- b. Ketahanan, sebagian besar plastik bersifat tahan lama (awet) dalam berbagai situasi. Sebagian di antaranya dapat mengalami penurunan (hancur) setelah terkena terik sinar matahari dalam waktu lama, sebagian besar jenis plastik tahan terhadap bahan kimia.
- c. Penghantar listrik, plastik merupakan penghantar listrik yang sangat rendah sehingga dapat digunakan sebagai penyekat listrik (*isolator*).
- d. Penghantar panas, plastik digunakan sebagai penghambat panas karena memiliki daya penghantar panas sangat rendah.
- e. Daya benturan, plastik mengandung daya benturan seperti kekerasan yang terkandung dalam bahan logam.

Botol merupakan benda yang berfungsi sebagai tempat zat cair. Pada kehidupan sehari-hari banyak dijumpai berbagai jenis botol yang terbuat dari plastik, kaca, maupun logam. Semua bahan botol tersebut memiliki karakter masing-masing dari segi berat, kekuatan, dan bentuk. Masyarakat banyak yang menggunakan botol sebagai tempat minuman karena sifatnya yang praktis dan efisien.

Siswa di sekolah diajak untuk peduli terhadap lingkungan melalui pendidikan lingkungan hidup. Salah satu kegiatan yang dilakukan adalah pemanfaatan limbah botol plastik dalam pendidikan Seni Rupa. Botol plastik bekas dapat dimanfaatkan oleh siswa sebagai media berkreasi patung pada mata pelajaran Seni Budaya. Siswa dalam berkreasi patung dengan botol plastik bekas dapat menstimulasi dalam menjaga lingkungan hidup dan selanjutnya siswa dapat memanfaatkan sesuatu yang kurang berharga dimanfaatkan menjadi lebih berharga.

Botol plastik yang digunakan merupakan botol plastik bekas minuman kemasan. Jenis botol plastik yang digunakan memiliki bentuk seperti lingkaran dan tabung. Tekstur yang halus maupun tidak rata. Pemanfaatan limbah botol plastik dapat mengurangi pencemaran yang ada di lingkungan sekitar dan dapat melatih siswa dalam peningkatan *value* (nilai) limbah menjadi benda yang bernilai “tinggi”.

## **2.4 Berkreasi Seni Patung**

### **2.4.1 Pengertian berkreasi**

Siswa memperoleh pengalaman berkreasi melalui pendidikan seni rupa yang memberikan pemahaman tentang media seni rupa dwimatra (2 dimensi) dan trimatra (3 dimensi). Melalui seni rupa, siswa belajar berkomunikasi dengan media gambar dan bentuk, serta dapat mengembangkan rasa percaya diri dalam mengungkapkan pikiran dan perasaannya (Farid, 2010).

Kreasi dan apresiasi merupakan kegiatan dalam pembelajaran seni rupa. Adapun pengertian berkreasi yaitu membuat sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya menurut siswa itu sendiri (Widyastuti, 2011:22). Berkreasi yang dimaksud dalam penelitian ini adalah kemampuan menciptakan sesuatu baru menurut siswa berdasarkan ide, gagasan, dan imajinasi siswa untuk memanfaatkan limbah menjadi sesuatu yang lebih bernilai.

### **2.4.2 Pengertian seni patung**

Karya seni rupa meliputi dua jenis bentuk karya, yaitu karya dua dimensi dan tiga dimensi. Karya dua dimensi merupakan karya yang memiliki dimensi panjang dan lebar, sehingga hanya dapat dilihat pada satu sisi saja. Contoh karya

dua dimensi antara lain : gambar, seni lukis, seni grafis, dan fotografi. Karya tiga dimensi merupakan karya yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi sehingga karya ini dapat dilihat dari berbagai sisi. Contoh karya tiga dimensi antara lain : seni patung, seni instalasi, dan seni dekorasi.

Pengertian seni patung menurut B.S Meyrs (dalam Kurniawan, 2015) adalah karya seni rupa tiga dimensi yang dapat diamati dari berbagai sudut. Hal tersebut diperjelas oleh Susanto (2011:296) bahwa patung adalah sebuah tipe karya tiga dimensi yang bentuknya dibuat dengan metode subtraktif (mengurangi bahan seperti memotong dan menatah) atau aditif (membuat modeling terlebih dahulu, seperti mengecor dan mencetak).

Berdasarkan konsep di atas dapat disimpulkan bahwa karya seni patung memiliki media yang beragam. Berbagai hal mampu menjadi aspek pendukung dalam penciptaan karya seni terutama media yang digunakan saat mencipta salah satunya adalah karya seni patung. Cabang seni rupa tiga dimensi ini merupakan perwujudan ekspresi dan kreasi manusia yang dapat dinikmati dari berbagai sisi.

#### 2.4.3 Media dalam seni patung

Karya seni patung dalam penciptaannya memiliki berbagai macam media. Media yang dimaksud meliputi alat, bahan dan teknik. Bahan pada seni patung dibagi menjadi tiga, antara lain : (1) bahan lunak yaitu material yang mudah dibentuk, seperti plastisin, sabun dan tanah liat; (2) bahan sedang yaitu bahan yang tidak terlalu keras dan tidak terlalu lunak, seperti kayu waru, kayu balsa dan kayu sengon; dan (3) bahan keras yaitu bahan yang sulit dibentuk karena sifatnya yang keras, seperti kayu jati dan jenis batuan padas (Abdillah, 2015).

Menurut Surantono (2013:145-151) seni patung pada proses pembuatannya memiliki berbagai macam teknik, antara lain :

a. Perakitan (*assembling*)

Membuat karya patung menggunakan bahan yang berasal dari lingkungan sekitar (plastik, besi, dan kayu) untuk selanjutnya dirakit menjadi satu kesatuan karya patung yang utuh atau karya final (Surantono, 2013:145). Alat yang digunakan menyesuaikan dengan bahan, jika menggunakan bahan plastik alat yang digunakan yaitu *cutter* dan gergaji. Sedangkan bahan besi menggunakan gergaji besi dan alat las.

b. Konstruksi (*constructing*)

Konstruksi merupakan teknik pembuatan patung dengan cara menggabung atau menyusun bahan, baik menggunakan kerangka maupun tanpa kerangka dengan cara merekatkan antar bahan melalui lem atau las. Bahan yang digunakan pada teknik ini adalah kawat, pipa dan batang besi (Sulistianto, 2006:67). Alat utama yang digunakan adalah alat las untuk menggabungkan bahan-bahan logam menjadi bentuk patung yang dikehendaki.

c. Teknik Pahat (*carving*)

Memahat adalah sebuah teknik substraktif, artinya mengurangi bahan sampai memperoleh bentuk akhir patung. Bahan yang digunakan dalam teknik ini bersifat padat dan keras yaitu : batu serta kayu. Alat yang digunakan yaitu alat pahat, gergaji dan palu (Ridhayanti, 2015).

d. Teknik *Modelling*

*Modelling* merupakan teknik menambah maupun mengurangi yaitu bahan dibangun menuju ke bentuk akhir patung, dengan cara memijat, meremas, dan membentuk sesuai dengan bentuk yang telah dirancang sebelumnya. Bahan yang digunakan pada teknik *modelling* bersifat lentur dan mudah dibentuk, yaitu tanah liat, plastisin dan lilin. Pematung menggunakan tangannya maupun dengan alat berupa butsir untuk membentuk (Harwati, 2014).

e. Teknik Cor (*casting*)

Pada teknik cor, pembuatan patung menggunakan cetakan. Prinsip pembuatan patung menggunakan bahan cair yang dituangkan ke dalam cetakan, kemudian bahan tersebut akan beku dalam waktu tertentu. Bahan yang digunakan adalah gypsum, logam yang dicairkan, *fiber glass*, dan plastik. Alat yang digunakan yaitu grinda dan alat cetak. Ada dua teknik mengecor patung dengan menggunakan cetakan, yaitu *bivalve* dan *a cire perdue*. *Bivalve* adalah teknik mengecor dengan cetakan yang dapat di bongkar pasang. Teknik ini dipakai untuk mendapatkan hasil dalam jumlah banyak dengan model yang sama. Sementara teknik *a cire perdue* dipakai hanya untuk mendapatkan satu hasil, cetakannya terbuat dari bahan yang mudah dipecahkan seperti dari tanah liat (Harwati, 2014).

Beberapa teknik pembuatan seni patung yang telah dijelaskan, teknik yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik perakitan (*assembling*). Teknik perakitan merupakan teknik pembuatan patung dengan cara merakit bahan dengan berbagai unsur yang berbeda di dalamnya. Pada dasarnya pembuatan karya patung dengan teknik *assembling* menggunakan berbagai bahan yang diambil di

lingkungan sekitar untuk selanjutnya dirakit menjadi satu kesatuan karya patung dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip seni. Teknik *assembling* sangat luas, dalam arti media yang digunakan dapat berupa kayu, besi, plastik, maupun *sterefoam*.



## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Berdasarkan penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan botol plastik sebagai media berkreasi patung dengan teknik perakitan dalam pembelajaran seni rupa pada siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 1 Cepu berlangsung sesuai dengan rancangan yang telah disusun oleh guru. Pada pelaksanaan pembelajaran tersebut dilakukan melalui tiga tahapan yaitu: (1) kegiatan perencanaan, (2) kegiatan pelaksanaan, dan (3) kegiatan evaluasi. Kegiatan perencanaan pembelajaran yang dilaksanakan guru dalam membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dirancang untuk materi berkreasi patung dengan teknik perakitan. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran dilakukan guru dalam menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Metode yang digunakan guru pada saat pembelajaran dilaksanakan antara lain: metode ceramah, metode tanya jawab, metode demonstrasi, dan metode penugasan. Media yang digunakan dalam pembelajaran adalah papan tulis, *slide powerpoint* untuk menjelaskan materi patung. Kegiatan evaluasi dilaksanakan menggunakan uji praktik yang berkaitan dengan kompetensi kreasi. Pemberian skor atau penilaian dilakukan oleh guru berdasarkan aspek-aspek yang telah ditentukan.

Pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap guru diperoleh data bahwa guru mempunyai kelebihan dalam mengajar, diantaranya (1) mampu mengkondisikan kelas dengan baik, (2) aktif memberi arahan dan respon yang baik

terhadap kendala dan keluhan yang dihadapi oleh siswa, sedangkan kekurangan guru dalam mengajar antara yakni, (1) kurang dalam memberikan contoh karya patung dengan teknik perakitan, (2) materi patung yang diberikan terlalu melebar sehingga kurang fokus pada materi patung dengan teknik perakitan. Sedangkan, pengamatan peneliti terhadap siswa dapat diperoleh kelebihan siswa, yakni (1) siswa secara tenang menerima materi yang disampaikan oleh guru, (2) siswa sangat antusias selama proses berkreasi patung berlangsung. Sedangkan, kekurangan siswa diantaranya, (1) siswa sulit menentukan ide dan gagasan pada saat akan mulai berkreasi, (2) siswa kurang mampu memanfaatkan waktu yang diberikan oleh guru.

Hasil kreasi patung yang dibuat siswa memiliki berbagai macam karakter fauna. Penilaian yang dilakukan oleh guru terhadap kreasi patung dengan teknik perakitan menunjukkan hasil yang cukup. Hasil evaluasi pembelajaran kreasi patung diperoleh nilai rata-rata dari 32 siswa mencapai 74,16 tergolong pada kategori cukup. Hasil karya siswa dapat dikategorikan baik, cukup, dan kurang. Hal tersebut dapat dilihat dengan rincian 14 siswa memperoleh nilai baik, 13 siswa memperoleh nilai cukup, dan 3 siswa memperoleh nilai kurang serta 2 siswa tidak menyelesaikan tugasnya.

Kendala-kendala selama proses pembelajaran yang berlangsung berupa teknis dan non-teknis. Kendala yang bersifat teknis yakni kesulitan siswa dalam membentuk bahan yang bersifat keras, kondisi kelas yang kotor karena sampah setelah digunakan untuk berkreasi patung. Sedangkan kendala yang bersifat non teknis yakni pemahaman siswa yang kurang terhadap patung dengan prinsip

perakitan, siswa butuh penyesuaian karena merupakan hal baru bagi mereka berkreasi patung dengan botol plastik.

## 5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan maka saran yang dapat diberikan peneliti tentang pelaksanaan pemanfaatan botol plastik sebagai media berkreasi patung dengan teknik perakitan dalam pembelajaran seni rupa diantaranya yakni: (1) Pada saat proses berkreasi patung berlangsung siswa kesulitan dalam menentukan ide dan gagasan. Oleh karena itu, bagi pihak sekolah diharapkan dapat memfasilitasi siswa dengan sumber-sumber buku tentang seni rupa di perpustakaan sekolah; (2) Pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Cepu hendaknya terus berinovasi dalam menggunakan media berkreasi supaya siswa tertarik, tidak merasa bosan dan semangat dalam mengikuti kegiatan pembelajaran; (3) Berdasarkan pengamatan selama proses pembelajaran ada beberapa siswa yang memiliki potensi dan bakat dalam seni rupa. Oleh karena itu, untuk menampung potensi dan bakat siswa hendaknya pihak sekolah untuk menyelenggarakan ekstra kurikuler supaya potensi yang dimiliki oleh siswa dapat berkembang dengan maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Mellati Savana. 2015. *Materi Seni Budaya : Patung*. Diunduh dari <http://agathaaileen.blogspot.co.id/2015/01/materi-seni-budaya-patung.html> pada 28 Oktober 2015.
- Afriyanto, Juwandi. 2011. *Pembelajaran Seni Kriya Berbahan Logam Bekas di Kelas X TKR 2 SMK Palapa Semarang*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNNES.
- Bastomi, Suwaji. 2003. *Kritik Seni. Bahan Ajar. Semarang*: Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2013. *Strategi Belajar Mengajar (Edisi Revisi)*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Dirgantara, Novalingga. 2014. *Penjelasan tentang Limbah*. Diunduh dari <http://novallingga-dirgantara.blogspot.com/2014/01/penjelasan-tentang-limbah.html> pada 25 Mei 2015.
- Farid. 2010. *Pembelajaran Seni Rupa pada Anak Sekolah Dasar*. Diunduh dari <http://faridword.wordpress.com/2010/02/12/pembelajaran-seni-rupa-pada-anak-sekolah-dasar/> diakses 25 Juni 2015.
- Haidi. 2013. *Pengertian Bahan Ajar menurut Buku dan Para Ahli*. Diunduh dari <https://haidibarasa.wordpress.com/2013/07/06/pengertian-bahan-ajar-menurut-buku-dan-para-ahli/> pada 25 Mei 2015.
- Harwati, Tati. 2014. *Bahan dan Teknik Pembuatan Patung (online)*. Diunduh dari <http://kumpulantugasekol.blogspot.com/2014/09/jelasakan-bahan-dan-teknik-pembuatan.html> pada 12 Juni 2015.
- Haryanto. 2007. "Media, Seni Rupa, Desain, dan Craft". Handout Mata Kuliah Media Seni Rupa. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Ismiyanto. 2003. "Metode Penelitian". Handout Mata Kuliah Metode Penelitian Jurusan Seni Rupa. UNNES.

- . 2009. "Perencanaan pembelajaran Seni Rupa". *Handout*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- . 2010. "Strategi dan Model Pembelajaran Seni". *Handout*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Iswidayati, Sri. 2011. "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa". *Handout* Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Kasmawi. 2001. *Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa di SLTP Negeri 1 Pangkah Kabupaten Tegal*. Skripsi. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni UNNES.
- Khan, Ali Safique. 2005. *Filsafat Pendidikan Al-Ghazali*. Bandung : Pustaka Setia.
- Koentjaraningrat. 1983. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia.
- Kurniawan, Muhammad. 2015. *Seni Patung*. Diunduh dari <http://lingkaran-pengetahuan.blogspot.co.id/2015/04/seni-patung.html> pada 26 Oktober 2015, pukul 10.00 WIB.
- Moelong, Lexi J. 2002. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Nurhidayati. 2011. *Seminar Metode Pembelajaran*. Fakultas Bahasa dan Seni UNY. Tersedia <http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/pengabdian/nurhidayati-spd-m-hum/ppm-metode-pembelajaran-fix.pdf> diunduh pada 26 Mei 2015.
- Nurchahyo, Henri. 2010. *Pendidikan Seni Rupa di SMA*. Diunduh dari <https://henrinurchahyo.wordpress.com/2010/09/11/pendidikan-seni-rupa-di-sma/> pada 25 Juni 2015.
- Raharja, Jien Tierta dan Trie Hartati Retnowati. 2013. *Evaluasi Pelaksanaan Pembelajaran Seni Budaya SMA di Kabupaten Lombok Timur- NTB*. Jurnal. Diunduh <http://journal.uny.ac.id/index.php/jpep/article/download/1701/1415> pada 25 Juni 2015.
- Rasjoyo. 1996. *Pendidikan Seni Rupa untuk SMU Kelas 1*. Jakarta: Erlangga.

- Riadi, Muchlisin. 2013. *Teori Plastik (online)*. Diunduh dari <http://www.kajianpustaka.com/2013/01/teori-plastik.html> pada 26 April 2015.
- Ridhayanti, Hening Cahya. 2015. *Teknik Membuat Patung Beserta Alat-Alatnya (online)*. Diunduh dari <http://heningcahyar99.blogspot.com/2015/02/teknik-membuat-patung-beserta-alat.html> 12 Juni 2015.
- Rondhi, Moh. 2002. *Tinjauan Seni Rupa 1*. Handout. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Sadiman, Arief. 1996. *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Grafindo Persada.
- Sagala, Syaiful. 2003. *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Sobandi, B. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Soehardjo. 2005. *Pendidikan Seni, dari Konsep sampai Program*. Malang: Kajian Seni dan Desain Univ. Negeri Malang.
- Sudirman, dkk. 1991. *Ilmu Pendidikan*. Bandung : Remaja Rosdakarya
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Sulistianto, Harry. 2006. *LKS Seni Budaya Kelas XII*. Semarang: Grafindo Media Pratama.
- Surantono, Tri. 2013. *Wawasan Seni dan Desain 1 untuk SMK Kelas XI Semester 1*. Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Diunduh dari : <http://belajar.ditpsmk.net/wp-content/uploads/2014/09/Wawasan-Seni-dan-Desain-Kelas-X-Semester-1-.pdf> pada 16 Mei 2015.
- Surono, Untoro Budi. 2013. *Berbagai Metode Konversi Sampah Plastik Menjadi Bahan Bakar Minyak*. Jurnal. Teknik Vol.3 No.1/April 2013. Universitas Janabadra Yogyakarta. Diunduh dari

<http://jurnalteknik.janabadra.ac.id/wp-content/uploads/2014/03/05-Artikel-Untoro-Revisi.pdf> pada 21 April 2015.

- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- . 2011. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Bahan Ajar Seni Rupa 1*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes
- Suroso. 1996. *Buku Pegangan Mengajar*. Solo: Tiga Serangkai.
- Swariga, Zita Kiky. 2013. *Pemanfaatan Kain Perca sebagai Media Berkarya Seni Lukis dengan Teknik Kolase bagi Siswa Kelas VIII D SMP Negeri 5 Blora*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, UNNES.
- Syafii. 2006. "Konsep Pembelajaran Seni Rupa". *Handout*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- \_\_\_\_\_. 2010. "Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa". *Handout*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Tafsir, Ahmad. 1992. *Ilmu Pendidikan dalam Perspektif Islam*. Bandung : Remaja Rosdakarya.
- Wena. 2009. *Srategi Pembelajaran Inovatif Kontemporer: Suatu Tinjauan Konseptual Operasional*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Wicaksono, Andri. 2012. *Konsep Pendidikan Seni*. Makalah 18 Januari 2012. Diunduh dari <http://andriew.blogspot.nl/2012/01/konsep-pendidikan-seni.html?m=1> pada 11 Mei 2015
- Widyastuti, A. 2011. Diunduh dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/12456789/26907/Chapter%20II.pdf> pada 7 Mei 2015