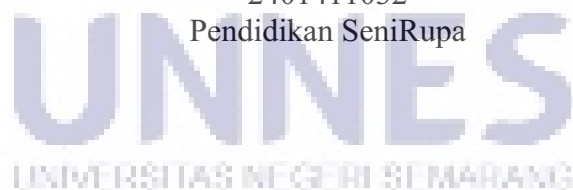




**PEMBELAJARAN SENI GRAFIS CETAK TINGGI
DENGAN TEMA RAGAM HIAS
BAGI SISWA KELAS VIII DI SMP NEGERI 1 BERGAS**

SKRIPSI
Diajukan dalam Rangka Menyelesaikan Studi Strata 1
untuk memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan

Oleh
Anis Pramita
2401411032
Pendidikan SeniRupa



**FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

2017

PENGESAHAN KELULUSAN

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

Hari : Selasa

Tanggal : 4 April 2017

Panitia Ujian Skripsi

Ketua

Drs. Syahrul Syah Sinaga, M.Hum
(196408041991021001)



Sekretaris

Supatmo, S.Pd, M.Hum
196803071999031001



Penguji I

Mujiyono, S.Pd, M.Sn
197804112005011001



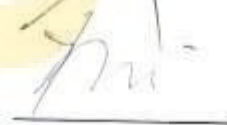
Dosen Pembimbing II/Penguji II

Dr. Svakir, M.Sn
(NIP. 196505131993031003)

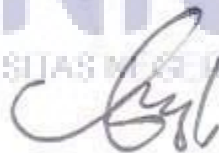


Dosen Pembimbing I/Penguji III

Drs. Moh. Rondhi, M.A.
(NIP. 195310031979031002)



Mengetahui
Dekan FBS UNNES
UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG



Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum
NIP. 19600803198901100

PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Anis Pramita

NIM : 2401411032

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, Maret 2017
Yang membuat pernyataan


UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
Anis Pramita
NIM-2401411032

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Sesungguhnya, sesudah kesulitan ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah : 6)

Persembahan

Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Orang tua saya Bapak Nurhadi, dan Ibu Sutarti tercinta yang telah memberikan motivasi, bimbingan dan kasih sayang dengan tulus ikhlas serta mendoakan setiap langkahku.
2. Kakak dan Adik yang selalu mendukung.
3. Sahabat-sahabat saya yang menjadi sumber inspirasi dan semangat saya untuk selalu maju dan tidak menyerah



UNNES
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PRAKATA

Tiada kata terindah selain mengucap puji sukur syukur kepada Allah SWT karena atas karunia-Nya, penulis dapat melalui proses penyusunan skripsi ini, baik mulai proses bimbingan, penelitian maupun penulisan. Peneliti menyadari dalam proses penyusunan skripsi banyak tantangan dan kesulitan yang dihadapi. Namun berkat rahmat-Nya, akhirnya skripsi yang berjudul Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Tema Ragam Hias bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas ini dapat terselesaikan.

Penulis menyadari bahwa selesainya skripsi ini melibatkan dari berbagai pihak. Atas bimbingan dan bantuan beberapa pihak itu, Penulis patut menyampaikan ucapan terimakasih dengan segala kerendahan hati dan penghargaan setulus-tulusnya. Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada yang terhormat:

1. Bapak Drs. Moh.Rondhi,M.A, selaku dosen pembimbing pertama yang senantiasa membimbing, mengarahkan dan memberikan saran dengan penuh kesabaran dan ketulusan selama proses pembuatan skripsi.
2. Bapak Dr. Syakir Muharrar,M.Sn, selaku dosen pembimbing kedua yang telah memberikan bimbingan, petunjuk, dan saran dengan kesabaran serta ketulusan selama proses pembuatan skripsi.
3. Dosen Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membekali penulis dengan ilmu pengetahuan dan seni selama kuliah, terima kasih penulis sampaikan atas peran dan jasa pengabdian yang tulus.

4. Ibu Dra. Murtiningsih, M.Pd , selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bergas yang telah memberikan ijin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
5. Ibu Sri Nurhidayati, guru seni budaya SMP Negeri 1 Bergas, Ungaran yang telah membantu penulis dalam pengambilan data yang dibutuhkan penulis selama proses penelitian.
6. Kedua orang tuaku, Bapak Nurhadi dan Ibu Sutarti serta Kakak Agis Yayana dan adikku tersayang Nurma Chandrasari yang memberikan semangat dan kasih sayang.
7. Teman-teman mahasiswa Jurusan Seni Rupa angkatan 2011 dan teman-teman mahasiswa Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) yang telah banyak membantu baik selama perkuliahan sehari-hari maupun selama proses penyelesaian skripsi ini.
8. Semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dalam penyusunan skripsi

Akhirnya dengan rasa syukur dan tulus ikhlas, 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, Maret 2017

Penulis,



Anis Pramita

NIM 2401411032

SARI

Pramita, Anis. 2017. *Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Tema Ragam Hias bagi Siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas*. Skripsi, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing I : Drs. Moh. Rondhi, M.A. ; Pembimbing II : Dr. Syakir, M.Sn

Kata Kunci: Pembelajaran, Seni Grafis, Cetak Tinggi, Ragam Hias.

Ornamen atau ragam hias dibuat dengan digambar, dipahat, dan dicetak, untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Ragam hias sebagai tema pembelajaran seni grafis cetak tinggi agar siswa mengenal ragam hias sebagai kebudayaan Indonesia. Penelitian ini mengkaji masalah: (1) Bagaimana pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan tema ragam hias menggunakan bahan alam?, (2) Bagaimana hasil karya ragam hias sebagai tema pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan alam?, (3) Faktor determinan ragam hias sebagai tema pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan alam?.

Penelitian ini menggunakan penelitian deskriptif dengan pendekatan kualitatif. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Hasil penelitian menunjukkan hal-hal sebagai berikut. Pertama Hasil penelitian ini adalah: (1) proses pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan tema ragam hias dengan bahan alam yaitu pada pertemuan pertama, memberi pengetahuan tentang pengertian seni grafis, macam teknik seni grafis, prosedur berkarya seni grafis cetak tinggi, pengertian ragam hias, macam-macam ragam hias. Pertemuan kedua membuat karya seni grafis cetak tinggi menggunakan bahan alam dengan tema ragam hias. Pertemuan ketiga, penyelesaian berkarya seni grafis cetak tinggi menggunakan bahan alam dengan tema ragam hias (2) Pada karya rancangan menunjukkan karya dari 33 siswa dengan kategori baik terdiri 14 siswa, kategori sangat baik terdiri 6 siswa dan kategori cukup terdiri 13 siswa. Secara keseluruhan dilihat dari nilai dan analisis peneliti, sebagian besar siswa mampu berkarya seni grafis cetak tinggi dengan tema ragam hias.

Saran yang dikemukakan yaitu pembelajaran seni grafis dapat dibelajarkan dengan menggunakan teknik sederhana dan memanfaatkan media yang mudah didapat. Pembelajaran seni grafis dapat dilakukan tanpa memakan waktu yang lama.

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PENGESAHAN KELULUSAN	ii
PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.4 Manfaat Penelitian	5
BAB 2 LANDASAN TEORI	
2.1 Ragam Hias	7

2.1.1	Pengertian Ragam Hias	7
2.1.2	Motif Ragam Hias	8
2.1.3	Pola Ragam Hias	13
2.1.4	Prinsip Komposisi	16
2.2	Teori Pembelajaran	21
2.2.1	Pengertian Pembelajaran.....	21
2.2.2	Komponen dalam Sistem pembelajarn.....	23
2.3	Determinan Pembelajaran	27
2.3.1	Faktor Internal	28
2.3.2	Faktor Eksternal	28
2.4	Pembelajaran Seni Rupa	30
2.4.1	Komponen Pembelajaran Seni Rupa.....	35
2.5	Seni Grafis.....	40
2.5.1	Pengertian Seni Grafis.....	40
2.5.2	Karakteristik Seni Grafis.....	41
2.5.3	Teknik Dasar Seni Grafis	41
2.5.4	Seni Grafis Cetak Tinggi.....	44
2.5.5	Prosedur Karya Seni Grafis Cetak Tinggi.....	45
2.6	Ragam Hias sebagai Tema Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi ..	46
BAB 3 METODE PENELITIAN		
3.1	Pendekatan Penelitian	50
3.2	Lokasi dan Sasaran Penelitian.....	51
3.3	Teknik Pengumpulan Data.....	51
3.3.1	Teknik Observasi	51
3.3.2	Wawancara.....	52

3.3.3	Dokumentasi	53
3.4	Teknik Analisis Data.....	54
3.4.1	Reduksi Data	55
3.4.2	Penyajian Data	55
3.4.3	Verifikasi.....	55
 BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	57
4.1.1	Suasana Lingkungan SMP Negeri 1 Beras	63
4.1.2	Sarana dan Prasarana Penunjang Pembelajaran SMP Negeri 1 Bergas	65
4.1.2.1	Fasilitas Sekolah	65
4.1.2.2	Keadaan Lingkungan Sekolah	68
4.1.2.3	Sarana Sekolah.....	71
4.1.2.4	Penggunaan Sekolah	80
4.1.3	Keadaan Guru dan Tenaga Kerja Administrasi SMP Negeri 1 Bergas	80
4.1.4	Keadaan Siswa SMP Negeri 1 Bergas	83
4.1.5	Keadaan Siswa Kelas VIII G	86
4.1.6	Pembelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 1 Bergas	87
4.2	Ragam Hias sebagai Tema Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas	89
4.2.1	Perencanaan Ragam Hias sebagai Tema Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas	91
4.2.2	Kegiatan Pelaksanaan Ragam Hias sebagai Tema Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas.....	96
4.2.2.1	Pertemuan Pertama	97

4.2.2.2 Pertemuan Kedua	100
4.2.2.3 Pertemuan Ketiga	106
4.2.3 Evaluasi Ragam Hias sebagai Tema Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas	109
4.3 Hasil Karya Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Tema Ragam Hias bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas	113
4.3.1 Hasil Karya Kategori Sangat Baik	115
4.3.1.1 Hasil Karya Aida Avril H	115
4.3.1.2 Hasil Karya Anggi Okta P	117
4.3.1.3 Hasil Karya Annisa Ihwani	119
4.3.2 Hasil Karya Kategori Baik	122
4.3.2.1 Hasil Karya Naufal Fikron	122
4.3.2.2 Hasil Karya Erix Cahya	124
4.3.2.3 Maylani Mustikawati	126
4.3.3 Hasil Karya Kategori Cukup	128
4.3.3.1 Hasil Karya Dea Imelia	128
4.3.3.2 Hasil Karya Dito Permana	130
4.3.3.3 Hasil Karya Veby Marlina P.	132
4.4 Faktor Determinan Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Tema Ragam Hias bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas ...	135
4.4.1 Faktor Pendukung	135
4.4.2 Faktor Penghambat	138
 BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	141
5.2 Saran.....	143

DAFTAR PUSTAKA	147
LAMPIRAN-LAMPIRAN	149



DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Daftar Nama dan Masa Jabatan Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bergas	60
Tabel 4.2 Fasilitas SMP Negeri 1 Bergas	66
Tabel 4.3 Data Perlengkapan SMP Negeri 1 Bergas	67
Tabel 4.4 Data Guru dan Tenaga Administrasi SMP Negeri 1 Bergas.....	81
Tabel 4.5 Daftar Guru SMP Negeri 1 Bergas	81
Tabel 4.6 Daftar Staf Tata Usaha SMP Negeri 1 Bergas	83
Tabel 4.7 Data Jumlah Siswa (5 Tahun Terakhir)	84
Tabel 4.8 Data Jumlah Siswa Tiap Kelas	84
Tabel 4.9 Rentang Nilai Karya Seni Grafis	110
Tabel 4.10 Rubrik Karya Seni Grafis	111
Tabel 4.11 Hasil Penilaian Seni Grafis	111



DAFTAR BAGAN

Bagan 3.1 Bagan Teknik Analisi Data	54
-------------------------------------------	----



