PEMBELAJARAN SISWA DALAM BERKARYA KAIN JUMPUTAN DENGAN TEKNIK IKATAN DAN JAHITAN PADA KELAS VIII SMP NEGERI 2 KRAMAT, TEGAL

SKRIPSI

Disusun sebagai salah satu syarat
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan
Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Oleh

Nama :Gevi Rininda Asriningpuri
Nim :2401411001
Prodi :Pendidikan Seni Rupa

JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2017

PENGESAHAN KELULUSAN

Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Selasa

Tanggal : 24 Januari 2017

Panitia Ujian Skripsi

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

Sekretaris
Drs. Syakir, M.Sn.
NIP. 196505131993031003

Penguji 1
Drs. Purwanto, M. Pd.
NIP 195901011981031003

Penguji 2/ Pembimbing 2
Dr. Kamsidjo Budi Utomo, M. Pd.
NIP 195508181983031001

Penguji 3/Pembimbing 1
Dr. Triyanto, M.A.
NIP. 195701031983031003

Mengetahui
Dekan FBS UNNES

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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERNYATAAN

Dengan ini saya :

Nama : Gevi Rininda Asriningpuri

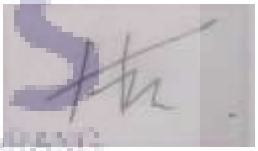
NIM : 2401411001

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

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

Semarang, 24 Januari 2017
Yang membuat pernyataan



Gevi Rinida Asriningpuri
NIM 2401411001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

Melestarikan kain jumputan adalah suatu kebanggaan, karena dalam proses pembuatannya terkandung nilai kesungguhan, kesabaran, keuletan dan ketelatenan (Gevi Rininda Asriningpuri. 2017)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya Bapak Pirnoto, dan Ibu Indah Megawatitercinta yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan kasih sayang dengan tulus ikhlas serta mendoakan setiap langkahku.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Tiada kata terindah selain mengucap puji sukur syukur *alhamdulillah* kepada Allah SWT karena atas karuniaNya, penulis dapat melalui proses penyusunan skripsi ini, baik mulai proses bimbingan, penelitian maupun penulisan. Peneliti menyadari dalam proses penyususnan skripsi banyak tantangan dan kesulitan yang dihadapi. Namun berkat rahmat-Nya, akhirnya skripsi yang berjudul Pembelajaran Siswa dalam Berkarya Kain jumputan Dengan Teknik Ikatan dan Jahitan pada Kelas VIII SMP N 2 Kramat, Tegal ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini melibatkan dari berbagai pihak. Pertama, kepada Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kesempatan untuk menimba ilmu di Universitas Negeri Semarang khususnya Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasadan Seni.Ucapan terimakasih penulis sampaikan kepada Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni yang telah memberikan bantuan dalam urusan perizinan penelitian sehingga selama proses penelitian berjalan sesuai yang diharapkan penulis. Kedua,ucapan terimakasih penulis sampaikan pula kepada pihak-pihak yang telah memberikanbantuan.

Kepada pihak yang sangat berperan dalam menyelesaikan skripsi ini, peneliti menyampaikan ucapan terimakasih dengan segala kerendahan hatikepada Bapak Dr.Triyanto, M.A dan Bapak Dr. Kamsidjo, M.Pd yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran dengan kesabaran serta ketulusan.

Kepada Mujiono, S.Pd., M.Pd Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi dan perkuliahan.

Kepada**,** Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa danSeni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan selama kuliah, terimakasih penulis sampaikan atas peran dan jasa pengapdiannya yang tulus. Ucapan terimaksih tak lupa penulis sampaikan kepada BapakMulyono, S.Pd, selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Kramat, Tegal yang telah memberi izin kepada penulis dalam melaksanakan penelitian sehingga penulis dapat melaksanakan proses penelitian dengan lancar.

KepadaBapak Tyas Suryantoro, guru seni budayaSMP Negeri 2 Kramat, Tegal yang telah membantu penulis dalam pengambilan data yang dibutuhkan penulis selama proses penelitian, ucapan terimaksih penulis alamatkan kepada beliau.Serta untuksiswa-siswi kelas VIII H SMP Negeri 2 Kramat yang menjadi subjek penelitian yang telah membantu dan meluangkan waktunya untuk pengambilan data dalam penelitian penulis mengucapkan terimakasih atas kerjasamanya.

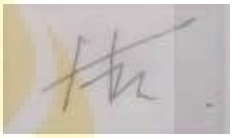
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kepada**,**teman-teman mahasiswa Jurusan Seni Rupa yang telah banyak membantu baik selama perkuliahan sehari-hari maupun selama proses penyelesaian skripsi ini**.** Terimakasih kepada Bapak, Ibu, adik,dan suami tercintaucapan terimakasih penulis sampaikan atas segala dorongan dan semangat untuk menyelesaikan study dan skripsi ini.

Semoga kebaikan Bapak, Ibu, dan semua pihak tersebut mendapatkan limpahan rahmat dari Allah SWT dan menjadi amal kebaikan yang tiada putus-putusnya.Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi semua pihak yang berkepentingan dan dunia pendidikan pada umumnya.

Semarang, 24 Januari 2017

Penulis,



Gevi Rininda Asriningpuri

2401411001

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

ABSTRAK

Gevi Rininda Asriningpuri. 2017. "Pembelajaran Siswa dalam Berkarya Kain Jumputan dengan Teknik Ikatan dan Jahitan pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Karamat**"**.*Skripsi*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Triyanto, M.A. dan Dr. Kamsidjo, M.Pd,i – xix,275 hal

Kata Kunci: Pembelajaran, kain jumputan, teknik, ikatan,jahitan

Penelitian ini mengkaji masalah: (1) Bagaimana proses pembelajaran siswa dalam bekarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan, (2) Bagaimana hasil karya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan. (3) Faktor-faktor pendukung dan penghambat yang muncul dalam pembelajaran berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan.Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif melalui studi eksploratif dengan menggunakan metode pengamatan terkendali. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukan hal-hal sebagai berikut. Pertama, pembelajaran kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan kelas VIII H SMP N 2 Kramat Tegal dilakukan melalui tiga tahap, yaitu merancang motif hias, membuat motif hias dengan teknik ikatan dan jahitan, dan pewarnaan. Kedua, hasil pembelajaran siswa dalam berkaryakain jumputan pada pengamatan terkendali 1 nilai rata-rata ramencapai 79,5 dari 32 siswa, sedangkan rata-rata nilai pada pengamatan terkendali 2 mencapai 83 dari 32 siswa. Ketiga, faktor pendukung, bahan-bahan pembuatan kain jumputan sangat murah serta mudah didapat, pembuatanya sederhana dan tidak berbahaya.Faktor penghambat, siswa masih kesulitan dalam menuangkan gagasannya danmenerapkan teknik jahitan.Saran yang dapat diberikan adalah sebagai berikut, (1) dalam mengembangkan gagasan perlu dikembangkan lagi agar dalam membuat rancangan motif hias lebih bervariasi. (2) siswa harus lebih teliti saat menarik benang dan mengikat satu persatu benang supaya hasilnya lebih baik. (3) guru dapat menggunakan kain jumputansebagai salah satu alternatif media pembelajaran kriya tekstilkarena bahan yang digunakan murah, mudah didapat, dan aman digunakan untuk siswa sekolah SMP.

DAFTAR ISI

Halaman

COVER ..... **i**
PENGESAHAN KELULUSAN ..... **ii**
PERNYATAAN ..... **iii**
MOTTO PERSEMBAHAN ..... **iv**
PRAKATA ..... **vi**
SARI ..... **vii**
DAFTAR ISI ..... **viii**

BAB I PENDAHULUAN **1**
1.1 Latar Belakang Masalah 1
1.2 Rumusan Masalah 4
1.3 Tujuan Penelitian 5
1.4 Manfaat Penelitian 5

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS **7**
2.1 Konsep Pembelajaran dan Pelajaran Seni Rupa **7**
2.1.1 Pembelajaran dan Komponennya 7
2.1.1.1 Tujuan Pembelajaran 8
2.1.1.2 Materi Pembelajaran 9
2.1.1.3 MetodePembelajaran 10
2.1.1.4 Media Pembelajaran 11
2.1.1.5 Strategi Pembelajaran 12
2.1.1.6 Evaluasi Pembelajaran 13
2.1.1.7 Siswa dan Guru 13

2.2 Pembelajaran Seni Rupa **14**
2.2.1 Hakikat Pembelajaran Seni Rupa 14
2.2.2 Fungsi Pembelajaran Seni Rupa 15
2.2. 3Tujuan Pembelajaran Seni Rupa 16
2.2.4 Materi Pembelajaran Seni Rupa 18
2.2.5 Strategi Pembelajaran Seni Rupa 19
2.2.6 Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa 21

2.3 Konsep Seni Rupa **22**
2.3.1 Unsur-Unsur Seni Rupa 22
2.3.1.1 Titik 23
2.3.1.2 Garis 23
2.3.1.3 Raut 24

2.3.1.4 Warna 24
2.3.1.5Tekstur 25
2.3.1.6 Gelap Terang 26
2.3.1.7 Ruang 26
2.3.2 Prinsip-Prinsip Seni Rupa 27
2.3.2.1 Kesatuan 27
2.3.2.2 Keserasian 27
2.3.2.3 Irama 28
2.3.2.4 Dominasi 28
2.3.2.5 Keseimbangan 29
2.3.2.6 Proporsi 29
2.3.3 Cabang-Cabang Seni Rupa 29

2.4. Seni Kriya Tekstil dengan Teknik Rintang Warna 30
2.4.1 Kain Printing 30
2.4.2. Batik 31
2.4.2.1 Teknik Pemalaman Batik 32
2.4.2.1.1 BatikTulis 32
2.4.2.1.2 BatikCap 33
2.4.3 Kain jumputan 33
2.4.3.1 Alat untuk Membuat Kain jumputan 35
2.4.3.1.1 Kelereng Batu dan Kacang 35
2.4.3.1.2 Karet Gelang dan Tali 36
2.4.3.1.3 Jarum Jahit 36
2.4.3.1.4 Gelas 37
2.4.3.1.5 Ember 38
2.4.3.2 Bahan untuk Membuat Kain jumputan 38
2.4.3.2.1 Kain 38
2.4.3.2.2 Pewarna Batik 39
2.4.3.3 Teknik MembuatKain jumputan 40
2.4.3.3.1 Teknik Membuat Motif Hias 40
2.4.3.3.1.1 Ikatan Mawar 40
2.4.3.3.1.2 Ikatan Mawar Berbelit 41
2.4.3.3.1.3 Ikatan Ganda 41
2.4.3.3.1.4 Ikatan Garis 42
2.4.3.3.1.5 Ikatan Pengerut 42
2.4.3.3.1.6 Ikatan Penggumpalan 43
2.4.3.3.1.7 Mengikat Benda 43
2.4.3.3.1.8 *Chinesse Pine*Tanpa Jarum 44
2.4.3.3.1.9.*Chinesse Pine* 44

2.4.3.4 Pewarnaan 45

BAB III METODE PENELITIAN 47
3.1 Pendekatan Penelitian **47**
3.2 Prosedur Penelitian **49**
3.2.1 Pengamatan Proses 1 50
3.2.1.1 Perencanaan 50
3.2.1.2 Pelaksanaan 50
3.2.1.3Evaluasi dan Rekomendasi 51
3.2.2 Pengamatan Proses 2 51
3.2.2.1 Perencanaan 51
3.2.2.2 Pelaksanaan 52
3.2.2.3 Evaluasi dan Rekomendasi 52

3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian **52**
3.4 Teknik Pengumpulan Data **53**
3.4.1 Observasi 53
3.4.2 Dokumentasi 53
3.4.3 Wawancara Tidak Terstuktur 54

3.5 Teknik Analisis Data **54**
3.5.1 Reduksi 55
3.5.2 Penyajian 56
3.5.3 Penarikan Simpulan atau Verifikasi 56

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 57
4.1 Gambaran Umum Lokasi Peneliian **57**
4.2 Pembelajaran Siswa dalam Berkarya Kain jumputan **89**
4.2.1 Pengamatan Terkendali 1 89
4.2.1.1 Perencanaan dalam Pengamatan Proses 1 90
4.2.1.2 Pelaksanaan dalam Pengamatan Proses 1 93
4.2.1.2.1 Pertemuan Pertama 94
4.2.1.2.2 Pertemuan Kedua 97
4.2.1.2.3 Pertemuan Ketiga 100
4.2.1.2.4 Pertemuan Keempat 102
4.2.1.3 Evaluasi dan Rekoendasi dalam Pengamatan Proses 1 106
4.2.2 Pengamatan Terkendali II 135
4.2.2.1 Perencanaan dalam Pengamatan Proses II 135
4.2.2.2 Pelaksanaan dalam Pengamatan Proses II 138
4.2.2.2.1 Pertemuan Pertama 138

4.2.2.2.2 Pertemuan Kedua 143
4.2.2.2.3 Pertemuan Ketiga 145
4.2.2.3 Evaluasi dan Rekoendasi dalam Pengamatan Proses 2 148

4.3 Perbandingan Hasil Pengamatan Proses I dan Proses II 176
4.4 Hasil Siswa dalam Berkarya Kain jumputan 195
4.4.1 Analisis Hasil Karya Siswa dalam Pengamatan Prses I 196
4.4.2 Analisis Hasil Karya Siswa dalam Pengamatan Prses II 207

4.5 Faktor Pendukung dan Penghambat dalam Berkarya Kain Jumputa215
4.2.1 Faktor Pendukung 215
4.2.2 Faktor Penghambat 219

BAB V PENUTUP 222
5.1 Simpulan 222
5.2 Saran 224

DAFTAR PUSTAKA 226
LAMPIRAN 221

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR TABEL

4.1 Fasilitas Ruangan SMP Negeri 2 Karamat 64

4.2Fasilitas Barang SMP Negeri 2 Kramat, Tegal 64

4.3Daftar Jumlah Guru & Karyawan SMP Negeri 2 Kramat, ... 81

4.4Guru dan Karyawan SMP Negeri 2 Kramat dan Jabatannya 81

4.5Daftar Jumlah Siswa SMP N 2 Kramat 2014/2015 84

4.6Daftar Siswa Kelas VIII H SMP Negeri 2 Kramat 2015/2016 84

4.7Aspek Penilaian Hasil Karya Siswa dalam Berkarya Kain jumputan 108

4.8 Rubrik Pensekoran Berkarya Kain Jumputan 108

4.9 Penilaian hasil praktik berkarya kain jumputan Proses 1. 111

4.10 Rekapitulasi Nilai Karya SiswaBerdasarkan Kategori Nilai Proses 112

4.11Matriks Hasil Karya Siswa pada Pengamatan Terkendali 1 112

4.12Aspek Penilaian Hasil Karya Siswa dalam Berkarya Kain Jumputan 149

4.13Rubrik Pensekoran Berkarya Kain Jumputan 150

4.14 Penilaian hasil praktik berkarya kain jumputan Proses 2 152

4.15 Rekapitulasi Nilai Karya SiswaBerdasarkan Kategori Nilai Proses 2 153

4.16 Matriks Hasil Karya Siswa pada Pengamatan Terkendali 2 154

4.17 Rekapitulasi Nilai Siswa pada Pengamatan Terkendali 1 dan 2 177

4.18Matriks Perbandingan Hasil Karya Siswa pada Pengamatan 1 dan 2 179

DAFTAR BAGAN

Bagan 1. Alur Pelaksanaan Penelitian 49
Bagan 2. Alur analisis data kualitatif.....55

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1 Kain printing 31
Gambar 2 Batik Tulis 32
Gambar 3 Batik Cap 33
Gambar 4 Kain Jumputan 33
Gambar 5 Kelereng, batu dan kacang hijau 34
Gambar 6 Karet gelang dan benang nilon 34
Gambar 7 Jarum jahit 36
Gambar.8 Gelas 37
Gambar 9 Ember 38
Gambar 10 Kain 38
Gambar 11 Pewarna napthol 39
Gambar 12 Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan mawar..... 40
Gambar.13 Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan mawar berbelit.....41
Gambar 14 Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan donat (mawar ganda) 42
Gambar 15 Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan garis.....42
Gambar 16 Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan pengerutan.....43
Gambar.17 Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan penggumpalan 43
Gambar 18 Cara membuat jumputan dengan teknik mengikat benda 44
Gambar 19 Cara membuat jumputan dengan teknik *chinesse pine* tanpa jelujur 44
Gambar 20.Cara membuat jumputan dengan teknik *chinesse pine* 45
Gambar 21Gerbang SMP N 2 Kramat, Tegal 58
Gambar 22 Kota Tegal dalam Peta Jawa Tengah 59
Gambar 23 Lokasi Kecamatan Kramat dalam Peta Kabupaten Tegal.....59
Gambar 24 Lokasi penelitian dalam peta Kecamatan Kramat 60

Gambar 25 Denah menuju lokasi penelitian 60
Gambar 26 Denah sekolahan 61
Gambar 27 Wawancara Kepala Sekolah 63
Gambar 28 Salah satu ruang kelas di SMP Negeri 2 Kramat, Tegal 65
Gambar 29 Ruang Kepala Sekolah 66
Gambar 30 Ruang Guru 67
Gambar 31 Ruang Tata Usaha 67
Gambar 32 Ruang perpustakaan 68
Gambar 33 Ruang tata busana 69
Gambar 34 Ruang Komputer 70
Gambar 35 Ruang OSIS 71
Gambar 36 Multimedia 72
Gambar 37 Ruang BK 72
Gambar 38 Bagian Depan Kamar Kecil 73
Gambar 39 Kantin Sekolah 74
Gambar 40 Tempat Parkir Siswa 75
Gambar 41 Tempat Parkir Guru 75
Gambar 42 Lapangan Basket, Bola dan Upacara 76
Gambar 43 Lapangan Voli 76
Gambar 44 Mushola 77
Gambar 45 Ruang UKS 78
Gambar 46 Ruang Koperasi 79
Gambar 47 Kegiatan Ekstrakurikuler *Marching Band* 80
Gambar 48 Kegiatan Ekstrakurikuler Pramuka 80
Gambar 49 Wawancara Guru Seni Rupa 86
Gambar 50 Suasana saat kegiatan awal pelajaran 94
Gambar 51 Peneliti menjelaskan materi 95
Gambar 52.Siswa saat membuat motif hias 96
Gambar 53 Siswa saat memperhatikan demonstrasi peneliti 98

Gambar 54 Siswa saat memindahkan motif di atas kain.....98

Gambar 55. Siswa saat menjelujur motif di atas kain..... 99

Gambar 56 Guru sedang mengamati dan mangwasi siswa pada saat proses pembuatan motif hias dengan teknik ikatan dan jahitan..... 100

Gambar 57 Siswa sedang melakukan proses membuat motif hias dengan teknik ikatan dan jahitan.....101

Gambar 58 Peneliti saat membimbing siswa menjelujur dan mengikat motif hias.....102

Gambar 59 Peneliti sedang mendemonstrasikan proses pewarnaan.....103

Gambar 60 Siswa melakukan proses pewarnaan.....104

Gambar 61Siswa sedang menjemur kain jumputan.....105

Gambar 62 Suasana saat kegiatan awal pelajaran.....140

Gambar 63 Siswa saat membuat motif hias..... 141

Gambar 64 Siswa sedang memindahkan motif hias pada kain.....141

Gambar 65 Peneliti sedang membimbing siswa pada saat proses pembuatan motif hias pada kain.....142

Gambar 66 Guru sedang mengamati dan mangwasi siswa pada saat proses pembuatan motif hias pada kain.....142

Gambar 67 Peneliti sedang mendemonstrasikancara membuat motif hias Teknik ikatan dan jahitan pada kain.....144

Gambar 68 Siswa sedang melakukan proses membuat motif hias dengan teknik ikatan dan jahitan.....144

Gambar 69 Peneliti saat membimbing siswa menjelujur dan mengikat motif hias.....145

Gambar 70 Siswa melakukan proses pewarnaan.....146

Gambar 71 Peneliti sedang membimbing siswa saat pewarnaan.....147

Gambar 72 Siswa sedang menjemur kain batik.....147

Gambar 73 Karya jumputan siswa kategori sangat baik.....197

Gambar 74Analisis motif jumputan dalam bentuk info grafis.....200

Gambar 75Karya jumputan siswa kategoribaik.....200

Gambar 76Analisis motif jumputan dalam bentuk info grafis.....203

Gambar 77Karya jumputan siswa kategori cukup 204
Gambar 78 Analisis motif jumputan dalam bentuk info grafis 207
Gambar 79 Karya jumputan siswa kategori sangat baik 208
Gambar 80 Analisis motif jumputan dalam bentuk info grafis 211
Gambar 81 Karya jumputan siswa kategori baik 211
Gambar 82 Analisis motif jumputan dalam bentuk info grafis 214
Gambar 83 Wawancara dengan Siswa putri 217
Gambar 84 Wawancara dengan Siswa putra 220

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 SK Penetapan Dosen Pembimbing 229
Lampiran 2 Surat Izin Pelaksanaan Penelitian 230
Lampiran 3 Surat Keterangan Selesai Penelitian 231
Lampiran 4 RPP Pengamatan Proses 1 232
Lampiran 5 RPP Pengamatan Proses II 249
Lampiran 6 Instrumen Penelitian 263
Lampiran 7 Transkip Hasil Wawancara 268
Lampiran 8 Biodata Peneliti 275

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan anak. Pedidikan nasional berdasarkan Pancasila dan UUD 1945 berakar pada nilai-nilai agama, dan tanggap terhadap perubahan zaman. Fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana yang tercantum di UU No 20 Tahun 2003 bab II Pasal 3 adalah mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga Negara yang demokratis serta bertanggung jawab (dalam Munib, 2010:144).

Berdasarkan tujuan pendidikan nasional diperlukan suatu kurikulum. Dalam konteks kurikulum pendidikan seni rupa, kurikulum dapat dideskripsikan sebagai rancangan pendidikan dan/ pembelajaran seni rupa yang mencakupi komponen-komponen: tujuan, bahan ajar, metode, dan evaluasi pendidikan seni rupa dalam rangka membelajarkan peserta didik melalui dan dengan media seni rupa serta mempertimbangkan dan/ menyesuaikan dengan perubahan, tuntutan, dan kebutuhan masyarakat serta perkembangan seni rupa (Ismiyanto:2011).

Pembelajaran seni rupa merupakan media yang berfungsi memberi kesempatan kepada siswa untuk berekspresi, berapresiasi, berkreasi dan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

berapresiasi (Syafii, 2006:9). Selain itu pendidikan seni juga dapat dimanfaatkan sebagai sarana untuk mengenalkan kebudayaan Indonesia pada generasi muda. Dengan begitu kebudayaan Indonesia tidak akan hilang digerus oleh zaman. Indonesia memiliki hasil kebudayaan yaitu kriya tekstil yang harus kita jaga dan lestarikan dari generasi ke genarasi berikunya.Dalam rangka upaya pelestariannya salah satunya dapat dilaksanakan melalui kegiatan pembelajaran kriya tekstil di sekolah. Hal tersebut memastikan karya seni kriya tekstil sebagai kebudayaan khas Indonesia mempunyai generasi penerus.

Seni kriya tekstil dengan teknik rintang warna memiliki beberapa jenis, yaitu, batik, kain jumputan dan kain printing. Kain jumputan merupakan kriya tekstil yang dalam pembuatannya tidak menggunakan lilin sebagai penghalang, tetapi dengan memanfaatkan tali sebagai penghalang masuknya warna pada kain yang sudah diberi motif hiasnya. Kain jumputan merupakan kain tradisional yang kurang dikenal oleh masyarakat Indonesia. Untuk melestarikan dan mengenalkan kain jumputan pada masyarakat Indonesia, kain jumputan dapat digunakan sebagai media dalam proses pendidikan anak. Pembelajarankain jumputan dilakukan guru seni rupa untuk memberikan pengalaman praktis kepada peserta didik.Melalui pembelajaran kain jumputan diharapkan dapat meningkatkan rasa cinta siswa pada karya seni kain jumputan .

Pembelajaran berkarya kain jumputan digunakan siswa untuk belajar berkreasi dan berekspresi. Selain proses pembuatan kain jumputan yang mudah dan sederhana, kain jumputan juga menggunakan media yang cukup mudah dicari sehingga siswa tidak mengalami kesulitan. Dalam berkarya kain jumputan siswa

akan mendapatkan pengalaman kreatif melalui kegiatan membuat motif hias. Disini peneliti menggunakan perpaduan dua teknik dalam berkarya kain jumputan yaitu teknik ikatan dan jahitan, perpaduan teknik tersebut bertujuan agar siswa dalam membuat motif hias lebih inovatif. Melalui kegiatan inilah siswa dapat berkarya kain jumputan sesuai kreatifitasnya.

Berkenaan dengan upaya pelestarian kainjumputan, berdasarkan pengamatan awal di SMP N 2 Kramat, pembelajaran seni rupa dengan materi kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan belum pernah diajarkan di SMP Negeri 2 Kramat, Tegal. Sebelumnya materi kriya tekstil yang pernah dipraktikan adalah batik tulis seperti pada umumnya masih banyak kekurangan, di antaranya yaitu dalam berkarya batik tulis membutuhkan waktu yang lama sedangkan alokasi yang tersedia hanya 2x40 menit untuk satu minggu pertemuan. Dengan terbatasnya alokasi waktu, seorang guru harus pintar dalam mengatur strategi agar materi pembelajaran tersampaikan dengan baik kepada peserta didik. Selain masalah tersebut, dalam proses pembuatan batik tulis cukup rumit dan media yang digunakan harganya cukup mahal, sehingga dapat membebani siswa yang rata-rata dari keluara dengan ekonomi menegah kebawah. Dengan diterapkanya pembelajaran kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan diharapakan akan lebih mudah dan praktis.

Penelitian pembelajaran berkarya kain jumputan di sekolah tersebut dilakasanakan pada Kelas VIII H. Alasan peneliti memilih Kelas VIII H karena Kelas tersebut merupakan Kelas reguler di SMP Negeri 2 Kramat,Tegal. Selain alasan tersebut pembelajaran berkarya kain jumputan sesuai dengan kompetensi

terdapat pada Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar Kelas VIII. Pembelajaran kain jumputan pada SMP Negeri 2 Kramat diharapkan dapat menambah pengetahuan dan keterampilan siswa.

Berdasarkan latar belakang di atas peneliti terdorong untuk melaksanakan penelitian yang berjudul "Pembelajaran Siswa dalam Berkarya Kain jumputan dengan Teknik Ikatan dan Jahitan pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat, Tegal''. Dengan ini peneliti berharap hasil penelitian ini dapat memberi pengalaman pembelajaran bagi siswa dalam membuat kain jumputan dengan perpaduan teknik ikatan dan jahitan.

1.2 Rumusan Masalah

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

1.2.1 Bagaimana proses pembelajaran siswa dalam bekarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat, Tegal ?

1.2.2 Bagaimana hasil karya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat, Tegal ?

1.2.3 Faktor-faktor pendukung dan penghambat apa yang muncul dalam pembelajaran berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan pada siswaKelas VIII SMP Negeri 2 Kramat, Tegal ?

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.3 Tujuan

Penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut.

1.3.1 Mendeskripsikan proses pembelajaransiswa dalam bekarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan pada Kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat, Tegal.

1.3.2 Mendeskripsikan dan menganalisis hasil karya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat, Tegal.

1.3.3 Mengidentifikasi faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan pada siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Kramat, Tegal.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoretis maupun praktis. Manfaat yang bisa di ambil dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

1.4.1.1 Hasil dari penelitian ini dapat menambah khazanah keilmuan atau *literature* tentang pembelajaran seni rupa, dan atau pemikiran dan teori tentang kain jumputan , terutama di SMP.

1.4.1.2 Penelitian ini diharapkan memberikan masukan untuk kajian lanjutan bagi peneliti lain, khususnya di dunia pendidikan seni rupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1.4.2.1 Bagi guru dapat memperoleh pengalaman praktis dalam pembelajaran berkarya kain jumputan .

1.4.2.2 Bagi siswa dapat memperoleh pengetahuan dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berkarya kain jumputan .

1.4.2.3 Bagi sekolah dapat dijadikan informasi untuk guru tentang pembelajaran berkarya kain jumputan pada mata pembelajaran seni rupa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Konsep Pembelajaran dan Pembelajaran Seni Rupa

2.1.1 Pembelajaran dan Komponen-komponennya

Menurut Ismiyanto (2010:9) pembelajaran pada hakikatnya adalah upaya membelajarkan seseorang, baik secara individual atau dalam kelompok, agar dapat belajar, sehingga kemampuannya bertambah atau memperoleh kemampuan baru. Gagne (dalam Sugandi, 2008:9) mengemukakan pembelajaran merupakan suatu kumpulan proses yang bersifat individual, yang megubah stimuli dari lingkungan seseorang kedalam sejumlah informasi, yang selanjutnya dapat menyebabkan adanya hasil belajar dalam bentuk ingatan jangka panjang. Hasil belajar itu memberikan kemampuan kepada pebelajar untuk melakukan berbagai penampilan.

Menurut Sunaryo (2010:1) pembelajaran merupakan sebuah sistem yang di dalamnya mengandung sejumlah komponen yang saling bertalian. Setiap pembelajaran, paling tidak terdiri atas komponen tujuan, bahan ajar, metode, dan evaluasi. Komponen tujuan sangat penting untuk memberi arah pencapaian kompetensi yang diinginkan dalam suatu pembelajaran.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah kegiatan yang dirancang untuk

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

mendorong siswa dapat belajar serta mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan.

Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang terdiri atas komponen-komponen yang saling berkaitan. Komponen-komponen pembelajaran tersebut meliputi hal-hal sebagai berikut.

2..1.1.1 Tujuan Pembelajaran

Menurut Ismiyanto (2010:10) tujuan pembelajaran pada dasarnya merupakan panduan guru dalam rangka dan upaya membantu mengembangkan kompetensi belajar, sehingga dalam proses pembelajaran harus diawali dan diakhiri dengan memperhatikan kompetensi tertentu. Menurut Tyler (dalam Syafii, 2006:29) tujuan merupakan komponen utama dan pertama dalam pembelajaran. Tujuan pembelajaran merupakan ke arah mana siswa akan dibawa. Arah belajar siswa merupakan sasaran belajar, oleh karena itu tujuan pembelajaran lazim disebut sasaran pembelajaran.

Menurut Ibrahim dan Syaodih(2003:69) tujuan pembelajaran merupakan komponen utama yang terlebih dahulu harus dirumuskan guru dalam proses belajar-mengajar. Peranan tujuan ini sangat penting, karena merupakan sasaran dari proses belajar mengajar.

Dari beberapa pendapat mengenai tujuan pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan sasaran dari kegiatan belajar mengajar yang dicapai oleh peserta didik setelah mengikuti serangkaian proses pembelajaran.

2.1.1.2 Materi Pembelajaran

Menurut Syafii (2006:31) materi pembelajaran atau bahan ajar adalah pesan yang perlu disampaikan oleh penyelenggara pendidikan kepada peserta didik. Oleh karena itu dalam bentuknya sebagai bahan ajar, materi pembelajaran sesungguhnya merupakan bentuk rinci atau terurai dari pokok-pokok materi yang ditetapkan dalam kurikulum. Bentuk rinci atau terurai dari isi kurikulum ini dapat disampaikan secara sangat rinci, jelas dengan penuh ilustrasi, atau sebaliknya dibuat seperlunya saja. Hal tersebut sangat bergantung pada bagaimana proses pembelajaran itu dikemas.

Menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:100) materi pembelajaran merupakan suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa, dalam rangka menacapai tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Dengan kata lain, materi pembelajaran merupakan salah satu unsur atau komponen yang penting artinya untuk mencapai tujuan-tujuan pengajaran materi pembelajaran terdiri dari fakta-fakta, generalisasi konsep, hukum/aturan dan sebagainya, yang terkandung dalam mata pelajaran. Menurut Ismiyanto (2011:12) materi pembelajaran diartikan sebagai segala sesuatu yang mengandung pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Pengetahuan dapat berbentuk fakta, informasi, definisi prinsip, konsep, dan lain-lain.

Dari beberapa pendapat mengenai materi pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran adalah pokok-pokok materi yang disusun oleh seorang guru untuk mencapai kompetensi yang akan dicapai. Dengan adanya meteri pembelajaran, dapat mempermudah seorang guru dalam menyampaikan

pelajaran kepada siswa serta siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan oleh guru.

2.1.1.3 Metode Pembelajaran

Menurut Nur'aini (2008:31) metode pembelajaran merupakan cara yang telah direncanakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dengan digunakannya metode maka akan melahirkan suatu interaksi dalam proses pembelajaran secara sistematis, sehingga siswa dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan efisien.

Menurut Rusmono (2012:24) metode pembelajaran adalah cara yang tempuh guru untuk menciptakan situasi pembelajaran yang menyenangkan dan mendukung bagi kelancaran proses belajar dan tercapainya prestasi belajar siswa. Menurut Utomo (2009:60) metode mengajar adalah suatu cara atau jalan yang berfungsi sebagai alat yang digunakan yang digunakan dalam menyajikan bahan pelajaran untuk mencapai tujuan pengajaran.

Dalam penelitin ini, metode yang diterapkan adalah ceramah, tanya jawab dan demonstrasi. Metode demontrasi adalah metode yang paling sering digunakan oleh seorang guru dalam kegiatan bekreasi seni di sekolah. Metode tersebut dianggap paling sesuai dengan bahan ajar yang akan diajarkan

Dari beberapa pendapat mengenai metode pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa metode pembelajaran adalah cara yang digunakan oleh seorang guru untuk menciptakan suatu kegiatan pembelajaran menyenangkan untuk tercapainya tujuan pemeblejaran .

2.1.1.4 Media Pembelajaran

Brown (dalam Iswidayati, 2011:1) mengemukakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran. Keefektifan suatu proses komunikasi bisa diidentifikasikan dari seberapa besar pesan yang disampaikan oleh komunikator dapat diterima oleh komunikan. Dalam proses pembelajaran seorang guru dituntut untuk menjadi komunikator yang efektif sehingga pesan-pesan atau materi yang disampaikan kepada komunikan juga dapat diterima secara efektif.

Schramm (dalam Iswidayati, 2011:2) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran, antara lain; film, video, LCD, televisi, slide projector dan seterusnya. Selain itu ia mempertegas bahwa media pembelajaran sebenarnaya tidak hanya terbatas pada media elektronik melainkan segala sesuatu untuk memperlancar proses belajar mengajar yang mempunyai tujuan agar materi yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh peserta didik termasuk papan tulis, penggaris, buku, maupun peraga manual.

Menurut Syafii (2006:34) media pembelajaran merupakan alat bantu guru dalam mengajar, oleh karena itu posisinya juga amat penting. Dalam pembelajaran guru dapat memanfaatkan media yang konvensional seperti papan tulis dan kapur dan yang non konvensional (berbasis elektronik) misalnya proyektor.

Dari beberapa pendapat mengenai media pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membatu guru

dalam kegiatan belajar mengajar yang bertujuan agar materi yang diberikan oleh guru mudah dimengerti oleh siswa. Dalam proses pembelajaran seorang guru dapat memanfaatkan alat seperti papan tulis, kapur dan proyektor.

2.1.1.5 Strategi Pembelajaran

Djamarah dan Aswan (dalam Ismiyanto, 2010:6) dalam konteks belajar mengajar strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru-pebelajar yang merupakan perwujudan kegiatan belajar mengajar, sehingga tercapai tujuan yang telah ditetapkan. Raka Joni (dalam Ismiyanto, 2010:7) strategi pembelajaran adalah pola dan urutan umum perbuatan guru-pelajar dalam mewujudkan kegitan belajar mengajar. Kemp (dalam Ismiyanto, 2010:7) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan pebelajar agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Strategi memiliki pengertian lebih luas dari metode pembelajaran. Metode pembelajaran merupakan bagian dari stategi pembelajaran. Menurut Utomo (2009:8) dalam mengatur strategi dapat memilih berbagai teknik atau metode seperti diskusi, ceramah, simulasi, karya wisata eksperimen, ekspresi bebas, mencontoh, dan sebagainya. Dalam hal tersebut guru memiliki peran yang sangat penting dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Dari beberapa pendapat mengenai strategi pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran adalah rencana, metode, dan perangkat kegiatan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Strategi

pembelajaran merupakan rancangan kegiatan pembelajaran agar tercapai tujuan pembelajaran.

2.1.1.6 Evaluasi Pembelajaran

Menurut Dimyanti dan Mudjiono (2013:221) evaluasi pembelajaran merupakan suatu proses untuk menentukan jasa, nilai atau manfaat kegiatan pembelajaran melalui kegiatan penilaian atau pengukuran, Evaluasi pembelajaran mencakup pembuatan pertimbangan tentang jasa, nilai atau manfaat program, hasil, dan proses pembelajaran. Menurut Grounlund (dalam Sugandi, 2008:111) evaluasi pembelajaran merupakan sebagai suatu proses yang sistematis untuk menentukan sejauh mana tujuan pengajaran dicapai oleh para siswa. Menurut Nur'aini (2008:26) evaluasi pembelajaran berguna untuk mengetahui sejauh mana materi pelajaran yang diberikan guru dapat dipahami oleh siswa.

Dari beberapa pendapat mengenai evaluasi pembelajaran, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran adalah suatu proses yang disusun sedemikan rupa untuk mengetahui sejauh mana materi pelajaran yang diberikan oleh guru dapat dipahami oleh peserta didik.

2.1.1.7 Siswa dan Guru sebagai Subjek Pembelajaran

Menurut Syafii (2006:19) siswa merupakan subjek utama di samping guru dalam proses pembelajaran. Pengertian siswa sebagai subjek menempatkan kedudukan dan perannya yang amat penting. Siswa turut serta atau bahkan penentu bagi keberlangsungan dan keberhasilan proses pembelajaran.

Menurut Syafii (2006:22) figur guru dianggap sebagai manusia ideal, berpengtahuan luas dengan sikap dan tingkah laku tanpa cela, dan kalu perlu berpenmpilan menarik. Menurut Pullias dan Young (dalam Syafi'i, 2006:22) dalam bukunya yang berjudul " Guru makhluk serba bisa". Ada dua belas peran yang perlu diemban oleh seorang guru, yaitu: guru adalah seorang pembimbing, guru adalah seorang guru, guru adalah seorang moderator, guru adalah seorang pemberi teladan, guru adalah seorang peneliti, guru adalah seorang penasehat, guru adalah seorang pencipta, guru adalah seorang penguasa, guru adalah seorang pembaharu, dan guru adalah seorang juru ceritera merangkap pelaku.

Dari beberapa pendapat mengenai siswa dan guru sebagai subjek belajar adalah siswa dan guru mempunyai peran yang sangat penting dalam keberlangsungan dan keberhasilan dalam proses pembelajaran. Jadi, tanpa adanya siswa dan guru maka kegiatan belajar mengajar sama sekali tidak akan berjalan.

2.2 Pembelajaran Seni rupa

2.2.1 Hakikat Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Linderman dan Linderman (dalam Syafii, 2006:12) bahwa 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

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

dikembangkan melalui pengamatan, penghayatan, dan penghargaan siswa dalam kegiatan apresiasi dan kemampuan memanfaatkan berbagai media seni dalam kegiatan kreatif.

Sedangkan menurut Eisner (dalam Syafii, 2006:12) dinyatakan 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.Menurut Sudarmaji (dalam Budi Utomo, 2009:6) pembelajaran seni rupa mengatakan suatu usaha yang membuat siswa berkarya seni rupa, melalui proses berekspresi dengan media grafis, bidang dan warna, misal menggambar, melukis, mematung, membatik dan seterusnya.

Dari beberapa pendapat mengenai pembelajaran seni rupa, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa adalah pendidikan yang latih kepekaan artistik kepada siswa dan dapat memberikan pengalaman dalam kreasi apresiasi.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.2 Fungsi Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Syafii (2006:9) pendidikan seni rupa berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan berekspresi, berapresiasi,dan berkreasi, serta berekreasi. Berekspresi merupakan kebutuhan setiap orang termasuk anak-anak dalam berekspresi seorang mengungkapkan hal yang berkaitan dengan aspek psikologis seperti perasan, perhatian, persepsi, imajinasi dan lain sebagainya. Jika anak-anak dalam

hal ini diberi ruang untuk berekspresi membuat karya seni rupa maka anak itu akan merasa senang dan dapat melepaskan persoalan persoalan yang dihadapi.

Berapresiasi berkaitan dengan respon siswa atas karya orang lain. Melalui apresiasi siswa dapat menilai atau menghayati dan menghargai karya seni milik orang lain dan memperoleh pemahaman tentang kejadian atau peristiwa yang terekam dalam karya seni.

Berkreasi yaitu kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu. Suatu barang atau hal yang diciptakan bersifat inovatif yaitu baru, tidak sama dengan yang lain atau memiliki keistimewaan tersendiri. Setiap individu memiliki kadar kreativitas yang berbeda-beda. Melalui pendidikan seni rupa diharapkan mampu mengembangkan kreativitas yang dimiliki oleh siswa.

Berekreasi dalam pendidikan seni rupa dimaksudkan bahwa kegiatan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan mengunjungi berbagai museum seni, galeri seni dan lainnya. Dengan kunjungan berbagai tempat seni siswa dapat menerapkan kemampuan berapresiasi dan menambah wawasan siswa mengenai karya seni rupa.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.2.3 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Syafii (2006:31) dalam Kurikulum 2006 mata pelajaran pendidikan seni memiliki fungsi dan tujuan menumbuhkembangkan sikap toleransi, demokrasi, beradab, serta mampu hidup rukun dalam masyarakat yang majemuk, mengembangkan kemampuan imajinatif intelektual, ekspresi melalui seni, mengembangkan kepekaan rasa, keterampilan, serta mampu menerapkan teknologi dalam berkreasi, memamerkan dan mempergelarkan karya seni" Tujuan

pembelajaran Seni Budaya dirumuskan dalam kurikulum 2006 agar peserta didik memiliki kemampuan (1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya, (2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya, (3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya, dan (4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

Menurut Sunaryo (2010:1) pendidikan seni di sekolah dimaksudkan agar siswa menjadi terampil, kreatif, sadar budaya dan dan peka rasa. Peran dalam pembentukan siswa agar sadar budaya dan peka rasa menjadi bagian yang sangat penting dari pendidikan seni di sekolah umum.Selanjutnya menurut Rohidi (dalam Sunaryo, 2010:2) dikemukakan bahwa secara singkat tujuan pendidikan seni adalah: (1) memupuk dan mengembangkan sensivitas dan kreativitas, (2) menunjang perkembangan pribadi anak ke arah pembentukan pribadi yang menyeluruh dan (3) memberi peluang seluas-luasnya kepada anak untuk berekspresi.

Dari beberapa pendapat mengenai tujuan pembelajaran seni rupa dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran seni rupa merupakankomponen utama dalam proses belajar mengajar dan menjadi acuan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pembelajaran seni rupa di sekolah bertujuan agar siswa mampu berkreativitas, berkrasai, berekspresi,dan menumbuhkan rasa cinta terhadap kebudayaan.

2.2.4 Materi Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Sahman (dalam Sunaryo, 2010:5) bahwa bahan ajar dalam dunia seni rupa terdapat dua kegiatan seni yang utama, yakni kegiatan kreasi dan kegiatan apresiasi. Bahan ajar kegiatan kreasi bertalian dengan proses produksi dan proses berkarya, di dalamnya terkandung kegiatan bermain, bereksplorasi, bereksperimen, berimajinasi, serta ekspresi yang dituang baik dalam bentuk dwimatra maupun trimatra. Misalnya menggambar, melukis, membuat patung, membuat gerabah dan lain-lain. Sedangkan bahan ajar dalam kegiatan apresiatifmerupakanpengalaman belajar yang dapat memberikan pengalaman estetis, panajaman persepsi, serta kepekaan menanggapi lingkungan. Misalnya apresiasi terhadap gambar ilustrasi teman, apresiasi karya seni lukis melalui kegiatan pameran Kelas, pemutaran video apresiasi, maupun apresiasi pembuatan gerabah melalui kunjungan langsung.

Menurut Salam (dalam Syafii, 2006:32) materi pemebelajaran seni rupa jika konsep kurikulum dikembangkan pendekatan Discipline-Based Art Education Approach (DBAE) materi itu terdiri empat bidang cakupan yakni estetika, praktikum studio, sejarah seni rupa,dan tinjauan/kritik seni rupa. Materi estetika dapat berkaitan dengan morfologi seni rupa, yang berbicara tentang unsur-unsur visual dan penataanya sehinga menghasilkan karya yang indah. Praktikum studio berkaitan dengan kegiatan kreatif dalam proses penciptaan karya seni, yang dapat dilakukan dalam aktivitas menggambar, melukis, mematung, mencetak, merakit, dan seterusnya. Materi sejarah seni rupa berkaitan dengan pemberian pengalaman kultural mahasiswa atas karya seni rupa dari waktu ke waktu. Tinjauan/kritik seni

rupa merupakan materi yang meberikan pengalaman belajar apresiasi sekaligus kritis dalam mensikapi suatu karya seni.

Menurut Syafii (2006:32) dalam kurikulum telah lalu (1975, 1984, dan (1994) dan (kurikulum 2004) materi pembelajaran seni rupa dapat dikelompokan sebagai bahan ajar kajian (pengetahuan), apresiasi, dan kreasi (praktik). Bahan ajar kajian ini wawasan seni, dan pengertian seni. Bahan ajar apresiasi dituangkan dalam kegiatan pameran. Sementara bahan ajar kreasi (praktik) antara lain dituangkan dalam kegiatan menggambar bentuk, hiasan, huruf, ilustrasi, ekspresi, dan perspektif, membentuk, membuat patung, mencetak, dan berkarya seni kerajinan.

Dari beberapa pendapat mengenai materi pembelajaran seni rupa dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran seni rupa dapat dikelompokan pengetahuan, kreasi, dan apresiasi. Bahan ajar pengetahuan meliputi wawasan seni dan pengertian seni, bahan ajar kreasi meliputi menggambar, melukis, mematung, membuat seni kriya, dan grafis. Sedangkan bahan ajar apresiasi dilakukan dengan apresiasi pameran di Kelas, berkunjung ke tempat pembuatan patung, memutaran video apresiasi.

2.2.5 Strategi Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Utomo (2009:6) strategi pembelajaran seni rupa adalah upaya mengajar untuk menciptakan kondisi belajar yang kondusif sesuai irama perkembangan masing-masing siswa. Dapat dikatakan bahwa strategi pembelajaran seni rupa adalah kegiatan yang dipilih oleh guru dalam proses belajar mengajar, yang dapat

memberikan kemudahan atau fasilitas kepada siswa dalam belajar seni rupa menuju kepada tercapainya tujuan instruksional tertentu secara optimal.

Menurut Syafii (2006:33) dalam pelaksanaan pembelajaran, strategi pembelajaran dapat dilakukan dengan mengorganisasi Kelas, materi dan waktu, memilih metode, memanfaatkan media dan sumber belajar. Kemampuan mengorganisasi Kelas merupakan langkah awal dalam pelaksanaan pembelajaran. Organisasi pelaksanaan seni rupa dapat dilakukan secara klasikal atau individual, kelompok atau perorangan, indoor atau outdoor. Organisasi materi dan waktu belajar merupakan kegiatan inti dari proses pembelajaran, kegiatan ini dapat dibagi guru ke dalam bagian pendahuluan, inti, dan penutup. Pemilihan metode dapat dikatakan sebagai salah satu kiat guru dengan penggunaan metode yang tepat maka pembelajaran menjadi menarik. Sedangakan media pembelajar merupakan alat bantu guru dalam mengajar, oleh karena itu posisinya juga amat penting. Dalam pembelajaran seni rupa seringkali memerlukan peragaan guru, oleh karena itu diperlukan alat peraga yang berupa karya langsung atau tidak.

Dari beberapa pendapat mengenai strategi pembelajaran seni rupa, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran seni rupa adalah cara yang digunakan oleh seorang guru untuk mencapai tujuan dalam proses belajar mengajar. Strategi pembelajaran seni rupa dapat dilakukan dengan mengorganisasi Kelas, materi mengenai seni rupa dan waktu, memilih metode, bahan ajar seni rupa, karakteristik siswa, lingkungan sekitar sangatlah penting dilakukan untuk menentukan strategi yang paling tepat untuk diterapakan.

2.2.6 Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa

Aspek Taksonomi Bloom dapat digunakasn dalam evaluasi pembelajaran seni rupa yang berkaitan dengan pengetahuan (kognitif), apresiatif (afektif), dan kreatif (psikomotor). Senada dengan hal tersebut (Syafii, 2006:35) menyatakan bahwa ketiga hal inilah akhirnya yang dijadikan objek sasaran evaluasi hasil pembelajaran seni rupa.

Respon siswa terhadap karya seni rupa juga merupakan objek sasaran evaluasi yang amat penting dalam pembelajaran seni rupa. Respons siswa yang diperoleh melalui pengamatan, penghayatan, penilaian dan penghargaan terhadap karya seni rupa ini lazim disebut sebagai proses evaluasi. Evaluasi yang dilakukan adalah sejauh mana siswa mampu mengamati, mengahayati, menilai, dan menghargai karya seni rupa yang dihasilkan terutama orang lain. Upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memberikan stimulus kepada siswa berupa karya seni rupa gambar, lukisan, patung, atau karya seni rupa lainnnya (Syafii, 2006: 35).

Proses kreasi atau produktif berkenaan dengan aspek keterampilan atau proses berkarya seni rupa. Berkenaan dengan itu, perilaku siswa pada waktu memproduksi karya seni dan hasil karya dapat dijadikan sebagai fokus atau objek amatan dalam evaluasi. Dalam proses produktif ini ada dua hal yang perlu dievaluasi, yakni aspek proses dan hasil (Syafii, 2006:36).

Dari beberapa pendapat mengenai evaluasi pembelajaran seni rupa, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran seni rupa sejauh mana siswa mampu

mencapai sasaran yang berhubungan dengan pengetahuan (kognitif), apresiatif (afektif), dan kreatif (psikomotor).

2.3 Konsep Seni Rupa

Menurut Margono dan Azis (2010:3) seni rupa adalah hasil karya ciptaan manusia, baik berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang mengandung atau memiliki nilai keindahan yang diwujudkan dalam bentuk rupa. Menurut Maulida (2010:6) seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan acuan estetika. Sedangkan menurut Syafii,dkk (20062:23) seni rupa adalah salah jenis seni yang menggunakan media atauunsur-unsur rupa yang dapat diindra dengan mata.

Dari beberapa pendapat mengenai pengertian seni rupa, dapat disimpulkan bahwa seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni yang ada rupanya serta memiliki nilai keindahan, dapat diindara dengan mata dan rasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.1 Unsur-unsur Rupa

Menurut Margono dan Aziz (2010:141) unsur rupa adalah unsur-unsur visual yang dapat dilihat wujudnya yang digunakan untuk membentuk karya seni. Wujud atau unsur-unsur 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 rupa, karena dengan unsur-unsur rupa inilah sebuah karya diciptakan. Menurut Syafii, dkk (2006:235) unsur adalah bagian terkecil dari sesuatu yang membentuk kesatuan sistem.Berikut ini masing-masing unsur akan dijelaskan lebih lanjut.

2.3.1.1Titik

Menurut Bates (dalam Sunaryo, 2002:7) titik atau noktah (*spot*) sebagai unsur 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 lingkarang atau bulatan. Noktah lebih beragam rautnya (Sunaryo, 2002:7).

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa titik adalah unsure rupa yang terjadi sekali sentuhan alat bertinta sehingga meninggalkan jejak pada kertas.

2.3.1.2 Garis

Menurut Sunaryo (2002:7) garis adalah tanda atau markah yang memanjang pada sauatu permukaan; batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna; dan sifat yang melekat pada objek memanjang. Ditinjau dari segi jenisnya, terdapat garis lurus, garis lengkung, garis tekuk atau zigzag.

Menurut Margono dan Aziz (2010:141) garis terbentuk melalui goresan atau tarikan dari titik yang satu ke titik yang lain. Bermacam bentuk garis, yaitu garis lurus, garis lengkung, garis putus-putus dan garis tak beraturan. Setiap garis

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

tersebut dapat menimbulkan kesan yang beragam yang dinamakan sifat garis, misalnya, garis lurus dapat mengesankan kaku, tegas dan keras.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa garis adalah tanda yang digoreskan dari titik yang bergerak memanjang.

2.3.1.3 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 dilingkup dengan kuluasan tertentu sehingga tecipta suatu bidang.

2.3.1.4 Warna

Menurut Sunaryo (2002:12) warna adalah kualitas rupa yang digunakan untuk membedakan dua objek yang identik bentuk, ukuran, dan nilai gelap terang. Warna yang bersumber dari cahaya disebut warna aditif. Contohnya adalah warna-warna yang dipancarkan oleh televisi dan *sign lamp*. Sedangkan warna-warna pada benda, dedaunan, teksil, lukisan atau cat termasuk warna pigmen, yakni butiran-butiran halus bahan warna. Warna-warna pigmen disebut warna subtraktif. Jenis warna diklasifikasikan ke dalam jenis warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer adalah warna yang tidak diperoleh dari pencampuran

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

warna lain. Warna sekunder adalah pencampuran antara kedua warna primer. Sedangkan warna tersier adalah pencampuran ketiga unsur warna primer (Sunaryo, 2002:13).

Menurut Margono dan Aziz (2010:141) ada tiga jenis warna dasar, yaitu merah, kuning, dan biru. Dari ketiga warna tersebut, dapat diperoleh berbagai jenis warna melalui proses pencampuran. Warna dapat memberikan kesan tertentu. Warna gelap cenderung memberi kesan berat, sebaliknya warna terang dapat memberi kesan ringan.

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa warna adalah unsur rupa yang berfungsi sebagai pembeda antara objek satu dengan objek yang lain. Warna dapat memberikan kesan pada objek, misalnya warna gelap dapat mnciptakan berat, sedangkan warna terang dapat menciptakan kesan ringan.

2.3.1.5 Tekstur

Menurut Sunaryo (2002:17) tekstur (*texture*) atau barik ialah sifat permukaan. Tekstur dibedakan antara tekstur nyata dengan tekstur semu. Tekstur nyata, atau disebut pula tekstur aktual menunjukan adanya kesamaan antara kesan yang diperoleh dari hasil penglihatan dengan rabaan. Pada tekstur semu atau tekstur ilusi, tidak diperoleh kesan yang sama anatra hasil penglihatan dengan rabaan. Menurut Margono dan Aziz (2010:142) tekstur adalah permukaan suatu benda, ada yang halus ada yang kasar. Tekstur kasar misalnya terdapat pada batang kayu, daun, dan batu. Tekstur halus, misalnya kaca, plastik, dan kertas. Dalam penggambaran bentuk benda, tekstur bias mengesankan bobot ringan dan berat.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Dari beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa tekstur adalah sifat permukaan suatu benda memiliki kesan halus dan kasar, tekstur dibedakan tekstur semu dan tekstur nyata. Tekstur semu dapat dilihat tetapi tidak dapat dirasakan dengan rabaan, sedangkan tekstur nyata dapat dilihat dan dapat dirasakan denagn rabaan.

2.3.1.6 Gelap Terang

Menurut Sunaryo (2002:19) unsur rupa gelap terang juga disebut nada. Ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Cahaya menghasilkan bayangan dengan keanekaragaman kepekatannya, serta menerpa pada bagian benda-benda sehingga tampak terang. Ungkapan gelap-terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap. Menurut Margono dan Aziz (2010:142) gelap terang adalah benda yang tertimpa cahaya (secara langsung atau tidak langsung), ada sisi yang gelap dan ada sisi yang terang.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai gelap terang, dapat disimpulkan bahwa gelap terang adalah keadaan dimana suatu benda terlihat gelap dikarenakan benda tidak terkena cahaya dan benda terlihat terang dikarenakan benda tersebut terkena cahaya.

2.3.1.7 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. Menurut Margono dan Aziz

(2010:142) dalam seni bangunan, ruang terbentuk atas dua atau beberapa dinding yang berjarak. Ruang juga bisa berupa rongga yang terdapat dalam seni patung. Ruang di alam nyata dinamakan ruang nyata. Ruang yang diwujudkan dalam gambar dinamakan ruang khayalan (imajiner). Kesan ruang tersebut dapat diperoleh dengan menggunakan perspektif, gelap terang, dan warna.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai ruang, dapat disimpulkan bahwa ruang adalah berupakan dinding-dinding yang melingkup dan membentuk suatu rongga.

2.3.2 Prinsip-prinsip Rupa

2.3.2.1 Kesatuan (*Unity*)

Menurut Sunaryo (2002:31) kesatuan (*Unity*) 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 keseutuhan. MenurutMargono dan Aziz (2010:22) kesatuan adalah penggambaran objek yang memberikan kesan adanya kesatuan unsur-unsur yang terpadu.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai Kesatuan (*Unity*), dapat disimpulkan bahwa kesatuan (*Unity*) adalah hasil susunan unsur rupa secara keseluruhan sehingga menciptakan kesan terpadu atau utuh.

2.3.2.2 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.

2.3.2.3 Irama

Menurut Sunaryo (2002:35) irama adalah penyusunan unsur-unsur rupa secara berulang dan berelanjutan 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 dipadaukan secara berdampingan dan keseluruhan.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai irama, dapat disimpulkan bahwa irama adalah kesan gerak yang yang tercipta dari unsur-unsur visual secara berulang dan berkelanjutan.

2.3.2.4 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.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.3.2.5 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) kesimbangan radial.

Berdasarkan beberapa pendapat mengenai keseimbangan, dapat disimpulkan bahwa keseimbangan adalah kesan tidak berat sebelah sisi dalam pengaturan bobot dan latak bagian unsur-unsur rupa.

2.3.2.5 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 antra 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.

2.3.3 Cabang-cabang Seni Rupa

Menurut Margono dan Aziz (2010:97) setiap jenis karya seni rupa memiliki bentuk dan ciri khusus. Menurut cirinya, karya seni rupa dapat dibagi dalam beberapa cabang, yaitu sebagai berikut . (1) seni gambar, merupakan kemampuan

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

menampilkan goresan/garis dengan alat pada suatu permukaan. Bahan yang digunakan adalah arang, tinta, krayon, pastel, dan kapur. Permukaan untuk menampilkan goresan pada umumnya adalah kertas. (2) seni lukis, menampilkan lumuran warna pada permukaan. Medianya kain kanvas, kertas, atau kaca. Pewarnaan berdasarkan karakter bahan dibagi atas cat air, cat minyak, dan cat akrilik. (3) seni patung, merupakan cabang seni rupa yang berwujud tiga dimensi. Seni patung dapat ditampilkan dengan beraneka bahan dan juga teknik yakni *modelling, carving, casting, dan assembling* atau *constructing.* (4) seni grafis, merupaka karya seni rupa dengan alat cetak (klise). Teknik seni grafis dibedakan atas cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, dan cetak saring. (5) seni kriya sering disebut sebagai seni kerajinan, yaitu seni yang dibuat untuk menyajikan kebutuhan hidup sehari-hari. Termasuk golongan seni kriya, antara lain seni pahat, seni anyam, keramik, batik, kain printing, kain jumputan dan tenun.

2.4 Seni Kriya Tekstil dengan Teknik Rintang Warna

Dikenal beberapa pembuatan kriya tekstil dengan teknik rintang warna, yakni kain printing, batik dan kain jumputan.

2.4.1 Kain Printing

Menurut Rasjoyo (2008:45) kain printing adalahkain yang pola hiasnya dibuat dengan teknik cetak sablon (*screen printing*).Menurut Nurhadian (2004:27) mengambari kain dengan motif hias disamping mengunakan cara membatik dapat pula meggunakan teknik sablon atau cetak saring. Menurut Menurut Margono dan Aziz (2010:113) proses pembuatan cetak saring (*screen printing*) melalui tahapan pembuatan dari bahan screen, yaitu kain yang dilapisi bahan peka cahaya.

disebuat cetak saring karena tinta yang terdapat di atas permukaan akan tersaring melalui pori-porinya menembuas permukaan kain.

Dari beberapa pendapat mengenai kain printing, dapat disimpukan bahwa kain printing adalah kain yang proses membutannya menggunakan teknik sablon (*screen printing*).

Gambar 1.kain*printing*

(Sumber: http://www.warnawarnibatik.com)

2.4.2 Batik

Menurut Tim Politeknik Pusmanu (2006:2) pada Konsensus Nasional 12 Maret 1996 menjelaskan bahwa batik adalah karya seni rupa pada kain dengan pewarnaan rintang yang menggunakan lilin batik sebagai perintang warna (*wax resist technique*). Proses pewarnaan batik adalah upaya menampilkan motif pada suatu *background* (latar) dalam sistem rintang atau tidak langsung.

Tim penulis dari Yayasan Harapan Kita (dalam Rasjoyo, 2008:18) menjelaskan bahwa batik berasal dari akar kata bahasa Jawa *tik* yang mempunyai pengertian berhubungan dengan suatu pekerjaan halus, lembut, dan kecil yang

mengandung unsur keindahan. Pengertian ini bertolak dari proses pembuatan batik dengan menitikkan lilin malam dengan canting sehingga membentuk corak yang terdiri atas susunan titik-titik dan garis-garis.

Dari beberapa pendapat mengenai batik, dapat disimpulkan bahwa batik adalah penggambaran motif hias yang khas di atas kain dengan menggunakan alat berupa canting yang diberi malam cair panas. Kemudian tahap pewarnaan hingga pelorodan. Teknik membatik secara umum menggunakan tutup celup, penggambaran corak dalam bentuk negatif sedangkan malam sebagai perintang bergerak dibidang positif. Melalui proses inilah ragam hias ditampilkan pada kain.

2.4.2.1 Teknik Pemalaman Batik

Menurut Rasjoyo (2008:45) secara umum ada dua cara dalam teknik pemalaman batik, yaitu teknik canting (batik tulis) dan cap (batik cap).

2.4.2.1.1 Batik Tulis

Batik yang dibuat dengan cara memberikan malam menggunakan canting pada motif yang telah digambar di atas kain.

Gambar2. Batik tulis

(Sumber : http://www.nurfitasari.blogspot,com)

2.4.2.1.2 Batik Cap

Batik yang dibuat dengan menggunakan pelekatan lilin dangan cap (stempel yang umumnya terbuat dari tembaga).

Gambar 3.Batik cap

(Sumber: Dokumentasi peneliti)

2.4.3Kain jumputan

Menurut Rasjoyo (2008:70) kain jumputan sepintas seperti batik yang proses pembuatannya menggunakan lilin sebagai bahan perintang atau bahan *resist* (penolak) warna. Sebenarnya, teknik jumputan tidak menggunakan lilin malam sebagai bahan perintang. Teknik ini menggunakan tali-tali sebagai penolak warna. Bagian-bagian kain yang dijumput dan diikat dengan kuat menggunakan karet gelang atau tali rafia. Jumputan merupakan sebuah teknik dalam pembuatan motif hias pada kain. Istilah jumputan diambil dari bahasa Jawa, yaitu jumput. Jumput berarti ambil sedikit. Jumputan adalah teknik membuat motif hias dengan cara menjumput bagian kain. Bagian yang dijumput tersebut kemudian ditali atau ditutup dengan plastik. Tujuan penjumputan dan pengikatan ini untuk menahan agar zat warna tidak mengenai warna pada bagian kain (Rasjoyo, 2006:81).

Menurut Murtono (2006:13) jumputan disebut juga kain celup ikat telah dikenal di masyarakat. Proses pembuatannya berbeda dengan batik tulis atau batik cap, yaitu dengan cara mengikat beberapa bagian kain yang ingin diberi motif.

Dari beberapa pendapat mengenai kain jumputan, dapat disimpulkan bahwa kain jumputan adalah kain yang dikerjakan dengan teknik ikat celup yaitu dengan cara mengikat beberapa bagian kain yang ingin diberi motif dengan memanfaatkan tali-tali sebagai penolak zat warna pada bagian kain. Kain ikat celup dikenal masyarakat dengan sebuatan kain jumputan.

Indonesia sebagai bangsa yang terkenal kaya akan seni budaya telah mengenal seni ikat celup sebagai salah satu bentuk seni tradisional. Kain celup ikat yang lebih dikenal masyarakat kita dengan sebutan jumputan. Sejak awal perkembangannya hingga sekarang ini lebih sering digunakan untuk upacara adat atau keagamaan karena kain jumputan diyakini memiliki nilai sakral (Kusantati, 2006:2).

Di Indonesia kain jumputan dikenal dengan nama yang berbeda-beda, masyarakat Jawa menyebutnya jumputan, di daerah Bali di kenal dengan nama sangsangan, sedangkan di Palembang orang menamakannya kain pelangi, di daerah Kalimantan dikenal dengan istilah sasirangan, dan di Sulawesi dikenal dengan nama kain roto (Kusantati, 2006:3).

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Gambar4.Kain jumputan

(Sumber : Dokumentasi peneliti)

2.4.3.1 Alat Membuat Kain Jumputan dengan Teknik Ikatan dan Jahitan

Alat-alat yang dibutuhkan dalam proses berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan adalah sebagai berikut.

2.4.3.1.1 Kelereng, Batu dan Kacang Hijau

Kelereng, batu, dan kacang hijau merupakan benda-benda yang digunakan sebagai bahan pengisi kain jumputan teknik ikatan agar menghasilkan motif hias yang sempurna.

Gambar 5. kelereng, batu dan kacang hijau

(Sumber: Dokumentasi peneliti)

2.4.3.1.2Karet Gelang dan Tali (Benang Nilon)

Karet gelang digunakan untuk membuat kain jumputan teknik ikatan.Karet berfungsi mengikat benda sehingga akan menimbulkan motif hias. Benda-benda yang dapat digunakan sebagai pengisi antara lain kelereng, batu, kacang hijau dan lain sebagainya. Sedangakan tali (benang nilon) digunakan untuk pembuatan motif hias kain jumputan dengan teknik jahitan, dilakukan dengan menjelujur motif hias kemudian mengikat kencang dengan menarik dua ujung tali.

Gambar 6. Karet gelang dan benang nilon
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

2.4.3.1.3 Jarum Jahit

Jarum digunakan untuk pembuatan kain jumputan teknik ikatan, berfungsi untuk menjelujur motif hias yang diinginkan.

Gambar 7. Jarum jahit

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

2.4.3.1.4 Gelas Kecil

Gelas kecil digunakan untuk mencapurkan pewarna *napthol* dan garam *digazo* agar larut dalam air.

Gambar 8. Gelas kecil

(Sumber: Dokumentasi peneliti)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

2.4.3.1.5 Ember

Dalam menunjang pembuatan kain jumputan membutukan beberapa ember. Ember dalam berkarya kain jumputan digunakan untuk proses pewarnaan.

Gambar 9. Ember
(Sumber: Dokumentasi peneliti)

2.4.3.2Bahan Membuat Kain jumputan dengan Teknik Ikatan dan Jahitan

Bahan-bahan yang dibutuhkan dalam proses berkarya kain jumputan dengann teknik ikatan dan jahitan adalah sebagai berikut.

2.4.3.2.1 Kain

Menurut Sari (2013:47) kain merupakan komponen utama terpenting untuk melukiskan motif jumputan. Kain untuk membuat kain jumputan umummnya merupakan kain dari serat alam seperti kain kapas dan sutra.

Gambar 10. Kain

(Sumber : Dokumentasi peneliti)

2.4.3.2.2 Pewarna Batik

Dalam pembuatan kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahit menggunakan pewarna kimiawi. Pewarna yang digunakan dalam berkarya kain jumputan ini adalah *napthol* dangaram. Menurut Margono dan Aziz (2010:74) pewarna *napthol* dan garam berbentuk serbuk yang dapat larut dalam air dingin. aturan penggunaan *napthol* dan garamdisesuaikan kebutuhan.

Gambar 11. Pewarna *napthol*

(Sumber: Dokumentasi Peneliti)

2.4.3.3 Teknik Pembutan Kain jumputan

Teknik berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan adalah sebagai berikut.

2.4.3.3.1 Teknik Membuatan Motif Hias

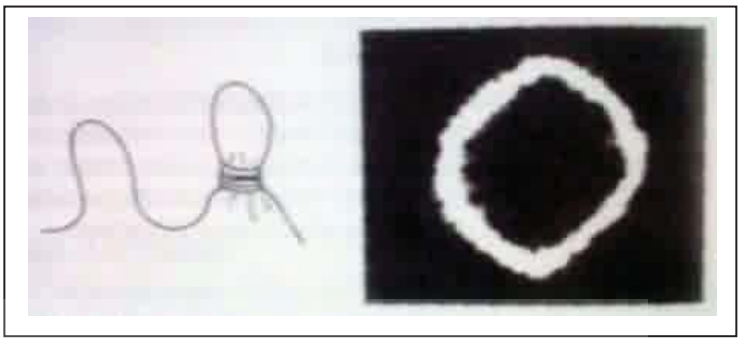
Menurut Sumiati (2010) ada dua teknik membuat motif kain jumputan, antara yaitu : (1) teknik ikatan adalah teknik dengan cara ikatan, artinya media yang diikat akan menimbulkan motif, cara mengikatnya harus kencang agar pada saat dicelup tidak terkena warna, sehingga setelah ikatannya dilepasakan terbentuk motifnya. (2) teknik jahitan adalah kain diberi pola terlebih dahualu lalu dijahit dengan menggunakan tusuk jelujur pada garis warnanya dengan menggunakan benang, lalu benang ditarik kuat sehingga kain berkerut serapat mungkin. Pada waktu dicelup benang yang rapat akan menghalangi warna masuk ke kain, benang yang dipakai sebaiknya benang tebal dan kuat seperti benang plastik/ sintesis, benang jins, atau benang sepatu.

Menurut Kusantati (2006:4) dalam pembuatan motif jumputan terdapat beberapa teknik yang menghasilkan motif tertentu sebagai berikut.

2.4.3.3.1.1 Ikatan Mawar

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Motif yang terbentuk dari ikatan ini adalah bentuk lingkaran bergerigi. Cara pembuatannya adalah dengan cara menjumput dan ikatlah bagian dasar jumputan tersebuat dengan tali karet/tali rafia/benang kasur.



Gambar 12.Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan mawar
(Sumber: Kusantati, 2006:4)

2.4.3.3.1.2 Ikatan Mawar Berbelit

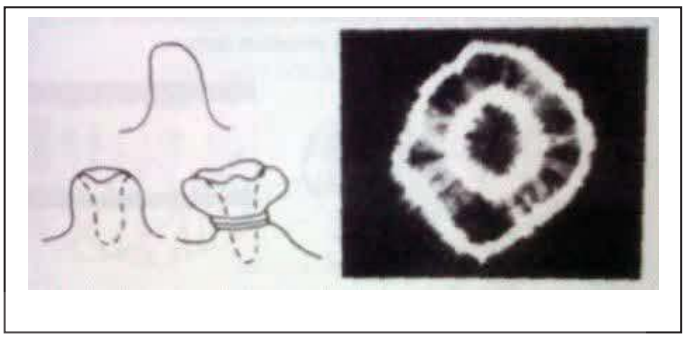
Untuk membuat motif mawar berbelit atau sering disebut ledakan matahari ini, mulailah seperti membuat ikatan mawar. Ikatlah dasarnya. Lalu buatlah ikatan spiral menuju puncak jumputan.

Gambar 13. Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan mawar berbelit
(Sumber: Kusantati, 2006:4)

2.4.3.3.1.3 Ikatan Donat (Mawar Ganda)

Untuk membuat pola ikatan konsentris, jumputlah kain seperti membuat ikatan mawar. Peganglah dasar dengan ibu jari dan jari telunjuk. Kemudian tekan kain di antara kedua jari itu ke bawah, kemudian ikatlah.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

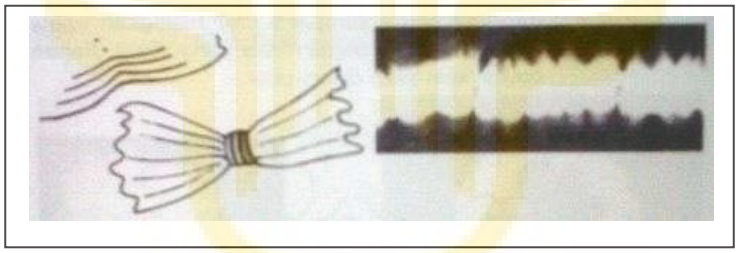


Gambar 14. Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan donat (mawar ganda)

(Sumber : Kusantati, 2006:4)

2.4.3.3.1.4 Ikatan Garis

Untuk membuat ikatan garis. Lipatlah kain menurut garis yang dibuat tersebuat dalam bentuk akordian. Ikatlah kuat-kuat pada garis tadi.



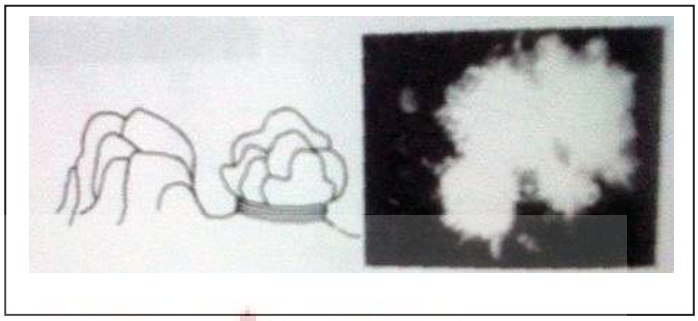
Gambar 15. Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan garis

(Sumber : Kusantati, 2006:5)

2.4.3.3.1.5 Ikatan Pengerutan

Teknik pengerutan dapat memberikan pola marmer pada hasil jumputannya. Pola tersebuat dapat dibuat dengan mengerutkan kain secara tidak teratur dengan satu tangan, sementara tangan lainnya memegangi bekas kerutan tersebuat. Ikat kain kuat-kuat agar tidak terurai.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Gambar 16.Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan pengerutan
(Sumber : Kusantati, 2006:5)

2.4.3.3.1.6 Ikatan Penggumpalan

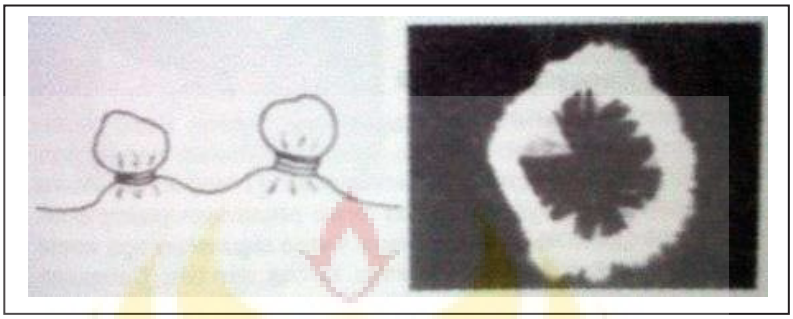
Ikatan ini sangat baik untuk mewarnai kain yang berpola motif sembarangan, (sering disebut motif Bali). Pola ini dapat dibuat dengan dengan cepat dan mudah, tetapi bentuknya tidak terkendali. Bentuklah kain menjadi gumpalan, lalu ikat dengan tali. Makin kuat ikatan dan makin basah kainnya. Makin sedikit warna yang terserap oleh kain.

Gambar 17. Cara membuat jumputan dengan teknik ikatan penggumpalan
(Sumber : Kusantati, 2006:5)

2.4.3.3.1.7 Mengikat Benda

Teknik ini dilakukan dengan cara memasukan benda pada kain, kemudian diikat yang kencang pada dasar jumputan. Perhatikan pada saat mengikat, antara benda dan kain sebaiknya diikat dengan ketat (tidak longgar)

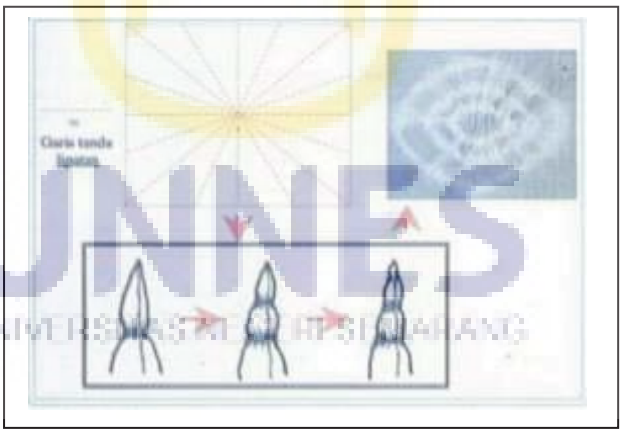
agar menghasilkan motif yang sempuran. Benda-benda yang diikat pada umumya benda yang bulat, seperti kelereng, kacang hijau, batu yang licin, dan lain sebagainya.



Gambar 18.Cara membuat jumputan dengan teknik mengikat benda.
(Sumber : Kusantati, 2006:6)

2.4.3.3.1.8 *Chinesse Pine* Tanpa Jelujur

Teknik membuat pola berikut ini adalah dengan cara melipat kain sehingga berbentuk segitiga yang runcing, kemudian dililit dan diikat.

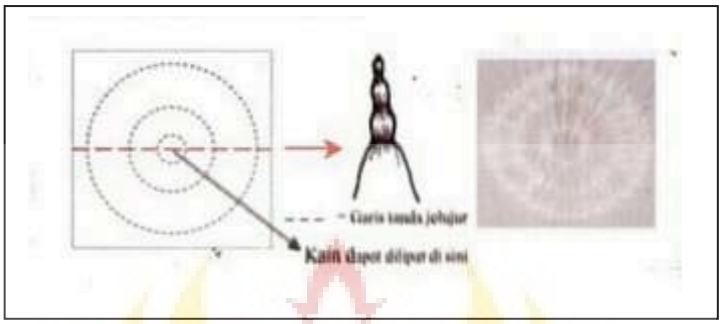


Gambar19. Cara membuat jumputan dengan teknik *chinesse pine* tanpa jelujur
(Sumber : Kusantati, 2006:6)

2.4.3.3.1.9*Chinesse Pine*

Pola lingkaran berulang ini dibuat dengan cara menjelujur motif lingkaran yang telah digambar/dipola pada kain. Dapat dibuat satu atau dua jalur pada masing-masing lingkaran. Selanjutnya benang jelujur ditarik, sehingga

terbentuk kerutan, kemudian lilitkan benang pada jalur lingkaran yang telah dibuat. Ikat dengan kuat.



Gambar 20. Cara membuat jumputan dengan teknik *chinesse pine*
(Sumber: Kusantati, 2006:6)

2.4.3.4 Pewarnaan

Pemberian warna pada kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan dilakukaan dengan mencelupakan pewarna *napthol*. Menurut Sari (2013:63) resep larutan zat warna *napthol* untuk pencelupan terdiri dari *napthol ASG* 4 gram, air *TRo*5cc, *soda kostik* 2 gram, air mendidih, air dingin, dan garam *diazo black* B 12 gram.

Membuat larutan *napthol* yaitu *napthol*ASGdimasukan ke dalam gelas kecil ditambah kostik soda, diberi air panas lalu diaduk, lalu diencerkan di ember dan ditambahkan 2 liter air bias lalu diaduk. Sedangakan membuat larutan garam *digazo black* B di dalam gelas kecil diberi air biasa, diaduk hingga benar-benar larut, lalu diencerkan di ember dan ditambahkan 2 liter air biasa lalu diaduk.

Setelah *napthol* dan garam *diaz*o siap, kain kemudian dicelukan ke dalam larutan tersebut. Proses pencelupan sebagai berikut.

1. Pertama, kain dicelupkan ke larutan *napthol ASG*, ditekan-tekan dan dibolak-balik sampai rata lalu ditiriskan.

2. Kemudian, kain dicelupkan ke larutan garam *diazo black* B dengan ditekan-tekan dan dibolak- balik hingga rata lalu tiriskan. Pada proses ini, akan timbul warna.
3. Pencelupan kain ke dalam dua larutan tersebut diulangi 2-3 kali hingga diperoleh warna yang pekat dan merata.
4. Selanjutnya, kain dicuci dengan bersih, kemudian kain ditiriskan dan dikeringkan dengan cara diangin-anginkan di tempat yang teduh, dan setelah kering lepaskan satu persatu ikatan pada kain.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

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

Pertama, proses pembelajaran siswa dalam berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan pada siswa kelas VIII H SMP Negeri 2 Kramat, Tegal dilakukan melalui tiga tahap, yaitu pembuatan rancangan motif hias, membuat motif hias dengan teknik ikatan dan jahitan, dan pewarnaan. Seluruh proses tersebut dilaksanakan dalam pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2. Dalam pelaksanaan pembelajaran pengamatan terkendali 1 dilakukan selama empat kali pertemuan, sedangkan pada pengamatan terkendali 2 dilakukan selama tiga kali pertemuan. Proses pembelajaran dilaksanakan melalui kegiatan pendahuluan kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Kegiatan pendahuluan berisi salam pembuka,memeriksa kehadiran, menjelaskan tujuan pembelajaran dan melakukan apersepsi. Kegiatan inti berisi menjelaskan materi pembelajaran baik bersifat teori maupun bersifat praktik kepada peserta didik sedangkan kegiatan penutup guru dan siswa bersama-sama menyimpulkan pembelajaran yang telah diperoleh, mengingatkan tugas selanjutnya dan salam penutup.

Kedua, hasil karya siswa dalam pembuatan kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan pada kelas VIII H SMP Negeri 2 Tegal Kramat yang telah dilaksanakan pada pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2 menjukan hasil nilai rata-rata baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil nilai rata-rata

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

pada pengamatan terkendali 1 mencapai 79,5 dari 32 siswa yaitu hasil nilai siswa yang masuk kategori sangat baik berjumlah 1 siswa, kategori baik 27 siswa dan kategori cukup 4 siswa, sedangkan rata-rata nilai pada pengamatan terkendali 2 mencapai 83 dari 32 siswa yaitu hasil nilai siswa yang masuk kategori sangat baik berjumlah 8 siswa, kategori baik 24 siswa, dengan demikian nilai rata-rata termasuk dalam ketegori baik (79,5-83). Penilaian karya diberikan berdasarkan empat aspek penilaian, yaitu pengembangan gagasan, penguasaan teknik, pewarnaan dan bentuk. Dalam penilaian karya dilakukan oleh tiga penilai yaitu peneliti, guru seni rupa SMP Negeri 2 Kramat, tegal yaitu Bapak Tyas Suryantoro dan guru seni rupa SMP Kartiyoso, Semarang yaitu Ibu Yanuarti Cahyaningrum hal tersebut agar memperoleh hasil nilai yang objektif.

Ketiga, terdapat faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahiatan yang telah dilaksanakan melalui pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2 pada kelas VIII H SMP Negeri 2 Kramat. Faktor pendukung dan penghambat dalam pembelajaran adalah sebagai berikut. Pertama faktor pendukung dalam pembelajaran kain jumputan adalah selama proses pembelajaran kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan, siswa sangat antusias, bersunguh-sungguh dan bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran, siswa sangat senang karena memperoleh pembelajaran yang belum pernah mereka dapatkan, sehingga menjadi pengalaman baru bagi siswa, sebagian besar siswa sudah pandai menjahit jelujur, hal tersebut karena siswa sudah pernah praktik menjahit teknik jelujur secara manual ketika memperoleh pelajaran tata busana, kondisi sarana dan prasarana di SMP Negeri 2

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Kramat sudah cukup mendukung, ketersediaan media pembelajaran di SMP Negeri 2 Kramat sudah cukup memadai untuk menunjang proses pembelajaran berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan, dalam berkarya kain jumputan bahan-bahan pembuatanya sangat murah serta mudah didapat, pembuatanya sederhana dan tidak berbahaya sehingga cocok diterapkan pada siswa SMP N 2 Kramat yang kondisi ekonomi siswanya rata-rata adalah anak dari keluarga dengan ekonomi menengah kebawah. Kedua, faktor penghamabat dalam pengembangan gagasan siswa masih lemah, siswa masih mengalami kesulitan dalam menuangkan gagasannya, beberapa siswa masih ada yang kesulitan pada saat menerapkan teknik jahitan. Belum tersedianya sarana ruang khusus seni rupa untuk berkaya dan menyimpan karya yang sudah atau belum selesai. Keadaan cuaca yang kurang mendukang proses pembelajaran kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan.

5.2 Saran

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

Dalam pembelajaran berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan, beberapa siswa masih kesulitan untuk mengembangkan gagasan. Siswa masih kurang percaya diri dalam merancang motif hias yang dikarenakan siswa masih bingung menata dan memadukan motif hias, hal tersebuat mengakibatkan motif kain jumputan yang dihasilkan kurang bervasiasi, hal ini dibuktikan sesuai dengan hasil pengamatan peneliti selama proses pembelajaran dan hasil wawancara bebarapa siswa, disarankan agar pendidik memberikan motivasi dan

memperbanyak referensi dari internet atau buku kepada siswa agar siswa lebih percaya diri saat berkarya seni. Selain itu dalam proses penerapan teknik jahitan terdapat beberapa siswa masih kesulitan menarik dan mengikat tali sehingga beberapa motif tidak tampak karena dalam penerapan teknik kurang tepat. Hal tersebut terbukti dari hasil pengamatan peneliti dan hasil wawancara oleh guru seni rupa dan beberapa siswa, disarankan dalam penerapan teknik jahitan siswa harus lebih sabar dan teliti pada saat menarik dan mengikat dengan kencang satu persatu benang atau tali.Belum tersedianya sarana ruang khusus seni rupa dapat menghambat jalannya proses pembelajaran seni rupa karena tidak adanya tempat untuk berkaya dan menyimpan karya-karya siswa, Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil wawancara guru seni budaya, disarankan kepada pihak sekolah untuk menambah fasilitas sarana ruang khusus seni rupa dengan mengusahakan mencari bantuan sumbangan dana agar proses pembelajaran seni rupa agar proses pembelajaran berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan berjalan sesuai yang telah diharapkan. Pembelajaran berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan dapat dijadikan sebagai alaternatif pembelajran berkarya batik dengan hasil yang baik. Oleh sebab itu disarankan guru dapat menerapkan pembelajaran batik kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran seni kriya tekstil dengan teknik perintang warna karena media yang digunakan dalam berkarya kain jumputan dengan teknik ikatan dan jahitan mudah didapat, sederhana, murah dan aman digunakan untuk siswa SMP.

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

DAFTAR PUSTAKA

Budi Utomo, Kamsidjo. 2009. "Media Pembelajaran Strategi Pembelajaran Seni Rupa''. *Hand Out*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Dimyati dan Mudjiono.2013. *Belajar dan Pembelajaran.*Jakarta: Pusat Pembukuan Departemen pendidikan dan kebudayaan dengan Rineka Cipta.

Ibrahim, R. dan Syaodih, Nana.2003. *Perencanaan Pembelajaran.* Jakarta: Pusat PembukuanDepartemen pendidikan dan kebudayaan dengan Rineka Cipta.

Ismiyanto, PC. 2003. "Metode Penelitian".*Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Ismiyanto, PC. 2010."Strategi dan Model Pembelajaran Seni". *Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Ismiyanto, PC S. 2011. "Kurikulum dan Buku Teks Pendidikan Seni Rupa".*Bahan Ajar.* Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa.

Iswidayati, Sri. 2011. "Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa". *Bahan Ajar.*Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Jannah, Miftahul. 2008. *Keterampilan Dasar Membuat Batik.*Surakarta: PT Era Intermedia.

Koentjaraningrat. 1985. *Metode-Metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: PT Gramedia.

Kusantati, Herni. 2006. *Keterampilan*. Jakarta: grafindo Media Pratama

Margono,dkk.2006. *Apresiasi Seni, Seni Rupa dan Seni Teater 1, SMA Kelas X* . Bogor: Yudistira.

Margono, Edy Tri dan Aziz, Abdul. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Surakarta: CV. Putra Nugraha.

Munib,Achmad.2010. *Pengantar Ilmu Pendidikan.*Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang.

Murtono, Sri.2006. *Seni Budaya dan Keterampilan*. Bogor : Yudistira.

Nur'aini. 2008. *Perencanaan Pembelajaran.* Yogyakarta: Cipta Media

Rasjoyo. 2008.*Ayo Belajar Membatik 1*. Solo : Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Rasjoyo. 2008.*Ayo Belajar Membatik 2*. Solo : Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Rasjoyo. 2008.*Ayo Belajar Membatik 3*. Solo : Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.

Rusmono. 2012. *Strategi Pembelajaran dengan Problem Based Learning Itu Perlu*.

Sari, Rina Pandan. 2013. *Ketrampilan Membatik untuk Anak*. Yogyakarta: ARCITA.

Sugandi,Achmad. 2008. *Teori Pembelajaran.*Semarang: UPT UNNES PRESS.

Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: CV. Alfabeta

Sumiati, Deti. 2010. *Batik Jumputan*.http://dethie.blogspot.com/2010/01/batik-jumputan. (Diakses pada tanggal 2 Mei 2015, pukul 22.00WIB)

Sunaryo, Aryo. 2002. "Nirmana 1". *Bahan Ajar*.Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Sunaryo, Aryo. 2010. "Bahan Ajar Seni Rupa I". *Handout.* MediaPembelajaran Program Studi Pendidikan seni Rupa S1Jurusan Seni Rupa FBS Unnes. Jurusan Seni Rupa.

Syafii. 2006. "Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa". *Bahan Ajar Tertulis*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Syafii. 2012. "Model Penelitian".*Bahan Ajar.* Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Syafii, dkk. 2006. *Materi dan Pembelajaran Kertangkes SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.

Tim Politeknik Pusmanu, 2006. *Buku Pintar Membatik*. Pekalongan: Politeknik Pusmanu Pekalongan.

http://nabilaazhar-2209.blogspot.co.id (diakses pada tanggal, 5 September 2015, pukul 20.00)

http://sandifashionsolution.wordpress.com(diakses pada tanggal 5 September 2015, pukul 20.30)

http://www.nurfitasari.blogspot,com (diakses pada tanggal 5 September 2015, pukul 20.20)

http://www.warnawarni batik.com (diakses pada tanggal 5 September 2015, pukul 14.30)

http://appejawa.navperencanaan.com/peta/viewmap?prov_code=jateng (diakses pada tanggal 10Desember 2016, pukul 19.00)

http://pre11.deviantart.net/8bb2/th/pre/f/2013/207/2/f/kabupaten_tegal_by_winarasetyo(diakses pada tanggal 10 Desember 2016, pukul 19.00)

http://abjateng.net46.net/prta.php?TEGAL(diakses pada tanggal 10 Desember 2016, pukul 19.00)

UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG