



**STUDI EKSPLORATIF PEMBELAJARAN SISWA
KELAS VII B SMP 1 KUDUS DALAM PENERAPAN
RAGAM HIAS DENGAN PEWARNA AKRILIK
PADA KAIN *SLAYER***

SKRIPSI

Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1
Sarjana Pendidikan

oleh

Ita Rahmawati

2401411025

Program Studi Pendidikan Seni Rupa

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

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

2017

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 : 22 Agustus 2017

Panitia Ujian Skripsi

Prof.Dr.Muhammad Jazuli, M.Hum 196107041988031003

Ketua

Dr. Syakir, M. Sn. 196505131993031003

Sekretaris

Drs. Syafi'i, M. Pd. 195908231985031001

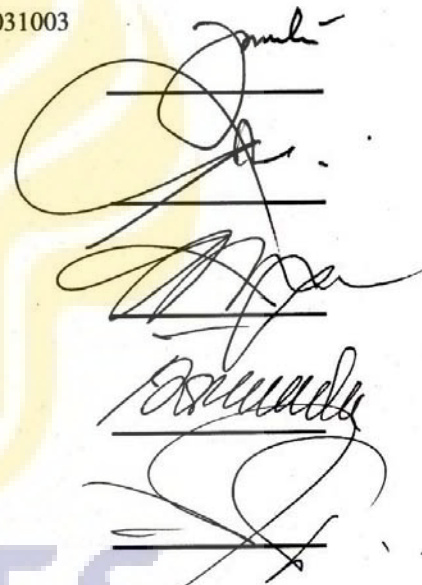
Penguji 1

Dr.Triyanto, M.A 195701031983031003

Penguji 2/Pembimbing 1

Gunadi, S.Pd. M.Pd 198107012006041001

Penguji 3/Pembimbing 2



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum 196008031989011001

Dekan Fakultas Bahasa dan Seni

PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Ita Rahmawati

NIM : 2401411025

Jurusan : Seni Rupa

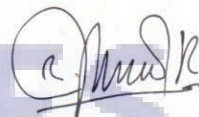
Fakultas : Bahasa dan Seni

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

Semarang, Mei 2017

Yang membuat pernyataan


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG


Ita Rahmawati
2401411025

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

Untuk mendapatkan pengalaman yang baru harus berani mencoba suatu yang baru
(Ita Rahmawati).

The background of this section features a large, semi-transparent watermark of the UNNES logo. The logo consists of a stylized yellow and white emblem resembling a flame or a bird, with a red flame-like shape at the top. Below the emblem, the word "UNNES" is written in large, bold, blue capital letters, and "UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG" is written in smaller, blue capital letters underneath.

PERSEMBAHAN:

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

Kedua Orang tua (Bapak Noor Achlis dan Ibu Siti Haniah) yang selalu memberikan motivasi, kasih sayang, dan mendoakan dengan tulus serta berbagi ilmu kepada saya.

PRAKATA

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena atas berkah-Nya penulis dapat melalui proses penyusunan skripsi ini, baik mulai proses bimbingan, penelitian, maupun penulisan. Melalui proses itu, akhirnya skripsi yang berjudul “Studi Eksploratif Pembelajaran Siswa Kelas VII B SMP 1 Kudus dalam Penerapan Ragam Hias dengan Pewarna Akrilik pada Kain *Slayer*” untuk memenuhi persyaratan mendapat gelar Sarjana Pendidikan dapat diselesaikan.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini telah melibatkan bimbingan dan bantuan banyak pihak. Paling awal saya mengucapkan terimakasih kepada Bapak Dr. Triyanto, M.A. dan Bapak Gunadi, S.Pd. M.Pd yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran yang membangun dengan penuh kesabaran dan ketulusan. Penulis juga menyampaikan ucapan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan kemudahan sebagai berikut.

1. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M. Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni dan seluruh jajaran Dekanat Fakultas Bahasa dan Seni Unnes yang telah membantu selama pembuatan surat, dan administrasi lainnya.
2. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan yang telah memberikan fasilitas administrasi dalam penyusunan skripsi.
3. Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan pendidikan dan seni rupa selama kuliah.

4. Akhsan Noor,S.Pd., Kepala Sekolah SMP 1 Kudus yang telah memberikan kebijakan dalam izin pelaksanaan penelitian di sekolah tersebut.
5. Drs. Hasan Sunarto, M.Pd., Guru Seni Rupa SMP 1 Kudus yang berkenan menilai hasil karya siswa sehingga tercapai penilaian yang objektif.
6. Kedua Orang tua saya Bapak Noor Achlis dan Ibu Siti Haniah serta kedua kakak saya yang memberikan motivasi, kasih sayang, dan mendoakan dengan tulus serta berbagi ilmu kepada saya.
7. Teman-teman seperjuangan mahasiswa program studi seni rupa angkatan 2011 serta sahabat Cah Kece, sahabat kontrakan Beta House dan Lasvegas, yang telah memberikan bantuan, semangat dan keceriaan setiap hari. Dalam masukan penulisan skripsi.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi.

Akhirnya, dengan rasa syukur dan tulus ikhlas penulis panjatkan doa semoga Allah SWT memberikan balasan berupa rahmat dan karunia bagi mereka. Penulis berharap skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dunia pendidikan pada umumnya

Semarang, Mei 2017

Penulis,



Ita Rahmawati

2401411025

SARI

Rahmawati, Ita. 2016. “Studi Eksploratif Pembelajaran Siswa Kelas VII B SMP 1 Kudus dalam Penerapan Ragam Hias dengan Pewarna Akrilik pada Kain *Slayer*”. *Skripsi*, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing 1: Dr. Triyanto, M.A., pembimbing 2: Gunadi, S.Pd., i-xix, 1-253 halaman.

Kata Kunci: Pembelajaran, Seni rupa, Ragam hias, Cat akrilik dan Tekstil

Penelitian skripsi ini bertujuan mengkaji masalah: (1) bagaimana pembelajaran siswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer*, (2) bagaimana hasil pembelajaran siswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer*, (3) faktor-faktor apa mempengaruhi pembelajaran siswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer*. Secara metodologis penelitian menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat eksploratif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan melalui tahap reduksi, penyajian, dan penarikan simpulan. Hasil penelitian menunjukkan hal-hal sebagai berikut. Pertama, pembelajaran siswa dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer* dilakukan dua tahapan, yaitu membuat rancangan dan pewarnaan. Kedua, pembelajaran siswa dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer* pada pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2 menunjukkan hasil nilai peningkatan rata-rata. Hal ini ditandai dengan hasil nilai rata-rata pada pengamatan terkendali 1 mencapai 81 dalam kategori baik tuntas dan pada pengamatan terkendali 2 menunjukkan peningkatan pada hasil nilai rata-rata senilai 84 dalam kategori baik tuntas. Ketiga, faktor yang mempengaruhi pembelajaran siswa dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer* meliputi (1) faktor internal yaitu minat, bakat, dan motivasi, (2) faktor eksternal yaitu guru, prasarana dan sarana pembelajaran, kurikulum sekolah, dan tempat belajar. Saran pembelajaran dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer* dengan hasil yang baik. Untuk itu, agar guru memberikan motivasi dan memperbanyak referensi kepada siswa agar siswa lebih percaya diri saat berkarya seni.

ABSTRAK

Rahmawati, Ita. 2016. "Explorative Study of Student Learning Grade VII B SMP 1 Kudus in The Application of Decorative Variety with Acrylic dye on slayer cloth". Thesis, Department of Arts, Faculty of Language and Art, State University of Semarang. Supervisor 1: Dr. Triyanto, M.A., supervisor 2: Gunadi, S.Pd., i-xix, page 1-253.

Keywords: Learning, Fine art, ornament, acrylic paint and Textiles

This thesis research aims to assess the problem: (1) how learning class VII B SMP 1 Kudus in applying decoration to dye acrylic on fabric slayer, (2) how the learning outcomes of students of class VII B SMP 1 Kudus in applying decoration to dye acrylic on fabric slayer, (3) factors affecting learning class VII B SMP 1 Kudus in applying decoration with acrylic dyes on fabric slayer. Methodological research using qualitative explorative approach. Data collection techniques used were observation, interviews, and dokumentasai. Data analysis technique is done through reduction step, presentation, and drawing conclusions. The results showed the following matters. First, the learning of students in the application of decoration with acrylic dyes on fabric slayer done in two stages, namely making the design and coloring. Second, the learning of students in the application of decoration with acrylic dyes on fabric slayer on uncontrolled observations 1 and 2 shows the results of observation uncontrolled increase in the average value. It is characterized by the average value results in the controlled observation 1 to 81 in both categories completed and the observation of control 2 showed an increase in the average value results worth 84 in either category completely. Third, the factors that influence student learning in the application of decorative dye acrylic on fabric slayer includes (1) internal factors, namely interest, talent and motivation, (2) external factors, namely teachers, infrastructure and learning tools, curriculum, and learning , Suggestions learning in the application of decoration with acrylic dyes on fabric slayer with good results. Therefore, in order to motivate teachers and increase students' reference to the students to be more confident when work of art

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA.....	v
SARI.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR BAGAN	xviii
DAFTAR GAMBAR.....	xix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxii
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	5
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian.....	6
BAB 2 LANDASAN TEORETIS.....	8
2.1 Pembelajaran dan Pembelajaran Seni Rupa.....	8
2.1.1 Konsep Pembelajaran.....	8

2.1.2	Komponen Pembelajaran.....	9
2.1.3	Pembelajaran SeniRupa.....	18
2.1.4	Hasil Belajar.....	23
2.1.5	Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar.....	23
2.2	Seni Rupa.....	26
2.2.1	Konsep Seni Rupa.....	26
2.2.2	Unsur Seni Rupa.....	29
2.2.3	Prinsip-prinsip SeniRupa.....	33
2.3	RagamHias: Konsep, Motif, Pola, dan Teknik.....	36
2.3.1	Konsep Ragam Hias.....	36
2.3.2	Motif Ragam Hias.....	37
2.3.2.1	Motif Flora.....	38
2.3.2.2	Motif Fauna.....	39
2.3.2.3	Motif Manusia.....	40
2.3.2.4	Motif Geometris.....	41
2.3.3	Pola Ragam Hias.....	42
2.3.3.1	Pola Simetris.....	43
2.3.3.2	Pola A-simetris.....	43
2.3.3.3	Pola Ragam HiasTepi.....	44
2.3.3.4	Pola Ragam Hias Menyudut.....	44
2.3.3.5	Pola Ragam Hias Gabungan.....	45

2.3.3.6 Pola Ragam Hias Beraturan.....	45
2.3.3.7 Pola Ragam Hias Tak Beraturan.....	46
2.3.4 Teknik Penerapan Ragam Hias.....	46
2.3.4.1 Teknik Ukir.....	47
2.3.4.2 Teknik Cor.....	47
2.3.4.3 Teknik Pengecatan.....	48
2.4 Cat Akrilik dan Tekstil sebagai Bahan Berkarya Seni Rupa	
Ragam Hias.....	48
BAB 3 METODE PENELITIAN.....	52
3.1 Pendekatan Penelitian.....	52
3.2 Prosedur Penelitian.....	53
3.2.1 Pengamatan Terkendali 1.....	53
3.2.1.1 Perencanaan Pembelajaran.....	54
3.2.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	54
3.2.1.3 Evaluasi dan Rekomendasi.....	55
3.2.2 Pengamatan Terkendali2.....	55
3.2.2.1 Perencanaan Pembelajaran.....	56
3.2.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran.....	56
3.2.2.3 Evaluasi dan Rekomendasi.....	56
3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	57
3.3.1 Lokasi Pnelitian.....	57

3.3.2 Sasaran Penelitian.....	57
3.4 Subyek Penelitian.....	57
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	58
3.5.1 Observasi.....	58
3.5.2 Dokumentasi.....	59
3.5.3 Wawancara.....	59
3.6 Teknik Analisis Data.....	60
3.6.1 Reduksi.....	61
3.6.2 Penyajian.....	61
3.6.3 Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi.....	62
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	64
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian.....	64
4.1.1 Sejarah dan Perkembangan SMP1 Kudus.....	64
4.1.2 Visi dan Misi SMP1 Kudus.....	68
4.1.3 Saranadan Prasarana SMP1 Kudus.....	69
4.1.4 Keadaan Guru dan Karyawan SMP1 Kudus.....	86
4.1.5 Keadaan SiswaSMP1 Kudus.....	71
4.1.6 Keadaan Siswa Kelas VIIBSMP1 Kudus.....	91
4.1.7 Prestasi SMP1 Kudus.....	94
4.1.8 Pelaksanaan Umum Pembelajaran Seni Rupa di Kelas VIIB SMP1 Kudus.....	97

4.2 Pembelajaran Siswa Kelas VIIB SMP1 Kudus dalam Penerapan Ragam Hias dengan Pewarna Akrilik pada Kain <i>Slayer</i>	101
4.2.1 Pengamatan Terkendali1.....	101
4.2.1.1 Perencanaan Pembelajaran Pengamatan Terkendali 1.....	102
4.2.1.2 Pelaksanaan Pembelajaran Pengamatan Terkendali 1.....	105
4.2.1.2.1 Pertemuan Pertama	105
4.2.1.2.2 Pertemuan Kedua.....	109
4.2.1.2.3 Pertemuan Ketiga.....	111
4.2.1.3 Evaluasi dan Rekomendasi Pengamatan Terkendali1.....	123
4.2.1.3.1 Evaluasi.....	123
4.2.1.3.2 Rekomendasi.....	129
4.2.2 Pengamatan Terkendali2.....	130
4.2.2.1 Perencanaan Pembelajaran Pengamatan Terkendali 2.....	130
4.2.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran Pengamatan Terkendali 2.....	132
4.2.2.2.1 Pertemuan Keempat.....	133
4.2.2.2.2 Pertemuan Kelima.....	136
4.2.2.2.3 Pertemuan Keenam.....	138
4.2.2.3 Evaluasi dan Rekomendasi Pengamatan Terkendali 2.....	151
4.2.2.3.1 Evaluasi.....	151
4.2.2.3.2 Rekomendasi.....	156

4.3 Perbandingan Hasil Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2.....	155
4.3.1 Analisis Hasil Karya Siswa Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2.....	156
4.3.1.1 Analisis Hasil Karya Siswa dalam Pengamatan Terkendali 1....	157
4.3.1.2 Analisis Hasil Karya Siswa dalam Pengamatan Terkendali 2....	162
4.3.2 Perbandingan Analisis Hasil Karya Siswa dalam Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2.....	166
4.4 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Pembelajaran Siswa Kelas VII B SMP 1 Kudus dalam Penerapan Ragam Hias dengan Pewarna Akrilik pada Kain <i>Slayer</i>	178
BAB 5 PENUTUP.....	185
5.1 Simpulan.....	186
5.2 Saran.....	188
DAFTAR PUSTAKA.....	191
LAMPIRAN.....	193



DAFTARTABEL

	Halaman
Tabel 4.1 Daftar Nama Kepala Sekolah yang pernah Menjabat di SMP1 Kudus.....	67
Tabel 4.2 SaranaSMP1 Kudus.....	71
Tabel 4.3 Data Jumlah Guru berdasarkan Jenjang Pendidikan dan Status Guru.....	86
Tabel 4.4 Daftar Jumlah Guru dan Tenaga Kerja Administrasi SMP1 Kudus 2016/2017.....	86
Tabel 4.5 Guru dan Karyawan SMP 1 Kudus dan Jabatannya.....	87
Tabel 4.6 Daftar Jumlah Siswa SMP 1 Kudus 2016/2017.....	89
Tabel 4.7 Daftar Siswa Kelas VIIB SMP 1 Kudus.....	90
Tabel 4.8 Data Prestasi SMP1 Kudus.....	92
Tabel 4.9 Matrik Hasil Karya Siswa pada Pengamatan Terkendali 1....	112
Tabel 4.10 Aspek Penilaian Hasil Karya.....	124
Tabel 4.11 Rekap Hasil Penilaian Berkarya pada Pengamatan Terkendali 1.....	125
Tabel 4.12 Persentase Hasil Karya Siswa pada Pengamatan Terkendali 1.....	128
Tabel 4.13 Matrik Hasil Karya Siswa pada Pengamatan Terkendali 2..	139
Tabel 4.14 Aspek Penilaian Hasil Karya.....	151

Tabel 4.16 Hasil Penilaian Berkarya pada Pengamatan	
Terkendali 2.....	152
Tabel 4.17 Persentase Hasil Karya Siswa pada Pengamatan	
Terkendali 2.....	154
Tabel 4.18 Rekapitulasi Persentase Nilai Siswa pada Pengamatan	
Terkendali 1 dan Pengamatan Terkendali 2.....	156
Tabel 4.19 Penilaian Hasil Karya Menurut Peneliti, Guru	
SMP 1 Kudus, dan Guru SMK Nu Banat Kudus	
Pada Tsabitah Hasna Puspita.....	157
Tabel 4.20 Penilaian Hasil Karya Menurut Peneliti, Guru	
SMP 1 Kudus, dan Guru SMK Nu Banat Kudus	
Pada Widya Laela Lintang.....	160
Tabel 4.21 Penilaian Hasil Karya Menurut Peneliti, Guru	
SMP 1 Kudus, dan Guru SMK Nu Banat Kudus	
Pada IreneMia Puspita Sari.....	162
Tabel 4.22 Penilaian Hasil Karya Menurut Peneliti, Guru	
SMP 1 Kudus, dan Guru SMK Nu Banat Kudus	
Pada Raisa Saffanahati.....	165
Tabel 4.23 Matrik Perbandingan Analisis Hasil Karya Siswa	
pada Pengamatan Terkendali 1 dan Pengamatan	

Terkendali 2 168



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAGAN

	Halaman
Bagan 2.1 Skema komponen pembelajaran.....	18
Bagan 3.1 Analisis Data dikutip dari Miles and Huberman (dalam Sugiyono, 2010:338).....	63



GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Jenis ragam hias flora pada media tekstil.....	39
Gambar 2.2 Ragam hias fauna corak pesisir.....	39
Gambar 2.3 Ragam hias manusia.....	41
Gambar 2.4 Ragam hias geometris.....	42
Gambar 2.5 Pola Simetris.....	43
Gambar 2.6 Pola Asimetris.....	44
Gambar 2.7 Pola Hias Tepi.....	44
Gambar 2.8 Pola Menyudut.....	45
Gambar 2.9 Pola Gabungan.....	45
Gambar 2.10 Pola Beraturan.....	46
Gambar 2.11 Pola Tidak Beraturan.....	46
Gambar 4.1 Gedung SMP Kudus.....	65
Gambar 4.2 Kota Kudus dalam Peta Provinsi Jawa Tengah.....	66
Gambar 4.3 Lokasi Kecamatan Kudus dalam peta Kabupaten Kudus..	66
Gambar 4.4 Denah menuju lokasi penelitian.....	67
Gambar 4.5 Visi dan Misi SMP Kudus.....	68
Gambar 4.6 Denah Lokasi SMP1 Kudus.....	69
Gambar 4.7 Ruang Kelas SMP1 Kudus.....	72
Gambar 4.8 Ruang Kepala Sekolah.....	73

Gambar 4.9 Ruang Guru.....	74
Gambar 4.10 Ruang Tata Usaha.....	75
Gambar 4.11 Ruang Perpustakaan Konvensional.....	76
Gambar 4.12 Ruang Perpustakaan Multimedia.....	76
Gambar 4.13 RuangSmart.....	77
Gambar 4.14 Laboratorium IPA.....	78
Gambar 4.15 Laboratorium Kompuer.....	79
Gambar 4.16 Ruang BK.....	80
Gambar 4.17 Musholla.....	81
Gambar 4.18 Tempat Wudlu.....	81
Gambar 4.19 Ruang Khatolik dan Ruang Kristen.....	82
Gambar 4.20 Ruang UKS.....	83
Gambar 4.21 Ruang UKS (bagian dalam).....	83
Gambar 4.22 Ruang Galery Seni Rupa (Karya3 dimensi).....	85
Gambar 4.23 Ruang Galery Seni Rupa (Sisi kanan).....	85
Gambar 4.24 Ruang Galery Seni Rupa (Sisi kiri).....	85
Gambar 4.25 Profil Guru Seni Rupa.....	89
Gambar 4.26 Piala Prestasi SiswaSMP1 Kudus.....	94
Gambar4.27 Proses PembelajaranGuru Seni Rupa pada saat Menjelaskan Materi.....	98
Gambar4.28 Alat dan Bahan untuk Berkarya.....	103

Gambar 4.29 Peneliti Memperlihatkan Contoh Ragam Hias Pada Kain <i>Slayer</i>	107
Gambar 4.30 Siswa Melakukan Pewarnaan pada Kain <i>Slayer</i> (didalam kelas) pada Pengamatan Terkendali 1.....	108
Gambar 4.31 Peneliti Mendampingi Siswa dalam Melakukan Proses Pewarnaan pada Pengamatan Terkendali 1.....	109
Gambar 4.32 Proses Siswa Melakukan Pewarnaan (luar kelas) Pada Pengamatan Terkendali1.....	111
Gambar 4.33 Siswa Melakukan Proses Mewarnai di luar kelas Pada Pengamatan Terkendali2.....	136
Gambar 4.34 Peneliti Mendampingi Siswa Saat Berkarya Penerapan Ragam Hias pada Pengamatan Terkendali 2.....	136
Gambar 4.35 Karya Tsabitah Hasna (Sangat Baik).....	157
Gambar 4.36 Analisis Karya Tsabitah Hasna.....	159
Gambar 4.37 Karya Widya Laela Lintang (Baik).....	159
Gambar 4.38 Analisis Karya Widya Laela Lintang.....	161
Gambar 4.39 Karya Irene Mia Puspita Sari (SangatBaik).....	162
Gambar4.40 Analisis Karya Irene Mia Puspita Sari.....	164
Gambar4.41 Karya Raisa Saffanahati (Baik).....	164
Gambar4.42 Analisis Karya Raisa Saffanahati.....	166

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 Surat Keputusan Pengesahan Dosen Pembimbing.....	203
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Penelitian.....	204
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian.....	205
Lampiran 4 Instrumen Penelitian.....	206
Lampiran 5 Kriteria Penilaian.....	209
Lampiran 6 RPP Pengamatan Terkendali 1.....	222
Lampiran 7 RPP Pengamatan Terkendali 2.....	232
Lampiran 8 Soal Pengamatan terkendali 1.....	244
Lampiran 9 Soal Pengamatan terkendali 2.....	245
Lampiran 10 Angket tes sikap siswa.....	248
Lampiran 11 Biodata Diri.....	253



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Salah satu cabang kesenian adalah seni rupa yang merupakan bagian dari Mata Pelajaran Seni Budaya yang diterapkan di sekolah. Pendidikan Seni Rupa memiliki tujuan mengembangkan kreativitas dan sensitivitas anak terhadap lingkungan. Dalam meningkatkan kreativitas siswa melalui seni dapat dilakukan dengan kegiatan apresiasi dan berkreasi. Melalui kegiatan apresiasi, siswa dilatih menilai dan menghargai segala bentuk karya seni yang dilihatnya. Sedangkan melalui kegiatan berkreasi, siswa dilatih bereksplorasi dan menciptakan karya yang sesuai dengan kreativitas masing-masing. Hal ini sejalan dengan konsep pendidikan seni yang dikemukakan oleh Depdiknas (dalam Sobandi, 2008:6) bahwa pendidikan seni di sekolah diarahkan untuk menumbuhkan sensitivitas dan kreativitas sehingga terbentuk sikap apresiatif, kritis, dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh. Kemampuan ini tumbuh jika dilakukan serangkaian kegiatan meliputi pengamatan, analisis, penilaian, serta kreasi dalam setiap aktivitas seni baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Mata Pelajaran Seni Budaya di sekolah meliputi kegiatan apresiasi dan berkreasi seni. Apresiasi seni rupa berarti mengenal, memahami, dan memberi penghargaan terhadap karya seni rupa. Melalui apresiasi, kepekaan siswa terhadap karya seni akan terlatih sejak dini. Sedangkan dalam proses berkreasi, siswa belajar mengembangkan kreativitas dalam menciptakan suatu karya seni baik

dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi. Secara umum berkarya dua dimensi yang dilakukan meliputi menggambar, melukis, dan membatik. Sedangkan karya tiga dimensi meliputi mematung dan mengukir. Seluruh kegiatan berkreasi dipertimbangkan sesuai dengan kurikulum dan kondisi serta kebutuhan siswa.

Kudus merupakan daerah yang memiliki potensi alam dan industri di berbagai bidang. Industri tekstil merupakan salah satu industri yang berkembang di wilayah kudus. Banyak hasil-hasil tenun, batik, dan aneka kerajinan lain di pasarkan di Kudus. Kudus juga merupakan kota wisata religi yang sangat di perhitungkan, selain tekstil banyak juga aneka kerajinan seperti ukir, keramik dan kulit yang dijadikan souvenir atau cinderamata di Kudus. Sentuhan hiasan pada tekstil, kayu, keramik dan lain sebagainya banyak dijual di pasar-pasar dan tempat wisata. Hal ini menunjukkan Kudus memiliki kekayaan budaya yang perlu dilestarikan seperti yang disampaikan Sunaryo (2009:5) bahwa berbagai macam motif ragam hias merupakan salah satu kekayaan budaya Indonesia khususnya seni ornamen yang membanggakan. Berbagai macam motif ragam hias tersebut dapat dilihat pada produk Indonesia misal, batik, tenun, anyaman, ukiran dan lain sebagainya. Oleh sebab itu pembelajaran menggambar ragam hias di sekolah merupakan upaya memperkenalkan dan melestarikan salah satu kekayaan Budaya Indonesia yaitu ornamen.

Sekolah sebagai lembaga pendidikan yang memiliki tanggung jawab ikut melestarikan, mengenalkan, dan mengembangkan kebudayaan dengan cara menjadikan potensi lokal sebagai pilihan materi pembelajaran seni rupa. Dalam

kegiatan menggambar, siswa perlu diberikan materi tentang pengetahuan dan pengalaman menggambar ragam hias. Selain itu siswa perlu ditunjukkan contoh-contoh aplikasi ragam hias yang sudah berkembang di lingkungannya.

Menurut Kemendikbud (2014:17) ragam hias disebut juga ornamen. Ragam hias atau ornamen itu sendiri terdiri dari berbagai jenis motif dan motif-motif itulah yang digunakan sebagai penghias. Oleh karena itu motif adalah dasar untuk menghias sesuatu ornamen (Soepratno, 1983:11). Penerapan ragam hias dapat diterapkan pada suatu benda atau media, contohnya pada kain yang biasa disebut batik, pada kayu yang diukir sehingga tercipta ornamen ukiran kayu, dan bermacam-macam media lainnya yang biasanya dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Pemilihan media dalam menggambar di sekolah juga perlu diperhitungkan. Hal ini agar siswa memiliki pengalaman berkreasi dengan berbagai macam media yang digunakan. Pemilihan bahan kain dalam menggambar menarik diberikan mengingat Kudus sebagai daerah sentra kerajinan tekstil.

Kegiatan menggambar ragam hias pada kain menarik diberikan pada siswa sebagai sarana bereksplorasi penerapan ragam hias pada kain lebih bermanfaat jika diaplikasikan dalam bentuk benda pakai, seperti mukena, kerudung, taplak, dan dapat diterapkan pada sebuah *slayer*. Sekarang ini *slayer* dibutuhkan dimasyarakat untuk penutup muka bagi para pengendara motor dan juga sebagai hiasan bagi kaum wanita, oleh sebab itu banyak dijumpai di toko-toko. Motif yang tersedia

pada *slayer* kurang diminati oleh siswa, sehingga peneliti memilih motif ragam hias.

Pada umumnya *slayer* merupakan alat penutup muka sederhana yang sering dimanfaatkan siswa dalam berkendara motor. Dengan *slayer* siswa diharapkan dapat memanfaatkan karya sebagai media menggambar ragam hias. Harapan selanjutnya siswa dapat mengembangkan kegiatan berkreasi ragam hias pada media lain seperti kerudung, mukena, dan lain sebagainya.

Fenomena *slayer* yang berkembang di Kudus sangat menarik sekali. Banyak siswa yang menjadikan *slayer* sebagai tren dalam berkendara motor. Banyak jenis *slayer* seperti gambar tengkorak, kartun, monster, dan lain sebagainya yang terlihat unik-unik bagi penggunanya. Seseorang menggunakan *slayer* selain untuk menghindari polusi udara juga sebagai pengaman dari kejahatan agar tidak dapat dikenali identitasnya.

