



**PEMBELAJARAN RAGAM HIAS FLORA PADA BAHAN TEKSTIL
TOTE BAG SISWA KELAS VIIA SMP NEGERI 14 SEMARANG**

Skripsi

Disajikan sebagai Salah Satu Syarat untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Pendidikan Seni Rupa

Oleh
Wisnu Cahyo Purnomo
2401413028
Pendidikan Seni Rupa

**JURUSAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PENGESAHAN KELULUSAN

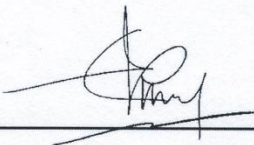
Skripsi ini telah dipertahankan dihadapan sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang pada:

Hari : Rabu

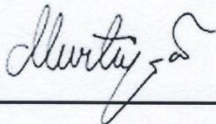
Tanggal : 3 Juni 2020

Panitia Ujian Skripsi

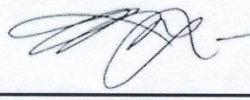
Ketua,
Drs. Eko Raharjo, M. Hum.
NIP. 196510181992031001



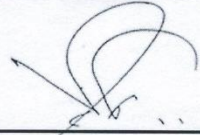
Sekretaris,
Drs. Onang Murtiyoso, M. Sn.
NIP. 196702251993031002



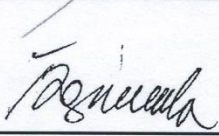
Penguji 1,
Drs. Syafii, M. Pd.
NIP. 195908231985031001



Penguji 2,
Gunadi, S. Pd., M. Pd.
NIP. 198107012006041001



Penguji 3,
Dr. Triyanto, M. A.
NIP. 195701031983031003



Mengetahui,

Dekan FBS UNNES



Dr. Sri Rejeki Urip, M. Hum.
NIP. 196202211989012001

PERNYATAAN

Dengan ini saya:

Nama : Wisnu Cahyo Purnomo

NIM : 2401413028

Jurusan : Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni

menyatakan bahwa yang tertulis di dalam skripsi ini benar-benar hasil 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, 3 Juni 2020

Yang membuat pernyataan,



Wisnu Cahyo Purnomo

NIM. 2401413028

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Nilai akhir dari proses pendidikan, sejatinya terekapitulasi dari keberhasilannya menciptakan perubahan pada dirinya dan lingkungan. Itulah fungsi daripada pendidikan yang sesungguhnya.” (Lenang Manggala)

PERSEMBAHAN :

Dengan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia-Nya, secara khusus skripsi ini saya persembahkan kepada kedua orang tuaku Ayahanda Arsiyono dan Ibunda Suyanti.

PRAKATA

Alhamdulillah, puji dan syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT atas ridho dan karunia-Nya. Karena atas ridho-Nya segala upaya penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pembelajaran Ragam Hias Flora Pada Bahan Tekstil Totebag Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 14 Semarang”. Penulis menyadari bahwa dalam penyelesaian skripsi ini banyak hambatan dan kesulitan, namun berkat dorongan dan arahan dari berbagai pihak, penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Paling awal saya mengucapkan terima kasih kepada Bapak Dr. Triyanto, M.A. (Dosen Pembimbing 1) dan Bapak Gunadi, S.Pd. M.Pd. (Dosen Pembimbing 2) yang dengan sabar memberikan bimbingan, petunjuk, dan arahan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan kepada pihak-pihak yang telah memberikan bantuan dan kemudahan sebagai berikut.

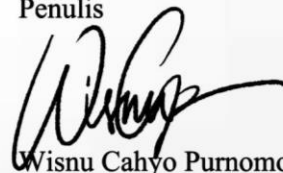
1. Prof. Dr. Fathur Rokhman M.Hum, Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan kepada penulis untuk belajar di Universitas Negeri Semarang.
2. Dr. Sri Rejeki Urip, M.Hum, Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah memberi kemudahan dalam proses perizinan penelitian.
3. Dr. Syakir, M.Sn., Ketua Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang yang telah membantu kelancaran administrasi.

4. Bapak/Ibu Dosen Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan ilmu pengetahuan yang bermanfaat bagi penulis.
5. Muhammad Ahsan, S.Ag.M.Kom., kepala SMP Negeri 14 Semarang yang telah memberikan ijin penelitian.
6. Yachya Mansyur, guru seni budaya SMP Negeri 14 Semarang yang telah memberikan waktu untuk penelitian.
7. Kedua orang tua dan saudara-saudara saya yang selalu memberi semangat, dukungan, dan doa.
8. Teman-teman yang telah memberi bantuan, motivasi, dan do'anya.
9. Semua pihak yang telah membantu penyelesaian penulisan skripsi ini.

Rasa syukur dan tulus ikhlas penulis panjatkan doa semoga Allah SWT memberikan balasan berupa rahmat dan karunia bagi Bapak, Ibu, dan Saudara. Harapannya karya tulis ini dapat bermanfaat dan menambah pengetahuan bagi penulis dan pembaca.

Semarang, 3 Juni 2020

Penulis



Wisnu Cahyo Purnomo

NIM. 2401413028

ABSTRAK

Purnomo, Wisnu Cahyo. 2020. "Pembelajaran Ragam Hias Flora Pada Bahan Tekstil *Totebag* Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 14 Semarang". *Skripsi*. Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Dr. Triyanto, M.A., Gunadi, S.Pd. M.Pd. i-xvii. 246 halaman.

Kata Kunci: Pembelajaran ragam hias , media berkarya, menghias *Totebag*

Pembelajaran ragam hias flora pada bahan tekstil *Totebag* pada saat ini masih sangat jarang dilaksanakan. Peneliti bertujuan membahas dua permasalahan, yaitu (1) Bagaimana proses pembelajaran ragam hias flora pada bahan tekstil *Totebag* siswa kelas VIIA SMP Negeri 14 Semarang, (2) Bagaimana hasil kreasi karya ragam hias flora pada bahan tekstil *Totebag* yang dihasilkan siswa kelas VIIA SMP Negeri 14 Semarang. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik pengabsahan data melalui teknik triangulasi. Analisis data melalui reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Hasil penelitian menunjukkan hal sebagai berikut. Pertama, proses pelaksanaan pembelajaran pembuatan ragam hias flora dengan bahan tekstil *Totebag* yang dilaksanakan di kelas VII A SMP Negeri 14 Semarang berlangsung melalui rangkaian kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Peserta didik menunjukkan minat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menghias *Totebag* dengan ragam hias flora dalam berkarya ornamen. Pengetahuan siswa pada objek-objek flora yang sudah tidak asing lagi disekitar lingkungan mereka, memudahkan siswa dalam berkarya. Pembelajaran berkarya ornamen sudah dilakukan variasi media. Media yang biasanya kertas dan sekarang guru sudah menerapkan media bahan tekstil *Totebag*. Kedua, pembelajaran menghias *Totebag* menghasilkan 64 karya dari 32 siswa, yang masing-masing membuat 2 karya. Aspek penilaian keterampilan dan penilaian sikap siswa. Total nilai pembelajaran 2479,2 dengan rata-rata 77,5 dan masuk dalam kategori baik.

Saran bagi guru, perlu diperhatikan dengan teliti dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), baik dalam segi penulisan, penyusunan, maupun penerapan dalam pembelajaran. Untuk SMP Negeri 14 Semarang, supaya memaksimalkan kegunaan dari ruang seni yang tersedia dengan disesuaikan kegiatan berkreasi siswa.

ABSTRACT

Purnomo, Wisnu Cahyo. 2020. " Learning Ornaments Flora On Textile Materials *Totebag* for 7th A class of SMP Negeri 14 Semarang ". *Skripsi*. Department of Fine Arts, Faculty of Language and Arts, Semarang State University. Supervisor I: Dr. Triyanto, M.A., Supervisor II: Gunadi, S.Pd. M.Pd. i-xvii. 246 page.

Keywords: Learning, ornamental, medium artworks, decorating *Totebag*.

The Learning the variety of ornamental flora on *Totebag* textile materials at this time is still very rarely carried out. The researcher aims to discuss two problems, namely (1) How is the process of learning the variety of ornamental flora on *Totebag* textile material of class VIIA students of SMP Negeri 14 Semarang, (2) How are the results of the creation of flora ornamental artworks on *Totebag* textile material produced by students of class VIIA SMP Negeri 14 Semarang. This study uses a qualitative method. Data collection through observation, interviews, and documentation. The data validation technique is through triangulation technique. Data analysis through data reduction, data presentation, and verification.

The results of the study indicate the following. First, the effort to establish the value of creative character in the process of implementing learning to make flora decoration with *Totebag* textile material which was carried out in class VII A of SMP Negeri 14 Semarang took place through a series of planning, implementation and evaluation activities. Students show interest and enthusiasm in learning to decorate *Totebag* with a variety of ornamental flora in creating ornaments. Students' knowledge on familiar flora objects around their environment makes it easier for students to artwork. Learning to make ornaments has been done by variations in media. The media is usually paper and now the teacher has applied *Totebag* textile material media. Second, learning to decorate *Totebag* produced 64 artworks from 32 students, each of which made 2 artworks. Aspects of skills assessment and assessment of student attitudes. The total learning value of 2479.2 with an average of 77.5 and included in both categories.

Suggestions for teachers, need to be considered carefully in making Learning Implementation Plans (RPP), both in terms of writing, preparation, and application in learning. For SMP Negeri 14 Semarang, so as to maximize the use of the available art space with adjusted creative activities of students.

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
PRAKATA	v
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR BAGAN	xiv
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR DIAGRAM	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB 1 PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan	5
1.4 Manfaat	6
BAB 2 LANDASAN TEORETIS	
2.1 Penelitian yang Relevan.....	7
2.2 Pembelajaran Seni Rupa	13
2.2.1 Komponen Pembelajaran Seni Rupa.....	16
2.2.2 Fungsi Pembelajaran Seni Rupa	22
2.2.3 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa.....	25
2.2.4 Media Pembelajaran Seni Rupa	27
2.2.5 Media Berkarya Seni Rupa	28
2.3 Konsep Pembelajaran Ragam Hias	29
2.4 Jenis-jenis Motif Ragam Hias	31
2.4.1 Ragam Hias Flora	33
2.5 Media Pembelajaran Ragam Hias	35
2.6 <i>Totebag</i> sebagai Media Pembelajaran Ragam Hias Flora.....	37
2.7 Hasil Karya Ragam Hias Flora dalam Konteks Pembelajaran Seni Rupa .	39
2.7.1 Ide	39

2.7.2 Unsur Visual dalam Ragam Hias	41
2.7.3 Prinsip-prinsip dalam membuat Ragam Hias	44
2.8 Kerangka Berfikir	47
BAB 3 METODE PENELITIAN	
3.1 Pendekatan Penelitian	49
3.2 Lokasi, Subjek, dan Sasaran Penelitian.....	50
3.2.1 Lokasi Penelitian.....	50
3.2.2 Subjek Penelitian	50
3.2.3 Sasaran Penelitian	51
3.3 Data dan Sumber Data	51
3.3.1 Data	51
3.3.2 Sumber Data.....	52
3.4 Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.4.1 Observasi.....	53
3.4.2 Wawancara.....	54
3.4.3 Dokumentasi	54
3.5 Teknik Pengabsahan Data	55
3.6 Teknik Analisis Data.....	56
3.6.1 Reduksi Data	57
3.6.2 Penyajian Data	57
3.6.3 Verifikasi Data	58
BAB 4 HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
4.1 Profil SMP Negeri 14 Semarang.....	59
4.1.1 Lokasi SMP Negeri 14 Semarang	59
4.1.2 Kondisi Fisik dan Lingkungan Sekitar SMP Negeri 14 Semarang..	63
4.1.3 Visi dan Misi SMP Negeri 14 Semarang	66
4.1.4 Sarana dan Prasarana SMP Negeri 14 Semarang.....	68
4.1.4.1 Ruang Kelas	71
4.1.4.2 Ruang Seni Rupa.....	73
4.1.4.3 Ruang Guru	74
4.1.4.4 Ruang Perpustakaan	75
4.1.4.5 Ruang Kepala Sekolah	76
4.1.4.6 Tempat Tata Usaha	77
4.1.4.7 Ruang Bimbingan Konseling	78
4.1.4.8 Ruang Koperasi.....	78
4.1.4.9 Lapangan Olahraga	79
4.1.4.10 Gedung Serba Guna.....	80
4.1.4.11 Kantin	81
4.1.4.12 Kamar Mandi	82
4.1.5 Guru dan Karyawan SMP Negeri 14 Semarang	82

4.1.6 Peserta Didik SMP Negeri 14 Semarang	86
4.2 Bentuk Pembelajaran Ragam Hias Flora pada Bahan Tekstil <i>Totebag</i> ...	88
4.2.1 Perencanaan	90
4.2.2 Pelaksanaan	98
4.2.2.1 Pertemuan Pertama	100
4.2.2.2 Pertemuan Kedua	106
4.2.2.3 Pertemuan Ketiga	119
4.2.2.4 Pertemuan Keempat	123
4.2.3 Penilaian	136
4.2.3.1 Penilaian Tes Keterampilan	136
4.2.3.2 Penilaian Sikap	141
4.2.3.3 Penilaian Hasil Pembelajaran Ragam Hias Flora	143
4.3 Matriks Perbandingan Hasil Karya Siswa dalam Pembelajaran Menghias <i>Totebag</i> dengan Ragam Hias Flora Kelas VII A di SMP Negeri 14 Semarang	145
4.3.1 Analisis Hasil Karya Siswa Kelas VII A	154
4.3.1.1 Kategori Sangat Baik	154
4.3.1.2 Kategori Baik	158
4.3.1.3 Kategori Cukup	161
 BAB 5 PENUTUP	
5.1 Simpulan	164
5.2 Saran	166
DAFTAR PUSTAKA	167
LAMPIRAN-LAMPIRAN	173