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Meander	10
Gambar 2.2 <i>Lau Panudu</i> (Penggambaran Manusia di atas Kain Sumba	11
Gambar 2.3 Motif Hias Burung	12
Gambar 2.4 Motif Bunga	12
Gambar 2.5 Motif Bintang	13
Gambar 2.6 Pola Ulang Ragam Hias	15
Gambar 2.7 Canting Cap untuk Batik dengan Pola Ulang Tunggal	16
Gambar 2.8 Beberapa Pola Ulang Memusar	17
Gambar 4.1 Peta Provinsi Jawa Tengah dan Letak Kabupaten Semarang	57
Gambar 4.2 Peta Kabupaten Semarang	58
Gambar 4.3 Peta Kelurahan Karangjati	58
Gambar 4.4 Denah Lokasi SMP Negeri 1 Bergas	59
Gambar 4.5 Jalan Depan Sekolah	61
Gambar 4.6 Gerbang SMP Negeri 1 Bergas	62
Gambar 4.7 Lapangan Upacara	63
Gambar 4.8 Keadaan Depan Gedung Utama	63
Gambar 4.9 Wawancara dengan Kepala Sekolah SMP Negeri 1 Bergas	64
Gambar 4.10 Ruang Kelas	72
Gambar 4.11 Ruang Perpustakaan	73
Gambar 4.12 Ruang Perpustakaan	73
Gambar 4.13 Ruang Seni Budaya	74
Gambar 4.14 Ruang Seni Musik	75
Gambar 4.15 Ruang Bimbingan dan Konseling	75
Gambar 4.16 Ruang Bimbingan dan Konseling	75
Gambar 4.17 Ruang UKS	76
Gambar 4.18 Bagian Kepala Sekolah	77
Gambar 4.19 Bagian depan ruang guru.....	78
Gambar 4.20 Ruang Guru	78
Gambar 4.21 Salah Satu Sudut Ruang Guru.....	78
Gambar 4.22 Lapangan	79
Gambar 4.23 Aula	80

Gambar 4.24 Aktivitas Guru Menjelaskan tentang Seni Grafis	98
Gambar 4.25 Aktivitas Guru Bertanya tentang Seni Grafis.....	99
Gambar 4.26 Aktivitas Guru Menjelaskan Materi	101
Gambar 4.27 Aktivitas Guru Melakukan Demonstrasi.....	102
Gambar 4.28 Aktivitas Siswa Membentuk Raut dari Penampang Wortel.....	104
Gambar 4.29 Aktivitas Siswa Mengencerkan Sumba.....	104
Gambar 4.30 Aktivitas Siswa Membuat Motif Flora dengan Teknik Cap	104
Gambar 4.31 Aktivitas Siswa Membuat Motif Flora dengan Teknik Cap	104
Gambar 4.32 Aktivitas Guru Memberi Arahan kepada Siswa.....	105
Gambar 4.33 Aktivitas Siswa Membuat Seni Grafis Cetak Tinggi	107
Gambar 4.34 Hasil Karya Aida Avril	115
Gambar 4.35 Hasil Karya Anggi Okta P.....	117
Gambar 4.36 Hasil Karya Annisa Ihwani	119
Gambar 4.37 Hasil Karya Naufal Fikron	122
Gambar 4.38 Hasil Karya Eric Cahya R.	124
Gambar 4.39 Hasil Karya Maylani Mustikawati	126
Gambar 4.40 Hasil Karya Dea Imelia	128
Gambar 4.41 Hasil Karya Dito Pratama	130
Gambar 4.42 Hasil Karya Veby Marlina P	132
Gambar 4.43 Aktivitas Wawancara Peneliti dengan Siswa Bernama Aida A.	135
Gambar 4.44 Aktivitas Wawancara Peneliti dengan Guru Seni Rupa.....	138

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman	
Lampiran	
Lampiran 1 Program Tahunan	147
Lampiran 2 Program Semester.....	149
Lampiran 3 Silabus	152
Lampiran 4 Rencana Pelaksana Pembelajaran	155
Lampiran 5 Surat Keterangan Penelitian	159
Lampiran 7 Instrumen Penelitian	160
Lampiran 8 Biodata Penulis	164



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Ornamen atau ragam hias merupakan salah satu keragaman dan kekayaan budaya Indonesia yang terdiri atas beribu pulau dan berpuluh suku bangsa dengan ratusan bahasa daerah. Ragam hias sangat mudah kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari, misalnya ragam hias pada plafon, tempat tidur, daun pintu, kain (pakaian), lantai, dan lain-lain. Keberadaan ragam hias telah ada sejak jaman prasejarah dan sampai sekarang masih dibutuhkan kehadirannya sebagai alat untuk memuaskan kebutuhan manusia akan rasa keindahan.

Kekayaan produk budaya tersebut perlu diwariskan agar tidak mengalami kepunahan. Salah satu cara agar kebudayaan tetap berkembang yaitu melalui pendidikan seni. Menurut Koentjaraningrat dalam Rohidi (2013:5), didalam seni melekat ciri-ciri khas kebudayaan, yaitu seni adalah milik bersama yang memiliki seperangkat nilai, gagasan, dan dasar berpijak bagi perilaku; merupakan acuan bersama yang dibuat tindakan individual dipahami, dan begitu pula individu memahami kelompoknya. Ciri khas berikutnya adalah bahwa seni dipelajari dan diahliwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (atau juga disebarluaskan pada generasi sebaya melalui proses enkulturasi, sosialisasi, dan internalisasi. Pendidikan seni merupakan salah satu tempat untuk memberikan wawasan kebangsaan tentang seni tradisi yang dipelajari guna menjunjung nilai-nilai luhur warisan budaya Indonesia.

Pada dasarnya pendidikan seni di sekolah diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetik dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis, apresiasif dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh. Sikap tersebut akan tumbuh, apabila dilakukan serangkaian proses kegiatan melalui keterlibatan siswa dalam segala aktivitas seni di dalam kelas dan atau di luar kelas. Petty (dalam Ismiyanto 2010:30) menyatakan bahwa pendidikan seni pada dasarnya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan berekspresi, berapresiasi, berkreasi, dan berekreasi. Dengan kata lain, pendidikan seni dipandang sebagai wahana pendidikan ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas.

Kurikulum pendidikan seni rupa pada SMP yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) di dalamnya berisi tentang Standar Kompetensi (SK) apresiasi dan kreasi. Kurikulum KTSP untuk jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) kelas VIII semester genap terdiri dari Standar Kompetensi (SK) yaitu mengekspresikan diri melalui karya seni rupa. Salah satu Kompetensi Dasar (KD) dari Standar Kompetensi (SK) tersebut adalah mengekspresikan diri melalui karya seni grafis.

Pembelajaran seni grafis jarang diberikan, padahal kegiatan berkarya seni grafis merupakan hak siswa dalam pembelajaran seni rupa. Melukis dan menggambar merupakan pembelajaran seni yang sering dibelajarkan sedangkan pembelajaran seni grafis kurang mendapatkan perhatian yang sama.

Pembelajaran seni grafis merupakan salah satu materi yang dapat diberikan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah agar siswa terbekali pengetahuan dalam hal kesenirupaan, tidak terbatas pada menggambar atau melukis saja. Melalui

pembelajaran seni grafis siswa dituntut untuk dapat berkarya dengan media dan teknik yang berbeda, sehingga kreativitas siswa akan terasah. Hal tersebut, sejalan dengan pendapat Rokhmat (2009:12) yang mengatakan bahwa seni grafis dibelajarkan di pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa di bidang seni. Melalui pendidikan seni khususnya seni grafis sebagai media ekspresi dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan.

Seni grafis terdiri dari 4 macam teknik dasar yaitu teknik cetak tinggi, teknik cetak dalam, teknik cetak datar, dan teknik cetak tembus. Diantara beberapa teknik seni grafis cetak tinggi yang ada, salah satu yang dapat diajarkan adalah seni grafis dengan teknik cap. Teknik cetak tinggi dengan teknik cap merupakan teknik yang paling sederhana dibandingkan kolase atau cukil kayu.

Teknik tersebut merupakan teknik yang dianggap mudah karena dalam pembuatan karya hanya dibutuhkan media kertas gambar dan memanfaatkan penampang tumbuh – tumbuhan seperti pelepah pisang, batang daun talas, penampang wortel atau kentang, dan sebagainya. Pemilihan alat dan bahan pada pembelajaran seni grafis ini, tidak mengeluarkan banyak biaya, siswa mempersiapkan tinta (sumba/teres), lipatan kain, kertas dan obyek alam yang memiliki tekstur menarik.

Pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan tema ragam hias dilaksanakan di SMP Negeri 1 Bergas. SMP Negeri 1 Bergas adalah salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di Kabupaten Semarang. SMP Negeri 1 Bergas memberikan perhatian cukup tinggi dalam pendidikan seni budaya, dengan

adanya sub mata pelajaran; Seni Rupa, Seni Tari dan Seni Musik, dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Berdasarkan pengamatan di SMP Negeri 1 Bergas, pembelajaran seni rupa tidak hanya terbatas pada penggunaan media cat air, crayon dan pensil warna dalam melukis dan menggambar. Namun, guru juga mengenalkan media seni rupa yang lain kepada siswa, misalnya berkarya seni grafis dengan teknik cetak tinggi. Berdasarkan paparan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “*Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Tema Ragam Hias bagi Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas*”.

1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan latar belakang masalah yang diuraikan diatas, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

- 1.2.1 Bagaimana pembelajaran seni grafis dengan tema ragam hias bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas?
- 1.2.2 Bagaimana hasil karya seni grafis dengan tema ragam hias bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas?
- 1.2.3 Bagaimana faktor determinan pembelajaran seni grafis dengan tema ragam hias bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas?

1.3 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1.3.1 Mendeskripsikan pembelajaran seni grafis dengan tema ragam hias bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas.

1.3.2 Mendeskripsikan hasil karya seni grafis dengan tema ragam hias bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas.

1.3.3 Mendeskripsikan faktor determinan pembelajaran seni grafis dengan tema ragam hias bagi siswa kelas VIII di SMP Negeri 1 Bergas.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharap akan memberi manfaat sebagai acuan pengembangan pembelajaran khususnya seni rupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

Secara praktis, manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.2.1 Bagi sekolah

Penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan masukan untuk memperbaiki proses pembelajaran di bidang seni rupa yang di dalamnya mencakup tentang seni grafis, serta penambah perbendaharaan dan pengembangan ilmu pengetahuan tentang pembelajaran seni grafis di SMP Negeri 1 Bergas.

1.4.2.2 Bagi guru seni rupa

Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan pengembangan kreativitas berkarya seni grafis dengan tema ragam hias.

1.4.2.3 Bagi siswa

Pembelajaran seni grafis memberikan pengalaman belajar khususnya dalam kegiatan kreatif.

1.4.2.4 Bagi peneliti

Penelitian ini dijadikan acuan untuk pengembangan materi seni rupa.

1.4.2.5 Bagi mahasiswa khususnya jurusan Seni Rupa

Hasil penelitian ini dapat dijadikan referensi atau bahan pertimbangan kajian ilmiah tentang pembelajaran seni rupa.



BAB 2

LANDASAN TEORI

2.1 Ragam Hias

2.1.1 Pengertian Ragam Hias

Ragam hias disebut juga ornamen. Kata ornamen 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. Adanya ornamen dikarenakan adanya suatu kebutuhan dari produk itu sendiri, begitu juga adanya dorongan sosial-kultur dan lingkungan kehidupan umat manusia serta lingkungan alam. Ornamen sebagai komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan.

Ornamen adalah pola hias yang dibuat dengan digambar, dipahat, dan dicetak, untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Ornamen juga merupakan perihal yang akan menyertai bidang gambar (lukisan atau jenis karya lainnya) sebagai bagian dari struktur yang ada didalam (Susanto, 2002). Ornamen tidak hanya dimanfaatkan untuk menghias suatu benda/ produk fungsional tapi juga sebagai elemen penting dalam karya seni (lukisan, patung, grafis), sedangkan teknik visualisasinya tidak hanya digambar seperti yang kita kenal selama ini, tapi juga dipahat, dan dicetak. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut, ornamen merupakan penerapan hiasan pada suatu produk.

Fungsi utama bentuk hiasan dalam ornamen adalah untuk memperindah benda produk atau barang yang dihias.

Penambahan ornamen pada produk diharapkan penampilannya lebih menarik, dalam arti estetis, dan oleh karena itu menjadi bernilai. Hal tersebut mengakibatkan meningkatkan nilai spiritual dan material pada produk tersebut. Ornamen yang dibubuhkan untuk produk, tidak jarang memiliki nilai simbolik atau mengandung unsur-unsur tertentu, sesuai gagasan pembuatnya, sehingga dapat meningkatkan status sosial kepada pemiliknya.

2.1.2 Motif Ragam Hias

Motif merupakan unsur pokok ornamen. Melalui motif, tema atau ide dasar ornamen dapat dikenali sebab perwujudan motif umumnya merupakan gubahan atas bentuk-bentuk di alam atau sebagai representasi alam yang kasat mata.

Menurut Sunaryo (2009:15), ragam hias tak terbilang banyaknya, namun dapat dikelompokkan secara sederhana berdasarkan motif hias atau pola bentuknya menjadi 2 jenis, yakni (1) ornamen geometris dan (2) ornamen organis. Ornamen geometris bentuknya tersusun atas garis-garis, raut atau bangun yang dikenali bangun geometri. Sedangkan ornamen organis, motif hiasnya melukiskan objek-objek di alam dan dapat dikenali kembali ke bentuk asalnya. Ornamen organis dibentuk oleh garis-garis lengkung bebas atau oleh bentuk-bentukan yang menyorankan kehidupan.

Menurut Sunaryo (2009:15) Ornamen Nusantara berdasarkan motif hiasnya dapat dikelompokkan menjadi motif geometris, motif manusia, motif binatang, motif tumbuh-tumbuhan, motif benda-benda alam, motif benda-benda teknologis

dan kaligrafi. Dari segi perkembangan historis terdapat ornamen prasejarah, tradisional klasik atau kerakyatan pengaruh Hindu-Budha, Islam, Kolonial dan lain-lain. Dari segi kekhususan motif hias atau langgam yang berlatar belakang kedaerahan atau kesukuan ada motif Jawa, Bali, Kalimantan dan lain-lain.

Dari segi gaya bentuknya, ada motif bergaya realis, dekoratif dan abstrak Sunaryo (2009:16). Berikut penjelasan motif-motif Ornamen Nusantara :

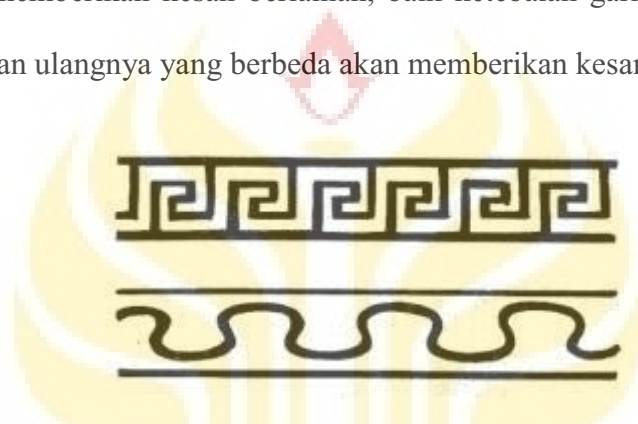
- (1) Motif geometris merupakan motif tertua dalam ornamen karena sudah dikenal sejak jaman prasejarah. Motif geometris berkembang dari bentuk titik, garis, atau bidang yang berulang dari yang sederhana sampai dengan pola yang rumit. Hampir di seluruh wilayah nusantara ditemukan motif geometris. Bentuk ornamen geometris antara lain Meander, Pilin, Lereng, Banji, Kawung, Jlamprang dan Tumpal.

Menurut Toekio (2000:53) ada 4 kelompok besar pembagian pola bentuk utama, yaitu:

- a. Kaki silang, berupa bentuk persilangan garis yang bertumpu pada satu titik, dapat pula silang dua, silang tiga atau silang empat, dapat berbentuk garis tegak atau lengkung.
- b. Pilin, berupa relung-relung yang saling bertumpuk atau membentuk ulir yang berupa huruf S atau sebaliknya.
- c. Kincir, bertolak dari mata angin yang mempunyai gerak ke kiri atau ke kanan. Pada garisnya membentuk putaran yang berakhir dalam susunan melingkar dengan putaran (*spill*).

- d. Bidang, pada kelompok tersebut terdapat bidang segitiga, bundar, empat persegi, dan gumpalan (*blob*) yang tak beraturan.

Keempat kelompok dasar tersebut dalam ragam hias geometris dapat membentuk bermacam-macam variasi, baik bentuk tunggal atau bentuk kombinasinya. Apabila mengubah sedikit saja unsur gambar ragam hias geometris maka akan memberikan kesan berlainan, baik ketebalan garis atau ukuran garis serta peletakan ulangnya yang berbeda akan memberikan kesan yang lain pula.



Gambar 2.1 Meander
(Sumber : Toekio, 2000:60)

- (2) Motif hias manusia sudah ada sejak kebudayaan prasejarah, antara lain yang terdapat pada sebuah nekara. Motif hias manusia pada umumnya melambangkan gambaran nenek moyang terkait dengan pemujaan leluhur dan simbol gaib untuk penolak bala. Motif hias manusia tidak diterapkan sendiri melainkan sering kali dikombinasikan dengan motif lain.

Motif hias manusia dapat ditemui hampir di seluruh Nusantara diterapkan pada kayu, logam, tulang, kain dan lain-lain. Jenis motif hias manusia yaitu motif sosok utuh, motif kedok dan kala, motif mamuli dan bagian tubuh lainnya, dan motif wayang.



Gambar 2.2 *Lau Pamudu* (Penggambaran manusia di atas kain Sumba)
(Sumber : Toekio, 2000: 121)

- (3) Motif binatang banyak diterapkan untuk menghias benda-benda peralatan yang terbuat dari kayu, perunggu, emas, perak, benda ukir, bangunan, tekstil atau busana pada batik, sulaman dan tenun. Motif binatang dengan berbagai jenis dan ragamnya dari binatang yang hidup di darat, air, binatang yang dapat terbang sampai binatang imajinatif atau hasil rekaan semata.

Pada umumnya, motif yang diterapkan merupakan binatang yang hidup di daerah masing-masing, kecuali binatang imajinatif yang terkait dengan kepercayaan, binatang mitologi pengaruh dari luar dan bentuk khayal lainnya. Motif binatang yang bisa terbang misal burung merak, enggang, garuda, phonix, ayam jantan/jago, kelelawar. Motif binatang air dan melata misal ikan dan ular, udang, naga, buaya, biawak dan kadal, siput, lipan dan kalajengking. Motif binatang darat antara lain kerbau, kuda, gajah, kelinci, anjing, singa, harimau.



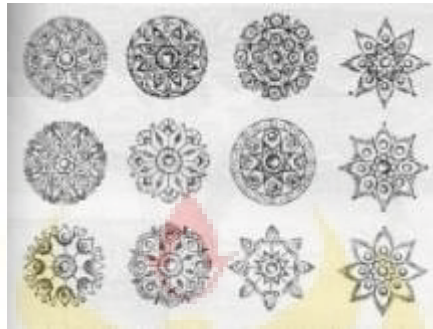
Gambar 2.3 Motif hias burung
(Sumber : Google.com)

- (4) Motif tumbuh-tumbuhan atau flora pada zaman prasejarah belum berkembang. Motif tumbuh-tumbuhan berkembang setelah datang pengaruh Islam sekitar abad ke -15. Sebaliknya motif manusia atau binatang mulai surut. Motif flora berpadu dengan motif benda-benda alam misal bebatuan, bukit/ gunung dan awan. Motif hias tumbuh-tumbuhan diterapkan secara luas sebagai ornamen yang dipahatkan pada batu untuk hiasan candi, benda-benda produk misal tanah liat/ keramik, kain bersulam, bordir, tenun, batik, emas, perak, kuningan dan lain-lain. Motif hias tumbuh-tumbuhan misal motif hias bunga, patra, lung dan sulur, serta motif hias pohon hayat.



Gambar 2.4 Motif bunga
(Sumber : Sunaryo:158)

- (5) Motif hias benda alam dan pemandangan diciptakan dengan mengambil inspirasi dari alam, misalnya benda-benda langit (matahari, bulan, bintang dan awan), api, air, gunung, perbukitan, bebatuan dan lain-lain.



Gambar 2.5 Motif Bintang
(Sumber : Sunaryo, 2009:178)

2.1.3 Pola Ragam Hias

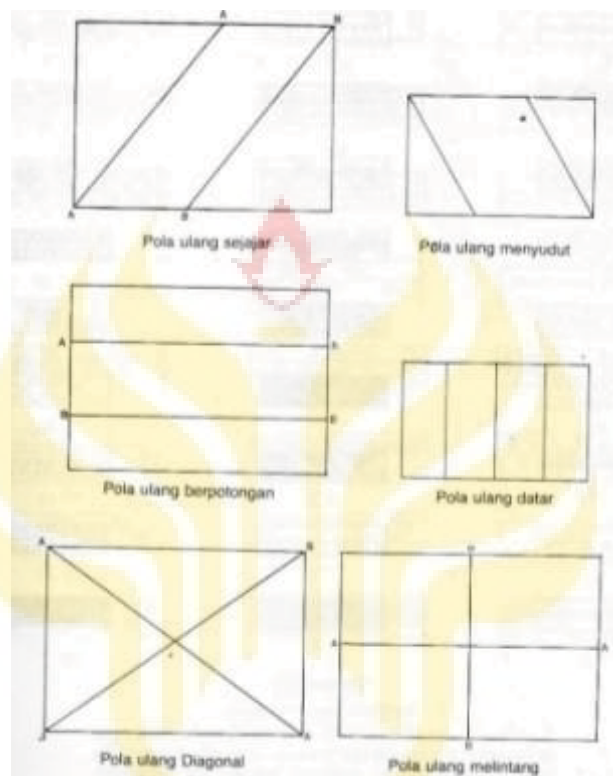
Pola dalam bahasa Inggris di sebut “*pattern*”. Menurut H.W. Fowler dan F.G Fowler, pola disebut “*decorative*” *design as executed on carpet, wall paper, cloths etc*”, sedangkan Herbert Read menjelaskan pola sebagai penyebaran garis dan warna dalam suatu bentuk ulangan tertentu (gusmoel.blogspot.id diunduh tanggal 30 Juli 2016, pukul 16.40). Gambaran tentang pola, sedikit sulit dipahami apabila belum mengerti tentang apa itu motif. Dalam Ensiklopedia Indonesia, bahwa motiflah yang menjadi pangkal tema dari suatu buah hasil kesenian. Sejalan dengan itu, Gustami menyatakan sebuah pola merupakan susunan motif, dapat diulang dan diatur lagi sehingga membentuk pola baru, sedangkan pola lama adalah motifnya (Sunaryo, 2009:14). Pola memiliki fungsi sebagai arahan dalam membuat suatu perwujudan bentuk artinya sebagai pegangan dalam pembuatan agar tidak menyimpang dari bentuk/ motif yang dikehendaki, sehingga hasil karya sesuai dengan ide yang diungkapkan.

Cara penciptaan dari ragam hias tidak selalu sama, pada pembuatan motif baru susunan maupun ukuran dibuat dengan pola ulang tertentu, menurut Toekio (2000:146) ada tiga hal yang menonjol dalam proses pola ulang untuk ragam hias:

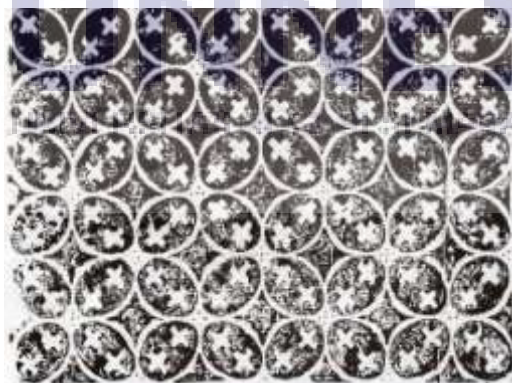
Pertama, bentuk pola ulang dengan susunan maupun ukuran yang dibuat tanpa bubuhan bentuk lain dan berdiri sendiri. Cara tersebut bisa disebut pola ulang tunggal (*pattern*), ia tidak hanya satu bentuk tetapi bisa juga merupakan himpunan yang memiliki kesatuan mandiri. Kedua, merupakan jenis lain dalam reproduksi ragam hias dapat diperhatikan yang tiap bagian merupakan suatu kelompok dan himpunan untuk pola ulang. Bentuk dari himpunan bisa terdiri dari beberapa bentuk atau unsur namun masih bersifat satu kesatuan pokok. Tiap kelompok memiliki beberapa bentuk bagian yang berbeda. Unsur gambar yang diterapkan tampak bervariasi, pengulangan bentuk tersebut dinamakan pola ulang himpunan (*assemblage*). Ketiga, merupakan cara pengulangan ragam hias dengan kombinasi-kombinasi ulangan. Pengulangan dapat disertai dengan membubuhkan bentuk lain yang tidak tercakup pada kelompoknya tanpa merusak atau mengganggu bagian atau bentuk pokok itu sendiri. Cara pengulangan lebih banyak digunakan dalam permukaan benda-benda yang mempunyai permukaan atau bidang yang luas. Pola tersebut disebut pola ulang menyeluruh.

Dari ketiga jenis pola tersebut, secara garis besar menurut Toekio (2000:147) mengelompokkan cara proses pengalihan menjadi 2 yaitu (1) proses pengulangan sejajar dan (2) pola ulang berpotongan. Proses pengulangan sejajar, cara tersebut dapat digunakan secara vertikal maupun horizontal. Bentuk-bentuk yang dibuat dalam kedudukan serupa, bahkan jarak penggambarannya dibuat

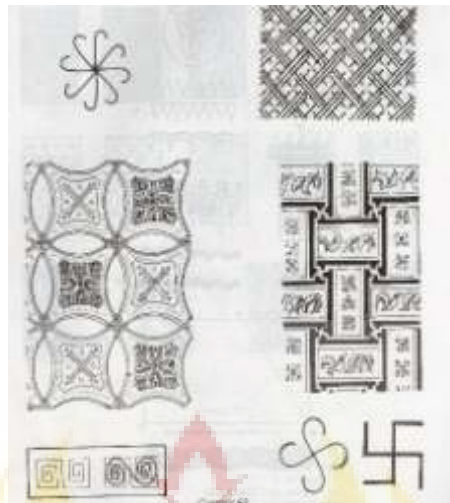
sama. Sedangkan pola ulang berpotongan atau pola yang bersifat tumpang. Pada jenis pola berpotongan terdapat dua, yaitu pola ulang diagonal dan pola melintang.



Gambar 2.6 Pola ulang ragam hias
(Toekio, 2000:149)



Gambar 2.7 Canting cap untuk batik dengan pola ulang tunggal.
(Toekio, 2000:70)



Gambar 2.8 Beberapa pola ulang memutar
(Toekio,2000:154)

2.1.4 Prinsip-Prinsip Komposisi

Nilai-nilai estetis suatu karya seni dapat dirasakan melalui bentuk yang menarik, memuaskan, atau membangkitkan pengalaman visual tertentu. Sehingga seseorang dalam penyusunan unsur-unsur visual meletakkannya sedemikian rupa dalam bidang datar, memadukan berbagai unurnya, serta mengkomposisikannya agar mendapatkan hasil yang menarik dan memuaskan. Sesungguhnya seseorang itu telah menggunakan sesuatu yang disebut sebagai prinsip-prinsip komposisi.

Prinsip-prinsip komposisi yaitu cara atau asas dalam mengatur, menata unsur-unsur rupa dan mengkombinasikannya dalam menciptakan bentuk suatu karya sehingga mengandung nilai-nilai estetis dan dapat membangkitkan pengalaman visual yang menarik (Sunaryo, 2002:6). Pada umumnya prinsip-prinsip rupa tersebut adalah: (1) kesatuan (*unity*), (2) keserasian (*harmony*), (3) irama (*rhythm*), (4) dominasi (*domination*), (5) keseimbangan (*balance*), dan (6) kesebandingan (*proportion*).

2.1.4.1 Prinsip Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan merupakan prinsip rupa yang paling mendasar dan merupakan tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip komposisi yang lain seperti keserasian, irama, dominasi, keseimbangan, dan kesebandingan, serta nilai dalam suatu kesatuan lebih menunjuk pada kualitas hubungan bagian-bagian dalam suatu bentuk (Sunaryo, 2000:31). Menurut Rondhi (2002:23) kesatuan mengandung arti bahwa unsur-unsur visual harus ditata sedemikian rupa sehingga tampak menyatu sesuai dengan tema tertentu. Sejalan dengan itu, Sanyoto (2010:213) menyatakan kesatuan adalah adanya saling hubungan antarunsur. Jika satu unsur atau beberapa unsur dalam susunan terdapat saling hubungan maka kesatuan dapat tercapai. Jadi, dapat disimpulkan bahwa kesatuan adalah isi pokok dari komposisi yakni perpaduan dari penerapan prinsip-prinsip komposisi seperti keserasian, keseimbangan, irama, dominasi, dan kesebandingan.

Pendekatan untuk mencapai kesatuan dapat meliputi: (1) pendekatan kesamaan-kesamaan unsur seni/ rupa, (2) pendekatan kemiripan-kemiripan unsur seni/ rupa, (3) pendekatan keselarasan-keselarasan unsur seni/ rupa, (4) pendekatan keterikatan-keterikatan unsur seni/ rupa, (5) pendekatan pengikatan-pengikatan unsur seni/rupa, (6) pendekatan kerapatan-kerapatan unsur seni/ rupa (Sanyoto, 2010:215).

2.1.4.2 Prinsip Keserasian (*Harmony*)

Keserasian dalam Sunaryo (2002:32) adalah prinsip yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antarbagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain dan terdapat keterpaduan yang

tidak saling bertentangan. Sementara Kartika (2007:34) mengartikan *harmony* sebagai keselarasan merupakan “paduan unsur-unsur yang berbeda dekat, jika unsur-unsur rupa dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian”. Jadi dengan perkataan lain keserasian dan keselarasan merupakan kecocokan antarbagian yang saling berdampingan dalam suatu keseluruhan karya seni dan tidak ada bagian yang saling berlawanan.

Menurut Graves (dalam Sunaryo, 2002) keserasian mencakup dua jenis, yaitu keserasian fungsi dan keserasian bentuk. Keserasian fungsi menunjukkan adanya kesesuaian antara objek-objek yang berbeda, karena berada dalam hubungan simbol, atau karena adanya hubungan fungsi. Keserasian bentuk menunjukkan adanya kesesuaian raut, ukuran, warna, tekstur, dan aspek-aspek bentuk lainnya.

2.1.4.3 Prinsip Irama (*Rhythm*)

Irama adalah penyusunan unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang bagian-bagiannya memiliki keterpaduan (Sunaryo, 2002:35). Rondhi (2002) menyatakan bahwa “unsur-unsur visual yang ditata dengan cara diulang-ulang bisa menimbulkan irama”. Sanyoto (2010:157) menyimpulkan bahwa irama atau ritme adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir yang *ajeg*, teratur, terus menerus. Jadi dapat disimpulkan bahwa irama adalah penyusunan unsur-unsur visual secara berulang dan berkelanjutan agar tercipta kesatuan arah dan gerak dari setiap bagian dalam suatu karya.

Irama dalam suatu karya dapat diciptakan melalui: (1) repetitif, (2) alternatif, (3) progresif, dan (4) *flowing*. Irama repetitif adalah irama yang diperoleh secara berulang dan menghasilkan irama yang sangat tertib dan *monotone* karena unsur-unsurnya memiliki kesamaan bentuk, ukuran, dan warna. Irama alternatif adalah perulangan unsur-unsur rupa yang berbeda secara bergantian. Irama progresif adalah irama yang menunjukkan perulangan unsur-unsur rupa dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat. Irama *flowing* adalah irama yang mengalir, yang terjadi karena penyusunan unsur-unsur yang berombak, berkelok, mengalir, dan berkesinambungan.

2.1.4.4 Prinsip Dominasi (*Domination*)

Prinsip dominasi adalah “pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan” (Sunaryo, 2002:36). Menurut Sanyoto (2010: 225) dominasi digunakan sebagai daya tarik. Karena unggul, istimewa, unik, ganjil maka akan menarik dan menjadi pusat perhatian, menjadi klimaks.

Dominasi dalam suatu karya dapat diciptakan melalui: (1) pengelompokan bagian, (2) pengaturan arah, (3) kontras atau perbedaan, dan (4) perkecualian. Perulangan yang seragam akan terhindar dari irama yang menjemukan dengan adanya dominasi (Sunaryo, 2002:36).

2.1.4.5 Prinsip Keseimbangan (*Balance*)

Prinsip keseimbangan (Sunaryo, 2002:39) merupakan “prinsip visual yang berkaitan dengan pengaturan ‘bobot’ akibat ‘gaya berat’ dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang”. Bobot visual

ditentukan oleh letak atau kedudukan, warna, ukuran, bentuk dan jumlah bagian-bagian dalam suatu komposisi. Sedangkan Kartika (2007:36) menyatakan bahwa keseimbangan dalam penyusunan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling berhadapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya. Berdasarkan kedua pendapat tersebut dapat ditarik simpulan bahwa keseimbangan merupakan keadaan bagian-bagian dalam suatu karya yang letak kedudukannya diatur sedemikian rupa agar susunan menjadi seimbang.

Menurut Margono dan Aziz (2010:143) keseimbangan adalah kesan yang dapat memberikan rasa mapan (tidak berat di salah 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 pendapat tersebut dapat ditarik simpulan bahwa keseimbangan merupakan keadaan dimana pada bagian-bagian dalam suatu karya memiliki bobot dan letak bagian yang diatur sedemikian rupa sehingga menjadi seimbang.

2.1.4.6 Prinsip Kesebandingan (*Proportion*)

Kesebandingan atau proporsi (Sunaryo, 2002:40) adalah “hubungan antarbagian dan antara bagian terhadap keseluruhannya”. Hal tersebut ditegaskan oleh Rondhi (2002) bahwa proporsi mengacu pada perbandingan ukuran antarbagian atau bagian dengan keseluruhan. Kesebandingan yang dimaksud misalnya ukuran besar kecilnya bagian, luas sempitnya, panjang pendeknya, atau tinggi rendahnya bagian. Sejalan dengan itu, Sanyoto (2010 : 119) menyatakan

proporsi yakni dalam satu objek antara bagian satu dengan lainnya sebanding. Jadi, proporsi atau kesebandingan adalah hubungan antara bagian satu dengan lainnya mengacu pada perbandingan ukuran antar bagian atau bagian dengan keseluruhannya.

2.2 Teori Pembelajaran

2.2.1 Pengertian pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Kejadiannya berlangsung dalam proses belajar-mengajar. Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah selesai mengikuti aktivitas pembelajaran. Pembelajaran yang diidentikkan dengan kata “mengajar” berasal dari kata dasar “ajar” yang berarti petunjuk yang diberikan kepada orang supaya diketahui (diturut) ditambah dengan awalan “pe” dan akhiran “an menjadi “pembelajaran”, yang berarti proses, perbuatan, cara mengajar atau mengajarkan sehingga anak didik mau belajar (Nisa dan Hakim, 2011:2). Dengan kata lain, kegiatan pembelajaran adalah kegiatan yang di dalamnya terdapat proses mengajar, membimbing, melatih, memberi contoh, dan atau mengatur serta memfasilitasi berbagai hal kepada peserta didik agar bisa belajar sehingga tercapai tujuan pendidikan.

Di sisi lain, istilah pembelajaran dapat diartikan melalui terjemahan dari kata *instruction* yang berarti *self instruction* (dari internal) dan *external instruction* (dari external) (Sugandi, 2004: 9). Sejalan dengan Sugandi, Gagne dalam Rifa'i dan Anni (2009:192), menyatakan bahwa pembelajaran merupakan

serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancag untuk proses internal belajar. Pembelajaran yang bersifat interal, merupakan proses belajar yang berlangsung di dalam diri siswa, sedangkan pembelajaran yang bersifat eksternal, antara lain dapat berupa pembelajara yang membutuhkan peran pendidik.

Sugandi (2006:24) mengatakan bahwa pembelajaran adalah suatu usaha guru untuk membantu siswa atau anak didik agar siswa dapat belajar sesuai dengan kebutuhan dan minatnya. Dalam pembelajaran, peran guru sebagai fasilitator yaitu menyediakan fasilitas yang diperlukan dan menciptakan situasi yang mendukung agar siswa dapat mewujudkan kemampuan belajarnya. Sedangkan, Dimyadi dan Mujiono (2013) mengemukakan pengertian pembelajaran sebagai kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat siswa belajar secara aktif, yang menekankan sumber belajar. Siswa melakukan kegiatan belajar secara aktif dengan menggali secara potensi yang dimilikinya melalui pemanfaatan berbagai sumber belajar secara optimal. Kegiatan pembelajaran akan terlaksana dengan baik apabila terjadi interaksi antara berbagai komponen dalam pembelajaran.

Sejalan dengan itu, pembelajaran menekankan pada kegiatan di sekolah, sehingga secara umum pembelajaran tersebut digambarkan sebagai kesatuan sub-sub sistem yang membentuk satu sistem utuh. Dalam prosesnya, sistem pembelajaran itu merupakan interaksi, fungsional antara sub sistem seperti kurikulum, kesiswaan, tenaga kependidikan, perpustakaan dan sebagainya (Sugandi, 2008:20).

Guru dan siswa merupakan komponen penting dalam pembelajaran. Selain komponen manusia, dalam pembelajaran melibatkan komponen-komponen lainnya. Sebagaimana dikemukakan Hamalik dalam Sobandi (2008:153), bahwa pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan, dan prosedur yang mempengaruhi mencapai tujuan.

Cohen (dalam Ismiyanto, 2008 : 17) mengusulkan Model Dinamik yang merangkum komponen kurikulum yang di dalamnya mencakupi tujuan, bahan ajar, metode, dan evaluasi, dengan alasan bahwa model kurikulum harus disesuaikan dengan realitas kelas atau proses belajar yang dinamis. Setiap kelas memiliki karakter masing-masing, oleh karena itu penanganan dan pengelolaan sistem pembelajaran disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Dari beberapa pendapat yang dikemukakan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa pembelajaran adalah interaksi antara guru dan siswa. Pembelajaran merupakan sebuah sistem yang mempunyai subsistem yang berkaitan satu sama lain, dan mempunyai tujuan pembelajaran yaitu perubahan tingkah laku. Dalam pembelajaran terdapat beberapa komponen pembelajaran sebagai bagian dari proses pembelajaran yang bertujuan untuk mencapai suatu tujuan tertentu.

2.2.2 Komponen-komponen dalam Sistem Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu kondisi yang dengan sengaja diciptakan. Kegiatannya berlangsung dalam proses belajar-mengajar. Belajar pada hakikatnya adalah perubahan yang terjadi pada diri seseorang setelah selesai mengikuti aktivitas pembelajaran. Menurut Djamarah dkk (dalam Sulthan, 2008:119)

komponen pembelajaran meliputi tujuan, materi, pendekatan, strategi, metode, dan evaluasi. Penjelasan tentang komponen-komponen pembelajaran tersebut akan dipaparkan sebagai berikut :

2.2.2.1 Tujuan Pembelajaran

Hamalik (2007:78) mengemukakan tujuan pembelajaran merupakan tolok ukur terhadap keberhasilan pembelajaran. Perlu disusun suatu deskripsi tentang cara mengukur tingkah laku. Deskripsi itu disusun dalam bentuk cara mengukur tingkah laku yang dapat diukur atau tingkah laku yang tidak dapat diamati secara langsung.

Mager dalam Nur'aini (2008:6) mengemukakan konsep tujuan pembelajaran yang menitik beratkan pada tingkah laku siswa atau perbuatan (*performance*) sebagai suatu jenis output yang terdapat pada siswa yang dapat diamati dan menunjukkan bahwa siswa tersebut telah melakukan kegiatan belajar. Sedangkan menurut Djamarah dan Zain (2006:49), tujuan adalah komponen yang dapat mempengaruhi komponen pengajaran lainnya seperti bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi. Semua komponen harus disesuaikan dan didayagunakan untuk mencapai tujuan seefektif dan seefisien mungkin.

Dari pendapat-pendapat di atas, maka tujuan pembelajaran adalah suatu deskripsi mengenai tingkah laku yang diharapkan akan dicapai siswa setelah berlangsungnya proses pembelajaran. Komponen yang mempengaruhi tujuan pengajaran, antara lain bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, pemilihan metode, alat, sumber, dan alat evaluasi.

2.2.2.2 Materi Pembelajaran

Bahan pelajaran merupakan unsur inti yang ada di dalam kegiatan belajar mengajar, karena memang bahan pelajaran tersebut yang diupayakan untuk dikuasai siswa (Djamarah dan Zain, 2006:50). Menurut Nur'aini (2008:27) materi pelajaran bukan semata – mata semua materi yang tertera di buku sumber atau lainnya, tetapi materi atau komponen lain yang perlu dikembangkan dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran, yang diklasifikasikan dalam tiga kawasan yaitu kognitif, afektif dan psikomotorik. Sejalan dengan itu, menurut Ibrahim dan Syaodih (2003:100) materi pembelajaran merupakan suatu yang disajikan guru untuk diolah dan kemudian dipahami oleh siswa, dalam rangka mencapai 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. Dari beberapa pendapat diatas, materi pembelajaran merupakan bahan pelajaran yang diolah dan dipahami siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran.

2.2.2.3 Strategi Pembelajaran

Dalam konteks belajar-mengajar (pembelajaran), Djamarah dan Zain (dalam Anni dan Rifa'i, 2011:196) menyatakan bahwa strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru-siswa yang merupakan perwujudan kegiatan belajar-mengajar, sehingga tercapai tujuan yang telah ditetapkan. Strategi

pembelajaran merupakan pola umum untuk mewujudkan proses pembelajaran yang diyakini efektivitasnya untuk mencapai tujuan.

2.2.2.4 Metode Pembelajaran

Metode adalah suatu cara yang dipergunakan untuk mencapai tujuan yang telah ditetapkan (Djamarah dan Zain, 2006:53). Metode pembelajaran adalah prosedur pembelajaran yang difokuskan untuk mencapai tujuan pembelajaran dan menggambarkan cara kerja atau interaksi guru-siswa dalam mengolah bahan pelajaran. Pemilihan metode selain harus relevan dengan pilihan strategi, juga perlu dipertimbangkan dengan sasaran belajar, ketersediaan waktu, sarana prasarana pembelajaran, dan sebagainya (Ismiyanto,2009).

Nur'aini (2008:31) mengatakan bahwa metode pembelajaran dapat diartikan sebagai cara yang telah direncanakan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran. Dalam pemilihan metode harus mempertimbangkan materi pelajaran, karakteristik siswa, media, waktu sehingga guru tidak hanya menggunakan satu macam metode dalam tujuan pembelajaran.

Dalam praktiknya, metode yang dapat digunakan oleh guru tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan suatu perpaduan antar berbagai metode pembelajaran. Sebagaimana Djamarah dan Zain (2006:110), bahwa metode mengajar tidak digunakan sendiri-sendiri, tetapi merupakan kombinasi dari beberapa metode mengajar.

Semua metode memiliki keunggulan dan kelemahan, oleh karena itu pemilihan metode yang tepat dan penggunaan berbagai variasi metode pembelajaran akan mendukung kelancaran proses pembelajaran, selain itu dapat

menciptakan situasi pembelajaran yang tidak membosankan. Pemilihan metode disesuaikan dengan materi yang diberikan, perumusan tujuan, fasilitas, kemampuan siswa dan waktu pembelajaran.

2.2.2.5 Evaluasi Pembelajaran

Ralp Tyler (dalam Arikunto, 1999:3) menyatakan bahwa evaluasi merupakan sebuah proses pengumpulan data untuk menentukan sejauhmana, dalam hal apa, dan bagaimana tujuan pendidikan sudah tercapai. Evaluasi pembelajaran seni rupa di sekolah menjadi sesuatu yang sangat unik dan pelik, karena dalam proses pembelajaran seni rupa, siswa tidak hanya terlibat hal-hal yang sifatnya kognitif melainkan juga apresiatif dan kreatif. Sedangkan, evaluasi pembelajaran menurut Dimiyati dan Mujiono (2013:221) merupakan proses untuk menentukan jasa nilai atau manfaat kegiatan pembelajaran melalui kegiatan penilaian atau pengukuran.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran seni rupa adalah langkah yang diambil oleh guru dalam membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar.

2.3 Determinan Pembelajaran

Determinan pembelajaran merupakan keadaan yang mempengaruhi pembelajaran. Dalam pembelajaran, proses belajar siswa dipengaruhi faktor internal dan faktor eksternal yang dapat menentukan kualitas hasil belajar (Baharudin dan Wahyuni, 2008:19).

2.3.1 Faktor Internal

Faktor Internal adalah faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan dapat mempengaruhi proses belajar. Faktor Internal meliputi faktor fisiologis dan faktor psikologis.

2.3.1.1 Faktor Fisiologis

Faktor fisiologis yaitu faktor yang berhubungan dengan kondisi fisik siswa. Kondisi jasmani dan *tonus* (tegangan otot) yang menandai tingkat kebugaran organ-organ tubuh dan sendi-sendinya, yang dapat mempengaruhi semangat dan intensitas siswa dalam mengikuti pelajaran. Tingkat kesehatan indera pendengaran dan penglihatan, juga sangat mempengaruhi kemampuan siswa dalam menyerap informasi dan pengetahuan (Syah,2007:145).

2.3.1.2 Faktor Psikologis

Faktor psikologis yaitu faktor yang berhubungan dengan keadaan psikologis siswa yaitu tingkat kecerdasan, sikap, bakat, minat, dan motivasi siswa (Syah, 2007:147).

2.3.2 Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor-faktor yang berasal dari luar diri siswa dan dapat mempengaruhi proses belajar siswa. Faktor eksternal terdiri dari atas dua macam, yakni faktor lingkungan sosial dan aktor lingkungan non social (Syah, 2007:152)

2.3.2.1 Lingkungan Sosial

Lingkungan sosial terdiri dari lingkungan sekolah, masyarakat, dan

keluarga (Syah, 2007:152). Lingkungan sosial termasuk guru, staf administrasi dan teman teman sekelas mempengaruhi proses belajar siswa Baharudin dan Wahyuni (2008:26). Kondisi lingkungan masyarakat tempat tinggal siswa dan lingkungan keluarga akan mempengaruhi belajar siswa.

2.3.2.2 Lingkungan Non Sosial

Menurut Baharudin dan Wahyui (2008:27) faktor yang termasuk lingkungan non sosial adalah lingkungan alamiah, faktor instrumental, dan faktor materi pelajaran.

1. Faktor Alamiah

Lingkungan alamiah berkaitan dengan keadaan alam, seperti kondisi udara, sinar, suasana sejuk dan tenang.

2. Faktor Instrumental

Faktor instrumental digolongkan dua macam, yaitu (1) hardware seperti gedung sekolah, alat-alat belajar, fasilitas belajar dan lain sebagainya. (2) Software, seperti kurikulum sekolah, peraturan-peraturan sekolah, silabus, dan sebagainya.

3. Faktor Materi Pelajaran

Materi pelajaran hendaknya disesuaikan dengan kondisi perkembangan siswa, begitu juga dengan metode mengajar guru, disesuaikan dengan perkembangan siswa.

Berdasarkan uraian diatas, determinan pembelajaran dapat mendukung maupun menghambat pelaksanaan pembelajaran. Pembelajaran akan berjalan dengan baik apabila faktor yang mempengaruhinya mendukung, sebaliknya

pembelajaran tidak akan berjalan dengan baik apabila faktor yang mempengaruhinya menghambat pelaksanaan pembelajaran.

2.4 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”. Dalam belajar artistik terdapat tiga aspek utama yakni kemampuan produktif, kritis, dan kultural (Eisner dalam Syafii, 2006:12). Bila ditinjau dari pendapat di atas maka secara ideal lingkup pendidikan seni rupa di sekolah meliputi aspek pemahaman, apresiasi seni, dan pengalaman kreatif.

Pengalaman yang berkaitan dengan aspek pemahaman atau pengetahuan misalnya tentang karakteristik suatu karya seni yang berbeda-beda. Pengetahuan dapat diperoleh melalui deskripsi konseptual dan melalui sejarah seni rupa. Lingkup pengalaman apresiasi seni berkaitan dengan tanggapan siswa atas karya siswa yang lain atau terhadap karya seniman. Kegiatan tersebut tidak hanya melalui pembelajaran pameran, tetapi juga bisa melalui media lain seperti televisi, video, dan lain-lain. Pengalaman kreatif berkaitan dengan pembelajaran pembuatan suatu karya seni rupa secara langsung. Siswa diharapkan mampu menemukan ide-ide baru selama proses pengalaman kreatif.

Dalam Ismiyanto (2010) disebutkan tentang paradigma dalam pendidikan/pembelajaran seni rupa yaitu “seni dalam pendidikan” (*Art in Education*) dan “pendidikan melalui seni” (*Education through Art*). Paradigma

“seni dalam pendidikan” sejalan dengan pandangan bahwa pendidikan adalah proses enkulturasi (proses pembudayaan yang dilakukan dengan upaya mewariskan atau menanamkan nilai-nilai dari generasi tua/sebelumnya kepada generasi berikutnya).

Orientasi pendidikan dalam paradigma “seni dalam pendidikan” adalah pada penguasaan keterampilan. Metode pembelajarannya adalah latihan yang terus menerus (*drill*), mencontoh, bahkan dikte. Kondisi tersebut dapat dijumpai dalam kegiatan pembelajaran pada kursus, sanggar, pendidikan dan pelatihan, dan sekolah-sekolah kejuruan seni (SMK Seni). Dengan demikian penguasaan keterampilan seni merupakan hal yang sangat penting, dalam konteks paradigma tersebut, seorang guru harus mempunyai kemampuan yang memadai pada bidang seni.

Selanjutnya yang ke-dua adalah paradigma “pendidikan melalui seni”, dalam Ismiyanto (2010) disebutkan menurut John Dewey dijelaskan bahwa seni seharusnya menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan, bukan untuk kepentingan seni itu sendiri. Paradigma “pendidikan melalui seni” menyiratkan bahwa pendidikan seni berkewajiban membantu ketercapaian tujuan pendidikan secara umum, yang diharapkan mampu memberikan keseimbangan (*equilibrium*) antara rasional-emosional, intelektualitas-sensibilitas. Dengan kata lain, peran pendidikan seni bukan sebagai upaya pengembangan dan pelestarian seni, tetapi sebagai media pengembangan kepribadian. Demikian, letak perbedaan antara paradigma “seni dalam pendidikan” dengan paradigma “pendidikan melalui seni”

yang memungkinkan dari kedua paradigma tersebut memiliki metode yang berbeda pula.

Dalam pembelajaran seni harus diperhatikan tiap individu, karena setiap siswa memiliki sifat dan karakter serta kemampuan yang berbeda-beda dalam menerima dan mempelajari materi atau bahan ajar. Setiap peserta didik memiliki cara sendiri dalam mengekspresikan rasa serta cara tersendiri dalam belajar. Suatu pembelajaran seni diperlukan suasana yang kondusif. Terciptanya suasana yang kondusif diharapkan akan mampu memunculkan dan menumbuhkan kreativitas dan inovasi-inovasi serta keterampilan peserta didik dalam berkarya seni, sehingga dalam pembelajaran seni yang terpenting bukanlah hasil dari karya peserta didik tetapi adalah proses belajarnya. Kecuali pada sekolah-sekolah seni (vokasional) yang *notabene* para peserta didiknya diharapkan untuk mampu menguasai dan terampil pada salah satu bidang kesenian (Ismiyanto, 2010:21).

Dalam konteks pembelajaran seni rupa, Ismiyanto (2009:4) menjelaskan bahwa orientasinya lebih mengarah kepada proses belajar bukan hanya pada hasil karyanya atau yang dikenal dengan pengembangan feeling dan emotion seniman. Hasil karya anak dipandang sebagai hasil dari sebuah proses belajar anak yang bersifat kompleks yang melibatkan pikiran, emosi, dan persepsi anak berdasarkan pengalaman masing-masing. Dalam proses pembelajaran yang terpenting adalah mengupayakan terciptanya situasi dan kondisi bagi kegiatan belajar yang menyangkut ekspresi artistik dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk menemukan sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimentasi dalam belajar. Dengan kata lain memberikan perhatian dan

kesempatan kepada para murid untuk berekspresi, menyalurkan otoaktivitas, berimajinasi, berfantasi yang kesemuanya sangat bermakna bagi pemeliharaan dan pengembangan kreativitas dan produktivitas murid, sehingga tercipta kegiatan belajar kreatif.

Menurut Garha (1980:8) sasaran pokok pendidikan seni rupa ialah membina dan mengembangkan daya cipta anak-anak dengan jalan menyalurkan idenya, imajinasinya, serta fantasinya melalui aktivitas dalam mengungkapkan perasaan dalam bentuk yang kreatif. Ismiyanto (2011:12) menjelaskan bahwa dalam konteks pendidikan seni rupa (SD-SMA) orientasi tujuan pendidikan dapat diarahkan kepada: (a) pemupukan dan pengembangan kreativitas dan sensitivitas, (b) penunjang bagi pembentukan dan pengembangan kepribadian anak secara menyeluruh, (c) pemberian peluang kepada anak untuk berekspresi.

Fungsi dan tujuan pendidikan seni pada hakikatnya terkait erat dengan konsep dan paradigma pendidikan seni. Fungsi pendidikan seni di sekolah ditinjau dari aspek anak adalah (1) sebagai media ekspresi, (2) sebagai media komunikasi, (3) sebagai media pengembangan kreativitas, (4) sebagai media pengembangan sensitivitas, (5) sebagai media pengembangan hobi dan bakat, dan (6) sebagai media rekreasi (Ismiyanto, 2010:23). Jika keenam fungsi tersebut dapat tersalurkan dengan baik maka akan sangat bermanfaat dan berpengaruh positif bagi perkembangan peserta didik baik dalam bidang seni ataupun aktivitas lainnya dari peserta didik.

Dari fungsi-fungsi tersebut dapat dirumuskan tujuan-tujuan pendidikan seni sebagai berikut: (1) mengembangkan kreativitas dan sensitivitas peserta

didik, (2) meningkatkan kapasitas dan kualitas pengetahuan kesenian peserta didik, dan (3) meningkatkan keterampilan peserta didik.

Berdasarkan tujuan pembelajaran seni, sebagai acuan dalam menentukan tujuan pembelajaran seni rupa, peserta didik akan memperoleh beberapa pengalaman belajar meliputi pemahaman atau pengetahuan kesenirupaan, apresiasi seni rupa, dan pengalaman kreatif.

1. Pengetahuan Kesenirupaan

Pengalaman belajar yang bersifat pengetahuan kesenirupaan adalah berkenaan dengan telaah kritis terhadap substansi seni (Syafi'i, 2006:13). Pada lingkup tersebut, pengetahuan mengenai pengenalan berbagai jenis karya seni rupa dan macam-macam media seni rupa.

2. Apresiasi Seni Rupa

Ruang lingkup kegiatan apresiasi berkaitan dengan respon siswa atas karya orang lain. Karya seniman atau karya teman-teman sekelas atau sesekolah dapat dijadikan media pembelajaran apresiasi. (Syafi'i, 2006:13). Kegiatan apresiasi tidak hanya dilakukan ketika proses pembelajaran pameran, akan tetapi dapat dilakukan pada banyak kesempatan.

3. Pengalaman Kreatif

Lingkup pengalaman kreatif berkenaan dengan pembelajaran penciptaan atau pembuatan karya seni rupa secara langsung (Syafi'i, 2006:14). Proses pengalaman kreatif berkaitan dengan penuangan gagasan, pemanfaatan dan penguasaan media, serta penguasaan teknik.

2.4.1 Komponen Pembelajaran Seni Rupa

2.4.1.1 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Syafi'i (2006:31) tujuan pembelajaran atau kompetensi yang diharapkan akan memosisikan pada kemampuan siswa dalam suatu kontinum, dari yang bersifat umum, luas dan sulit mengukurnya, sampai kepada yang khusus, sempit, operasional dan mudah diukur. Smith, Stainley, dan Shores (dalam Ismiyanto, 2008) mengemukakan bahwa dalam penetapan tujuan hendaknya dipertimbangkan kebutuhan dasar anak dan kebutuhan masyarakat serta memperhatikan saran para pakar mata pelajaran.

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran seni rupa, atau yang dikenal dengan kompetensi yang harus dicapai siswa merupakan acuan bagi seorang guru dalam merancang sistem pembelajaran. Tujuan pembelajaran seni rupa terutama lebih mengacu untuk menumbuhkan dan melatih kepekaan siswa untuk diimplementasikan dalam tingkah laku sebagai hasil dari proses pembelajaran seni rupa.

2.4.1.2 Materi Pembelajaran Seni Rupa

Syafi'i (2006:31) menyatakan bahwa materi pelajaran 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.

Materi pembelajaran seni rupa di sekolah mencakupi estetika, praktikum studio, sejarah seni rupa, dan tinjauan atau kritik seni rupa (Salam dalam Syafi'i, 2006:32). Materi estetika dapat berkaitan dengan morfologi seni rupa yang berbicara pada unsur-unsur visual dan penataan sehingga 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 kepada siswa atas karya seni dari waktu ke waktu, sedangkan tinjauan/kritik seni rupa merupakan materi yang memberikan pengalaman belajar apresiasi sekaligus kritis dalam menanggapi karya seni (Syafi'i, 2006:32).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa materi pembelajaran seni rupa adalah sesuatu yang diberikan oleh guru kepada siswa berupa pengetahuan kesenirupaan, proses apresiasi dan pengalaman kreatif sebagai sarana untuk mengembangkan potensi maksimal siswa.

2.4.1.3 Strategi Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Sanjaya (dalam Ismiyanto, 2010:7), strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar dicapai secara efektif dan efisien. Pada hakikatnya strategi pembelajaran mencakupi perencanaan, pemilihan metode, dan penggunaan perangkat kegiatan yang telah direncanakan untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Strategi berkenaan dengan pertanyaan bagaimana pencapaian sasaran pembelajaran tercapai. Pencapaian sasaran atau tujuan pembelajaran sudah barang

tentu memerlukan upaya sistematis. Dalam pelaksanaan pembelajaran, strategi pembelajaran dilakukan dengan mengorganisasikan kelas, materi dan waktu, memilih metode, memanfaatkan media dan sumber belajar (Syafi'i, 2006:33).

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran seni rupa adalah aktivitas guru yang dilakukan dengan cara mengorganisasikan kelas, materi dan waktu, memilih metode, memanfaatkan media dan sumber belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai.

2.4.1.4 Metode Pembelajaran Seni Rupa

Apabila konsep bahwa pembelajaran sebagai sebuah system, metode merupakan subsistem pembelajaran yang ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran tersebut. Menurut Djamarah dan Zain dalam Ismiyanto (2010:16) metode memiliki fungsi atau kedudukan sebagai berikut, (a) sebagai alat motivasi ekstrinsik, (b) sebagai strategi pembelajaran, (c) sebagai alat untuk mencapai tujuan.

Dalam konteks pembelajaran terdapat jenis metode pembelajaran terdapat berbagai macam metode yang diimplementasikan dalam pembelajaran seni rupa, namun guru harus mampu memilih metode berdasarkan strategi dan pendekatan yang digunakan dalam perencanaan pembelajaran serta merta memperhatikan keseluruhan komponen pembelajaran.

Menurut Ismiyanto (2010:19) beberapa metode pembelajara yang dipilhkembangkan dalam pembelajaran seni rupa adalah sebagai berikut:

(1) Metode Ceramah

Metode ceramah menurut Ausebel merupakan metode yang menuntut konsentrasi tinggi pada diri pebelajar, sehingga mampu mengolah informasi lebih baik. Dengan demikian, metode ceramah hakikatnya adalah metode yang lebih tepat untuk penyampaian informasi, aktivitas pebelajar lebih pada aspek kognitif.

(2) Metode Penugasan

Metode penugasan adalah sebuah metode pembelajaran yang lazim digunakan guru untuk menyampaikan tugas yang harus dikerjakan pebelajar.

(3) Metode Diskusi

Metode diskusi merupakan suatu metode pengajaran yang mana guru memberikan suatu persoalan kepada siswa. Metode diskusi digunakan dengan harapan dapat melatih para pebelajar menyampaikan pendapat, mendengarkan, memperhatikan, mengkritisi, dan menghargai pendapat orang lain dalam menyelesaikan masalah.

(4) Metode *Problem Solving*

Metode *problem solving* merupakan metode yang penggunaannya dapat dalam kerja kelompok, individual, maupun klasikal. Dalam implementasi metode *problem solving* dalam pembelajaran seni rupa, pebelajar dituntut untuk menganalisis tema kemudian mensintesis dalam bentuk formula lain, merumuskan bentuk kegiatan prosedur belajar sampai pada perwujudannya.

(5) Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi digunakan oleh guru untuk memberikan motivasi dan penjelasan kepada pebelajar. Dalam pembelajaran praktik seni rupa, metode demonstrasi mutlak harus digunakan oleh guru.

(6) Metode Ekspresi Bebas

Implementasi metode ekspresi bebas dalam pembelajaran seni rupa dapat dikemas dalam pembelajaran bertema. Pembelajaran bertema dapat memberikan keleluasaan kepada pebelajar untuk berekspresi, sekalipun dilingkupi tema-tema tertentu.

2.4.1.5 Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa

Dalam Ismiyanto (2009:28) dikemukakan bahwa pilihan jenis dan penyusunan alat evaluasi harus mempertimbangkan komponen-komponen tujuan pembelajaran, pengorganisasian bahan ajar dan pengorganisasian kegiatan belajar-mengajar juga alokasi waktu yang disediakan.

Aspek taksonomi Bloom dapat digunakan dalam evaluasi pembelajaran seni rupa yang berkaitan dengan pengetahuan (kognitif), apresiatif (afektif), dan produktif (psikomotor). Selaras dengan hal itu, Syafii (2006:35) menyatakan bahwa ketiga aspek tersebut akhirnya yang dijadikan objek sasaran evaluasi hasil pembelajaran seni rupa. Proses kreasi atau produktif berkenaan dengan aspek keterampilan atau proses berkarya seni rupa (Syafii, 2006:36). Berkenaan dengan itu, perilaku siswa pada waktu memproduksi karya seni dan hasil karyanya dapat dijadikan sebagai fokus atau objek amatan dalam evaluasi. Dalam proses produktif ada dua hal yang perlu dievaluasi, yakni aspek proses dan hasil

Berdasarkan penjelasan-penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa evaluasi pembelajaran seni rupa adalah langkah yang diambil oleh guru dalam membuat keputusan tentang tingkat hasil belajar yang dicapai oleh siswa setelah melakukan kegiatan belajar. Dalam proses evaluasi, guru harus mempertimbangkan hal-hal yang sifatnya kognitif, apresiatif, dan kreatif agar hasil evaluasi bersifat objektif.

2.5 Seni Grafis

2.5.1 Pengertian Seni Grafis

Seni grafis atau dalam bahasa Inggris yaitu *graphic arts* berakar dari bahasa latin, *Grpichus* yang berarti ada kaitannya dengan lukisan, gambar atau tulisan; dapat juga berakar dari kata *graphe* yang berarti gambar tulisan; ataupun dari kata *graphein* (Yunani) yang berarti menulis (Rokhmat, 2009:15). Seni grafis menurut Poentadi (dalam Rokhmat, 1999:271) adalah salah satu bentuk karya seni rupa dua dimensi yang diproses dengan teknik cetak. Dalam pengertian umum seni grafis adalah karya seni visual dua dimensi yang diproses dengan teknik cetak. Lebih khusus lagi pengertian seni grafis adalah sinonim dengan cetak-mencetak (Rokhmat, 2009:5).

Menurut fungsinya, karya seni grafis dapat digolongkan ke dalam karya seni rupa murni dan karya seni rupa terapan. Karya seni rupa murni adalah karya seni rupa yang dibuat semata mata untuk memenuhi kebutuhan artistic, sedangkan seni rupa terapan adalah karya seni yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan praktis (Rondhi dan Sumartono, 2002:13). Dalam pembelajaran seni

rupa, materi seni grafis dapat diberikan kepada siswa sebagai proses berekspresi yang hasilnya dapat digolongkan sebagai karya seni rupa murni (hanya media ekspresi) atau karya seni rupa terapan (diterapkan pada benda pakai).

Ciri umum yang membedakan seni grafis dengan cabang seni yang lainnya ialah sifat produktivitasnya, artinya dapat menghasilkan sejumlah karya dengan menggunakan satu klise. Fungsi reproduksi inilah yang merupakan kelebihan seni grafis apabila dibandingkan dengan jenis seni yang lainnya. Tetapi, ada teknik khusus menurut Gilbert dalam Syafi'i (2015:101) yaitu teknik *monoprint*. Teknik tersebut tidak dapat menghasilkan karya yang banyak, akan tetapi satu karya. Teknik *monoprint* menggunakan acuan cetak berupa lembar kaca, logam atau plastic dengan lumuran tinta di atasnya kemudian kertas atau bahan dicetak di terakan di atasnya.

2.5.2 Karakteristik Seni Grafis

Seni grafis sebagai karya seni rupa memiliki karakteristik atau ciri khusus. Ciri khususnya antara lain: a) karena dapat direproduksi, maka karya yang dihasilkan dapat lebih dari satu atau dapat di reproduksi, b) karya seni grafis merupakan hasil karya cetak, bukan hasil karya goresan tangan, c) karya seni grafis ditentukan oleh proses/teknik cetak yang digunakan artinya setiap karya seni grafis memiliki karakter sesuai dengan tekniknya, d) karakter karya seni grafis ditentukan oleh jenis media yang digunakan.

Berdasarkan ciri khusus tersebut, maka dapat dikatakan bahwa karya seni memiliki karakteristik yang berbeda dengan jenis karya lainnya. Dengan segala keunggulan dan karakteristik yang dimilikinya, membuat karya seni grafis sejajar

kedudukannya dengan karya seni lainnya.

2.5.3 Teknik Dasar Seni Grafis

Dalam penerapannya seni grafis seni grafis meliputi semua karya seni dengan gambaran orisinal apapun atau desain yang dibuat oleh seniman untuk direproduksi dengan berbagai proses cetak. Banyak teknik yang digunakan dalam mencipta karya seni grafis, namun semua bersumber teknik dasar. Berdasarkan tekniknya, (Rokhmat,2009) seni grafis dapat dikelompokkan menjadi empat kategori: yakni *relief print*, *intaglio print*, *planography print* dan *stencil print*.

2.5.3.1 Cetak Tinggi (*Relief Print*)

Menurut Tim Abdi Guru (2007:25), cetak tinggi adalah salah satu ragam karya seni grafis yang proses pembuatannya melalui tahapan pembuatan cetakan dari bahan yang dicukil sehingga permukaan menjadi tinggi dan rendah (relief). Bagian yang tinggi ini dilumuri tinta cetak dengan alat rol kemudian dicetak pada lembaran kertas sehingga membentuk gambar sesuai dengan cetakannya. Rokhmat (2009:17) berpendapat, cetak tinggi yang berarti cetak timbul merupakan cetakan yang menggunakan permukaan klisenya tidak rata yaitu tinggi rendah, pada bagian yang tinggi tempat menempelnya tinta dan apabila dicetak bagian tersebut sebagai penghasil gambar. Contoh cetak tinggi yaitu pada pembuatan cap atau stempel. Cetak tinggi dapat dibedakan menjadi tiga kategori menurut cara pembuatan klise di antaranya yaitu cap, cukil dan kolagraf.

2.5.3.2 Cetak Dalam (*Intaglio Print*)

Menurut Tim Abdi Guru (2007:26), cetak dalam adalah ragam seni grafis yang dibuat dengan cetakan dari bahan plat aluminium yang ditoreh dengan alat

tajam sehingga membentuk goresan yang dalam. Tinta kemudian dituangkan pada goresan dalam tersebut dan di atasnya diletakkan kertas yang sudah dibasahi air. Tinta akan melekat pada kertas dan membentuk gambar sesuai dengan cetakan. Rokhmat (2009:17) berpendapat, cetak dalam merupakan cetakan yang permukaan klisenya tidak rata yaitu tinggi rendah, namun pada bagian yang rendah tempat menempel tinta sehingga bila dicetak bagian tersebut sebagai penghasil gambar. Teknik cetak dalam dapat menggunakan bahan aluminium, kertas, dan tinta. Sedangkan alatnya dapat menggunakan paku atau besi runcing.

2.5.3.3 Cetak Datar (*Planography Print*)

Cetak datar adalah keadaan permukaan klise rata atau datar, namun ada bagian yang menolak tinta dan ada bagian yang menerima tinta. Bagian yang menerima tinta sebagai penghasil gambar (Nurokhmat, 2009:20). Pada teknik cetak datar, bagian yang ada gambar dan tidak ada gambar semua sama rata atau tidak ada perbedaan tinggi rendah pada permukaan acuannya. Teknik cetak datar didasari pada sifat kimiawi minyak dan air yang tidak bisa bercampur.

2.5.3.4 Cetak Tembus (*Stencil Print*)

Cetak tembus adalah keadaan permukaan klise berlubang-lubang, dan lubang tersebut merupakan tempat keluar tinta atau cat yang sekaligus sebagai penghasil gambar (Nurokhmat, 2009:20). Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, seni grafis merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan cara cetak mencetak yang memiliki empat macam teknik di antaranya: cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar dan cetak tembus.

Pada cetak tinggi yang keadaan klisenya tinggi rendah, pada bagian yang tinggi tempat menempel tinta. Pada cetak dalam cetakan yang permukaan klisenya tidak rata yaitu tinggi rendah, namun pada bagian yang rendah tempat menempel tinta. Pada cetak datar permukaan klisenya rata atau datar, tetapi ada bagian yang menerima tinta dan ada yang menolak tinta bagian yang menerima tinta yaitu penghasil gambar. Pada cetak tembus keadaan klisenya berlubang-lubang dan lubang tersebut tempat keluar tinta yang sekaligus sebagai penghasil gambar.

2.5.4 Seni Grafis Cetak Tinggi

Cetak tinggi menurut Rokhmat (2009:17) adalah suatu teknik cetak dengan klise yang permukaannya tinggi rendah, dan pada bagian permukaan yang tinggi tempat melekatnya pigmen warna yang sekaligus sebagai penghasil gambar. Proses pembuatan klise bias dicukil atau memanfaatkan penampang tumbuhan yang memiliki tekstur.

Menurut Rokhmat (2009: 19) cetak tinggi dapat dibedakan menjadi tiga kategori menurut cara pembuatan klise di antaranya yaitu:

1. Cap

Artinya menggunakan bahan klise dari alam, misalnya daun, jari (*finger printing*), pelepah pisang dll, karena motifnya sudah ada secara alami, maka tidak lagi mencukil. Teknik cetak tinggi merupakan teknik cetak dengan keadaan permukaan klise tinggi rendah dan permukaan yang tinggi sebagai tempat menempelnya cat atau hasil. Permukaan yang tinggi merupakan bagian positif sebagai penghantar tinta, sedangkan permukaan yang bawah merupakan bagian negatif yaitu bagian yang tidak terkena tinta.

Teknik cap dapat dikembangkan menggunakan media berkarya dengan memanfaatkan tinggi rendah permukaan, selain dari media alami dapat pula menggunakan media sintetik yaitu lembaran karet yang tipis.

2. Cukil Kayu

Artinya pembuatan klise dengan cara bahan atau papan dicukil atau ditoreh. Cukil menurut Rokhmat (2009:18) artinya pembuatan klisenya dengan cara dicukil atau ditoreh. *Wood block print* (cukil kayu) apabila dilihat berdasarkan alat yang digunakan dan cara penorehannya dapat digolongkan menjadi dua cara penorehannya dapat digolongkan menjadi dua kategori (Rokhmat, 2009:18), yaitu : *woodcut* dan *woodengraving*.

3. Kolagraf

Artinya pembuatan klise dengan cara ditempel pada bidang klise. Bahan yang digunakan beraneka ragam jenisnya, yang penting tinggi rendahnya bahan tersebut harus disesuaikan. Kolagraf atau kolase menurut Rokhmat (2009:19) artinya dalam pembuatan klise dengan cara menempelkan berbagai macam bahan pada bidang klise. Bahan yang digunakan beranekaragam jenisnya, yang penting diperhatikan dalam pembuatan klise bahan-bahan tersebut memiliki tinggi rendah atau ketebalan yang tidak jauh berbeda.

Contohnya yaitu bahan yang bertekstur yang telah dikomposisikan sedemikian rupa pada bidang datar dan dibentuk sesuai dengan kreativitas masing-masing individu. Alat yang dibutuhkan dalam teknik kolagraf adalah rol, gunting, pisau, dan double tapes. Sedangkan bahan yang dapat digunakan dalam teknik kolase seperti bahan-bahan bekas yang dapat dimanfaatkan dan

dapat menghasilkan tekstur yang menarik seperti potongan tali tambang, potongan lidi, potongan kardus, kertas gambar dan cat.

2.5.5 Prosedur Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Bahan Alam

Unsur – unsur dalam proses cetak tinggi dengan bahan alam meliputi:

a. *Master image* atau klise

Klise terbuat dari bahan tertentu yaitu menyesuaikan teknik cetak yang digunakan. Bahan klise antara lain bahan alam dengan bentuk alami misalnya daun-daun, potongan pelepah pisang, batang daun talas, daun papaya, potongan bawang, belimbing dan sebagainya. Bahan klise bahan alami dengan bentuk buatan memanfaatkan permukaan kayu, umbi-umbian, dan sebagainya.

b. *Printed image* / Bahan yang dicetak

Bahan yang dicetak meliputi; kertas gambar, tekstil dan sebagainya.

c. Medium / bahan pewarna

Sedangkan bahan pewarna dapat menggunakan tinta, cat atau bahan pewarna lain. Pada pembelajaran seni grafis cetak tinggi menggunakan pewarna makanan yang berupa cair atau bubuk. Keduanya diencerkan hingga memiliki keenceran tertentu.

d. Peralatan dan perlengkapan

Peralatan dan perlengkapan yang digunakan dalam proses penciptaan seni grafis sangat beragam bergantung pada teknik cetak yang akan digunakan.

Peralatan untuk seni grafis cetak tinggi dengan bahan alam yaitu *cutter*/pisau untuk memotong batang, gelas untuk mengencerkan pewarna

makanan, lipatan kain untuk bantal cap.

2.6 Ragam Hias sebagai Tema Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi

Ornamen atau ragam hias adalah pola hias yang dibuat dengan digambar, dipahat, dan dicetak, untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Ornamen juga dapat digunakan untuk menyertai bidang gambar (lukisan atau jenis karya lainnya) sebagai bagian dari struktur yang ada didalam karya seni tersebut. Ornamen tidak hanya dimanfaatkan untuk menghias suatu benda/produk fungsional tapi juga sebagai elemen penting dalam karya seni (lukisan, patung, grafis), sedangkan teknik visualisasinya tidak hanya digambar seperti yang kita kenal selama ini, tapi juga dipahat, dan dicetak.

Seni grafis dibelajarkan di pendidikan dasar dan menengah bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa di bidang seni. Melalui pendidikan seni khususnya seni grafis sebagai media ekspresi dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan. Di samping itu, mengenalkan kepada siswa bahwa kegiatan penciptaan sebuah karya seni dapat dilakukan dengan teknik grafis atau cetak. Siswa dihadapkan pada persoalan bereksperimen dan eksplorasi melalui penggunaan bahan, alat, dan teknik untuk menghasilkan karya seni rupa sebagaimana diharapkan dalam tujuan pembelajaran. Proses seni grafis prinsipnya adalah menerakan acuan cetak pada permukaan.

Sudarmaji dalam Ismiyanto (2007:2), mengemukakan beberapa pengalaman yang memacu kreativitas peserta didik dalam berkarya seni rupa

misalnya menggambar, melukis, mematung, membatik dan seterusnya; sebagai proses berekspresi dengan media garis, bidang dan warna. Dari berbagai pengalaman kreatif dalam pembelajaran seni rupa memanfaatkan garis, bidang dan warna, salah satu pengalaman berkarya seni yang dapat melatih kreativitas siswa adalah proses berekspresi melalui seni grafis.

Sesuai kurikulum KTSP, satu Kompetensi Dasar (KD) dari Standar Kompetensi (SK), mengekspresikan diri melalui karya seni rupa adalah Mengekspresikan Diri melalui Karya Seni Grafis. Berkarya seni grafis dapat dilakukan dengan cara yang sederhana hingga kompleks, baik dari segi media cetak maupun cara mencetaknya.

Karya seni grafis cetak tinggi memerlukan alat, bahan dan teknik yang dapat dipakai sebagai medium ekspresi. Menurut Rondhi (2002:25) alat adalah perkakas untuk mengerjakan sesuatu yaitu material. Alat dalam berkarya seni grafis cetak tinggi adalah *cutter/* pisau, tempat pengencer pewarna dan lipatan kain. Menurut Rondhi (2002:25) bahan adalah material yang diolah atau diubah sehingga menjadi barang yang kemudian disebut karya seni. Bahan berkarya seni grafis cetak tinggi yaitu bahan alam dan sumbu/tereskertas. Bahan alam yang digunakan pada pembelajaran seni grafis cetak tinggi yaitu pelepah pisang, batang daun talas, penampang kentang, wortel dan tumbuh-tumbuhan yang memiliki tekstur menarik.

Motif-motif ragam hias dapat dibentuk dari bentuk alami dan bentuk buatan. Bentuk buatan memanfaatkan bahan yang mudah dibentuk bagian permukaan yang akan diterakan. Bentuk buatan dibentuk dari bahan alam seperti

wortel dan kentang dapat dibentuk dengan menggunakan pisau/*cutter* dengan cara dicukil, dipotong atau diukir sesuai dengan kreativitas siswa. Siswa dapat berkreasi dengan bentuk buatan untuk menciptakan motif-motif ragam hias.

Ada pula motif-motif yang dibuat dari bentuk alami tanpa membuat bentuk cetakan, secara alami memanfaatkan penampang dari bahan alam seperti pelepah pisang, batang daun talas, batang daun papaya, dedaunan dan tumbuhan yang memiliki tekstur menarik. Kedua bentuk tersebut, bentuk alami dan buatan, dikomposisikan sehingga membentuk motif ragam hias. Motif-motif yang sudah dibentuk, disusun secara berulang sehingga terbentuk pola ragam hias.

Teknik yang digunakan pada pembelajaran seni grafis yaitu teknik cap. Teknik cap merupakan teknik yang sederhana tetapi membutuhkan kesabaran dan ketelatenan. Ragam hias menjadi tema pembelajaran seni grafis cetak tinggi memberikan siswa tantangan dalam mengkreasikan bentuk-bentuk membuat motif ragam hias.

Prosedur pembuatan karya seni cetak tinggi menggunakan bahan-bahan klise dari alam yaitu pertama menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan. Setelah itu, ambil pelepah pisang yang telah dipotong dan mendapatkan tekstur yang diinginkan untuk dicapkan dengan tinta yang sebelumnya telah disiapkan pada lipatan kain sebagai bantalan stempel, kemudian diterakan pada kertas dan dikomposisikan sesuai pola yang diinginkan.

Pembuatan karya seni grafis dengan tema ragam hias memperhatikan prinsip-prinsip komposisi yaitu kesatuan (*unity*), keserasian (*harmony*), irama

(*rhythm*), dominasi (*domination*), keseimbangan (*balance*), dan kesebandingan (*proportion*).



BAB 5

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pertama, pelaksanaan pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan tema ragam hias pada kelas VIII SMP Negeri 1 Bergas berjalan lancar. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan tiga kali pertemuan, melalui tahap pendahuluan, inti, dan penutup. Namun demikian, perlu adanya suatu upaya pembelajaran yang lebih baik lagi di masa yang akan datang. Pada tahap perencanaan guru membuat rencana pelaksanaan pembelajaran terlebih dahulu. RPP dibuat berdasarkan silabus yang mengacu pada SK-KD. RPP terdiri dari standar kompetensi, kompetensi dasar, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, materi pokok, strategi dan metode pembelajaran, kegiatan belajar mengajar, sumber dan media belajar, serta evaluasi pembelajaran. Dalam pembelajaran, siswa menunjukkan antusiasme dan ketertarikan karena mencoba pembelajaran seni grafis cetak tinggi.

Paradigma yang digunakan yaitu *CTL (Contextual Teaching and Learning)* dengan metode ceramah, penugasan, demonstrasi, dan tanya jawab. Ceramah digunakan guru untuk menyampaikan materi. Tanya jawab dilakukan

saat penyampaian materi, akhir penyampaian materi, dan kegiatan penutup pada kegiatan belajar mengajar. Metode tanya jawab digunakan untuk mengukur kemampuan siswa. Metode tanya jawab sangat efektif karena dapat membuat siswa yang belum paham menjadi paham dan siswa yang sudah paham menjadi lebih paham. Metode demonstrasi digunakan supaya siswa melihat secara langsung mengenai media dan langkah-langkah berkarya seni grafis.

Kedua, hasil pembelajaran seni grafis cetak tinggi, siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Bergas dapat mengaplikasikan pemahaman materi yang dijelaskan guru dalam proses berkarya dan mampu menciptakan karya seni grafis cetak tinggi. Dari karya seni grafis cetak tinggi kelas VIII SMP Negeri 1 Bergas diperoleh rata-rata 85,6. Karya dengan kategori baik diperoleh 6 siswa dan kategori cukup berjumlah 14 siswa, sedangkan kategori cukup diperoleh 13 siswa. Karya terbaik di koleksi guru untuk media pembelajaran dan di pameran di ruang seni rupa. Aspek penilaian dari pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan alam meliputi empat aspek yaitu ide, teknik, kreativitas dan kerapian. Pada analisis karya yang dilakukan peneliti, adanya upaya siswa dalam menyesuaikan tema dan memenuhi prinsip-prinsip komposisi.

Ketiga, determinan pembelajaran berasal dari faktor internal dan faktor eksternal yang dapat mendukung maupun menghambat pembelajaran seni grafis cetak tinggi kelas VIII SMP Negeri 1 Bergas. Faktor pendukung pembelajaran internal yaitu siswa memiliki minat, sikap dan motivasi mempelajari seni grafis cetak tinggi. Faktor eksternal, guru membuat program pembelajaran sebelum mengajar, guru menguasai materi, serta mengkombinasikan metode pembelajaran.

Hubungan baik antar teman sekelas telah terbina. Kondisi udara yang cukup baik, suasana yang sejuk dan tenang. Sedangkan faktor yang menghambat yaitu siswa kurang memiliki minat dalam mempelajari seni grafis dan guru dalam menyampaikan materi terlalu cepat.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian, saran yang dikemukakan sebagai berikut

1. Bagi siswa untuk membuat hasil cap yang baik dalam pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan alam sebaiknya klise yang digunakan tidak dicapkan berkali-kali karena warna yang dihasilkan akan menjadi pudar. Disarankan, setelah mencapkan klise bahan alam pada lipatan kain yang sudah diolesi warna, mencapkan pada kertas untuk membuat motif cukup satu hingga dua kali cap. Agar dapat menguasai teknik cap dengan baik, siswa haruslah sabar dan telaten dalam membuat karya seni grafis teknik cap dengan bahan alam.
2. Bagi guru teknik cap merupakan teknik cetak tinggi seni grafis sederhana yang dapat dibelajarkan pada siswa SMP tanpa membutuhkan waktu yang lama. Media yang digunakan mudah didapatkan dan tidak memakan biaya yang mahal. Pemberian tema ragam hias pada pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan alam agar siswa mampu mengkombinasikan hasil cap bentuk alami maupun bentuk buatan dalam membentuk motif ragam hias. Kemampuan mengkreasi bentuk alami dan bentuk buatan dari bahan alam menjadi

tantangan tersendiri bagi siswa dalam menciptakan motif dan pola ragam hias. Selain hal tersebut, siswa dapat mengenal dan mengingat kembali materi tentang ragam hias.

3. Pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan bahan alam menggunakan tema ragam hias yang dapat diberikan disekolah tidak hanya motif flora saja tetapi juga motif fauna, benda alam atau geometris. Sehingga hasil karya siswa akan lebih beragam dan masing-masing siswa dapat membuat motif ragam hias sesuai yang diinginkan.
4. Pembelajaran seni grafis yang berlangsung di SMP Negeri 1 Bergas terlihat bahwa hanya mengajarkan satu teknik saja yaitu teknik cap. Untuk itu, guru setidaknya perlu memberikan pengetahuan mengenai beberapa teknik pembuatan grafis lagi seperti teknik kolagraf dan cukil. Hal itu setidaknya akan menjadi bekal pengetahuan penting bagi mereka walaupun tidak dipraktikkan secara langsung.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 1999. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Baharudin, H. Wahyuni. 2008. *Teori belajar dan pembelajaran*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Dimiyati, dan Mujiono. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : Rineka Cipta.
- Djamarah, dan Zain. 2006. *Strategi belajar Mengajar*. Jakarta : Rineka Cipta
- Hamalik, Oemar. 2007. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta : PT Bumi Aksara.
- Ibrahim. R, dan Nana Syaodih. S . 2003. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Ismiyanto, Pc. 2010. *Strategi dan Model Pembelajaran Seni*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- _____.2008. *Kurikulum dan Buku Teks Seni Rupa : Materi Kuliah*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- _____.2009. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang : UNNES
- Kartika, Dharsono Sony. 2007. *Kritik Seni*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Margono, Tri Edi dan Abdul Aziz. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Jakarta: CV Putra Nugraha.
- Moleong, Lexy J. 2011. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Nisa, Khoirun dan Hakim, M. Lutfil. 2011. *Teori Belajar dan Pembelajaran – Konsep Belajar dan Pembelajaran*. <http://blog.uin-malang.ac.id/uchielblog/2011/04/07/teori-belajar-dan-pembelajaran-konsep-belajar-dan-pembelajaran/> (29 Januari 2016)
- Nur'aini. 2008. *Perencanaan pembelajaran*. Yogyakarta: Cipta Media
- Riafi RC, Achmad dan Chatharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rokhmat, Nur. 2009. *Silabus & RPP Handout Media Pembelajaran Mata Kuliah Seni Grafis 1*. Bahan Ajar Tertulis. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.

- Rondhi, Mohamad. dan Anton Sumartono. *“Tinjauan Seni Rupa I”*. Hand Out Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES .Semarang : Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Rohidi,T.R. 2013..*Seni sebagai Sarana Pendidikan Kebudayaan: Upaya Menjadi “Indonesia Baru”*. Makalah disajikan dalam Seminar Nasional Pendidikan Seni “Paradigma Pendidikan Seni: Telaah Filosofis, Ideologis, dan Praktis” Semarang,23 Oktober.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdj .2010. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran
- Sobandi, Bandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Bandung: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sugandi,Achmad.2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang : UPT UNNES PRESS
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta,CV.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang : Dahara Prize.
- _____. 2002. *Nirmana I : Paparan Perkuliahan Mahasiswa*. UNNES
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Suyatno.2004. *Teknik Pembelajaran Bahasa dan Sastra*. Surabaya: SIC
- Syafi’i, 2006. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang : UNNES.
- Syah, Muhibbin. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*.Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Tim Abdi Guru. 2007. *Seni Budaya SMP Kelas VIII*. Demak: Erlangga.
- Toekio, Soegeng. 2000. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung : Angkasa.

<http://gusmoel.blogspot.id/Ornamen> , tanggal 30 Juli 2016, pukul 16.40