



**PEMANFAATAN *PAPER TUBE*  
SEBAGAI MEDIA BERKARYA GAMBAR RAGAM HIAS  
PADA KELAS VIII A SMP NEGERI 1 SUKOLILO PATI**

Skripsi  
disusun sebagai salah satu syarat  
untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
Seni Rupa

oleh  
Novia Puri Wahyu Kemuning  
2401412048  
UNNES  
Program Studi 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 : Kamis  
Tanggal : 16 Februari 2017

**Panitia Ujian Skripsi**

Ketua,

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

Sekretaris,

Rahina Nugrahani, S.Sn., M.Ds.  
(198302272006042001)

Penguji I

Dr. Triyanto, M.A.  
(195701031983031003)

Dosen Pembimbing II/ Penguji II

Drs. PC. S. Istiyanto, M. Pd.  
(195312021986011001)

Dosen Pembimbing III/ Penguji III

Drs. Syaffi, M.Pd.  
(NIP. 195908231985031001)

Mengetahui,  
Dekan FBS UNNES

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



**PERNYATAAN**

Dengan ini saya :

Nama : Novia Puri Wahyu Kemuning

NIM : 2401412048

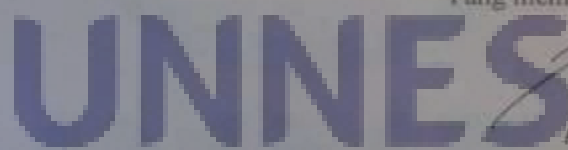
Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

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

Semarang, Februari 2017

Yang membuat pernyataan

The logo of Universitas Negeri Semarang (UNNES) is displayed in a large, bold, blue font. It features the acronym 'UNNES' with a stylized flame or sunburst graphic behind the letters.

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

Novia Puri Wahyu Kemuning

NIM 2401412048

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### Motto

“Harus punya impian, berani, kemudian wujudkan”.

(Novia Puri Wahyu Kemuning.2017)



### PERSEMBAHAN:

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Bapak dan Ibu saya, Bapak Ratno dan Ibu

Kamiyatun yang selalu berdoa, mendukung,

dan memberikan kasih sayangnya untuk

saya.

## PRAKATA

*Alhamdulillah*, segala puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT karena atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “**Pemanfaatan Paper Tube sebagai Media Berkarya Gambar Ragam Hias pada Kelas VIII A SMP Negeri 1 Sukolilo Pati**”.

Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini banyak hambatan dan kesulitan yang penulis temui. Namun berkat bantuan dan bimbingan berbagai pihak akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu pada kesempatan ini penulis menyampaikan terimakasih kepada:

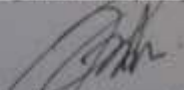
1. Drs. Syafii, M.Pd. (Dosen Pembimbing 1) dan Drs. PC. S. Ismiyanto, M.Pd (Dosen Pembimbing 2) yang dengan tulus dan sabar memberikan bimbingan, petunjuk, dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah mempermudah perkuliahan dengan menyediakan sarana dan prasarana perkuliahan.
3. Prof. Dr. Agus Nuryatin, M.Hum., Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan pada proses perizinan penelitian.
4. Drs. Syakir Muharrar, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu dalam kelancaran administrasi.
5. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yang telah mendidik dan memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.

6. Drs. H. Yusuf, M.Ag., Kepala SMP Negeri 1 Sukolilo Kabupaten Pati yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian di sekolah.
7. Ratno, S.Pd., Guru Seni Budaya (Seni Rupa) SMP Negeri 1 Sukolilo Kabupaten Pati yang telah membantu dalam pelaksanaan penelitian.
8. Kedua orang tua saya Bapak Ratno dan Ibu Kamiyatun, serta adikku Septya Hanung Pramudya yang dengan sabar selalu mendoakan, memberikan semangat, dukungan, dan tidak berhenti mengingatkan untuk selalu menjaga kesehatan.
9. Debby Megayani, Lutfiana Endah Wati, Hanny Hutri, Andaru Akrom Eka Putri, Unik Setyarum, Novita Lestari, Ratna Purwi A, Rien Ardingrum, Shela Silviana Augi, dan teman-teman kos Bu Ajeng yang selalu memberikan semangat dan motivasi.
10. Teman-teman Mahasiswa Jurusan Seni Rupa S1 Universitas Negeri Semarang, atas segala bantuan dan kerjasamanya selama menempuh studi.
11. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu.

Akhirnya, dengan tulus dan penuh rasa syukur penulis panjatkan doa semoga Allah SWT memberikan balasan berupa rahmat dan karunia bagi Bapak, Ibu, dan Saudara. Penulis berharap semoga karya tulis ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca.

UNNES  
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG  
Semarang, Februari 2017

Yang membuat pernyataan

  
Nova Puri Wahyu Kemuning

## ABSTRAK

Puri Wahyu Kemuning, Novia. 2017. "Pemanfaatan *Paper Tube* Sebagai Media Berkarya Gambar Ragam Hias pada Kelas VIII A SMP Negeri 1 Sukolilo Pati". *Skripsi*, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Drs. Syafii, M.Pd., Drs. PC. S. Ismiyanto, M.Pd., i-xiv, 230 hal.

Kata kunci: Pemanfaatan, *Paper Tube*, Gambar Ragam Hias

Tujuan penelitian adalah mengkaji masalah proses serta hasil pemanfaatan *paper tube* sebagai media berkarya dalam pembelajaran gambar ragam hias di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Sukolilo Pati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif, yang berlokasi di SMP Negeri 1 Sukolilo Pati dengan subjek penelitian siswa Kelas VIII A. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data dilakukan dengan analisis kualitatif yaitu melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan. Selain itu dilakukan pula dengan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Proses pemanfaatan *paper tube* sebagai media berkarya dalam pembelajaran gambar ragam hias di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Sukolilo pada tahap perencanaan berupa pembuatan RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) dengan tujuan pembelajaran siswa mampu berkarya gambar ragam hias pada *paper tube*. Materi pembelajaran adalah memanfaatkan *paper tube* sebagai media berkarya gambar ragam hias. Metode yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, dan penugasan. Tahap pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan penyampaian materi dan membimbing siswa dalam berkarya melalui kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Tahap evaluasi dilakukan dengan menggunakan bentuk uji praktik, sedangkan penilaian yang diberikan ditentukan oleh hasil penggabungan dari guru dan peneliti. (2) Hasil karya dengan memanfaatkan *paper tube* sebagai media berkarya gambar ragam hias siswa Kelas VIII A memiliki rata-rata nilai 80,7 dengan kategori cukup. Siswa yang memiliki nilai di atas KKM sejumlah 24 siswa, sedangkan siswa yang memiliki nilai di bawah KKM sejumlah lima siswa. Saran yang direkomendasikan bagi kepala sekolah yaitu perlu memperhatikan fasilitas mata pelajaran seni rupa terutama untuk pembangunan ruang *gallery art*. Bagi guru, perlu memperhatikan dengan teliti dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), baik dalam segi penulisan maupun penyusunan.

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PENGESAHAN KELULUSAN .....	ii
PERNYATAAN .....	iii
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	iv
PRAKATA .....	v
ABSTRAK .....	vii
DAFTAR ISI .....	viii
DAFTAR TABEL .....	xi
DAFTAR GAMBAR .....	xii
DAFTAR LAMPIRAN .....	xiv
<b>BAB 1      PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Tujuan Penelitian .....	4
1.4 Manfaat Penelitian .....	5
1.5 Sistematika Penulisan .....	6
<b>BAB 2      LANDASAN TEORI</b>	
2.1 Pengertian Pembelajaran dan Pembelajaran Seni Rupa ....	7
2.1.1 Pengertian Pembelajaran .....	7
2.1.2 Komponen-komponen Pembelajaran .....	9
2.1.3 Pembelajaran Seni Rupa .....	14
2.2 <i>Paper Tube</i> sebagai Media Berkarya .....	17
2.2.1 Pengertian <i>Paper Tube</i> .....	17
2.2.2 Media Berkarya .....	19
2.2.2.1 Pengertian Bahan .....	20
2.2.2.2 Pengertian Alat .....	22
2.2.2.3 Pengertian Teknik .....	23
2.3 Menggambar Ragam Hias .....	24
2.3.1 Pengertian Menggambar .....	24



2.3.2 Ragam Hias .....	26
2.3.2.1 Pengertian Ragam Hias .....	26
2.3.2.2 Jenis Motif Ragam Hias .....	28
2.3.2.3 Pola Ragam Hias .....	29
2.4 Kriteria Penilaian Gambar Ragam Hias pada Paper Tube	30
2.4.1 Kreativitas .....	31
2.4.2 Penguasaan Teknik .....	34
2.4.3 Estetika Visual .....	36
<b>BAB 3</b> <b>METODE PENELITIAN</b>	
3.1 Pendekatan Penelitian .....	44
3.2 Lokasi dan sasaran Penelitian .....	44
3.3 Subyek Penelitian .....	45
3.4 Teknik Pengumpulan Data .....	45
3.4.1 Observasi .....	46
3.4.2 Wawancara .....	48
3.4.3 Dokumentasi .....	49
3.5 Teknik Analisis Data .....	49
3.5.1 Analisis Kualitatif .....	50
3.5.2 Analisis Kuantitatif .....	52
<b>BAB 4</b> <b>HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	55
4.1.1 Kondisi Fisik SMP Negeri 1 Sukolilo .....	55
4.1.2 Fasilitas Penunjang Pembelajaran .....	61
4.1.3 Keadaan Guru dan Tenaga Kependidikan .....	68
4.1.4 Keadaan Siswa dan Prestasi Siswa .....	73
4.1.5 Kegiatan Kurikuler .....	79
4.1.6 Interaksi Sosial Warga SMP Negeri 1 Sukolilo ....	84
4.1.7 Profil Guru Seni Rupa .....	88
4.1.8 Keadaan Siswa Kelas VIII A .....	90
4.2 Pembelajaran Seni Rupa Secara Umum di SMP Negeri 1 Sukolilo .....	92

4.3 Proses Pemanfaatan <i>Paper Tube</i> sebagai Media Berkarya dalam Pembelajaran Berkarya Gambar Ragam Hias pada Kelas VIII A .....	101
4.4 Hasil Karya Siswa Kelas VIII A dalam Berkarya Gambar Ragam Hias pada <i>Paper Tube</i> .....	139
4.4.1 Evaluasi Hasil Karya Gambar Ragam Hias pada <i>Paper Tube</i> .....	141
4.4.2 Analisis Karya Gambar Ragam Hias pada <i>Paper Tube</i> .....	160
<b>BAB 5</b> <b>PENUTUP</b>	
5.1 Simpulan .....	192
5.2 Saran .....	194
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	196
<b>LAMPIRAN</b> .....	199

## DAFTAR TABEL

		Halaman
Tabel 1.	Aspek penilaian karya gambar ragam hias pada <i>Paper Tube</i> dari guru dan peneliti .....	53
Tabel 2.	Pedoman Rentangan Nilai Karya Gambar Ragam Hias pada Paper Tube .....	54
Tabel 3.	Bangunan Operasional SMP Negeri 1 Sukolilo Tahun Pelajaran 2015/2016 .....	62
Tabel 4.	Jumlah Guru Berdasarkan Masa Kerjanya .....	69
Tabel 5.	Daftar Tenaga Kependidikan Berdasarkan Masa Kerja ....	72
Tabel 6.	Jumlah Siswa SMP Negeri 1 Sukolilo selama tiga tahun terakhir (2013-2016) .....	74
Tabel 7.	Prestasi Akademik dan Non Akademik Siswa SMP Negeri 1 Sukolilo Tahun Pelajaran 2015/2016 .....	76
Tabel 8.	Daftar Kegiatan Ektrakurikuler SMP Negeri 1 Sukolilo...	83
Tabel 9.	Hasil Berkarya Gambar Ragam Hias pada Paper Tube Berdasarkan Evaluasi Guru .....	141
Tabel 10.	Hasil Berkarya Gambar Ragam Hias pada Paper Tube Berdasarkan Evaluasi Guru .....	143
Tabel 11.	Hasil Berkarya Gambar Ragam Hias pada Paper Tube Berdasarkan Evaluasi Guru dan Peneliti .....	145
Tabel 12.	Hasil dan Deskripsi Karya Gambar Ragam Hias pada Paper Tube Siswa .....	147

## DAFTAR GAMBAR

		Halaman
Gambar 1.	<i>Paper Tube</i> Spiral .....	19
Gambar 2.	<i>Paper Tube Packaging</i> .....	19
Gambar 3.	Gapura SMP N 1 Sukolilo .....	55
Gambar 4.	Denah Lokasi SMP Negeri 1 Sukolilo .....	56
Gambar 5.	Peta Kabupaten Pati dalam Peta Jawa Tengah .....	57
Gambar 6.	Peta Kabupaten Pati .....	58
Gambar 7.	Pos Satpam, Taman utama, Tempat Parkir Motor Guru, <i>green house</i> .....	59
Gambar 8.	<i>Site Plan</i> SMP Negeri 1 Sukolilo .....	60
Gambar 9.	Ruang Kepala SMP Negeri 1 Sukolilo .....	64
Gambar 10.	Ruang Guru .....	65
Gambar 11.	Ruang Kelas VIII A .....	67
Gambar 12.	Ruang Seni Rupa .....	68
Gambar 13.	Siswa yang Berhasil Meraih Prestasi Tahun Pelajaran 2015/2016 .....	78
Gambar 14.	Piala yang dimiliki SMP Negeri 1 Sukolilo .....	79
Gambar 15.	Hasil karya seni kriya siswa .....	100
Gambar 16.	<i>Paper Tube</i> , cat poster, Lakban dan Lem Kayu kuas, <i>cutter</i> , sterofom, dan kertas semen .....	105
Gambar 17.	Lakban dan Lem Kayu .....	105
Gambar 18.	Gambar potongan <i>Paper Tube</i> .....	106
Gambar 19.	Aktivitas guru saat kegiatan awal pembelajaran .....	107
Gambar 20.	Aktivitas guru saat menunjukkan contoh karya .....	110
Gambar 21.	Demonstrasi guru dalam menjelaskan teknik pewarnaan .....	112
Gambar 22.	Aktivitas guru ketika pengulangan materi dengan melakukan tanya jawab kepada siswa .....	115
Gambar 23.	Aktivitas siswa sedang merangkai bagian tutup .....	118
Gambar 24.	Aktivitas siswa sedang memasukkan potongan sterofom .....	119

Gambar 25.	Aktivitas siswa sedang menempelkan kertas semen pada <i>Paper Tube</i> .....	119
Gambar 26.	Aktivitas siswa sedang menjemur <i>Paper Tube</i> .....	120
Gambar 27.	Gambar siswa sedang menghaluskan permukaan <i>Paper Tube</i> dengan amplas .....	121
Gambar 28.	Aktivitas siswa sedang melakukan teknik pewarnaan.....	125
Gambar 29.	Aktivitas siswa sedang melakukan teknik pewarnaan..	126
Gambar 30.	Aktivitas siswa sedang melakukan teknik pewarnaan...	127
Gambar 31.	Aktivitas siswa sedang menggambar ragam hias menggunakan kuas .....	132
Gambar 32.	Aktivitas siswa sedang menggambar ragam hias menggunakan <i>correction pen</i> .....	132
Gambar 33.	Proses Penilaian .....	133
Gambar 34.	Hasil Karya Siswa Kelas VIII A .....	134
Gambar 35.	Hasil Karya Gambar Ragam Hias pada <i>Paper Tube</i> Kategori Sangat Baik .....	161
Gambar 36.	Analisis Gambar Visual Kategori Sangat Baik .....	165
Gambar 37.	Hasil Karya Gambar Ragam Hias pada <i>Paper Tube</i> Kategori Baik 1 .....	166
Gambar 38.	Analisis Gambar Visual Kategori Baik 1 .....	171
Gambar 39.	Hasil Karya Gambar Ragam Hias pada <i>Paper Tube</i> Kategori Baik 2 .....	171
Gambar 40.	Analisis Gambar Visual Kategori Baik 2 .....	176
Gambar 41.	Hasil Karya Gambar Ragam Hias pada <i>Paper Tube</i> Kategori Cukup 1 .....	177
Gambar 42.	Analisis Gambar Visual Kategori Cukup 1 .....	181
Gambar 43.	Hasil Karya Gambar Ragam Hias pada <i>Paper Tube</i> Kategori Cukup 2 .....	182
Gambar 44.	Analisis Gambar Visual Kategori Cukup 2 .....	186
Gambar 45.	Hasil Karya Gambar Ragam Hias pada <i>Paper Tube</i> Kategori Kurang .....	187
Gambar 46.	Analisis Gambar Visual Kategori Kurang .....	191

## DAFTAR LAMPIRAN

		Halaman
Lampiran 1	Surat Keputusan Penetapan Dosen Pembimbing .....	199
Lampiran 2	Surat Keterangan Penelitian dari Sekolah .....	200
Lampiran 3	Pedoman Pengembangan Instrumen (Pedoman Pengamatan) .....	201
Lampiran 4	Pedoman Pengembangan Instrumen (Pedoman Wawancara) .....	206
Lampiran 5	Pedoman Pengembangan Instrumen (Pedoman Dokumentasi) .....	209
Lampiran 6	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	211
Lampiran 7	Salah Satu Halaman Majalah MERSIS SMP Negeri 1 Sukolil .....	215
Lampiran 8	Hasil Karya Siswa Kelas VIII A .....	216
Lampiran 9	Biodata Diri .....	230

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang**

Seni merupakan unsur yang penting dalam kehidupan sehari-hari. Selain itu, melestarikan budaya tradisi juga menjadi salah satu tugas lembaga pendidikan yaitu melalui pendidikan seni di sekolah, namun mata pelajaran seni budaya di sekolah banyak dipandang sepele oleh orang bahkan dianggap tidak penting dan kurang bermanfaat dalam menunjang akademik siswa, padahal mata pelajaran seni budaya di sekolah sangatlah penting sebagai media atau alat untuk mengembangkan potensi dan motivasi siswa dalam berkreaitivitas. Sangat disayangkan apabila guru masih mengelompokkan mata pelajaran seni sebagai kelompok mata pelajaran tambahan, karena kenyataannya konsep pembelajaran seni masuk dalam skema kurikulum mata pelajaran umum yang penting sebagai penyeimbang otak kanan dan kiri (Syafii: 1992).

Pembelajaran seni rupa tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk melatih anak agar mampu menguasai proses dan teknik berkarya seni, namun melalui proses ini juga pembelajaran seni rupa dapat difungsikan sebagai alat pendidikan dalam mengembangkan potensi siswa secara optimal. Melalui pendidikan seni disekolah diharapkan dapat membantu perkembangan psikomotorik siswa. Khususnya bagi generasi muda, diharapkan dapat menumbuhkan sikap apresiatif terhadap segala sesuatu mengenai seni dan budaya Indonesia. Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk meluruskan pemahaman yang kurang tepat terhadap

pembelajaran seni di sekolah. Hal yang perlu dilakukan salah satunya yaitu melakukan pembelajaran seni di kelas dengan menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, memilih tema yang menarik, menggunakan media yang kreatif dalam berkarya, sehingga memacu antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran seni di kelas (Ismiyanto:2010).

Pembelajaran seni rupa pada umumnya terdiri dari pembelajaran kreasi dan pembelajaran apresiasi. Berdasarkan data yang ditemukan oleh peneliti dari majalah MERSIS (Media Restorasi Sekolah) SMP Negeri 1 Sukolilo pada edisi tahun 2014, pembelajaran kreasi yang dilakukan khususnya dalam pembelajaran berkarya seni lukis/gambar, terdapat pembelajaran dengan memanfaatkan *paper tube* sebagai media berkarya. Dilihat dari produk hasil karya siswa yang terdapat pada majalah MERSIS tersebut, tema yang dipilih dalam pembelajaran berkarya seni lukis/gambar pada *paper tube* adalah ragam hias. Hal ini terlihat jelas dari objek gambar yang terdapat pada hasil karya siswa. Selain itu, karena sudah dipublikasi melalui majalah maka dapat dikatakan pembelajaran ini merupakan salah satu pembelajaran yang diunggulkan di sekolah tersebut.

Sesuai dengan hakikat pembelajaran seni tentang pemanfaatan limbah atau barang bekas, alasan guru memilih *paper tube* selain untuk mengurangi limbah dan mudah didapatkan, *paper tube* yang telah menjadi hasil karya gambar ragam hias pada *paper tube* ini akan dimanfaatkan sebagai tempat untuk menyimpan kertas gambar. Berangkat dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut mengenai pembelajaran berkarya gambar ragam hias pada *paper tube*.



*Paper tube* ini merupakan limbah yang biasa dikenal dengan tabung kertas yang biasanya digunakan sebagai penguat gulungan kain, karpet, maupun benang. *Paper tube* tersebut banyak dijumpai di sekitar pabrik, konveksi, maupun pertokoan. Pabrik dalam hal ini ialah pabrik pembuatan *paper tube* itu sendiri, namun karena *paper tube* yang dimaksud dalam hal ini adalah limbah, maka banyak pula ditemukan di pabrik benang, konveksi kain, maupun pertokoan yang banyak menjual beraneka jenis karpet.

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 1 Sukolilo Kabupaten Pati, Kecamatan Sukolilo dan terletak di Desa Kedungwinong, dengan alasan bahwa berdasarkan hasil orientasi pada salah satu siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Sukolilo, diperoleh informasi bahwa guru melaksanakan pembelajaran seni lukis/gambar untuk mengembangkan kreativitas siswa dengan memanfaatkan limbah *paper tube* sebagai media berkarya.

Peneliti memilih Kelas VIII sebagai subyek penelitian karena pembelajaran berkarya ragam hias pada *paper tube* berkaitan dengan SK (Standar Kompetensi) pada pembelajaran seni rupa di Kelas VIII yaitu “mengekspresikan diri melalui karya seni rupa” dan dalam KD 2.3 yaitu “mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar”. Berdasarkan SK dan KD tersebut peneliti berusaha menerapkan pembelajaran berkarya gambar ragam hias pada *paper tube* dalam pembelajaran seni rupa di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Sukolilo.

Berdasarkan latar belakang diatas, penelitian ini mengkaji tentang “Pemanfaatan *Paper tube* sebagai Media Berkarya Gambar Ragam Hias di Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Sukolilo”. Penelitian ini dipilih, karena peneliti ingin

memaparkan keberhasilan pembelajaran berkarya gambar ragam hias pada *paper tube* yang telah berlangsung di SMP Negeri Sukolilo.

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan tersebut, permasalahan yang ingin dikaji adalah.

- 1.2.1 Bagaimana proses pemanfaatan *paper tube* sebagai media berkarya dalam pembelajaran gambar ragam hias di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Sukolilo Pati ?
- 1.2.2 Bagaimana hasil karya *paper tube* sebagai media berkarya dalam pembelajaran gambar ragam hias di Kelas VIII A SMP Negeri 1 Sukolilo Pati?

## 1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian yang akan dicapai sebagai berikut:

- 1.3.1 Ingin menjelaskan proses pemanfaatan *paper tube* sebagai media berkarya dalam pembelajaran gambar ragam hias di Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Sukolilo Pati.
- 1.3.2 Ingin menjelaskan hasil pemanfaatan *paper tube* sebagai media berkarya dalam pembelajaran gambar ragam hias di Kelas VIIIA SMP Negeri 1 Sukolilo Pati.

## **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi semua pihak, baik secara teoretis, maupun secara praktis.

### **1.4.1. Manfaat Teoretis**

Kegunaan secara teoretis kajian ini sebagai berikut.

1.4.1.1 Hasil penelitian ini dapat menambah perbendaharaan ilmu atau *literature* tentang pembelajaran seni rupa, pemikiran dan teori tentang pemanfaatan *paper tube* dalam pembelajaran seni lukis/gambar terutama di Sekolah Menengah Pertama.

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

### **1.4.2 Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini bermanfaat sebagai berikut.

1.4.2.1 Bagi guru, dapat menambah pengetahuan baru untuk merencanakan pembelajaran yang lebih efektif dengan variasi dan metode yang lebih kreatif dalam pembelajaran seni rupa, sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang maksimal.

1.4.2.2 Bagi sekolah, hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan informasi pihak sekolah untuk mengembangkan kegiatan pembelajaran terutama pembelajaran seni di sekolah.

1.4.2.3 Bagi siswa, dapat membantu meningkatkan kepedulian terhadap lingkungan sekitar dengan memanfaatkan barang bekas menjadi barang yang lebih bernilai.

1.4.2.4 Bagi peneliti selanjutnya, dapat menjadi wacana maupun bahan kajian penelitian.

## 1.5. Sistematika Penulisan Skripsi

Skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

### 1.5.1. Bagian Awal

Bagian awal terdiri dari halaman sampul, halaman judul, halaman persetujuan, halaman pengesahan, halaman moto dan persembahan, abstrak, kata pengantar, daftar isi, daftar gambar, daftar tabel, dan daftar lampiran.

### 1.5.2. Bagian Isi

Bagian isi terdiri dari lima bab antara lain:

BAB 1 Pendahuluan yang berisi: latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penelitian skripsi.

BAB 2 Landasan teoretis yang membahas mengenai: pengertian pembelajaran dan pembelajaran seni rupa, *paper tube* sebagai media berkarya, gambar ragam hias, menggambar ragam hias pada *paper tube* sebagai hasil pembelajaran.

BAB 3 Metode penelitian yang berisi: pendekatan penelitian, lokasi dan sasaran penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data.

BAB 4 Hasil penelitian dan pembahasan berisi uraian yang menjelaskan data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dibahas secara tuntas.

BAB 5 Penutup berisi simpulan dan saran.

### 1.5.3. Bagian Penutup

Penutup berisi: lampiran.

## BAB 2

### LANDASAN TEORETIS

#### 2.1 Pengertian Pembelajaran dan Pembelajaran Seni Rupa

##### 2.1.1 Pengertian Pembelajaran

Istilah pembelajaran mulai digunakan di Indonesia dilingkungan pendidikan didalam rentang tahun paroh kedua abad ke-20 yang lalu. Dilingkungan pendidikan kata pembelajaran digunakan sebagai ganti kata pengajaran, yang mengandung pengertian proses menularkan pengetahuan dan keterampilan (Soehardjo 2011:227). Pengajaran merupakan kegiatan bersama yang dilakukan oleh dua pihak yaitu, pengajar dan pelajar. Oleh karena itu, perlu adanya belajar yang dilakukan oleh pelajar. Selanjutnya dilihat dari sisi kebahasaan memunculkan sebutan tentang upaya pengajar yang dimaksud sebagai tindak membelajarkan pelajar, yaitu pembelajaran (*instruction*) (Soehardjo 2011:231). Hal ini dikuatkan oleh Ismiyanto (2010:16) yang mengatakan bahwa, pembelajaran yaitu pemberian kebebasan (keleluasaan) kepada peserta didik untuk memilih bahan ajar dan cara-cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan tingkat maturitas masing-masing.

Pendapat lain diutarakan oleh Briggs (dalam Rifa'i dan Anni:2009) bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Perancangan pembelajaran mengusahakan supaya tujuan pembelajaran dapat tercapai pada siswa yang belajar. Pembelajaran pada dasarnya dilakukan untuk

membuat siswa belajar, belajar yaitu perubahan perilaku dari tidak bisa menjadibisa, dari tidak tahu menjadi tahu. Seperti yang dikemukakan oleh Budiutomo (2009:5), pembelajaran adalah usaha membuat siswa belajar, yaitu usaha untuk terjadinya perubahan tingkah laku pada diri siswa.

Perilaku siswa yang mengalami perubahan secara bertahap sebagai akibat dari belajar diharapkan dapat terjadi perkembangan, yaitu mampu mengubah siswa menjadi pribadi yang lebih baik. Pengertian belajar menurut Slameto (dalam Hanggara 2011:16) mengatakan bahwa, belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku. Hakikat belajar yang paling diutamakan ialah proses bukan hasil yang didapat. Hal ini dikuatkan oleh Soehardjo (2011:229), istilah proses belajar mengajar merupakan proses sinergis interaktif antara kegiatan mengajar yang dilakukan oleh guru dan kegiatan belajar yang dilakukan oleh pelajar. Dua hal tersebut menjadi terpadu dalam satu kegiatan jika terjadi interaksi guru dan siswa pada saat pengajaran berlangsung.

Beberapa pendapat tentang pengertian pembelajaran diatas, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa, pembelajaran ialah proses interaksi positif yang dilakukan antara pengajar dan pelajar, dalam hal ini adalah guru dan siswa. Interaksi positif dalam hal ini ialah upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk menemukan sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimentasi dalam belajar. Pembelajaran dapat dikatakan sebagai subsistem dalam pendidikan, karena didalam pembelajaran terdapat

komponen-komponen dan unsur-unsur yang saling berkaitan dan tidak dapat terpisahkan. Komponen-komponen tersebut memiliki hubungan fungsional dan saling berinteraksi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

### **2.1.2 Komponen - Komponen Pembelajaran**

Ada beberapa komponen didalam pembelajaran. Komponen – komponen tersebut antara lain; tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran (Syafii, 2006:29).

#### **2.1.2.1 Tujuan Pembelajaran**

Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif jika pembelajaran menggunakan cara-cara yang tepat. Menurut Tyler (dalam Syafii 2006:29), tujuan merupakan komponen utama dan pertama dalam pembelajaran. Selain sebagai sasaran akhir, tujuan pembelajaran juga akan berfungsi sebagai pedoman atau kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Secara hirarki, tujuan pembelajaran bersifat *continue* mencakupi tujuan yang ideal sampai kepada tujuan yang bersifat operasional (Soebandi 2008:156).

Menurut Sugandi (dalam Hanggara, 2011:17), bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu tuntutan agar subjek belajar setelah mengikuti proses pembelajaran dapat menguasai pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai isi proses pembelajaran tersebut. Tujuan pembelajaran akan tercapai dengan maksimal apabila proses pembelajaran dilakukan sesuai dengan rancangan pembelajaran yang telah dibuat.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, tujuan pembelajaran merupakan suatu acuan, usaha, atau target yang harus dicapai dan

dimaknai oleh guru pada proses pembelajaran sebagai kegiatan menerjemahkan rancangan pembelajaran sehingga tercapainya pembelajaran efektif sesuai dengan yang diharapkan.

#### 2.1.2.2 Materi Pembelajaran

Materi pembelajaran merupakan pesan yang perlu disampaikan oleh penyelenggara pendidikan kepada peserta didik. Materi pembelajaran merupakan bentuk rinci atau terurai dari pokok-pokok materi yang ditetapkan dalam kurikulum (Syafii 2006 :31). Pemilihan materi pembelajaran harus sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya. Menurut Ardyanto (dalam Hanggara 2011:18) mengatakan bahwa, bahan ajar atau materi pembelajaran (*instructional materials*) secara garis besar terdiri dari pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang harus dipelajari siswa dalam rangka mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan.

Materi ajar senantiasa mengacu pada kurikulum yang dikembangkan oleh pengembang kurikulum. Dalam materi ajar harus mengandung pengetahuan, nilai-nilai, dan keterampilan. Hal ini turut dikuatkan oleh Hanggara (2011:18) bahwa, jenis-jenis materi pembelajaran secara terperinci terdiri dari, pengetahuan (fakta, konsep, prinsip, prosedur), keterampilan, dan sikap atau nilai. Pemilihan materi pembelajaran harus sejalan dengan tujuan yang telah ditetapkan sebelumnya.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa materi pembelajaran adalah pesan yang disampaikan kepada peserta didik dalam satu kali pertemuan, materi pembelajaran tersebut harus disesuaikan pada kebutuhan siswa.



### 2.1.2.3 Metode Pembelajaran

Metode adalah suatu cara atau jalan yang harus dilalui untuk mencapai tujuan tertentu (Utomo dalam Hanggara 2011:18). Dalam kegiatan belajar mengajar metode sangat penting karena metode digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi ajar kepada siswa. Terdapat beberapa metode pembelajaran yang digunakan dalam mengimplementasikan strategi pembelajaran, sebagai berikut: (1) ceramah, (2) demonstrasi, (3) diskusi, (4) simulasi, (5) Pengalaman lapangan, (6) penugasan, dan lain sebagainya. Pemilihan dan penetapan metode pembelajaran perlu memperhatikan situasi dan kondisi kelas, misalnya saja terkait dengan jumlah pebelajar, luas ruang belajar, ketersediaan sarana dan prasarana, dan lain sebagainya. Selain itu, dalam proses belajar mengajar guru diharapkan memilih diantara banyak metode pembelajaran yang telah ditemukan oleh para ahli sebelum menyampaikan materi ajar untuk mencapai tujuan instruksional.

Apabila titik dari konsep bahwa pembelajaran sebagai sebuah sistem, metode merupakan subsistem pembelajaran yang ikut menentukan keberhasilan proses pembelajaran tersebut. Hal ini turut dikuatkan oleh Djamarah dan Aswan Zain (dalam Ismiyanto 2010), bahwa metode mempunyai beberapa fungsi atau kedudukan sebagai berikut: (a) sebagai alat motivasi ekstrinsik, yaitu motif yang aktif dan berfungsi karena ada rangsangan dari luar, (b) Sebagai strategi pembelajaran, yaitu metode pembelajaran yang tepat, sehingga tercapainya pembelajaran yang lebih optimal.

Berdasarkan pendapat di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa, metode pembelajaran merupakan suatu cara yang harus dilalui oleh guru

dalam menyampaikan materi pembelajaran sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

#### 2.1.2.4 Media Pembelajaran

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim kepada penerima (Heinich dalam Iswidayati 2013:3). Media ialah suatu alat komunikasi yang dapat menyajikan pesan serta merangsang minat siswa untuk belajar, yaitu dalam bentuk cetak maupun *audio visual*. Sama halnya yang diungkapkan oleh Criticos (dalam Iswidayati 2013:3), media merupakan salah satu komponen komunikasi, yaitu sebagai pembawa pesan dari komunikator menuju komunikan. Media sebagai alat bantu digunakan guru untuk memotivasi belajar siswa, memperjelas bahan ajar, memberi tekanan pada bagian-bagian yang penting, dan memberi variasi pengajaran.

Pembelajaran merupakan proses komunikasi. Sebagai proses pembelajaran terdapat lima komponen komunikasi yaitu, guru (komunikator), bahan ajar atau materi pembelajaran (pesan), media pembelajaran, siswa (komunikan), dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, mengutip pendapat Iswidayati (2013:3) yang mengatakan bahwa, media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran), sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dapat dikatakan sukses atau tidaknya proses pembelajaran juga dipengaruhi oleh ketepatan oleh guru dalam memilih media pembelajaran.

Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Penggunaan media dalam pembelajaran sangat membantu dalam meningkatkan kualitas belajar siswa disekolah. Hal ini dapat dipahami kembali bahwa, media pembelajaran merupakan suatu alat komunikasi yang digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran agar materi pembelajaran yang diajarkan lebih mudah dipahami oleh siswa, serta merangsang minat dan pikiran siswa sehingga dapat tercapai tujuan pembelajaran yang optimal.

#### 2.1.2.5 Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan bagian integral dari proses pembelajaran, karena evaluasi merupakan kegiatan atau proses yang sistematis untuk menentukan nilai bagi siswa yang telah mengalami proses pembelajaran. Menurut Syafii (2010:3) evaluasi merupakan “kegiatan atau proses yang sistematis untuk menentukan nilai bagi siswa yang telah mengalami proses pembelajaran”. Evaluasi dilakukan untuk mengetahui perubahan perilaku peserta didik, atau digunakan untuk mengetahui pencapaian tujuan yang telah direncanakan oleh guru. Guru dalam melaksanakan evaluasi pembelajaran dalam pengumpulan data, dapat menggunakan berbagai instrumen, yang pada dasarnya digolongkan ke dalam dua golongan besar, yakni tes dan non tes (Syafii 2010:17). Guru dapat melaksanakan penilaian yang efektif, dan menggunakan hasil penilaian untuk perbaikan belajar mengajar.

Dengan evaluasi guru juga dapat mengetahui prestasi dan kemajuan anak, sehingga dapat bertindak yang tepat apabila anak mengalami kesulitan belajar (Slameto dalam Hanggara 2011:20).

Beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa evaluasi merupakan proses sistematis untuk mengetahui hasil prestasi dan kemajuan anak. Evaluasi juga dapat memberi motivasi bagi anak untuk lebih giat belajar dan meningkatkan proses berpikirnya.

### 2.1.3 Pembelajaran Seni Rupa

Pembelajaran seni rupa merupakan suatu proses kegiatan belajar mengajar yang dilakukan antara pendidik (guru) dan pebelajar (siswa) dalam suatu lingkungan belajar yang menyangkut materi kesenirupaan sesuai dengan kurikulum yang berlaku sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang dikehendaki. Pendapat ini turut dikuatkan oleh Linderman dan Linderman (dalam Syafii 2006:12) menjelaskan bahwa pendidikan seni rupa sebagai pendidikan estetis dapat dilakukan dengan jalan memberikan pengalaman perseptual, kultural, dan artistik.

Menurut Ismiyanto (2010:2) terdapat dua pandangan pada pendekatan pendidikan seni, yaitu seni dalam pendidikan (*Art in Education*) dan pendidikan melalui seni (*Education through Art*). Pendekatan seni dalam pendidikan (*Art in Education*) merujuk pada pendapat bahwa secara hakiki seni sebagai *subject matter* atau disiplin ilmu, perlu dan penting diberikan kepada peserta didik. Artinya, keahlian menggambar, melukis, maupun mematung perlu ditanamkan dan dilatihkan kepada anak dalam rangka pengembangan dan pelestarian

kesenian yang telah ada. Dalam pendekatan ini, seorang guru harus benar-benar memiliki kemampuan memadai pada bidang seni. Oleh karena itu, pendekatan seni dalam pendidikan (*Art in Education*) lebih tepat diterapkan di lembaga pendidikan vokasional (sekolah kejuruan seni).

Pendekatan pendidikan melalui seni (*Education through Art*) menurut John Dewey (dalam Ismiyanto 2010:5), adalah sebagai alat untuk mencapai tujuan pendidikan, bukan untuk kepentingan seni itu sendiri. Pendekatan ini, menekankan bahwa pendidikan seni memiliki kewajiban membantu ketercapaian tujuan pendidikan, yang diharapkan mampu memberikan keseimbangan pengembangan antara aspek-aspek rasional-emosional dan intelektualitas-sensibilitas. Dalam hal ini peran pendidikan seni bukan sebagai upaya pengembangan atau pelestarian seni, tetapi sebagai media pengembangan.

Pembelajaran seni rupa yang ada di sekolah merujuk pada pendekatan pendidikan melalui seni. Dapat dipahami bahwa pendekatan pendidikan melalui seni (*Education through Art*) terasa penting dan jelas perannya dalam rangka pengembangan aspek-aspek kepribadian pebelajar. Hal ini turut dikuatkan oleh Ismiyanto (2010:5), bahwa pendekatan pendidikan melalui seni pada dasarnya adalah pendidikan yang menggunakan seni sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan yang dalam pelaksanaannya lebih menekankan pada proses belajar, bukan pada penanaman keterampilan berkarya seni. Pendidikan seni di sekolah umum pada dasarnya sebagai wahana berekspresi, berimajinasi, berkreasi, serta berekreasi.

Bahkan di dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) ditegaskan bahwa dalam pembelajaran seni diharapkan pebelajar dapat “belajar melalui seni”, “belajar dengan seni”, dan “belajar tentang seni”. Dalam hal ini “belajar melalui seni” dan “belajar dengan seni” lebih merujuk pada pendekatan pendidikan melalui seni (*Education through Art*), sedangkan “belajar tentang seni” merujuk pada pendekatan seni dalam pendidikan (*Art in Education*).

Pembelajaran seni rupa terdiri dari apresiasi dan kreasi. Apresiasi mencakup ranah kognitif (pengetahuan) dan ranah afektif (sikap, perasaan, minat, nilai). Sedangkan kreasi mencakup ranah psikomotorik (keterampilan) Hanggara (2011:20). Dalam merancang pembelajaran hendaknya memperhatikan komponen-komponen pembelajaran yang efektif. Hal ini diperkuat oleh Dunne, R dan Wragg, T (dalam Hanggara 2011:21) yang mengatakan bahwa pembelajaran efektif mempunyai dua karakteristik, yaitu: (1) pembelajaran efektif yang memudahkan anak belajar sesuatu yang bermanfaat seperti fakta, keterampilan nilai, konsep, dan bagaimana hidup serasi dengan sesama atau suatu hasil belajar yang diinginkan. (2) pembelajaran efektif adalah bahwa keterampilan tersebut diakui oleh seseorang yang berkompeten, seperti guru, pengawas, tutor, bahkan murid-murid itu sendiri.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat dipahami bahwa, pembelajaran seni rupa merupakan bentuk upaya untuk mengembangkan kepribadian seseorang melalui kegiatan yang berkaitan dengan kesenirupaan yang biasanya berupa pernyataan perasaan keindahan melalui garis, warna, tekstur, bidang, volume,

dan ruang dengan menggunakan metode pembelajaran yang efektif sehingga dapat terciptanya suasana pembelajaran yang kondusif.

## **2.2 Paper Tube sebagai Media Berkarya**

### **2.2.1 Pengertian Paper Tube**

*Paper tube* adalah istilah lain dari tabung kertas, juga dikenal sebagai *paper core*, *bobin*, *cones* umumnya digunakan untuk keperluan industri seperti produk *polyester*, aluminium foil, pabrik kertas, *stretch film* (potongan film), *packing pump submersible* (kemasan pompa benam) dan sejumlah barang teknik, dan setiap industrilainnya (dalam website <http://www.world-expertindonesia.com> diunggah pada 17 Januari 2016).

Menurut Leonel (2008:44), *paper tube* merupakan sebuah tabung yang terbuat dari gulungan kertas, biasanya digunakan sebagai inti gulungan benang, kain, karpet, kawat logam, kertas, *plastic film*, dan lain-lain. Disamping itu, *paper tube* juga dapat digunakan untuk melindungi *Cathode Ray Tube (CRT)* atau tabung monitor atau televisi pada saat transportasi agar leher tabung tidak menjadi rusak di perjalanan. Selain itu, masih banyak kegunaan *paper tube* lain yang selalu bertambah seiring dengan perkembangan teknologi. Dibandingkan dengan tabung jenis lainnya, misalnya tabung besi, tabung plastik, dan tabung kayu. Pada saat ini tabung kertas (*paper tube*) mulai banyak digunakan selain karena harganya yang cukup dapat bersaing, terutama karena *paper tube* termasuk barang yang ramah lingkungan karena dapat terurai dengan sendirinya menjadi bubuk kertas apabila terendam dalam air, sehingga tidak akan mencemari lingkungan.

Tabung kertas (*paper tube*) ini terbuat dari bubur kertas kraft (*craft paper*). Bentuknya seperti tabung dengan diameter yang berbeda-beda dan panjang yang berbeda-beda pula tergantung kebutuhan. Hal ini dikuatkan oleh Leonel (2008:44), bahwa:

... Spesifikasi *paper tube* ditentukan dari beberapa dimensi, yaitu diameter dalam (*inside diameter*), diameter luar (*outside diameter*), panjang tabung, serta kuat tekan tabung kertas itu sendiri. Terutama ketika digunakan sebagai inti gulungan, kuat tekan *paper tube* sangat penting karena pada saat proses penggulungan, media yang digulung (benang, kawat, kain, karpet, dan lainnya) memiliki tegangan tertentu (*tension*) kemudian kekuatan tegangan tersebut akan diteruskan ke inti gulungan, dalam hal ini *paper tube*.

Berdasarkan pernyataan Leonel, dapat dipahami bahwa bertambah banyaknya jumlah gulungan / lilitan media yang digulung akan menambah besar tekanan yang diderita oleh *paper tube*, sehingga apabila kuat tekan *paper tube* kurang tinggi, hasil gulungan tidak dapat dikeluarkan dari mesin gulung, karena *paper tube*-nya menjepit as mesin penggulung tersebut. Oleh sebab itu, kuat tekan adalah faktor yang sangat penting untuk *paper tube*.

Beberapa pemahaman mengenai *paper tube* dapat disimpulkan bahwa, *paper tube* dapat disebut juga tabung kertas yang berbentuk tabung yang terbuat dari gulungan kertas dan biasanya digunakan sebagai inti gulungan kain, kawat, benang, karpet, dan lainnya. Berikut terdapat gambar tabung kertas spiral (*spiralpaper tube*) atau *paper tube* dan *paper tube* yang sudah dibuat menjadi kemasan (*paper tube packaging*).





Gambar 1. *Paper Tube Spiral*

(Sumber: [Wikaria@binus.edu](mailto:Wikaria@binus.edu))



Gambar 2. *Paper Tube Packaging*  
*paper tube* yang sudah dibentuk menjadi kemasan

(Sumber: [Wikaria@binus.edu](mailto:Wikaria@binus.edu))

### 2.2.2 Media Berkarya

Media berasal dari kata *medium* yang artinya tengah, antara, pengantar, perantara dan sarana. *Medium* dalam konteks ilmu bahan berarti bahan pengikat, yaitu bahan yang berfungsi untuk mengikat bahan lain agar menjadi satu (Rondhi,

2002:22). Menurut Susanto (2003) medium berarti media, perantara atau penengah. Biasa dipakai untuk menyebut berbagai hal yang berhubungan dengan bahan (termasuk alat dan teknik) yang dipakai dalam karya seni. Sedangkan Rondhi (2002:22), menjelaskan bahwa *medium* (singular) atau *media* (plural) merupakan sesuatu yang mempunyai posisi di tengah atau segala sesuatu yang menghubungkan antara unsur satu dengan unsur lainnya.

Rondhi (2002:22) menyebutkan dalam seni rupa ada dua jenis media yaitu: media dua dimensi dan media tiga dimensi. Disebut dua dimensi karena benda seni tersebut hanya dapat dilihat dari satu arah pandang saja sebab hanya memiliki satu permukaan. Media dua dimensi antara lain lukisan, gambar, fotografi, poster, papan reklame, mosaik, lukisan dinding, dan sebagainya. Demikian juga disebut tiga dimensi karena benda seni tersebut mempunyai volume dan bisa dilihat dari berbagai arah pandang. Media tiga dimensi meliputi patung, bangunan, keramik, desain industri, benda kerajinan tangan dan lain sebagainya.

Melalui beberapa pendapat tentang pengertian media, dapat disimpulkan bahwa media dalam konteks berkarya seni rupa meliputi: pengertian bahan, alat dan teknik tertentu yang digunakan dalam berkarya.

#### 2.2.2.1 Pengertian Bahan

Bahan merupakan salah satu komponen yang penting dalam membuat suatu karya seni rupa yang diolah menjadi karya seni yang indah. Hal ini dikuatkan oleh Rondhi (2002:25), bahan adalah material yang diolah atau diubah sehingga menjadi barang yang kemudian disebut karya seni. Bahan itu sendiri merupakan material yang berasal dari alam, misalnya batu, kayu, pasir,

dantumbuh-tumbuhan. Selain itu ada juga material hasil olahan manusia, misalnya kertas, kain kanvas, pensil, cat minyak, cat air, berbagai jenis logam, semen, plastik, dan masih banyak yang lainnya. Baik material yang berasal dari alam maupun material hasil buatan manusia semuanya harus dipilih oleh seniman itu sendiri sesuai dengan yang cocok untuk dirinya. Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia tertulis bahwa, bahan ialah barang yang akan dibuat menjadi barang lain atau bentuk lain.

Karakteristik bahan ditentukan oleh beberapa aspek, antara lain: (1) keindahan alam yang terkandung dalam bahan. Pada setiap bahan memiliki keindahan yang berbeda, keindahan bahan terletak pada warnanya yaitu warna asli pada bahan tersebut memberi keindahan seni; (2) Tekstur, barik atau kesan permukaan bahan. Tekstur tersebut dapat ditentukan oleh warna, namun dapat pula ditentukan dari sifat asli bahan itu sendiri. Bahan yang pada memberi kesan halus, sedangkan bahan yang tidak padat memberi kesan permukaan yang kasar; (3) keras dan lunaknya bahan. Bahan yang keras memberi kesan berat, sedangkan bahan yang lunak memberi kesan ringan (Bastomi, 2003:92).

Karakteristik bahan memiliki peran penting dalam berkarya seni terutama untuk memperoleh hasil karya seni yang berkualitas dan memiliki nilai estetis. Hal ini Rondhi (2002:25) menyatakan bahwa:

Dalam berkarya seni, seseorang bisa menggunakan bahan baik yang *konvensional* maupun yang *nonkonvensional*. Bahan yang *konvensional* yaitu bahan yang biasa digunakan untuk berkarya seni misalnya cat minyak, kanvas, kertas gambar, tinta, cat air dan lain sebagainya. Sedangkan bahan *nonkonvensional* yaitu bahan yang tidak biasa digunakan untuk berkarya seni misalnya melukis dengan cat tembok yang dicampur dengan pasir, melukis tubuh dengan lumpur, membuat patung dari gabus, dan lain sebagainya...

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa bahan dalam seni rupa merupakan barang yang diolah atau diubah menjadi suatu bentuk barang lain yang memiliki nilai estetis sehingga dapat disebut sebagai karya seni.

#### 2.2.2.2 Pengertian Alat

Selain bahan, seseorang dalam berkarya juga harus mengetahui dan terampil dalam menggunakan peralatan. Menurut Rondhi (2002:25), alat (*tool*) adalah perkakas untuk mengerjakan sesuatu yaitu material. Beberapa alat yang digunakan dalam berkarya misalnya, pensil adalah alat yang lunak, lembut, dan tidak banyak memberikan kedalaman (Gollwitzer 1986:7). Kuas adalah alat untuk melumurkan warna pada kanvas. Palet adalah alat yang digunakan untuk mencampur cat sebelum dilumurkan pada kanvas. Pahat adalah alat untuk memahat kayu. Dalam hal ini tidak semua alat cocok untuk digunakan pada bahan atau material yang ada. Misalnya saja kuas untuk cat air tidak dapat digunakan untuk melukis dengan cat minyak pada kanvas, pahat kayu tentunya juga tidak dapat digunakan untuk memahat batu.

Selain alat ada pula peralatan (*instrument*) yang digunakan dalam berkarya seni, yaitu benda yang berfungsi sebagai alat bantu dalam berkarya seni (Rondhi, 2002:25). Perlengkapan tersebut antara lain; meja gambar, kursi, peraut pensil, mangkuk/gelas tempat air, dan alat penerangan, yang merupakan peralatan yang dibutuhkan oleh seorang seniman ketika sedang berkarya. Tersedianya perlengkapan tersebut sangat membantu kelancaran dalam berkarya. Seniman khususnya seniman dibidang seni murni umumnya kurang memperhatikan masalah peralatan. Seperti halnya melukis dapat dilakukan dengan

menggunakan alat apa saja bahkan dapat pula dilakukan tanpa menggunakan alat. Misalnya pelukis Affandi merupakan seniman yang ketika melukis tidak pernah menggunakan kuas ataupun pisau palet, hanya dengan menggunakan jari dan telapak tangan.

Beberapa pendapat tentang pengertian alat dapat disimpulkan bahwa alat merupakan salah satu media berkarya yang berupa perkakas atau barang yang digunakan untuk mengolah bahan dalam berkarya seni rupa. Alat yang dimaksud misalnya, kuas, palet, pisau palet, alat pahat, alat ukir, dan lain sebagainya.

#### 2.2.2.3 Pengertian Teknik

Setiap orang memiliki teknik berbeda-beda dalam berkarya seni. Teknik (*technique*) adalah cara seniman dalam memanipulasi bahan dengan alat tertentu (Rondhi 2002:26). Seorang seniman biasanya menggunakan teknik berkarya seni rupa yang baik agar dapat menghasilkan karya yang berkualitas. Teknik yang baik ialah cara berkarya yang sesuai dengan sifat bahan dan peralatan yang digunakan.

Menurut Rondhi (2002:26), bahwa terdapat dua teknik dalam berkarya seni, yaitu teknik umum dan teknik khusus. Teknik umum atau teknik ketukangan adalah teknik berkarya yang biasa dilakukan oleh banyak orang. Cara orang menarik garis, menggergaji, memahat, dan lain sebagainya umumnya sama. Teknik umum tersebut dapat disebut juga dengan *teknik artisan*, yang biasanya sering digunakan pada seni terapan. Selain itu ada pula seorang seniman yang dalam berkarya dengan cara yang khas berbeda dengan orang lain. Cara berkarya tersebut itulah yang dimaksud dengan teknik khusus atau *teknik artistik*. Pada

hakikatnya teknik khusus merupakan teknik umum yang telah dikembangkan secara personal dan biasanya sering digunakan pada pembuatan karya seni murni.

Pendapat lain juga dikemukakan oleh Hambor (2005:9), bahwa teknik dalam melukis dapat dibagi menjadi tiga, yaitu teknik basah, teknik kering, dan teknik campuran. (1) Teknik basah adalah teknik melukis dengan cara mengencerkan cat terlebih dahulu (jika cat minyak menggunakan minyak sebagai pengencernya, jika cat air menggunakan air sebagai pengencernya) sebelum dipoleskan pada permukaan kanvas atau kertas. Biasanya pada teknik ini digunakan untuk melukis secara *flat* (rata) atau tanpa kesan volume (misalnya dekoratif, kartun, *optiart*). (2) Teknik kering adalah teknik melukis tanpa menggunakan pelarut atau pengencer (jika dengan cat minyak tanpa menggunakan minyak dan jika dengan cat air tanpa menggunakan air). Teknik ini menggunakan kuas dalam kondisi kering dan sebaiknya cat yang dipakai dalam kondisi baru dikeluarkan dari dalam *tube* cat. Umumnya teknik kering banyak melakukan teknik usapan (*dusel*) dengan menggunakan kuas. (3) Teknik campuran disebut juga teknik akademis, yaitu teknik kombinasi antara teknik basah dan teknik kering. Teknik ini dilakukan dengan teknik kering terlebih dahulu, dimulai dengan pemblokkan warna kemudian baru menambah intensitas pengencer (minyak/air) secara perlahan hingga menjelang *finishing* lukisan.

Beberapa pendapat tentang pengertian teknik dapat dipahami bahwa teknik ialah cara seseorang mengolah atau memanipulasi bahan dengan menggunakan alat tertentu.

## **2.3 Menggambar Ragam Hias**

### **2.3.1 Pengertian Menggambar**

Menggambar merupakan dasar dari semua macam cabang seni rupa, seperti memotong, melukis, mendesain, dan lain sebagainya. Hal demikian selalu diawali dengan menggambar. Menyadari akan pentingnya keterampilan menggambar dalam bidang seni rupa, maka menggambar sudah selayaknya menjadi kebutuhan dan sekaligus menjadi kegiatan yang menyenangkan.

Kegiatan menggambar dapat dikatakan hal yang terus menyertai peradaban manusia. Setelah manusia dapat menulis dan menemukan hal-hal baru pun, menggambar terus ada dan mampu beradaptasi dengan perkembangan zaman. Menurut Rohman (2010:1) bahwa gambar merupakan bahasa universal dan telah berkembar sejak sebelum ditemukannya bahasa tulis. Sejak zaman prasejarah, manusia primitif telah mengenal gambar sebagai bahasa rupa dan sudah melakukan kegiatan menggambar sebagai cara untuk merekam peristiwa-peristiwa atau kejadian dalam hidup. Hal ini dibuktikan dengan banyak ditemukannya gambar dan lukisan digua-gua. Menggambar juga dapat digunakan sebagai cara untuk mengungkapkan pesan maupun simbol/tanda tertentu.

Menggambar adalah proses membuat gambar dengan cara menggoreskan benda-benda seperti pensil dan pena, hasil dari proses tersebut berupa susunan garis. Hal ini turut dikuatkan oleh Sumanto (2005:5) menjelaskan bahwa, menggambar merupakan suatu perbuatan seseorang dalam usahanya untuk menuangkan buah pikiran, sehingga bermakna visual pada suatu bidang dan hasilnya disebut gambar. Pendapat lain dikemukakan oleh Rohman (2010:5),

menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif, rutin, dan terus menerus. Dengan proses latihan, kerja keras, kemauan, semangat, serta keuletan, setiap orang dapat memaksimalkan potensi keterampilan menggambar yang terdapat dalam dirinya sehingga menjadi seorang yang ahli gambar. Menggambar juga merupakan wujud pengeksploasian teknis dan gaya, penggalian gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi sebuah ekspresi dan aktualisasi diri.

Banyak orang yang mengatakan bahwa menggambar sama halnya dengan melukis. Namun jika dipahami secara rinci menggambar berbeda dengan melukis. Menggambar adalah proses membuat goresan dengan menggunakan pensil atau pena dimana garis sebagai unsur utamanya. Sedangkan melukis merupakan kegiatan membuat suatu bentuk dengan cara melumurkan warna pada suatu bidang datar. Jika pada menggambar yang lebih ditekankan ialah goresan dan unsur garisnya yang terlihat, sedangkan pada melukis lebih kepada proses pelumuran warna.

Beberapa pemahaman diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa, menggambar adalah suatu kegiatan menuangkan gagasan dengan membuat suatu goresan yang menggunakan benda-benda berupa pensil dan pena dengan garis sebagai unsur utama.

## **2.3.2 Ragam Hias**

### **2.3.2.1 Pengertian Ragam Hias**

Ragam hias atau yang sering dikenal dengan ornamen merupakan bentuk karya seni rupa yang sudah berkembang sejak zaman prasejarah. Indonesia sebagai



negara kepulauan memiliki banyak ragam hias. Ragam hias di Indonesia dipengaruhi oleh faktor lingkungan alam, flora dan fauna, serta budaya masing-masing daerah. Keinginan untuk menghias adalah naluri setiap manusia. Selain itu, pembuatan ragam hias juga didasarkan atas kebutuhan masyarakat baik yang bersifat praktis maupun yang terkait dengan kepercayaan atau agama dan harus disesuaikan dengan fungsinya.

Istilah lain dari ragam hias yaitu ornamen. Ornamen berasal dari bahasa latin "*ornare*", yang memiliki makna menghiasi. Menurut Gustami (dalam Sunaryo 2009:3) mengatakan bahwa, ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan hiasan. Berdasarkan pengertian tersebut, Sunaryo (2009:3) menegaskan bahwa ornamen merupakan penerapan hiasan pada suatu produk. Bentuk-bentuk hiasan yang menjadi ornamen tersebut memiliki fungsi utama yaitu untuk memperindah benda produk atau barang yang dihias. Penerapan ragam hias dapat diterapkan pada suatu benda atau media, contohnya pada kain yang biasa disebut dengan batik, media kayu yang diukir sehingga tercipta ornamen ukiran kayu, serta bermacam-macam media lainnya yang biasa dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan pemaparan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa, pengertian ragam hias ialah bentuk dasar hiasan yang biasanya berupa pola yang diulang-ulang untuk memperindah benda produk atau barang sehingga benda produk terlihat semakin indah.

### 2.3.2.2 Jenis Motif Ragam Hias

Menurut Depdiknas (2013), motif ragam hias merupakan karya seni rupa yang diambil dari bentuk-bentuk flora (tumbuh-tumbuhan), fauna (hewan), dan figural (manusia), serta bentuk geometris. Sedangkan menurut Sunaryo (2009:14) bahwa motif merupakan unsur pokok sebuah ornamen. Melalui motif, tema atau ide dasar sebuah ornamen dapat dikenali sebab perwujudan motif pada umumnya merupakan gubahan atas bentuk-bentuk yang ada di alam sebagai representasi alam yang kasat mata. Akan tetapi ada pula yang merupakan khayalan semata, karena bersifat imajinatif.

Menurut Jatipermana (2013:113) bahwa, jenis motif ragam hias terdiri dari; (1) motif geometris, yaitu motif yang didasarkan pada garis dan bidang. Motif geometris merupakan motif tertua dalam ornamen karena sudah dikenal sejak zaman prasejarah. (2) Motif non geometris, bisa dikatakan sebagai motif naturalis yaitu motif flora dan fauna. Ragam hias dengan motif flora (tumbuh-tumbuhan) mudah dijumpai pada barang-barang seni, seperti batik, ukiran, kain sulam, kain tenun, dan sebagainya. Selain itu, motif ragam hias flora biasanya berupa sulur-suluran.

Selanjutnya Sunaryo (2009:19) menegaskan bahwa, motif geometris menggunakan unsur-unsur rupa seperti garis dan bidang pada umumnya bersifat abstrak artinya bentuknya tak dapat dikenali sebagai bentuk objek-objek alam. Motif geometris berkembang dari bentuk titik, garis, atau bidang yang berulang, dari yang sederhana sampai dengan yang rumit. Sedangkan pada motif non geometris, oleh Sunaryo (2009:153) bahwa motif hias tumbuh-

tumbuh diterapakan secara luas sebagai ornamen yang dipahatkan pada batu untuk hiasan candi, pada benda-benda produk mulai dari yang terbuat dari tanah liat atau keramik, kain bersulam, border, tenun dan batik, barang-barang terbuat dari emas, perak, kuningan, perunggu, sampai benda-benda yang berukir dari kayu. Ragam hias fauna merupakan bentuk gambar motif yang diambil dari hewan tertentu. Hewan sebagai wujud ragam hias pada umumnya telah mengalami perubahan bentuk atau gaya. Ragam hias motif fauna juga telah mengalami *deformasi* namun tidak meninggalkan bentuk aslinya. Bentuk motif animal yang dapat dibuat berdasarkan berbagai jenis binatang (misalnya; ayam, burung, gajah, cicak, ikan, dan sejenisnya) yang dapat pula digabung dengan motif hias flora (tumbuh-tumbuhan) atau geometris.

Beberapa pendapat di atas dapat dipahami bahwa motif merupakan gubahan bentuk-bentuk yang ada di alam sebagai representasi alam, misalnya tumbuh-tumbuhan yang disebut motif flora, bentuk hewan yang disebut sebagai motif fauna, dan bentuk manusia yang disebut sebagai motif figural. Selain itu, motif dapat disebut juga bentuk-bentuk khayalan yang bersifat imajinatif, misalnya bentuk-bentuk tersebut dapat tersusun dari beberapa garis dan bidang sehingga dapat dikenal sebagai motif geometris.

### **2.3.2.3 Pola Ragam Hias**

Menurut Sunaryo (2009:14), pola merupakan bentuk pengulangan motif, artinya sejumlah motif yang diulang-ulang secara struktural dipandang sebagai pola. Apabila sebuah motif misalnya berupa garis lengkung, kemudian diatu secara berulang-ulang maka susunannya akan menghasilkan suatu pola. Raed

(dalam Sunaryo 2009:14) mengatakan bahwa pola merupakan penyebaran garis dan warna dalam ulangan tertentu. Sedangkan menurut Gustami (dalam Sunaryo 2009:14) bahwa sebuah pola merupakan susunan motif, dapat diulang, dan diatur lagi sehingga membentuk pola yang baru, sedangkan pola lama menjadi motifnya.

Ornamen Nusantara pada pengaturan motif dalam pola secara setangkup sering kali dijumpai, meskipun tidak harus dalam pengertian benar-benar setangkup. Sunaryo (2009:15) menyatakan bahwa, pola setangkup merupakan susunan yang menunjukkan kesamaan atau kemiripan bentuk dan ukuran diantara bagian kiri dan kanan secara berkebalikan sebagaimana terlihat seperti sebuah benda dan bayangannya dalam cermin. Hal ini dikuatkan oleh Tabrani (dalam Sunaryo 2009:15), pola yang tidak benar-benar setangkup sebagaimana dikarenakan persoalan teknis pada sejumlah ornamen Nusantara, namun sesungguhnya erat kaitannya dengan pandangan dualisme dwitunggal, yaitu dua segi yang berbeda bahkan bertentangan harus berada dalam kesatuan.

Kesimpulan dari beberapa pendapat tersebut, dapat dipahami bahwa pola ragam hias merupakan suatu hasil susunan dari sejumlah motif yang diulang-ulang. Pengulangan motif tersebut diatur secara struktural dengan bentuk dan ukuran yang sama persis. Pola ragam hias tersebut biasanya diatur sedemikian rupa dengan komposisi tertentu sehingga terlihat lebih indah.

#### **2.4 Kriteria Penilaian Gambar Ragam Hias pada *Paper Tube***

Menurut Soehardjo (2011:314), pada pembelajaran seni terdapat istilah hasil belajar yang disebut proses kerja dan hasil kerja. Proses kerja sangat erat

kaitannya dengan hasil kerja, sebab proses kerja menentukan hasil kerja, yaitu hasil akhir berkesenian. Penggunaan istilah hasil akhir berkesenian dalam pembelajaran seni untuk menunjukkan bahwa karya seni merupakan hasil dari suatu proses yang berlangsung melalui tahapan demi tahapan. Dalam hal ini tahapan yang dimaksud adalah proses kerja atau proses berkesenian, yang dalam setiap prosesnya berbagai potensi jiwa siswa terlibat di dalamnya. Berawal dari tindakan penginderaan, menemukan nilai yang terdapat pada objek yang diamati, membangun bayangan dari hasil penginderaan, dan diikuti dengan temuan ide seni.

Berdasarkan pendapat di atas, untuk menentukan hasil akhir berkesenian dalam pembelajaran berkarya gambar ragam hias dengan teknik melukis pada paper tube dapat dilihat dari tiga aspek, yaitu kreativitas (ide atau gagasan), penguasaan teknik, dan estetika visual.

#### **2.4.1 Kreativitas (ide atau gagasan)**

Kata kreatif berasal dari bahasa Inggris *creative* yang berarti memiliki kemampuan untuk mencipta. Kreativitas merupakan konsep yang multi-dimensi karena banyak definisi dari kreativitas yang sangat beragam, sehingga tidak ada konsep pasti tentang kreativitas tersebut. Roger (dalam Munandar 2009:18) menyatakan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme.

Menurut Bastomi (2013) bahwa kemampuan kreatif adalah kemampuan menciptakan hal-hal baru atau memunculkan ide-ide baru. Orang kreatif adalah

orang yang selalu siap menghadapi masalah-masalah dan mampu memecahkannya. Kemampuan kreatif tidak hanya terbatas bagi para pencipta seni atau seniman, tetapi kreativitas dimiliki oleh semua orang. Pendapat tersebut dikuatkan oleh Munandar (dalam Bastomi: 2013) bahwa setiap orang pada dasarnya kreatif dan kreativitas dapat timbul dalam semua bidang kegiatan manusia. Semakin banyak kemungkinan jawaban yang dapat diberikan terhadap suatu masalah semakin kreatif orang tersebut, namun tentu jawaban itu harus sesuai dengan permasalahannya. Oleh karena itu, yang menentukan kreativitas seseorang tidak semata-mata banyaknya jawaban yang dapat diberikan, tetapi juga kualitas atau mutu jawabannya.

Kreativitas sangat berkaitan dengan penciptaan ide atau gagasan. Kemampuan kreatif menuntun seseorang untuk berpikir kreatif dalam menemukan sesuatu yang baru yang berupa ide atau gagasan. Terdapat bermacam-macam sifat kemampuan berpikir seseorang dalam menemukan atau memecahkan berbagai masalah yang ada sehingga menjadikan seseorang tersebut mampu untuk berpikir kreatif. Semakin banyak gagasan baru yang didapat dari pemecahan suatu masalah maka semakin kreatiflah orang tersebut. Hal ini turut dikuatkan oleh Hawadi (2001:5);

“...bahwa kreativitas pada intinya merupakan kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata, baik dalam bentuk ciri-ciri *aptitude* maupun *non-aptitude*, baik dalam karya baru maupun kombinasi dengan hal-hal yang sudah ada, yang semuanya itu relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya”.

Pengertian di atas dapat dipahami bahwa kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu hal yang baru baik gagasan-

gagasan baru, maupun suatu bentuk karya yang belum pernah ada atau yang sesuatu yang telah ada namun dalam bentuk kreasi baru yang tak lepas dari unsur *aptitude* maupun *non-aptitude*.

Pendapat mengenai kemampuan berpikir kreatif siswa diatas dapat dipahami bahwa, siswa yang kreatif memiliki ciri-ciri tertentu yang dapat dilihat dari unsur *aptitude*, misalnya siswa yang banyak menciptakan gagasan-gagasan baru, banyak memberikan pendapat untuk melakukan hal-hal yang baru, mampu memikirkan hal-hal yang unik, mampu menyelesaikan masalah dari berbagai macam cara, serta mampu mempertahankan pendapatnya, dan lain sebagainya. Sedangkan, siswa yang kreatif dilihat dari unsur *non-aptitude*, misalnya memiliki rasa keingintahuan yang besar, siswa tidak memerlukan dorongan atau motivasi agar mau bekerja dan belajar, serta cenderung berani mengambil risiko dan tidak takut akan kegagalan.

Berdasarkan pengertian kreativitas tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan hal-hal yang baru atau ide-ide baru dengan mengkombinasikan, mengubah atau menerapkan ide-ide yang sudah ada dengan cara yang belum pernah dipikirkan sebelumnya, untuk memecahkan suatu permasalahan yang ada. Kreativitas bukan hanya merupakan kemampuan untuk menciptakan hal-hal yang baru sama sekali, tetapi juga merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya sebagai bahan/dasar pengembangan dalam berpikir kreatif.

Menggambar ragam hias pada *paper tube* sebagai media berkarya, siswa dituntut untuk berkreaitivitas dalam menuangkan ide atau gagasannya. Indikator

yang digunakan dalam menilai kreativitas yang dilihat dari hasil karya siswa adalah orisinalitas ide atau gagasan, yaitu berkaitan dengan kecerdasan siswa dalam menangkap soal atau tema yang telah ditentukan oleh guru. Selain itu, dapat dilihat dari rancangan sketsa gambar ragam hias dengan kreasi yang timbul dari gagasan-gagasan siswa itu sendiri sehingga menghasilkan bentuk-bentuk baru yang unik. Indikator kreativitas juga berkaitan dengan proses berkarya. Berdasarkan proses berkarya siswa dapat dilihat lebih rinci kreativitas siswa dalam memodifikasi bentuk. Alasan siswa dibalik karya yang telah dibuat juga merupakan salah satu indikator yang penting untuk menilai kreativitas masing-masing siswa, untuk mengetahui alasan tersebut dapat dilakukan dengan wawancara kepada siswa.

#### **2.4.2 Penguasaan Teknik**

Setiap orang memiliki teknik tersendiri dalam berkarya seni rupa, sehingga masing-masing karya memiliki khas atau karakter tersendiri. Pendapat lain juga disampaikan oleh Arini (2008), bahwa teknik adalah cara untuk mewujudkan suatu ide menjadi hal-hal yang konkret dan memiliki nilai. Keterampilan dalam penggunaan teknik akan bergantung pada karya yang dihasilkan. Oleh karena itu, perlu adanya ketelitian dalam memilih teknik berkarya, karena kesalahan dalam pemilihan teknik akan berdampak pada karya seni yang dihasilkan (dalam website <https://reenie92.wordpress.com> diunggah pada 11 Januari 2011).

Penguasaan teknik menggambar akan menjadi wajib dalam menciptakan gambar yang bagus dan terlihat profesional. Penguasaan teknik dengan hasil karya akan selalu berbanding lurus. Jika penguasaan tekniknya baik maka hasil karya



juga akan baik, begitu pula sebaliknya (dalam website [www.senibudaya.web.id](http://www.senibudaya.web.id) diunggah pada Selasa, 10 Febuari 2015). Siswa dituntut untuk bisa menguasai teknik dalam menggambar ragam hias pada *paper tube* dengan baik. Hal ini dipengaruhi pula pada pemilihan alat dan bahan dalam berkarya. Bahan yang baik untuk digunakan pada paper tube misalnya dengan menggunakan cat poster, maka warna yang dihasilkan akan terlihat melekat pada *paper tube*.

Menurut Rohman (2010:7) bahwa dalam teknik menggambar atau melukis terdapat beberapa langkah utama yang harus diperhatikan, antara lain: (1) Membuat pola dasar, adalah langkah pertama yang harus dilakukan untuk membantu dalam menangkap bentuk objek yang akan digambar, (2) Pembentukan, adalah membentuk objek secara lebih jelas dengan menggunakan pengarsiran tipis, (3) Pewarnaan gambar, adalah pengarsiran tahap akhir dengan pensil warna yang harus dilakukan dengan penguasaan teknik arsir yang baik (menggambar), atau teknik melumurkan warna dengan menggunakan cat air, cat poster, dan lain sebagainya (melukis), (4) Pendetailan akhir, adalah tahap pembentukan akhir atau finishing.

Beberapa pendapat diatas dapat dipahami bahwa teknik merupakan cara yang digunakan dalam berkarya seni rupa untuk mewujudkan ide-ide menjadi suatu bentuk karya yang konkret dan memiliki nilai.

Pembelajaran berkarya gambar ragam hias pada *paper tube* ini menggunakan teknik basah, yaitu teknik melukis dengan mengencerkan cat terlebih dahulu sebelum dipoleskan pada permukaan kertas. Oleh karena itu, indikator yang digunakan dalam aspek penilaian teknik dapat dilihat dari

penguasaan teknik pewarnaan pada gambar, cara siswa memadukan warna, kerapian dalam mewarnai gambar, sehingga karya yang dihasilkan akan terlihat lebih menarik.

### 2.4.3 Estetika Visual

Estetika merupakan gabungan dari ilmu pengetahuan dan filsafat. Kata estetika dikutip dari bahasa Yunani *aisthetikos*, atau *aisthanomai* yang berarti mengamati dengan indera (Webster dalam Iswidayati dan Triyanto, 2013:1). Hosper dalam Iswidayati dan Triyanto (2013:2) mendefinisikan estetika sebagai salah satu cabang filsafat yang berkaitan dengan proses penciptaan karya estetis, artinya estetika tidak hanya sekedar mempermasalahkan tentang objek seni, melainkan seluruh permasalahan yang berkaitan dengan suatu “karya yang indah”. Hal ini turut dikuatkan oleh Read (dalam Iswidayati dan Triyanto, 2013:2) bahwa keindahan adalah kesatuan dari hubungan bentuk yang terdapat diantara pencerapan inderawi, sehingga bisa dibedakan antara ekstraestetis dan intraestetis. Keindahan yang menyangkut pengalaman estetis seseorang yang berkaitan dengan segala sesuatu yang tidak secara langsung diserap melalui indera, disebut ekstraestetis, sedangkan segala sesuatu yang bersifat kasat mata berkaitan dengan penglihatan disebut intraestetis.

Pembuatan karya gambar ragam hias pada *paper tube* ini harus memperhatikan estetika agar karya yang dihasilkan menjadi lebih menarik dan enak dipandang. Hal ini dapat dilihat dari bentuk visual karya yang dihasilkan. Menurut Iswidayati dan Triyanto (2013:10) bentuk merupakan suatu kesatuan organis yang terdiri dari unsur-unsur seni yang memiliki nilai ekspresi dan nilai

ungkap. Unsur-unsur tersebut antara lain; garis, bidang, tekstur, warna, ruang, dan gelap terang. Oleh karena itu, dalam membuat karya gambar ragam hias pada *paper tube* tidak terlepas dari estetika dengan memperhatikan unsur-unsur visualnya.

Unsur-unsur rupa merupakan aspek-aspek bentuk yang terlihat konkret, yang dalam kenyataannya jalin-menjalin tidak mudah diceraikan satu dengan yang lainnya. Pada umumnya yang termasuk unsur-unsur rupa yaitu (1) garis (*line*), (2) raut atau bangun (*shape*), (3) warna (*colour*), (4) gelap terang atau nada (*light-dark, tone*), (5) tekstur atau barik (*texture*), (6) ruang (*space*) (Sunaryo 2002:6).

#### 2.4.3.1 Garis (*line*)

Garis merupakan unsur rupa yang terbuat dari rangkaian titik yang terjalin memanjang menjadi satu. Terdapat empat macam garis yaitu garis lurus, garis lengkung, garis patah-patah, dan garis spiral atau pilin. Garis lurus berkesan tegas dan keras, sedangkan garis lengkung berkesan lembut dan lentur. Garis patah-patah berkesan kaku, serta garis spiral atau pilin berkesan luwes (dalam Depdiknas:2013).

Pengertian garis menurut Sunaryo (2002) yaitu (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah, (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna, (3) sifat atau kualitas yang melekat pada objek memanjang. Dalam pengertian pertama, garis merupakan garis yang benar-benar nyata atau konkret, yang sengaja dibuat menggunakan alat tertentu, misalnya garis yang dibuat dengan kuas di atas kanvas atau guratan paku di permukaan tembok.

#### 2.4.3.2 Raut atau Bangun (*shape*)

Istilah raut sering kali dipadankan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Menurut Sunaryo (2002), unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi dan sebagainya. Raut dapat dipandang sebagai perwujudan yang dikelilingi oleh kontur, baik untuk menyatakan sesuatu yang pipih dan datar, seperti pada bidang, maupun yang padat bervolume, seperti pada gumpal atau gempal (*mass*). Raut juga dapat terbentuk oleh sapuan-sapuan bidang warna.

Gambar ragam hias pada *paper tube* ini tergolong bangun yang datar, artinya objek yang digambar tidak memiliki kesan ruang atau bervolume karena karya yang dihasilkan termasuk karya dekoratif. Hal tersebut yang digunakan sebagai aspek penilaian.

#### 2.4.3.3 Warna (*Colour*)

Warna merupakan unsur rupa yang terbuat dari pigmen (zat warna). Depdiknas (2013), warna dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga), yaitu warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer ialah warna tersebut bukan merupakan warna campuran dari warna lain, yaitu merah, kuning, dan biru. Warna sekunder ialah warna yang terbentuk dari campuran warna primer yang satu dengan warna primer lainnya, yaitu merah jika dicampur dengan kuning maka akan menghasilkan warna jingga, merah jika dicampur dengan warna biru maka akan menghasilkan warna ungu, biru jika dicampur dengan kuning maka akan menghasilkan warna hijau. Warna tersier ialah warna yang terbuat dari campuran

warna sekunder dengan warna sekunder yang lain atau dengan warna primer yang berbeda-beda. Menurut Sunaryo (2002) warna merupakan kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya.

Pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa warna adalah unsur yang membedakan bentuk objek satu dengan yang lainnya sehingga terlihat jelas dengan gelap terang yang dihasilkan oleh warna itu sendiri dan menambah nilai estetik dalam suatu karya.

#### 2.4.3.4 Gelap Terang

Sunaryo (2002), gelap terang merupakan hubungan pencahayaan dan bayangan yang memiliki gradasi, mulai dari yang paling putih untuk menyatakan sangat terang, sampai dengan yang paling hitam untuk menyatakan sangat gelap. Sedangkan Depdiknas (2013) menyatakan bahwa, gelap terang merupakan keadaan suatu bidang yang dibedakan dengan warna tua untuk gelap dan warna muda untuk terang yang disebabkan oleh perbedaan warna atau pengaruh cahaya.

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa gelap terang merupakan unsur yang memberikan kesan pencahayaan pada suatu objek gambar sehingga terlihat lebih realis.

Gambar ragam hias pada paper tube ini lebih mengesampingkan gelap terang, karena pada dasarnya karya tersebut memiliki bentuk objek *flat* (datar) tanpa kesan ruang. Sehingga gelap terang dalam pembelajaran ini tidak termasuk dalam aspek penilaian.

#### 2.4.3.5 Tekstur (*texture*)

Tekstur merupakan sifat permukaan benda, bisa halus, kasap, polos, licin, mengkilap, keras, lunak, dan sebagainya (Sunaryo:2002). Tekstur dibedakan menjadi dua yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata merupakan tekstur yang menunjukkan kesamaan antara kesan yang diperoleh dari penglihatan rabaan. Sedangkan tekstur semu yaitu tekstur yang menunjukkan kesan yang berbeda dari hasil penglihatan dengan hasil rabaan.

Pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa tekstur adalah sifat permukaan suatu benda seni yang dapat diceraap baik melalui indera penglihatan maupun indera peraba.

#### 2.4.3.6 Ruang (*space*)

Ruang merupakan daerah yang mengelilingi sosok bentuknya (Sunaryo:2002). Ruang tersebut dapat tak terbatas, dapat kosong, dapat pula terisi sebagian atau bahkan terisi penuh. Dalam unsur ruang, dikenal istilah ruang negatif dan ruang positif. Ruang yang terisi disebut sebagai ruang negatif, sedangkan ruang yang kosong disebut ruang positif.

Selain bentuk visual pada karya seni rupa, prinsip-prinsip rupa yang terdapat dalam karya seni rupa juga perlu untuk diperhatikan. Sunaryo (2002:6) menyatakan bahwa prinsip-prinsip rupa adalah asasyang digunakan untuk mengatur, menata dan mengkombinasikan unsur-unsurrupa dalam membuat bentuk suatu karya yang bernilai estetis dan membangkitkanpengalaman visual. Prinsip-prinsip rupa tersebut yaitu kesatuan, keserasian, irama, dan keseimbangan. Berikut dijelaskan lebih lanjut prinsip-prinsip rupa.

#### 2.4.3.1 Kesatuan (*Unity*)

Sunaryo (2002:31) kesatuan adalah tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip rupa yang lain yakni keserasian, irama, dominasi, keseimbangan, dan kesebandingan, sehingga menunjukkan kualitas hubungan bagian-bagian dalam suatu bentuk. Kesatuan memiliki arti bahwa unsur rupa harus ditata sedemikian rupa sehingga tampak menyatu dengan tema (Rondhi:2002). Sedangkan menurut Depdiknas (2013), unsur-unsur yang ada dalam seni rupa merupakan suatu kesatuan yang saling bertautan sehingga tidak ada lagi bagian yang berdiri sendiri.

Beberapa pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kesatuan merupakan isi pokok dari prinsip-prinsip rupa yang merupakan perpaduan dan penerapan prinsip keserasian, keseimbangan, dominasi, irama, dan kesebandingan.

#### 2.4.3.2 Keserasian (*Harmony*)

Keserasian adalah prinsip yang mempertimbangkan pada keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan agar cocok satu dengan yang lain dan terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan (Sunaryo, 2002:32). Graves (dalam Sunaryo 2002:32) mengemukakan bahwa keserasian meliputi dua jenis yaitu keserasian fungsi dan keserasian bentuk. Keserasian fungsi menunjukkan adanya hubungan fungsi antara objek-objek yang berbeda, sedangkan keserasian bentuk menunjukkan adanya kesesuaian raut, warna, tekstur, dan unsur-unsur rupa lainnya.

Pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa keserasian atau *harmony* merupakan suatu prinsip yang mempertimbangkan keselarasan antara bagian satu dengan bagian yang lain agar terlihat cocok dan memiliki keterpaduan.

#### 2.4.3.3 Irama (*Rhythm*)

Menurut Sunaryo (2002:35), irama merupakan penyusunan unsur-unsur rupa yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan sehingga memiliki kesatuan arah dan gerak. Sementara itu, Rondhi (2002) mengemukakan bahwa unsur-unsur rupa yang ditata dengan cara berulang-ulang akan dapat menimbulkan irama.

Pendapat diatas dapat dipahami bahwa irama merupakan suatu unsur rupa yang bergerak secara berulang dan berkelanjutan sehingga menciptakan suatu peralihan yang serasi.

#### 2.4.3.4 Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan adalah pengaturan bobot akibat gaya berat dan letak kedudukan bagian-bagian supaya susunan unsur-unsur rupa menjadi seimbang (Sunaryo, 2002:39). Sedangkan menurut Djati (dalam Hanggara 2011:28) keseimbangan (*balance*) adalah kesamaan bobot antara unsur-unsurnya, unsur-unsur yang dimaksud adalah unsur yang ditata dengan perbandingan yang seimbang walaupun wujud dan jumlahnya mungkin tidak sama namun nilainya dapat seimbang.

Menurut Sunaryo (2002) prinsip keseimbangan dibagi menjadi tiga yaitu keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan memancar. Keseimbangan simetris diperoleh jika bagian belahan kanan dan kiri, atau atas dan bawah memiliki kesamaan bentuk, jarak, atau ukuran. Keseimbangan asimetris yaitu apabila letak atau bentuk antara bagian kanan dan kiri, atau atas dan bawah berbeda namun tetap seimbang sedangkan keseimbangan memancar



yaitu keseimbangan yang terjadi jika bagian-bagiannya ditempatkan di ser poros gaya berat.

Beberapa pendapat tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa keseimbangan merupakan pengaturan objek atau tata letak bagian-bagian objek gambar agar susunan unsur-unsur rupa dapat terlihat seimbang.

Pengertian estetika yang telah dipaparkan dari beberapa pendapat, dapat ditarik kesimpulan bahwa estetika atau keindahan adalah segala sesuatu yang indah atau ilmu tentang keindahan dan “cita rasa” yang terdapat dalam pencerapan inderawi. Karya seni erat kaitannya dengan estetika, karena pada dasarnya estetika merupakan segala sesuatu yang berhubungan dengan sifat dasar nilai-nilai *nonmoral* yang berkaitan dengan karya seni. Keindahan suatu karya seni tidak terlepas dari unsur visual dan prinsip-prinsip rupa yang terdapat pada karya seni. Keduanya merupakan isi dari suatu karya/benda seni sebagai ungkapan ekspresi dari karya seni itu sendiri.

Berdasarkan uraian di atas dapat dipahami bahwa, indikator yang digunakan dalam aspek penilaian estetika visual pada pembelajaran berkarya gambar ragam hias pada *paper tube* tidak terlepas dari unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip karya seni rupa.

## **BAB 5**

### **PENUTUP**

#### **5.1 Simpulan**

Sesuai dengan penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti, dalam pembelajaran dengan memanfaatkan *paper tube* sebagai media berkarya gambar ragam hias pada Kelas VIII A SMP Negeri 1 Sukolilo, memperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Pertama, pembelajaran dengan memanfaatkan *paper tube* sebagai media berkarya gambar ragam hias di Kelas VIII A dilakukan melalui tiga tahapan, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Kegiatan perencanaan dilakukan oleh guru dengan membuat RPP (Rencana Pelaksanaan Pembelajaran) yang dikhususkan pada pengembangan materi berkarya gambar ragam hias pada *paper tube* dan membuat contoh karya gambar ragam hias pada *paper tube*. Rumusan tujuan yang dibuat terdiri dari tiga rumusan tujuan yang berisi poin menjelaskan dan menerapkan untuk menggambarkan kemampuan dan tindakan yang dilakukan oleh siswa. Materi pembelajaran yang dirumuskan terdiri atas dua materi yaitu seni lukis dan gambar ragam hias. Rumusan metode pembelajaran yang digunakan merupakan metode pembelajaran yang tergolong dalam metode konvensional. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran yang dirumuskan berupa poin-poin kegiatan yang dilakukan guru dan siswa dalam proses pembelajaran yang ditulis secara sederhana, jelas dan rinci.

Kegiatan pelaksanaan dilakukan oleh guru dengan menyampaikan materi pelajaran yaitu berkarya gambar ragam hias pada *paper tube*. Metode

pembelajaran yang digunakan yaitu, metode ceramah, demonstrasi, dan penugasan. Metode ceramah disampaikan guru secara singkat namun jelas sehingga dapat dipahami oleh siswa. Metode demonstrasi disampaikan untuk menjelaskan materi bersifat kreasi (praktik). Metode penugasan untuk memberikan tugas kepada siswa berkaitan dengan materi yang telah disampaikan. Pelaksanaan pembelajaran dilakukan dengan kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi. Media yang digunakan dalam pelaksanaan pembelajaran yaitu dengan papan tulis, bahan ajar seni budaya, dan dua contoh karya gambar ragam hias pada *paper tube*.

Kegiatan evaluasi yang dilakukan oleh guru yaitu dengan menggunakan bentuk uji praktik, sedangkan penilaian yang diberikan ditentukan oleh hasil penggabungan dari guru dan peneliti. Guru melakukan penilaian dengan memanggil siswa satu persatu ke depan kelas. Setelah itu, guru memberikan tanggapan pada hasil karya siswa dengan memajang seluruh karya didepan kelas dan mengajak siswa untuk mengamati karya dari kategori sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

Kedua, hasil karya gambar ragam hias pada *paper tube* yang oleh siswa, motif ragam hias yang lebih dominan digunakan adalah motif ragam hias flora dan geometris. Prinsip desain yang diterapkan pada karya secara keseluruhan dibuat dengan tegak berdiri atau vertikal. Pilihan warna pada *background* yang digunakan oleh siswa lebih dominan menggunakan warna hitam dan merah, sedangkan untuk pewarnaan motif ragam hiasnya seluruh siswa menggunakan warna putih.

Hasil karya gambar ragam hias pada *paper tube* siswa Kelas VIII A dinilai dengan menggunakan empat aspek penilaian, yaitu kesiapan alat dan bahan dengan skor 0-25, kreativitas (ide atau gagasan) dengan skor 0-25, penguasaan teknik dengan skor 0-25, dan estetika visual dengan skor 0-25. Berdasarkan keempat aspek tersebut, dihasilkan nilai siswa yang masuk dalam kategori sangat baik terdapat satu (3,5%) siswa, kategori baik terdapat 10 (34,5%) siswa, kategori cukup terdapat 17 (58,6%) siswa, dan kategori kurang satu (3,4%) siswa. Rata-rata nilai yang diperoleh siswa adalah 80,7 dengan kategori cukup. Berpedoman pada KKM Seni Budaya yang telah ditentukan sekolah yaitu 75, siswa Kelas VIII A yang memiliki nilai di atas KKM sebanyak 24 siswa, dan siswa yang memiliki nilai di bawah KKM sebanyak lima siswa.

## 5.2 Saran

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

Pertama, berdasarkan data sekolah yang diperoleh peneliti bahwa SMP Negeri 1 Sukolilo belum memiliki ruang *gallery art* dan sampai sekarang masih menggunakan ruang seni rupa sebagai tempat untuk menyimpan karya siswa. Oleh karena itu, peneliti menyarankan kepada kepala sekolah untuk memberikan penambahan fasilitas mata pelajaran seni rupa dalam bentuk pembangunan ruang *gallery art* sebagai wadah untuk memamerkan hasil karya siswa, sehingga ruang seni rupa tidak difungsikan sebagai penyimpanan karya tetapi dapat digunakan sebagai laboratorium seni untuk siswa.

Kedua, berdasarkan hasil penelitian, guru kurang cermat dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan ketika melaksanakan pembelajaran guru sering kali memulai pelajaran langsung pada penyampaian materi tanpa memberikan apersepsi dan motivasi diawal pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar guru perlu memperhatikan dengan teliti dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), baik dalam segi penulisan maupun penyusunan. Selain itu, berdasarkan rentang nilai dari dokumen penilaian guru khususnya pada nilai kategori cukup yaitu 74-82, menurut peneliti jika dilihat dari hasil karya siswa merupakan nilai yang dapat tergolong baik, namun jika berpedoman pada rentang nilai dari guru menjadi hasil karya dengan nilai yang kurang baik. Berdasarkan hal tersebut peneliti menyarankan agar guru perlu memperhatikan kembali dan memperbaiki pedoman rentang nilai yang telah dibuat.

## DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi, Suwadji. 1985. *Berapresiasi Pada Seni Rupa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Bastomi, Suwadji. 2003. Kritik Seni. *Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Bastomi, Suwadji. 2013. Pengantar Ilmu Budaya. *Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Budiutomo, K. 2009. *Strategi Pembelajaran Seni Rupa(Silabus, Handout, dan Media Pembelajaran)*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Gollwitzer, Gerhard. 1986. *Menggambar Bagi Pengembangan Bakat*. Bandung: Penerbit ITB.
- Hanggara, Fathwa Rizza. 2011. *Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media Berkarya Topeng Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Kelas Vii A Smp Negeri 1 Mayong Jepara*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Hawadi. 2001. *Kreativitas*. Jakarta: PT Grasindo.
- Hambor, Rahman Rohim. 2005. *Panduan Dasar Melukis dengan Cat Minyak*. Jakarta: Kawan Pustaka.
- Ismiyanto, PC.S. 2010. *Strategi Pembelajaran Seni Rupa (Buku Ajar)*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Iswidayati. 2013. Landasan Konseptual Media Pembelajaran. *Bahan Ajar*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Iswidayati, dan Triyanto. 2013. Estetika Timur. *Bahan Ajar*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Jatipermana, Gunawan. 2013. *Pengembangan Modul Pembelajaran Motif Ragam Hias Di Kelas V Sd Negeri Tambi I Kecamatan Sliyeg Kabupaten Indramayu Jawa Barat*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan. 2013. *Buku Guru Seni Budaya*. Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Leonel, Ryan. 2008. *Optimalisasi Produksi Paper Tube Menggunakan Metode Dynamic Programming*. Jakarta.
- Margono, Tri Edi dan Abdul Aziz. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Jakarta: CV Putra Nugraha.

- Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT RinekaCipta.
- Munib, Achmad. 2011. *Pengantar Ilmu Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rifai RC, Achmad dan Chatharina Tri Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Rohman, Irfan Abdul. 2010. *Panduan Menggambar Manusia Menggunakan Media Pensil*. Yogyakarta: C.V ANDI OFFSET.
- Rondhi, Moh. dan Anton Sumartono. 2002. *Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Soehardjo,A.J. 2011. *Pendidikan Seni (Strategi Penataan dan Pelaksanaan Pembelajaran Seni)*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan.
- Sugiyono. 2010. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif,Kualitatif, dan R & D*. Bandung: Alfabeta.
- Sunaryo, Aryo. 2002. *Nirmana 1. Bahan Ajar*. Semarang.Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Bahan Ajar Seni Rupa 1*. Semarang: Universitas NegeriSemarang.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semaran : Dahara Prize.
- Susanto, Mikke. 2003. *Diksi Rupa Kumpulan Istilah Seni Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- Syafii. 2006. *Buku Ajar Tertulis. Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. UNNES.
- Syafii. 2010. *Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa.Bahan Ajar*.Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.
- <https://reenie92.wordpress.com> (diunggah pada tanggal 11 Januari 2011)
- [www.paper-core.blogspot.com/.../core-paper-paper-core-paper-core-tube.html](http://www.paper-core.blogspot.com/.../core-paper-paper-core-paper-core-tube.html), (diunggah pada tanggal 27Oktober 2012)
- [www.senibudaya.web.id](http://www.senibudaya.web.id)(diunggah pada Selasa, 10 Febuari 2015)
- [www.world-expert-indonesia.com/?page=pt\\_produk&produk](http://www.world-expert-indonesia.com/?page=pt_produk&produk)