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
2.1 Contoh Ragam Hias Flora.....	33
2.2 Contoh Ragam Hias Flora Motif Sultur.....	34
4.1 Peta Provinsi Jawa Tengah	60
4.2 Peta Kota Semarang	61
4.3 Peta Kecamatan Pedurungan.....	62
4.4 Peta Kelurahan Palebon	63
4.5 Gerbang Depan SMP Negeri 14 Semarang.....	64
4.6 Denah SMP Negeri 14 Semarang	69
4.7 Ruang Kelas VII A.....	71
4.8 Keadaan Luar Kelas	73
4.9 Ruang Seni Rupa.....	73
4.10 Ruang Guru	75
4.11 Ruang Perpustakaan.....	76
4.12 Ruang Kepala Sekolah	77
4.13 Ruang Tata Usaha	77
4.14 Bimbingan Konseling	78
4.15 Ruang Koperasi.....	79
4.16 Kondisi Lapangan Basket/Upacara dan Lapangan Sepak Bola.....	80
4.17 Gedung Serba Guna	81
4.18 Kantin.....	82
4.19 Contoh Karya Ragam Hias Flora yang ditunjukkan Guru kepada Siswa..	102
4.20 Foto Penyampaian Materi yang dilakukan Guru	102
4.21 Foto Siswa saat Pembelajaran.....	104
4.22 Proses Siswa membuat Sket Desain Ragam Hias Flora pertama.....	108
4.23 Proses Siswa mewarnai Desain Ragam Hias Flora pertama.....	110
4.24 Proses Siswa membuat Sket Desain Ragam Hias Flora kedua.....	120
4.25 Proses Siswa mewarnai Desain Ragam Hias Flora kedua	122
4.26 Kumpulan Karya Siswa dalam Menghias <i>Totebag</i>	125
4.27 Kumpulan Karya Siswa Kategori Sangat Baik	125

4.28 Foto Bersama Siswa VII A dan Peneliti	127
4.29 Hasil Karya Salsabila Agustina Kategori Sangat Baik	155
4.30 Hasil Karya Heba Aisha Ramadani Kategori Baik.....	158
4.31 Hasil Karya Evelyne Anindya Kategori Cukup.....	161

DAFTAR BAGAN

	Halaman
2.1 Kerangka Teoritis Penelitian.....	48
3.1 Bagan Triangulasi Metode.....	56
3.2 Komponen-komponen Analisis Data	58

DAFTAR TABEL

	Halaman
4.1 Fasilitas SMP Negeri 14 Semarang	69
4.2 Guru SMP Negeri 14 Semarang	84
4.3 Rekapitulasi Jumlah Peserta Didik SMP Negeri 14 Semarang	86
4.4 Matriks Hasil Karya Siswa Pertama	111
4.5 Matriks Hasil Karya Siswa Kedua	128
4.6 Rentang Nilai Tes Keterampilan Siswa	137
4.7 Aspek Tes Keterampilan Siswa	137
4.8 Daftar Nilai Keterampilan Kelas VII A dalam Menghias <i>Totebag</i>	138
4.9 Aspek Penilaian Sikap	141
4.10 Hasil Penilaian Sikap	141
4.11 Hasil Nilai Pembelajaran Menghias <i>Totebag</i> Siswa Kelas VII A	143
4.12 Matriks Perbandingan Hasil Karya Siswa	146

DAFTAR DIAGRAM

	Halaman
4.1 Jumlah Guru dan Staf Kepegawaian.....	85
4.2 Jumlah Siswa SMP Negeri 14 Semarang.....	87
4.3 Hasil Tes Keterampilan Siswa.....	140
4.4 Hasil Penilaian Sikap Siswa.....	142
4.5 Hasil Pembelajaran Ragam Hias Flora pada <i>Totebag</i>	145

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Penetapan Dosen Pembimbing Skripsi	173
Lampiran 2 Surat Permohonan Izin Kepala Dinas Kota Semarang	174
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian dari Fakultas	175
Lampiran 4 Surat Keterangan Selesai Penelitian	176
Lampiran 5 Matriks Pengumpulan Data Penelitian	177
Lampiran 6 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	180
Lampiran 7 Pedoman Penskoran Penilaian Sikap	191
Lampiran 8 Pedoman Penskoran Penilaian Keterampilan	194
Lampiran 9 Daftar Nama Siswa SMP Negeri 14 Semarang	196
Lampiran 10 Lembar Observasi Aktivitas Guru	197
Lampiran 11 Angket Pendapat Siswa	199
Lampiran 12 Observasi Siswa pada Saat Pembelajaran	204
Lampiran 13 Nilai Siswa Hasil Pembelajaran	208
Lampiran 14 Hasil Wawancara terhadap Kepala Sekolah	210
Lampiran 15 Hasil Wawancara terhadap Guru Seni Budaya	211
Lampiran 16 Hasil Wawancara terhadap Siswa Kelas VII A	214
Lampiran 17 Biodata Peneliti	246

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan aktivitas sadar dan sengaja yang diarahkan untuk mencapai suatu tujuan. Tujuan Pendidikan adalah perubahan perilaku yang diinginkan terjadi setelah siswa belajar (Purwanto, 2009: 1). Menurut Arikunto (dalam Purwanto, 2009: 35), tujuan Pendidikan dapat dijabarkan mulai dari tujuan nasional, institusional, kurikuler sampai instruksional.

Menurut Winkel (2009: 59), belajar adalah suatu aktivitas fisik, mental atau psikis yang berlangsung dalam interaksi aktif dengan lingkungan yang menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, ketrampilan dan sikap. Menurut Muhibbin (dalam Makmun, 2013:4), belajar adalah tahapan perubahan seluruh tingkah laku yang relative menetap sebagai hasil pengalaman dan interaksi dengan lingkungan yang melibatkan proses kognitif. Di sekolah, belajar dan mengajartidak dapat dipisahkan satu sama lain. Menurut Herman Hudojo (1980: 18), mengajar adalah proses interaksi antara guru dan siswa dimana guru mengharapkan siswanya dapat menguasai pengetahuan, keterampilan dan sikap, yang benar-benar dipilih oleh guru. Pada proses belajar mengajar terjadi interaksi antara guru dan siswa. Apabila interaksi guru dan siswa dalam proses pembelajaran terjadi dengan baik maka tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif.

Sedangkan menurut Hamalik (2001: 44-53), mengemukakan, bahwa mengajar dapat diartikan sebagai : 1) menyampaikan pengetahuan kepada siswa didik atau murid di sekolah, 2) mewariskan kebudayaan kepada generasi muda

melalui lembaga Pendidikan sekolah, 3) usaha mengorganisasi lingkungan sehingga menciptakan kondisi belajar bagi siswa, 4) memberikan bimbingan belajar kepada murid, 5) kegiatan mempersiapkan siswa untuk menjadi warga negara yang baik sesuai dengan tuntutan masyarakat, 6) suatu proses membantu siswa menghadapi kehidupan sehari-hari.

Pendidikan seni memiliki keunikan dibanding bidang (mata pelajaran) yang lain, yaitu untuk mengembangkan pengalaman estetik yang dapat dilakukan melalui kegiatan apresiasi dan berkreasi (Gunadi 2014:19). Melalui pendidikan seni peserta didik akan mendapat pengalaman baru dalam belajar. Hal ini dipertegas dengan menurut Soedarso (1972:19) tujuan pendidikan seni ialah, (1) mengembangkan sensitivitas, (2) memberikan fasilitas berkreasi melalui seni rupa, (3) melengkapi siswa dalam membentuk pribadi yang sempurna dalam bermasyarakat. Pendidikan seni di sekolah sama sekali tidak dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik sebagai calon seniman. Pendidikan seni difungsikan sebagai sarana untuk membantu menumbuh dan mengembangkan peserta didik agar menjadi individu yang utuh (Soehardjo, 2011: 15).

Indonesia memiliki berbagai keindahan keanekaragaman hayati. Setiap daerah memiliki beragam flora dan fauna yang diabadikan pada bentuk bentuk ragam hias. Ragam hias memiliki fungsi memperindah suatu benda. Baidlowi & Daniyanto (dalam Nuralia, 2017: 45) menyatakan bahwa ragam hias pada dasarnya merupakan penghias yang dipadukan, sebagai media mempercantik atau mengagungkan suatu karya. Hal ini menunjukkan bahwa ragam hias perlu memikirkan upaya pelestariannya.

Bentuk motif ragam hias flora, fauna, geometris, dan figuratif dapat dijumpai pada setiap karya seni. Ragam hias 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 dikenal selama ini, tapi juga dipahat, dan dicetak (Parta, S. dan Sudana, 2009). Dengan demikian penciptaan karya seni ragam hias tidak hanya pendukung keindahan suatu benda, namun juga untuk mengasah keterampilan dan ide/ gagasan dalam berkarya seni.

Pembelajaran seni rupa pada dasarnya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan berapresiasi dan berkreasi. Dengan apresiasi peserta didik dapat melihat berbagai estetika dan makna dari sebuah objek seni, sedangkan kreasi dapat melatih kemampuan peserta didik dalam berkarya seni rupa. Dalam penelitian pembelajaran, peserta didik dilibatkan dalam proses kreasi yang berfokus pada menggambar ragam hias flora dengan media tekstil *Totebag*. Diharapkan peserta didik dapat memberikan ide baru dalam menggambar ragam hias flora dengan media tekstil *Totebag* sehingga dapat dijadikan pengalaman yang berharga bagi peserta didik dan lingkungan di sekitarnya. Selain hal tersebut, proses apresiasi turut mengiringi. Peserta didik dapat melihat karya temannya dari mulai proses sampai hasil jadi. Hal tersebut sebagai bentuk langkah awal apresiasi dengan adanya pengamatan yang dilakukan oleh peserta didik.

Pemilihan tema ragam hias flora oleh peneliti sendiri diambil karena menyesuaikan kurikulum yang digunakan di sekolah dengan media bahan tekstil *Totebag*. Pemilihan ini juga atas pertimbangan peneliti agar penerapan ragam hias

tidak monoton yang kebanyakan berkarya ragam hias hanya menggunakan media kertas. Agar penerapan ragam hias pada media *Totebag* tidak sebatas pengetahuan tentang berkarya dibahan tekstil, namun juga memiliki pengetahuan dengan adanya media berkarya dan teknik baru dalam pembelajaran seni rupa di sekolah.

Totebag digunakan sebagai media berkarya ragam hias flora bertujuan agar peserta didik mampu mengasah kepekaan estetis dan dapat mengapresiasi kerajinan tekstil yang terdapat objek seni didalamnya. Peserta didik juga mendapatkan pengalaman dalam berkreasi menghias *Totebag* sebagai bentuk melatih kemampuannya dalam hal membuat ragam hias.

Pembelajaran seni rupa di sekolah bertujuan agar peserta didik memiliki pengalaman kesenirupaian sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Berdasarkan pengamatan peneliti di SMP Negeri 14 Semarang, penggunaan media dalam pembelajaran seni rupa dikelas VII hanya terbatas dengan media dalam berkarya dan tekniknya juga kurang beragam. Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 14 Semarang untuk kelas VII-IX sudah menggunakan kurikulum 2013. Berkarya menggambar ragam hias flora merupakan salah satu kompetensi yang ada dalam kurikulum 2013 kelas VII, yaitu kompetensi dasar (KD) 4.3 membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan buatan.

Berdasarkan hasil observasi terhadap siswa kelas VII A SMP Negeri 14 Semarang, siswa dalam berkarya seni rupa umumnya menggunakan media dua dimensi berupa kertas. Hal tersebut memungkinkan siswa merasa jenuh dalam berkarya dalam mengikuti pembelajaran seni rupa. Perlu adanya pembaruan dalam variasi media. Guru seni budaya ingin peserta didik menggunakan bahan tekstil

Totebag dalam berkarya ragam hias. Pemilihan *Totebag* sebagai media berkarya ragam hias flora, karena bahan tekstil tersebut mudah didapatkan disekitar sekolah dan mempunyai nilai kegunaan yang tinggi dalam masyarakat, yang didapatkan peserta didik melalui pembelajaran adalah pengalaman baru dalam berkarya ragam hias dengan media berkarya selain kertas. Peneliti berharap peserta didik dapat mengetahui perbandingan dan perbedaan terutama dari segi teknik dan kesulitannya dalam berkarya ragam hias di *Totebag*.

Berdasarkan paparan yang telah disebutkan, peneliti ingin memahami lebih lanjut bagaimana pelaksanaan pembelajaran ragam hias flora di kelas VIIA SMP Negeri 14 Semarang dengan judul “Pembelajaran Ragam Hias Flora Pada Bahan Tekstil *Totebag* Siswa Kelas VIIA SMP Negeri 14 Semarang” dengan harapan dapat membantu mempermudah siswa dan meningkatkan keterampilan siswa dalam berkarya seni rupa khususnya pada penerapan ragam hias.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.2.1 Bagaimana proses pembelajaran ragam hias flora pada bahan tekstil *Totebag* siswa kelas VIIA SMP Negeri 14 Semarang ?
- 1.2.2 Bagaimana hasil kreasi karya ragam hias flora pada bahan tekstil *Totebag* yang dihasilkan siswa kelas VIIA SMP Negeri 14 Semarang ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- 1.3.1 Menjelaskan proses pembelajaran ragam hias flora pada bahan tekstil *Totebag* siswa kelas VIIA SMP Negeri 14 Semarang.
- 1.3.2 Menjelaskan hasil karya ragam hias flora pada bahan tekstil *Totebag* yang ditampilkan siswa kelas VIIA SMP Negeri 14 Semarang.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoretis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan untuk khasanah ilmu pengetahuan, terutama dalam bidang pendidikan seni melalui berkreasi ragam hias flora.

1.4.2 Manfaat Praktis

- 1.4.2.1 Bagi siswa, memberi pengalaman kepada siswa SMP Negeri 14 Semarang mengenai prosedur pembuatan ragam hias flora dengan media *Totebag*.
- 1.4.2.2 Bagi guru, penelitian dapat dijadikan refleksi oleh guru dalam pelaksanaan dan keterampilan pembelajaran seni rupa yang akan datang, sehingga pembelajaran menjadi bervariasi.
- 1.4.2.3 Bagi sekolah, penelitian ini akan bermanfaat dalam memberikan masukan yang baik bagi pengembangan pembelajaran khususnya dipembelajaran seni rupa.

BAB 2

LANDASAN TEORETIS

2.1 Penelitian yang Relevan

Berbagai penelitian mengenai ragam hias telah dilakukan dalam pembelajaran. Penelitian mengenai pembelajaran ragam hias dilakukan dengan berbagai macam media, pendekatan dan metode yang variatif. Penelitian yang dirujuk sebagai referensi yang mendukung penelitian ini agar kelayakan hasil penelitian yang dilakukan memiliki tingkat validitas yang baik. Adapun beberapa penelitian yang sebelumnya sudah dilakukan yaitu (1) Pamungkas (2018); (2) Ningrum (2017); (3) Yuwono (2019); (4) Meyrani (2019); (5) Pursigit (2019).

Pertama, penelitian yang relevan dengan peneliti yang dilakukan oleh penulis juga dilakukan oleh Pamungkas (2018) dalam jurnal ilmiah yang berjudul “Paper quilling sebagai media berkarya ragam hias flora dalam pembelajaran seni rupa pada siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Bae Kudus”. Penelitian ini mendeskripsikan bentuk pembelajaran ragam hias flora menggunakan teknik *quilling* pada peserta didik kelas VII D SMP Negeri 1 Bae Kudus, dan mendeskripsikan hasil karya dari pembelajaran ragam hias flora dengan teknik *quilling*. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, yang pertama dapat dikemukakan bahwa bentuk pembelajaran ragam hias flora menggunakan teknik *quilling*, terdiri atas (1) indikator pembelajaran yang mengacu pada aspek pengetahuan dan keterampilan yang tertulis pada RPP; (2) materi pembelajaran yang mengacu pada aspek pengetahuan dan keterampilan sesuai dengan RPP; (3) strategi pembelajaran menggunakan *inquiry learning*, sedangkan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah,

demonstrasi, dan penugasan; dan (4) evaluasi berdasarkan 3 aspek, yaitu ide/gagasan, penggunaan aspek visual, dan penugasan teknik berkarya.

Berdasarkan hasil karya siswa dari segi aspek ide/gagasan pada pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2 penggambaran objek semakin bervariasi bentuknya dan tidak hanya membuat satu objek sudah berani 2 sampai 3 objek dalam satu bidang gambar. Berdasarkan aspek estetika visual dalam menerapkan unsur dan prinsip seni rupa sesuai dengan tahap perkembangan siswa SMP dan mengalami peningkatan. Berdasarkan aspek penguasaan teknik rata-rata siswa sudah mengalami peningkatan pada aspek kerapian dan penguasaan teknik dasar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah menggunakan motif ragam hias flora dalam berkarya seni. Namun pada penelitian Pamungkas menggunakan metode pengamatan terkendali, media berkarya yang digunakan adalah *paper quilling*. Pada penelitian peneliti, mendeskripsikan bentuk pembelajaran penerapan ragam hias flora yang dilakukan oleh guru dan menganalisis hasil karya siswa. Media berkarya yang digunakan peneliti juga berbeda yaitu menggunakan media bahan tekstil *Totebag*.

Kedua, penelitian tentang penerapan ragam hias yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti pernah dilakukan oleh Ningrum (2017) dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Ragam Hias pada Kriya Berbahan Bambu Wulung sebagai Hiasan Dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna”. Skripsi menjadi referensi penelitian yang dilakukan penulis khususnya mengenai penerapan ragam hias Kelas VIIIH di SMP Negeri 1 Adiwerna serta hasil pembelajaran tersebut. Metode penelitian ini adalah penelitian pengembangan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Teknik analisis data yang digunakan analisis kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan: (1) Pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna memiliki tiga tahapan yaitu pertama tahap perencanaan guru membuat RPP, kedua tahap pelaksanaan yang terdiri dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan penutup. Ketiga yaitu tahap evaluasi, dalam pembelajaran menggunakan evaluasi proses dan hasil. (2) Pembelajaran seni rupa dalam penerapan ragam hias pada kriya berbahan bambu wulung sebagai hiasan dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna menghasilkan 62 karya hiasan dinding.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah mendeskripsikan bentuk pembelajaran ragam hias dan hasil karya motif ragam hias siswa dengan metode kualitatif deskriptif, sedangkan perbedaannya adalah Kompetensi Dasar (KD) dan media berkarya yang digunakan. Pada penelitian Ningrum menggunakan KD 4.4 membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan alam serta media berkarya yang digunakan adalah bambu wulung. Sedangkan, pada penelitian peneliti Kompetensi Dasar (KD) yang digunakan adalah KD 4.3 membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan buatan, media berkarya yang digunakan bahan tekstil *Totebag*.

Ketiga, penelitian yang relevan tentang pembelajaran ragam hias yang dilakukan peneliti pernah dilakukan oleh Yuwono (2019) dalam skripsinya yang berjudul “Pembelajaran Menggambar Ragam Hias dengan Teknik Menjiplak Di

kelas VIII SMP Negeri 1 Tulis Kabupaten Batang”. Pendekatan penelitian pengembangan digunakan dalam penelitian ini dengan subjek siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Tulis Batang.

Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan kualitatif dan kuantitatif. Proses pembelajaran menggambar ragam hias dengan teknik menjiplak di kelas VIII SMP Negeri 1 Tulis meliputi: Tahap perencanaan yaitu pembuatan RPP dengan materi pembelajaran menggambar ragam hias dengan teknik menjiplak. Metode yang digunakan: ceramah, tanya jawab, kerja kelompok, diskusi, demonstrasi, dan penugasan. Tahap pelaksanaan yaitu penyampaian dan pembimbingan materi melalui kegiatan eksplorasi, elaborasi, dan konfirmasi meliputi kegiatan perancangan dan pewarnaan gambar ragam hias. Tahap evaluasi yaitu uji praktik/tes ketrampilan.

Hasil karya gambar ragam hias teknik blok diperoleh sebanyak 71 karya, terdiri dari enam motif tumbuhan, sembilan motif binatang, 10 motif manusia, enam motif geometris, dan 40 kombinasi motif. 51 peserta didik memperoleh nilai mencapai KKM dan 20 peserta didik memperoleh nilai di bawah KKM.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian ini adalah menggunakan ragam hias atau ornamen, namun pada penelitian ini Yuwono berperan sebagai guru. Sedangkan penelitian peniliti lebih mendeskripsikan bentuk pembelajaran penerapan ragam hias yang dilaksanakan oleh guru dan hasil karya ragam hias oleh siswa.

Keempat, penelitian tentang penerapan ragam hias yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti pernah dilakukan oleh Meyrani (2019) dalam skripsinya yang berjudul “Pemanfaatan Biji-Bijian dalam Pembelajaran Ragam Hias bagi Siswa Kelas VII H SMP Negeri 17 Semarang”. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis data yang dilakukan meliputi statistik deskriptif, pengumpulan data, reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bentuk pembelajaran ragam hias menggunakan bahan biji-bijian tidak dilaksanakan sesuai RPP. Tujuan pembelajaran siswa mampu berkarya ragam hias dengan memanfaatkan biji-bijian. Materi pembelajaran adalah prosedur memanfaatkan biji-bijian sebagai media berkarya ragam hias. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, demonstrasi, dan penugasan. Kegiatan perencanaan dan pelaksanaan tidak sesuai anjuran SOP pembelajaran saintifik. Hasil karya siswa kelas VII H mayoritas baik, ide/ gagasan sebagian besar menunjukkan jenis ragam hias motif flora dan fauna dengan prinsip stilasi, unsur visual dan prinsip desain sebagian besar selaras/ harmoni, keterampilan teknis sebagian besar rapi.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah mendeskripsikan bentuk pembelajaran ragam hias dan hasil karya motif ragam hias siswa dengan metode kualitatif deskriptif, sedangkan perbedaannya, pada penelitian Meyrani membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan alam serta media berkarya yang digunakan adalah biji-bijian. Sedangkan, pada penelitian peneliti membuat karya dengan berbagai motif ragam hias pada bahan buatan, media berkarya yang digunakan bahan tekstil *Totebag*.

Kelima, penelitian tentang penerapan ragam hias yang relevan dengan penelitian yang dilakukan peneliti pernah dilakukan oleh Pursigit (2019) dalam skripsinya yang berjudul “Pembelajaran Ragam Hias Geometris dalam Bentuk Karya Seni Mozaik dengan Bahan Kertas bagi Kelas VII E SMP Negeri 14 Semarang”. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bersifat eksploratif. Prosedur penelitian yang diterapkan meliputi survei pendahuluan ke sekolah, pengamatan terkendali 1, evaluasi, dan rekomendasi, pengamatan terkendali 2, evaluasi dan rekomendasi atau hasil. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, tes dan pengabsahan data. Berdasarkan hasil penelitian.

Dikemukakan bahwa bentuk pembelajaran ragam hias geometris dalam bentuk karya seni mozaik, terdiri atas (1) indikator pembelajaran yang mengacu pada aspek pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan RPP; (2) materi pembelajaran yang mengacu pada aspek pengetahuan dan ketrampilan sesuai dengan RPP; (3) strategi pembelajaran menggunakan inquiry learning, sedangkan metode pembelajaran yang digunakan adalah metode ceramah, demonstrasi, dan penugasan; dan (4) evaluasi berdasarkan atas tiga aspek, yaitu ide/gagasan, penggunaan estetika visual, dan penguasaan teknik berkarya. Berdasarkan hasil evaluasi dari pengamatan terkendali 1 dan setelah dilakukan perbaikan pada pengamatan terkendali 2, kemampuan siswa dalam berkarya ragam hias geometris mengalami peningkatan, Kedua, berdasarkan hasil karya siswa dari segi aspek ide/gagasan pada pengamatan terkendali 1 dan pengamatan terkendali 2

penggambaran objek semakin bervariasi dalam segi bentuk ragam hias maupun dalam segi pemanfaatan warna.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut adalah menggunakan motif ragam hias dalam berkarya seni. Namun pada penelitian Pursigit menggunakan metode pengamatan terkendali. Tema dalam penelitian Pursigit yaitu ragam hias geometris, sedangkan peneliti memilih tema ragam hias flora. Media berkarya yang digunakan adalah papan kayu dan kertas. Pada penelitian peneliti, mendeskripsikan bentuk pembelajaran penerapan ragam hias flora yang dilakukan oleh guru dan menganalisis hasil karya siswa. Media berkarya yang digunakan peneliti juga berbeda yaitu menggunakan media bahan tekstil *Totebag*.

2.2 Pembelajaran Seni Rupa

Triyanto (2016 : 5) mengatakan bahwa pendidikan seni secara sederhana merupakan suatu bentuk atau sistem pendidikan yang menggunakan seni sebagai alat atau sarana untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada lingkup pendidikan umum, pendidikan seni bertujuan untuk mengembangkan daya kesadaran dan kepekaan estetik atau apresiasi dan daya cipta atau kreativitas. Secara lebih spesifik dalam konteks seni rupa, Sahman (dalam Triyanto 2016:5) mengatakan bahwa pendidikan seni rupa adalah upaya mengembangkan kepribadian seseorang dalam rangka mempersiapkan untuk menjadi warga masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab melalui kegiatan yang bersangkutan paut dengan pernyataan perasaan keindahan lewat media garis, warna, tekstur, bidang, volume dan ruang atau dengan perkataan lain melalui pembelajaran dalam bidang seni gambar atau

lukis, seni cetak, seni patung, seni kerajinan atau desain produk dan seni bangunan atau desain lingkungan.

Menurut Goldberg (dalam Retnowati 2010: 4) terdapat tiga cara mengintegrasikan seni dalam pembelajaran, yaitu *learning about the arts* (belajar tentang seni), *learning with the arts* (belajar dengan seni), dan *learning through the arts* (belajar melalui seni). Belajar dengan seni terjadi jika seni diperkenalkan kepada siswa sebagai cara untuk mempelajari materi pelajaran tertentu. Sebagai contoh, guru memperkenalkan lukisan Piet Mondrian dalam mengajarkan garis sejajar. Dalam hal ini, siswa belajar dengan bantuan bentuk seni yang memberikan informasi tentang materi pelajaran.

Pembelajaran adalah proses belajar-mengajar yang mengandung makna menjalin hubungan kerjasama dalam suatu proses, antara siswa yang melakukan tindakan belajar dan guru yang melakukan tindakan mengajar (Soehardjo, 2011:236). Triyanto (2016: 1) menyatakan bahwa pembelajaran adalah terjemahan dari *instruction* (Inggris) yang di dalamnya terkandung dua kegiatan *learning* (belajar) dan *teaching* (mengajar). Belajar pada dasarnya adalah perubahan perilaku (pengetahuan, sikap, keterampilan) sebagai hasil interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya (sosial, budaya, dan alam). Mengajar dapat diartikan sebagai kegiatan pengelolaan lingkungan sebagai upaya menciptakan interaksi antara peserta didik dengan lingkungan tersebut.

Seni rupa adalah seni yang menggunakan unsur-unsur rupa sebagai media ungkapannya (Rondhi dan Sumartono, 2002: 6). Unsur-unsur rupa terdiri atas unsur-unsur yang kasat mata atau unsur-unsur yang dapat dilihat dengan indera mata.

Unsur-unsur tersebut adalah: garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur. Unsur-unsur rupa tersebut bagaikan kata-kata yang dapat dirangkai menjadi sebuah kalimat atau menjadi suatu bentuk tulisan yang bermakna sesuai dengan maksud penciptanya. Bentuk seni rupa merupakan susunan unsur-unsur rupa dalam suatu kesatuan yang utuh. Dalam pembelajaran, seni rupa berperan dalam memenuhi tujuan-tujuan tertentu dalam kehidupan manusia maupun semata-mata memenuhi keutuhan estetik.

Menurut Ismiyanto (2017: 5) pendidikan seni adalah upaya pendidikan dengan menggunakan seni sebagai medianya. Pendidikan seni merupakan bagian penting dalam sistem pendidikan secara menyeluruh. Ia merupakan unsur yang strategis dan fungsional bagi upaya pemuliaan manusia. Sedangkan menurut Linderman dan Linderman (Syafii, 2006: 12) pendidikan seni rupa sebagai pendidikan estetis dapat dilakukan dengan jalan memberikan pengalaman perseptual, kultural, dan artistik. Belajar artistik terdapat tiga aspek 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.

Dalam proses pembelajaran seni yang terpenting adalah mengupayakan terciptanya situasi dan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar yang menyangkut ekspresi artistik dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk 'menemukan' sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimen belajar. Dengan kata lain memberikan perhatian dan kesempatan kepada para peserta didik untuk berekspresi, menyalurkan otoaktivitas,

berimajinasi, berfantasi yang kesemuanya sangat bermakna bagi pemeliharaan dan pengembangan kreativitas dan produktivitas murid, sehingga tercipta kegiatan belajar kreatif (Ismiyanto, 2017: 4).

Ismiyanto (2017: 4-5) berpendapat bahwa belajar kreatif penting karena memungkinkan timbulnya ide-ide baru, cara-cara baru, dan hasil-hasil baru yang pada gilirannya dapat memberikan sumbangan berharga bagi pembangunan bangsa dan negara. Agar tercipta belajar kreatif dalam pembelajaran seni hendaknya diperhatikan beberapa hal sebagai berikut : a) tujuan pembelajaran seni, b) karakteristik anak, c) sumber dan media pembelajaran, d) strategi dan metode pembelajaran, e) bahan ajar seni, f) bentuk dan alat evaluasi pembelajaran seni, dan g) situasi lingkungan belajarnya. Selain itu, kesempatan belajar kreatif ditentukan oleh berbagai faktor yaitu minat anak, orangtua, guru, lingkungan belajar, waktu, pembiayaan, dan berbagai material. Sedangkan menurut Munandar dalam Ismiyanto (2017: 5) mengemukakan bahwa kesempatan untuk belajar kreatif ditentukan oleh berbagai faktor yang mencakupi sikap dan minat anak, guru, orangtua, lingkungan rumah dan sekolah, waktu, uang dan bahan-bahan.

2.2.1 Komponen Pembelajaran Seni Rupa

Ismiyanto (2012) berpendapat pembelajaran seni rupa mencakupi komponen-komponen manusia, kurikulum, sarana-prasarana, dan lingkungan. Komponen manusia yang secara langsung terlibat didalamnya adalah peserta didik dan guru. Komponen kurikulum mencakupi tujuan, materi, metode, dan evaluasi pembelajaran. Komponen sarana-prasarana meliputi media pembelajaran dan

sumber belajar; dan komponen lingkungan. Dari berbagai komponen tersebut dapat dijelaskan dalam pembahasan berikut.

a. Guru

Kedudukan, aktivitas, dan kreativitas guru dalam pembelajaran seni rupa sangat menentukan efektivitas proses pembelajaran dan hasil belajar. Guru sebagai fasilitator, motivator, moderator, manajer, dan evaluator. Sebagai manajer, guru diharapkan mampu merancang kegiatan pembelajaran berdasarkan pendekatan dan strategi yang tepat. Selain merancang juga diharapkan mampu mengelola proses pembelajaran seefektif mungkin. Dalam proses pengelolaan pembelajaran inilah peran-peran guru sebagai motivator, moderator, dan fasilitator sangat dibutuhkan untuk membantu anak melaksanakan tugas-tugas belajar. Tugas evaluator guru dapat dilakukan pada saat proses maupun akhir pembelajaran. Proses evaluasi ditujukan pada kualitas proses belajar-mengajar yang bermanfaat bagi perbaikan program pembelajaran dan evaluasi akhir pembelajaran untuk mengetahui dan mengukur kompetensi anak.

b. Peserta Didik

Peserta didik adalah subjek belajar kedudukannya sentral dan sangat penting dalam pembelajaran. Siswa merupakan salah satu determinan keberlangsungan dan bahkan keberhasilan pembelajaran. Sebagai seorang individu, situasi dan kondisi siswa sangat personal, berbeda satu dengan lainnya, punya karakteristik yang berbeda-beda. Cara dan kecepatan belajar siswa juga diwarnai oleh kondisi fisik-psikologis masing-masing. Kondisi fisik yang ditengarai dapat ikut menentukan cara dan kecepatan belajar seseorang antara lain jenis kelamin,

kesehatan tubuh, postur tubuh, berat badan, dan sebagainya. Sementara itu kondisi psikologis yang mewarnai kemampuan belajar seseorang, antara lain tingkat maturitas, emosi, minat, bakat, motivasi, tingkat kecerdasan, inteligensi, dan sebagainya.

Dalam konteks pembelajaran seni rupa, karakteristik tersebut dapat dijadikan bahan masukan awal pada waktu perancangan pembelajaran. Tingkat maturitas atau kesiapan belajar anak misalnya dapat diketahui/ diidentifikasi dari tahapan-tahapan perkembangan menggambar (kemampuan artistik/ estetik) anak, anak usia SMP (usia 13-15 tahun) berada pada tahapan naturalisme semu, selain itu juga dapat ditilik dari bakat dan minatnya pada seni rupa serta tipologinya.

c. Tujuan Pembelajaran Seni Rupa

Tujuan atau sasaran adalah pangkal tolak pemilihan, penetapan, dan pengembangan komponen-komponen lainnya dalam rangka mencapai tujuan pendidikan. Tujuan pendidikan yang hendak dicapai mempunyai hirarki dan berjenjang serta menggambarkan kompetensi tertentu (pengetahuan, keterampilan, sikap, nilai, dsb.) yang harus dimiliki peserta didik pasca pembelajaran. Dalam konteks pendidikan seni rupa (SD-SMA) orientasi tujuan pendidikannya dapat diarahkan kepada: (a) pemupukan dan pengembangan kreativitas dan sensitivitas, (b) penunjang bagi pembentukan dan pengembangan kepribadian anak secara menyeluruh, dan (c) pemberian peluang kepada anak untuk berekspresi.

d. Materi Pembelajaran

Bahan ajar lazim disebut juga materi pembelajaran, isi pelajaran, isi/ konten, pengalaman belajar, dan sebagainya. Bahan ajar dapat diartikan sebagai segala

sesuatu yang mengandung pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai. Pengetahuan dapat berbentuk fakta, informasi, definisi, prinsip, konsep, dan lain-lain. Keterampilan dapat berupa perbuatan; misalnya menggambar, melukis, mematung, merangkai, berkomunikasi, berpikir kritis, dan sebagainya. Nilai-nilai antara lain berupa pemahaman terhadap konsep baik-buruk, benar-salah, indah-jelek, halal-haram.

Berkaitan dengan pemilihan dan penetapan bahan ajar, pengembang kurikulum harus mempertimbangkan kandungan-kandungan pengetahuan, keterampilan, dan nilai-nilai yang bermakna bagi dan dapat dikuasai serta dapat memotivasi peserta didik untuk selalu belajar. Pemilihan dan penetapan bahan ajar diperlukan beberapa pertimbangan sebagai berikut: (a) tujuan, (b) jenis/ bentuk bahan ajar, (c) skope dan sekuen bahan ajar, (d) konsep kurikulum, dan (e) kriteria-kriteria: signifikansi, bakat-minat, kemanfaatan, maturitas, struktur ilmu, dan kebutuhan sosial.

e. Strategi dan Metode Pembelajaran

Guru melakukan upaya-upaya perencanaan dan pelaksanaan dalam pembelajaran dan guru mampu mengintegrasikan berbagai metode setepat dan sebaik mungkin serta mempertimbangan komponen kurikulum lainnya sebagai suatu kesatuan sistem dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran.

f. Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi meliputi kegiatan-kegiatan yang bertujuan untuk: (a) mengetahui keberhasilan belajar peserta didik, (b) memperbaiki program belajar dan proses belajar-mengajar, dan (c) mengukur ketercapaian tujuan pendidikan sebagai bahan

revisi program. Jadi evaluasi harus dilakukan secara komprehensif, bukan hanya menilai hasil belajar, namun juga meliputi analisis terhadap kesesuaian antar-komponen kurikulum.

g. Media Pembelajaran

Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan, merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik; sehingga mendorong terjadinya proses belajar pada diri peserta didik. Media pembelajaran dapat pula diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi kepada peserta didik, sehingga dapat memperjelas materi ajar atau dapat membantu pencapaian tujuan pembelajaran; untuk memperlancar dan meningkatkan kualitas proses pembelajaran. Media pembelajaran diharapkan pula dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian peserta didik, menimbulkan motivasi belajar serta menciptakan interaksi antara guru dengan peserta didik, peserta didik dengan lingkungannya dan mendorong peserta didik untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan minat masing-masing.

Media pembelajaran dapat disebut sebagai teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan bagi keperluan pembelajaran. Media pembelajaran dapat berupa dalam bentuk film, video, televisi, dan sebagainya. Media pembelajaran tidak terbatas pada yang berbentuk elektronik, tetapi dapat pula berupa segala sesuatu yang dapat digunakan untuk memperlancar proses pembelajaran, sehingga materi ajar lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu, papan tulis, buku, peta, globe, dan sebagainya juga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran.

h. Sumber Belajar

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan acuan bagi guru-murid atau aktivitas pembelajaran dan dinamika kelas pengembangan materi pembelajaran oleh guru dan menjadi rujukan belajar bagi murid. Tingkat ketersediaan dan keragaman sumber belajar dapat pula ikut mewarnai interaksi. Dalam konteks pembelajaran seni rupa berbagai ragam dan bentuk sumber belajar dapat digunakan, misalnya: internet, buku, manusia/ pakar, lingkungan sekitar, media, artefak, dan sebagainya.

i. Lingkungan Sekitar

Lingkungan sekitar dapat berupa lingkungan sosial-budaya dan alam. Lingkungan sosial-budaya dimaksud adalah lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat; lingkungan ini dapat berupa fisik atau non-fisik. Lingkungan sosial-budaya dapat diduga dapat mempengaruhi sistem nilai para murid, antara lain berupa etos kerja keras, jujur, tekun, toleran, berbelarasa, dan sebagainya. Lingkungan alam yang indah, bersih, dan sehat dapat mendukung terciptanya situasi-kondisi belajar yang kreatif, efektif, dan menyenangkan dan pada gilirannya dapat mendorong tercapainya tujuan pembelajaran seoptimal mungkin. Berikut berbagai penjelasan mengenai komponen lingkungan

1. Lingkungan keluarga

Lingkungan keluarga dalam dimensi fisik dapat berupa ketersediaan ruang belajar dan perangkat belajar. Dalam dimensi non-fisik dapat berupa kuantitas dan kualitas (intensitas) komunikasi antar anggota keluarga, Relasi anak-orang tua dan relasi anak-anak lainnya.

2. Lingkungan Sekolah

Lingkungan fisik sekolah antara lain dapat berupa ruang kelas, laboratorium, fasilitas olahraga, kamar mandi, kantin sekolah, dan sebagainya. Sementara itu lingkungan non-fisik yang terjadi di sekolah, misalnya kualitas komunikasi antarwarga sekolah, hukuman dan penghargaan.

3. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat yang dimaksud adalah kondisi fisik maupun non-fisik sekitar rumah maupun sekolah yang secara tidak langsung ikut mewarnai kualitas belajar anak, misalnya: murid yang tinggal atau sekolah didekat terminal atau pasar maka sikap, motivasi, minat dan perilakunya berbeda dengan yang berdomisili di kompleks kampus, kantor, asrama militer. Perbedaan lingkungan menjadi pengaruh belajar bagi anak yang mengakibatkan perbedaan hasil belajar anak yang diperoleh ketika mengikuti pembelajaran di sekolah.

4. Lingkungan Alam

Lingkungan alam patut juga dipertimbangkan; misalnya berkenaan dengan kualitas udara alam, ketersediaan dan kualitas air tanah, kondisi topografi, dan sebagainya.

2.2.2 Fungsi Pembelajaran Seni Rupa

Pendidikan seni rupa merupakan sarana untuk memberi kesempatan berekspresi kepada setiap individu untuk mengembangkan segenap potensi jiwanya ke arah dewasa, yakni secara rohani berarti berkembang sikap sosialnya, tenggang rasa, tanggung jawabnya kepada masyarakat dimana dia tinggal dan dewasa secara fisik berarti telah berkembang aspek-aspek keterampilan, yang tentu akan

berguna dalam kehidupan kelak. Untuk mencapai tujuan pengembangan secara optimal sangat diperlukan strategi pembelajaran yang tepat guna (Utomo 2009: 5).

Fungsi pembelajaran seni rupa adalah untuk mendorong dan meningkatkan potensi pribadi siswa secara komprehensif meliputi kemampuan ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas, serta berfungsi untuk mengkonversi dan mengembangkan gagasan-gagasan nilai, pikiran tentang keindahan yang terdapat dalam masyarakat dan bangsa dari satu generasi ke generasi berikutnya (Kurniawati, 2011:22).

Menurut Syafii (2006: 9) pendidikan seni rupa bagi kebutuhan anak pada dasarnya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan ekspresi, berapresiasi, berkreasi, serta berekreasi. Dengan kata lain pendidikan seni rupa dianggap sebagai wahana pendidikan ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas. Sedangkan Triyanto (2017: 92) mengemukakan bahwa pendidikan seni memiliki fungsi yang sangat penting sebagai sarana atau alat untuk mengembangkan kesadaran atau kepekaan estetik, mengembangkan daya cipta atau kreativitas, serta menjadi sarana bagi anak untuk mengungkapkan (ekspresi) diri dan lingkungannya. Dalam konteks ini, sesungguhnya pendidikan seni mengarah pada dua hal, yaitu sebagai media pendidikan estetik (pengembangan daya apresiasi) dan sebagai media pendidikan kreatif (pengembangan daya cipta dan ekspresi).

Pendapat lain dikemukakan oleh Ismiyanto (2017: 9) fungsi adalah berkenaan dengan sumbangan yang dapat diberikan kepada suatu aspek atau sistem. Sistem yang satu dapat memberikan atau sebagai fungsi dari sistem lainnya. Apabila pendidikan dan/atau pembelajaran seni dipandang sebagai suatu sistem, maka dapat

merupakan fungsi dari sistem lainnya, dan bila sistem di luar pendidikan seni itu adalah siswa, guru, masyarakat, sekolah, bangsa dan negara, maka dapat dipertanyakan fungsi pendidikan seni bagi siswa, guru, masyarakat, sekolah dan seterusnya. Ismiyanto (2017: 9-11) fungsi pendidikan seni akan dilihat dari dua sisi, yakni sisi kebutuhan anak dan kebutuhan institusi pendidikan.

a) Fungsi pembelajaran seni bagi kebutuhan anak. Menurut Yuanita dalam Petty dalam Ismiyanto (2017: 9) sebagaimana ditulis oleh beberapa tokoh pendidikan dalam berbagai sumber, pendidikan seni dasarnya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan berapresiasi, berkreasi, dan berekreasi. Dengan kata lain pendidikan seni dipandang sebagai wahana Pendidikan ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas. Menurut Ismiyanto (2017: 10) kreatif merupakan sifat atau potensi yang melekat pada diri setiap manusia, yang dikaitkan dengan kemampuan mencipta atau daya cipta seseorang. Meskipun kreativitas dinyatakan sebagai faktor bawaan, namun perkembangan tidak dapat dilepaskan dari pengaruh lingkungan. Salah satu lingkungan yang memungkinkan seseorang (peserta didik) berkembang sifat-sifat kreatifnya adalah melalui pendidikan, termasuk di dalamnya adalah pendidikan seni.

b) Fungsi pembelajaran seni bagi institusi pendidikan, selain sebagai media pemenuhan kebutuhan anak, pada hakikatnya pendidikan termasuk pendidikan seni juga dimaksudkan sebagai upaya pelestarian sistem nilai oleh masyarakat pendukungnya. Sebagai fenomena budaya, kesenian senantiasa berada dan hidup dalam lingkungan masyarakat pendukungnya. Masyarakat pendukung seni tertentu, pada umumnya akan berupaya untuk mempertahankan, melestarikan, dan

mengembangkan dengan berbagai upaya antara lain melalui pendidikan seni. Dengan demikian, dalam konteks institusi masyarakat (sebagai institusi pendidikan), pendidikan seni berfungsi sebagai pelestari dan pengembang, khususnya berkenaan fenomena kesenian setempat.

Apabila “kekayaan” itu tidak dilestarikan, baik melalui jalur pendidikan maupun media lain, lama-kelamaan menjadi tidak dikenal oleh generasi berikutnya. Cara pelestarian tersebut dapat ditempuh melalui pewarisan ketrampilan atau paling tidak dengan kegiatan berapresiasi. Dengan demikian, terpenuhilah fungsi pendidikan seni bagi institusi pendidikan, yaitu selain pelestarian dan pengembangan budaya berkesenian, sekaligus berfungsi sebagai pendidikan ketrampilan.

2.2.3 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa

Tujuan Pembelajaran merupakan tahapan penting dalam rangkaian pengembangan desain pembelajaran. Tujuan pembelajaran bertujuan sebagai penanda sebuah pencapaian dalam kompetensi dasar, tujuan menentukan kemana kedudukan dan peranan kesenian sebagai media untuk mengembangkan segi rasa keindahan dalam arti pengetahuan, keterampilan dan apresiasi seni. Menurut Ismiyanto (2010:34) 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 pendekatan seni dalam pendidikan diatas, tujuan Pendidikan seni berorientasi memberikan ketrampilan atau keahlian dalam mencipta atau berkarya seni, tujuan ini secara eksplisit disatu segi, menunjukan

bahwa Pendidikan seni bertujuan mengembangkan bakat seni agar siswa menguasai sejumlah kompetensi atau kemampuan berkarya seni secara professional yang menghasilkan *out-put* berupa terbentuknya siswa sebagai praktisi atau seniman. Disisi lain, melalui Pendidikan seni ini tujuannya untuk melestarikan dan mengembangkan potensi seni budaya yang dianggap adiluhung tetap dapat terwariskan antar generasi. Selain itu melalui kegiatan seni, siswa diberikan masalah-masalah baik yang dihadapi sendiri maupun yang dihadapi oleh lingkungan masyarakat dan budayanya untuk dapat dipecahkan secara kreatif.

Berdasarkan teori di atas dapat disimpulkan bahwa tujuan pendidikan seni rupa secara umum adalah untuk mengembangkan kreativitas seni melalui kegiatan apresiasi dan kreasi.

Menurut Caecilia dan Widi (2016:24), Tujuan pembelajaran seni dapat dirumuskan sebagai berikut: a) mengembangkan sensitivitas persepsi indrawi melalui berbagai pengalaman kreatif berkesenian sesuai karakter dan tahap perkembangan kemampuan seni anak ditiap jenjang Pendidikan, b) menstimulus pertumbuhan ide-ide imajinatif dan kemampuan menemukan berbagai gagasan kreatif dalam memecahkan masalah artistic atau estetik melalui proses eksplorasi, kreasi, presentasi, dan apresiasi sesuai minat dan potensi anak didik di tiap jenjang Pendidikan, c) mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan berkesenian dengan disiplin ilmu lain yang serumpun atau tak serumpun melalui berbagai pendekatan keterpaduan yang sesuai dengan karakter keilmuannya, d) mengembangkan kemampuan apresiasi seni dalam konteks sejarah dan budaya untuk menumbuhkan pemahaman, kesadaran, dan kemampuan menghargai

keanekaragaman budaya local serta global sebagai sarana pembentukan sikap saling toleran dan demokratis dalam masyarakat yang pluralistic atau majemuk.

Dengan demikian, berdasarkan penjelasan diatas tujuan pembelajaran kesenian di sekolah umum dalam arti yang luas tidak hanya memberi bekal keterampilan yang spesifik kepada anak didik, tetapi lebih dari itu, yakni mengembangkan segala potensi yang dimiliki olehnya mencakup kepekaan estetis yang berkaitan dengan pengetahuan artistic, sensitivitas terhadap lingkungan (alam, sosial, dan budaya), rasa kemanusiaan (toleran dan apresiatif), konsep perseptual, serta kemampuan dalam penilaian estetis.

Sedangkan menurut Triyanto (2017: 91) tiga aspek tujuan pendidikan seni di sekolah, yakni mengembangkan sikap aprsiatif, kreatif, dan ekspresif sesungguhnya merupakan kesatuan secara sistemik tidak dapat dipisahkan satu dengan yang lain dalam membentuk kepribadian yang memiliki kesadaran akan nilai-nilai sosial dan budaya. Tiga ranah itu, sejatinya, mengarah pada pengembangan dimensi kognitif, afektif, kreatif dan psikomotorik secara seimbang dan harmonis. Pendidikan seni bertujuan untuk mengembangkan daya kesadaran dan kepekaan estetik (apresiasi) daya cipta (kreativitas) dan memberi kesempatan subjek didik untuk berekspresi (Triyanto, 2017: 90).

2.2.4 Media Pembelajaran Seni Rupa

Media pembelajaran adalah suatu perangkat yang digunakan oleh seorang guru dalam menyampaikan materi yang diajarkan. Media pembelajaran menurut Supatmo (dalam Annissa 2013:16) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan (materi pembelajaran). Media pembelajaran menurut

Santyasa (2007:3) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan (bahan pembelajaran) baik itu tulisan, audio visual maupun lingkungan alam sekitar, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. Dengan media pembelajaran yang baik, maka materi pembelajaran akan mudah tersampaikan.

Media dalam pengertian seni rupa berbeda dengan media dalam pengertian sebagai alat komunikasi. Seperti dikatakan Rondhi (2002:22) media dalam dunia komunikasi adalah sarana atau alat untuk menyampaikan pesan atau alat yang berfungsi sebagai penghubung antara pengirim pesan dan penerima pesan. Sedangkan media dalam pengertian seni rupa merupakan sarana yang berupa bahan, alat, dan teknik yang digunakan dalam berkarya seni rupa. Sedangkan menurut Iswidayati (2010 : 1), Media mempunyai pengertian segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan informasi dan segala sesuatu dapat dimanfaatkan untuk memperjelas materi atau mencapai tujuan pembelajaran.

Media seni rupa merupakan salah satu unsur terpenting dalam proses penciptaan karya seni, media seni rupa mempunyai tujuan sebagai penghubung antara pencipta seni dengan karya seni. Menurut Sunaryo (2010:29) mengatakan bahwa media ialah bahan dan alat, serta perlengkapan yang biasa digunakan untuk memproduksi karya seni rupa, termasuk cara menggunakannya. Dalam berkarya seni rupa bisa menggunakan bahan yang konvensional dan nonkonvensional.

2.2.5 Media Berkarya Seni Rupa

Media ialah bahan dan alat, serta perlengkapan yang biasa digunakan untuk memproduksi karya seni rupa, termasuk cara menggunakannya, Sunaryo

(2010: 29). Menurut Rondhi dan Sumartono (2002: 22) Media berasal dari kata medium yang artinya di tengah. Medium dalam konteks ilmu bahan berarti zat pengikat yaitu bahan yang berfungsi untuk mengikat bahan yang lainnya agar menjadi satu.

Bahan adalah material yang diolah atau diubah sehingga menjadi barang yang kemudian disebut karya seni (Rondhi dan Sumartono, 2002: 25). Teknik adalah cara seniman dalam memanipulasi bahan dengan alat tertentu (Rondhi dan Sumartono, 2002: 26). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (2008:1422) teknik yaitu cara (kepandaian dan sebagainya) membuat atau melakukan sesuatu yang berhubungan dengan seni.

2.3 Konsep Pembelajaran Ragam Hias

Ragam hias merupakan salah satu karya seni rupa hasil dari menghias suatu benda untuk memperoleh nilai keindahan tertentu dengan berbagai media dan tektik. Hartono (2006:2) mengatakan bahwa ragam hias tidak akan lepas dengan aktivitas manusia untuk memperindah atau menghias suatu benda dengan memberi tambahan bentuk, gambar, goresan, dan sebagainya. Ragam hias ada kalanya disebut dengan istilah ornamen. Ditinjau dari bahasa, ornamen berasal dari bahasa latin, yaitu dari kata "*ornare*" yang berarti menghias (Sukarman dalam Hartono, 2006: 6). Sedangkan menurut Claire Hotl (dalam Haryanto, 2015: 134) menjelaskan bahwa ragam hias yang dalam bahasa inggris disebut "*Ornament*" berasal dari kata "*Ornane*" yang berarti penambahan keindahan dan mengandung arti: secara estetik pada bentuk atau fungsi suatu objek.

Ornamen pada hakikatnya adalah gambaran dari irama dalam garis untuk menambah nilai estetik suatu benda, terutama pada produk-produk kriya dan arsitektur yang mengutamakan keserasian bentuk ornamen dengan benda yang dihias. Bentuk-bentuk yang dijadikan objek ornamen sangat banyak dan bermacam-macam, bisa berasal dari bentuk tumbuhan, binatang, manusia, benda-benda alam dan kejadian alam. Sunaryo (2009: 7) menjelaskan bahwa ornamen diterapkan dalam lingkup luas dengan teknik yang bermacam-macam, meliputi ornamen pada anyaman dan tekstil, busana dan perhiasan, barang-barang kerajinan yang terbuat dari kayu, bambu, tulang, gading dan logam, serta peralatan lain. Bahkan pada arsitektur.

Sumber daya alam pada hakikatnya dapat dimanfaatkan semua oleh manusia, bahkan dalam bidang seni sekalipun. Hal ini dipengaruhi dengan adanya kreativitas dan kecerdasan manusia yang tidak ada habisnya untuk mengolah dan mengembangkan sumber daya alam yang ada. Hartanto mengemukakan bahwa alam dan sekelilingnya pada konteks keindahan dimanfaatkan manusia sesuai dengan kepekaan dan kreatifitasnya yang dijadikan objek pembuatan ragam hias. Berdasarkan hal itu munculah berbagai ragam hias seperti ragam hias geometris, ragam hias tumbuh-tumbuhan, ragam hias binatang, ragam hias manusia dan ragam hias benda alam (Hartanto, 2006: 3).

Berdasarkan jenis ragam hias, pembetulan atau penggambaran ragam hias dibuat melalui proses tertentu salah satunya dengan pengubahan bentuk dan pengolahan objek motif untuk dijadikan ragam hias.

Menurut Kartika (2004: 42) perubahan bentuk yang dimaksudkan itu adalah sebagai berikut.

a. Stilasi

Stilasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar, yaitu dengan cara menggayakan setiap kontur pada objek atau benda tersebut.

b. Distorsi

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada objek yang akan digambar.

c. Transformasi

Penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter dengan cara memindahkan (*trans* =pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang di gambar.

d. Deformasi

Penggambaran bentuk yang menekan pada interpretasi karakter, dengan cara mengubah bentuk objek dengan cara menggambarkan bentuk objek sebagian yang dianggap mewakili atau pengambilan unsur tertentu yang mewakili.

2.4 Jenis-jenis Motif Ragam Hias

Berbagai bentuk hiasan (ornamen) yang digunakan di berbagai daerah, diterapkan di berbagai benda dan media, dan menggunakan berbagai bentuk-bentuk objek bisa dikatakan ragam hias. Berbicara masalah ragam hias tidak lepas dengan aktivitas manusia untuk memperindah atau menghias suatu benda dengan memberi tambahan bentuk, gambar, goresan, dan lain sebagainya. Semua bentuk objek

(motif) yang dijadikan hiasan sering disebut dengan istilah ornamen. Jadi konteks ragam hias masih sangat umum dan luas dan sering terjadi kerancauan makna dengan ornamen (Hartono, 2006: 2).

Manusia pandai memanfaatkan alam sekelilingnya. Semua yang ada di alam dimanfaatkan untuk memenuhi kebutuhan hidupnya, baik kehidupan jasmaniah yang berupa sandang, pangan dan tempat tinggal maupun kebutuhan rohaniah yang berupa pengungkapan rasa keindahan. Alam dan sekelilingnya pada konteks keindahan dimanfaatkan manusia sesuai dengan kepekaan dan kreativitasnya dijadikan objek penciptaan ragam hias. Oleh karena itu muncullah berbagai macam ragam hias. Jenis-jenis motif ragam hias yaitu motif flora, fauna, geometris, figuratif, benda alam, benda teknologi dan kaligrafi.

Sementara itu menurut Soepratno (1984: 11) ornamen berasal dari bahasa Yunani yaitu dari kata “ornare” yang artinya hiasan atau perhiasan. Ragam hias atau ornamen itu sendiri terdiri dari berbagai berbagai jenis motif dan motif-motif itulah yang digunakan sebagai penghias sesuatu yang ingin kita hiasi. Dalam penggunaannya ornamen tersebut ada yang hanya berupa satu motif saja, dua motif atau lebih, kombinasi motif dan ada pula yang “distilasi” atau digayakan. Pada dasarnya jenis motif itu terdiri dari: (1) motif geometris berupa garis lurus, garis patah, garis sejajar, lingkaran, dan sebagainya, (2) motif naturalistis berupa tumbuh-tumbuhan, hewan, dan sebagainya (Soepratno, 1984: 11).

2.4.1 Ragam Hias Flora



Motif Bunga Mawar
pada Tenun asal Sabu



Motif Hias Buketan,
Batik Pesisiran



Motif Bunga Mawar
pada Batik Asal Demak



Kembang Kanigaran. Motif Bunga
pada Keraton Kesultanan Cirebon

Gambar 2.1 Contoh Ragam Hias Flora

(Sumber: Sunaryo, 2009: 155-156)



Gambar 2.2 Contoh Ragam Hias Flora Motif Sultur
(Sumber: Instazu.com)

Motif tumbuh-tumbuhan atau motif flora pada zaman prasejarah belum berkembang. Hal ini sesuai dengan yang dinyatakan Van Der Hoop dalam Sunaryo (2009: 154) bahwa dalam zaman prasejarah di Indonesia tidak terdapat ornamen tanaman, tetapi kemudian, di zaman pengaruh Hindu yang datang dari India, ornamen tumbuh-tumbuhan menjadi sangat umum dan sejak ini pula menjadi bagian utama dalam dunia ornamentasi di Indonesia. Sedangkan menurut Bastomi (1986: 7) motif tumbuh-tumbuhan yaitu penyerdehanaan gambar tumbuh-tumbuhan dengan tidak meninggalkan sifat khusus tumbuh-tumbuhan yang digambar. Usaha menyederhanakan bentuk itu disebut mengubah atau menstilasi. Dalam berkarya ragam hias flora perlu diperhatikan unsur-unsur yang ada di dalam ragam hias flora tersebut. Pada dasarnya motif ragam hias flora mengambil gubahan tumbuh-tumbuhan yang memiliki unsur-unsur daun pokok, ikal daun yang disebut ulir, tunas daun, bunga dan lain sebagaimana. Di samping itu bunga dan buah juga

banyak yang diubah, misalnya bunga teratai, bunga cengkeh, buah uni, dan lain sebagainya (Bastomi, 1986: 7).

Sedangkan menurut Sunaryo (2009: 154) di antara bermacam bunga, teratai merupakan bunga yang sering dijadikan motif hias. Sedangkan patra atau disebut juga daun umumnya motif hias patra berbentuk stilasi sehelai daun yang diulang-ulang tersusun berderet, tetapi patra juga dapat merupakan gubahan dedaunan yang merupakan bagian motif tumbuh-tumbuhan. Selain bunga dan patra dalam ragam hias juga ada lung dan sulur. Lung dalam bahasa Jawa menunjukkan sejenis tunas atau batang tanaman menjalar yang masih muda dan melengkung-melengkung bentuknya. Sementara sulur dipakai untuk menamakan motif hias tumbuh-tumbuhan yang digubah dengan bentuk dasar lengkung pilin tegar dan juga bagian batang yang menjalar dan menyerupai spiral.

2.5 Media Pembelajaran Ragam Hias

Sunaryo (2010: 29) berpendapat bahwa media seni rupa ialah bahan dan alat, serta perlengkapan yang biasa digunakan untuk memproduksi karya seni rupa, termasuk cara menggunakannya. Pendapat lain dikemukakan Sahman (dalam Ismiyanto, 2017: 28), media berasal dari Bahasa Inggris yaitu *medium*. Medium memiliki arti perantara atau penengah. Media dalam berkarya seni merupakan sarana penghubung untuk merealisasikan ide atau gagasan ke dalam karya seni rupa. Media yang digunakan menyesuaikan dengan suatu ide yang divisualisasikan. Setiap media memiliki karakteristik dan membuka kesempatan bagi ekspresi individu tanpa batas.

Media seni rupa merupakan media komunikasi atau sebagai sarana untuk menyampaikan pesan kepada orang lain melalui bahasa visual. Media komunikasi antara seniman dan penontonnya yaitu berupa karya seni. Karya seni pada dasarnya sebagai simbol. Simbol interaksi antara penonton dengan seniman yang disebut interaksi simbolis. Interaksi simbolis melibatkan proses kreasi dan interpretasi. Proses kreasi terjadi pada diri seniman dan proses interpretasi terjadi pada diri pengamat. Proses kreasi dilakukan seniman dalam hal memilah simbol-simbol yang digunakan, sedangkan dalam proses interpretasi pengamat menafsirkan makna yang terkandung dalam suatu simbol tadi (Rondhi, 2002: 22).

Dari uraian di atas, dapat ditegaskan bahwa media seni rupa merupakan sarana yang berupa alat, bahan dan teknik yang telah dikelola seniman sebagai pemilik ide dalam berkarya seni visual kemudian disampaikan terhadap diri pengamat yang berakibat adanya proses kreasi dan interpretasi. Ornamen sendiri termasuk dalam seni visual.

Dalam penelitian yang dilakukan penulis, bahan yang digunakan oleh guru seni budaya dalam berkarya ornamen siswa SMP Negeri 14 Semarang berupa *Totebag* dan cat poster. *Totebag* yang digunakan adalah kain kanvas yang sudah berbentuk tas yang siap digunakan untuk berkarya seni. Cat poster yang digunakan adalah warna primer yaitu merah, kuning, biru dan warna tambahan hitam dan putih. Cat poster ini tergolong memiliki kualitas bagus untuk digunakan dalam berkarya ornamen pada *Totebag* yang berbahan kanvas. Pemilihan bahan ini bertujuan agar bahan mudah ditemukan oleh siswa didaerahnya sehingga siswa ketika mencari bahan tersebut, siswa tidak kesulitan dalam mencarinya. Dengan hal

tersebut maka siswa dapat berkarya dengan mudah dan mempunyai pengalaman. Siswa yang memiliki minat terhadap seni ornamen berpeluang dapat mengembangkan pengalaman apa yang pernah didapat dengan bahan tersebut untuk diterapkan pada lingkungan sekitarnya dan memiliki nilai estetik dan nilai ekonomi.

Sunaryo (2009: 208) berpendapat penyajian berwarna gambar ornamen dapat menggunakan beberapa teknik pewarnaan, yakni secara polos, natural, dan teknik sungging. Pada teknik pertama, tiap-tiap bagian ornamen diwarnai secara rata, menggunakan warna-warna polos sesuai dengan pilihan. Untuk penelitian yang dilakukan peneliti menggunakan teknik pewarnaan plakat yang disesuaikan dengan alat dan bahan yang digunakan. Teknik Plakat merupakan teknik melukis yang menggunakan cat air, cat akrilik, atau cat minyak dengan sapuan warna cat yang tebal atau kental, sehingga hasil lukisan akan tampak pekat atau menutup seluruh medianya. Teknik plakat biasanya digunakan oleh pelukis profesional untuk menghasilkan sebuah lukisan yang bernilai ekonomi tinggi. Medium yang digunakan dapat berupa kertas lukis, kanvas, dan medium lainnya. Hal ini menjadikan hasil karya siswa lebih terarah sebagai tahapan awal dalam menghias totebag. Setelah siswa memahami teknik pewarnaan secara plakat, siswa yang berminat untuk teknik yang lain dapat mencobanya ketika di rumah.

2.6 Totebag sebagai Media Pembelajaran Ragam Hias Flora

Totebag merupakan sejenis tas berbentuk persegi yang masuk ke dalam kategori tas jinjing. Jenis paling umum bahan *Totebag* adalah kanvas. Bahan kanvas memang memiliki karakteristik tebal dan kuat yang bisa digunakan untuk membawa barang-barang belanjaan serta kebutuhan lainnya. Namun pada

perkembangannya *Totebag* tersebut mulai dibuat dari bahan sintesis, seperti nilon, bahan kulit, hingga nahan daur ulang yang sesuai dengan konsep *green life*.

Berdasarkan catatan sejarah keberadaan *Totebag* sendiri konon sudah dikenal sejak lama, Tepatnya sejak abad ke-17. Hanya saja fungsi dan pemanfaatannya yang berbeda. Pada masa itu *Totebag* tidak diidentifikasi sebagai tas, melainkan alat untuk membawa barang-barang. Barulah pada tahun 1900 *Totebag* mulai didefinisikan sebagai sebuah tas dan mulai narak digunakan di Amerika sejak LL Bean's mengeluarkan *Boatbag* pada 1944. *Totebag* berbahan kain kanvas yang di desain untuk pelaut ini secara garis besar memiliki bentuk yang kokoh dan cenderung sederhana.

Sebenarnya pada tahun 1940-an, *Totebag* juga banyak digunakan loper koran dan mahasiswa karena sederhana, praktis dan bersifat fungsional, Oleh sebab itu *Totebag* tersebut juga pernah disebut sebagai "*newsboy bags*". Hingga *Totebag* yang memiliki julukan lain "*Truly American Classic Bags*" ini mulai digunakan sebagai tas tangan oleh para wanita pada tahun 1950-an. *Totebag* yang berkembang pada saat itu lebih banyak digunakan karena alasan fungsinya bukan karena faktor gaya. Barulah pada tahun 1960-an *Totebag* mulai diperkenalkan sebagai bagian dari dunia *fashion* saat Bonnie Cashin mengeluarkan koleksi *Cashin Carry Tote Bags* yang praktis namun tetap terkesan *trendy*. Oleh karena itu, karya ragam hias pada media *Totebag* dengan Teknik plakat akan mengutamakan dari fungsi estetis disamping fungsi komsumtif. (fitinline.com)

Berkarya ragam hias tidak hanya diterapkan pada media kertas atau kanvas saja, tetapi juga dapat diterapkan pada media media lain seperti kayu, batu, ataupun

logam, karena tujuan dari pembuatan motif yaitu untuk menghias suatu bidang atau benda. Menurut Gustami 1978 (dalam Sunaryo, 2009:3) ornamen adalah komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan. Sehingga ornamen dibuat dengan tujuan untuk memperindah benda atau produk yang dihias. Ornamen yang dibuat pada umumnya agar suatu benda yang dihiasi terlihat lebih menarik dan memiliki nilai estetis.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa ragam hias merupakan karya seni dalam menghias suatu benda dengan motif tertentu yang bertujuan agar benda terlihat lebih menarik dan lebih indah, baik berupa dua dimensi maupaun tiga dimensi. Salah satunya yaitu penggunaan *Totebag* dalam media berkarya ragam hias. Dalam hal ini yaitu *Totebag* digunakan sebagai pengganti alas untuk penerapan ragam hias.

2.7 Hasil Karya Ragam Hias Flora dalam Konteks Pembelajaran Seni Rupa

Bentuk dari hasil belajar siswa salah satunya meliputi hasil karya/ produk siswa sebagai hasil pembelajaran penerapan motif ragam hias flora. Penggunaan media berkarya dengan menggunakan bahan tekstil *Totebag* dalam pembelajaran ragam hias dengan teknik plakat merupakan unjuk karya siswa dalam membuat gubahan motif ragam hias flora. Siswa berkarya ragam hias dengan *Totebag* yang dalam pelaksanaannya bebas mengekspresikan gagasannya dengan tema ragam hias flora.

2.7.1 Ide

Karya seni rupa pada dasarnya merupakan kesatuan organis antara gagasan (isi) dan teknik (bentuk). Dalam teori organis, karya seni dapat dilihat sebagai

sistem organik, bukan sebagai sistem mekanik. Pada sistem organik setiap unsur tidak berperan secara terpisah, tetapi selalu dalam kaitan internalnya yang substantif. Analisis pada karya seni rupa didasarkan pada peranan elemen-elemen bentuknya, yang digugah melalui substansi lain, yaitu *idea* dan *subject matter*. Elemen-elemen seni rupa tersebut berupa garis, bentuk, volume, gelap terang, tekstur, dan warna. Implementasi figur unsur ini disesuaikan dengan konsepsi dan ekspresi penciptanya. (Maruto, 2014 : 7).

Ide merupakan gambaran perasaan terhadap suatu nilai yang telah dikembangkan menjadi gambaran yang memiliki potensi teknis untuk dituangkan ke dalam bentuk karya (Maruto, 2014: 5). *Subjet matter* atau tema pokok ialah rangsang cipta seniman dalam usahanya untuk menciptakan bentuk-bentuk yang menyenangkan. Bentuk menyenangkan ini dapat memberikan konsumsi batin bagi manusia secara utuh. Sehingga dalam memahami pengertian *subject matter* perlu seseorang untuk terlibat didalamnya (dalam proses-proses penciptaan). *Subject matter* merupakan bentuk dari ide seniman yang belum dituangkan ke bentuk fisik. Maka seni juga dapat dikatakan pengejawantahan dari ide sang seniman. Untuk mencapainya diperlukan beberapa ketentuan dasar yang disebut asas desain, antara lain: repetisi, harmoni, kontras, gradasi serta masih dibutuhkan *unity* dan *balance* dalam teknik pengorganisasian unsur-unsur tersebut (Dharsono SK: 2004).

Berdasarkan penjelasan di atas, gagasan/ ide berkarya seni dapat dilihat dari kreativitas siswa dalam membuat motif ragam hias flora. Dalam hal ini siswa perlu memahami konsep ragam hias agar menghasilkan *subjek matter*, serta bentuk-bentuk penciptaan motif ragam hias yang benar. Penggunaan *Totebag* sebagai

media berkarya ragam hias flora, siswa dituntut untuk mengkreasikan ide atau gagasannya. Indikator yang digunakan untuk menilai hasil karya siswa dalam ide atau gagasan adalah orisinalitas, yaitu berkaitan dengan kecerdasan siswa dalam memilih dan kesesuaian *subject matter*. Kreasi pemilihan *subject matter* yang timbul dari gagasan-gagasan siswa itu sendiri yaitu memodifikasi atau mengubah bentuk dengan prinsip gubahan, sehingga menghasilkan bentuk-bentuk baru yang unik.

2.7.2 Unsur Visual dalam Ragam Hias

Dalam pembuatan karya ornamen, ada beberapa pokok yang penting untuk diperhatikan. Unsur-unsur rupa ialah garis (*line*), raut atau bangun (*shape*), warna (*colour*), gelap terang atau nada (*light-dark, tone*), tekstur atau barik (*texture*), dan ruang (*space*) (Sunaryo, 2002: 6). Berikut penjelasan dari penggunaan unsur-unsur seni rupa.

a. Garis

Garis merupakan salah satu unsur dasar yang sangat penting sebagai media ungkap yang efektif, efisien sebagai bentuk pengucap isi perasaan manusia, dan memberikan gerak/ ritme yang menciptakan kontur. Dengan adanya satu garis maka karya seni dapat terwujud. Kaitannya dengan gambar, Sunaryo (2002: 7) menjelaskan beberapa pengertian tentang garis. Pertama, garis merupakan tanda yang memanjang dan membekas pada suatu permukaan. Kedua, garis merupakan suatu bidang atau permukaan, bentuk dan warna.

Aprilia (2012: 5) berpendapat garis merupakan deretan titik-titik, apabila titik ditarik, maka meninggalkan jejak, atau dapat dikatakan hubungan antara dua titik pada pangkal dan ujungnya. Jika dijabarkan garis memiliki dimensi memanjang dan

mempunyai arah, bersifat pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, bergelombang, dan patah-patah (*zig-zag*). Garis memiliki arti sebagai tanda memanjang yang membekas pada permukaan, seperti kapur pada papan tulis dan tarikan pena pada selembar kertas.

Dengan beberapa pengertian di atas, peneliti dapat menarik kesimpulan bahwa garis memiliki dimensi memanjang dan mempunyai arah. Garis merupakan kesan yang dapat dirasakan serta dilihat oleh manusia melalui pembentukannya. Garis dapat berupa: tebal-tipis, panjang-pendek, dan sebagainya. Untuk memunculkan garis dapat menggunakan bantuan berupa alat seperti mistar dan goresan secara bebas.

b. Raut atau bangun

Istilah raut dipakai untuk menerjemahkan kata *shape* dalam bahasa Inggris. Istilah itu seringkali dipadankan dan dikacaukan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Dalam kamus, bangun berarti bentuk, rupa, wajah, perawakan. Selain itu juga berarti bangkit, berdiri, dan struktur atau susunan. Sedangkan kata bidang berarti permukaan rata dan tentu batasnya.

Dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi raut geometris, raut organis, raut bersudut banyak, dan raut tak beraturan. Raut geometris adalah raut yang berkontur atau dibatasi oleh garis lurus atau lengkung yang mekanis, seperti bangun yang terdapat dalam geometri atau ilmu ukur. Raut organis atau biomorfis merupakan raut yang bertepi lengkung bebas, sedangkan raut yang bersudut banyak memiliki banyak sudut berkontur garis *zig-zag*. Raut tak beraturan mungkin karena tarikan tangan bebas, terjadi secara kebetulan, atau melalui proses khusus yang

mungkin sulit dikendalikan (Aprilia, 2012: 6). Raut yang terdapat pada karya ornamen motif geometris kebanyakan adalah raut geometris, karena obyek-obyek yang bersudut-sudut dan terbentuk dari lengkungan-lengkungan beraturan.

c. Warna

Banyak para ahli dalam ilmu tentang warna seperti Isaac Newton, Goethe, Chevreul, dan Muncell. Teori warna menurut Goethe di bidang ilmu bahan pigmen menyebutkan Warna primer adalah merah, kuning, biru yang disusun dalam segitiga warna (*triad*). Percampuran dari warna tersebut sebagai warna sekunder dan warna tersier (*intermediette*) merupakan percampuran warna sekunder dengan salah satu warna primer (Aprilia, 2012: 9).

a. Gelap Terang

Unsur rupa gelap terang juga disebut nada. Ada pula yang menyebut unsur rupa cahaya. Setiap bentuk baru dapat terlihat jika terdapat cahaya. Cahaya yang berasal dari matahari selalu berubah-ubah derajat intensitasnya, maupun sudut jatuhnya. Cahaya menghasilkan bayangan dengan keanekaragaman kepekatannya, serta menerpa pada bagian benda-benda sehingga tampak terang. Ungkapan gelap-terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang, sampai yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap (Sunaryo, 2002: 20).

b. Tekstur

Tekstur merupakan nilai atau kualitas suatu permukaan suatu benda atau bentuk. Halus, licin, kasar, ataupun tajam tergantung nilai rabaan pada suatu permukaan benda tersebut (Aprilia, 2012: 13).

c. Ruang

Unsur rupa ruang lebih mudah dapat dirasakan dari pada dilihat. Kita bergerak, berpindah, dan berputar dalam ruang. Setiap sosok bentuk menempati ruang. Jadi ruang adalah unsur atau daerah yang mengelilingi sosok bentuknya. Ruang sesungguhnya tak terbatas, dapat kosong, sebagian terisi, atau dapat pula penuh padat terisi. Bentuk dan ukuran ruang baru dapat disadari dan dikenali justru setelah ada sosok atau bentuk yang mengisinya atau terdapat unsur yang melingkupinya.

Dalam karya dwimarta atau bentuk dua dimensi, ruang bersifat maya, karena itu disebut ruang maya. Ruang maya dapat bersifat pipih, datar, dan rata, atau seolah jeluk, berkesan trimatra, terdapat kesan jauh dan dekat, yang lazim disebut kedalaman (*depth*). Kedalaman merupakan ruang ilusif, bukan ruang nyata, sebagaimana ruang yang kita rasakan dalam cermin. Ruang nyata dapat ditempati benda dan bersifat trimatra. Kesan kedalaman ruang dapat dicapai melalui berbagai cara, antara lain (1) melalui penggambaran gempal, (2) penggunaan perspektif, (3) peralihan warna, gelap terang, dan tekstur (4) pergantian ukuran, (5) penggambaran bidang bertindih, (6) pergantian tampak bidang, (7) perlengkungan atau pembelokan bidang, dan (8) penambahan bayang-bayang (Sunaryo, 2002: 22).

2.7.3 Prinsip-prinsip dalam membuat Ragam Hias

Berkarya ornamen perlu mempertimbangkan prinsip-prinsip dalam penyusunan unsur-unsur visual agar karya tersebut memiliki struktur visual yang menarik. Prinsip-prinsip berkarya ornamen yang diterapkan pada gerabah adalah sebagai berikut.

a. Irama

Irama merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya Sunaryo (dalam Supriyadi, 2002: 22) Irama merupakan perulangan unsur-unsur yang dilakukan secara teratur, atau secara terus-menerus (Aprilia 2012: 27). Irama dapat diciptakan dengan berbagai cara yaitu : (1) Repetitive atau irama yang diperoleh secara berulang atau monoton, (2) Alternative merupakan bentuk irama yang tercipta dengan cara perulangan unsur-unsur rupa secara bergantian, (3) Progressive menunjukkan perulangan dalam perubahan dan perkembangan secara berangsur-angsur atau bertingkat, dan (4) Flowing merupakan pengaturan garis-garis berombak, berkelok dan mengalir berkesinambungan.

b. Dominasi

Dominasi adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran yang menonjol pada bagian tertentu dari suatu karya maka menjadikan pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan (*emphasis*), karena itu menjadi bagian yang penting dan yang diutamakan. Dengan bagian yang penting menjadi lebih menonjol, maka pesan yang disampaikan dari karya tersebut lebih mudah ditemukan bagi seseorang yang melakukan apresiasi (Sunaryo, 2002: 36).

c. Keseimbangan

Keseimbangan merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan "bobot" akibat "gaya berat" dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan

dalam keadaan seimbang. Tidak ada keseimbangan dalam suatu komposisi, membuat perasaan tak tenang dan kesetuhan komposisi terganggu, sebaliknya keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi (Sunaryo, 2002: 39).

d. Keserasian dan Kesatuan

Prinsip keserasian memiliki dua jenis pengertian. Pertama, keserasian bentuk yaitu kesesuaian unsur-unsur, atau berpadunya unsur-unsur serupa yang diperoleh dari kesesuaian bentuk. Unsur satu dengan unsur lainnya memiliki karakter serupa sehingga dapat mencapai susunan unsur bentuk yang serasi. Misalnya: paduan segita dengan limas atau raut bulat dengan raut oval. Kedua, keserasian fungsi merupakan kesesuaian objek-objek yang berbeda, tetapi memiliki hubungan atau ada keterkaitan fungsi. Misalnya : tas dengan sepatu, obyek tersebut memiliki hubungan fungsi sebagai keperluan sekolah.

Prinsip kesatuan merupakan prinsip yang menentukan terhadap prinsip lainnya. Adanya keeratan dengan paduan susunan prinsip-prinsip yang lainnya. Terciptanya kesatuan dalam karya seni rupa terdapat pada adanya hubungan antar bagian dan prinsip yang lainnya menunjukkan pengertian secara keseluruhan. Artinya kesatuan dipahami sebagai hubungan antar unsur dan prinsip-prinsipnya. Saling mengisi, memiliki keterkaitan, dan harmoni antar unsur (Aprilia, 2012: 33).

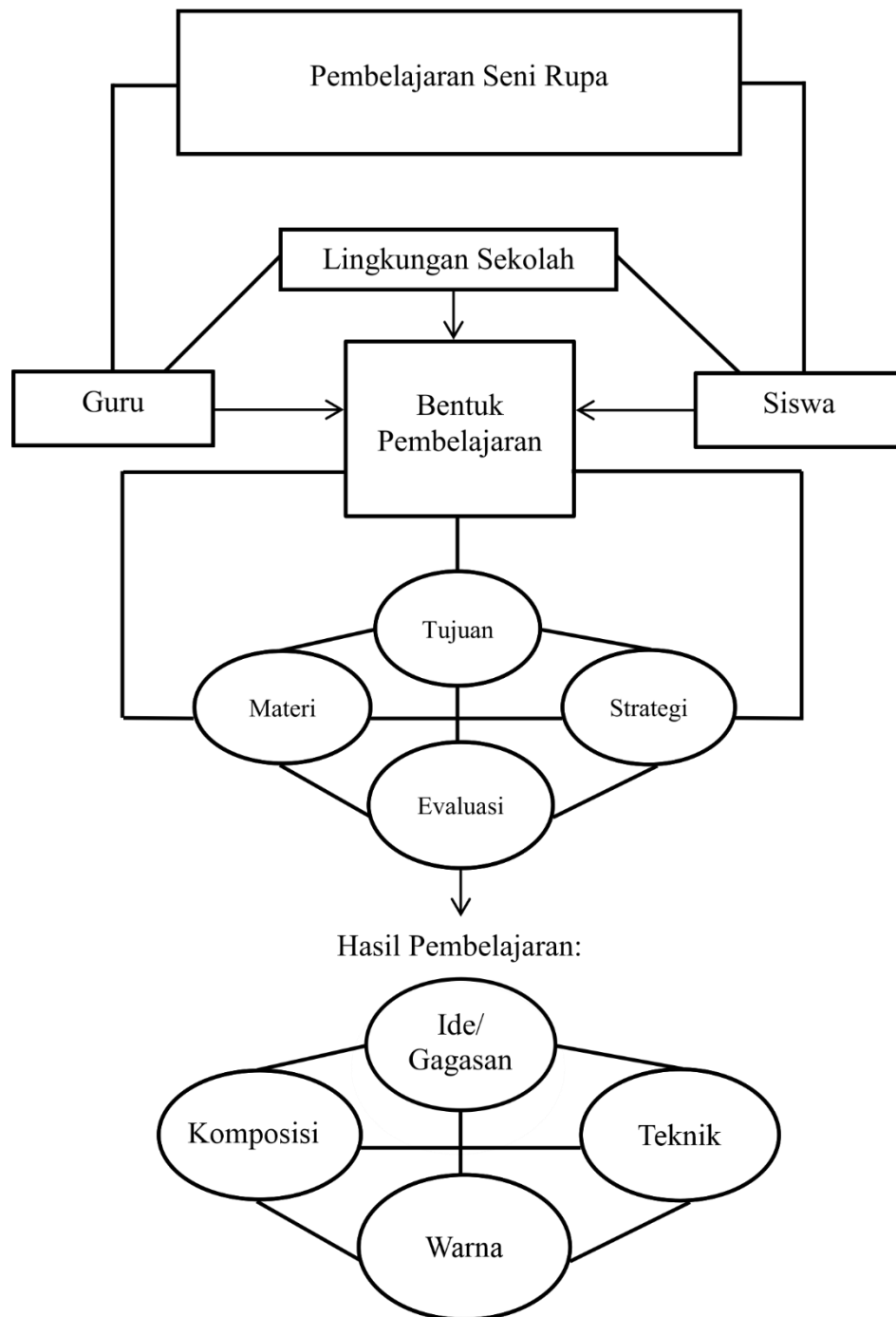
e. Kesebandingan/ Proporsi

Sidik (dalam Aprilia 2012: 31) menyatakan Pada prinsip proporsi membawa perupa untuk mempunyai kecermatan dalam menyusun unsur-unsur rupa agar tiap-tiap bagian memiliki keseimbangan ruang dan ukuran. Memiliki hubungan antar

bagian atau bagian dengan keseluruhan, untuk mendapatkan keserasian. Kesebandingan terjadi adanya penyusunan unsur dengan keluasaan bidang gambar, dan harus sebanding.

2.8 Kerangka Berfikir

Berdasarkan latar belakang, rumusan masalah dan landasan teoretis yang telah dijelaskan sebelumnya, didapatkan gagasan alur penelitian yang berisi gambaran mengenai pola berfikir berdasarkan pada teori yang ada. Alur penelitian tersebut dijadikan acuan peneliti dalam melaksanakan penelitian. Alur tersebut dirumuskan dalam kerangka teoretik penelitian yang digunakan sebagai dasar dalam pengumpulan data di lapangan serta penyelesaian penelitian ini. Kerangka penelitian ini menjelaskan mengenai bentuk pembelajaran dan hasil karya ragam hias. Guru dan siswa sebagai subjek pembelajaran serta lingkungannya. Bentuk pembelajaran seni terdapat pada aktivitas terkait tujuan, materi, strategi, dan evaluasi. Hasil karya ragam hias dianggap penting yang bisa dilakukan melalui pembuatan motif ragam hias menggunakan bahan tekstil *Totebag*. Ide, komposisi, teknik, dan warna diperhatikan dalam hasil karya tersebut. Berikut ini gambaran kerangka teoretik penelitian.



Bagan 2.1 Kerangka Teoritis Penelitian

BAB 5

PENUTUP

5.1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang diperoleh, dalam pembelajaran ragam hias flora pada bahan tekstil *Totebag*, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

Pertama, dalam proses pelaksanaan pembelajaran pembuatan ragam hias flora dengan bahan tekstil *Totebag* yang dilaksanakan di kelas VII A SMP Negeri 14 Semarang berlangsung melalui rangkaian kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi. Peserta didik menunjukkan minat dan antusias dalam mengikuti pembelajaran menghias *Totebag* dengan ragam hias flora dalam berkarya ornamen. Pengetahuan siswa pada objek-objek flora yang sudah tidak asing lagi disekitar lingkungan mereka, sehingga memudahkan siswa dalam berkarya. Selain itu, pembelajaran berkarya ornamen sudah dilakukan variasi media. Sekarang guru seni budaya sudah menerapkan media dengan bahan tekstil *Totebag* dalam berkarya ragam hias flora. Hal tersebut menjadikan ketertarikan peserta didik mengikuti pembelajaran menghias *Totebag* dengan serius.

Peserta didik berhasil membuat kreasi ragam hias flora dengan bahan tekstil *Totebag*, dan siswa berani menciptakan gagasan baru dalam membuat bentuk kreasi ragam hias flora dengan bahan tekstil *Totebag*, peserta didik menunjukkan sikap apresiatif dengan spontan, beberapa kreasi bentuk ragam hias flora dengan bahan tekstil *Totebag* peserta didik terlihat unik dan lain daripada yang lain, peserta didik sudah mulai peka terhadap keindahan serta memberikan tanggapan dan komentar pada kreasi ragam hias flora dari peserta didik yang lain, serta tidak ragu dalam mencoba kreasi bentuk, warna, dan hiasan baru pada ragam hias flora, meskipun

beberapa karya ragam hias flora dengan bahan tekstil *Totebag* kurang sesuai dengan kriteria.

Kegiatan apersepsi di awal pembelajaran tidak terlaksana. Awal pembelajaran dilakukan dengan pengkondisian kelas, mengucapkan salam, berdoa, dan presensi. Pemberian untuk membawa contoh gambar ragam hias sebagai acuan berkarya ragam hias flora pada bahan tekstil *Totebag* kurang efektif, dan membuat beberapa siswa mencontoh tanpa mengembangkan ide dari contoh gambar tersebut.

Evaluasi dilakukan melalui hasil penilaian karya siswa. Kriteria penilaian yang ada pada RPP tidak diterapkan. Penilaian berlangsung dengan penilaian keterampilan dan penilaian sikap saja, sedangkan di RPP terdapat lembar penilaian dimensi pengetahuan.

Kedua, hasil karya ragam hias flora pada bahan tekstil *Totebag* siswa kelas VII A SMP Negeri 14 Semarang menghasilkan total nilai 2479,2 dengan rata-rata 77,5 dalam kategori baik. Total nilai merupakan gabungan dari penilaian keterampilan dan penilaian sikap. Penilaian keterampilan mengacu pada aspek ide, teknik, komposisi, dan warna. Nilai keterampilan merupakan gabungan dari penilaian pengamatan pertama dan kedua. Jumlah nilai keterampilan kelas VII A mencapai 2467,5 dengan rata-rata 77,1 dalam kategori baik. Kemudian, penilaian sikap yang dilakukan peneliti. Aspek yang digunakan yakni kejujuran, disiplin, tanggung jawab, menghargai, dan santun. Jumlah nilai kelas VII A mencapai 2559 dengan rata-rata 80 dalam kategori baik.

5.2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, saran yang ingin diajukan oleh peneliti adalah sebagai berikut.

Pertama, berkenaan 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 dan evaluasi pembelajaran tidak berlangsung sesuai RPP. Oleh karena itu, peneliti menyarankan agar guru perlu memperhatikan dengan teliti dalam membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), baik dalam segi penulisan, penyusunan, maupun penerapan dalam pembelajaran.

Dalam pelaksanaan praktik berkarya, guru tidak memberi demonstrasi secara jelas, dan tidak memberi arahan yang dapat mendorong kreativitas siswa. Oleh karena itu, guru seni rupa hendaknya dapat melaksanakan pembelajaran ragam hias flora dengan bahan tekstil *Totebag* yang dapat memberikan arahan dan demonstrasi secara jelas, dalam membuat kreasi ragam hias flora sehingga peserta didik akan lebih termotivasi.

Kedua, tempat pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 14 Semarang lebih banyak memakai ruang kelas masing-masing. Padahal di SMP Negeri 14 Semarang, sarana dan prasarana seperti ruang seni rupa sudah tersedia. Oleh karena itu, perlu dimaksimalkan kegunaan dari ruang seni yang tersedia dengan disesuaikan kegiatan berkreasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Azzet, AM. 2011. *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Jogjakarta: Ar.ruzz Media.
- Bandi, Sobandi. 2008. *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi.
- Caecilia, dan Widia. 2016. “Metode Pengembangan Seni”. *Modul*. Jakarta selatan: Universitas Terbuka
- Depdikbud, 2005. *Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2005.
- Fitinline. 2016. *Sejarah dan Perkembangan Totebag*. Diakses pada 23 September 2019, dari <<https://fitinline.com/article/read/sejarah-dan-perkembangan-tote-bag/>>
- Gunadi. 2014. “Representasi Nilai-nilai Budaya Lokal dalam Gambar Anak-anak di SD Banjarejo Grobogan”. *Imajinasi*. Jurnal Universitas Negeri Semarang Vol 8 No.1 10 Febuari 2017.hal.17
- Hadiyanto. 2012. “Pengelolaan Pembelajaran Seni Patung Berorientasi Pengembangan Kreativitas Siswa di SMAN 13 Kabupaten Tangerang”. *Skripsi*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta
- Hajarwati, D. dkk. 2014. *Peningkatan Keterampilan Motorik Halus Melalui Kegiatan Membuat Gambar dengan Teknik Mozaik Pada Anak Kelompok*

B TK Pertiwi IV Banaran Sambungmacan Sragen Tahun Ajaran 2013/2014. Surakarta: Universitas Sebelas Maret.

Hamalik, O. 2001. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara.

Hartono, Lili. 2006. *Kegiatan Hibah Pengajaran Mata Kuliah Ragam Hias*. Solo: FKIP UNS.

Haryanto, E. 2015. "Penciptaan Seni Grafis Kontemporer Indonesia Berbasis Kearifan Lokal melalui Inspirasi Ornamen Masjid Mantingan". *Jurnal Imajinasi Seni*. Semarang: Universitas Negeri Semarang

Ismiyanto, Petrus C.S. 2009. "Gbpp-Silabus RPP dan Handout Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa". *Bahan Ajar*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Ismiyanto, Petrus C.S. 2010. "Strategi dan Model Pembelajaran Seni Rupa". *Bahan Ajar*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni UNNES.

Ismiyanto, Petrus C.S. (2011 a). *Silabus, SAP, dan Media Pembelajaran Handout Mata Kuliah Kurikulum dan Buku Teks Pendidikan Seni Rupa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Ismiyanto, Petrus C.S. (2017 b). *Strategi pembelajaran Seni Rupa*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes: Jurusan Seni Rupa.

Ismiyanto, Petrus C.S. (2017). *Konsep Pendidikan (Pembelajaran) Seni Rupa*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes: Jurusan Seni Rupa.

Iswidayati, S. (2010). *Pemanfaatan Media Pembelajaran Seni Budaya*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

Kartika, D.S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Saint.

- Koentjaraningrat. 1985. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: Gramedia.
- Koesoema. 2007. *Pendidikan Karakter*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Miles dan Huberman. 1992, *Qualitative Data Analysis*. Terjemahan Tjetjep rohendi rohidi. Jakarta: UI-Press.
- Martono dan Retnowati. 2007. “Strategi Pembelajaran Seni Lukis Anak Usia Dini di Sanggar Pratista Yogyakarta”. *Jurnal Seni dan Pendidikan Seni*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.
- Maruto, Joko. 2014. “Kajian Etika, Etis, dan Estetika dalam Karya Seni Rupa oleh Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY”. *Jurnal Imaji*, 12, 1, hlm. 22-32.
- Meyrani. 2019. “Pemanfaatan Biji-Bijian dalam Pembelajaran Ragam Hias bagi Siswa Kelas VII H SMP Negeri 17 Semarang”. *Skripsi*. Semarang: FBS UNNES Jurusan Seni Rupa.
- Murtiyoso, O. 1999. *Kajian Bentuk, Struktur, Fungsi, dan Simbol Elemen Estetis Kelenteng Tay Kak Sie Semarang*. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Nasution. 2009. *Metode Research (Penelitian Ilmiah)*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Ningrum. 2017. “Penerapan Ragam Hias pada Kriya Berbahan Bambu Wulung sebagai Hiasan Dinding Kelas VIII H SMP Negeri 1 Adiwerna”. *Skripsi*. Semarang: FBS UNNES Jurusan Seni Rupa.
- Nuralia, Lia. 2017. “Kajian Arti Dan Fungsi Ragam Hias Pada Rumah Tuan Tanah Perkebunan Tambun, Kabupaten Bekasi”. *Jurnal Purbawidya Vol.6. No. 1*. Juni 2017. 43-59.

- Parta, S. dan Sudana, W. 2009. *Mengenal Ornamen*. Gorontalo.
- Pemungkas, Restu. 2018. "Paper quilling sebagai media berkarya ragam hias flora dalam pembelajaran seni rupa pada siswa kelas VII D SMP Negeri 1 Bae Kudus". *Skripsi*. Semarang: FBS UNNES Jurusan Seni Rupa.
- Pursigit. 2019. "Pembelajaran Ragam Hias Geometris dalam Bentuk Karya Seni Mozaik dengan Bahan Kertas bagi Kelas VII E SMP Negeri 14 Semarang". *Skripsi*. Semarang: FBS UNNES Jurusan Seni Rupa.
- Purwanto. 2009. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Retnowati, T. H., dan Prihadi, B. 2010. *Pembelajaran seni rupa*. Yogyakarta. Kementerian Pendidikan Nasional Universitas Negeri Yogyakarta
- Rachmawati, dkk. 2011. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana
- Rondhi, M., & Sumartono, A. (2002). *Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Siswoyo, Dwi dkk. 2008. *Ilmu Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta Press.
- Sugiyono. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan Kombinasi (Mixed Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sumaryanto, Totok. 2007. *Pendekatan Kuantitatif dan Kualitatif dalam Pendidikan Seni*. Semarang : UNNES Pres.

- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Sunaryo, Aryo. 2010. “Bahan Ajar Seni Rupa”. *Buku Ajar*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Sunaryo, Aryo. (2009 a). “Gbpp-Silabus-Handout-Media Pembelajaran Program Studi Pendidikan Seni Rupa S1”. *Bahan Ajar*. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Sunaryo, Aryo. (2009 b). *Ornamen Nusantara*. Semarang: Dahara Price.
- Syafii. 2006. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Syafii. 2010. “Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa”. *Buku Ajar*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang
- Syafii. 2013. “Diktat Metode Penelitian Pendidikan Seni Rupa”. *Buku Ajar*. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Triyanto. 2016. *Bahan Ajar Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Triyanto. (2017 a). *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa*. Jurusan Seni Rupa FBS Unnes: Jurusan Seni Rupa.
- Triyanto. (2017 b). *Spirit Ideologi Pendidikan Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Utomo, B.K. 2009. Strategi Pembelajaran Seni Rupa. *Bahan ajar*. Semarang: Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Yuwono. 2019. “Pembelajaran Menggambar Ragam Hias dengan Teknik Menjiplak Di kelas VIII SMP Negeri 1 Tulis Kabupaten Batang”. *Skripsi*. Semarang: FBS UNNES Jurusan Seni Rupa.