Sekolah Menengah Pertama (SMP) 1 Kudus merupakan sekolah tingkat menengah pertama yang banyak prestasinya baik dibidang akademik maupun non akademik. Dalam bidang seni rupa SMP 1 Kudus prestasinya sangat menonjol, terbukti hampir setiap perlombaan yang diikuti mendapat juara, khususnya di Kabupaten Kudus. Pada tahun 2010/ 2011 pernah menjadi Rintisan Sekolah Berstandar Internasional (RSBI).

Penelitian ini dilaksanakan di SMP 1 Kudus yang terletak di Jl. Sunan Muria. Berdasarkan pengamatan awal di SMP 1 Kudus, peneliti melakukan wawancara dengan Bapak Hasan yang selaku guru seni rupa SMP 1 Kudus,

pembelajaran seni rupa yang diajarkan di SMP 1 Kudus meliputi melukis dan menggambar. Sedangkan media yang digunakan meliputi kanvas dan kertas. Sementara itu media melukis dengan tekstil belum pernah diberikan, untuk memperkaya media dalam melukis peneliti menerapkan ragam hias pada kain tekstil berupa kain *slayer* yang bisa membuat anak untuk bereksplorasi. Untuk mengenalkan, memanfaatkan, dan melestarikan potensi yang ada di Kudus, siswa diberikan alternatif kain *slayer* sebagai media menggambar ragam hias. Tujuan lain menggunakan kain *slayer* agar siswa dapat lebih memahami manfaat kain dalam kebutuhan masyarakat. Dengan mengembangkan media tersebut, diharapkan siswa akan tertarik. Hal ini akan memberikan motivasi siswa untuk bereksplorasi agar siswa terampil dalam mengembangkan pembelajaran seni rupa menggunakan media berkarya tekstil.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti melakukan penelitian ini mengambil judul “Studi Eksploratif Pembelajaran Siswa Kelas VII B SMP 1 Kudus dalam Penerapan Ragam Hias dengan Pewarna Akrilik pada Kain *Slayer*”. Penelitian ini dipilih, karena peneliti ingin memperkenalkan media baru yang lebih mudah, praktis dan bisa berfungsi sebagai pelengkap dalam berkendara agar terhindar dari polusi udara.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana pembelajaran siswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer*?

- 1.2.2 Bagaimana hasil pembelajaran siswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer*?
- 1.2.3 Faktor-faktor apa yang mempengaruhi pembelajaran siswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer*?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dirumuskan, tujuan dari penelitian ini adalah:

- 1.3.1 Ingin menjelaskan pembelajaran siswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer*.
- 1.3.2 Ingin menganalisis hasil pembelajaran siswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer*.
- 1.3.3 Ingin mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi pembelajaransiswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer*.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian mengenai “Studi Eksploratif pembelajaran siswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer*” diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat yang dimaksud adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Secara teoritis, temuan hasil penelitian ini dapat menambah khazanah pengetahuan tentang media berkarya seni rupa alternatif. Selain itu penelitian ini

diharapkan memberikan masukan untuk kajian lanjutan bagi penelitian lain, khususnya di dunia pendidikan seni rupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi siswa, guru, dan peneliti lain.

1.4.2.1 Bagi siswa, hasil penelitian ini dapat meningkatkan motivasi dan kreativitas dalam pembelajaran seni rupa.

1.4.2.2 Bagi guru, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan pengembangan keterampilan berkarya ragam hias dengan pewarna akrilik menggunakan kain *slayer* maupun dengan bahan lainnya.

1.4.2.3 Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi mengenai pembelajaran siswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer*. Serta bahan pertimbangan dan pengembangan program kreativitas di sekolah.

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Pembelajaran dan Pembelajaran Seni Rupa

2.1.1 Konsep Pembelajaran

Istilah pembelajaran merupakan terjemahan dari kata “instruction“. Menurut Anitah (2009:2.30), pembelajaran merupakan suatu upaya untuk mencapai tujuan atas kompetensi yang harus dikuasai siswa. Pendapat lain mengemukakan bahwa pembelajaran merupakan kumpulan proses yang bersifat individual, yang merubah stimuli dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang (Gagne dalam Sugandi, 2004:9).

Briggs (dalam Sugandi, 2004:9-10) menjelaskan bahwa pembelajaran adalah seperangkat peristiwa yang mempengaruhi si belajar sedemikian rupa sehingga si belajar itu memperoleh kemudahan dalam berinteraksi berikutnya dengan lingkungan. Kemudian Sugandi (2004:9) menambahkan ada beberapa teori yang belajar mendeskripsikan pembelajaran sebagai berikut.

1. Usaha guru membentuk tingkah laku yang diinginkan dengan menyediakan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus (lingkungan) dengan tingkah laku si belajar. (teori behavioristik).
2. Cara guru memberikan kesempatan kepada si belajar untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari (teori kognitif).

3. Memberikan kebebasan kepada pebelajar untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya (teori humanistik).

Knirk dan Gustafson (dalam Sobandi, 2008:152) menjelaskan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses yang sistematis melalui tahapan rancangan pelaksanaan, dan evaluasi. Selanjutnya pengertian pembelajaran termaktub dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 tahun 2003 (dalam Sobandi 2008:152) bahwa: “Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada lingkungan belajar”. Sementara menurut Hamalik (1994:57) memberikan pengertian terhadap pembelajaran sebagai suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi mencapai tujuan pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat diambil simpulan bahwa pembelajaran merupakan suatu proses interaksi yang sistematis antara peserta didik dengan pendidik melalui tahapan rancangan, pelaksanaan, dan evaluasi yang di dalamnya terdapat sejumlah informasi, sehingga peserta didik memperoleh hasil belajar yang dapat mengubah perilakunya.

2.1.2 Komponen Pembelajaran

Mengajar adalah usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar itu secara optimal. Sistem lingkungan ini terdiri atas beberapa komponen yang saling berinteraksi dalam menciptakan proses belajar yang terarah pada tujuan tertentu. Gulo (2004:8) menyebutkan ada

tujuh komponen pembelajaran. Komponen-komponen tersebut meliputi; (1) tujuan pengajaran; (2) guru; (3) peserta didik; (4) materi pelajaran; (5) metode pengajaran; (6) media pengajaran; dan (7) faktor administratif dan finansial.

Sementara itu disebutkan dalam Ismiyanto (2009:19-28) bahwa komponen pembelajaran meliputi beberapa unsur sebagai berikut.

2.1.2.1 Tujuan Pembelajaran

Menurut Ismiyanto (2009:19) tujuan pembelajaran atau lazim pula disebut dengan sasaran belajar, merupakan komponen utama dan paling awal harus dirumuskan oleh guru dalam merancang pembelajaran. Rumusan tujuan pembelajaran diharapkan mampu menggambarkan perilaku hasil belajar yang dicapai oleh murid setelah mengikuti proses belajar-mengajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Sardiman (2008:57) bahwa dalam pendidikan dan pengajaran, tujuan dapat diartikan sebagai suatu usaha untuk memberikan rumusan hasil yang diharapkan dari siswa/subjek belajar, setelah menyelesaikan/ memperoleh pengalaman belajar. Surakhmad (dalam Sardiman, 2008:57) memberikan keterangan bahwa rumusan dan taraf pencapaian tujuan pengajaran adalah petunjuk praktis tentang sejauh manakah interaksi edukatif adalah harus dibawa untuk mencapai tujuan akhir.

Menurut Tyler dalam Miller dan Seller (Syafii, 2006) tujuan merupakan komponen utama dan pertama dalam pembelajaran. Tujuan atau sasaran adalah pangkal tolak, acuan pemilihan, penetapan, dan pengembangan komponen-komponen lainnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan (Ismiyanto, 2011:8). Smith, Stainley, dan Shores (Ismiyanto, 2011:9) mengemukakan bahwa dalam

penetapan tujuan hendaknya dipertimbangkan kebutuhan dasar anak dan kebutuhan masyarakat serta memperhatikan saran para pakar mata pelajaran.

Syafii (2006:31) mengemukakan bahwa tujuan pendidikan atau pembelajaran dirumuskan sebagai kompetensi yang harus dicapai oleh siswa. Kompetensi dirumuskan sebagai kemampuan untuk bertindak secara cerdas dan bertanggung jawab. Kompetensi dapat juga diterjemahkan sebagai pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai dasar yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak. Fathurrohman dan Sutikno (2007:52) menjelaskan bahwa untuk membimbing guru dalam merumuskan tujuan pembelajaran khusus diperlukan tiga aspek, yaitu kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (keterampilan).

Menurut Fathurrohman dan Sutikno (2007:52) tujuan pembelajaran dibagi menjadi dua, yakni tujuan pembelajaran umum dan tujuan pembelajaran khusus. Tujuan pembelajaran umum adalah tujuan pembelajaran yang sudah tersedia di dalam GBPP (Garis Besar Program Pengajaran). Sedangkan tujuan pembelajaran khusus adalah tujuan yang dirumuskan oleh guru. Tujuan pembelajaran khusus ini harus dirumuskan secara operasional dengan memenuhi syarat-syarat tertentu, yaitu: secara spesifik menyatakan perilaku yang dicapai, membatasi dalam perubahan perilaku yang diharapkan dapat terjadi (kondisi perubahan perilaku), secara spesifik menyatakan kriteria perubahan perilaku dalam arti menggambarkan standar minimal perilaku yang dapat diterima sebagai hasil yang dicapai.

Berdasarkan penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan sasaran pembelajaran yang dicapai oleh murid setelah mengikuti proses pembelajaran. Jadi tujuan utama merupakan hasil setelah murid mengikuti kegiatan pembelajaran dan digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari proses pembelajaran.

2.1.2.2 Guru

Menurut Syaiful Bahri Djamarah (Yamin dan Maisah, 2009:100) secara keseluruhan guru adalah figur yang menarik perhatian semua orang, dalam keluarga, dalam masyarakat maupun di sekolah. Guru dilihat sebagai sosok yang kharismatik, karena jasanya banyak mendidik umat manusia dari dulu hingga sekarang.

Secara umum tugas guru adalah sebagai fasilitator, yang bertugas menciptakan situasi yang memungkinkan terjadinya proses belajar pada diri siswa. Menurut Suciati, dkk (2007:523) dalam menjalankan tugasnya sebagai fasilitator, ada dua tugas yang harus dikerjakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang efektif. Kedua tugas tersebut sebagai pengelola pembelajaran dan sebagai pengelola kelas. Sebagai pengelola kelas pembelajaran, guru bertugas untuk menciptakan kegiatan pembelajaran yang memungkinkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Sedangkan sebagai pengelola kelas, guru bertugas untuk menciptakan situasi kelas yang memungkinkan terjadinya pembelajaran yang efektif. Kedua tugas itu saling berkaitan satu dengan yang lain.

Dari beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa guru merupakan komponen utama yang sangat penting dalam proses pembelajaran karena tugas guru bukan hanya sebagai fasilitator namun ada dua tugas yang harus dikerjakan oleh guru dalam kegiatan pembelajaran yang efektif. Kedua tugas tersebut sebagai pengelola pembelajaran dan sebagai pengelola kelas.

2.1.2.3 Siswa

Siswa merupakan salah satu komponen inti dari pembelajaran, karena inti dari proses pembelajaran adalah kegiatan belajar siswa dalam mencapai tujuan. Menurut Kimble dan Garnezy (dalam Sumiati dan Asra, 2009:38) sifat dan perubahan perilaku dalam belajar relative permanen dan dapat diulang-ulang dengan hasil yang relative sama. Seorang siswa perlu memiliki sikap disiplin belajar dengan melakukan latihan dan memperkuat dirinya sendiri untuk selalu terbiasa patuh dan mempertinggi daya kendali diri, sehingga kemampuan yang diperoleh dapat diulang-ulang dengan hasil yang relative sama.

Slameto (2003:2) menyatakan belajar adalah proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

Disiplin belajar adalah suatu kondisi yang terbentuk melalui proses usaha seseorang yang dilakukan untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungan yang menunjukkan nilai-nilai ketaatan, kepatuhan, kesetiaan, keteraturan dan ketertiban.

Dari berbagai pengertian diatas dapat diketahui bahwa siswa merupakan komponen inti dari pembelajaran, maka siswa harus memiliki disiplin belajar yang tinggi. Siswa yang memiliki disiplin belajar yang tinggi akan terbiasa untuk selalu patuh dan mempertinggi daya kendali diri, sehingga kemampuan yang sudah diperoleh siswa dapat diulang-ulang dengan hasil yang relatif sama.

2.1.2.4 Materi Pembelajaran

Bahan ajar atau materi pembelajaran adalah pesan yang perlu disampaikan oleh penyelenggara pendidikan kepada peserta didik (dalam Syafi'I, 2006:32). Sebagai bahan ajar, materi pembelajaran sesungguhnya merupakan bentuk rinci atau terurai dari pokok-pokok materi yang ditetapkan dalam kurikulum.

Menurut Sunaryo (2010:3) bahan ajar merupakan *subject content* yaitu isi pelajaran yang terorganisasi dalam suatu proses pembelajaran yang dipilih dan disampaikan guru kepada siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Bahan ajar dikembangkan dari topik-topik tertentu sebagai pengalaman belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran. Seperti halnya komponen-komponen pembelajaran yang saling berkaitan satu sama lain, melalui pemilihan bahan ajar dapat ditentukan strategi atau metode pembelajarannya.

Pemilihan dan penetapan materi pembelajaran harus sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya dan dimungkinkan dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian anak: aspek kognitif, efektif, dan psikomotoriknya. Materi yang dapat dipelajari pada Mata Pelajaran Seni Budaya khususnya Pendidikan Seni Rupa menurut Sobandi (2008:157) terdiri atas materi konsepsi (wawasan seni, sejarah seni, dasar-dasar dan prinsip seni, jenis seni), apresiasi

seni (kritik seni dan apresiasi), serta praktik/ kreasi seni (karya seni murni dan terapan).

2.1.2.5 Media Pembelajaran

Pembelajaran adalah sebuah proses komunikasi antara pembelajar, pengajar dan bahan ajar. Komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana penyampai pesan atau media. Media pembelajaran menurut Supatmo (2007:4) merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan pesan (materi pelajaran).

Karakteristik setiap mata pelajaran mengandung implikasi pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Dalam pembelajaran seni rupa sering kali memerlukan peragaan berupa karya langsung atau tak langsung yaitu gambar dan media taktil yang dapat diraba oleh siswa.

2.1.2.6 Metode Pembelajaran

Menurut Slameto (2003:82) metode adalah cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Sementara itu menurut Djamarah dan Zain (1995:46) menjelaskan bahwa metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan.

Pemilihan metode dapat dikatakan sebagai salah satu kiat guru. Dengan penggunaan metode yang tepat maka pembelajaran akan menjadi lebih menarik. Pertimbangan yang perlu diperhatikan dalam memilih metode antara lain adalah karakteristik siswa, materi, sarana, dan waktu pembelajaran (dalam Syafi'i, 2006:35). Menurut Djamarah dan Zain (1995:83-97) ada beberapa metode yang dapat digunakan dalam pembelajaran, misalnya metode proyek, metode

eksperimen, metode tugas dan resitasi (penugasan), metode diskusi, metode sosiodrama, metode demonstrasi, metode problem solving, metode karyawisata, metode tanya jawab, metode latihan, dan metode ceramah.

2.1.2.7 Evaluasi Pembelajaran

Menurut Syafii (2010:3) evaluasi adalah kegiatan sistematis untuk menentukan nilai bagi siswa yang telah mengalami proses pembelajaran. Pelaksanaan evaluasi lebih dikenal dengan istilah penilaian. Melalui evaluasi dapat dilihat sejauh mana keberhasilan guru dalam memberikan materi dan sejauh mana siswa dalam memperoleh atau menyerap materi. Sedangkan menurut Fathurrahman dan Sutikno (2007:75) evaluasi merupakan kegiatan yang terencana untuk mengetahui keadaan suatu objek dengan menggunakan instrumen dan membandingkan hasilnya dengan tolak ukur untuk memperoleh kesimpulan. Evaluasi dapat menggambarkan keberhasilan atau kekurangan dari suatu pembelajaran.

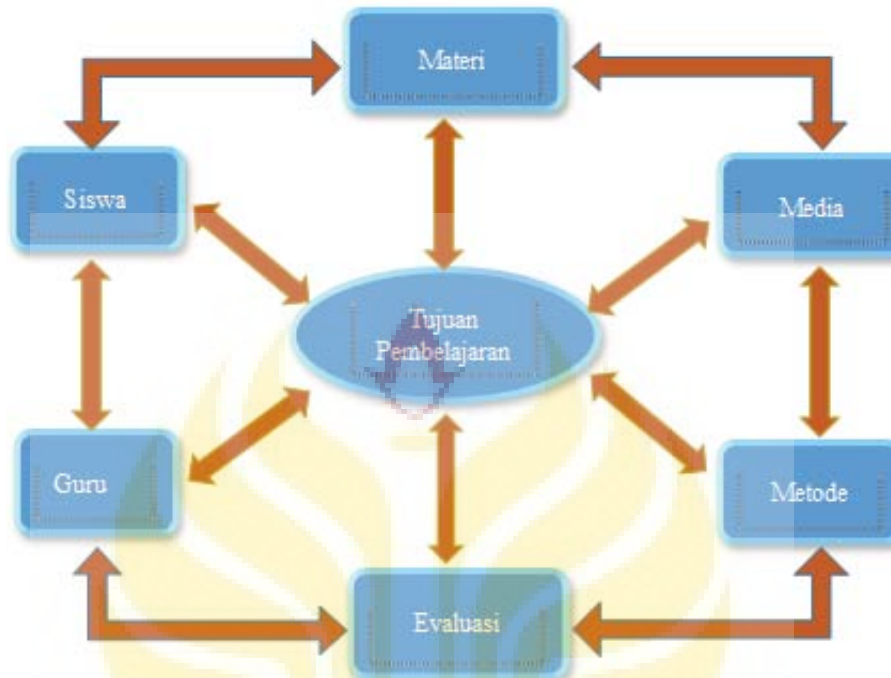
Sudjana (dalam Fathurrahman, 2007:75) menjelaskan bahwa evaluasi pada dasarnya memberikan pertimbangan, harga atau nilai berdasarkan kriteria tertentu. Dalam kegiatan evaluasi atau penilaian terdapat patokan atau kriteria yang dijadikan dasar agar dapat melihat kekurangan maupun tingkat keberhasilan suatu pembelajaran berdasarkan tujuannya. Menurut Ismiyanto (2009:27) evaluasi memiliki tujuan tertentu yaitu untuk mengetahui gambaran kemampuan murid setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Dengan adanya evaluasi, guru akan mengetahui efektifitas dari suatu pembelajaran yang telah dilakukan dan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan program pembelajaran

selanjutnya. Selain itu evaluasi juga digunakan untuk mengetahui kesesuaian antarkomponen kurikulum.

Jenis alat evaluasi dapat dikembangkan sendiri oleh guru atau bisa juga menggunakan alat evaluasi yang telah dikembangkan oleh Dinas Pendidikan. Bentuk alat evaluasi dapat berupa tes objektif yaitu pilihan ganda, uraian, isian singkat dan sebagainya. Selain itu evaluasi juga dilakukan dengan non-tes yaitu berupa penugasan, proyek, atau perbuatan. Penyusunan alat evaluasi harus dengan mempertimbangkan komponen-komponen tujuan pembelajaran, perorganisasian bahan ajar, dan pengorganisasian kegiatan belajar-mengajar juga alokasi waktu yang disediakan (Ismiyanto, 2009:28).

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan tahap penilaian yang dilakukan oleh guru untuk menilai sejauh mana materi yang disampaikan diserap oleh siswa. Dengan adanya evaluasi, guru dapat mengetahui kelemahan dalam proses pembelajaran untuk diperbaiki pada pembelajaran berikutnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan komponen utama dalam pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, guru, siswa, bahan ajar atau materi, strategi dan metode, sumber dan media pembelajaran, serta evaluasi hasil pembelajaran yang masing-masing komponen saling mempengaruhi satu sama lain dalam tercapainya tujuan pembelajaran di sekolah.



Bagan 2.1 Skema komponen pembelajaran
(Sumber Data : Dokumentasi peneliti)

2.1.3 Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Linderman dan Linderman (dalam Syafii, 2006:12) pendidikan seni rupa sebagai pendidikan estetis dapat dilakukan dengan jalan memberikan pengalaman perseptual, kultural, dan artistik. Pengalaman perseptual diberikan melalui proses penggunaan indera mata dan juga indera lainnya, ketika siswa melakukan pengamatan dan proses berkarya. Pengalaman kultural dapat diperoleh siswa melalui kegiatan mempelajari dan memahami bentuk-bentuk peninggalan seni rupa masa lampau maupun saat ini. Sementara pengalaman artistik dikembangkan melalui pengamatan, penghayatan, dan penghargaan siswa dalam kegiatan apresiasi dan kemampuan memanfaatkan berbagai media seni dalam kegiatan

kreatif. Sedangkan Eisner (dalam Syafii, 2006:12) menyebutkan bahwa dalam belajar artistik terdapat tiga aspek utama yakni kemampuan produktif, kritis, dan kultural. Pengalaman produktif berkenaan dengan kegiatan penciptaan berkarya seni, pengalaman kritis berkenaan dengan pemahaman atas proses dan produk karya seni, dan pengalaman kultural berkenaan dengan kegiatan berapresiasi terhadap karya seni.

Dalam konteks pembelajaran seni rupa, secara ideal harus benar-benar diperhatikan perbedaan setiap individu, karena setiap individu berbeda-beda dalam mengekspresikan *feelings* (perasaan) dan *emotions* (ungkapan dari perasaan). Menurut Lowenfeld dan Brittain (dalam Ismiyanto 2010:21) pembelajaran seni rupa difokuskan pada hal-hal yang memungkinkan siswa terdorong dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran seni rupa harus diperhatikan tahap perkembangan anak, yang terpenting bukan hasil karya tetapi bagaimana proses anak dalam menghasilkan karya. Dalam proses pembelajaran seni rupa adalah mengupayakan terciptanya situasi dan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar anak didik dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk “menemukan” sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimen dalam belajar.

Dalam proses pembelajaran seni penting untuk mengupayakan terciptanya situasi dan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar menyangkut ekspresi artistik dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk menemukan sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimentasi dalam belajar. Oleh karena itu ditegaskan bahwa situasi dan kondisi serta suasana lingkungan

menjadi hal yang sangat dominan dalam proses pembelajaran seni (Ismiyanto 2010:22).

Pembelajaran seni rupa memiliki dua pendekatan, yaitu seni dalam pendidikan dan pendidikan melalui seni. Pertama, seni dalam pendidikan. Sobandi (2008:45) mengatakan bahwa pendekatan seni dalam pendidikan seiring dengan munculnya paham kaum esensialis yang menganggap bahwa secara hakiki materi seni penting diberikan kepada anak. Melalui pendidikan seni diharapkan anak memiliki keahlian menggambar, melukis, memotong, menyanyi, menari dan membuat seni kerajinan lainnya. Proses ini dilakukan dengan tujuan sebagai wahana untuk pengembangan dan pelestarian nilai-nilai budaya di masyarakat.

Dalam konteks pembelajaran, penggunaan pendidikan seni khususnya pendidikan seni rupa digunakan sebagai bentuk penalaran kemampuan dari pendidik kepada peserta didik sehingga menguasai keterampilan teknis dan berolah seni. Dijelaskan dalam Syafi'i (2006:6-7), bahwa pendekatan seni dalam pendidikan berorientasi pada penguasaan keterampilan. Dalam penguasaan keterampilan acapkali menggunakan metode latihan (drill), mencontoh, dan dikte. Prinsip yang harus diperhatikan dalam penggunaan metode pada kegiatan pembelajaran yaitu memperhatikan penyampaian materi secara sistematis, bertahap dan disesuaikan dengan tingkat perkembangan anak didik (Sobandi 2008:46). Dengan demikian, seni dalam pendidikan yang berorientasi pada penguasaan keterampilan cocok diterapkan pada lembaga pendidikan sekolah kejuruan atau yang sekarang biasa disebut dengan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Selain cocok diterapkan untuk pendidikan sekolah kejuruan, pendekatan

seni dalam pendidikan juga tepat diterapkan pada lembaga kursus atau sanggar yang lebih berorientasi pada penguasaan keterampilan.

Kedua, pendidikan melalui seni. Seni merupakan alat untuk mencapai tujuan pendidikan. Hal ini sejalan dengan pandangan Plato bahwa seni seharusnya menjadi dasar pendidikan (lihat Read dalam Sobandi 2008:46). Seni seharusnya menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan dan bukannya untuk kepentingan seni itu sendiri. Pendekatan pendidikan seni (*education through art*) berimplikasi bahwa penyelenggaraan pendidikan seni berkewajiban mengarahkan ketercapaian tujuan pendidikan secara umum yang memberikan kesinambungan rasional dan emosional, intelektualitas dan sensibilitas (Sobandi, 2008:46). Dengan kata lain, peran pendidikan seni tidak ditempatkan dalam upaya pengembangan dan pelestarian seni. Oleh karena itu, Syafi'I (2006:8) mengatakan bahwa pendekatan pendidikan melalui seni kiranya tepat digunakan oleh sekolah-sekolah umum (TK, SD, SMP, SMA).

Pelaksanaan pendekatan pendidikan melalui seni lebih menekan pada segi proses dari pada hasil. Oleh karena itu, pendekatan pendidikan melalui seni dalam implementasi pembelajarannya menekankan pada kegiatan eksplorasi dan eksperimentas, proses penemuan, merangsang keingintahuan dan sekaligus juga menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan bagi anak didik.

Pembelajaran Seni Rupa secara umum dilaksanakan dalam bentuk kegiatan pembelajaran yang meliputi pembelajaran teori, apresiasi, dan keterampilan seni rupa (Salam 2001:15). Pembelajaran teori seni rupa berfokus pada pembinaan aspek kognitif (pengetahuan) kesenirupaan. Syafi'I (2006:14)

menjelaskan ruang lingkup pengetahuan kesenirupaan yaitu tentang karakteristik suatu karya seni, berkenaan dengan deskripsi konseptual, pemanfaatan bahan, alat, dan teknik yang digunakan, unsur dan prinsip desain, serta corak atau gaya dalam suatu karya seni rupa.

Kegiatan apresiasi seni rupa lebih menekankan kepada aspek afektif (sikap dan kepekaan rasa), berkaitan dengan proses menilai suatu karya seni. Dalam pembelajaran apresiasi seni rupa, siswa memberikan tanggapan terhadap suatu karya seni sehingga dapat menghargai karya orang lain dan memperoleh pemahaman dari karya yang diapresiasi.

Dengan demikian, pembelajaran apresiasi seni rupa memberi kesempatan kepada siswa untuk memberikan respon terhadap sebuah karya seni rupa sebagai pengenalan, pemahaman, penikmatan terhadap unsur-unsur dan nilai-nilai seni yang terkandung dalam karya seni rupa. Berbeda dengan pembelajaran apresiasi seni, pembelajaran keterampilan seni berfokus pada pembinaan aspek psikomotorik. Ruang lingkup pembelajaran keterampilan seni rupa atau bias juga disebut pengalaman kreatif oleh Syafi'i (2006:15) berkenaan dengan pembelajaran penciptaan atau pembuatan karya seni rupa secara langsung. Dalam proses pengalaman kreatif berkenaan dengan penuangan gagasan, pemanfaatan dan penguasaan media, serta penguasaan teknik yang dilakukan siswa.

Dalam setiap pembelajaran, termasuk dalam pembelajaran seni rupa terdapat sebuah tahapan yang tidak dapat terpisahkan dan dilaksanakan secara runtut, yaitu kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Pada perencanaan sebelum guru melaksanakan aktivitas belajar mengajar di kelas, guru membuat

dan mengembangkan rancangan pembelajaran yang termuat dalam sebuah Kurikulum 2013, yang terdiri dari: program tahunan, program semester, silabus dan RPP yang dibuat dan dikembangkan oleh tiap-tiap guru. Kemudian dalam pelaksanaan, guru melibatkan siswa dalam kegiatan apresiasi dan ekspresi seni. Dan pada tahap evaluasi dilaksanakan terhadap program dan pelaksanaan pembelajaran dalam rangka perbaikan juga evaluasi terhadap hasil karya siswa.

Sesuai dengan muatan Kurikulum 2013, materi menggambar ragam hias pada kain dapat diterapkan pada kompetensi inti “Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata” dengan kompetensi dasar “Memahami konsep dan prosedur penerapan ragam hias pada bahan tekstil”. Dengan demikian, mengacu pada pendekatan pendekatan pembelajaran seni rupa bahwa menggambar ragam hias pada kain yang berlangsung di SMP termasuk dalam pendekatan pendidikan melalui seni yang menekan pada penanaman nilai estetis yang terwujud dalam program pembelajaran melalui pengalaman kreatif dan apresiasi.

2.1.4 Hasil Belajar

Pendapat Abdillah (Ainurrahman, 2010: 35) belajar adalah suatu usaha sadar yang dilakukan oleh individu dalam perubahan tingkah laku baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek-aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik untuk memperoleh tujuan tertentu. Slameto (2003: 2) juga menjelaskan bahwa belajar ialah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh

suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalamannya sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya.

2.1.4.1 Aspek Kognitif

Menurut Ngalim Purwanto (1990: 90), hasil belajar kognitif adalah perubahan perilaku yang terjadi dalam kawasan kognisi meliputi kegiatan sejak dari penerimaan stimulus eksternal oleh sensori, penyimpanan dan pengolahan dalam otak menjadi informasi. Menurut Bloom (Daryanto, 2005: 101-116), hasil belajar kognitif dibagi menjadi enam aspek, yakni hafalan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5), dan evaluasi (C6). Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. Ranah kognitif adalah ranah yang mencakup kegiatan mental (otak).

Anderson Lorin W (2010: 44-45) mengemukakan enam taksonomi kognitif yang merupakan revisi dari Taksonomi Bloom, yaitu: mengingat (remembering), memahami (understanding), mengaplikasikan (applying), menganalisis (analyzing), mengevaluasi (evaluating), dan mengkreasi (creating). Nana Sudjana (2001: 22) membagi hasil belajar ranah kognitif menjadi enam aspek, yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Dalam keenam aspek atau jenjang proses berfikir ranah kognitif tersebut, dimulai dari jenjang terendah sampai dengan jenjang yang paling tinggi.

2.1.4.2 Aspek Afektif

Krathwohl (Anas Sudijono, 1995: 55-56) dan Mustaqim (2001: 38) membagi hasil belajar afektif menjadi lima tingkat yaitu menerima, menanggapi, menilai, mengatur, karakteristik nilai.

- a) Menerima atau memperhatikan adalah kepekaan seseorang dalam menerima rangsangan (stimulus) dari luar yang datang kepada dirinya dalam bentuk masalah, situasi, gejala dan lain-lain.
- b) Menanggapi Adalah kemampuan yang dimiliki oleh seseorang untuk mengikut sertakan dirinya secara aktif dalam fenomena tertentu dan membuat reaksi terhadapnya salah satu cara.
- c) Menilai/ menghargai menilai atau menghargai artinya memberikan nilai atau memberikan penghargaan terhadap suatu kegiatan atau objek, sehingga apabila kegiatan itu tidak dikerjakan, dirasakan akan membawa kerugian atau penyesalan.
- d) Mengatur/ mengorganisasikan artinya mempertemukan perbedaan nilai sehingga terbentuk nilai baru yang universal, yang membawa pada perbaikan umum.
- e) Karakteristik nilai atau internalisasi nilai yakni keterpaduan semua sistem nilai yang telah dimiliki oleh seseorang, yang mempengaruhi pola kepribadian dan tingkah lakunya.

Ranah afektif tidak dapat bisa diukur seperti halnya ranah kognitif, untuk ranah afektif diperlukan alat ukur yang disebut dengan instrumen. Ranah afektif yang diukur diantaranya sikap, minat, motivasi, dan bakat yang diukur menggunakan instrumen dengan format penilaian dalam bentuk kuesioner dan

observasi. Instrumen bentuk kuesioner digunakan apabila menggali ranah afektif siswa, caranya kuesioner diberikan kepada siswa dan siswa mengisi pertanyaan yang ada pada kuesioner. Sedangkan instrumen yang berupa observasi dilakukan guru jika mau mengamati langsung karakteristik afektif siswa.

2.1.4.3 Aspek Psikomotorik

Menurut Elli Herliani & Indrawati (2009: 68-69), hasil belajar ranah psikomotor dibagi menjadi beberapa aspek sebagai berikut :

- a) Moving (bergerak) sejumlah gerakan tubuh yang melibatkan koordinasi gerakan-gerakan fisik. Misalnya siswa dapat membersihkan alat-alat dan siswa dapat membawa mikroskop.
- b) Manipulating (memanipulasi) aktivitas yang mencakup pola-pola yang terkoordinasi dari gerakan-gerakan yang melibatkan bagian-bagian tubuh. Misalnya koordinasi antara mata, telinga, tangan dan jari.
- c) Communicating (berkomunikasi) aktivitas yang menyajikan gagasan dan perasaan untuk diketahui oleh orang lain.
- d) Creating (menciptakan) proses dan kinerja yang dihasilkan dari gagasan-gagasan baru. 20 Penilaian psikomotor dapat dilakukan dengan menggunakan observasi atau pengamatan. Observasi sebagai alat penilaian banyak digunakan untuk mengukur tingkah laku individu ataupun proses terjadinya suatu kegiatan yang dapat diamati, baik dalam situasi yang sebenarnya maupun dalam situasi buatan. Observasi dapat mengukur atau menilai hasil dan proses belajar atau psikomotor. Misalnya tingkah laku peserta didik ketika praktik, kegiatan diskusi peserta didik, partisipasi peserta didik dalam simulasi,

dan penggunaan alat ketika belajar. Hasil belajar afektif dan psikomotor ada yang tampak pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan ada pula yang baru tampak bukan dalam proses belajar mengajar tetapi pada saat kehidupannya di lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat. Hasil belajar yang dikemukakan di atas sebenarnya tidak berdiri sendiri, tetapi selalu berhubungan satu sama lain, bahkan ada dalam kebersamaan.

Berdasarkan pengertian-pengertian belajar di atas, bahwa belajar diperoleh melalui usaha untuk merubah tingkah laku seseorang melalui aktivitas dengan lingkungannya. Perubahan tingkah laku sebagai hasil pengalaman seseorang. Dalam belajar tersebut, yang diperoleh dari belajar yaitu aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik sesuai yang diungkapkan oleh Abdillah. Menurut Nana Sudjana (2005: 3), bahwa hasil belajar siswa pada hakikatnya adalah perubahan tingkah laku yang telah terjadi melalui proses pembelajaran. Perubahan tingkah laku tersebut berupa kemampuan-kemampuan siswa setelah aktifitas belajar yang menjadi hasil perolehan belajar. Dengan demikian hasil belajar adalah perubahan yang terjadi pada individu setelah mengalami pembelajaran.

2.1.5 Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar

Kegiatan belajar yang terjadi pada peserta didik dapat diamati dari perilaku (kinerja) sebelum dan setelah berada di dalam kegiatan belajar. Setiap peserta didik memiliki beberapa faktor yang berbeda-beda dalam kegiatan belajar, baik faktor pendukung ataupun penghambat. Anni (2011:97) menyatakan bahwa faktor-faktor yang memberikan kontribusi terhadap proses dari hasil belajar adalah kondisi internal dan eksternal. Halmar (2008:15) faktor internal ialah

faktor yang berasal dari dalam diri seseorang yang melakukan aktivitas belajar, baik yang berhubungan dengan keadaan fisik (jasmani) maupun psikis (rohani). Sedangkan faktor eksternal ialah faktor yang berasal dari luar diri individu (faktor lingkungan).

Faktor-faktor internal yang memengaruhi belajar adalah sebagai berikut.

1. Faktor jasmani (fisiologis), kesehatan jasmani merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi aktivitas belajar, sebab aktivitas belajar melibatkan anggota jasmani (panca indra) tubuh sebagai alat untuk menangkap informasi dari luar serta kesehatan organ tubuh, jika alat untuk menangkap informasi terganggu maka kegiatan belajar juga terganggu, dan hasilnya pun tidak maksimal.
2. Faktor rohani (psikologis), beberapa faktor psikologis yang mempengaruhi kegiatan belajar peserta didik meliputi, kecerdasan peserta didik (intelektual, emosional dan spiritual) yang merupakan kecerdasan yang berkenaan dengan otak, hati, jasmani, dan alam sekitar. Kecerdasan seseorang berbeda satu dengan yang lain. Semakin tinggi tingkat kecerdasan seseorang maka semakin besar tingkat keberhasilan belajarnya.
3. Minat merupakan kecenderungan dan gairah yang tinggi atau keinginan yang besar terhadap sesuatu (Muhibin Syah dalam Halmar, 2008:19). Belajar dengan minat akan mendorong siswa belajar lebih baik daripada belajar tanpa minat. Minat ini timbul apabila murid tertarik dengan sesuatu karena sesuai dengan kebutuhannya atau merasa bahwa sesuatu yang akan dipelajari

dirasakan bermakna bagi dirinya. Namun demikian minat tanpa adanya usaha yang baik maka belajar juga sulit untuk berhasil. (Hamalik, 2009:32)

4. Bakat merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi penguasaan penuh. Misalnya inteligensi, mempengaruhi prestasi belajar. Terdapat bakat khusus untuk mata pelajaran tertentu. (Nasution, 2009:38).
5. Motivasi merupakan kekuatan mental yang mendorong terjadinya proses belajar. Motivasi belajar pada diri siswa dapat menjadi lemah. Lemahnya motivasi, atau tiadanya motivasi belajar akan melemahkan kegiatan belajar. Selanjutnya, mutu hasil belajar akan menjadi rendah. Oleh karena itu, motivasi belajar pada diri siswa perlu diperkuat terus menerus. Agar siswa memiliki motivasi belajar yang kuat, pada tempatnya diciptakan suasana belajar yang menggembirakan. (dalam Mudjiono dan Dimiyati, 2013:239).

Faktor-faktor eksternal yang mempengaruhi belajar antara lain sebagai berikut.

1. Guru. Guru merupakan tokoh bagi peserta didik di sekolah, keberadaannya sangat sentral dalam kegiatan belajar, dari guru peserta didik mendapat pengalaman, pengetahuan, dan nilai-nilai kehidupan. Guru memiliki peran yang sangat besar dalam proses perubahan perilaku (belajar) peserta didik, guru dituntut memiliki kompetensi yang menandai, yaitu kompetensi profesional, kompetensi social, kompetensi pedagogi, dan kompetensi personal.
2. Kurikulum. Kurikulum menentukan sejumlah kegiatan yang akan dilalui oleh peserta didik dalam belajar. Karena itu kurikulum yang disusun dengan baik akan memberikan dampak perubahan perilaku peserta didik dengan baik pula.

3. Sarana dan prasarana. Proses belajar mengajar melibatkan sejumlah sarana dan prasarana sesuai dengan jenis belajar yang diharapkan. Sarana dan prasarana merupakan alat bantu yang memudahkan terjadinya proses belajar mengajar.
4. Tempat belajar, suasana lingkungan belajar. Tempat yang nyaman dan suasana lingkungan yang tenang akan membantu para siswa belajar dengan optimal.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran terdapat beberapa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan belajar, yaitu faktor internal dan eksternal. Dengan kata lain, keberhasilan pembelajaran dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal.

2.2 Seni Rupa

2.2.1 Konsep Seni Rupa

Menurut Herbert Read (dalam Setjoatmodjo, 1988:27) seni didefinisikan sebagai usaha untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk-bentuk yang demikian akan dapat memuaskan rasa indah, dan rasa indah itu akan terpenuhi bilamana dapat diresapi kesatuan atau harmoni dari tata susunan bentuk yang berada dalam rasa pengamatan. Sedangkan pengertian seni menurut Rondhi dan Sumartono (2002:4) adalah suatu keahlian dalam hal membuat sesuatu yang bernilai estetis dan berdayaguna. Seni atau kesenian merupakan salah satu unsur kebudayaan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan manusia atau masyarakat terhadap nilai-nilai keindahan.

Manusia tidak bisa lepas dari seni, karena seni adalah salah satu unsur kebudayaan yang mengandung nilai keindahan. Sedangkan setiap manusia menyukai keindahan. Melalui seni orang dapat memperoleh kenikmatan secara

batiniah. Menurut Ensiklopedia Indonesia (dalam Margono dan Aziz, 2010:3) pengertian seni adalah penciptaan segala hal atau benda yang karena keindahan bentuknya orang senang melihat atau mendengarnya. Keindahan seni adalah keindahan yang diciptakan manusia. Keindahan di luar ciptaan manusia tidak termasuk keindahan yang bernilai seni, misalnya keindahan pantai di Bali, keindahan Gunung Bromo, dan keindahan seekor burung merak. Jadi, seni merupakan ciptaan manusia yang memiliki keindahan.

Menurut Rondhi dan Sumartono (2002:13) seni rupa adalah sebuah konsep atau nama untuk salah satu cabang seni yang bentuknya terdiri atas unsur-unsur rupa, yaitu: bidang, garis, bentuk, ruang, warna, dan tekstur. Unsur-unsur rupa tersebut tersusun menjadi satu dalam sebuah pola tertentu. Bentuk karya seni rupa merupakan keseluruhan unsur-unsur rupa yang tersusun dalam sebuah struktur atau komposisi yang bermakna. Seni rupa adalah karya seni yang ada wujudnya, dapat di indra dengan mata. Pada batas-batas tertentu dalam karya seni rupa dapat menikmati dengan perabaan, misalnya seni patung. Sebagai cabang seni, seni rupa lebih berorientasi pada produk, benda atau barang, oleh karena itu keunggulan karya seni rupa adalah dapat dinikmati dalam waktu yang lama atau berulang, tidak sebagaimana dalam seni tari atau musik. Karya-karya seni rupa yang telah lama terjadi atau zaman prasejarah sekalipun masih dapat dinikmati saat ini.

Menurut Syafii, dkk (2006:24) berbagai jenis karya seni rupa sering diklasifikasi berdasarkan dimensi atau matra, fungsi atau pemanfaatan, dan corak atau aliran. Berdasarkan dimensi atau matranya seni rupa dapat diklasifikasi ke dalam seni rupa dua dimensi (dwi matra) dan tiga dimensi (tri matra). Berdasarkan

fungsi seni rupa dibedakan atas seni rupa murni (*fine art*) dan seni rupa terapan (*applied art*). Berdasarkan corak atau aliran dibedakan atas seni rupa tradisional dan seni rupa modern.

Karya seni dua dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar atau karya yang hanya bisa dilihat dari satu arah pandang. Contoh yang paling konkret karya seni rupa dua dimensi adalah seni gambar dan lukis. Karya seni rupa tiga dimensi adalah karya seni rupa yang mempunyai tiga ukuran, yakni panjang, lebar, dan tinggi atau karya yang mempunyai volume dan menempati suatu ruang. Karya seni rupa tiga dimensi memungkinkan dinikmati dari berbagai arah. Contohnya adalah seni patung, seni keramik, arsitektur (Rondhi dan Sumartono, 2002:13).

Menurut Syafii, dkk (2006:25) seni rupa murni adalah klasifikasi yang menunjuk pada pemanfaatan karya yang semata-mata hanya untuk kepentingan hiasan saja. Dengan kata lain, jenis karya seni rupa murni diciptakan hanya untuk pemenuhan kebutuhan estetis semata. Seni lukis, patung, atau jenis karya seni rupa lainnya yang dimanfaatkan untuk hiasan rumah. Sementara itu, jenis karya seni rupa yang diciptakan tidak hanya memenuhi kebutuhan estetis, akan tetapi juga memenuhi kebutuhan praktis manusia tergolong seni rupa pakai atau terapan (*applied art*). Contoh yang tergolong seni rupa terapan ini adalah seni reklame dan ilustrasi.

Penampilan visual suatu karya seni rupa lazim disebut sebagai corak. Corak, aliran atau gaya dapat ditentukan dari tema atau teknik berkarya. Secara sederhana corak karya seni rupa dapat diklasifikasi ke dalam seni rupa tradisional

dan modern. Karya seni rupa tradisional menunjuk pada karya seni rupa yang berkembang pada masyarakat secara turun-temurun. Seni kerajinan umumnya berkecenderungan sebagai karya seni rupa tradisional. Karya seni rupa modern adalah jenis karya seni rupa yang senantiasa mencari peluang-peluang perubahan untuk senantiasa menciptakan hal-hal baru. Oleh karena itu, unsur kreativitas, orisinalitas senantiasa melekat pada karya seni rupa modern yang disebut juga seni rupa nonkonvensional (Syafii, dkk 2006:26).

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa seni rupa merupakan hasil karya cipta manusia yang dapat dinikmati dengan indera penglihatan dan perabaan. Karya seni rupa terdiri atas unsur-unsur rupa yang tersusun menjadi suatu kesatuan yang utuh. Hasil karya seni rupa dapat berupa dua dimensi dan tiga dimensi.

2.2.2 Unsur Seni Rupa

Menurut Margono dan Aziz (2010:141) unsur seni rupa adalah unsur-unsur visual yang dapat dilihat wujudnya yang digunakan untuk membentuk karya seni. Wujud atau unsur-unsur seni rupa tersebut berupa titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, nada gelap-terang, dan ruang. Dalam proses penciptaan karya seni rupa selalu berhubungan dengan unsur-unsur seni rupa, karena dengan unsur-unsur seni rupa inilah sebuah karya diciptakan. Berikut ini masing-masing unsur akan dijelaskan lebih lanjut.

2.2.2.1 Titik

Menurut Bates (dalam Sunaryo, 2002:7) titik atau noktah (*spot*) merupakan unsur seni rupa yang paling sederhana. Sebuah noktah terjadi ketika

sekali sentuhan alat atau kuas bertinta menimbulkan jejak pada kertas. Bagaimanapun sebuah titik atau noktah, terlebih bila dicermati dan dibesarkan, sesungguhnya noktah tersebut memiliki raut. Raut sebuah titik dalam besaran tertentu mungkin berbentuk lingkaran atau bulatan. Noktah lebih beragam rautnya (Sunaryo, 2002:7). Dari pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa titik merupakan unsur seni rupa yang tercipta dari sekali sentuhan alat bertinta sehingga meninggalkan jejak pada kertas.

2.2.2.2 Garis

Menurut Sunaryo (2002:7) garis adalah tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah; batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna; dan sifat yang melekat pada objek memanjang. Ditinjau dari segi jenisnya, terdapat garis lurus, garis lengkung, dan garis zigzag atau tekuk. Sedangkan ditinjau dari segi arah, dikenal garis tegak, garis datar, dan garis silang.

2.2.2.3 Bidang

Bidang merupakan salah satu aspek bentuk, dari bidang kita dapat mengenali suatu bentuk segitiga, persegi atau yang lainnya. Seperti yang dijelaskan Sunaryo (2002:9) bahwa bidang mengandung pengertian yang luas, dan bidang dapat dipahami sebagai sesuatu yang pipih dan bidang merupakan permukaan rata dan tentu batasnya. Dapat diartikan pula sebagai daerah dari luas, warna, garis atau ketiganya, dan mampu mempunyai dimensi yang dapat diukur. Terukur disini mempunyai pengertian yang relative, yaitu bukan suatu yang pasti, mungkin kehalusan atau keruwetannya, mungkin juga secara berangsur-angsur

terpadu dengan bidang lainnya, sehingga hubungan secara praktis, tidak dapat dibedakan.

2.2.2.4 Raut

Menurut Sunaryo (2002:10) raut merupakan perwujudan yang dikelilingi oleh kontur, baik untuk menyatakan suatu yang pipih dan datar, seperti pada bidang, maupun yang padat bervolume, seperti pada gumpal atau gempal. Tetapi raut juga dapat terbentuk oleh sapuan-sapuan bidang warna. Menurut Wong (dalam Sunaryo, 2002:10) dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi raut geometris, raut organis, raut bersudut banyak, dan raut tak beraturan. Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa raut adalah perwujudan yang tercipta dari unsur garis yang dilingkupi dengan keluasan tertentu sehingga tercipta suatu bidang.

2.2.2.5 Warna

Menurut Liestyati (2012:88) unsur warna merupakan salah satu unsur penting dalam proses penciptaan karya seni, sehingga kita dapat mengenal warna primer, sekunder, dan komplementer. Sifat warna-warna tersebut berseberangan dalam lingkaran warna melalui kadar intensitas warna yang tinggi dan memiliki makna kekuatan, terang, serta ceria. Adapun warna *analogus* memiliki kadar intensitas warna yang lebih rendah sebagai hasil perpaduan warna primer dan sekunder.

Warna merupakan unsur rupa yang memberikan nuansa baik terciptanya karya seni, sehingga warna dapat ditampilkan dalam karya seni rupa yang menarik dan menyenangkan. Warna yang kita serap, sangat ditentukan oleh adanya

pancaran cahaya. Warna benda-benda yang kita lihat sesungguhnya adalah pantulan dari cahaya yang menyimpannya, karena warna merupakan unsur cahaya. Warna yang bersumber dari cahaya merupakan warna aditif. Contohnya adalah warna-warna pada benda, dedaunan, tekstil, lukisan atau cat termasuk warna pigmen, yakni butir-butir halus bahan warna.

2.2.2.6 Tekstur

Tekstur merupakan nilai permukaan suatu benda (halus dan kasar). (Sachari,2004:64). Secara visual tekstur dapat dibedakan menjadi dua yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata adalah keadaan benda yang apa bila dilihat dan diraba mempunyai nilai yang sama sedangkan tekstur semu terjadi apa bila dilihat dan diraba berbeda alirannya.

2.2.2.7 Gelap terang

Gelap terang berkaitan dengan pencahayaan, artinya bidang gelap berarti tidak kena cahaya dan yang terang adalah yang kena cahaya. Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan *gradasi*. Mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang paling terang dan jauh, sampai yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap dan dekat (Sunaryo, 2002:20)

2.2.2.8 Ruang

Menurut Sunaryo (2002:21) ruang adalah “unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya”. Ruang sebenarnya tak terbatas, dapat kosong, terisi sebagian, atau dapat pula terisi penuh. Ruang dalam dimensi dwimatra merupakan ruang maya. Ruang maya bersifat pipih dan datar, tetapi berkesan trimatra dan terdapat kesan jauh-dekat atau disebut pula kedalaman.

Ruang diartikan sebagai hal yang melingkupi sesuatu atau rongga yang terbatas atau terlingkung oleh bidang. Singkatnya ruang adalah bangun yang dibatasi bidang-bidang. Di bidang seni rupa ruang adalah unsur yang menunjukkan kesan keluasan, kedalaman, cekungan, jauh atau dekat (Syafii, dkk 2006:41). Dari dua pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa ruang merupakan bidang-bidang yang melingkup dan membentuk suatu rongga.

2.2.3 Prinsip-prinsip Seni rupa

Menurut Syafii, dkk (2006:48) prinsip-prinsip seni rupa adalah cara pengaturan, penyusunan, atau penataan unsur-unsur rupa sehingga menjadi bentuk karya seni rupa. Prinsip atau asas memiliki arti sesuatu yang dipakai sebagai pokok pendirian. Prinsip seni rupa atau desain dalam kaitannya dalam proses penciptaan karya seni rupa merupakan suatu pedoman atau patokan yang perlu dipertimbangkan oleh perupa. Tiap-tiap prinsip seni rupa akan diuraikan lebih lanjut berikut ini.

2.2.3.1 Kesatuan

Menurut Sunaryo (2002:31) kesatuan merupakan prinsip pengorganisasian unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan. Menurut Margono dan Aziz (2010:22) kesatuan adalah penggambaran objek yang memberikan kesan adanya kesatuan unsur-unsur yang terpadu. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai Kesatuan, dapat disimpulkan bahwa kesatuan adalah hasil susunan unsur seni rupa secara keseluruhan sehingga menciptakan kesan terpadu atau utuh.

2.2.3.2 Keserasian

Menurut Sunaryo (2002:32) keserasian adalah prinsip yang mempertimbangkan keselaran dan keserasian antara bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain dan terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Menurut Margono dan Aziz (2010:144) keselarasan adalah kesan kesesuaian antara unsur yang satu dengan unsur yang lain dalam satu kesatuan susunan. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai keserasian, dapat disimpulkan bahwa keserasian adalah kesesuaian antara bagian yang satu dengan bagian yang lain tanpa saling bertentangan.

2.2.3.3 Irama

Menurut Sunaryo (2002:35) irama adalah penyusunan unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang bagian-bagiannya memiliki keterpaduan. Menurut Margono dan Aziz (2010:144) irama adalah uraian kesan gerak yang ditimbulkan oleh unsur-unsur yang dipadukan secara berdampingan dan keseluruhan. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai irama, dapat disimpulkan bahwa irama adalah kesan gerak yang tercipta dari unsur-unsur visual secara berulang dan berkelanjutan.

2.2.3.4 Dominasi

Menurut Sunaryo (2002:35) dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian tertentu atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dominasi dalam suatu karya dapat diciptakan melalui: (1) pengelompokan bagian, (2) pengaturan arah, (3) kontras atau perbedaan, dan (4) perkecualian. Dengan

adanya dominasi, perulangan yang seragam akan terhindar dari irama yang menjemukan.

2.2.3.5 Keseimbangan

Menurut Sunaryo (2002:39) keseimbangan merupakan prinsip rupa yang berkaitan dengan pengaturan bobot akibat gaya berat dan letak bagian-bagiannya, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Menurut Margono dan Aziz (2010:143) keseimbangan adalah kesan yang dapat memberikan rasa mapan (tidak disalah satu sisi) sehingga tidak ada ketimpangan dalam penempatan unsur-unsur rupa. Beberapa bentuk keseimbangan dibedakan menjadi tiga yaitu (1) keseimbangan simetris (2) keseimbangan asimetris dan (3) keseimbangan radial. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai keseimbangan, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah kesan tidak berat sebelah sisi dalam pengaturan bobot dan letak bagian unsur-unsur rupa.

2.2.3.6 Proporsi

Menurut Sunaryo (2002:40) kesebandingan atau proporsi adalah hubungan antar bagian terhadap keseluruhan. Menurut Margono dan Aziz (2010:144) proporsi adalah kesan kesebandingan yang ideal antara unsur yang satu dengan unsur yang lainnya dalam satu kesatuan unsur rupa. Berdasarkan beberapa pendapat mengenai proporsi, dapat disimpulkan bahwa proporsi adalah kesebandingan ukuran satu dengan ukuran lain bertujuan agar menampilkan keseluruhan unsur rupa yang harmonis.

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa prinsip-prinsip seni rupa meliputi kesatuan (*unity*), keserasian (*harmony*), irama (*rhythm*), dominasi atau

tekanan (*emphasis*), keseimbangan (*balance*), kesebandingan (*proportion*) yang saling berkaitan sehingga dalam menciptakan bentuk karya seni dapat memunculkan nilai-nilai estetis atau dapat membangkitkan pengalaman rupa yang menarik dengan memadukan unsur-unsur seni rupa yang meliputi pengaturan, penyusunan, pengorganisasian adalah prinsip atau asas seni rupa/desain yang disebut dengan *komposisi*.

2.3 Ragam Hias : Konsep, Motif, Pola, dan Teknik

2.3.1 Konsep Ragam hias

Menurut Kemendikbud (2014:17) ragam hias disebut juga ornamen. Ornamen merupakan salah satu bentuk karya seni rupa yang sudah berkembang sejak zaman prasejarah. Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki banyak ragam hias. Ragam hias di Indonesia dipengaruhi oleh beberapa faktor, yaitu lingkungan alam, fauna dan flora serta manusia yang hidup di dalamnya. Keinginan untuk menghias merupakan naluri atau insting manusia. Faktor kepercayaan turut mendukung berkembangnya ragam hias karena adanya perlambangan di balik gambar. Ragam hias memiliki makna karena disepakati oleh masyarakat penggunaannya. Menggambar ragam hias dapat dilakukan dengan cara stilisasi (digayakan) yang meliputi penyederhanaan bentuk dan perubahan bentuk (deformasi).

Menurut Sunaryo (2009:3) istilah lain dari ragam hias adalah ornamen. Ornamen berasal dari bahasa Latin "*ornare*" yang berdasar arti kata tersebut berarti menghiasi. Menurut Gustami (dalam Sunaryo, 2009:3) ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan

sebagai hiasan. Jadi, berdasarkan pengertian itu, ornament merupakan penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut fungsi utamanya adalah untuk memperindah benda produk atau barang yang dihias. Kehadiran sebuah ornamen tidak semata sebagai pengisi bagian kosong dan tanpa arti, lebih-lebih karya-karya ornamen masa lalu. Berbagai bentuk ornamen sesungguhnya memiliki beberapa fungsi, yakni (1) fungsi murni estetis (2) fungsi simbolis, dan (3) fungsi teknik konstruksi.

Penerapan ragam hias dapat diterapkan pada suatu benda atau media, contohnya pada kain yang biasa disebut dengan batik, media lainnya yaitu kayu yang diukir sehingga tercipta ornamen ukiran kayu, serta bermacam-macam media lainnya yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

2.3.2 Motif Ragam Hias

Menurut Sunaryo (2009:14) motif merupakan unsur pokok sebuah ornamen. Melalui motif, tema atau ide dasar sebuah ornament dapat dikenali sebab perwujudan motif umumnya merupakan gubahan atas bentuk-bentuk di alam atau sebagai representasi alam yang kasatmata. Motif yang merupakan gubahan bentuk alam misalnya motif gunung, awan, dan pohon. Motif hias merupakan karya seni rupa yang diambil dari bentuk-bentuk flora (tumbuh-tumbuhan), fauna (hewan), figuratif (manusia), dan bentuk figuratif. Ragam hias tersebut dapat diterapkan pada media dua dan tiga dimensi.

2.3.2.1 Motif Flora

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, flora adalah alam tumbuh-tumbuhan. Salim (2000:577) menyatakan bahwa flora merupakan tumbuh-tumbuhan yang

tumbuh di suatu daerah atau periode tertentu. Di seluruh dunia flora sangat beragam jenisnya, sehingga jenis flora yang tumbuh di wilayah tertentu belum tentu tumbuh di wilayah lainnya.

Motif flora merupakan bentuk flora yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Gambar flora termasuk bagian dari bentuk organis. Melalui gambar flora, orang dapat memahami tentang keanekaragaman, keindahan dan keunikan objek flora yang ada di lingkungan sekitar sehingga peserta didik bisa menjaga dan melestarikannya.

Menggambar flora (tumbuh-tumbuhan) dapat memberikan pemahaman tentang bagian, bentuk dan jenis dari flora. Bagian-bagian flora dapat digunakan sebagai objek gambar, misalnya bentuk daun, buah dan bunga. Bagian-bagian ini dapat digambar secara terpisah atau digabung menjadi satu rangkaian. Dalam menggambar flora, alat yang digunakan dapat berupa pensil dengan bahan grafit, pensil warna, bolpoin, dan krayon. Sementara itu bahan yang digunakan juga dapat berupa kertas, kardus dan lain sebagainya.



(Sumber: Dok. Kemdikbud)

Gambar 2.1 Jenis ragam hias flora pada media tekstil

2.3.2.2 Motif Fauna

Menurut Salim (2000:547) fauna adalah dunia binatang. Fauna merupakan dunia hewan dan memiliki tempat tinggal tertentu sesuai dengan habitatnya. Setiap hewan yang tersebar di seluruh dunia sangat bermacam-macam jenisnya. Dalam hal ini jenis hewan yang tersebar diseluruh dunia sesuai dengan habitat tempat tinggalnya.

Motif fauna merupakan bentuk fauna yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Fungsi dari gambar fauna agar dapat memberikan pemahaman kepada orang untuk mengetahui dan memahami bentuk, dan karakter dari fauna tersebut



(Sumber: Dok. Kemdikbud)

Gambar 2.2 Ragam hias fauna corak pesisir

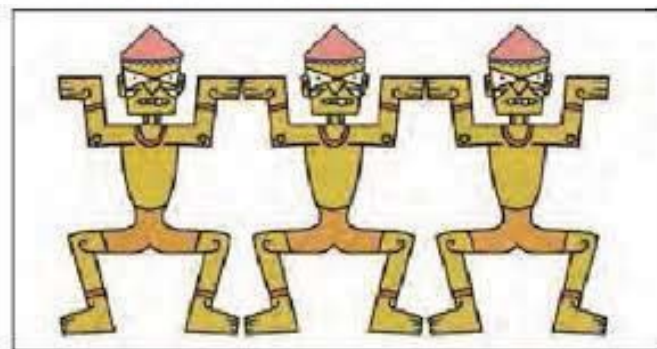
2.3.2.3 Motif Manusia

Motif manusia merupakan bentuk manusia yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Fungsi dari gambar manusia untuk memberikan pengetahuan tentang bentuk fisik dan karakter dari manusia, sehingga manusia lebih memahami tentang karakter, bentuk fisik dan sifat dari seseorang.

Menurut Rohman (2010:23), sebelum menggambar tubuh manusia, terlebih dahulu mengenal anatomi tubuh secara umum, seperti rangka tubuh, proporsi tubuh, dan karakter fisiknya. Anatomi tubuh manusia secara detail dapat dikelompokkan menjadi tiga bagian utama, yaitu:

1. Kepala; kepala bagian atas, mata, hidung, telinga, rambut, dan mulut
2. Tubuh; postur keseluruhan, leher, dada, payudara, perut, pinggul bahu, punggung, dan detail lainnya.
3. Tangan dan kaki; lengan, siku, pergelangan tangan pergelangan kaki, paha, lutut, betis dan sebagainya.

Dalam menggambar tubuh manusia juga harus memperhatikan proporsi tubuh manusia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesiam proporsi adalah keseimbangan. Proporsi adalah sesuatu yang berhubungan dengan ukuran seluruh aspek pekerjaan dan bagian tertentu yang dijadikan standart. Dalam hal ini yang dimaksud dengan proporsi dalam menggambar (manusia) adalah perbandingan perbagian tubuh tertentu dengan seluruh tubuh. Tinggi tubuh manusia ideal kurang lebih sama dengan 8 kali ukuran panjang kepalanya, atau 8 kali jarak siku ke ujung ketiak.

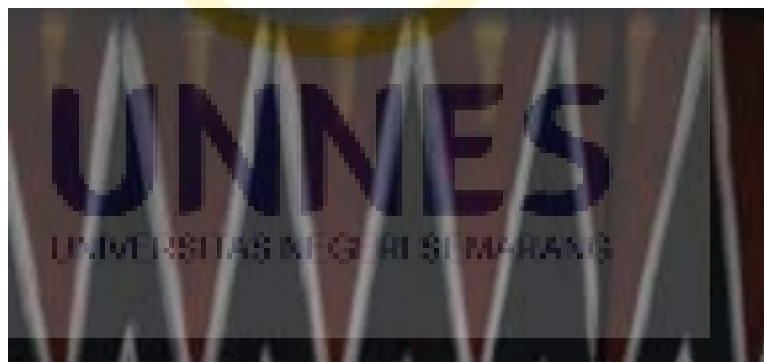


(Sumber: Dok. Kemdikbud)
Gambar 2.3 Ragam hias manusia

2.3.2.4 Motif Geometris

Menurut Sunaryo (2009:15) motif geometris bentuknya tersusun atas garis-garis dan raut atau bangun yang dikenali pada bidang geometri. Dalam hal garis, misalnya, terdapat garis-garis lurus, zigzag, atau lengkung mekanis. Sedangkan mengenai raut, terdapat bangun persegi, lingkaran, segitiga, dan lain-lain. Dengan demikian ornamen geometris memiliki struktur yang terdiri atas garis-garis lurus atau lengkung dan raut bersegi-segi atau lingkaran.

Menurut Rasjoyo (2008:2) bahwa motif geometris adalah ragam hias (motif hias) yang menggunakan unsur geometris sebagai bentuk dasarnya. Ragam hias geometris mempunyai bentuk dasar bidang-bidang seperti, segi tiga, segi empat, lingkaran, layang-layang, dan bangun lainnya. Menurut Sunaryo (2009:22) motif atau ornamen geometris nusantara antara lain meander, pilin, lereng, banji, kawung, jlamprang, dan tumpal.



(Sumber: Dok. Kemdikbud)
Gambar 2.4 Ragam hias geometris

2.3.3 Pola Ragam Hias

Menurut Sunaryo (2009:14) pola merupakan bentuk pengulangan motif, artinya sejumlah motif yang diulang-ulang secara struktural dipandang sebagai pola. Jika sebuah motif misalnya berupa sebuah garis lengkung, kemudian diatur dalam

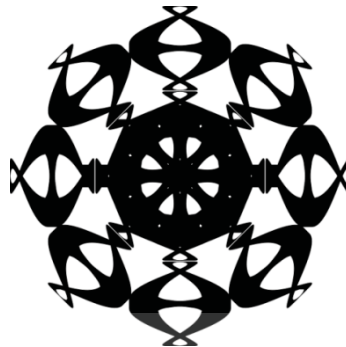
ulangan tertentu, maka susunannya akan menghasilkan suatu pola. Meskipun kata pola dapat berarti gambar rancangan, misalnya pola selembar baju, pengertian pola sebagai susunan perulangan motif atau motif-motif, sesuai dengan pernyataan Read (dalam Sunaryo 2009:14) bahwa pola merupakan penyebaran garis dan warna dalam ulangan tertentu.

Menurut Sunaryo (2012:34) bentuk motif hias umumnya memiliki pola atau susunan yang diulang-ulang. Pada bentuk motif hias yang lain, pola yang ditampilkan dapat berupa pola motif hias yang teratur, terukur dan memiliki keseimbangan. Pola motif hias figuratif dapat ditandai dari bentuknya seperti persegi empat, zigzag, garis silang, segitiga, dan lingkaran. Pola bidang tersebut merupakan pola figuratif yang bentuknya teratur. Bentuk lain dari pola figuratif adalah dengan mengubah susunan pola motif hias menjadi pola ragam hias tak beraturan dan tetap memperhatikan segi keindahan.

Pola ragam hias adalah hasil susunan dari suatu aturan dalam bentuk dan komposisi tertentu. Penempatan pola ragam hias tergantung dari tujuan. Beberapa bentuk pola ragam hias tersebut dapat berupa pola ragam hias tepi, memojok, memusat, bidang beraturan, komposisi, dan pengulangan (<http://www.mikirbae.com/2015/01/penerapan-ragam-hias-pada-bahan-keras.html>).

2.3.3.1 Pola Simetris

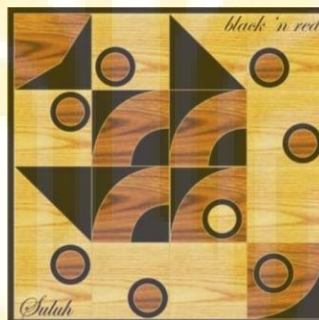
Pola simetris terbentuk dari susunan motif-motif ragam hias yang memiliki keseimbangan dan bentuk yang sama dalam susunannya.



(Sumber: http://www.google.co.id/search?q=Pola+simetris&tbm=isch&imgil=waR_html)
Gambar 2.5 Pola Simetris

2.3.3.2 Pola A-Simetris

Pola a-simetris terbentuk dari komposisi yang tidak berimbang namun masih terlihat proporsi, komposisi dan kesatuan yang harmoni.



(Sumber: <http://www.google.co.id/search?q=Pola+asimetris&tbm=isch.html>)
Gambar 2.6 Pola Asimetris

2.3.3.3 Pola Ragam Hias Tepi

Pola ragam hias tepi bentuknya berupa pengulangan dari bentuk sebelumnya dan digunakan untuk menghias bagian tepi pada bahan tertentu.



(Sumber :<http://www.google.co.id/search?q=Pola+Hias+Tepi&tbm=isch.html>)
Gambar 2.7 Pola Hias tepi

2.3.3.4 Pola Ragam Hias Menyudut

Pola ragam hias menyudut membentuk pola segi tiga dan umumnya memiliki bentuk ragam hias yang berbeda dan disesuaikan dengan bentuk ragam hias yang sudah ada.



(Sumber: <http://www.google.co.id/search?q=Pola+Tepi&tbm=isch.html>)

Gambar 2.8 Pola Menyudut

2.3.3.5 Pola Ragam Hias Gabungan

Pola ragam hias memusat bentuk coraknya berdiri sendiri. Pola ragam hias ini gabungan dari beberapa ragam hias dan membentuk ragam hias baru.



(Sumber: <http://www.google.co.id/search?q=Pola+gabungan&tbm=isch.html>)

Gambar 2.9 Pola Gabungan

2.3.3.6 Pola Ragam Hias Beraturan

Pola ragam hias beraturan terbentuk dari bidang dan corak yang sama. Susunan polanya merupakan pengulangan dari bentuk sebelumnya dengan ukuran yang sama.



(Sumber: <http://www.google.co.id/search?q=Pola+Beraturan&tbm=isch.html>)

Gambar 2.10 Pola Beraturan

2.3.3.7 Pola Ragam Hias Tidak Beraturan

Pola ragam hias tidak beraturan merupakan sebaran dari beberapa motif yang berbeda dan tidak mengikuti pola proporsi dan komposisi yang seimbang.



(Sumber: <http://www.google.co.id/search?q=Pola+Takberaturan&tbm=isch.html>)

Gambar 2.11 Pola Tidak Beraturan

2.3.4 Teknik Penerapan Motif Ragam Hias

Dalam situs (<http://www.mikirbae.com/2015/01/penerapan-ragam-hias-pada-bahan-keras.html>) mengenai teknik penerapan motif ragam hias dapat dikembangkan dengan berbagai macam teknik. Secara teknis pelakuan yang

dilakukan pada tiap-tiap bahan berbeda-beda, ada yang menggunakan teknik ukir, cor, dan pengecatan.

2.3.4.1 Teknik Ukir

Teknik ukir merupakan teknik berkarya seni rupa dengan cara membentuk dan mengurangi bahan yang diukir dengan menggunakan peralatan ukir, yaitu pahat ukir. Jenis bahan yang dapat digunakan dalam teknik ukir dapat berupa bahan dari kayu. Kayu yang sudah diberi ragam hias kemudian diukir sesuai dengan pola yang sudah ditentukan. Proses mengukir antara lain sebagai berikut :

1) Membuat desain/ gambar yang digunakan sebagai panduan untuk mengukir, 2) Menempelkan desain pada media ukir (kayu) dan kemudian mengukirnya, 3) Mengamplas/ menghaluskan dan kemudian memberi pelitur/pernis.

2.3.4.2 Teknik Cor

Teknik cor merupakan pembuatan karya seni rupa dengan menggunakan cetakan atau dicor. Bahan terlebih dahulu dicairkan, kemudian di tuangkan ke dalam cetakan. Teknik cor umumnya menggunakan bahan-bahan bubuk gips, tanah liat dan logam. Bahan-bahan tersebut ada yang menggunakan air sebagai bahan tambahannya dan ada yang menggunakan proses pemanasan/ pembakaran seperti logam.

Penggunaan teknik cor dilakukan dengan cara sebagai berikut: 1) Membuat negatif atau model yang akan dicetak, 2) Membuat cetakan, 3) Pembakaran, 4) Pengecoran, 5) Penyelesaian dengan cat dan pelapis vernis/melamin.

Alat dan bahan: 1) Ember, 2) Pengaduk dari kayu, 3) Gips, 4) Tanah liat, 5) Air, 6) Cetakan dari kayu/ batako (hebel), 7) Cat besi/ vernis.

2.3.4.3. Teknik Pengecatan

Teknik pengecatan merupakan pembuatan ragam hias dengan menggunakan cat. Keindahan ragam hias dapat dijumpai pada rumah-rumah adat, dan barang-barang hiasan. Ragam hias dengan motif tertentu terlihat dengan nuansa warna-warni yang indah dengan perpaduan warna cat yang harmonis. Aplikasi motif ragam hias dapat dilakukan dengan pengecatan pada bahan kayu, batu, maupun besi. Bahan-bahan tersebut terlebih dahulu dibuat ragam hiasnya kemudian dilakukan pengecatan sesuai dengan pola ragam hiasnya. Alat dan bahan : kuas, palet cat, pensil, cat minyak/ akrilik, kayu/ triplek

2.4 Cat Akrilik dan Tekstil sebagai Bahan Berkarya Seni Rupa Ragam Hias

Dalam kerajinan tekstil, ada beberapa teknik yang menggunakan bahan pewarna, antara lain: teknik batik, cetak saring, tenun, tapestri, renda, dan rajut. Zat tekstil dapat digolongkan menurut cara perolehannya, pertama zat pewarna alam (ZPA) yaitu zat warna yang berasal dari bahan-bahan alam. Pada umumnya dari hasil ekstrak tumbuhan atau hewan. Kedua, zat pewarna *sinetis* (ZPS) yaitu zat warna buatan yang dibuat dengan reaksi kimia dan bahan dasar batu bara atau minyak bumi, yang merupakan hasil senyawa turunan hidrokarbon (http://lukis_kaos/Zat_warna_tekstil_Tekstil.htm).

Zat warna alam untuk bahan tekstil pada umumnya diperoleh dari hasil ekstrak berbagai bagian tumbuhan seperti akar, kayu, daun, biji ataupun bunga. Bahan tekstil yang diwarnai dengan zat warna alam adalah bahan-bahan yang

berasal dari serat alam, contohnya sutera, wol, dan katun. Salah satu kendala pewarnaan tekstil menggunakan zat warna alam adalah ketersediaan variasi warnanya sangat terbatas dan ketersediaan bahannya yang tidak siap pakai sehingga diperlukan proses-proses khusus untuk dapat dijadikan larutan pewarna tekstil. Oleh karena itu zat warna alam dianggap kurang praktis penggunaannya.

Macam-macam zat pewarna sintetis antara lain: zat warna *direct*, zat warna azam, zat warna *basa*, zat warna *naphthol*, zat warna belerang, zat warna pigmen, zat warna *dispersi*, zat warna *bejana*, dan zat warna *reaktif*. Dengan menggunakan pewarna *sintetis*, keunggulannya adalah lebih mudah diperoleh, ketersediaan warna terjamin, jenis warna bermacam-macam dan lebih praktis dalam penggunaannya. Selain menggunakan pewarna sintetis, pewarna tekstil bisa juga digunakan untuk melukis di atas kain.

Kata tekstil dalam bahasa Indonesia merupakan kata serapan dari bahasa Inggris yaitu *textile*, meskipun kata *textile* itu sendiri diketahui berasal dari kata bahasa Latin, *texere* yang berarti lembaran. Digunakan untuk menyebut bahan apapun yang terbuat dari tenunan benang.

Penerapan ragam hias flora, fauna, dan geometris pada bahan tekstil banyak dijumpai di berbagai daerah di Indonesia. Penerapan ragam hias pada bahan tekstil dapat dilakukan dengan cara membatik, menenun, membordir, menyulam dan melukis. Tekstil adalah bahan yang berasal dari serat yang diolah menjadi benang atau kain sebagai bahan untuk pembuatan busana dan berbagai produk kerajinan lainnya. Bahan tekstil dibuat dengan menjalin benang pakan dan fungsi dengan beragam pola jalinan. Alat yang digunakan untuk membuat bahan

tekstil bisa dilakukan dengan alat tenun tradisional maupun yang modern. (Nanang Ajim, 2013, <http://www.mikirbae.com/2015/05/penerapan-ragam-hias-pada-bahan-tekstil.html>).

Bahan tekstil dapat diberi warna baik dari bahan pewarna alami maupun buatan. Masing-masing bahan pewarna ini memiliki sifat dan jenis yang berbeda-beda. Zat warna alam (natural dyes) adalah zat warna yang diperoleh dari alam/tumbuh-tumbuhan baik secara langsung maupun tidak langsung. Pewarna alam dihasilkan dari ekstrak akar-akaran, daun, buah, kulit kayu dan kayu. Pewarna alami misalnya soga dan kesumba.

- a) Soga merupakan bahan pewarna alami yang berasal dari pohon soga. Bahan yang berasal dari kulit soga jambal berwarna merah sawo, sedangkan kulit pohon soga tengeran menghasilkan warna kuning, soga tinggi menghasilkan warna merah.
- b) Kayu kuning (*cutranis javanenses*) menghasilkan warna kuning.
- c) Alpokat menghasilkan warna hijau dan cokelat.
- d) Jati dan secang penghasil warna merah.
- e) Mengkudu atau pace menghasilkan warna cokelat.
- f) Kesumba menghasilkan warna oranye.

Pewarna buatan (sintetis) dibuat dari bahan kimia, misalnya naptol dan indigosol. Jenis pewarna naptol digunakan dengan teknik celup, sedangkan pewarna indigosol dapat digunakan dengan teknik celup atau colet (lukis). Bahan pewarna buatan memiliki sifat tidak mudah luntur dan tahan terhadap sinar matahari. Sebaliknya, pewarna alami memiliki sifat mudah luntur dan mudah

pudar karena tidak tahan terhadap sinar matahari. (Nanang Ajim, 2013, <http://www.mikirbae.com/2015/05/penerapan-ragam-hias-pada-bahan-tekstil.html>).



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran siswa kelas VII B SMP 1 Kudus dalam penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer* melalui proses bertahap, yaitu perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Seluruh proses tersebut dilaksanakan dalam 2 tahap yaitu proses pengamatan terkendali tahap 1 dan proses pengamatan terkendali tahap 2. Setiap proses pembelajaran dilakukan tiga kali tatap muka atau tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan melalui kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan meliputi menjelaskan tujuan pembelajaran, mengkondisikan siswa, dan mempersiapkan alat dan bahan. Kegiatan inti meliputi menjelaskan materi dan teknik berkarya, menunjukkan contoh-contoh hasil yang dibuat peneliti dalam penerapan ragam hias pada kain *slayer* dengan cat akrilik, memberikan tugas untuk merancang, mewarnai motif ragam hias pada kain *slayer* dan memberikan tes pengetahuan untuk pertemuan terakhir. Kegiatan penutup yaitu pemberian tugas di rumah dan pemberian tugas untuk mempersiapkan alat dan bahan untuk pertemuan selanjutnya. Media yang digunakan papan tulis dan *powerpoint*, dan contoh hasil karya. Pembelajaran siswa menunjukkan antusias dan ketertarikan terhadap motif yang direkomendasikan oleh peneliti

Kedua, hasil pembelajaran penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer* pada pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2 menunjukkan hasil nilai rata-rata baik. Hal ini ditandai dengan hasil nilai rata-rata pada pengamatan terkendali 1 mencapai nilai 81 dari 36 siswa, siswa yang mendapatkan nilai dengan kategori baik berjumlah 32 siswa yang terdiri dari 23 siswa (tuntas) dan 9 siswa (belum tuntas), dan siswa kategori sangat baik berjumlah 4 siswa. Sedangkan pada pengamatan terkendali 2 mengalami peningkatan dari 36 siswa nilai rata-rata mencapai nilai 84 dengan 13 siswa yang mendapatkan kategori sangat baik (tuntas) dan 23 siswa mendapatkan kategori baik (tuntas). Penilaian diambil dari tiga penilai, yang terdiri dari peneliti, guru seni rupa SMP 1 Kudus, dan guru seni SMK NU Banat Kudus. Penilaian memiliki kriteria penilaian yang berisi bobot, aspek, rubrik, serta indikator penilaian sehingga tercapai penilaian yang objektif.

Ketiga, faktor yang mempengaruhi kegiatan pembelajaran penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer* meliputi faktor pendukung dan faktor penghambat. Faktor pendukung dan penghambat meliputi faktor internal dan eksternal. Faktor internal meliputi (1) Sikap terhadap belajar, (2) Minat, (3) Bakat, (4) Motivasi (5) Rasa percaya diri. Faktor eksternal meliputi (1) Guru, (2) Kurikulum, (3) Sarana dan prasarana, (4) Suasana lingkungan belajar. Faktor pendukung dari pembelajaran tersebut adalah bahan yang mudah didapat, antusias para siswa-siswa dalam berkarya sangat baik. Faktor penghambat dalam pembelajaran penerapan ragam hias dengan pewarna akrilik pada kain *slayer* adalah

kurangnya kepercayaan diri siswa dalam merancang motif ragam hias dan kurang berani mengeksplor warna dalam melakukan proses pewarnaan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut.

Pertama, kelemahan pada tahap perancangan motif ragam hias masih ada beberapa siswa yang kurang percaya diri dalam menentukan motif dan memadukan berbagai macam motif ragam hias dikarenakan siswa masih bingung. Untuk itu disarankan agar pendidik memberikan banyak referensi dan motivasi agar siswa lebih percaya diri saat berkarya seni sesuai dengan karakteristik masing-masing siswa.

Kedua, kelemahan dalam proses pewarnaan beberapa siswa masih bingung untuk memadukan warna-warna cat dan kurang percaya diri. Untuk itu disarankan pendidik sering memberikan latihan-latihan atau tugas berkarya yang masih terkait dengan proses mewarnai, sehingga siswa tidak ragu lagi dan percaya diri dalam menentukan warna.

Ketiga, pencampuran cat dengan air, beberapa siswa masih kesulitan dalam pencampuran cat dengan air, sehingga menyebabkan proses pewarnaan cenderung basah dan menyebar ke motif yang lain. Disarankan pendidik untuk tidak terlalu banyak air yang digunakan yang akan menyebabkan susah kering dan menyebar membuat kotor karya yang dihasilkan.

Keempat, berdasarkan proses pewarnaan pada pengamatan terkendali 1 siswa belum begitu memperhatikan kebersihan pada *backgroundnya* sehingga

pewarnaan cenderung kotor dan tidak terlihat rapi. Untuk menghindari bagian *background* yang kotor disarankan agar memperhatikan tempat saat melakukan proses pewarnaan, diusahakan cat tidak saling tercampur dengan warna yang lain, dan tidak saling tumpah.



DAFTAR PUSTAKA

- Aprilia. 2012. "Nirmana 2". *BAT* Jurusan Seni Rupa FBS UNNES. Semarang:
Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsini. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*.
Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT.
Rineka Cipta
- Djamarah, Syaiful Bahri dan Aswan Zain. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*.
Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Fatkhurrohman dan Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung: PT
Refika Aditama
- Halmer, Mustofa, 2008. *Strategi Belajar Mengajar*, Semarang, Unisula Pres
- Hamalik, Oemar. 2009. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- _____.2013. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ismiyanto, PC. S. 2010a. "Kurikulum dan Buku Teks Pendidikan Seni Rupa".
Silabus, SAP, dan Media Pembelajaran. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
Jurusan Seni Rupa.
- _____.2010b."Strategi Pembelajaran Seni Rupa". *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa
FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa.
- Iswidayati, Sri. 2011. "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa". *Silabus,
SAP, Hand Out, Media Pembelajaran*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
Jurusan Seni Rupa.

- Liestyati, D.C K.N.P., dkk. 2012. *Menjadi Seniman Rupa*. Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Margonda, Edy Tri dan Aziz, Abdul. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Surakarta: CV. Putra Nugraha.
- Rasjoyo. 1996. *Pendidikan Seni Rupa untuk SMU Kelas 1*. Jakarta: Erlangga.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara
- Rondi, M dan Sumartono, A. 2002. "Tinjauan Seni Rupa 1". *Hand Out*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Sachari. 2004. *Seni Rupa dan Disain*. Untuk SMA kelas X. Jakarta: Erlangga
- Salam, S. 2001. *Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Makasar: Universitas Negeri Makasar.
- Sardirman. 2006. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Slameto. 2003, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhi*, Jakarta: Rineksa Cipta.
- Sugandi, A. 2006. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT MKK UNNES
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALFABETA.
- Sukmadinata. 2006. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.

- Sunaryo, Aryo. 2002.” Nirmana 1”. *Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES. Semarang : Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- _____. 2010a. “Bahan Ajar Seni Rupa”. *BAT*. Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES. Semarang : Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- _____. 2010b. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Effhar Offset Semarang.
- Susanto, Mikke. 2011. *DIKSI RUPA: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Syafi’i. 2006. “Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa”. *Bahan Ajar*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa.
- _____. 2010. “Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa”. *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa.
- Toekio, M.Soegeng. 1987. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung : Angkasa.
- Triyanto. 2013. ”Estetika Barat”. *Bahan Ajar*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa.