



**GAMBAR KARTUN WAYANG PUNAKAWAN SEBAGAI
MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA
SISWA KELAS VIII D DI SMP DARUL FIKR ANDONG
KABUPATEN BOYOLALI**

SKRIPSI

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan**

Oleh
Muhammad Afifa Bahrin
2401415051

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



UNNES

UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi yang berjudul "Gambar Kartun Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali" ini telah disetujui dosen pembimbing untuk diajukan ke sidang Panitia Ujian Skripsi Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang.

Semarang, Januari 2020

Dosen Pembimbing,



Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.

NIP 198812122015041002

PENGESAHAN

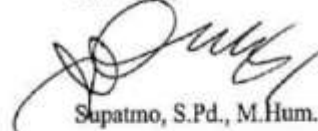
Skripsi berjudul *Gambar Kartun Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali* karya Muhammad Afifa Bahrun NIM 2401415051 telah dipertahankan dalam Ujian Skripsi Universitas Negeri Semarang pada tanggal 15 Januari 2020 dan disahkan oleh Panitia Ujian.

Semarang, 4 Februari 2020

Panitia



Sekretaris,



Supatno, S.Pd., M.Hum.

NIP 196803071999031001

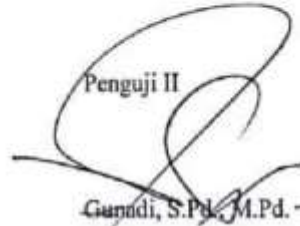
Penguji I



Drs. Syafii, M.Pd.

NIP 195908231985031001

Penguji II



Ganadi, S.Pd., M.Pd.

NIP 198107012006041001

Penguji III



Dr. Eko Sugiarto, M.Pd.

NIP 198812122015041002

PERNYATAAN

Dengan ini, saya

nama : Muhammad Afifa Bahrún

NIM : 2401415051

program studi : Pendidikan Seni Rupa

menyatakan bahwa skripsi berjudul *Gambar Kartun Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali* ini benar-benar karya saya sendiri bukan jiplakan dari karya orang lain atau pengutipan dengan cara-cara yang tidak sesuai dengan etika keilmuan yang berlaku baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang atau pihak lain yang terdapat dalam skripsi ini telah dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah. Atas pernyataan ini, saya secara pribadi siap menanggung resiko/sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap etika keilmuan dalam karya ini.

Semarang, Januari 2020



Muhammad Afifa Bahrún

NIM 2401415051

MOTO DAN PERSEMBAHAN

Moto:

“Kemanusiaan yang ADIL dan BERADAB, itulah jalan ninjaku”

PERSEMBAHAN

1. Almamater tercinta, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan saya untuk menempuh pendidikan;
2. Kedua orang tuaku tercinta Bapak Harjiman dan Ibu Istiqomah serta saudara yang telah memberikan dukungan, dorongan, doa, semangat, dan memberikan motivasi dalam meraih mimpi.

PRAKATA

Puji syukur senantiasa penulis panjatkan kepada Allah Swt yang telah memberikan kelancaran, kemudahan, dan pertolongan-Nya dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul *Gambar Kartun Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali* ini dengan baik dan lancar.

Ucapan terima kasih penulis sampaikan khususnya kepada dosen pembimbing Dr. Eko Sugiarto, M.Pd. yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam proses penyusunan skripsi ini sehingga skripsi ini dapat terselesaikan. Selain itu, ucapan terima kasih juga penulis sampaikan kepada beberapa pihak-pihak berikut ini.

1. Rektor Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan kesempatan untuk menyelesaikan studi di Universitas Negeri Semarang sekaligus memberikan izin penelitian;
2. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan izin penelitian;
3. Ketua Jurusan Seni Rupa yang telah memudahkan segala urusan dalam penyusunan skripsi;
4. Dosen Jurusan Seni Rupa yang telah memberikan ilmu, motivasi, dan dukungan dalam proses studi di Universitas Negeri Semarang;
5. Kepala SMP Darul Fikr Andong yang telah memberikan izin penelitian;
6. Guru Seni Budaya dan peserta didik kelas VIII D SMP Darul Fikr Andong yang telah bersedia menjadi responden dalam penelitian skripsi;
7. Bapak Harjiman dan Ibu Istiqomah serta saudara yang telah memberikan dukungan, dorongan, doa, semangat, dan memberikan motivasi dalam meraih mimpi;
8. Ibu Muyasaroh dan Ibu Surati yang telah memberikan dukungan dalam penyusunan skripsi;
9. Nurul Fitrotul Aimatul Khoiri yang telah membantu selalu kebersamaian dan memberikan semangat dalam penyusunan skripsi;

10. teman-teman PSR angkatan 2015, keluarga besar Hima Seni Rupa UNNES, Tim PPL SMP N 33 Semarang, dan Tim KKN Desa Jatirejo Semarang yang senantiasa saling memberikan semangat selama proses penulisan skripsi.

Penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat serta menambah pengetahuan kepada peneliti khususnya dan kepada pembaca pada umumnya.

Semarang, Januari 2020

Penulis

ABSTRAK

Bahrin, Muhammad Afifa. 2019. *Gambar Kartun Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang. Pembimbing Dr. Eko Sugiarto, S.Pd., M.Pd.

Kata Kunci: gambar kartun, wayang punakawan, media pembelajaran, menggambar ilustrasi

Salah satu cara yang dapat dilakukan guru dalam pembelajaran seni rupa yaitu dengan menggunakan gambar kartun wayang sebagai media dalam pembelajaran menggambar ilustrasi. Penerapan media gambar kartun wayang dapat menimbulkan dampak positif bagi siswa, misalnya siswa dibekali pemahaman tentang pentingnya aset budaya dan dapat melatih pemvisualan ide melalui kreasi wayang agar menjadi karya ilustrasi yang menarik. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan 1) menjelaskan proses pembelajaran menggambar ilustrasi, 2) menjelaskan hasil karya gambar ilustrasi, 3) menjelaskan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali. Secara metodologis penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif. Teknik pengumpulan data dengan cara observasi, wawancara dan studi data dokumen. Lokasi penelitian berada di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali. Teknik Analisis Data yaitu dengan cara reduksi data, sajian data, dan verifikasi. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. Pertama, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat hanya formalitas saja. Metode pembelajaran yang digunakan adalah ceramah, tanya jawab, demonstrasi, dan penugasan. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Penilaian yang digunakan guru hanya keterampilan siswa. Kedua, hasil karya siswa berdasarkan ide gagasannya mengambil objek lingkungan sekitar seperti rumah, lapangan, dan sekolah. Karya ilustrasi yang dibuat oleh siswa lebih mengarah pada fungsi menjelaskan peristiwa sekitar. Terdapat 12 atau 46,2% siswa meniru objek tokoh dari media guru, sedangkan 14 atau 53,8% siswa membuat tokoh mengasah ide gagasannya sendiri. Ketiga, terdapat kendala dalam pembelajaran namun tidak ada kesulitan yang begitu berarti. Saran kepada (1) Guru seni budaya hendaknya teliti dalam penyusunan RPP, (2) pihak sekolah hendaknya memberikan perhatian dalam bidang pendidikan seni, (3) pihak Jurusan Seni Rupa hendaknya dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber literasi, (4) bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai dasar kajian penelitian yang sama.

DAFTAR ISI

	Halaman
PRAKATA	vi
ABSTRAK	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Rumusan Masalah	6
1.3 Tujuan Penelitian.....	6
1.4 Manfaat Penelitian	7
1.4.1 Manfaat Teoretis.....	7
1.4.2 Manfaat Praktis	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS	9
2.1 Kajian Pustaka	9
2.2 Landasan Teoretis	13
2.2.1 Hakikat Wayang	13
2.2.1.1 Pengertian Wayang.....	13
2.2.1.2 Jenis-jenis Wayang	15
2.2.2 Tokoh Wayang Punakawan	19
2.2.2.1 Wayang Punakawan	19
2.2.2.2 Tokoh dan Karakter Wayang Punakawan	21
2.2.3 Gambar Ilustrasi	29
2.2.3.1 Pengertian Gambar Ilustrasi	29
2.2.3.2 Jenis Gambar Ilustrasi	31
2.2.3.3 Prinsip-prinsip Komposisi dalam Menggambar Ilustrasi.....	36
2.2.4 Konsep Seni Rupa	39
2.2.4.1 Pengertian Seni Rupa	39

2.2.4.2	Karya Seni Rupa Dua Dimensi	40
2.2.4.3	Unsur-unsur Rupa	41
2.2.5	Media Pembelajaran	46
2.2.5.1	Pengertian Media pembelajaran	46
2.2.5.2	Gambar Kartun Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi	49
2.2.6	Pembelajaran Seni Rupa	51
2.2.6.1	Konsep Pembelajaran Seni Rupa	51
2.2.6.2	Tujuan Pembelajaran Seni Rupa	57
BAB III METODE PENELITIAN		60
3.1	Pendekatan Penelitian	60
3.2	Jenis Penelitian	61
3.3	Lokasi dan Sasaran Penelitian	61
3.4	Teknik Pengumpulan Data	62
3.5	Teknik Analisis Data	65
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		68
4.1	Gambaran Umum Lokasi Penelitian	68
4.1.1	Lokasi dan Lingkungan Penelitian	70
4.1.2	Kondisi Sekolah	70
4.1.3	Sarana dan Prasarana	72
4.1.4	Guru dan Tenaga Kependidikan	75
4.1.5	Keadaan Siswa SMP Darul Fikr Andong	76
4.1.6	Keadaan Siswa Kelas VIII D	77
4.1.7	Pembelajaran Seni Rupa di SMP Darul Fikr Andong	78
4.1.8	Pembelajaran Menggambar Ilustrasi di SMP Darul Fikr Andong	84
4.2	Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Media Gambar Kartun Wayang Punakawan	86
4.2.1	Perencanaan Pembelajaran	86
4.2.1.1	Tujuan Pembelajaran	86
4.2.1.2	Strategi Pembelajaran	88
4.2.1.3	Metode Pembelajaran	90

4.2.1.4 Media Pembelajaran	92
4.2.1.5 Langkah-Langkah Pembelajaran	101
4.2.1.6 Penilaian	106
4.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran	107
4.2.2.1 Pertemuan Pertama	107
4.2.2.2 Pertemuan Kedua	115
4.2.2.3 Pertemuan Ketiga	120
4.2.3 Penilaian Pembelajaran	125
4.3 Hasil Karya Gambar Ilustrasi dengan Media Gambar Kartun Wayang Punakawan	129
4.3.1 Analisis Hasil Karya Gambar Ilustrasi	129
4.4 Kendala dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Media Gambar Kartun Wayang Punakawan	157
4.4.1 Faktor Guru dalam Mengajar	158
4.4.2 Faktor Alat, Bahan, dan Prosedur Berkarya	158
4.4.3 Ketertarikan Siswa dengan Materi Pembelajaran	159
4.4.4 Faktor Pengalokasian Waktu	159
4.4.5 Kesulitan dalam Berkarya	160
BAB V SIMPULAN DAN SARAN	163
5.1 Simpulan.....	163
5.2 Saran	166
DAFTAR PUSTAKA.....	167
LAMPIRAN	170

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
2.1 Penelitian yang Relevan	12
4.1 Jumlah Tenaga Pendidik SMP Darul Fikr Andong.....	75
4.2 Data Jumlah Siswa SMP Darul Fikr Andong	76
4.3 Hasil Karya Gambar Ilustrasi Kelas VIII D	129
4.4 Analisis Lingkungan dalam Karya Ilustrasi	155

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
3.1	Komponen Analisis Data Model Interaktif 67
4.1	Papan Nama Yayasan SMP Darul Fikr Andong 68
4.2	Jalan Masuk Menuju Sekolah 69
4.3	Gerbang Utama SMP Darul Fikr Andong 70
4.4	Ruang Kelas VIII D SMP Darul Fikr Andong 71
4.5	Denak Sekolah 72
4.6	Ruang Tata Usaha 72
4.7	Ruang Guru 73
4.8	Ruang Kepala Sekolah 73
4.9	Masjid SMP Darul Fikr Andong 74
4.10	Lapangan Upacara Sekaligus Lapangan Olahraga..... 74
4.11	Penghargaan Lomba 77
4.12	Wawancara dengan Guru Seni Budaya SMP Darul Fikr Andong 85
4.13	Media 1..... 95
4.14	Media 2..... 96
4.15	Media 3..... 97
4.16	Media 4..... 98
4.17	Media 5..... 99
4.18	Media 6..... 100
4.19	Aktivitas Guru Saat Kegiatan Awal Pembelajaran 108
4.20	Aktivitas Guru Saat Kegiatan Awal Pembelajaran 109
4.21	Aktivitas Guru Saat Menjelaskan Materi 110
4.22	Kegiatan Guru Menjelaskan Media Gambar Kartun Wayang Punakawan..... 110
4.23	Demonstrasi Guru Membuat Sket..... 113
4.24	Kegiatan Siswa Membuat Sket 117
4.25	Kegiatan Siswa Membuat Sket dan Detail..... 118
4.26	Kegiatan Siswa Membuat Detail pada Sket 119
4.27	Kegiatan Pendetailan Sket oleh Siswa 120

4.28	Guru Berkeliling	122
4.29	Aktifitas Siswa Saat Kegiatan <i>Finishing</i>	122
4.30	Kegiatan Inti Pembelajaran (<i>finishing</i>)	123

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran		Halaman
Lampiran 1	Surat Keputusan	171
Lampiran 2	Surat Izin Penelitian	172
Lampiran 3	Surat Balasan Penelitian	173
Lampiran 4	Instrumen Penelitian	174
Lampiran 5	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	179
Lampiran 6	Hasil Penilaian Menggambar Ilustrasi Kelas VIII D	189
Lampiran 7	Hasil Karya Gambar Ilustrasi dengan Media Gambar Kartun Wayang Punakawan	190
Lampiran 8	Biodata Peneliti	195

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Sutirno dalam Haq (2009:46) pendidikan yang baik adalah pendidikan yang menghidupkan. Pendidikan yang menghidupkan yaitu dapat mengatasi masalah yang dihadapi manusia. Oleh sebab itu tujuan pendidikan adalah untuk mengembangkan manusia sedemikian rupa sehingga pengetahuan yang mereka peroleh dapat menciptakan keadilan, kemajuan, dan ketentraman dunia. Pendidikan atau kegiatan mendidik sebenarnya bukan hanya sekadar memberikan pengetahuan dan melatih keterampilan anak saja, melainkan juga membina watak anak agar mengenal nilai kemanusiaan yang baik. Kegiatan mendidik juga dapat membantu perkembangan potensi belajar untuk menjadi lebih berkembang secara terus menerus. Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia sebagai pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, manusia mampu melepaskan diri dari keterbelakangan. Pendidikan yang menjadi sasaran saat ini meliputi pendidikan yang memiliki sifat intelektual, kreativitas, dan ketrampilan (Sutarto dalam Pamungkas 2010:1).

Seni budaya merupakan salah satu pendidikan yang memiliki sifat intelektual, kreativitas, dan ketrampilan yang diajarkan di sekolah. Pendidikan Seni dianggap memiliki keunikan, kebermaknaan, dan kebermanfaatan terhadap kebutuhan perkembangan peserta didik yang terletak pada pemberian pengalaman estetis dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi. Pendidikan seni diharapkan mampu membina dan mengembangkan daya cipta siswa

denganjalan menyalurkan ide, imajinasi, dan fantasinya melalui aktivitas dalam mengungkapkan perasaan dalam bentuk yang kreatif. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat mengasah ide dalam mata pelajaran seni rupa di sekolah adalah menggambar ilustrasi. Gambar ilustrasi merupakan seni gambar yang menceritakan sesuatu atau fenomena tertentu dan harus mampu menjelaskan maksud dari isi cerita tersebut (Ma'sum, 2010:21).

Menggambar ilustrasi merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di tingkat SMP. Menggambar ilustrasi dapat melatih siswa dalam mengembangkan kreativitas melalui kegiatan praktik. Selain mengharuskan siswa untuk mengolah media, menggambar ilustrasi juga memberikan pengalaman kreatif sehingga siswa berkesempatan untuk berekspresi dan bereksplorasi. Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam membelajarkan seni rupa di sekolah, khususnya pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik manual maupun digital.

Salah satu sekolah yang membelajarkan seni rupa dengan teknik manual yaitu SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali. Alasan pemilihan sekolah tersebut dikarenakan SMP Darul Fikr Andong memiliki potensi yang baik di bidang kesenirupaan. Terbukti pada tahun lalu sekolah tersebut sudah mengajarkan materi menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan, sehingga tahun ini peneliti memilih sekolah tersebut sebagai objek penelitiannya. Selain itu, tidak banyak Sekolah Menengah Pertama di Kecamatan Andong yang mengajarkan seni rupa pada mata pelajaran seni budaya. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan yaitu di SMP N 1 Andong, SMP N 2

Andong. SMP Muhammadiyah 10 Andong, dan MTs Maa'rif Andong bahwa pembelajaran seni budaya lebih fokus pada materi seni musik dan seni tari. Oleh sebab itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali.

Salah satu cara yang dilakukan oleh guru SMP Darul Fikr Andong dalam pembelajaran menggambar ilustrasi yaitu dengan menggunakan gambar kartun wayang punakawan sebagai media pembelajarannya. Pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan akan dapat menimbulkan dampak positif bagi siswa. Selain itu, tujuannya supaya siswa mengerti dan memahami akan pentingnya aset budaya di Indonesia. Mereka dilatih supaya dapat mengkreasikan wayang agar menjadi karya ilustrasi yang menarik. Karya gambar ilustrasi yang menarik tersebut salah satunya yakni menggunakan gambar kartun wayang punakawan sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi. Pemilihan media tersebut dilakukan guru dengan pertimbangan atau bertujuan untuk memantik (mengasah) siswa dalam menggali ide dalam menggambar ilustrasi. Di segi lain, media gambar kartun wayang punakawan tersebut juga dapat digunakan untuk mengenalkan warisan budaya nusantara dengan melalui seni gambar.

Wayang merupakan salah satu solusi sekaligus aset budaya yang harus dilestarikan salah satunya melalui dunia pendidikan. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan tema wayang sangat penting untuk siswa. Wayang dapat memberikan sebuah pelajaran penting bagi masyarakat dan bisa dijadikan sebagai media untuk memasukkan berbagai macam ideologi dalam kehidupan, sehingga ide-ide yang

bermuculan dalam kehidupan akan menjadi lebih kreatif dan inovatif (Ra'uf, 2010:21).

Punakawan adalah tokoh yang khas dalam wayang Indonesia. Punakawan mempunyai karakter yang unik dan bisa menjalani berbagai macam peran, seperti pengasuh dan penasihat para kesatria, penghibur, kritikus, pelawak bahkan sebagai penutur kebenaran dan kebajikan. Melalui fungsinya yang begitu beragam dan figurnya yang khas tersebut, maka punakwan merupakan media yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan secara visual (Tanudjaja, dalam Haq 2009:95). Karakter bentuk dan sifat pada tokoh wayang punakawan dianggap menarik jika diimplementasikan pada gambar ilustrasi.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali pada pembelajaran seni rupa, guru telah memberikan pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum. Materi ajar yang diberikan oleh guru adalah menggambar ilustrasi dengan teknik manual. Dengan adanya fenomena wayang di atas, guru SMP Darul Fikr Andong memiliki cara agar siswa dapat dibekali pengetahuan tentang wayang, sehingga pemilihan wayang sebagai media pembelajaran merupakan salah satu solusinya. Hal tersebut menarik untuk diteliti karena penggunaan media gambar kartun wayang punakawan merupakan usaha integrasi (menyatukan) budaya melalui pendidikan seni di sekolah.

Pada sekolah tersebut, peneliti melakukan penelitian di kelas VIII D. Hal ini disebabkan berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran seni budaya di SMP Darul Fikr Andong, kelas VIII D merupakan kelas yang paling berkompeten dibandingkan kelas lainnya.

Berdasarkan masalah-masalah yang telah ditemukan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Gambar Kartun wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali” untuk mengatasi permasalahan tersebut.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka masalah penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pembelajaran menggambar ilustrasi pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali?
2. Bagaimana karya gambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali?
3. Apa saja kendala yang dihadapi dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan pada siswa SMP Darul Fikr Andong ini bertujuan sebagai berikut:

1. Menjelaskan proses pembelajaran menggambar ilustrasi pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali.

2. Menjelaskan karya gambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali.
3. Menjelaskan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dikategorikan ke dalam dua hal, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis. Berikut ini penjelasan mengenai masing-masing manfaat tersebut.

1.4.1 Manfaat Teoretis

Penelitian ini secara teoretis diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan pendidikan di Indonesia, khususnya mampu menjadikan sumber inspirasi dan tolak ukur pada penelitian selanjutnya. Melalui upaya memperbaiki mutu pendidikan dan mengembangkan kepekaan estetis siswa, diharapkan ada pembelajaran seni rupa yang lebih variatif dan berkaitan dengan budaya asli dalam negeri. Konsep dalam membuat karya ilustrasi seharusnya dalam menentukan sumber inspirasi atau ide bukan hanya dari lingkungan masyarakat, akan tetapi dapat menjadikan tokoh wayang sebagai sumber inspirasi.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Bagi guru seni rupa, penelitian ini dapat dijadikan referensi dalam pembelajaran seni rupa pada siswa SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali.

2. Bagi sekolah, penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa, kualitas sekolah, dan mampu membantu dalam upaya perbaikan proses belajar di sekolah khususnya pembelajaran Seni Budaya.
3. Bagi dunia pendidikan, khususnya pendidikan seni rupa di sekolah diharapkan dari hasil penelitian ini dapat dijadikan sumber inspirasi dan motivasi untuk memperkenalkan budaya bagi siswa.
4. Bagi peneliti lain, penelitian ini dapat dijadikan referensi atau bahan pertimbangan penelitian yang sejenis

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN LANDASAN TEORETIS

2.1 Kajian Pustaka

Penelitian mengenai gambar kartun wayang punakawan sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi belum begitu banyak dilakukan. Namun, ada beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian ini berdasarkan variabel (macam) penelitiannya. Beberapa penelitian yang relevan dengan gambar kartun wayang punakawan sebagai media pernah ditulis oleh Asyhari Rafsanani (2014) dengan judul “Figur-Figur Wayang sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis”, Kristiawan Bagus Novianto (2015) dengan judul “Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Berapresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu pada Tokoh Wayang Pandawa”, Anik Rahmawati (2014) berjudul “Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Keling Kabupaten Jepara”, dan Yohana Ella Kristina (2017) dengan judul “Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Tokoh Wayang Untuk Siswa Kelas 2 SD”

Pertama, Asyhari Rafsanjani (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Figur-Figur Wayang sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis” menjelaskan mengenai kajian pembuatan karya seni lukis dengan figur wayang sebagai sumber inspirasinya. Penulis mengambil inspirasi dan mengembangkan tema dari wayang beber dan cerita Damarwulan, dengan menginterpretasi kembali penggambaran peristiwa adegan peradegan yang ada pada cerita rakyat Damarwulan. Kemudian cerita Damarwulan dibagi menjadi sepuluh bagian cerita sehingga menghasilkan

sejumlah sepuluh lukisan dengan ukuran 85 x 60 cm sampai ukuran 120 x 85 cm. Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan wayang sebagai media dalam pengungkapan karyanya. Namun pada penelitian tersebut, wayang yang digunakan bertemakan wayang beber dan cerita Damarwulan, sedangkan pada penelitian ini mengangkat tema wayang punakawan. Selain itu perbedaan lain terletak pada pemvisualan ide gagasannya, peneliti terdahulu memvisualkan idenya dengan membuat seni lukis dan pada penelitian ini mengarah pada gambar ilustrasi.

Kedua, Kristiawan Bagus Novianto (2015) dalam penelitiannya yang berjudul “Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Berapresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu pada Tokoh Wayang Pandawa” menjelaskan mengenai upaya melestarikan kebudayaan wayang. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru dalam pelestarian wayang tersebut melalui kegiatan apresiasi wayang dalam standar kompetensi apresiasi. Pembelajaran apresiasi dapat dilakukan guru seni rupa dalam memilih, menggunakan, serta memanfaatkan media pembelajaran untuk menyalurkan informasi, pesan atau materi ajar wayang kepada peserta didik.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu sama-sama menggunakan wayang sebagai media dalam pembelajaran di kelas. Sedangkan perbedaannya yaitu terletak pada penggunaan medianya, pada penelitian terdahulu wayang digunakan sebagai kajian berapresiasi siswa terhadap masalah di era globalisasi dan pada penelitian ini wayang digunakan sebagai media dalam pengungkapan ide yang dapat menghasilkan karya gambar.

Ketiga, Anik Rahmawati (2014) dalam penelitiannya yang berjudul “Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara” menjelaskan mengenai bagaimana proses, hasil karya, dan faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambat dalam pembelajaran menggambar ilustrasi Kartun di SMP Negeri 1 Keling dengan penggambaran suasana lingkungan sekolah.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu siswa membuat gambar ilustrasi dengan penggambaran lingkungan yang ada pada siswa. Namun pada penelitian tersebut siswa hanya berfokus pada jenis gambar ilustrasi berupa kartun saja, sedangkan penelitian ini siswa diperbolehkan memilih segala jenis dalam pembuatan gambar ilustrasi. Selain itu juga terletak pada objek yang digambar, penelitian tersebut dibebaskan dalam pemvisualan objeknya namun pada penelitian ini siswa difokuskan untuk memvisualkan objek wayang punakawan.

Keempat, Yohana Ella Kristina (2017) dalam penelitiannya yang berjudul “Pengembangan Media *Puzzle* Bergambar Tokoh Wayang Untuk Siswa Kelas 2 SD” menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran berupa *puzzle* dengan tokoh wayang agar dapat mempermudah siswa dalam mengenal tokoh wayang khususnya tokoh wayang Pandawa. Media *puzzle* tersebut berisi gambar tokoh wayang yang mempunyai warna menarik namun tidak meninggalkan karakter asli tokoh wayang Pandawa, beserta ada deskripsi karakter, sifat, dan watak dari masing-masing tokoh wayang yang terletak pada belakang masing-masing *puzzle*.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian tersebut yaitu wayang digunakan sebagai media pembelajaran dan wayang tersebut juga digunakan untuk memperkenalkan warisan budaya kepada siswa. Namun dalam perbedaannya dapat dilihat dari penggunaan media wayang tersebut, pada penelitian tersebut media *puzzle* digunakan guru untuk memperkenalkan wayang kepada siswa, sedangkan pada penelitian ini media wayang juga digunakan sebagai media dalam pembuatan karya.

Tabel 2.1 Tabel Penelitian yang Relevan

No	Penulis	Jenis Tahun	Judul	Isi
1	Asyhari Rafsanjani	Jurnal 2014	Figur-Figur Wayang sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis	Menjelaskan kajian pembuatan karya seni lukis dengan fihur wayang sebagai sumber inspirasinya dengan mengembangkan tema dari wayang beber dan cerita Damarwulan.
2	Kristiawan Bagus Novianto	Jurnal 2015	Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Berapresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu pada Tokoh Wayang Pandawa	Menjelaskan mengenai upaya melestarikan kebudayaan wayang melalui kegiatan apresiasi wayang dalam standar kompetensi apresiasi.
3	Anik Rahmawati	Jurnal 2014	Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara	Menjelaskan mengenai bagaimana proses, hasil karya, dan faktor-faktor yang menjadi pendukung dan penghambat dalam pembelajaran menggambar ilustrasi Kartun di SMP Negeri 1 Keling dengan penggambaran suasana lingkungan sekolah.
4	Yohana Ella Kristina	Jurnal 2017	Pengembangan Media <i>Puzzle</i> Bergambar Tokoh Wayang Untuk Siswa Kelas 2 SD	Menjelaskan mengenai penggunaan media pembelajaran berupa <i>puzzle</i> dengan tokoh wayang agar dapat mempermudah siswa dalam mengenal tokoh wayang khususnya tokoh wayang Pandawa.

Berdasarkan penelitian-penelitian tersebut penelitian yang dikaji oleh peneliti berbeda dengan penelitian sebelumnya. Meskipun demikian terdapat beberapa persamaan yang relevan dengan topik penelitian ini. Berdasarkan hasil tabel di atas, penelitian ini memiliki kekhasan, kebaruan, dan melengapi penelitian sebelumnya. Penelitian tentang “Gambar Kartun Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong” ini berfokus pada penelitian tentang tokoh yang dianggap menginspirasi bagi kalangan masyarakat dan diharapkan memberi manfaat baik kepada banyak orang seperti orang-orang yang berkecimpung di bidang seni, para tenaga pendidik seperti guru, orang tua, dan berbagai kalangan masyarakat lainnya.

2.2 Landasan Teoretis

2.2.1 Hakikat Wayang

Materi pada subbab ini meliputi pengertian wayang dan jenis-jenis wayang yang akan dijelaskan sebagai berikut.

2.2.1.1 Pengertian Wayang

Wayang merupakan salah satu identitas bangsa Indonesia. Pada awal perkembangannya, seni wayang lebih dikenal di wilayah Jawa dan Bali yang kemudian menyebar ke seluruh wilayah Indonesia. Hal tersebut terlihat dari keberagaman wayang di Indonesia, antara lain wayang kulit purwa dari Jawa, wayang golek dari sunda Jawa Barat, dan wayang purwa dari Bali, wayang kulit Palembang dari Sumatera Selatan, wayang sasak dari Nusa Tenggara Barat, dan wayang kulit banjar dari Kalimantan Selatan (Solichin, 2014:3)

Wayang dikenal sebagai seni pertunjukan yang *edipelin-adiluhung*, artinya wayang merupakan seni yang indah dan mengandung ajaran moral bagi kehidupan. Pergelaran wayang dapat menyampaikan pesan-pesan moral yang sangat berguna bagi upaya pembentukan karakter dan juga bermanfaat untuk pendidikan budi pekerti, baik untuk pribadi, bermasyarakat, maupun kenegaraan. Ajaran moral yang terkandung dalam wayang tidak hanya berupa wacana, akan tetapi ditampilkan dalam praktik kehidupan berupa sikap dan perilaku. Oleh sebab itu, seni wayang memiliki peran yang besar sebagai sumber moral bagi kehidupan bermasyarakat dan juga sebagai acuan karakter individu (Solichin, 2014:4).

Wayang berasal dari kata ‘yang’ menjadi ‘hyang’ yang artinya roh, sukma atau dewa (Hazeu dalam Satoto, 2016:121). *Hyang* dalam kamus Bali susunan dari Van der Tuuk berarti leluhur yang berasal dari kata ‘yong’. Seperti halnya dengan kata ‘Eyang’ dalam bahasa Jawa yang berarti “nenek” yang berarti nenek moyang atau leluhur. Wayang pada zaman Majapahit diartikan sebagai bayangan roh nenek moyang yang diwujudkan berupa kriya tatah sungging dengan bentuk tokoh yang menyerupai bentuk manusia. Namun, setelah kerajaan Demak muncul, wayang tidak lagi dimaksudkan sebagai bayangan roh nenek moyang dikarenakan menurut agama Islam hal tersebut dilarang sehingga perwujudan wayang diganti sebagai lambang watak manusia (Bastomi, 1996:8). Seperti halnya menurut *Bausastra Wayang* karangan Sayid dalam Satoto (2016:122), wayang menggambarkan sifat dan karakter manusia.

Selain itu, wayang juga dapat berarti boneka atau tokoh dalam suatu drama (Groenendael dalam Sumukti, 2005:21). Wayang digerakkan di depan lampu

sehingga bayangannya jatuh pada *kelir* yang dibuat dari kain putih. Boneka wayang ini jika ditempelkan di *kelir* oleh seorang dalang, bentuk garis-garisnya tampak nyata menembus *kelir*. Dalam pementasan wayang, penyajiannya menimbulkan bayang-bayangan saja. Bayangan yang ditimbulkan oleh wayang ketika disinari dengan *blencong* (lampu sinar) dan dilihat dari balik *kelir* (layar), maka akan menggambarkan manusia pada zaman purba terbayang dalam angan-angan (bayangan).

2.2.1.2 Jenis-jenis Wayang

Selama berabad-abad, budaya wayang berkembang menjadi berbagai jenis. Kebanyakan jenis wayang tetap menggunakan kisah Mahabharata dan Ramayana sebagai cerita utamanya. Menurut Satoto (2012:124) terdapat banyak ahli yang menyebutkan jenis-jenis wayang dan jumlahnya. Seperti halnya menurut buku *Ngenggengan Kesusasteraan Jawa* karangan S. Padmosoekotjo dalam Satoto (2012:124) yang berpendapat bahwa terdapat tujuh jenis wayang yaitu, (1) wayang beber (2) wayang purwa (3) wayang madya (4) wayang gedhog (5) wayang klithik (6) wayang golek dan (7) wayang suluh. Berbeda dengan kamus *Baoesastra Jawa* dalam Satoto (2012:125) yang menjelaskan bahwa ada sembilan jenis wayang. Sembilan jenis wayang tersebut, tujuh jenis wayangnya sama dengan jenis wayang yang telah disebutkan oleh Padmosoekotjo, hanya saja menurut kamus *Baoesastra Jawa* ini jenis wayangnya ditambahi dengan Wayang Potehi dan Wayang Wong. Selain itu, terdapat pendapat lain oleh Nanda MH (2010:13) yang mengatakan bahwa jenis wayang dibagi menjadi 10 jenis, yaitu:

1. Wayang Purwa

Wayang purwa atau wayang kulit merupakan wayang yang terbuat dari kulit lembu. Wayang tersebut pertama kali diciptakan oleh Sunan Kalijaga yang selain dibuat dari kulit lembu juga menggunakan kulit kerbau sebagai bahannya. Wayang kulit adalah seni tradisional Indonesia yang terutama berkembang di Jawa (Aizid, 2012:37). Aizid menambahkan selain kulit lembu ada juga yang menggunakan kulit kerbau, bahkan di suatu daerah ada yang menggunakan kulit manusia sebagai bahan pembuatan wayang.

2. Wayang Golek

Wayang golek atau sering disebut dengan wayang tengul merupakan wayang yang terbuat dari kayu yang dibentuk sedemikian rupa dan diberi baju seperti layaknya manusia. Perbedaannya dengan wayang kulit yaitu wayang golek tidak menggunakan layar seperti wayang kulit. Dalam buku yang berjudul *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang* Aizid (2012:44) berpendapat bahwa wayang golek kebanyakan berpakaian jubah (baju panjang) tanpa diguraikan secara bebas dan terbuat dari kayu yang bentuknya bulat seperti lazimnya boneka.

3. Wayang Krucil

Wayang krucil atau wayang klithik merupakan wayang yang terbuat dari kayu dan bentuknya mirip wayang kulit, namun untuk menancapkan wayangnya tidak menggunakan pelepah pisang seperti halnya wayang kulit tetapi menggunakan kayu panjang yang diberi lobang kecil. Ismunandar (1994:75) berpendapat bahwa wayang krucil telah ada sekitar tahun 1315 yang

dibuat oleh Raja Brawijaya V yang digunakan untuk menceritakan tentang keratin Jenggolo dan keratin-keraton lainnya pada waktu itu (Kediri, Urawan, dan Singasari) sampai kerajaan Majalengka.

4. Wayang Beber

Wayang beber merupakan wayang yang terbuat dari kulit lembu atau kain lembaran yang setiap lembarannya merupakan perwakilan satu adegan cerita. Bila sudah dimainkan lembaran ini dapat digulung. Jenis wayang ini tidak memperlihatkan tokoh cerita satu persatu, melainkan pergelarannya berupa lembaran kain yang dilukisi dengan gambar-gambar berupa jalannya cerita atau adegan-adegan (Yasasusastra, 2011:13).

5. Wayang Gedog

Wayang gedog merupakan wayang yang bentuknya hampir mirip dengan wayang kulit. Wayang gedog keberadaannya hampir punah karena hanya dapat dijumpai sampai tahun 1400an. Ada yang menyebutkan bahwa wayang gedog juga dinamakan wayang wasana yang mengambil cerita dari lakon sesudah Lembusubrata sampai Panji Kudalaleyan dari Pejajaran (Mertosedono MH, 1986:38). Aizid (2012: 44) menambahkan bahwa wayang gedog mirip dengan wayang purwa, namun pada tokoh-tokoh rajanya tidak digunakan dan juga tidak ditemukan wayang raksasa dan wayang kera di dalamnya.

6. Wayang Suluh

Wayang suluh merupakan wayang yang tergolong wayang modern yang terbuat dari kulit dan diberi pakaian lengkap lazimnya manusia. Cerita yang disajikan diambil dari kisah perjuangan bangsa Indonesia untuk penerangan

masyarakat. Serupa dengan pernyataan Mertosedono MH (1986: 39) dalam bukunya yang menyatakan bahwa wayang suluh timbul pada jaman kemerdekaan Republik Indonesia. Menceritakan tentang sejarah yang bertujuan untuk membangkitkan semangat nasionalisme.

7. Wayang Titi

Wayang titi merupakan wayang yang berasal dari China dengan sumber ceritanya dari China yang dapat dijumpai pada perkampungan China atau klentheng (Aizid, 2012: 45).

8. Wayang Madya

Wayang madya merupakan wayang kulit yang diciptakan oleh Mangkunegara IV pada awal abad XVIII. Wayang madya seperti wayang purwa, tetapi ceritanya dimulai sesudah Prabu Parikesit yakni dari Prabu Gendrayana di Astina sampai Lembu Subrata di Mayapura (Mertosedono MH, 1986: 38).

9. Wayang Wahyu

Wayang wahyu merupakan wayang yang berbeda dari yang lain akan segi ceritanya karena wayang wahyu bercerita dan menyiarkan tentang agama kristen. Wayang wahyu juga sering disebut wayang bibel yang diciptakan oleh Bruder Tehmotheos untuk menyiarkan agama Kristen (Aizid, 2012: 45).

10. Wayang Wong (wayang orang)

Wayang wong adalah wayang purwa yang dipentaskan oleh orang dengan menggunakan busana seperti wayang dengan sumber cerita yang sama seperti wayang purwa. Menurut Soedarsono (1997:1) dalam bukunya berjudul

“Wayang Wong” berpendapat bahwa wayang kulit dan wayang wong di Jawa berkembang berdampingan, yang satu mempengaruhi yang lain. Soedarsono menambahkan bahwa wayang wong merupakan personifikasi (pengumpamaan) dari wayang kulit.

2.2.2 Tokoh Wayang Punakawan

2.2.2.1 Wayang Punakawan

Pada seni pewayangan terdapat banyak cerita atau kisah yang dapat disajikan dari mulai kisah Ramayana hingga Mahabharata yang berasal dari sastra kuno. Melalui banyaknya cerita wayang yang disajikan, biasanya dalam setiap sajiannya diselipkan pesan yang hendak disampaikan kepada penonton oleh pendalang. Dengan adanya wayang punakawan dalam pementasan wayang, pagelaran wayang akan menjadi lebih hidup. Hal ini dikarenakan didalamnya terdapat dialog dan interaksi antara dalang (pewayang) dengan *audiens* (penonton), yang tentunya dalang tidak sulit untuk menyampaikan amanat dan pesan moralnya (Haq, 2009:93).

Menurut Kresna (2012:17) punakawan secara karakteristik sebenarnya mewakili sifat umum manusia. Punakawan adalah tokoh yang memiliki peran ganda yang dapat menjadi penasihat bagi penguasa atau satria bahkan dewa. Mereka juga berperan sebagai penghibur, kritikus, sekaligus penyampai kebenaran, kebajikan, dan penganjur keutamaan.

Menurut sejarahnya, wayang punakawan merupakan hasil buah tangan Sunan Kalijaga di tengah-tengah kesibukan beliau menyebarkan agama Islam di tanah Jawa. Sunan Kalijaga memiliki keinginan untuk menggambarkan kondisi

kehidupan masyarakat Jawa. Dengan latar belakang tersebut, beliau sebagai ulama Islam menempatkan wayang sebagai media untuk menyebarkan ajaran Islam. Selain itu, dalam setiap cerita yang disajikan beliau menyelipkan solusi untuk memecahkan masalah-masalah kehidupan (Haq, 2009:94).

Menurut Kresna (2012:20) punakawan berasal dari kata *pana* yang berarti *ngerti* (mengerti) mengetahui dengan jelas, dan *kawan* yang berarti teman. Jadi punakawan dapat diartikan sebagai teman yang mengerti atau teman yang serba tahu. Ada juga yang mengartikan bahwa punakawan berarti sahabat yang cerdas, jelas, dan pengamat. Punakawan dapat pula diartikan seorang pengasuh, pembimbing yang memiliki kecerdasan fikir, ketajaman batin, kecerdikan akal-budi, wawasannya luas, sikapnya bijaksana, dan arif dalam segala ilmu pengetahuan. Dalam cerita pewayangan, punakawan adalah sekelompok pengikut yang setia pada tuannya. Bahkan seringkali mereka bertindak sebagai penasihat bagi majikannya. Majikan dari punakawan ini adalah ksatria berwatak luhur, yaitu Pandawa Lima (Haq, 2009:96).

Menurut Suseno dalam Haq (2009:96) pada ceramahnya, menyatakan bahwa wayang punakawan berperan sebagai pelindung dan pengantar para pandawa. Dalam kesehariannya, pandawa tidak pernah lepas dengan punakawan dimanapun pandawa berada. Hal ini mengajarkan kita bahwa abdi adalah pembantu sekaligus teman bagi tuannya. Pada buku *Tasawuf Semar Hingga Bagong* oleh Haq (2009:98) menyatakan bahwa punakawan dengan pandawa adalah laksana buah dengan pohonnya yang artinya walaupun buah itu kecil, namun buah tersebut akan selalu terlindungi oleh pohon dengan daun yang

rimbun dan tidak akan meminta pamrih kepada buah walau telah memeliharanya. Wayang punakawan terdiri dari empat tokoh yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Keempat tokoh tersebut memiliki karakter dan struktur bentuk tubuh yang berbeda.

2.2.2.2 Tokoh dan Karakter Wayang Punakawan

Tokoh wayang punakawan yang sering diceritakan dan sering dijumpai dalam pementasan pewayangan antara lain:

1. Semar

Kyai Lurah Semar Badrayana adalah nama salah satu tokoh punakawan paling utama dalam pewayangan Jawa dan sunda. Tokoh ini dikisahkan sebagai penghasuh sekaligus penasihat para ksatria (Hariwidjoyo, 2011:187). Dari segi etimologi kata Semar berasal dari kata *sar* yang berarti “cahaya”. Jadi Semar berarti suatu yang mencerahkan, selalu menerangi setiap jiwa yang gelisah, sehingga membuat jiwa tersebut tenang dan tentram. Ada pula yang menyatakan bahwa Semar berasal dari bahasa arab *Ismar* yang berarti paku. Fungsi paku dalam kehidupan sehari-hari adalah sebagai pengokoh, dalam hal ini Semar dijadikan pengokoh atas kebenaran yang ada. Petuah yang terucap olehnya selalu didengar oleh para kesatria bahkan dewa dikarenakan Semar dipercaya sebagai sumber kebenaran dan rujukan untuk mendapatkan kebenaran (Haq 2009:107).

Ada yang beranggapan bahwa Semar tercipta dari sebutir telur yang dibawa oleh Sang Hyang Tunggal Wenang. Telur tersebut menetas dengan sendirinya hingga muncul Semar dari putihnya telur dan Manikmaya muncul dari kuning telur. Semar dan Manikmaya ditugaskan untuk menjaga dan memelihara

bumi. Oleh sebab itu, Semar dijadikan pelindung bumi (dunia). Semar merupakan tokoh dominan di alam semesta dan pelindung bumi serta memiliki hubungan yang erat dengan dengan penduduk bumi (Sumukti, 2005:21).

Menurut Ra'uf (2010:79) Semar merupakan tokoh yang bijaksana karena memiliki kemampuan emosional yang tinggi dan mengarah pada ranah spiritual atau keagamaan. Bagi Semar hal-hal yang bersifat fisik tidaklah begitu penting karena hal duniawi sangatlah tidak menarik untuk diburu secara terus menerus. Pengaruh duniawi akan membuatnya jauh dari kehidupan nyaman dan tenang sehingga akan segera ia tinggalkan. Apapun yang terjadi dalam kehidupannya, Semar tetap bisa mencoba untuk lebih bersikap arif. Bijaksana dalam bersikap, bijaksana dalam menentukan mana yang sekiranya dapat dijadikan pedoman. Semar merupakan sosok yang mulia, baik dimata alam semesta maupun oleh sang Khaliq (Ra'uf 2010:82).

Semar memiliki nama yang cukup banyak dan jarang didengar oleh orang awam. Nama lain dari Semar yaitu, Bathara Semar, Ki Lurah Badrayana, Nayantaka, Saronsari, Juru Dyah Puntaprasanta, Janggan Semarasanta, Bogajati, Wong Boga Sampir, Bathara Ismaya, Bathara Iswara, Bathara Samara, Sang Hyang Jagad Wungku, Sang Hyang Jatiwasesa, dan Sang Hyang Suryakanta (Haq 2009:108). Semar identik dengan nama Kyai Lurah Nayataka atau Nayantaka (Wahono, dalam Haq, 2009:108). *Naya* artinya sinar atau cahaya. Sedangkan *taka* mempunyai arti mati. Jadi Nayataka mempunyai arti sinar yang mati atau *dhat luhur* yang sudah terluput dari pengaruh jasmani dan keinginan duniawi.

Bagi orang Jawa, Semar adalah satu tokoh simbolik yang istimewa karena tokoh ini mempunyai kaitan yang rumit dengan berbagai nilai dan kepercayaan dalam kebudayaan Jawa (Sumukti, 2005:1). Tokoh Semar dan punakawan merupakan simbol rakyat yang penuh kesederhanaan karena dengan sifat yang tidak melebih-lebihkan harta dan selalu berada diantara rakyat kecil. Dalam mitologi Jawa, Semar dianggap sebagai tokoh dari tanah Jawa yang disucikan. Akan tetapi penciptaan wayang Semar hanyalah simbolisasi prinsip hidup umat beragama. Menurut Haq (2009:114), sosok Semar juga merupakan simbol dari Al-Quran sebagai kalam *Ilahi* yang sangat penting didalamnya dengan memiliki beberapa tujuan yang mulia. Seperti halnya mengajarkan manusia untuk menjadi makhluk yang adil dan beradab, membersihkan akal dan mensucikan jiwa dari segala bentuk syirik, dan mengajak manusia berpikir dan mampu bekerja sama dalam berkehidupan bermasyarakat.

Semar memiliki watak yang sederhana, tenang, rendah hati, tulus, tidak munafik, dan tidak pernah terlalu sedih serta tidak pernah tertawa terlalu riang. Selain itu, tokoh Semar juga memiliki kejeniusan, ketajaman batin, kaya pengalaman hidup, dan ilmu pengetahuan. Semar mempunyai petuah-petuah yang bijak dan dapat mengayomi semua orang disekitarnya. Selain itu, Semar juga memiliki karakter yang baik yang dapat digunakan sebagai pedoman berkehidupan sehari-hari, seperti suka menolong orang dalam kesulitan, menasihati orang lain agar hidup dijalani yang lurus, tidak terlalu memikirkan hal duniawi, seorang yang bijaksana dalam menjalani hidup, rendah hati, dan tidak sombong (Hariwidjoyo 2011:188).

2. Gareng

Menurut Hariwidjoyo (2009:189), Gareng merupakan anak angkat Semar yang pertama yang berasal dari anak sebangsa jin bernama Resti Sukskati. Dahulu kala ia bernama Bambang Sukodadi yang merupakan seorang ksatria yang mendapatkan anugerah berupa kesaktian dari hasil bertapa di sebuah bukit. Melalui kemampuannya itu, Gareng pergi mengembara sembari menaklukkan raja-raja di tanah Jawa. Di tengah usaha menaklukkan tanah Jawa, ia bertemu dengan Bambang Panyulikan. Dikarenakan adanya kesalahpahaman, Gareng dan Bambang Panyulikan bertarung dengan kekuatan yang sama hebat dan seimbang. Tidak ada yang berani meleraikan mereka berdua, sehingga Sang Hyang Ismaya (Semar) terpaksa turun tangan untuk meleraikan dan memberi nasehat kepada dua ksatria itu. Hal tersebut membuat Gareng merasa kagum dengan Semar, sehingga Gareng meminta mengabdikan dan meminta diakui sebagai anaknya.

Gareng merupakan tokoh punakawan yang memiliki bentuk tubuh yang cacat, dengan kaki pincang dan tangannya yang *ciker* (bengkok). Hal tersebut merupakan gambaran sifat tokoh Gareng yang selalu berhati-hati dalam bertindak, dengan tangan yang patah itu mengartikan bahwa ia memiliki sifat yang baik yaitu tidak suka mengambil hak orang lain. Selain itu, matanya juga *keru* (juling) dan lengannya yang liku-liku. Gareng digambarkan sebagai sosok yang tidak pandai dalam berkata-kata, namun ia memiliki pemikiran yang cerdas. Selain itu, Gareng juga memiliki sifat rendah hati dalam bergaul dengan sesama, tidak suka memaksakan kehendak, suka menolong, dan setia pada tuannya (Hariwidjoyo, 2011:190).

Menurut Kresna (2012:25) nama Gareng diadopsi dari bahasa arab yaitu *Naala Qariin* yang artinya memperoleh banyak teman. Nama lain dari Gareng adalah *Pancalpamor* yang memiliki arti menolak segala bentuk harta yang dapat melalaikan diri dari agama, *Pegatwaja* (gigi yang patah) yang berarti Gareng berusaha menjauhi makan-makanan yang enak, dan Nala Gareng yang memiliki arti *atine sing garing* (hatinya yang kering) yang artinya adalah Gareng memiliki hati yang kering terhadap sifat yang tercela (Haq, 2009:123).

3. Petruk

Dalam buku karya Haq (2009:126) ada yang menyatakan nama Petruk itu berasal dari kata *Patrap* yang berarti mampu beradaptasi dalam segala kondisi. Sedangkan menurut Haq (2009:126) mengatakan bahwa Petruk diadaptasi dari bahasa arab *Fatruk (Fatruk kulla maa siwallahi)* yang artinya tinggalkan semua apapun kecuali Allah. Ada yang menyebutkan bahwa Petruk tidak disebutkan dalam kitab Mahabarata. Jadi jelas bahwa kehadirannya dalam dunia pewayangan merupakan gubahan asli orang Jawa (Hariwidjoyo, 2011:191).

Petruk dikenal paling pandai diantara ketiga tokoh punakawan lainnya. Dengan kepandaiannya itu, ia seringkali memebantu Gareng dan Bagong memecahkan masalah yang sedang dihadapi. Petruk memiliki sebutan “Petruk si *Kanthong Bolong*” (saku berlubang) karena ia juga dikenal sebagai tokoh yang dermawan, suka berinfak, zakat, dan sodaqoh. Ia juga dikenal pandai bergaul, selalau memperhitungkan sesuatu, dan tidak suka membuat orang lain kecewa (Haq, 2009:126). Namun ada yang beranggapan bahwa Petruk itu adalah sosok yang bodoh. Meskipun petruk adalah orang yang bodoh, akan tetapi Petruk juga

memiliki cara nalar yang mampu membuatnya menjadi tenang dan senang. Ia mempunyai tubuh yang panjang dan tampilan fisiknya memang jelek, namun ada yang berpendapat bahwa bentuk tersebut adalah unik (Ra'uf, 2010:127).

Bentuk tubuh Petruk yang unik, mempunyai makna tersendiri bagi manusia yang tengah meniti terjalnya kehidupan. Misalnya dengan hidung yang panjang dan lurus menandakan bahwa manusia harus selalu berjalan pada jalan yang lurus. Bentuk Petruk yang tinggi dan agak membungkuk mengingatkan kepada seluruh manusia agar tidak lupa diri ketika diberi anugerah yang tinggi, manusia harus menghoramti yang bawah tanpa membedakan kedudukan dan materi (Haq, 2009:126-127).

Menurut Ra'uf (2010:131) Petruk merupakan salah satu tokoh yang sangat dikagumi, ia memiliki keleluasan pikiran. Petruk juga mampu menjadi seorang penasihat dan seorang kesatria, sekaligus tidak pernah menyerah jika mendapatkan berbagai ujian dalam kehidupannya. Mengenai sifatnya, ada yang menyatakan bahwa Petruk itu pelayan namun tidak penjilat, pandai namun tidak sombong, cerdas tapi tidak licik, bijak tapi tidak plinplan, rendah hati tapi tidak kecil hati, sopan tapi tidak takut, rajin tapi tidak berlebih, dan jantan namun tidak preman. Dalam cerita pewayangan, Petruk seringkali menasihati penonton dengan petuah-petuahnya, Oleh sebab itu banyak yang menamai Petruk dengan sebutan Kyai Petruk. Berikut nasehat dari kyai Petruk yang sering disebutkan dalam pementasan pewayangan: (1) kyai Petruk mengajarkan kita untuk tidak mencari musuh, (2) kyai Petruk mengajarkan manusia untuk tidak mencela takdir dari Allah, (3) kyai Petruk mengajarkan kepada manusia senantiasa selalu bersyukur

atas segala karunia-Nya, (4) manusia hidup bekerja dan berikhtiar, (5) mengajarkan manusia agar tidak boros, (6) menyudahi makan sebelum kenyang, dan (7) mengingatkan kita dengan kematian (Haq, 2009:130-141).

4. Bagong

Bagong merupakan anak angkat Semar Badrayana nomor tiga, ia merupakan bayangan dari tokoh Semar. Diceritakan ketika Gareng dan Petruk meminta dicarikan seorang teman, Sang Hyang Tunggal yang mendengar renekan mereka segera memberi *nugraha* (anugerah) kepada Semar. Oleh sebab itu, bayangan Semar kemudian diberkahi dan lahirlah Bagong dari bayangannya. Karena itu, dalam kandungan filosofi Bagong adalah bayangan Semar (Haq, 2009:142).

Pandangan lain disampaikan oleh Kresna (2012:26) yang mengatakan bahwa bagong berasal dari bahasa arab yaitu *Bagha* yang artinya membangkang (tidak mudah menurut atau mudah percaya dengan nasihat orang lain). selain itu, Bagong juga dapat diartikan pertimbangkan makna dan rasa, antara yang baik dan buruk, serta benar dan salah. Dalam versi lain, ada yang menyebutkan bahwa Bagong berasal dari bahasa arab *Baqā'* yang berarti kekal atau langgeng, artinya semua manusia hanya akan hidup kekal setelah di akhirat nanti, hidup di dunia diibaratkan hanya *mampir ngombe* (sekadar mampir minum) atau hanyalah sementara. Di daerah lain, Bagong mempunyai nama-nama yang berbeda-beda, seperti di daerah Banyumas yang menyebutnya Bawor, di Jawa Barat dikenal dengan sebutan Cepot atau Astrawijaya, sedangkan di Jawa Timur lebih dikenal dengan Mangundiwangsa (Haq, 2009:143).

Menurut Ra'uf (2010:106), sebagai bayangan dari tokoh Semar yang arif tentu saja Bagong memiliki kearifan yang tak jauh berbeda. Bayangan Semar tersebut sebagai manusia berwatak lugu dan teramat sederhana, namun memiliki ketabahan hati yang luar biasa. Ia tahan menanggung malu, dirundung sedih, dan tidak mudah kaget serta heran jika menghadapi situasi yang genting maupun menyenangkan. Penampilan dan lagak Lurah Bagong seperti orang dungu. Meskipun demikian Bagong adalah sosok yang tangguh, selalu beruntung dan disayang tuan-tuannya. Bagong termasuk punakawan yang dihormati, dipercaya dan mendapat tempat di hati para kesatria. Istilahnya bagong diposisikan sebagai tangan kanan, atau pasukan kanan, yakni berada dalam jalur kebenaran dan selalu disayang majikan dan Tuhan.

Bagong memiliki sebuah senjata yaitu *bapang* atau *bendho*. Fungsi *bapang* bagi kehidupan di pedesaan adalah alat untuk membelah kayu. Hal tersebut menunjukkan bahwa Bagong merupakan punakawan yang berfungsi sebagai pembeda, yakni yang mampu membedakan antara mana yang benar dan salah. Sikapnya yang *urakan* dan seringkali arogan menjadi ciri khasnya yang membedakannya dengan punakawan lainnya (Haq, 2009:144).

Mata Bagong yang terbuka lebar melambangkan bahwa kehidupan ini harus diperhatikan dan dijalani dengan hati-hati. Bagong memiliki beberapa sikap baik yang patut untuk dicontoh, sehingga sikap tersebut banyak dijadikan panutan bagi masyarakat Jawa. Sikap tersebut antara lain, yaitu Bagong yang suka menghibur orang lain, senang menolong orang lain, banyak akal, dan bijaksana dalam menjalani hidup (Hariwidjoyo, 2011:194).

2.2.3 Gambar Ilustrasi

2.2.3.1 Pengertian Gambar Ilustrasi

Gambar Ilustrasi merupakan cabang seni gambar yang dibuat berdasarkan ekspresi seniman (pembuat karya) untuk memvisualkan sesuatu yang ada pada pikirannya. Sehingga gambar tersebut memiliki maksud menceritakan sesuatu atau fenomena tertentu dan harus mampu menjelaskan maksud dari isi cerita tersebut (Ma'sum, 2010:21).

Secara etimologis, istilah ilustrasi berasal dari bahasa Inggris '*illustration*' dengan kata kerja '*to illustrate*' yang sebelumnya berasal dari bahasa Latin *illustrare* yang berarti terang. Dari pengertian tersebut kemudian dikembangkan menjadi membuat terang atau membuat jelas (Salam, 2017:2). Ilustrasi merupakan seni gambar yang berfungsi untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan tertentu secara visual. Ilustrasi mencakup karya gambar yang dibuat untuk menjelaskan atau mencerminkan sebuah narasi yang ada pada teks atau bahkan gambar tersebut merupakan teks itu sendiri (Susanto, 2011:190).

Sedangkan menurut Nugraha dkk (1984:19) menyatakan bahwa ilustrasi ialah suatu bentuk ungkapan visual dari sebuah gagasan, cerita, benda maupun situasi. Ilustrasi merupakan gambar yang bersifat menjelaskan atau menerangkan suatu hal agar menjadi lebih mudah dipahami oleh pembaca, penikmat atau pengamat seni. Jadi secara singkatnya, ilustrasi merupakan gambar yang menuturkan sebuah cerita.

Seni ilustrasi selalu berkaitan dengan komunikasi oleh seniman dengan penanggapnya. Reaksi oleh penanggap merupakan ukuran keberhasilan sebuah

karya ilustrasi. Oleh sebab itu, jika respon dari penanggap kurang atau bahkan tidak menimbulkan reaksi terhadap karya ilustrasi, maka dapat dikatakan bahwa karya ilustrasi tersebut merupakan karya yang gagal. Ilustrasi sebagai alat komunikasi visual memerlukan nilai-nilai yang menunjang kelancaran berkomunikasi. Oleh sebab itu pesan komunikasi yang terkandung mesti jelas dan sederhana sehingga dapat memanfaatkan (Nugraha, dkk., 1984:19). Selain dapat digunakan sebagai media komunikasi, karya ilustrasi juga sering digunakan untuk keperluan iklan, karangan tertulis baik prosa maupun puisi, karya ilmiah, cerita bergambar, penjelasan suatu karangan seperti halnya diagram atau lambang-lambang yang menerangkan sesuatu kepada masyarakat.

Menurut Salam (2017:9) sebuah karya ilustrasi tidak hanya sekadar menjelaskan sebuah narasi atau cerita saja, melainkan juga harus menampilkan keindahannya. Oleh sebab itu, gambar ilustrasi yang baik adalah gambar yang dilihat dari fungsinya dan dilihat dari hasil visualnya. Menurut Biggs dalam Salam (2017:4) ilustrasi tidak berdiri sendiri seperti halnya karya lukis. Ilustrasi senantiasa selalu berhubungan dengan sesuatu yang lainnya yaitu sebuah ide yang tertulis. Seni ilustrasi harus menampakkan hasil visual sesuatu yang telah dinyatakan dengan kata-kata, sifatnya yang menguraikan dari sebuah gambar yang terlepas dari sifat sebagai hiasan.

Fungsi menjelaskan atau membuat terang sebuah ide yang sudah tertuang pada naskah atau teks, hal itu merupakan fungsi karya ilustrasi yang dianggap tradisional (Salam, 2017:15). Bahwasanya fungsi seni ilustrasi cukup banyak, diantaranya yaitu: (1) seni ilustrasi sebagai ilmu pengetahuan (2) seni ilustrasi

digunakan sebagai petunjuk penggunaan produk (3) sebagai penyampaian pesan edukatif (4) menceritakan suatu peristiwa (5) fungsi mempromosikan sebuah produk (6) media hiburan (7) penyampaian sebuah opini atau pandangan tentang suatu persoalan (8) memperingati suatu peristiwa (9) memuliakan atau menghormati seorang tokoh (10) penyampaian rasa simpati terhadap sebuah peristiwa, dan (11) mencatat sebuah peristiwa dengan cara mendokumentasikannya dengan sebuah karya. Mungkin masih banyak fungsi dari seni ilustrasi, namun dari beberapa fungsi tersebut mungkin sudah banyak mewakili dari fungsi seni ilustrasi lainnya (Salam, 2017:17).

2.2.3.2 Jenis Gambar Ilustrasi

Dalam pembuatan karya ilustrasi, banyak seniman yang menggunakan ungkapan tertentu untuk menyalurkan sebuah ide atau gagasan yang mereka peroleh. Pada setiap ungkapan tersebut, banyak diantaranya yang memiliki karakteristik yang berbeda. Dalam Salam (2017) dijelaskan bahwa perbedaan hasil ungkapan tersebut digolongkan dalam berbagai jenis bentuk karya ilustrasi. Jenis karya ilustrasi tersebut meliputi gambar karikatur, vinyet, komik, ilustrasi karya sastra, dan kartun.

1. Karikatur

Menurut Sibarani (2001:9) bahwa karikatur berasal dari bahasa Inggris *caricature* yaitu gambaran sindiran. Menurutnya perbedaan antara kartunis (pembuat kartun) dan seorang karikaturis adalah hasilnya. Kartunis membuat hasil berupa gambar lucu, sedangkan karikaturis pembuat gambar sindiran. Selain dari bahasa Inggris, karikatur juga diadopsi dari bahasa lain seperti *caricatuur*

(belanda) dan *caricare* dari bahasa Itali yang berarti melebih-lebihkan. Dalam *Encyclopedie International* karikatur didefinisikan '*a caricature is a satyre in pictorical and scuptural form*'. Artinya sebuah karikatur adalah satire (keadaan tragedi-komedi) dalam bentuk gambar maupun patung. Jadi bisa dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi (Sibarani, 2001:10).

Selain itu, menurut Susanto (2011:215) karikatur adalah sebuah gambar kartun dengan tujuan mengolok-olok yang mengandung pesan atau sindiran yang terbentuk dari proses deformasi (perubahan) dari bentuk aslinya. Umumnya karikatur bersangkut paut dan berkolaborasi dengan media masa karena karikatur merupakan pedang opini atau pendapat oleh seniman terhadap kritik atau sikap politik. Menurut Sibarani (2001:10) karikatur politik diperkirakan muncul atau sudah marak kebangkitannya pada abad XV dan XVI pada masa pemberontakan pemimpin agama Protestan Marthen Luther terhadap penjualan Alfa'at (surat-surat yang dibeli untuk menebus dosa atau untuk masuk surga).

Pada gambar karikatur amat penting peranan bagian wajah karena pada wajah itulah yang dapat menggambarkan ciri khas seseorang (Sibarani, 2001:11). Pada zaman dulu, karikatur digunakan untuk sindiran tentang diri seniman sendiri untuk bahan lelucon. Namun setelah perkembangan zaman, karikatur digunakan untuk menyindir tentang berbagai hal politik, korupsi, prostitusi, demoralisasi dan lainnya. Seperti halnya oleh Salam (2017:238) karakteristik penggambaran subjek potret seseorang dilakukan dengan cara menonjolkan karakter kejiwaan dan fisik orang tersebut dengan cara melebih-lebihkan anatominya, sehingga menjadikannya mudah dikenal, jenaka, dan menarik. Penilaian terhadap karya

karikatur yang berhasil adalah dilihat dari mudahnya seseorang mengenali objek karikatur dan adanya distorsi anatomi yang dilebihkan sebagai karakter yang khas.

Salam (2017:205) karikatur merupakan salah satu jenis ilustrasi yang menarik perhatian masyarakat umum karena memiliki peran mengangkat persoalan sosial maupun politik yang terjadi di masyarakat. Karikatur mudah tersebar karena sering dimuat dalam surat kabar, majalah, buletin, dan bahkan dalam bentuk animasi yang ditampilkan pada acara televisi. Tema yang sering bermunculan pada karikatur sering kali diangkat dari persoalan yang sedang *up to date* dan masih hangat dibicarakan, sehingga saat sebuah karya karikatur ditampilkan banyak masyarakat yang siap menerimanya. Dengan persoalan sosial politik, karikatur ditampilkan dengan cara melakukan dramatisasi agar memprovokasi pembaca. Dengan menampilkan sifat yang lucu dan menggigit, karikatur biasa pula disebut dengan kartun editorial (*editorial cartoon*) atau kartun politik (*political cartoon*).

2. Vinyet

Vinyet atau *vignette* merupakan karya gambar sketsa yang dikembangkan lebih dari sekadar sketsa biasa (Susanto, 2011:425). Biasanya vinyet dibuat dengan unsur dekoratif yang tinggi dan berfungsi untuk ilustrasi pada cerita di majalah, koran maupun buku. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) vinyet merupakan bentuk hiasan yang diambil dari bentuk tumbuhan merambat, daun, dan sebagainya. Biasanya berkonsep pada daun anggur yang bersifat merambat.

3. Komik

Komik diambil dari bahasa Inggris *comics* yang merupakan perwujudan dari sastra gambar. Komik selalu identik dengan cerita bergambar dengan dialog dan memiliki beberapa kolom tertentu (Susanto 2011:226). Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komik adalah cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Biasanya komik menggunakan gambar kartun untuk menjelaskan sebuah ilustrasi atau cerita. Selain itu, Nugraha dkk (1984:113) menyatakan bahwa gambar komik merupakan cerita yang hasil ilustrasi gambarnya diangkat menjadi bahasa utama dalam penyampaian cerita, sedangkan bahasa tertulis atau teksnya hanya berfungsi sebagai bahasa pendukung.

Menurut Salam (2017:10) kehadiran seni ilustrasi berupa komik atau cerita bergambar menjadikan definisi seni ilustrasi yang mana sebelumnya menempatkan gambar sebagai penjelas sebuah cerita atau teks, hal itu tidak lagi relevan dengan hadirnya ilustrasi komik. Karena teks atau narasi lah yang dapat menjelaskan maksud dari sebuah gambar ilustrasi. Istilah 'komik' baru muncul ketika ada pandangan bahwa karya ilustrasi ini banyak digandrungi oleh generasi muda. Sebelum munculnya istilah 'komik' yang dikenal pada masa sekarang, cergam (cerita bergambar) lah yang dulu menempati nama atau istilah karya seni ilustrasi ini (Salam 2017:197).

Mc Cloud dalam Salam (2017:246) mendefinisikan komik sebagai persandingan gambar dan citraan (kesan) lainnya secara berurutan untuk menyampaikan informasi dan menimbulkan tanggapan dari audiensi. Dengan

memiliki ciri rangkaian gambar terpisah, dengan gambar merupakan suatu yang lebih penting dari pada teks, dan didesain untuk dicetak dan bercerita.

4. Ilustrasi Karya Sastra

Ilustrasi karya sastra bertujuan untuk memperjelas teks pada buku. Selain memperjelas, gambar ilustrasi tersebut juga sekaligus memperindah halaman buku (Salam, 2017:4). Seperti halnya Menurut Lewis dalam Salam (2017:3), karya ilustrasi buku yang dibuat dalam lingkungan gereja pada abad pertengahan Eropa selain untuk memperindah buku juga untuk memperjelas makna teks.

5. Kartun

Kartun awalnya berasal dari bahasa Itali ‘cartone’ yang berarti kertas. Pada awalnya kartun dibuat dalam majalah fresco di Inggris pada tahun 1943. Majalah tersebut berisikan sebuah parodi pada zamannya, kemudian kartun diperluas maknanya sebagai gambar humor atau gambar satir untuk kesenangan dan lelucon (Susanto 2011:216). Sedangkan dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan bahwa kartun merupakan gambar dengan penampilan yang lucu, berkaitan dengan suatu keadaan yang sedang berlaku (terutama mengenai politik).

Dari struktur bentuk maupun pengungkapannya, kartun dan karikatur sering disamakan oleh masyarakat. Diantara keduanya, kartun diciptakan hanya sekadar menyampaikan kejenaan dalam kehidupan sehari-hari tanpa ada unsur kritikan di dalamnya. Bahkan seringkali kehadirannya dinantikan oleh masyarakat yang butuh relaksasi karena di dalam kartun juga tidak pernah menuai masalah (Salam, 2017:212).

2.2.3.3 Prinsip-Prinsip Komposisi dalam Gambar Ilustrasi

Nilai estetis dalam suatu karya seni dapat diperoleh melalui bentuk yang menarik dan hasil yang memuaskan atau membangkitkan pengalaman visual tertentu. Sehingga seorang seniman dalam menyusun unsur-unsur visual meletakkannya sedemikian rupa pada bidang datar, memadukan berbagai unsurnya, dan mengkomposisikannya agar mendapatkan hasil yang menarik dan memuaskan. Dengan diperolehnya hasil yang menarik tersebut, sesungguhnya seniman telah menggunakan cara yang disebut sebagai prinsip-prinsip komposisi.

Prinsip komposisi merupakan cara dalam penyusunan, mengatur, dan menata unsur rupa dengan mengkombinasikannya dalam suatu bentuk sehingga dapat mengandung nilai estetis dalam menciptakan karya dan dapat membangkitkan pengalaman visual yang menarik (Sunaryo 2002:6). Umumnya prinsip-prinsip rupa tersebut yaitu, (1) kesatuan, (2) keserasian, (3) irama, (4) dominasi, (5) keseimbangan, dan (6) kesebandingan. Dalam menyusun unsur-unsur visual sehingga diperoleh sebuah karya yang bermutu dan menarik dalam pembuatan gambar ilustrasi harus memperhatikan prinsip-prinsip tersebut.

1. Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan mengandung arti bahwa unsur-unsur visual dalam gambar harus ditata sedemikian rupa sehingga tampak menyatu sesuai dengan tema yang telah ditentukan (Rondhi, 2002). Kesatuan merupakan prinsip rupa yang paling mendasar dan merupakan tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip komposisi yang lain seperti keserasian, irama, dominasi, keseimbangan, dan kesebandingan,

serta nilai dalam suatu kesatuan lebih menunjuk pada kualitas hubungan bagian bagian dalam suatu bentuk (Sunaryo, 2002:31).

Jadi dapat disimpulkan bahwa prinsip kesatuan merupakan isi pokok dari suatu komposisi gambar yakni perpaduan antara prinsip satu dengan lainnya. Dari penerapan prinsip-prinsip komposisi seperti keserasian, keseimbangan, irama, dominasi, dan kesebandingan.

2. Keserasian (*Harmony*)

Keserasian atau keselarasan merupakan prinsip menggambar yang mempertimbangkan keterpaduan objek, sehingga hasil gambar tidak saling bertentangan (Sunaryo, 2002:32). Maksudnya prinsip keserasian berfungsi untuk menyelaraskan keseluruhan objek sehingga objek satu dan objek lainnya terlihat cocok. Sedangkan Kartika (2007) menyatakan bahwa prinsip keserasian merupakan kecocokan antar bagian yang saling berdampingan dalam keseluruhan karya seni dan tidak ada bagian objek yang saling berlawanan atau bertentangan.

3. Irama (*Rhythm*)

Irama rupa bermula dari bidang musik, dimana irama dapat dirasakan oleh lambat cepatnya, tinggi rendahnya suatu nada (Nugraha, dkk., 1984:107). Selain itu, irama juga terasa ketika adanya pengulangan nada-nada tertentu secara teratur. Dalam konteks berkesenirupaan prinsip irama dapat ditimbulkan jika ada pengulangan variasi yang teratur dari unsur-unsur rupa (Taufik, 2015). Seperti halnya menurut E.B Feldman dalam Susanto (2018:346) *rhythm* atau ritme adalah urutan atau pengulangan yang teratur dari sebuah elemen atau unsur-unsur dalam karya lainnya.

4. Dominasi (*Domination*)

Prinsip dominasi dalam karya seni rupa dapat diperoleh dengan mengelompokkan atau menggerombolkan beberapa unsur dengan pengaturan yang berbeda, baik dari segi warna, bentuk maupun ukurannya (Taufik, 2015). Pada Kamus Besar Bahasa Indonesia dominasi berarti penguasaan oleh pihak yang lebih kuat terhadap yang lebih lemah. Jika diimplementasikan pada kegiatan kesenirupaan maka prinsip dominasi akan menimbulkan *point of interest* atau suatu objek menjadi target utama dalam penglihatan seseorang.

5. Keseimbangan (*Balance*)

Balance atau keseimbangan merupakan persesuaian materi tertentu yang bisa mencakup bentuk atau subjek dengan ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas (kestabilan) komposisi karya seni (Susanto, 2011:46). Prinsip mengenai keseimbangan dapat dilihat dari pengalaman sehari-hari, misalnya dari timbangan yang digunakan penjual di pasar, di toko dan sebagainya (Nugraha, dkk., 1984:108). Prinsip keseimbangan dapat dibedakan menjadi tiga yaitu (1) keseimbangan simetri, artinya prinsip keseimbangan yang paling sederhana, misalnya bila terdapat benda di depan cermin, maka bentuk ukuran maupun rupa lainnya yang dihasilkan oleh cermin akan identik sama, (2) keseimbangan asimetri, yang berarti hasil keseimbangan dari bentuk, warna tekstur, dan sebagainya, (3) keseimbangan karena 'berat' merupakan keseimbangan yang dihasilkan dari berat suatu benda.

6. Kesebandingan (Proporsi)

Prinsip proporsi sangat penting bagi gambar yang bersifat *realist*, misalnya menggambar bentuk objek manusia, hewan, tumbuh-tumbuhan maupun benda sekitar. Prinsip proporsi merupakan perbandingan antara bagian satu dengan yang lainnya, misalnya jika menggambar anatomi manusia harus sebanding antara berapa tinggi bagian dada bila dibandingkan dengan bagaian kepala atau bagian kaki (Nugroho, dkk., 1984:114). Sedangkan Susanto (2018:331) menyatakan bahwa proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian dan bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhannya.

2.2.4 Konsep Seni Rupa

2.2.4.1 Pengertian Seni Rupa

Tidak sedikit yang mendefinisikan arti kata seni. Tinjauan tentang seni yang sering dipakai oleh ahli berbeda-beda, sehingga definisi atau arti seni pun bermacam-macam. Ki Hajar Dewantoro, dalam Susanto (2002:101) berpendapat bahwa seni adalah segala perbuatan manusia yang timbul dari perasaan atau hati yang memiliki sifat keindahan, sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Sedangkan Rondhi (2002:4) berpendapat bahwa seni atau kesenian merupakan salah satu unsur budaya yang memiliki fungsi sebagai kebutuhan manusia atau masyarakat terhadap nilai-nilai keindahan. Atas dasar kedua pernyataan tersebut, terdapat kesamaan bahwa seni memiliki hubungan antara manusia dengan keindahan.

Pendapat lain oleh Bahari (2008:62) yang menyatakan bahwa seni adalah suatu keterampilan yang diperoleh dari sebuah pengalaman, pembelajaran maupun

hasil pengamatan. Bahari (2008:63) menambahkan bahwa kata seni tidak dikenal oleh orang Yunani. Seni dalam pengertian orang-orang Yunani disebut dengan teknik, sedangkan seorang seniman disebut artisan, tukang atau pengrajin. Dari beberapa pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa seni merupakan suatu keterampilan yang diperoleh dari hasil pengalaman, belajar, dan pengamatan yang bertujuan untuk memenuhi kebutuhan akan nilai-nilai keindahan dan menjadi salah satu unsur kebudayaan.

Seni rupa merupakan salah satu bagian dari cabang seni yang dapat dinikmati melalui indera penglihatan. Seperti yang dijelaskan dalam Bastomi (1985:25) bahwa seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang pengamatannya melalui indera mata karena seni rupa adalah seni yang perwujudannya dengan kasat mata atau dapat dilihat. Karya seni rupa selain dapat dilihat dapat pula diraba wujudnya untuk dinikmati keindahannya.

2.2.4.2 Karya Seni Rupa Dua Dimensi

Karya seni rupa dua dimensi (2D) merupakan karya seni rupa yang mempunyai panjang dan lebar saja yang hanya dapat bisa dilihat dari satu arah pandang saja (Rondhi, 2002:13). Seperti halnya menurut Garha dan Bongsoe (1975:14) karya seni rupa dua dimensi merupakan karya yang diwujudkan pada bidang datar yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar saja.

Berdasarkan hasil dari kedua pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa karya seni rupa dua dimensi adalah karya yang memiliki ukuran panjang dan lebar dan hanya dapat dilihat atau dinikmati dari satu arah pandang saja. Contoh hasil

karya seni rupa dua dimensi antara lain gambar dan lukisan. Contoh tersebut dapat berupa gambar ilustrasi, sketsa, poster, cetak grafis, dan hasil gambar lainnya.

2.2.4.3 Unsur-unsur Rupa

Kegiatan menata komposisi dalam membuat sebuah gambar ilustrasi merupakan suatu aktivitas yang sangat penting. Berbagai unsur-unsur rupa yang mempunyai karakter berbeda dapat dipadukan pada suatu komposisi untuk mengekspresikan suatu gagasan atau ide. Unsur yang dimaksud adalah unsur yang dapat dilihat dari aspek bentuk yang nyata. Tampilan dari keseluruhan perpaduan unsur tersebut dapat menentukan hasil perwujudan dari bentuk itu sendiri. Unsur-unsur rupa menurut Irawan (2013:10-30) antara lain:

1. Garis

Menurut Susanto (2011:148) garis merupakan sejumlah titik-titik yang berhimpit, sejajar, dan sama besar. Garis memiliki dimensi memanjang dan punya arah, bisa pendek, panjang, halus, tebal, berombak, melengkung, lurus, zig-zad dan lain-lain. Garis merupakan unsur yang sangat dominan sebagai unsur karya fungsi dan fungsinya dapat disejajarkan dengan peranan warna maupun tekstur. Dalam seni lukis, garis terbentuk atas perbedaan satu warna dengan warna lainnya. Sedangkan dalam seni tiga dimensi garis dapat dibentuk dari lengkungan maupun perbedaan tinggi rendahnya suatu objek.

Dari perwujudannya ada dua sifat garis, yaitu sifat garis nyata dan sifat garis yang khayal atau semu (Nugraha, dkk., 1984:12). Garis yang bersifat nyata adalah yang mudah di amati dengan mata, seperti garis lurus, lengkung, patah-patah, bergelombang bengkok dan lain sebagainya. Sifat garis yang semu (khayal)

contohnya adalah hasil dari perubahan warna satu dengan warna lainnya, garis ini tidak begitu nampak jelas namun dapat dirasakan.

Nugraha, dkk (1984:63-64) menyatakan bahwa garis dapat dibentuk dengan menggunakan alat yang digoreskan. Alat tersebut dapat disesuaikan dengan media yang digunakan, misalnya goresan pada kertas yang harus menggunakan alat berupa pensil, pena, spidol, dan sebagainya. Sedangkan jika pada hamparan pasir atau tanah dapat menggunakan potongan kayu kecil, besi atau benda lainnya. Garis memiliki sifat yang pasti ada batasnya, selain itu garis juga mempunyai ketebalan tertentu dan garis memiliki bentuk yang lurus, lengkung, patah-patah, dan lainnya. Garis selain dapat digunakan sebagai pemaknaan tertentu dapat pula menunjukkan gerak dan dengan cara tertentu garis dapat menciptakan bentuk atau bidang.

2. Raut

Raut (*shape*) sering disamakan dengan istilah bangun, bidang, dan bentuk. Sunaryo (2002:10) menyatakan bahwa raut sebagai perwujudan yang dikelilingi oleh kontur, baik menyatakan sesuatu yang pipih dan datar, seperti pada bidang, maupun yang padat bervolume, seperti pada gumpal atau gempal, tetapi raut juga dapat terbentuk oleh sapuan-sapuan bidang warna. Sedangkan Susanto (2011:55), bidang atau *shape* terbentuk karena ada dua atau lebih garis yang saling bertemu atau berhimpit. Dengan kata lain, bidang merupakan sebuah area yang dibatasi oleh garis. Adapaun sesuatu yang dapat dilihat seperti benda, titik, garis maupun bidang, yang dapat diukur besarnya, dapat dilihat warnanya, dan dapat dirasakan teksturnya, hal tersebut bisa disebut bentuk. Bentuk-bentuk tersebut pada garis

besarnya dapat dibedakan antara bentuk dua dan bentuk tiga dimensi (Nugraha, dkk., 1984:64). Bentuk itu sendiri dapat dibedakan antara bentuk-bentuk geometris (sifat bentuknya yang teratur) dan bentuk organis (sifat bentuknya bervariasi dan tidak teratur). Sumber bentuk dapat meliputi hasil dari alam, dibuat manusia, dan terjadi karena sebuah alat.

3. Warna

Warna dapat didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera mata atau penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda (Susanto, 2011:433). Dalam pengelompokannya, secara khusus dalam pigmen terdapat warna primer, sekunder, dan tersier. Warna primer disebut dengan warna pokok, artinya warna yang tidak bisa dibentuk dari warna lain. Warna tersebut yaitu merah, biru, dan kuning. Warna sekunder adalah hasil warna penggabungan dari dua warna primer, misalnya kuning-merah menjadi jingga, merah-biru menjadi ungu, dan biru-kuning menjadikan warna hijau. Warna jingga, ungu, dan hijau itulah yang disebut warna sekunder. Sedangkan warna tersier adalah percampuran dari warna tersier yang dapat menghasilkan coklat merah, coklat kuning, dan coklat biru.

Selain itu, Nugraha, dkk (1984:13) juga berpendapat bahwa warna merupakan cahaya yang terurai melalui prisma atau terjadi karena sentuhan sinar dari sekeliling terhadap retina mata. Sedangkan Said (2006:34) berpendapat bahwa warna merupakan kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata, bila tidak ada cahaya maka mata kita hanya redup melihat kegelapan. Dalam suatu lingkaran warna, yang berpokok pada warna merah, kuning dan biru, warna-warna

yang berseberangan disebut warna kontras, seperti merah terhadap biru atau merah dengan kuning. Sedangkan warna-warna yang berdekatan disebut warna persamaan(analogus), seperti deretan dari warna kuning hingga menjadi jingga atau menjadi merah. Sejarah mengenai warna, jika ditelusuri sama tuanya dengan sejarah peradapan manusia. Warna memiliki fungsi, simbol, dan arti yang berbeda-beda dan sampai saat ini masih banyak dipergunakan oleh orang (Nugraha, dkk., 1984:65).

4. Tekstur

Tekstur dapat dikatakan tampak rupa atau tampak permukaan suatu benda. Semua benda yang dapat dilihat mempunyai tampak rupa, yang meliputi halus, kasar, bergelombang dan lainnya. Tekstur dibagi menjadi tekstur nyata dan tekstur tiruan. Tekstur yang nyata dapat diraba dengan tangan dan terlihat nyata, misalnya permukaan amplas, bulu domba, kayu dan benda lainnya. Sedangkan tekstur tiruan atau tekstur maya hanya dapat dirasakan dan dilihat, rasa itu terbentuk karena dari susunan garis, bidang (ruang), warna atau nada (Nugraha, dkk., 1984:14). Hal serupa juga dikemukakan oleh Sunaryo (2002:17) dan Wong (1989:76) tekstur (texture) atau barik ialah sifat khas atau kualitas permukaan suatu benda. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Kesan tekstur dapat diserap baik melalui indera penglihatan maupun indera peraba.

5. Gelap terang

Gelap terang dikenal dengan istilah nada (tone). Namun, ada pula yang menyebutnya sebagai unsur cahaya. Menurut Nugraha, dkk (1984:13) gelap

terang merupakan perujudan dari nada atau peralihan dari hitam menuju putih dengan nada abu-abu pada tengah-tengahnya. Jajaran nadanya adalah urutan dari nada putih sebagai satu pangkalnya yang kemudian mengarah pada abu-abu yang berada di tengah sebagai pengantara dan akhirnya menuju hitam sebagai ujungnya. Suatu warna bila mendekati ke arah hitam akan menjadi gelap dan sebaliknya jika warna menuju ke arah putih, maka akan menjadi terang. Dengan susunan nada-nada warna yang mengarah hitam ke putih disebut monokromatik. Hal serupa dikemukakan oleh Sunaryo (2002:20) ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan yang sangat terang sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang sangat gelap.

6. Ruang

Ruang atau volume dapat berupa bentuk atau gubahan dari dua dan tiga dimensi. Selain itu, dapat pula merupakan kesan batas yang dibentuk oleh bidang positif dan negatif yang berarti kesan menonjol dan kesan dalam suatu bentuk. Bagi seorang pelukis, ruang merupakan bentuk khayal suatu benda atau objek karena pelukis bekerja atau berkarya di atas bidang dua dimensi. Berbeda dengan seorang pematung, ruang merupakan suatu ukuran yang nyata karena benda yang dikerjakan memiliki ukuran dan volume sebagai wujud ruang yang sebenarnya (Nugraha, dkk., 1984:13).

2.2.5 Media Pembelajaran

2.2.5.1 Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 1997:3). Dalam bahasa Arab ‘medoe’, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pendapat lain oleh ahli AECT (*Association of Education Communication Technology*) dalam Arsyad (1997:3) media merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi. Heinich, dalam Arsyad (1997:4) mengatakan bahwa apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan *intruksional* atau mengandung maksud pengajaran, maka media itu disebut dengan media pembelajaran.

Selain itu, media merupakan berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar (Gagne dan Briggs, dalam Sasiman, dkk., 1986:6). Media pembelajaran meliputi alat secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi dan komputer. Oleh sebab itu media merupakan komponen sumber belajar secara fisik yang mengandung materi bagi siswa.

Berdasarkan dari beberapa pengertian media pembelajaran tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu bentuk perantara untuk menyampaikan sesuatu oleh pengirim kepada penerima, dengan tujuan memberikan sebuah pengajaran.

Bruner dalam Arsyad (1997:7) berpendapat bahwa ada tiga tingkatan modus belajar, yaitu pengalaman langsung, pengalaman gambar (*iconic*), dan pengalaman abstrak (*symbolic*). Pengalaman langsung adalah siswa diajarkan untuk mengerjakan apa yang sudah diajarkan guru di depan kelas. Pada tingkatan label *iconic* adalah membuat dengan cara meniru dari hasil gambar atau foto. Sedangkan dengan simbol, pengalaman mengerjakan dengan cara hasil dari apa yang siswa dengar. Belajar dengan menggunakan indera ganda akan memberikan keuntungan bagi siswa. Siswa akan belajar lebih banyak daripada jika materi pelajaran disajikan hanya menggunakan stimulus (rangsangan) berupa indera pandang atau indera pendengaran saja (Arsyad, 1997:9). Berbagai peralatan dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan pesan ajaran kepada siswa melalui penglihatan dan pendengaran agar menghindari *verbalisme* (menghafal) yang masih mungkin terjadi ketika hanya menggunakan alat bantu visual saja (Sasiman, dkk., 1986:8).

Dalam perkembangannya, media pembelajaran berkembang mengikuti perkembangan teknologi. Teknologi yang digunakan pertama kali adalah yang dapat dimanfaatkan sebagai mesin cetak. Dari teknologi percetakan, kemudian berkembang dengan menggunakan teknologi audio-visual. Berdasarkan perkembangan teknologi tersebut, media pembelajaran dapat dikategorikan dalam empat kelompok, yaitu (1) media hasil mesin cetak, (2) media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer (Arsyad, 1997:29). Sedangkan Kemp dan Daylon dalam Arsyad (1997:37) mengelompokkan media ke dalam delapan jenis,

yaitu (1) media cetak, (2) media pajang, (3) rekaman audio, (4) slide, (5) penyajain *multi-image*, (6) rekaman video, (7) komputer, dan (8) *everhead transparency* (media transparansi).

Pendapat lainnya oleh Sasiman, dkk., (1986:28) bahwasanya media dibagi menjadi 3 karakteristik. Dengan ketiga karakteristik tersebut dapat dibagi lagi menjadi beberapa media yang dapat digunakan untuk pembelajaran. Karakteristik pertama yaitu media grafis, saluran yang dipakai adalah menyangkut indera penglihatan. Pesan yang disampaikan dituangkan ke dalam simbol-simbol komunikasi visual seperti foto, sketsa, dan bagan. Karakteristik yang kedua adalah media audio. Berbeda dengan media grafis, media audio berkaitan dengan indera pendengaran dengan pesam-pesannya dituangkan atau disampaikan dalam lambang auditif, baik verbal maupun non verbal (langsung atau tidak langsung). Karakteristik yang ketiga adalah media proyeksi diam (*still projected medium*). Perbedaan yang jelas dengan media visual dan audio adalah pada media grafis dapat secara langsung berinteraksi dengan pesan media yang bersangkutan pada media proyeksi atau foto. Sedangkan media proyeksi diam ketika akan menyampaikn pesan tersebut harus diproyeksikan dengan proyektor agar dapat dilihat oleh sasaran. Beberapa jenis media proyeksi diam antara lain film bingkai, film rangkai, dan overhead proyektor.

Hamalik (1977:15) mengatakan bahwa dengan banyaknya media yang telah dikembangkan, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran. Selain harus mengerti dan memahami penggunaan media, guru juga harus memiliki ketrampilan memilih dan menggunakan media tersebut

dengan baik. Untuk itu guru perlu mengalami latihan praktik secara baik dan terus menerus, sehingga mampu menguasai kemajuan media dibidang teknologi.

2.2.5.2 Gambar Kartun Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi

Menurut KBBI gambar merupakan tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dan sebagainya) yang dibuat dengan coretan pensil dan sebagainya pada kertas atau bahan lainnya. Sedangkan kartun adalah gambar khayalan yang bergerak sebagai hasil pemotretan rangkaian gambar yang melukiskan perubahan posisi. Secara umum, kartun digambarkan dengan penampilan yang lucu berkaitan dengan keadaan yang sedang berlaku. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa gambar kartun adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dll) yang memiliki bentuk lucu atau ciri khas tertentu yang dibuat menggunakan alat manual maupun digital pada kertas atau bahan lainnya.

Gambar kartun merupakan cara yang efektif untuk menyampaikan pesan atau kritik dalam segala macam berkehidupan misalnya pada bidang politik, sosial, ekonomi, budaya, agama, maupun peristiwa aktual yang sedang hangat di masyarakat (Aswin, 2010:1). Selain itu kartun juga dapat digunakan untuk keperluan di bidang pendidikan, misalnya dipakai sebagai penjelas suatu teks pada buku mata pelajaran. Oleh sebab itu tentunya anak-anak sudah tidak asing lagi dengan gambar kartun. Gambar kartun tersebut dalam buku pelajaran biasanya berupa ilustrasi. Begitu juga dengan buku bacaan atau cerita bergambar yang banyak disuguhkan di masyarakat.

Pada bidang pendidikan seni rupa, gambar kartun juga bisa digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah. Misalnya dalam menyalurkan ide gagasan, imajinasi, dan fantasinya melalui aktivitas dalam pembuatan karya gambar. Salah satu gambar kartun yang digunakan untuk media pembelajaran oleh guru di sekolah yaitu berupa gambar kartun wayang.

Dengan banyaknya karakter dan bentuk pada wayang, terdapat berbagai cara agar seseorang dapat mengekspresikan bentuk tokoh wayang tersebut menjadi bentuk yang baru. Salah satunya adalah menjadikan wayang sebagai objek dalam pembuatan ide atau gagasan berkarya seni. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) ide merupakan rancangan yang tersusun di dalam pikiran atau perasaan yang benar-benar menyelimuti pikiran. Ide berkarya yang dimaksud adalah menjadikan tokoh wayang sebagai salah satu pilihan tema untuk membuat sebuah karya seni rupa, seperti halnya seni gambar, seni lukis maupun seni rupa lainnya. Tema dapat diartikan sebagai dasar untuk mengarang sesuatu.

Dengan banyaknya tokoh dan bentuk karakter pada wayang, guru senantiasa memilah atau membagi tokoh yang sekiranya mudah dicontoh dan mudah dipahami karakternya oleh siswa. Oleh sebab itu guru memilih gambar kartun wayang punakawan sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi. Diketahui wayang punakawan sendiri terdiri dari empat tokoh wayang yaitu Semar, Peruk, Gareng, dan Bagong. Sedangkan keempat tokoh tersebut memiliki bentuk yang unik dan berbeda dengan bentuk wayang pada umumnya.

Pengangkatan tema wayang oleh guru didasarkan pada kesadaran terhadap kondisi yang dihadapi oleh siswa, kondisi dimana siswa lebih banyak mengenal

serial komik dan animasi yang dibuat oleh luar negeri. Hal itu memungkinkan siswa menggambar dengan cara meniru karakter yang ada pada komik dan animasi tersebut. Oleh sebab itu, guru memberikan solusi agar siswa juga senantiasa mengenal tokoh-tokoh wayang dengan cara memilih tema wayang punakawan sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi.

2.2.6 Pembelajaran Seni Rupa

2.2.6.1 Konsep Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pembelajaran merupakan perbuatan yang menjadikan seseorang atau makhluk hidup belajar. Belajar sendiri dapat diartikan sebagai usaha memperoleh kepandaian atau ilmu. Sedangkan pengertian belajar menurut Dimiyati dan Mudjio (1994:8) merupakan sebuah tindakan dan perilaku siswa yang kompleks. Dengan tindakan tersebut maka belajar hanya dialami oleh siswa sendiri, proses belajar terjadi berkat siswa mempelajari sesuatu yang ada di lingkungan sekitar. Sementara itu Ismiyanto (2009:1) menyatakan bahwa pembelajaran pada hakikatnya berintikan interaksi antara murid dengan guru dan lingkungannya. Dengan demikian pembelajaran mengandung dua jenis kegiatan yang tidak terpisahkan, yaitu mengajar dan belajar.

Pembelajaran merupakan serangkaian kegiatan yang telah dirancang guna memudahkan siswa dalam proses belajar. Demikian juga dalam dunia pendidikan seni rupa. Menurut Linderman dan Linderman, dalam Syafii (2006:12) bahwa pendidikan seni rupa sebagai pendidikan estetis dapat dilakukan dengan jalan memberikan pengalaman perseptual, kultural, dan artistik. Dalam belajar artistik

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

Ismiyanto (2009) menyatakan bahwa dalam konteks pembelajaran seni rupa, hendaknya benar-benar diperhatikan perbedaan setiap individu karena setiap individu berbeda-beda dalam mengekspresikan *feeling* (pikiran) dan *emotions* (perasaan). Dalam pembelajaran seni rupa harus diperhatikan tahap perkembangan anak.

Setiap anak memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Karakteristik anak merupakan salah satu komponen dalam pembelajaran seni rupa. Komponen-komponen tersebut seperti yang dijelaskan dalam Syafii (2006), yaitu siswa, guru, lingkungan, tujuan pembelajaran, materi pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran. Pembelajaran seni rupa sebagai suatu sistem terdiri dari komponen-komponen yang saling berkaitan.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa adalah proses memperoleh ilmu melalui pendidikan formal, informal, maupun nonformal yang berkaitan dengan kesenirupaan dengan tujuan memperoleh suatu kondisi (pengetahuan) yang lebih baik atau lebih maju. Ada pun ilmu yang diperoleh dari pembelajaran seni rupa meliputi bidang konsepsi, kreasi dan apresiasi seni sebagai upaya untuk mengembangkan kepribadian seseorang dalam rangka mempersiapkan menjadi warga masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab.

Dalam proses pembelajaran, tentu perlu adanya komponen-komponen pendukung lainnya. Adapun komponen pembelajaran tersebut menurut Soebandi (2008:155) meliputi, (1) tujuan belajar, (2) materi pelajaran, (3) metode mengajar, (5) sumber belajar, (6) media untuk belajar, (7) manajemen interaksi belajar-mengajar, (8) evaluasi belajar, (9) anak yang belajar, (9) guru yang mengajar, dan (10) pengembangan dalam proses belajar-mengajar. Sedangkan Senjaya (2007:58) berpendapat bahwa komponen-komponen pembelajaran meliputi tujuan, isi atau materi, metode atau cara, media, dan evaluasi.

Adapun Ismiyanto (2009:19-28) juga menyebutkan bahwa komponen-komponen pembelajaran meliputi beberapa unsur yaitu tujuan pembelajaran, siswa dan guru, bahan ajar dan kriteria pemilihannya, strategi atau metode, sumber dan media pembelajaran, dan evaluasi hasil pembelajaran.

1. Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran atau disebut dengan sasaran belajar merupakan komponen utama dan paling awal harus dirumuskan oleh guru dalam merancang pembelajaran. Oleh sebab itu, tujuan pembelajaran tersebut harus terukur sehingga benar-benar dapat memberikan gambaran hasil belajar masing-masing individu. Selain itu juga dapat dijadikan panduan bagi pemilihan bahan ajar, pemilihan media, perumusan kegiatan belajar-mengajar, dan penyusunan evaluasi pembelajaran.

2. Guru dan Siswa

Guru adalah orang profesional yang melakukan penyelenggaraan mengajar dalam suatu pembelajaran di sekolah. Guru menempati posisi kunci dan

strategis dalam menciptakan suasana belajar yang kondusif dan menyenangkan untuk mengarahkan siswa agar dapat mencapai tujuan secara optimal. Sedangkan siswa adalah semua individu atau kelompok yang menjadi peserta dalam suatu lingkup pembelajaran.

3. Bahan Ajar dan Kriteria Pemilihannya

Bahan ajar adalah sesuatu yang harus disiapkan, diolah, dan disajikan oleh guru yang selanjutnya agar dipahami oleh siswa, yang bertujuan agar ketercapainya pembelajaran yang diharapkan. Bahan ajar dapat dikembangkan dengan mengacu standar kompetensi (SK) dan kompetensi dasar (KD) yang terdapat pada kurikulum. Pemilihan dan penetapan bahan ajar mengacu kepada tujuan-tujuan pembelajaran yang hendak dicapai dan dimungkinkan dapat mengembangkan seluruh aspek kepribadian siswa.

4. Pendekatan, Strategi dan Metode

Pendekatan pembelajaran yaitu sudut pandang terhadap proses pembelajaran. Setelah sudut pandang itu sudah ada, selanjutnya guru dapat menetapkan strategi dan metode pembelajaran. Strategi pembelajaran merupakan rencana mengenai kegiatan belajar-mengajar untuk mencapai sasaran tertentu. Sedangkan metode dapat diartikan suatu cara yang digunakan guru dalam kegiatan belajar-mengajar agar tercapai sesuai dengan tujuan yang sudah dirancang. Misalnya metode yang digunakan oleh guru adalah metode ceramah, tanya jawab, dan lain sebagainya.

Pendekatan, strategi, dan metode merupakan rencana yang dilakukan guru untuk mewujudkan interaksi murid yang komunikatif dalam kegiatan belajar-

mengajar (pembelajaran). Pemahaman guru terhadap pendekatan pembelajaran akan dapat membantunya menetapkan pilihan strategi pembelajaran. Pemilihan strategi pembelajaran selanjutnya akan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana bentuk interaksi belajar-mengajar yang diharapkan oleh guru dalam memilih dan menetapkan metode pembelajaran/ merancang kegiatan belajar-mengajar.

5. Sumber dan Media Pembelajaran

Sumber belajar adalah segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat dimana materi atau bahan pengajaran bisa didapatkan. Sumber belajar dapat dibedakan menjadi dua, yaitu sumber belajar yang direncanakan dan sumber belajar karena dimanfaatkan. Sumber belajar yang direncanakan misalnya buku paket, sedangkan sumber belajar yang dimanfaatkan misalnya lingkungan sekitar.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan, misalnya guru dalam mengajar menggunakan video. Sumber dan media pembelajaran merupakan pendukung dalam kegiatan belajar-mengajar yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan maksud dari materi yang diajarkan untuk murid. Sumber dan media pembelajaran yang diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar murid kearah yang lebih konkret dan bermakna bagi murid.

6. Evaluasi Hasil Pembelajaran

Evaluasi hasil pembelajaran adalah usaha yang dilakukan oleh guru sebelum dan sesudah melaksanakan proses pembelajaran yang tujuannya yaitu untuk mengetahui kelebihan serta kekurangan dalam kegiatan belajar-mengajar

tersebut (Ismiyanto, 2009:27). Evaluasi sebaiknya dilakukan dua kali, yang pertama *pretest* (sebelum pelaksanaan pembelajaran) dengan tujuan mengetahui kemampuan awal murid berkenaan dengan pembelajaran dan yang kedua dilakukan *post test* (sesudah pelaksanaan pembelajaran). Sedangkan pengertian evaluasi menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) evaluasi merupakan proses untuk menemukan nilai.

Syafii (2010:17) berpendapat bahwa guru dalam melakukan proses evaluasi, khususnya dalam pengumpulan data, dapat menggunakan berbagai instrumen. Instrumen tersebut pada dasarnya dapat digolongkan ke dalam dua golongan besar, yakni tes dan non tes. Tes diartikan sebagai tugas yang harus dikerjakan oleh siswa untuk menampilkan kemampuannya, sedangkan non tes digunakan oleh guru untuk mendapatkan informasi khususnya yang terkait keadaan siswa, selain kemampuannya. Kemudian Syafii (2010: 20) juga menambahkan dalam evaluasi pembelajaran terdapat instrumen, salah satu instrumen yang paling penting dalam evaluasi pembelajaran seni rupa adalah tes. Ada beragam jenis-jenis instrumen yaitu instrumen tes objektif, esai, penilaian kinerja, produk, proyek, sikap, penilaian diri dan portofolio.

Sudiyono (2009:67) menegaskan bahwa dalam dunia evaluasi pendidikan, tes adalah cara atau prosedur dalam rangka pengukuran dan penilaian dibidang pendidikan. Menurut Syafii (2010:32) Salah satu jenis teknik tes adalah tes penilaian produk. Penilaian produk adalah penilaian terhadap proses pembuatan dan kualitas suatu produk. Penilaian produk meliputi tiga tahap penilaian, yaitu: (1) tahap persiapan, berkenaan dengan perancangan, pengembangan ide, dan

desain, (2) tahap pembuatan produk, berkenaan dengan penyeleksian dan penggunaan media, dan (3) tahap penilaian produk, berkenaan dengan hasil yang baik dengan kesesuaian kriteria.

Dalam Soehardjo (2011:313) dijelaskan bahwa tindakan evaluasi yang akan menghasilkan biji disebut pembijian (*scoring*) dan tindakan evaluasi yang akan menghasilkan nilai disebut penilaian (*grading*). Pembijian berfungsi untuk menentukan jenjang kuantitas kompetensi hasil belajar yang dicapai oleh siswa. Sedangkan penilaian berfungsi untuk menentukan jenjang kualitas kompetensi.

Dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa adalah proses memperoleh ilmu melalui pendidikan formal, informal, maupun nonformal yang berkaitan dengan kesenirupaan dengan tujuan memperoleh suatu kondisi (pengetahuan) yang lebih baik atau lebih maju. Ada pun ilmu yang diperoleh dari pembelajaran seni rupa meliputi bidang konsepsi, kreasi dan apresiasi seni sebagai upaya untuk mengembangkan kepribadian seseorang dalam rangka mempersiapkan menjadi warga masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab.

2.2.6.2 Tujuan Pembelajaran Seni Rupa

Hal pertama yang dilakukan jika bermaksud melaksanakan suatu kegiatan adalah menentukan tujuan yang ingin dicapai dari pelaksanaan kegiatan tersebut. Tujuan pendidikan nasional menurut Suwarno (2006:32) adalah untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman, bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokrasi serta bertanggung jawab.

Menurut Rifa'i (2010:3) sebelum pendidik dalam menyelenggarakan pembelajaran, komponen pertama yang dipikirkan adalah mengenai tujuan yang ingin dicapai oleh peserta didik, peran pendidik dalam hal ini adalah membantu peserta didik untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut. Sugandi (2006:22) menambahkan bahwa tujuan pembelajaran adalah suatu tuntutan agar subjek belajar setelah mengikuti proses pembelajaran menguasai sejumlah pengetahuan, keterampilan, dan sikap sesuai isi proses pembelajaran tersebut.

Tujuan pembelajaran dalam pendidikan formal dan non formal yaitu untuk meningkatkan kualitas pendidikan guna mencerdaskan peserta didik. Pendidikan seni rupa secara umum bagian dari sistem pendidikan nasional yang memiliki tanggung jawab yang sejajar dengan pelajaran lain. Menurut Salam (dalam Soebandi, 2008:74) pendidikan seni rupa dalam lingkup sekolah formal memiliki tujuan yaitu: (1) mengembangkan keterampilan dalam menggambar, (2) menemukan kesadaran terhadap budaya lokal, (3) mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, (4) menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, (5) mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan (6) mempromosikan gagasan multikultural.

Menurut Garha dan Idris (1978:7) tujuan yang hendak dicapai oleh pendidikan kesenian ialah kepuasan anak-anak mengungkapkan perasaannya ke dalam bentuk karya seni, sedangkan menurut Wickiser dan Soeharjo (dalam Sobandi, 2008:74) tujuan pendidikan seni pada jenjang sekolah umum adalah untuk (1) menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian peserta didik, (2)

mengasah rasa estetik anak didik, dan (3) mengkayakan kehidupan peserta didik secara kreatif.

Tujuan pendidikan melalui seni yang penting adalah mengekspresikan perasaan dan membangun komunikasi, serta mengembangkan dorongan spontanitas dan kekuatan kreatif siswa (Salam, 2001:22). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa, pendidikan dalam proses pembelajaran seni rupa bertujuan untuk mengembangkan potensi kreatif yang dimiliki peserta didik, menumbuhkan sikap apresiasi terhadap seni, mengekspresikan perasaan, dan membangun komunikasi.

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Pendekatan Penelitian

Bila dilihat dari sifat permasalahan yang akan diteliti, maka pendekatan penelitian yang dianggap sesuai dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk membuat deskripsi, menjelaskan, dan memahami secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dibidang tertentu (Syafi'i, 2013:19). Sedangkan Moleong (2007:6) berpendapat bahwa penelitian kualitatif bertujuan untuk memahami sebuah fenomena yang dialami oleh subjek penelitian. Misalnya memahami persepsi, tingkah laku, motivasi, tindakan, dan sebagainya secara menyeluruh dengan cara mendiskripsikannya dalam bentuk kata-kata maupun tulisan. Pendekatan kualitatif ini digunakan untuk mendapatkan data secara mendalam, yakni data yang mengandung makna, terdapat nilai di balik suatu data yang tampak.

Berdasarkan kedua pandangan tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa penelitian kualitatif secara garis besar bertujuan untuk menyajikan data suatu peristiwa, fenomena, fakta-fakta, perilaku, segala hal yang berkaitan dengan manusia, dan aktivitasnya pada bidang tertentu. Dengan demikian, dalam penelitian kualitatif ini akan menghasilkan data deskriptif berupa tingkah laku, proses maupun persiapan, dan hasil karya siswa dalam pembelajaran seni rupa dengan memanfaatkan objek wayang punakawan sebagai media pembelajaran

menggambar ilustrasi. Peneliti menggunakan pendekatan ini karena ingin mencoba untuk menelusuri, memahami, dan menjelaskan tentang gejala atau peristiwa yang ada terhadap objek yang diteliti. Dalam penelitian ini akan dianalisis bagaimana proses atau pelaksanaan pembelajaran, hasil karya siswa, dan kendala-kendala yang dihadapi siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali.

3.2 Jenis Penelitian

Penelitian yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang sesuai dengan penelitian yang akan dikaji yaitu “Gambar Kartun Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali” menggunakan studi kasus. Studi kasus dimana ada suatu permasalahan yang dapat dipecahkan dengan memahami objek yang ditelitinya. Studi kasus atau riwayat kasus merupakan usaha untuk melihat individu secara mendalam (King, 2016:38).

3.3 Lokasi dan Sasaran Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali. Hal ini dikarenakan SMP tersebut memiliki potensi yang baik di bidang kesenirupa. Selain itu, tidak banyak Sekolah Menengah Pertama di kecamatan Andong yang mengajarkan seni rupa pada mata pelajaran seni budaya. Dengan alasan tersebut peneliti memilih SMP Darul Fikr Andong sebagai subjek penelitian.

Sasaran dalam penelitian ini adalah Guru Seni Budaya dan siswa kelas VIII D SMP Darul Fikr Andong. Berdasarkan pertimbangan waktu, biaya, dan tenaga,

serta saran dari Guru Seni Budaya, maka peneliti mengambil satu kelas untuk memudahkan dalam pelaksanaan penelitian.

Sesuai dengan permasalahan yang telah dikemukakan, maka sasaran penelitian ini mencakup tiga hal pokok sebagai berikut:

4. Menjelaskan proses pembelajaran menggambar ilustrasi pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali.
5. Menjelaskan karya gambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali.
6. Menjelaskan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali.

3.4 Teknik Pengumpulan Data

Data yang di butuhkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang lebih banyak menyajikan uraian deskripsi dari pada angka, maka teknik yang digunakan dalam usaha memperoleh data di lapangan yaitu sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi merupakan pengamatan secara sistematis terhadap fenomena atau gejala yang tampak pada suatu objek penelitian (Moelang, 2007:174). Terdapat beberapa alasan dalam penggunaan metode observasi ini. (1) teknik pengamatan ini didasari pada pengamatan langsung, (2) teknik pengamatan memungkinkan peneliti melihat dan mengamati sendiri, (3) mempermudah peneliti mencatat peristiwa atau hasil observasi dalam situasi yang berkaitan

dengan pengetahuan maupun data, (4) sering terdapat kendala pada keraguan oleh peneliti, metode observasi sangat perlu dilakukan oleh peneliti agar mengamati peristiwa sendiri, (5) terdapat kemungkinan peneliti mampu memahami situasi-situasi tertentu, dan (6) dalam kasus tertentu dimana teknik komunikasi lainnya tidak memungkinkan, maka pengamat dapat menjadi alat yang sangat bermanfaat.

Observasi dilakukan peneliti untuk mengamati aktivitas selama pembelajaran berlangsung seperti mengamati keadaan, respon, dan kegiatan lainnya. Adapun aktivitas siswa yang diamati antara lain persiapan media belajar siswa, keseriusan saat menyimak dan mendengarkan penjelasan guru. Selain itu juga ketertarikan pada materi pembelajaran ilustrasi, ketertarikan terhadap pembelajaran ilustrasi dengan gambar kartun wayang punakawan menjadi media pembelajaran, keaktifan dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran serta mengamati hasil karya siswa. Data mengenai kegiatan yang terjadi dalam proses penelitian didokumentasikan dengan alat bantu berupa kamera. Observasi dilakukan juga untuk mengetahui sarana dan prasarana pembelajaran di kelas.

2. Wawancara

Menurut Moelang (2007:186) wawancara merupakan percakapan oleh beberapa objek dengan maksud tertentu. Pengadaan teknik wawancara memiliki maksud antara lain: mengkonstruksi atau menjembatani suatu kejadian, mengenai orang, organisasi, motivasi, tuntutan, perasaan, kepedulian dan lainnya. Seperti halnya menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia yang mengartikan bahwa wawancara merupakan tanya jawab dengan seseorang yang diperlukan untuk dimintai keterangan mengenai suatu hal.

Wawancara dilakukan kepada kepala sekolah, guru mata pelajaran seni budaya dan siswa kelas VIII D SMP Darul Fikr Andong. Proses wawancara dilakukan secara bertahap dan bervariasi. Hal tersebut disesuaikan dengan keadaan informan karena tidak setiap informan selalu siap untuk melakukan proses wawancara. Dengan mengadakan proses wawancara, peneliti berusaha memperoleh data atau keterangan untuk menjawab permasalahan dalam penelitian.

Alat bantu yang digunakan adalah kamera dan buku catatan. Peneliti dapat mengajukan pertanyaan kepada informan untuk memperoleh data berkenaan dengan pembelajaran seni rupa di kelas VIII, menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan, ketertarikan siswa pada materi pembelajaran, dan kendala-kendala yang dihadapi siswa dalam menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan sebagai media pembelajaran.

Jenis wawancara yang dipilih adalah wawancara tidak terstruktur. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang tidak menggunakan pedoman wawancara yang tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya, tetapi pedoman wawancara yang digunakan hanya berupa garis-garis besar permasalahan yang akan ditanyakan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan informasi fotografis atau naskah yang menguraikan gambaran tertentu, yang merekam karakteristik fisik (Susanto, 2017:110). Dokumentasi atau pengumpulan dokumen digunakan sebagai penambah informasi. Hal ini dijadikan landasan untuk memperkuat sebuah

pendapat atau informasi yang diberikan informan. Bentuk dokumen yang diperlukan untuk mengumpulkan data-data dalam penelitian ini adalah catatan-catatan dan gambar-gambar atau foto-foto yang berhubungan dengan tujuan penelitian.

Adapun data dan dokumen yang telah diperoleh dalam penelitian ini yaitu berbagai informasi yang berkenaan dengan subjek dan lokasi penelitian, antara lain berbagai data tentang arsip sejarah berdiri dan perkembangan SMP Darul Fikr Andong, struktur organisasi guru dan tenaga kependidikan SMP Darul Fikr Andong, serta data tentang perencanaan dan evaluasi pembelajaran seni budaya kelas VIII berupa RPP, silabus, dan daftar nilai.

3.5 Teknis Analisis Data

Analisis data merupakan proses mencari, menyusun atau mengolah data yang diperoleh dari hasil wawancara, observasi, dan studi dokumentasi, sehingga peneliti dapat menyajikan data sesuai unit maupun kategori untuk menarik kesimpulan agar mudah dipahami (Sugiyono, 2010:335). Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan secara deskriptif kualitatif. Dalam Syafi'i (2013:56) Miles dan Huberman mengajukan cara analisis data melalui tiga tahapan, yakni reduksi data, sajian data, dan menarik simpulan/verifikasi.

(1) Reduksi Data

Reduksi data dilakukan dalam rangka meringkas, membuat lebih ringkas, lebih sederhana atas data yang telah dikumpulkan (Syafi'i, 2013:42). Data dari lokasi penelitian diperoleh jumlah yang banyak, maka perlu dicatat dengan lengkap dan terinci. Data dan laporan kemudian direduksi, dirangkum, dan

kemudian dipilih hal yang pokok. Difokuskan pada hal-hal yang penting dan sesuai dengan permasalahan, serta menyingkirkan data yang tidak perlu atau yang tidak sesuai dengan permasalahan yang dikaji. Reduksi data dilakukan secara terus-menerus selama proses penelitian berlangsung. Dengan demikian, data yang telah direduksi akan memberikan sebuah gambaran yang lebih jelas kepada peneliti sehingga mempermudah dalam penyajian dan menarik kesimpulan sementara.

(2) Penyajian Data

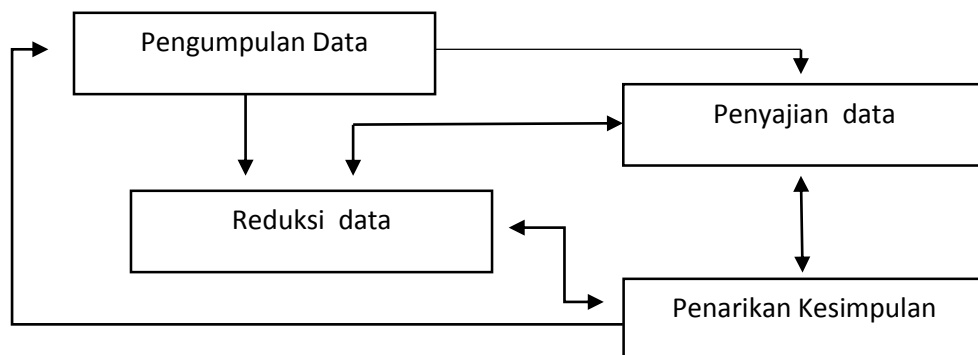
Setelah data direduksi, langkah berikutnya adalah menyajikan data. Penyajian data dilakukan dengan menampilkan baik melalui narasi, grafik atau tabel sesuai dengan karakteristik data yang terkumpul (Syafi'i, 2013:42). Data yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi disajikan dengan lengkap kemudian dianalisis sesuai dengan kategori dan permasalahan. Data penelitian disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan dan sejenisnya, hal ini merupakan pengorganisasian data kedalam suatu bentuk tertentu, sehingga terlihat lebih jelas dan utuh. Oleh karena itu, data yang disajikan tersusun secara sistematis (teratur) dan rapi sehingga mudah dipahami. Penyajian data yang tersusun tersebut, memungkinkan memudahnya peneliti menarik kesimpulan sementara.

(3) Verifikasi

Verifikasi atau menarik kesimpulan dilakukan dalam rangka menyusun generalisasi empiris (hipotesis pengamatan) yang dapat menelorkan rekomendasi peneliti (Syafi'i, 2013:42). Langkah selanjutnya adalah penarikan simpulan atau

verifikasi. Sebelum pada tahap ini, perlu ditinjau kembali dari awal pengumpulan data sampai akhir melalui tahap reduksi dan penyajian data agar data yang terkumpul lebih lengkap. Peneliti berusaha menganalisis terhadap kecocokan tema, hubungan persamaan, dan kebenaran sehingga sampai pada tingkat validitas atau ukuran yang diharapkan.

Dari ketiga tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses analisis data saling berkaitan satu sama lain, mulai dari proses reduksi data, penyajian data, dan tahap verifikasi. Analisis data tersebut saling berhubungan dan saling berpengaruh baik sebelum, selama, dan setelah pengumpulan data. Secara skematik, model analisis ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.1: Komponen Analisis Data Model Interaktif

(Sumber: Miles dan Huberman dalam Rohidi, 1992:20)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMP Darul Fikr yang terletak di Dukuh Bandung, Desa Beji, Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali. Lokasi sekolahnya tidak begitu dekat dengan jalan raya dan letaknya masuk ke arah perkampungan. Jalan menuju SMP Darul Fikr tidak dilalui alat transportasi umum, namun memang masih bisa dilalui bus pariwisata karena jalannya yang cukup lebar. Siswa dapat mencapai lokasi sekolah dengan alat transportasi pribadi, diantar, dan berjalan kaki.



Gambar 4.1 Papan Nama Yayasan SMP Darul Fikr Andong
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Berdasarkan wawancara dengan kepala sekolah bahwa sejarah berdirinya SMP Darul Fikr Andong didirikan oleh pemilik pondok pesantren Darul fikr. Penuturan kepala sekolah diperjelas oleh hasil wawancara peneliti dengan kepala Tata Usaha (TU) yang mengatakan bahwa SMP Darul Fikr dibangun pada tahun 2003, yang kemudian mendapat surat izin pengoperasian sekolah pada tanggal 13

Maret 2003. Surat izin tersebut telah ditanda tangani oleh Bapak Dinas Pendidikan Boyolali tahun 2003, yaitu Bapak Sarwidi.



Gambar 4.2 Jalan Masuk Menuju Sekolah
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

SMP Darul Fikr Andong merupakan sekolah swasta yang memiliki nilai akreditasi A. Informasi tersebut diperoleh peneliti dari hasil dokumentasi di lapangan. Visi dari SMP Darul Fikr Andong adalah “Cerdas, Beretika, Religius, Inovatif, dan Aktif Berprestasi” (CERIA). Sementara misi sekolah tersebut ada 10 butir, yaitu (1) mewujudkan lulusan yang memiliki kecerdasan mental dan spiritual, (2) mewujudkan karakter siswa yang bermoral dan beretika yang baik, (3) mewujudkan lulusan yang beriman dan bertaqwa kepada Allah SWT, (4) mewujudkan pembelajaran efektif, kreatif, dan inovatif, (5) mewujudkan kehidupan masyarakat sekolah yang harmonis, santun, jujur, dan demokratis, (6) mewujudkan sarana prasarana yang semakin lengkap, memadai guna menunjang kegiatan pembelajaran di sekolah, (7) mewujudkan sistem penegelolaan pendidiakn transparan dan akuntabel, (8) mewujudkan tenaga pendidik dan kependidikan yang berkualitas, berkarakter, dan berdedikasi tinggi serta menguasai IPTEK, (9) Mewujudkan lulusan yang berakhlakul karimah yakni perilaku yang

bertanggung jawab dan menjunjung tinggi nilai-nilai agama dan budaya, (10) mewujudkan prestasi yang baik dibidang akademis maupun non akademis.

4.1.1 Lokasi dan Lingkungan Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMP Darul Fikr Andong yang terletak di Dukuh Bandung, Desa Beji, Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali. Lokasi SMP Darul Fikr berada ditengah rumah penduduk desa, oleh karena itu sekolah ini sangat strategis bila masyarakat sekitar ingin menyekolahkan anaknya agar tidak jauh dari tempat tinggalnya. Namun kurang strategis jika siswa luar daerah bersekolah di SMP tersebut, karena keterbatasan transportasi umum. Keadaan lingkungan sekitar sekolah tergolong tidak ramai, kecuali aktifitas pondok pesantren yang terkadang harus sewaktu (sama) dengan jam pelajaran.



Gambar 4.3 Gerbang Utama SMP Darul Fikr
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

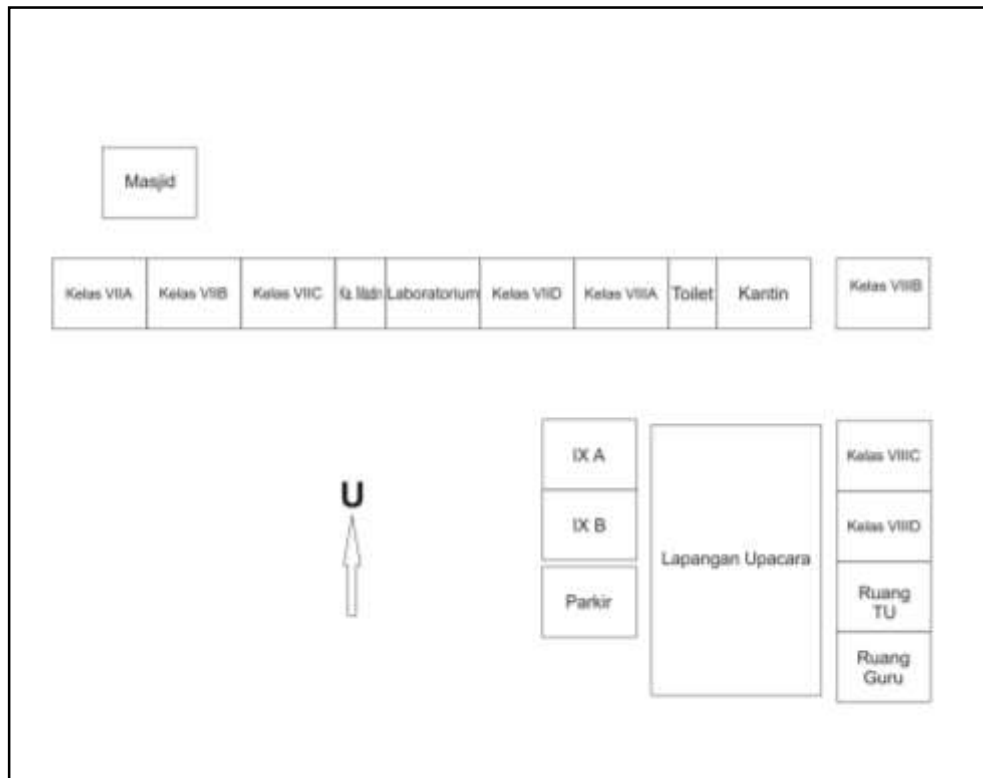
Gerbang atau pintu masuk sekolah menghadap ke barat, di depan SMP Darul Fikr terdapat asrama pondok putra sedangkan asrama putri terletak di bagian utara sekolah. Pada bagian timur laut sekolah, terdapat SMK Darul Fikr yang masih dalam tahap pembangunan, lain sekitarnya merupakan rumah warga Dukuh Bandung Desa Beji.

4.1.2 Kondisi Sekolah

SMP Darul Fikr terletak di Dukuh Bandung RT 16 RW 3, Desa Beji, Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali. Keseluruhan gedung sekolah tidak dikelilingi oleh dinding pembatas, karena dilihat dari kondisi sekolah yang dikelola oleh yayasan pondok pesantren. Hal ini memudahkan siswa untuk keluar dan masuk lingkungan sekolah, sehingga tingkat keamanan dan kondusifnya melaksanakan kegiatan belajar mengajar menjadi kurang maksimal. Terdapat gerbang utama menuju sekolah, namun disekeliling sekolah masih terbuka atau belum tertutup. Kondisi bangunan dan ruang kelas secara keseluruhan terawat dengan baik, sehingga dapat mendukung pembelajaran. Berikut ini adalah gambar denah dan salah satu ruang kelas SMP Darul Fikr yang diperoleh peneliti dari hasil dokumentasi.



Gambar 4.4 Ruang Kelas VIII D SMP Darul Fikr
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)



Gambar 4.5 Denah Sekolah
(Sumber: Dokumen Sekolah)

4.1.3 Sarana dan Prasarana

SMP Darul Fikr Andong berdiri di atas tanah seluas 6.308 m². Bangunan sekolah terdiri dari 25 ruang, yang terbagi atas ruang kelas, perpustakaan, laboratorium, ruang kepala sekolah, ruang tata usaha, dan lain-lain.



Gambar 4.6 Ruang Tata Usaha
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)



Gambar 4.7 Ruang Guru
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Guna menunjang kegiatan belajar mengajar, sekolah mempunyai 10 ruang kelas, 1 ruang praktek komputer. Kondisi ruang kelas dan ruang praktek komputer dalam keadaan baik dan terawat. Selain itu, sekolah juga mempunyai 1 ruang perpustakaan dengan koleksi buku yang lengkap sebagai tempat siswa mencari sumber bacaan dalam belajar.



Gambar 4.8 Ruang Kepala Sekolah
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

SMP Darul Fikr memiliki 1 lapangan upacara di depan kantor guru dan Tata Usaha. Lapangan tersebut juga digunakan siswa sebagai tempat berolahraga, seperti halnya bola voli dan sepak bola. Kondisi lapangan upacara nampak baik,

namun tiang bendera dalam keadaan miring dan kurang terawat. Selain itu, ada juga tempat untuk bermain tenis meja yang terletak di *outdoor* dekat masjid yayasan.



Gambar 4.9 Masjid SMP Darul Fikr Andong
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)



Gambar 4.10 Lapangan Upacara Sekaligus Olahraga
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Fasilitas penunjang lainnya yaitu seperti ruang BK, ruang UKS, 1 WC untuk guru, 3 WC untuk siswa, masjid (yayasan), koperasi, kantin, parkir siswa dan guru, pos jaga, dapur dan gudang tidak semuanya dalam kondisi baik. Guna membantu kegiatan belajar mengajar siswa di kelas, sekolah menyediakan 2 buah LCD proyektor, tetapi dalam penggunaannya guru masih harus bergantian dengan

guru yang lainnya. Secara keseluruhan sarana dan prasarana di SMP Darul Fikr Andong sudah cukup dalam menunjang proses belajar mengajar siswa, namun harus ditambah lagi di bagian tertentu.

4.1.4 Guru dan Tenaga Kependidikan

Guru di SMP Darul Fikr Andong berjumlah 21 orang, yakni 11 guru laki-laki dan 10 guru perempuan. Jenjang pendidikan guru di SMP Darul Fikr Andong berbeda-beda. Guru di sekolah tersebut terdiri dari lulusan D-1 hingga S-1. Di bagian perpustakaan dijaga oleh guru bantu sekolah, begitu juga dengan ruang praktek komputer yang masing-masingnya ditempatkan 1 guru bantu. Data tentang jumlah tenaga kependidikan dapat dilihat pada tabel di berikut ini.

Tabel 4.1: Data Jumlah Tenaga Pendidik SMP Darul Fikr Andong

No	Nama	L/P	Tugas Tambahan	Mapel	Jenjang
1	Ali Nur'aidi	L	-	Tahfidz	-
2	Ali Rosyidi	L	Wakil Sarpras	PAI	S1
3	Bayun Tuhardi	L	Waka Kesiswaan	Seni Budaya	S1
4	Danang	L	Wali Kelas 7C	Penjasorkes	S1
5	Fauziah Yuniarti	P	-	Bahasa Jawa	S1
6	Ithourrohman	L	Wali Kelas 8D	Takhfidz	-
7	Muhammad Nuh	L	-	Fiqih	-
8	Mujahid	L	Wali Kelas 8C	IPS	S1
9	Munasih	P	Wali Kelas 7D	IPA	D3
10	Ngatno	L	-	Administrasi	--
11	Nesa Selviana	P	Wali Kelas 7A	Bahasa Indonesia	S1
12	Nurul fadhilah	P	Wali Kelas 9B	Bahasa Indonesia	S1
13	Saefudin	L	Waka Kurikulum	Matematika	S1
14	Sarbani	L	Wali Kelas 9C	Tahfidz	-
15	Siti Al Hidayah	P	Wali Kelas 9C	Bahasa Inggris	S1
16	Siti Khoiriyah	P	-	Bahasa Jawa	S1
17	Siti Solihah	P	Wali Kelas 8B	IPA	S1
18	Soim Fitriyani	P	Wali Kelas 8A	Bahasa Inggris	S1
19	Sri Widodo Dwi N	L	Kepala Sekolah	TIK	S1
20	Tri Hartanti A	P	Guru BK	PKN	S1
21	Ukhti Binti Arifah	P	Wali Kelas 7B	PKN	S1

(Sumber: Data Statistik SMP Darul Fikr Andong)

4.1.5 Keadaan Siswa SMP Darul Fikr Andong

Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah keseluruhan siswa SMP Darul Fikr Andong pada tahun 2019 yaitu 284 siswa. Dari jumlah tersebut, rata-rata jumlah siswa perkelas yaitu antara 25 sampai 35 siswa. Jumlah siswa perempuan lebih banyak dari jumlah siswa laki-laki bila dilihat secara keseluruhan. Keadaan jumlah siswa SMP Darul Fikr Andong disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2. Data Jumlah Siswa SMP Darul Fikr Andong

No	Uraian	Detail	Jumlah	Total
1	Kelas 7	L	54	112
		P	58	
2	Kelas 8	L	45	104
		P	59	
3	Kelas 9	L	32	68
		P	36	

(Sumber: Data statistik SMP Darul Fikr Andong)

Prestasi akademik siswa SMP Darul Fikr Andong termasuk baik. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata siswa kelas IX dalam UAN tahun 2019 dan juga dari nilai rata-rata kelasnya. Di samping prestasi dalam bidang akademik yang bagus, siswa-siswi sekolah ini pun juga memiliki prestasi dalam bidang ekstrakurikuler. SMP darul Fikr Andong sering memenangkan berbagai lomba dalam bidang olahraga dan seni pada tingkat daerah. Akan tetapi pada setiap tahunnya, data perolehan lomba tersebut tidak terdata dengan baik.

Pada sekolah tersebut, peneliti melakukan penelitian di kelas VIII D. Hal ini disebabkan berdasarkan wawancara yang telah dilakukan dengan guru mata pelajaran seni budaya di SMP Darul Fikr Andong, kelas VIII D merupakan kelas yang paling berkompeten dibandingkan kelas lainnya yaitu kelas A dan B. Kedua

kelas tersebut lebih diunggulkan pada bidang tahfidznya, sedangkan kelas C dalam segi praktik dinilai dibawah kelas D.



Gambar 4.11 Penghargaan Lomba
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

4.1.6 Keadaan Siswa Kelas VIII D

Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah siswa kelas VIII D yaitu 26 siswa yang terdiri dari 13 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan. Dari 26 siswa tersebut berasal dari desa dan daerah yang berbeda-beda, ada beberapa siswa yang berasal dari dukuh yang sama, ada pula yang berbeda kecamatan, kabupaten maupun kota. Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya di SMP Darul Fikr Andong, kelas VIII D merupakan kelas yang paling berkompeten dibandingkan kelas lainnya. Hal tersebut dikarenakan kelas A dan B lebih diunggulkan pada bidang tahfidznya, sedangkan kelas C dinilai dibawah kelas D jika dilihat dari hasil praktiknya.

Dalam hal kedisiplinan, siswa kelas VIII D termasuk cukup disiplin. SMP Darul Fikr Andong menetapkan beberapa aturan kedisiplinan untuk para siswanya. Siswa kelas VIII D sudah memiliki pemahaman dalam aturan kedisiplinan, kerapian, dan kebersihan di sekolah karena sudah satu tahun belajar

di SMP Darul Fikr Andong. Mulai dari kepala sekolah, guru BK, guru mata pelajaran, dan wali kelas semuanya turut berperan serta dalam menerapkan disiplin di sekolah baik untuk siswa maupun guru itu sendiri. Kelas VIII D termasuk kelas yang diunggulkan dalam bidang prestasi non akademik (ekstrakurikuler), namun ada beberapa siswa yang biasanya melakukan pelanggaran-pelanggaran kecil. Pelanggaran yang dilakukan oleh siswa yaitu ada siswa yang mengeluarkan bajunya, dan ada juga yang tidak memakai kaos kaki karena beberapa alasan.

Pelanggaran kecil lain biasanya adalah seragam yang tidak rapi (kusut) atau tidak sesuai aturan seperti halnya tidak memakai bed yang sesuai, dan siswa tidak membawa topi atau kelengkapan saat upacara bendera. Wali kelas dan guru BK serta guru mata pelajaran selalu berkoordinasi untuk menjaga ketertiban dan kedisiplinan di sekolah untuk mengatasi masalah-masalah tersebut agar suasana belajar di dalam kelas menjadi lebih kondusif.

4.1.7 Pembelajaran Seni Rupa di SMP Darul Fikr Andong

Pembelajaran seni rupa di SMP Darul Fikr Andong pada setiap jenjang kelas belum sepenuhnya sesuai dengan Kurikulum. Menurut guru yang bersangkutan, dalam pembelajaran seni budaya siswa dalam kegiatan menggambar objek yang digunakan yaitu kegiatan sehari-hari atau belajar secara kontekstual. Materi pada pelajaran seni rupa yang disampaikan masih belum sempurna dan terkadang guru hanya memberikan tugas praktik dan mengabaikan kegiatan pembelajaran yang berupa teori. Pelajaran seni rupa untuk kelas VII, VIII, dan IX setiap minggunya mendapatkan waktu dua jam pelajaran atau 2 x 40

menit. Pengajar seni rupa di SMP Darul Fikr Andong adalah Bapak Bayun Tuhardi.

Pelajaran seni rupa seharusnya merupakan mata pelajaran yang memerlukan waktu yang cukup lama, karena terdiri dari pembelajaran apresiasi yang berupa teori-teori mengenai seni dan pembelajaran praktik yang berupa berkarya seni rupa. Pada umumnya tugas yang diberikan guru kepada siswa tidak pernah terselesaikan di sekolah. Akan tetapi, siswa melanjutkan pekerjaan praktik di rumah masing-masing karena waktu praktik yang tersedia tidak cukup. Dengan melanjutkan tugas melanjutkan karya tersebut, diharapkan siswa lebih giat dalam berlatih menggambar. Namun pada hasil atau *finishing*-nya, tetap di kerjakan pada pertemuan yang akan datang bersama dengan guru agar hasilnya lebih baik.

Pembelajaran seni rupa dilakukan di ruang kelas dan ketika guru menyampaikan materi, guru bisa memanfaatkan fasilitas sekolah berupa papan tulis dan alat penunjang lainnya. Ketika ada kegiatan praktik, guru bisa memanfaatkan kelas dan lingkungan sekolah. Pembelajaran seni rupa tidak hanya sebatas menggambar saja, melainkan ada juga keterampilan seperti membuat lukisan di atas kaca dan membuat kreasi dari bahan bekas. Hal ini sesuai dengan penuturan dari Bapak Sri Widodo Dwi Nuryanto selaku kepala SMP Darul Fikr Andong dari hasil wawancara pada tanggal 24 Agustus 2019. Bahwa kepala sekolah memberikan kebebasan pada setiap kegiatan yang berkaitan dengan pembelajaran di sekolah dan menganjurkan untuk memanfaatkan fasilitas yang disediakan oleh sekolah. Sering sekali hasil dari setiap praktik menggambar, selalu ada beberapa siswa yang menghasilkan produk yang baik. Oleh karena itu,

guru seni budaya mengapresiasi karya tersebut dengan cara memajangkannya di tempat-tempat tertentu. Misalnya di kantor guru, kantor Tata Usaha, di kelas maupun di perpustakaan.

Pada intinya kegiatan pembelajaran seni rupa tidak harus selalu berada di dalam ruang kelas, akan tetapi dapat dilangsungkan di luar kelas. Diharapkan siswa akan merasa nyaman dengan suasana pembelajaran yang baru dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Pembelajaran seni rupa di SMP Darul Fikr Andong sering dilaksanakan melalui tiga tahapan, yakni kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, dan kegiatan evaluasi. Dalam pelaksanaannya guru menyiapkan segala sesuatunya dengan matang, sehingga materi yang diberikan pada siswa dapat diterima dengan baik.

Kegiatan perencanaan, kegiatan pelaksanaan, dan kegiatan evaluasi yang dilakukan di SMP Darul Fikr Andong terinci sebagai berikut.

(1) Kegiatan Perencanaan

Kegiatan perencanaan dilakukan guru sebelum melakukan proses pembelajaran. Dalam kegiatan perencanaan pembelajaran, guru menyiapkan perangkat pembelajaran seperti silabus, program tahunan (prota), program semester (promes), serta rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP). Prota dibuat setahun sekali, promes dibuat setiap satu semester sekali, sedangkan RPP dibuat oleh guru sebelum proses pembelajaran berlangsung, RPP juga diperiksa oleh guru bidang kurikulum dan disahkan oleh kepala sekolah Sri Widodo Dwi Nuryanto.

RPP dibuat setiap akan mengadakan pembelajaran di sekolah. RPP tersebut berisi tentang standar kompetensi, kompetensi dasar, alokasi waktu, tujuan pembelajaran, indikator, kegiatan belajar, materi, sumber dan media belajar, metode yang digunakan, serta penilaian hasil belajar siswa.

(2) Kegiatan Pelaksanaan

Pembelajaran Seni Rupa yang berlangsung di SMP Darul Fikr Andong menurut rencana pelaksanaan pembelajaran, dilaksanakan menjadi tiga tahapan yaitu: kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pembelajaran mengacu pada RPP yang telah dibuat oleh guru. Alokasi pelaksanaan pembelajarannya 80 menit yang terbagi oleh tiga kegiatan tersebut.

Kegiatan awal berupa pembukaan dilakukan sekitar 10 menit dengan beberapa kegiatan di antaranya guru mengucapkan salam, guru mengkondisikan kelas, guru memimpin doa, dan guru membuat apersepsi sebelum penyampaian materi. Guru melakukan penyampaian materi berupa teori dan praktik dengan durasi waktu 65 menit dengan metode, media, dan sumber belajar yang telah disiapkan. Kegiatan akhir, yakni penutup dilakukan dengan alokasi waktu 5 menit, kegiatan yang dilakukan di antaranya guru bersama dengan murid menyimpulkan materi pembelajaran yang baru saja dilakukan, guru memberikan pertanyaan secara langsung kepada siswa terkait materi yang telah disampaikan, guru memberikan tugas terstruktur, dan guru mengucapkan salam.

Penyampaian materi seni rupa yang berupa teori biasanya dilaksanakan di dalam kelas, karena guru lebih dapat mengkondisikan kelas agar dapat mengikuti pembelajaran dengan baik. Pada pelajaran teori guru biasanya menggunakan

beberapa metode di antaranya, metode ceramah, metode demonstrasi dan metode penugasan. Sedangkan pada saat praktik berkarya, guru lebih menekankan pada metode demonstrasi, akan tetapi kurang dilakukan dengan maksimal dan sering dilakukan hanya dengan menggunakan bahasa lisan dan peragaan. Guru juga sering mengajak siswa untuk melakukan praktik di luar kelas, hal tersebut dapat membuat siswa lebih nyaman dalam berkarya. Dalam wawancara dengan guru mata pelajaran seni budaya Bapak Bayun Tuhardi tanggal 24 Agustus 2019, beliau berpendapat bahwa tidak terlampau sulit untuk mengondisikan siswa diluar ruangan yang berjumlah 26, memang ada satu dua siswa yang sulit untuk di kondisikan.

Dari data wawancara di atas dapat disimpulkan, bahwa guru seni rupa di SMP Darul Fikr Andong dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa dilakukan di dalam ruang kelas dan tidak jarang dilakukan di luar kelas.

(3) Kegiatan Evaluasi pembelajaran

Evaluasi dilakukan pada setiap pembelajaran, maksudnya evaluasi dilakukan dengan cara memberikan pertanyaan secara lisan maupun tulisan yang berupa penugasan, ulangan harian, ulangan tengah semester dan ulangan akhir semester. Sebelum menilai, guru sudah mempunyai kriteria penilaian atas tugas. Melalui evaluasi pembelajaran, guru dapat melihat keberhasilannya dalam mengajar. Guru dapat mengerti tujuan dari pembelajaran sudah tercapai atau belum, kalau belum, perlu diadakannya remidi atau ujian ulang. Biasanya siswa yang perlu diremidi adalah siswa yang nilainya belum mencapai nilai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) adalah sebuah kriteria yang disepakati oleh tim MGMP SMP Darul Fikr Andong tentang standar nilai minimal yang harus dicapai siswa untuk tiap mata pelajaran. KKM antara mata pelajaran yang satu dengan mata pelajaran lainnya tidak sama. Untuk mata pelajaran seni rupa standar KKM-nya adalah 70. Bila perolehan nilai siswa setelah melaksanakan ulangan harian, ulangan tengah semester atau ulangan akhir mendapatkan nilai kurang dari 70, maka siswa tersebut wajib mengikuti ulangan remedi.

Pembelajaran seni rupa di Kelas VIII D SMP Darul Fikr Andong dilakukan secara klasikal seperti halnya pelajaran seni rupa di sekolah sederajat lainnya. Pembelajaran seni rupa dilaksanakan sebanyak 2 x 40 menit dalam satu minggu. Pelajaran seni rupa diberikan pada hari senin terjadwal pukul 10.40 WIB sampai dengan 12.00 WIB. Sebelum memulai pembelajaran, terlebih dulu guru telah menyiapkan perangkat pembelajaran seperti RPP dan media yang diperlukan. Guru memulai pembelajaran dengan memberi salam, menyapa, dan bercerita tentang apa yang akan dipelajari. Kegiatan awal yang dilakukan guru tidak berlangsung lama, setelah menyapa dan sedikit bercerita langsung berceramah tentang materi pelajaran.

Dalam kegiatan inti/penyampaian materi ajar, guru menggunakan metode ceramah, dan demonstrasi dari pada metode lain. Dalam menyampaikan materinya, guru menggunakan media/alat bantu pembelajaran berupa buku, gambar, dan media lain yang dapat menunjang pembelajaran. Guru lebih banyak menggunakan media papan tulis, mengingat LCD di sekolah yang masih terbatas

dan tidak dalam setiap kelas ada. Saat guru menyampaikan materi, siswa-siswa mencatat materi yang sedang disampaikan. Sumber belajar yang digunakan guru berasal dari buku teks seni rupa dan sumber informasi lain yang diperoleh baik itu dari internet.

Setelah berceramah tentang materi yang bersifat teoretis, guru menjelaskan lebih lanjut tentang apa yang akan dilakukan pada pertemuan berikutnya. Kegiatan berikutnya biasanya berupa kegiatan praktik seperti menggambar atau membuat karya seni lainnya. Dalam kegiatan penutup, guru mengakhiri pembelajaran dengan memberi salam dan mengumumkan tugas/kegiatan minggu depan.

4.1.8 Pembelajaran Menggambar Ilustrasi di SMP Darul Fikr Andong

Menggambar ilustrasi merupakan salah satu materi pembelajaran seni budaya kelas VIII. Materi tersebut didukung dengan acuan kompetensi dasar (KD) yang tertulis pada silabus mata pelajaran seni budaya jenjang sekolah menengah pertama (SMP) kelas VIII semester ganjil. Dengan kompetensi dasar (KD) no. 3.2 yaitu memahami konsep dan prosedur menggambar ilustrasi dengan tehnik manual atau digital. Dalam hal ini pembelajaran yang dimaksud adalah pemanfaatan gambar kartun wayang punakawan sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi.

Media berupa alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP Darul Fikr Andong adalah pensil, balpoin, spidol dan beberapa alat pewarna, seperti krayon dan pensil warna. Alasan mengapa guru menggunakan media atau alat tersebut dan bukan media yang lain seperti cat

poster, cat air, cat akrilik, dan cat minyak karena pertimbangan media yang sulit didapatkan di kecamatan Andong. Selain itu juga karena keterbatasan waktu pembelajaran yang kurang, sehingga guru menggunakan media tersebut yang mudah didapatkan dan harga juga terjangkau bagi siswa.

Berikut penjelasan guru seni budaya Bapak Bayun Tuhardi, berdasarkan wawancara pada tanggal 24 Agustus 2019. Dalam pembelajaran penggunaan media gambar, siswa diajarkan menggunakan alat atau media yang mudah dijangkau dan mudah dipakai. Sehingga siswa tidak terlalu keberatan jika menggunakan alat-alat tertentu, selain itu menimbang keperluan yang lain seperti halnya keperluan santri juga tidak dihitung sedikit. Akan hal itu, guru telah memberikan keringanan dengan pembebasan media yang sekiranya mampu didapat oleh keseluruhan siswa.

Dalam pembelajaran menggambar ilustrasi, siswa hanya memerlukan kertas gambar dan alat-alat yang disebutkan di atas. Apabila menggunakan cat air, cat poster atau cat minyak, para siswa akan kesulitan dalam penggunaan media tersebut karena belum seringnya penggunaan media. Selain itu, alat-alat tersebut juga terlampaui sulit didapatkan di toko alat tulis di kecamatan Andong.



Gambar 4.12 Wawancara dengan Guru Seni Budaya SMP Darul Fikr Andong
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

4.2 Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Media Gambar Kartun Wayang Punakawan pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong

Menggambar ilustrasi merupakan salah satu materi dalam pembelajaran seni rupa di kelas VIII SMP Darul Fikr Andong dengan mengacu pada Kompetensi Dasar (KD) menggambar ilustrasi dengan teknik manual maupun digital. Proses pembelajaran menggambar ilustrasi ini akan diuraikan menurut unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran seni rupa meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

4.2.1 Perencanaan Pembelajaran

4.2.1.1 Tujuan Pembelajaran

Tujuan pembelajaran dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh guru sebelum pembelajaran berlangsung. Pembelajaran seni budaya di SMP Darul Fikr Andong menggunakan kurikulum 2013 dengan Kompetensi Inti (1) menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya, (2) menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong-royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya, (3) memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata, (4) mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama

dalam sudut pandang/teori, dan Kompetensi Dasar (KD) 3.2. memahami konsep dan prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital dan 4.2. menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital.

RPP yang telah dirumuskan oleh guru seni budaya SMP Darul Fikr Andong memiliki indikator pencapaian pembelajaran yaitu 3.2.1. menjelaskan pengertian gambar ilustrasi, 3.2.2. memahami teknik dan jenis ilustrasi, 3.2.3. mendeskripsikan langkah-langkah menggambar ilustrasi, dan 4.2.1. menggambar ilustrasi sesuai dengan tema yang telah ditentukan, dan 4.2.2 mampu menggambar ilustrasi dengan alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya ilustrasi dengan teknik manual.

Pembelajaran dengan media gambar kartun wayang punakawan yang dilakukan di SMP Darul Fikr Andong memiliki tujuan sebagai berikut: pada pertemuan pertama siswa diharapkan mampu (1) menjelaskan pengertian gambar ilustrasi, (2) mengidentifikasi jenis-jenis gambar ilustrasi, (3) mengidentifikasi ide gagasan menggambar ilustrasi, (4) mendefinisikan prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual, dan (5) Mengelompokkan media menggambar ilustrasi. Pada pertemuan kedua siswa diharapkan mampu (1) menemukan ide gagasan dengan kesesuaian tema, (2) memvisualkan gagasannya, dan (3) membuat sket dalam proses menggambar ilustrasi. Kemudian pada pertemuan ketiga, siswa diharapkan mampu (1) menggunakan teknik menggambar ilustrasi dengan baik, (2) menyesuaikan unsur dan prinsip menggambar, dan (3) menjelaskan kekurangan dan kelebihan karya yang telah dibuat.

Indikator pencapaian diatas menjelaskan bahwa siswa dituntut mampu membuat gambar ilustrasi dengan kesesuaian cerita yang telah ditentukan. Tema yang telah dirumuskan oleh guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong adalah wayang punakawan sebagai objek berkarya ilustrasi. Pemilihan tema tersebut memiliki beberapa tujuan, salah satunya yaitu agar siswa mengenal karakter wayang yang merupakan aset budaya daerah.

Dalam indikator pencapaian kompetensi yang ditulis guru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), guru dalam pembuatannya kurang direncanakan dengan optimal. Hal tersebut dapat dilihat dari penyajian indikator pencapaian yang tidak sesuai dengan taksonomi bloom. Pada indikator pencapaian yang ditulis guru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) seharusnya 3.2.1 menjelaskan pengertian gambar ilustrasi, 3.2.2 mengkategorikan teknik dan jenis ilustrasi, dan 3.2.3 mengalokasikan langkah-langkah menggambar ilustrasi. Sedangkan pada indikator pencapaian 4.2.1 menggambar ilustrasi sesuai dengan tema yang telah ditentukan, dan 4.2.2 merancang gambar ilustrasi dengan alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya ilustrasi dengan teknik manual.

4.2.1.2 Strategi Pembelajaran

Strategi yang digunakan guru seni budaya dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP Darul Fikr Andong ada 3 yaitu SPI, SPE, dan CTL yang akan dijelaskan sebagai berikut.

1. Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI) merupakan salah satu strategi yang dapat mendorong siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Adapun langkah-langkah

pembelajaran dalam strategi ini yaitu (1) membina suasana responsif (cepat tanggap) di antara siswa, (2) merumuskan masalah, (3) mengajukan pertanyaan kepada siswa, (4) merumuskan hipotesis, (5) menguji hipotesis atau memproses data, dan (6) pengambilan kesimpulan (Shoimin, 2014: 85-86).

2. Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE) merupakan strategi pembelajaran yang mana guru mata pelajaran memegang peranan yang sangat penting dan dominan. Guru menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang telah disiapkan secara rapi, sehingga murid hanya mendengarkan dan mencermati secara tertib dan teratur. Strategi ini dapat dilakukan ketika guru menjelaskan tahapan atau prosedur pembuatan gambar ilustrasi dengan metode demonstrasi. Langkah-langkah yang dapat dilakukan guru dalam membelajarkan siswa dengan strategi ini meliputi (1) persiapan (2) penyajian atau penyampaian materi pelajaran sesuai dengan persiapan, (3) kolerasi atau menghubungkan materi pelajaran dengan pengalaman siswa, (4) menyimpulkan inti materi pelajaran, (5) mengaplikasikan dengan langkah unjuk kemampuan siswa setelah menyimak guru (Roy killen dalam Fikri, 2016).

3. Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL) merupakan konsep belajar yang mengaitkan situasi dunia nyata siswa, yang kemudian mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya. Strategi ini diterapkan guru dalam memberi contoh gambaran ilustrasi dan digunakan untuk menemukan ide gagasan siswa yang kemudian divisualkan dalam gambar ilustrasi dengan pengetahuan siswa terhadap lingkungan sekitarnya. Dalam strategi ini, terdapat langkah-langkah yang dapat digunakan sebagai dasar pelaksanaan pembelajaran.

Adapun langkah-langkahnya yaitu (1) mengembangkan pemikiran siswa dengan cara bekerja sendiri, (2) melaksanakan kegiatan inkuiri (mencari tahu), (3) mengembangkan sifat ingin tahu siswa dengan cara bertanya, (4) menciptakan masyarakat belajar, (5) menghadirkan model sebagai contoh belajar, (6) melakukan refleksi di akhir pertemuan, dan (7) melakukan penilaian (Shoimin, 2014: 43-44)..

Dalam analisis yang telah dilakukan pada strategi pembelajaran yang ditulis guru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Dapat disimpulkan bahwa langkah-langkah 5M yang ditulis guru tidak dapat di implementasikan pada strategi yang ditulis meliputi Strategi Pembelajaran Inkuiri (SPI), Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE), dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL). Langkah 5M (mengamati, menanya, mencoba, menalar, dan menyaji) dianjurkan dalam kurikulum 2013, namun langkah-langkah tersebut tidak memiliki kesesuaian dengan langkah-langkah pada strategi yang ditulis oleh guru. Berdasarkan penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa strategi dalam perencanaan pembelajaran tidak direncanakan dengan baik.

4.2.1.3 Metode Pembelajaran

Dalam pengamatan yang dilakukan peneliti, pada pembelajaran berlangsung guru menggunakan metode ceramah di awal pembelajaran guna menyampaikan materi mengenai pembelajaran menggambar ilustrasi. Selanjutnya guru mengkolaborasikan beberapa metode lain, diantaranya metode tanya jawab, demonstrasi guna mempraktikkan cara menggambar yang mudah, dan metode penugasan.

1. Metode Ceramah

Metode ceramah merupakan metode yang sering digunakan oleh guru sekolah, karena metode tersebut merupakan salah satu cara yang ideal ketika guru hendak menyampaikan materi pembelajaran. Metode ceramah ini juga digunakan oleh guru seni budaya SMP Darul Fikr Andong, guna menjelaskan materi tentang menggambar ilustrasi.

2. Metode Tanya Jawab

Dalam pengamatan saat penelitian, penerapan metode ini sangat efektif dalam pembelajaran khususnya pada mata pelajaran seni budaya. Guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menangkap penjelasan pada tahapan menggambar yang disampaikan oleh guru. Guru memberikan pertanyaan dan membuka pertanyaan dengan siswa, hal ini dimaksudkan agar siswa yang belum mengerti dan memahami materi dapat menanyakannya kepada guru. Dengan metode tanya jawab ini, memungkinkan siswa akan lebih paham dengan materi yang disampaikan oleh guru. Selain itu, guru juga menunjuk beberapa siswa untuk menjawab pertanyaan yang diberikan, guna mengetahui tingkat pemahaman dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.

3. Metode Demonstrasi

Metode demonstrasi pada pembelajaran seni rupa merupakan proses dimana guru mempraktikkan di depan kelas tentang pembuatan atau cara menggambar. Guru senantiasa memberikan contoh atau prosedur menggambar ilustrasi dengan media *white board* serta memberikan penjelasan pada tahapannya (*sket-finishing*). Dengan proses demonstrasi ini dapat ditunjukkan kepada siswa

bahwa guru tidak hanya sebatas ceramah saja, akan tetapi guru juga memberikan contoh praktik yang nyata dari setiap langkahnya. Sehingga pada tahapan menggambar ilustrasi oleh siswa, akan memudahkan siswa mengerti prosedur berkarya dan akan membuat pembelajaran menjadi tidak membosankan.

4. Metode Penugasan

Guru memberikan tugas atau latihan yang berkaitan dengan materi ajar, metode ini digunakan oleh guru agar siswa mampu menggambar ilustrasi dengan prosedur yang telah diberikan. Tugas berupa uji praktik sebagai tugas utama dalam pembelajaran menggambar ilustrasi ini. Pemberian tugas praktik yang diberikan oleh guru adalah membuat karya ilustrasi dengan tema wayang punakawan dengan teknik manual menggunakan kertas A4.

Setelah dianalisis mengenai metode yang akan digunakan, keempat metode yang ditulis guru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dapat digunakan sesuai dengan kegunaannya. Misalnya pada metode demonstrasi yang digunakan guru dalam memperjelas prosedur pembuatan gambar ilustrasi di depan kelas dan metode ceramah yang dapat digunakan dalam menjelaskan materi berkaitan dengan pembelajaran. Keempat metode tersebut juga dinilai sudah tepat jika digunakan sebagai metode dalam pembelajaran seni rupa di sekolah.

4.2.1.4 Media Pembelajaran

Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan, dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang digunakan dalam

pembelajaran menggambar ilustrasi kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong berupa media gambar kartun wayang punakawan. Dalam hal ini wayang punakawan digunakan sebagai objek utama dalam pembuatan karya ilustrasi.

Media gambar kartun wayang punakawan digunakan sebagai objek dalam pembuatan ide atau gagasan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi. Guru menyediakan beberapa contoh hasil karya berupa gambar dengan tokoh wayang punakawan sebagai objek berkarya yang kemudian dicetak dalam bentuk kertas A4 dengan ukuran gambar yang berbeda-beda, hal itu memungkinkan siswa lebih mudah dalam menemukan ide dalam pembuatan karya. Ragam bentuk karya gambar berupa wayang punakawan yang disediakan oleh guru cukup beragam. Ada beberapa contoh hasil karya dengan tokoh punakawan yang sedang berkelompok maupun individu, mulai dari contoh hasil karya manual dan digital.

Dalam penggunaan media gambar kartun wayang punakawan yang disediakan oleh guru, siswa diperbolehkan untuk mencontoh atau meniru karakter tokoh dalam karya yang sudah ada. Akan tetapi guru selalu menekankan kepada siswa agar senantiasa mencari ide berkarya sendiri, sehingga dalam proses berkarya siswa mampu mengasah ide gagasannya dan mampu memvisualkan ide tersebut menjadi sebuah karya ilustrasi. Berikut penjelasan contoh hasil gambar tokoh wayang punakawan yang digunakan guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

Media pertama berisi 3 gambar dan media kedua berisi 2 gambar kartun wayang punakawan yang lengkap yaitu Semar, Bagong, Petruk, dan Gareng. Media ketiga terdapat 4 objek gambar, terdapat 1 gambar tokoh wayang

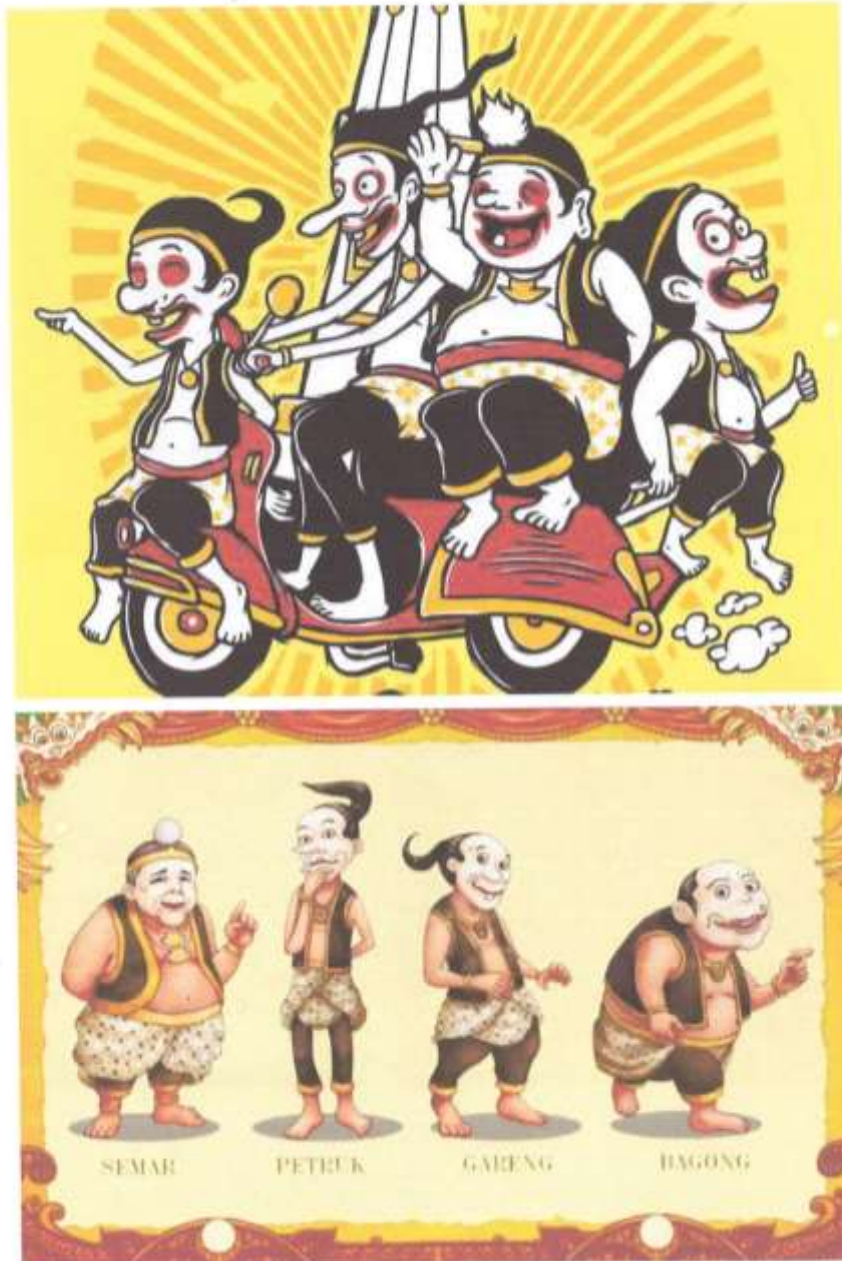
punakawan lengkap, 1 gambar tokoh bagong, 1 gambar tokoh Petruk, dan 1 gambar tokoh Gareng. Media keempat terdapat 4 contoh gambar berisi 1 gambar tokoh Semar, 1 gambar tokoh Petruk, 1 gambar tokoh Gatotkaca yang merupakan bonus, dan 1 gambar tokoh Bagong. Pada media kelima, terdapat 2 gambar tokoh Semar, dan 1 tokoh wayang punakawan lengkap. Terakhir pada media keenam terdapat 3 gambar yang berisi tokoh wayang punakawan lengkap. Adapun media yang digunakan guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi sebagai berikut.

Gambar Ilustrasi Punakawan Lengkap



Gambar 4.13 Media 1
(Sumber: Media Pembelajaran Guru)

Gambar Ilustrasi Punakawan Lengkap



Gambar 4.14 Media 2
(Sumber: Media Pembelajaran Guru)

Gambar Ilustrasi Punakawan Lengkap



Kartun Bagong dan Gareng



Gambar 4.15 Media 3
(Sumber: Media Pembelajaran Guru)

Gambar Kartun Semar dan Gatotkaca (Bonus)

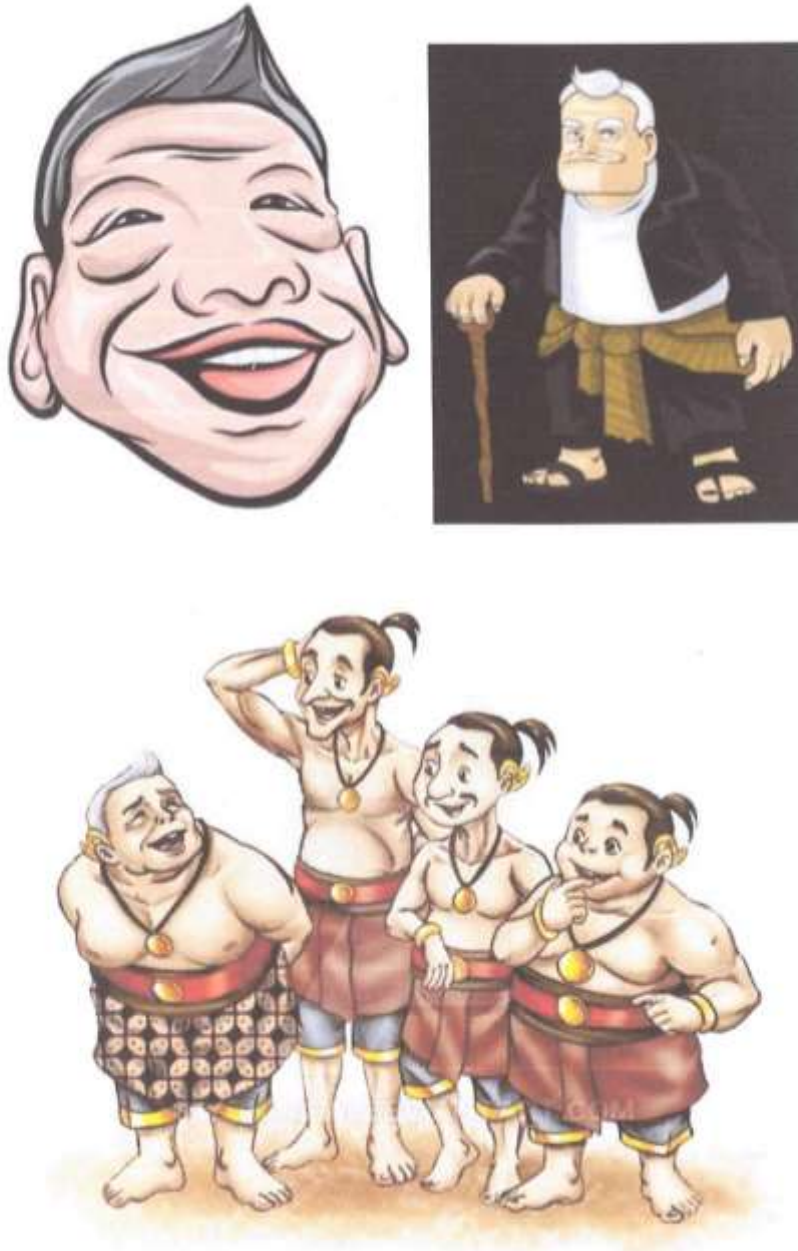


Gambar Ilustrasi Petruk Dan Bagong



Gambar 4.16 Media 4
(Sumber: Media Pembelajaran Guru)

Gambar Kartun Semar dan Wayang Punakawan Lengkap



Gambar 4.17 Media 5
(Sumber: Media Pembelajaran Guru)

Gambar Ilustrasi Punakawan Lengkap



Gambar 4.18 Media 6
(Sumber: Media Pembelajaran Guru)

Dalam penggunaan media gambar kartun wayang punakawan tersebut, guru membuat kelompok yang terdiri dari 4-6 siswa. Setelah terbentuk kelompok, setiap kelompok siswa akan diberikan 6 lembar hasil cetakan warna pada hvs berukuran A4 yang berisi contoh wayang punakawan sebagai objek berkarya.

Cetakan yang digunakan guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi telah terlampir. Dari ke-6 cetakan tersebut, terdapat 2-4 gambar pada setiap cetakannya. Guru memiliki keterbatasan dalam menyediakan media pembelajaran. Oleh karena itu, pembuatan kelompok siswa merupakan salah satu cara yang digunakan oleh guru dalam menangani kasus tersebut.

Contoh gambar kartun wayang punakawan yang dipilih guru cukup bervariasi dari segi bentuk, warna, dan cara pengungkapannya. Namun dalam penyajian gambar tersebut, guru tidak memberikan *cover* pada media yang digunakan atau hanya berupa lembaran kertas saja. Oleh sebab itu, contoh gambar yang disediakan guru hanya dapat digunakan sekali pakai dalam proses pembelajaran. Selain itu, guru juga tidak melampirkan sumber gambar pada media pembelajaran tersebut.

Media pembelajaran tokoh wayang punakawan yang dicetak itulah yang digunakan guru untuk memberikan gambaran mengenai hasil pengubahan objek dari bentuk wayang menjadi karya gambar. Sedangkan media yang dipakai dalam pembelajaran di kelas VIII D menggunakan *white board* sebagai sarana pendemonstrasian proses berkarya dikelas, juga digunakan untuk memperjelas materi yang disampaikan guru. Hal ini dilakukan agar penyampaian materi dan praktiknya menjadi lebih mudah dan jelas. Oleh karena itu media yang digunakan akan membantu siswa lebih tertarik dengan materi ajar yang diberikan.

4.2.1.5 Langkah-langkah pembelajaran

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang

punakawan di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali dilaksanakan dengan tiga kali pertemuan. Pada setiap pertemuan, terdiri atas tiga kegiatan yang meliputi, pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Adapun langkah-langkah kegiatan pembelajaran pada setiap pertemuan akan diuraikan sebagai berikut:

1. Pertemuan Pertama

Pada pertemuan pertama dalam kegiatan pendahuluan, guru membuka pembelajaran dengan memimpin doa dan melakukan presensi guna mengetahui kehadiran siswa. Kemudian guru melanjutkan menyampaikan alur pembelajaran yang akan dilaksanakan pada hari tersebut dan dilanjutkan dengan penyampaian tujuan pembelajaran. Kegiatan pendahuluan pada pertemuan pertama dilakukan selama 10 menit.

Setelah kegiatan pendahuluan selesai, kegiatan selanjutnya yaitu kegiatan inti. Pada kegiatan inti, dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang disusun oleh guru bahwa kegiatan ini dilakukan kurang lebih 100 menit. Dalam kegiatan inti, siswa mengamati guru dalam menjelaskan materi dan melakukan studi pustaka. Selain itu, siswa juga melakukan kegiatan seperti menanyakan hal-hal yang kurang jelas, mencoba menuliskan hasil pengamatan, menalar dengan membuat simpulan tentang pengamatan yang dilakukan, dan menyajikannya dalam sebuah presentasi.

Kegiatan terakhir dalam pertemuan pertama yaitu penutup. Kegiatan penutup pada pertemuan pertaman ini dilakukan dengan waktu 10 menit. Adapun kagiatannya yaitu guru dan siswa menyimpulkan materi pembelajaran, siswa

mencatat tugas yang diberikan, mencatat informasi tentang pertemuan berikutnya, dan guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

2. Pertemuan Kedua

Pada pertemuan kedua diawali dengan guru memimpin doa dan melakukan presensi. Kemudian setelah kegiatan tersebut, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilakukan pada pertemuan kedua. Kegiatan selanjutnya yaitu mengulas materi pada pertemuan lalu berupa materi tentang menggambar ilustrasi untuk mengecek pemahaman siswa mengenai materi yang telah dipelajari sebelumnya. Kegiatan terakhir pada pendahuluan yaitu guru menagih alat dan bahan pada siswa yang telah ditugaskan pada minggu lalu. Dalam pendahuluan ini, guru menuliskan kegiatan pada RPP dapat dicapai dengan waktu kurang lebih 10 menit.

Pada kegiatan inti kurang lebih dilakukan selama 100 menit yang diawali dengan kegiatan siswa mengamati guru dalam menjelaskan materi gambar dan menanyakan hal yang kurang jelas. Setelah melakukan kegiatan tersebut, kemudian siswa akan dipimpin oleh guru untuk membuat sket gambar ilustrasi yang sesuai dengan tema. Dalam penyajian membuat sket gambar, siswa membawa alat dan bahan sesuai arahan yang diberikan oleh guru pada pertemuan yang lalu.

Pertemuan kedua ditutup dengan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang dilakukan, yakni berkaitan dengan proses berkarya ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan. Tahapan selanjutnya yaitu peserta didik mencatat informasi yang diberikan oleh guru terkait kegiatan pembelajaran

selanjutnya yaitu melanjutkan tugas dan kemudian guru menutup pelajaran dengan doa dan salam. Kegiatan ini direncanakan selesai dalam waktu 10 menit.

3. Pertemuan Ketiga

Tahapan terakhir dalam langkah-langkah pembelajaran yang ditulis oleh guru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran yaitu pertemuan ketiga. Pada pendahuluannya, guru memimpin doa dan melakukan presensi. Dilanjutkan dengan penyampaian alur pembelajaran, menyinggung praktik pertama pada pertemuan yang lalu, dan mengajak siswa melanjutkan tugas praktik. Kegiatan pendahuluan direncanakan selesai dalam 10 menit.

Kemudian dilanjutkan dengan kegiatan inti yang dapat dilakukan dalam waktu 100 menit dengan kegiatan meliputi, siswa mengamati guru dalam menjelaskan dan menanyakan hal yang kurang jelas. Setelah itu, siswa akan berkegiatan dengan melanjutkan tugas menggambar ilustrasi sesuai dengan cara yang benar. Ketika siswa sudah menyelesaikan karyanya, mereka akan menampilkan hasil karya menggambar ilustrasi di depan kelas.

Pada langkah terakhir dalam pertemuan ketiga yaitu dengan menyimpulkan hasil pembelajaran yang dilakukan oleh guru dan siswa. Kemudian guru dan siswa melanjutkan dengan mengevaluasi hasil karya dengan cara menyimpulkan kelebihan dan kekurangan gambar yang telah dibuat. Setelah evaluasi selesai, peserta didik mencatat informasi tentang kegiatan selanjutnya dan guru menutup doa'a beserta salam. Kegiatan penutup direncanakan selesai dalam waktu 10 menit.

Pada langkah-langkah yang telah dibuat oleh guru dalam RPP dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan dibagi menjadi tiga kali pertemuan, yang mana pada setiap pertemuan terbagi menjadi 3 kegiatan meliputi pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup. Setiap langkah pendahuluan dari pertemuan pertama hingga ketiga, guru merencanakannya dapat selesai dalam waktu kurang lebih 10 menit. Kemudian pada tahapan kegiatan inti, seluruhnya terbagi dalam waktu 100 menit. Terakhir dalam penutup pembelajaran, pada setiap pertemuan guru merencanakan selesai dalam waktu 10 menit.

Setiap pertemuan, kegiatan yang direncanakan oleh guru hampir sama. Misalnya pada pendahuluan guru selalu memimpin do'a, presensi dan menjelaskan alur pembelajaran. Dalam kegiatan inti siswa memperhatikan dan menanyakan hal yang kurang jelas dalam pengamatannya. Kemudian pada penutup, guru dan siswa menyimpulkan hasil pembelajaran dan menutup pelajaran dengan do'a serta salam. Namun terdapat perbedaan pada setiap pertemuan, misalnya pada pertemuan pertama lebih ditekankan materi dan pertemuan kedua ketiga siswa membuat karya ilustrasi.

Menurut wawancara yang telah dilakukan, pembelajaran seni budaya pada kelas VII, VIII, IX setiap minggunya mendapatkan waktu dua jam pelajaran atau 2 x 40 menit. Namun pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat oleh guru, dalam pembelajarannya tertulis 120 menit atau 2 jam penuh. Oleh sebab itu, dalam penulisan perencanaan guru tidak sesuai dengan pelaksanaan di kelas.

4.2.1.6 Penilaian

Dalam penilaian menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan di SMP Darul Fikr Andong, guru telah menyiapkan tiga jenis penilaian yang sudah dilampirkan pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). Jenis penilaian yang telah disiapkan oleh guru diuraikan sebagai berikut.

1. Penilaian Sikap Spiritual dan Sosial

Pada penilaian sikap spiritual dan sosial, guru telah membuat delapan indikator pengamatan yang terdiri dari (1) menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianut, (2) jujur, (3), disiplin, (4) tanggung jawab, (5) toleransi, (6) gotong royong, (7) santun, dan (8) percaya diri. Teknik yang digunakan dalam penilaian ini yaitu dengan cara observasi. Sedangkan bentuk instrumen yang digunakan adalah lembar observasi.

2. Penilaian Pengetahuan

Pada penilaian ini, guru telah menyediakan soal tes yang terdiri dari dua soal. Yang pertama yaitu siswa diminta untuk menjelaskan langkah-langkah menggambar ilustrasi. Kedua, siswa diminta menjelaskan apa yang dimaksud gambar ilustrasi. Masing-masing soal telah diberikan butir instrumen berjumlah 1. Teknik yang digunakan dalam penilaian ini yaitu dengan teknik subjektif, sedangkan bentuk instrumen yang digunakan adalah lembar uraian.

3. Keterampilan

Penilaian keterampilan dengan menggunakan media gambar kartun wayang punakawan, guru meminta siswa agar membuat gambar ilustrasi sesuai dengan cerita. Teknik yang digunakan yaitu dengan cara observasi. Sedangkan

bentuk instrumennya menggunakan lembar observasi. Pada penilaiannya, guru telah membuat indikator-indikator yang paling dasar dalam membuat gambar ilustrasi. Indikator tersebut meliputi persiapan alat dan bahan, ide gagasan, kesungguhan, teknik, dan penyajian.

Dapat disimpulkan bahwa guru telah menyiapkan aspek-aspek penilaian yang nantinya akan digunakan sebagai acuan siswa untuk memperoleh nilai. Guru memilih aspek tersebut karena memilih indikator yang paling mendasar dan umum dalam penilaian menggambar ilustrasi. Adapun bentuk formulir (lembar isian) yang digunakan guru dalam menilai siswa pada pembelajaran telah terlampir.

4.2.2 Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran Proses kegiatan belajar mengajar dilakukan selama tiga kali pertemuan yakni pada hari senin tanggal 16, 23, dan 30 September 2019. Setiap pertemuan dengan alokasi waktu, yakni dimulai pukul 10.40 sampai pukul 12.00 WIB atau dengan kata lain selama dua jam pelajaran. Berikut adalah hasil pengamatan terhadap aktivitas guru dan siswa selama proses pembelajaran ilustrasi berlangsung.

4.2.2.1 Pertemuan pertama

Pada pertemuan pertama berdasarkan pengamatan, setelah bel tanda mengajar berbunyi guru langsung menuju ke ruang kelas VIII D. Sesampainya di ruang kelas guru melakukan pengkondisian kelas dengan cara berdiri sejenak di depan kelas untuk memastikan semua siswa sudah masuk ke kelas. Selanjutnya semua siswa masuk ke kelas dan guru mengatur seluruh siswa untuk duduk

dengan rapi serta bersiap memulai pelajaran dan memulai pelajaran dengan berdoa.

Pada kegiatan awal pelajaran, guru mengawalinya dengan mengucapkan salam, dan presensi siswa. Setelah semua selesai guru mengawali pelajaran dengan melakukan apersepsi selama kurang lebih 5 menit.



Gambar 4.18 Aktivitas Guru Saat Kegiatan Awal Pelajaran
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Kegiatan pendahuluan dilakukan oleh Bapak Bayun Tuhardi selaku guru seni rupa dengan cara memberikan pertanyaan kepada siswa mengenai pengertian ilustrasi dan jenis-jenisnya untuk menarik perhatian siswa. Dengan pertanyaan yang berkaitan dengan materi ajar, siswa dengan singkat menjawab mengenai pengertian menggambar ilustrasi dan jenisnya.

Berdasarkan pertanyaan yang dikemukakan oleh guru kepada semua siswa kelas VIII D, diketahui bahwa dalam kegiatan pendahuluan, guru berusaha menarik perhatian siswa dan membuat siswa menjadi antusias dalam pembelajaran ilustrasi. Guru juga memberikan dorongan dan motivasi siswa agar dapat menggambar ilustrasi dengan baik, dari awal pembuatan hingga tahap akhir. Guru juga memberikan demonstrasi mengenai langkah-langkah membuat gambar

ilustrasi. Hal ini ditujukan agar siswa dapat termotivasi dan mengerti benar prosedur menggambar ilustrasi.



Gambar 4.19 Aktivitas Guru Saat Kegiatan Awal Pelajaran
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Setelah melalui kegiatan awal pembelajaran, guru melanjutkan pembelajaran dengan menyampaikan pokok bahasan atau masuk pada materi inti pertemuan pertama. Pada kegiatan inti pelajaran, guru mengawalinya dengan menginformasikan tujuan pembelajaran dan mengintruksikan kepada semua siswa untuk memperhatikan pelajaran dan mencatat hal-hal yang dianggap penting. Materi dasar yang diberikan meliputi pengenalan pengertian ilustrasi, jenis karya ilustrasi, prosedur dan teknik untuk membuat karya, dan media yang diperlukan ketika praktik pada pertemuan yang akan datang. Kemudian guru menjelaskan apa yang harus diketahui oleh siswa, seperti contoh karya ilustrasi yang baik. Selain itu, guru juga menyediakan contoh hasil wayang yang di implementasikan menjadi karya ilustrasi, hal tersebut berguna untuk memberikan pandangan secara garis besar karya yang akan dibuat nanti.



Gambar 4.20 Aktivitas Guru Saat Menjelaskan Materi
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Dalam menjelaskan materi pelajaran, suara guru bisa tertangkap cukup jelas sampai kebelakang, sehingga semua siswa dapat mendengarnya. Ketika guru memberikan pertanyaan kepada siswa, yakni pertanyaan mengenai pengertian gambar ilustrasi, terdapat beberapa siswa yang merespon pertanyaan dan menjawabnya dengan benar. Adapun hal lain saat guru meminta salah satu siswa untuk menanggapi pertanyaan, tidak ada satu pun siswa yang menanggapi sehingga suasana kelas menjadi pasif dan terkesan dikuasai oleh guru. Penjelasan materi dilakukan guru dengan menuliskan semua sub materi di papan tulis, kemudian menjelaskannya satu persatu.



Gambar 4.21 Kegiatan Guru Menjelaskan Media Gambar Kartun Wayang
Punakawan
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Guru menjelaskan media gambar kartun wayang punakawan dengan cara berdiri di depan kelas. Media pembelajaran yang digunakan dalam menjelaskan materi pembelajaran berupa lembaran gambar kartun yang dicetak pada kertas HVS. Hasil cetakan tersebut hanya berukuran A4, sehingga tidak memenuhi syarat atau kurang besar jika media yang disediakan di tempel pada *white board*.

Sebelum menjelaskan media pembelajaran, guru juga memberikan media yang sama kepada siswa dengan tujuan agar siswa memperhatikan dan lebih tahu secara detil bagaimana contoh hasil pengimplementasian wayang punakawan menjadi gambar ilustrasi. Dikarenakan keterbatasan jumlah media yang digunakan oleh guru, maka media tersebut disimak oleh siswa secara bergantian dengan cara memutar media gambar kartun punakawan dari siswa satu kepada siswa lainnya sambil guru menjelaskan.

Ketika guru menjelaskan media gambar kartun wayang punakawan, siswa diminta guru untuk mendengarkan sekaligus mengamati hasil cetak yang telah diberikan. Metode tersebut dilakukan guru untuk mengatasi keterbatasan jumlah media, selain itu juga karena keterbatasan fasilitas sekolah dalam menyediakan LCD proyektor. Media yang digunakan guru dalam pembelajaran, tidak dikemas dengan baik. Misalnya pada halaman depan tidak diberi *cover* dan pada bagian belakang tidak diberi penutup (sampul). Oleh sebab itu, media yang digunakan tersebut mudah kotor dan rusak. Bahkan bisa saja media gambar kartun tersebut hanya dapat digunakan sekali pakai karena sudah lusuh ketika dalam penggunaan pertama.

Selain menjelaskan media gambar kartun dan materi pembelajaran menggambar ilustrasi, guru juga menjelaskan kepada siswa bahwa mencari ide gagasan dalam menggambar ilustrasi itu bisa dari mana saja. Ide dari mana saja memiliki maksud bahwa banyak sekali bentuk atau objek disekitar siswa yang dapat digunakan sebagai ide gagasan dalam membuat karya. Misalnya wayang punakawan yang dapat digunakan sebagai ide gagasan dalam menggambar ilustrasi. Setelah menjelaskan ide gagasan, guru menjelaskan tentang ciri-ciri wayang punakawan dengan tujuan supaya siswa mengetahui karakteristik pada setiap tokohnya.

Kemudian guru melanjutkan kegiatan inti dengan melakukan kegiatan demonstrasi menggambar ilustrasi (mengembangkan karya ilustrasi dengan gambar kartun wayang punakawan sebagai media). Saat penjelasan materi, guru juga memberikan instruksi kepada seluruh siswa untuk memperhatikan contoh yang diberikan guru pada papan tulis. Terlebih dahulu Guru mengawali demonstrasi dengan menentukan tema dalam menggambar ilustrasi yang akan dilakukan oleh siswa. Tema yang ditentukan guru adalah wayang punakawan itu sendiri. Setelah tema ditentukan, guru segera membuat sket awal bentuk objek. Objek tersebut merupakan salah satu tokoh wayang punakawan. Selain itu, guru juga menjelaskan bahwa dalam menggambar tokoh ,karakteristik objek gambar harus dapat dikenali. Jadi struktur tubuh atau bagian wajah tokoh jika di implementasikan dalam karya ilustrasi harus dapat dikenal oleh orang lain.

Dalam menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam menggambar ilustrasi, guru mempraktikan satu persatu bagaimana tahapan dalam menggambar

dengan menggunakan gambar kartun wayang punakawan sebagai media, yakni dari tahap pemilihan karakter tokoh, pembuatan sket, pemilihan alat dan bahan, hingga tahapan *finishing*. Sebelum proses praktik berlangsung, guru memberikan beberapa pertanyaan kepada siswa mengenai teknik dalam membuat karya ilustrasi. Hal ini ditujukan guru kepada siswa agar guru mengetahui sejauh mana pemahaman siswa terhadap teknik-teknik menggambar.

Setelah semua materi dijelaskan, guru menunjukkan cara menggambar dengan teknik linear di papan tulis. Teknik tersebut merupakan teknik menggambar yang hanya menggunakan garis-garis (*line*) saja untuk memvisualkan karya gambar. Namun, guru juga memberikan kebebasan kepada siswa terhadap teknik menggambar ilustrasi. Siswa diperbolehkan menggunakan teknik linear, *pointilist*, arsir maupun yang lainnya, juga mempersilahkan siswa menggunakan pensil warna atau krayon bila diperlukan.



Gambar 4.22 Demonstrasi Guru Membuat Sket
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Pada kegiatan akhir pelajaran guru menjelaskan simpulan materi kepada siswa, kemudian memberikan pertanyaan lagi kepada siswa mengenai materi yang belum dimengerti dan belum jelas mengenai keseluruhan materi yang telah

dijelaskan. Setelah simpulan disampaikan, guru memberikan tugas kepada siswa untuk membawa perlengkapan berupa alat dan bahan untuk mengimplementasikan wayang punakawan menjadi karya gambar ilustrasi. Alat yang digunakan berupa pensil, bolpoin atau alat gambar lainnya dan membawa bahan yaitu kertas gambar minimal A4 pada pertemuan selanjutnya.

Menurut analisis yang telah dilakukan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP Darul Fikr Andong, guru membelajarkan seni budaya dengan cara konvensional. Pembelajaran konvensional adalah metode pembelajaran tradisional atau disebut juga dengan metode ceramah (Djamarah, 1996). Dalam hal ini, pada pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi guru hanya melakukan kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan penutup dengan cara menyampaikan materi pelajaran secara verbal (secara lisan). Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat tidak sesuai dengan pembelajaran di sekolah, hal tersebut dapat dilihat dari pembelajaran yang tidak mengikuti langkah 5M (mengamati, menanya, menalar, mencoba, dan menyaji).

Dalam pengamatan yang telah dilakukan, guru tidak melakukan langkah-langkah pembelajaran seperti yang ditulis dalam perencanaan. Hal tersebut dapat dilihat ketika dalam proses menanya, guru tidak dapat memantik siswa untuk bertanya mengenai materi ajar. Selain itu guru juga tidak melakukan langkah menyaji dalam langkah pembelajarannya, siswa tidak dipersilahkan untuk mempresentasikan hasil pengamatan yang dilakukan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat perencanaan yang dibuat tidak sesuai dengan pelaksanaan

pembelajaran atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dibuat hanya sebagai formalitas saja.

4.2.2.2 Pertemuan kedua

Pada pertemuan kedua setelah bel tanda mengajar berbunyi guru segera menuju ruang kelas VIII D. Guru senantiasa melakukan pengkondisian kelas dengan cara mengatur siswa untuk duduk dengan rapi. Setelah pengkondisian kelas selesai, guru melanjutkan dengan presensi, sehingga dapat diketahui siswa yang masuk dan tidak masuk sekolah. Pada kegiatan awal pelajaran pada pertemuan kedua ini, seperti biasanya guru mengawalinya dengan menyinggung pembelajaran hari lalu. Setelah itu guru memberikan sedikit rangsangan terkait pembelajaran pada pertemuan kedua, seperti halnya memberitahukan hal-hal yang harus diperhatikan dalam menggambar ilustrasi.

Dapat diketahui bahwa kegiatan awal yang dilakukan oleh guru pada pertemuan kedua adalah memberikan kesempatan kepada semua siswa untuk menanyakan materi minggu lalu. Adapun ketika guru mempersilahkan siswa untuk bertanya tidak ada siswa pun yang bertanya, sehingga guru merasa semua siswa kelas VIII D sudah cukup siap untuk menggambar ilustrasi dengan gambar kartun wayang punakawan sebagai medianya.

Kegiatan inti dalam pertemuan kedua, guru mengawalinya dengan menunjukkan kembali beberapa contoh karya ilustrasi dengan berbagai jenisnya, yang mana karya tersebut sudah ditunjukkan pada pertemuan sebelumnya. Hal ini diharapkan dapat dijadikan inspirasi untuk siswa dalam membuat gambar ilustrasi. Ketika seluruh materi sudah dipahami siswa, kegiatan selanjutnya guru

mengintruksikan kepada seluruh siswa untuk menyiapkan perlengkapan berupa alat dan bahan (media berkarya).

1. Alat

Alat-alat yang digunakan dalam menggambar ilustrasi dengan tema wayang punakawan di kelas VIII D secara umum adalah pensil, penghapus, dan peraut saja. Namun pada alat khusus atau alat penunjang lainnya tidak ditetapkan oleh guru, melainkan siswa dibebaskan membawa alatnya masing-masing. Karena alat penunjang tersebut disesuaikan dengan teknik yang akan digunakan oleh siswa, seperti halnya ballpoin, spidol dan pensil warna.

2. Bahan

Bahan yang digunakan siswa dalam membuat gambar ilustrasi dalam pembelajaran praktik adalah kertas atau buku gambar berukuran A4 yang dibawa mandiri oleh siswa.

3. Teknik

Teknik yang digunakan pada pembelajaran menggambar ilustrasi ini tidak ditetapkan oleh guru. Siswa dibebaskan memilih beberapa teknik dalam pengungkapannya, seperti halnya teknik arsir, tekmiik linear, dan teknik lainnya. Dengan pemilihan teknik ini dapat disesuaikan dengan alat yang dimiliki oleh siswa. Contohnya jika siswa hendak menggunakan teknik arsir, siswa diperbolehkan menggunakan ballpoin, pensil, dan pensil warna. Jika hendak menggunakan teknik linear (*line-art*), siswa bisa menggunakan ballpoin maupun spidol

Sebelum tahap sket dimulai, guru membuat kelompok yang terdiri dari 4-6 orang. Hal itu dimaksudkan agar guru lebih mudah menjelaskan cara-cara menggambar yang baik disetiap kelompoknya. Pada tahapan mencari ide gagasan, guru menyediakan beberapa opsi atau pilihan berupa hasil contoh gambar ilustrasi wayang yang sudah ada. Selain itu, keterbatasan contoh karya tersebut juga menjadi alasan kenapa dibuatnya kelompok. Selama kegiatan inti (berkarya) berlangsung guru senantiasa memberikan pengarahan dan bimbingan kepada semua siswa dan menerima pertanyaan bagi siswa yang belum jelas dalam berkarya (proses). Guru juga memberikan penguatan bagi siswa yang terlihat aktif dan antusias dalam berkarya ilustrasi, sehingga diharapkan siswa yang lain dapat termotivasi untuk ikut aktif dalam mengikuti pembelajaran.



Gambar 4.23 Kegiatan Siswa Membuat Sket
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Pada kegiatan inti ini dimulai dengan siswa membuat sket sesuai dengan tema yang guru berikan yaitu wayang punakawan. Sket dimulai dari gambaran besarnya terlebih dahulu, kemudian masuk dalam tahapan sket bagian-bagian kecil. Pada kegiatan praktik ini nampak beberapa siswa yang mengalami kesulitan dalam membuat sket, hal ini dapat diketahui dari aktivitas siswa berupa mencorat-

coret kertas dengan pensil, diam sejenak di bangku, dan menengok ke kanan dan kekiri untuk melihat karya siswa lain. Selain itu juga masih terdapat di antara siswa yang bergurau sendiri, sehingga suasana kelas sedikit terganggu, walaupun demikian siswa nampak masih dapat mengikuti pelajaran dengan baik.

Dalam pembuatan sket ini, guru juga senantiasa memberikan pengarahan dan bimbingan kepada siswa, hal ini ditujukan agar siswa tidak mengalami kesulitan dalam langkah awal pembuatan karya ilustrasi tersebut. Setelah sket sudah selesai, langkah selanjutnya adalah memberikan detail sket atau bagian-bagian kecil lainnya. Hal itu bertujuan agar siswa tidak kebingungan jika nanti masuk tahap pewarnaan atau *finishing*.

Pada kegiatan pendetailan sket, banyak siswa yang masih ragu dengan sketnya masing-masing. Oleh karena itu, guru mata pelajaran tidak jarang membantu siswa agar mereka tidak ragu dengan prosesnya. Dalam kegiatan ini ada siswa yang melakukan proses dengan cepat dan ada juga siswa yang proses pengerjaannya lambat. Bagi siswa yang dapat menyelesaikan sket dan pendetailan dengan cepat, bisa melakukan tahapan pewarnaan atau pengarsiran. Namun ada juga siswa yang menggunakan bolpoin sebagai alat membuat linear.



Gambar 4.24 Kegiatan Siswa Membuat Sket dan Detail
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)



Gambar 4.25 Kegiatan Siswa Membuat Detail pada Sket
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Pada kegiatan akhir, guru mengintruksikan kepada semua siswa untuk mengakhiri kegiatan berkarya ilustrasi dan melanjutkan kegiatan berkarya dirumah. Pada pertemuan kedua, hasil yang diperoleh belum terlalu maksimal, karena banyak siswa yang masih ragu dan kebingungan membuat karya.

Sebelum kegiatan berakhir guru mengecek hasil karya siswa, sehingga guru dapat mengetahui sejauh mana karya siswa. Setelah guru mengecek, guru meminta semua siswa untuk membereskan semua perlengkapan yang telah dipakai, kemudian membersihkan kelas bersama-sama. Setelah semua selesai dikerjakan, guru memerintahkan semua siswa untuk duduk dengan tenang dan mengumumkan bahwa agar semua siswa membawa hasil karya yang telah dilanjutkan dirumah dan membawa lagi perlengkapan berkarya pada pertemuan selanjutnya.



Gambar 4.26 Kegiatan Pendetailan Sket oleh Siswa
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Dalam analisis yang telah dilakukan, seperti pada pertemuan pertama bahwa guru tidak dapat memantik siswa untuk bertanya dalam setiap langkah pelaksanaan pembelajaran. Namun dalam pelaksanaannya, malah terlihat guru yang bertanya kepada siswa terkait kesulitan dalam berkarya. Banyak diantara siswa yang kesulitan dalam berkarya, namun enggan bertanya kepada guru. Selain itu, guru juga tidak meneliti siswa ketika harus mencatat informasi tentang kegiatan selanjutnya seperti langkah pembelajaran yang ditulis dalam Perencanaan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP).

4.2.2.3 Pertemuan ketiga

Pada kegiatan awal pembelajaran ketiga, seperti biasanya guru memberi salam dan mengecek kehadiran siswa. Setelah pembukaan pembelajaran dimulai, guru mengawali pertemuan dengan menginstruksikan siswa untuk mengeluarkan semua tugas yang telah di tugaskan pada pertemuan sebelumnya. Ketika guru menginstruksikan mengeluarkan semua tugas, beberapa siswa menjadi gaduh karena sibuk mengeluarkan tugas dan beberapa perlengkapan yang ditugaskan.

Seperti perjanjian sebelumnya, bahwa hari ini merupakan praktik terakhir menggambar ilustrasi.

Pada kegiatan awal ini guru segera mengecek tugas para siswa. Kemudian guru segera menginstruksikan untuk melanjutkan membuat gambar ilustrasi. Beberapa siswa ada yang sudah pada tahapan *finishing*, namun ada juga siswa yang masih dalam tahap pendetailan sket. Ada juga siswa yang mengerjakan karya gambarnya baru selesai setengahnya saja, kemudian mau melanjutkan mengerjakan di sekolah.

Selama kegiatan inti pelajaran berlangsung, guru senantiasa berkeliling untuk mengamati kegiatan setiap siswa dan memberikan pengarahan terhadap siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu guru juga senantiasa menegur setiap siswa yang tidak mengerjakan tugas serta membuka pertanyaan bagi setiap siswa yang mengalami kesulitan. Berikut adalah dokumentasi foto saat guru membimbing siswa. Selain itu, guru juga selalu memberi masukan kepada siswa mengenai karya yang telah di buat. Guru berjalan berkeliling kelas guna mengecek karya siswa dan selalu menanyakan kesulitan yang dihadapi siswa dalam membuat gambar ilustrasi. Hal ini di tujukan oleh guru supaya siswa tidak mengalami kesulitan dalam berkarya. Terkadang guru juga mengambil alih alat siswa untuk mempresentasikan tahapan akhir (*finishing*) kepada siswa, hal ini berguna agar siswa tau secara langsung tahapan finishing di kertas kerja.



Gambar 4.27 Guru Berkeliling
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Nampak beberapa siswa yang berusaha bekerjasama dalam mengerjakan tugas ini, masih dijumpai siswa yang membantu menggambar teman yang lain karena terlalu sulit menentukan gerak tangan dan kaki. Selain mengerjakan dengan serius, siswa juga memiliki aktifitas yang lain misalnya bergurau dan bercanda sendiri. Selain itu terdapat juga siswa yang meminjam perlengkapan dari siswa lain sehingga suasana kelas menjadi cukup ramai. Ada pula siswa yang berdiri dan berjalan-jalan di kelas untuk melihat hasil temannya.



Gambar 4.28 Aktivitas Siswa Saat Kegiatan *Finishing*
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)



Gambar 4.29 Kegiatan Inti Pembelajaran (*finishing*)
(Sumber: Foto Hasil Rekaman Peneliti)

Kegiatan berkarya dalam pembelajaran ditutup dengan merapikan hasil karya, nampak seluruh siswa merapikan atau mengerjakan tahap akhir karya yang telah dibuat. Kemudian guru menginstruksikan siswa agar merapikan semua pekerjaan dan duduk dengan rapi. Setelah itu, guru meminta perwakilan siswa mengumpulkan hasil karya siswa yang lain. Setelah terkumpul semua, guru mengambil beberapa contoh hasil dari siswa untuk di evaluasi sejenak sebelum pembelajaran diselesaikan. Evaluasi ini bertujuan agar siswa mengetahui bagaimana cara memperoleh gambar ilustrasi yang baik dan siswa mengetahui kekurangan masing-masing siswa.

Kemudian guru mengambil beberapa contoh karya siswa untuk dievaluasi. Setelah memilih-milih karya, kemudian guru memberikan arahan mengenai kekurangan dan kelebihan karya siswa tersebut. Ketika seluruh pilihan karya sudah terevaluasi, guru menanyakan kembali kendala yang dihadapi siswa ketika membuat karya ilustrasi tersebut. Kemudian beberapa anak menjawab bahwa mereka kesulitan dalam mencari ide, sehingga mereka mencontoh karya yang

sudah ada. Ada juga yang berpendapat bahwa mereka kesulitan dalam tahapan mengarsir objek gambar. Setelah selesai mengevaluasi karya siswa, guru menginstruksikan siswa agar mengumpulkan semua karya di meja kemudian merapikan tempat duduk yang dibuat berkelompok.

Pada pertemuan ketiga, guru telah melakukan kegiatan pendahuluan berupa memimpin doa dan melakukan presensi. Selain itu, guru juga menanyakan praktik yang telah dilakukan minggu lalu, menjelaskan alur pembelajaran, dan mengajak siswa untuk melanjutkan tugas. Dalam hal ini guru meminta siswa untuk menyelesaikan gambar ilustrasi. Tujuan dalam pertemuan ketiga yaitu agar siswa dapat menggunakan teknik menggambar ilustrasi dengan baik, dapat menyesuaikan unsur dan prinsip menggambar, serta dapat menjelaskan kekurangan dan kelebihan karya yang telah dibuat.

Terdapat langkah lain yang tidak sesuai dengan perencanaan yang ditulis oleh guru, misalnya pada proses penyajian yang mana siswa tidak menampilkan hasil karyanya di depan kelas. Namun guru yang menampilkan beberapa hasil karya siswa untuk dievaluasi. Selain itu juga dalam penutup pembelajaran pada pertemuan pertama hingga ketiga, guru tidak memperhatikan siswa untuk mencatat tentang informasi pada pembelajaran selanjutnya.

Hasil analisis menunjukkan bahwa dalam pertemuan pertama hingga ketiga, guru tidak dapat memantik siswa untuk bertanya mengenai pelaksanaan pembelajaran. Sehingga guru lebih dominan dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan. Selain itu, guru juga tidak memberikan ruang kepada siswa untuk mempresentasikan

hasil pembelajaran yang dilakukan. Oleh sebab itu, langkah-langkah yang ditulis guru dalam perencanaan tidak dilakukan dengan semesetinya.

4.2.3 Penilaian Pembelajaran

Berdasarkan hasil karya siswa kelas VIII D dengan menggunakan gambar kartun wayang punakawan sebagai media menggambar, dihasilkan karya ilustrasi dengan jenis gambar ilustrasi yang berbeda-beda. Dalam karya tersebut, sebagian besar karya yang telah dibuat oleh siswa cukup bagus dan menghasilkan karya yang memuaskan. Namun tidak dapat dihindarkan jika masih ditemui siswa yang masih meniru gambar ilustrasi yang disediakan oleh guru, sehingga hasil karya siswa tersebut tidak banyak memiliki ide kreatifnya.

Pada penilaian yang ditulis oleh guru dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), guru telah membuat tiga penilaian diantaranya (1) penilaian sikap spiritual dan sosial, (2) penilaian pengetahuan, dan (3) penilaian keterampilan. Adapun spesifikasi pada tiap-tiap penilaian telah terlampir. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan di SMP Darul Fikr Andong, guru hanya menilai karya siswa berupa penilaian keterampilan saja. Dalam hasil wawancara yang telah dilakukan, pada penilaian sikap spiritual dan sosial, serta penilaian pengetahuan yang dibuat merupakan formalitas saja, karena pada dasarnya pembelajaran di sekolah dengan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) akan berbeda.

Penilaian karya ilustrasi yang telah dibuat siswa, diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan oleh guru dengan mengacu pada aspek-aspek yang telah ditentukan oleh guru. Aspek-aspek yang dinilai oleh guru meliputi aspek

persiapan alat dan bahan, ide gagasan, kesungguhan, teknik, dan kualitas produk. Penilaian karya ilustrasi dilakukan guru pada saat proses perencanaan, pelaksanaan, dan setelah pembelajaran menggambar. Penentuan kriteria pada aspek penilaian tersebut, dipilih oleh guru karena dianggap paling sederhana dalam menggambar ilustrasi. Pada setiap aspek penilaian, guru memberikan rentang nilai skor dari 1 sampai 20. Berdasarkan wawancara yang telah dilakukan, guru berpendapat bahwa pemberian skor tersebut dianggap sudah umum dilakukan.

Pada tahapan perencanaan, guru menilai siswa ketika mempersiapkan alat dan bahan menggambar ilustrasi. Sebelum proses menggambar dimulai, siswa akan diperiksa perlengkapannya dengan cara presensi yang kemudian siswa menunjuk tangan dan memperlihatkan alat yang mereka bawa. Pada pelaksanaannya, guru menilai siswa dari kesungguhan dalam membuat karya dan menilai dari ide berkaryanya. Penilaian dalam hal kesungguhan dapat dilihat dari ketepatan waktu siswa dalam mengumpulkan karya. Jika dalam penilaian ide berkaryanya, guru menilai dari kesesuaian ide gagasan karya siswa dengan hasil visualnya. Pada penilaian setelah pembelajaran dimaksudkan guru dapat menilai dari hasil karya siswa, penilaian tersebut merujuk pada kualitas produk dan kemampuan siswa dalam menguasai teknik yang digunakan. Kualitas produk karya akan dinilai oleh guru dengan cara mempertimbangkan unsur dan prinsip yang dihadirkan pada gambar ilustrasi yang dibuat siswa. Pada penilaian tekniknya, guru dapat menilai dari kemampuan siswa dalam mengendalikan alat yang mereka gunakan.

Adapun hasil penilaian yang telah dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi, disajikan dalam tabel yang telah dilampirkan. Berdasarkan hasil penilaian dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII D, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut terdapat siswa yang masuk pada kategori sangat baik, baik, dan cukup. Hasil penilaian karya hasil pembelajaran pada kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong dalam menggambar ilustrasi mencapai total nilai 2104 dengan nilai rata-rata 80,8 dan dapat dikategorikan baik. Pada tabel tersebut 3 siswa atau 11,5% memperoleh nilai dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 90-100, 14 siswa atau 53,8% memperoleh nilai dalam kategori baik dengan rentang nilai 80-89, 9 siswa atau 34,6% memperoleh nilai dalam kategori cukup dengan rentang nilai 70-79.

Pada tahapan pembelajarannya, guru selalu melakukan pengondisian kelas terlebih dahulu selama kurang lebih lima sampai delapan menit dengan cara mengatur siswa untuk duduk dengan tenang dan rapi. Selanjutnya mengucapkan salam, berdoa, dan presensi siswa, sehingga dapat diketahui siswa yang sudah masuk kelas dan yang belum masuk ke kelas, serta akan tercipta suasana pembelajaran yang kondusif. Pada kegiatan inti pembelajaran, guru terlebih dahulu menginformasikan tujuan pembelajaran, selanjutnya memberikan apersepsi mengenai materi ilustrasi dengan menggunakan metode tanya jawab oleh guru dan siswa, kemudian setelah apersepsi selesai guru memberikan penjelasan materi lebih lanjut.

Ada beberapa siswa yang mengalami kebingungan dengan hasil karya ilustrasi bermedia gambar kartun wayang punakawan. Oleh karena itu, guru

menunjukkan hasil karya ilustrasi bermedia gambar kartun wayang punakawan yang telah dicetak dalam kertas A4. Setelah ditunjukkan karya ilustrasi tersebut, siswa menjadi lebih mengerti dan lebih tertarik untuk memperhatikan guru dalam menjelaskan materi.

Dalam proses menggambar ilustrasi bermedia gambar kartun wayang punakawan ini, siswa cenderung lebih lama dalam menemukan ide gagasan dan bagaimana cara pemvisualannya. Terlihat banyak siswa yang baru membuat awalan (sket) saja, padahal waktu sudah menunjukkan 40 menit lebih pada jam mata pelajaran. Pada awal kegiatan guru sudah memberikan penjelasan kepada siswa agar membuat karya yang baru atau tidak meniru contoh gambar yang diberikan dan tidak meniru hasil karya teman lainnya, namun siswa masih kesulitan untuk memvisualkan ide gagasannya menjadi karya ilustrasi. Pada tahapan ini sedikit siswa yang menggunakan imajinasinya untuk menggambarkan tokoh objeknya, banyak dijumpai siswa yang menggambar dengan mencontoh hasil yang diberikan oleh guru.


Selama proses menggambar ilustrasi dari tahap awal hingga akhir, guru senantiasa memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Hal tersebut bertujuan agar siswa mendapatkan kemudahan dalam berkarya ilustrasi dengan gambar kartun wayang punakawan sebagai media pembelajaran. Adapun hal lainnya yakni ada beberapa siswa yang memberanikan diri mengajukan pertanyaan kepada guru, kebanyakan hal yang ditanyakan mengenai cara menggunakan teknik arsir yang mudah.

4.3 Hasil Karya Gambar Ilustrasi dengan Media Gambar Kartun Wayang Punakawan pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong

4.3.1 Analisis Hasil Karya Gambar Ilustrasi

Dalam pembelajaran menggambar ilustrasi bermedia gambar kartun wayang punakawan, terdapat 26 karya yang terkumpul dari 26 siswa. Setelah kegiatan praktik berkarya dilakukan, peneliti mengumpulkan seluruh karya yang sudah dihasilkan oleh siswa dan melakukan kajian lebih lanjut mengenai hasil gambar ilustrasi dengan cara mendeskripsikan karya, menganalisis aspek ilustratif, dan analisis unsur prinsip yang terdapat pada karya siswa. Adapun hasil karya gambar ilustrasi bermedia gambar kartun wayang punakawan disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.3: Hasil Karya Gambar Ilustrasi Siswa Kelas VIII D

No	Identitas dan Karya	Keterangan Karya
1	Arum Kusuma Wardhani "Semar Lagi Santai" 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Pada gambar yang dibuat oleh Arum tersebut, ia menggambarkan tokoh Semar sedang berdiri dengan sedikit membungkuk, tangan bersedekap ke belakang dan badan menghadap kedepan. Objek Semar digambarkan tidak memakai baju dan alas kaki, hanya memakai celana pendek beserta ikat pinggangnya. Selain itu, tokoh Semar digambarkan sedang tersenyum lebar hingga terlihat gigi kelinci pada bagian atas, dengan rambut jambul, dan terdapat kerutan pada wajahnya. Ada beberapa objek tambahan pada gambar tersebut, terlihat ada 2 objek berupa tulisan di bagian atas kanan dan kiri. Objek tersebut bertulisan "Dewe Silir" dan "Santuy Serasa di Pantuy". Objek lainnya berupa 1 kursi yang terletak di belakang tokoh Semar, 1 meja disamping Semar yang di atasnya terdapat cangkir, gelas, dan botol minum, serta meja lainnya diletakan disamping kursi yang atasnya terdapat objek berupa televisi.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Bentuk objek berupa tokoh Semar dihadirkan sedang tersenyum lebar dengan mata yang sedikit tertutup. Jika dilihat dari hasil karyanya, siswa ingin menceritakan bahwa tokoh Semar sedang menikmati anugerahNya, dengan cara berdiri santai dan tersenyum lebar. Hal itu dapat dikaitkan dengan</p>

		<p>judul karya gambar dengan hasil visualnya yang keduanya saling berkaitan. Jika dilihat dari bentuk figurinya, siswa sudah mampu menghadirkan objek tokoh yang sesuai dengan ciri-ciri bentuk atau karakter aslinya. Dapat dilihat dari pemvisualan tokoh Semar yang memiliki hidung besar, mata yang sedikit sipit, telinga yang lebar, rambut berjambul bagian depan, postur tubuh yang lumayan gemuk dan tidak terlalu tinggi.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Jika dilihat dari hasil visualnya, siswa mampu membuat garis yang spontan dan jelas dengan menggunakan alat berupa pensil. Oleh karena itu, siswa menghadirkan karya ilustrasi tersebut tidak berwarna atau hanya menghadirkan hitam putih saja. Gelap terang pada gambar tersebut dapat diperoleh dari goresan pensil dengan penggunaan teknik berupa arsir dan dusel. Karya tersebut terlihat memiliki kesan kedalaman ruang, hal tersebut dapat dilihat dari penempatan objek Semar dengan objek-objek lainnya.</p> <p>Karya ilustrasi yang dibuat Arum memiliki latar belakang seperti sedang berada di ruang tengah rumah, hal tersebut dapat dilihat dari properti tambahan berupa meja, kursi, dan televisi. Namun pada garis latar belakang yang dibuat, siswa tidak terlalu mempertebal garisnya seperti garis pada tokoh Semar. Sehingga hal tersebut akan menjadikan tokoh Semar menjadi objek utama dalam gambar tersebut atau sering disebut dengan <i>point of interest</i>. Pada penerapan prinsip menggambar 2 dimensi, siswa mampu menerapkan prinsip proporsi, dominasi, dan prinsip keserasian. Hal itu dapat dilihat dari proporsi karikatur yang dibuat distorsi, tokoh Semar yang menjadi objek utama, dan keserasian objek Semar dengan objek lingkungan yang digambar siswa.</p>
2	<p>Chika Saraswati “Gareng Berangkat ke Mushola”</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Pada gambar tersebut Chika menghadirkan tokoh gareng sebagai objek utamanya, yang mana tokoh tersebut digambarkan hendak berangkat ke mushola. Tokoh Gareng dihadirkan sedemikian rupa membawa atribut berupa perlengkapan ibadah, terlihat ia membawa sajadah berukuran kecil di kedua tangannya dan diletakkannya di depan dada. Siswa juga menggambarkan Gareng memakai baju dan celana muslim (koko) serta menggunakan pecis yang digunakan di atas kepala. Chika menyajikan tokoh gareng berada ditengah jalan setapak dengan 2 tiang lampu yang tidak terlalu tinggi. Tiang lampu tersebut dibuat kecil dan terdapat pagar yang saling menyambung dibagian kanan kiri objek tiangnya. Selain itu juga terdapat 3 rumput kecil yang disebar pada gambar tersebut.</p> <p>Analisis Ilustratif</p>

		<p>Hasil gambar tersebut sudah memiliki kesesuaian judul dengan objek yang dihasilkan, akan tetapi masih dalam arti yang sempit. Hal tersebut dimaksudkan adalah hasil gambar ilustrasi tersebut memang sudah mewakili judul karyanya atau sudah memiliki kecocokan. Namun dalam konteks lainnya, siswa belum mampu menjelaskan lebih detail objek yang akan melakukan perjalanan ke mushola. Hal itu terlihat dari objek tokoh yang hanya berdiri di tengah jalan setapak dengan menggunakan atribut, sedangkan tidak ada objek pendukung lainnya seperti gambar mushola atau objek petunjuk arah ke mushola.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Hasil karya ilustrasi berupa kartun dengan karakter tokoh Gareng, siswa memperpadukan pensil dan pensil warna untuk memperoleh gambar ilustrasi tersebut. Alat berupa pensil digunakan siswa untuk membuat garis pada seluruh objek dan pensil warna digunakan untuk memberi warna pada objek-objek tertentu. Garis dan pemberian warna pada objek yang dibuat Chika masih terlihat belum rapi dan rata. Terdapat kesan ruang pada gambar tersebut, terlihat dari tokoh Gareng dengan perpaduan objek sekelilingnya.</p> <p>.Dalam gambar ini, siswa sudah bisa menerapkan prinsip menggambar dua dimensi, siswa tersebut sudah mampu menghadirkan prinsip keseimbangan dan prinsip dominasi. Hal itu dapat diperhatikan pada objek Gareng yang ditempatkan di tengah-tengah media berupa kertas. Sehingga dari bagian kiri, kanan, atas, dan bawahnya (objek) nampak seimbang. Dan prinsip dominasi dapat dilihat dari tokoh Garng yang menjadi objek utama pada gamabr tersebut.</p>
3	<p>Elsa Cahya Anggriyani "Bagong Bermain Bola"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Gambar ilustrasi yang dibuat oleh Elsa menjelaskan bahwa terdapat objek Bagong yang sedang bermain bola, lebih tepatnya seperti menendang bola. Akan tetapi bola tersebut nampak bukan seperti bola untuk di tendang, tetapi malah seperti bentuk bola basket yang terlihat dari motif bola tersebut. Bentuk bagong yang siswa gambar memiliki bentuk gemuk dan rambutnya yang terkucir atau terikat. Pada gambar objek tersebut, bagong menggunakan baju adat jawa loreng kecoklatan beserta kemben batiknya. Namun dalam pewarnaan coklatnya, siswa hanya menggunakan warna pensil saja (hitam-putih). Selain assesoris berupa baju dan kemben, tokoh bagong juga digambarkan menggunakan celana panjang dan bersepatu.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Elsa menuangkan ide gagasannya dengan tokoh Bagong yang sedang bermain sepakbola, pemvisualan tersebut memiliki kesaman dengan</p>


		<p>judul karya siswa. Pada postur tubuh bagong memang sudah dapat dikenali, dengan tubuh gempal yang sesuai dengan karakternya dan dengan rambut yang dikucir bagian atas. Akan tetapi pada raut muka atau perwajahnya, siswa terlihat masih kebingungan dengan wajah tokoh. Terlihat dari sapuan atau hasil visual siswa yang masih mengambang jika untuk diartikan bahwa siapakah tokoh tersebut. Namun pada segi yang lain seperti lebar pada bagian mukanya, menambah nilai tersendiri dari pengenalan tokoh tersebut. Dengan gerak yang seirama antara kaki dan tangan objeknya, sudah dapat diartikan bahwa tokoh tersebut sedang berlari.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Gambar ilustrasi yang dibuat Elsa tidak memiliki warna, hanya dihadirkan dalam hitam putih saja. Pada gambar tersebut terlihat garis yang dibuat siswa cukup jelas yang dibuat dengan menggunakan balpoin. Karya tersebut terlihat memiliki unsur gelap terang yang dapat dilihat dari keseluruhan karya.</p> <p>Teknik yang digunakan siswa untuk memvisualkan ide gagasannya berupa teknik linear, arsir, dan dusel. Teknik linear digunakan untuk memperjelas atau mempertegas garis pada seluruh objek, sedangkan teknik arsir dan dusel digunakan siswa untuk memperoleh kesan 3 dimensi pada gambar tersebut. Pada gambar ilustrasi tersebut, siswa menghadirkan prinsip keserasian, keseimbangan, dan dominasi.</p>
4	<p>Ika Ananta "Semar Lagi <i>Action</i> Saat difoto"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Pada gambar tersebut siswa menghadirkan tokoh Semar sebagai objek utamanya. Tokoh tersebut digambarkan berdiri tegak dengan tangan kanan menunjuk ke atas dan tangan kiri berada dibelakang badannya. Objek Semar terlihat menggunakan atribut berupa blangkon, baju pendek, bcelana panjang, serta memakai gelang di kaki dan tangan. Dibelakang tokoh Semar terdapat sebuah MMT atau <i>Backgorund</i> yang digunakan pada studio foto. Objek tersebut dihadirkan berdiri lebar dengan 2 penyangga bagian kiri dan kanannya. MMT tersebut diberi gambar seperti logo pada aplikasi <i>smartphone</i> misalnya logo facebook, instagram, pemutar musik, dan pemutar video. Pada bagian bawah objek Semar terdapat sebuah tulisan berupa nama Semar dan dibawahnya lagi terdapat objek tambahan berupa vinyet sebagai pembatas gambar dengan media kertas.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Ika membuat gambar ilustrasi dengan tokoh Bagong sebagai objek utamanya. Pada gambar tersebut, Ika menampilkan tokoh Bagong sedang tersenyum dengan mata sedikit tertutup. Jika dilihat dari kesesuaian judul dengan karyanya, siswa</p>

		<p>mampu menghasilkan karya yang sesuai dengan judul karya ilustrasi tersebut. Pada penggambaran latar belakangnya, siswa membuat sebuah layar yang dijadikan sebagai tempat dimana tokoh Semar sedang berfoto. Pada penggambaran tokoh Semar, objek yang digambar Ika malah terlihat seperti Bagong. Hal itu dapat dilihat dari hasil visual tokoh yang banyak memiliki kesamaan karakter dengan tokoh bagong.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Siswa menghadirkan garis yang terlihat jelas dan spontan menggunakan pensil. Gambar tersebut tidak dihadirkan bewarna, melainkan hanya ditampilkan hitam putih saja. pemberian hitam putih tersebut digunakan siswa untuk membuat kesan 3 dimensi objek dan guna membuat blok pada objek tertentu.</p> <p>Gambar yang dibuat oleh Ika hanya menampilkan objek tokoh dengan latar belakang layar saja, hal tersebut tentunya akan membuat tokoh Semar menjadi titik utama pada gambar (<i>point of interest</i>). Pada penerapan prinsip menggambar 2 dimensi, siswa terlihat mampu menghadirkan prinsip proporsi dan prinsip dominasi saja. Terlihat pada gambar tersebut, siswa memiliki kesadaran tentang proporsi bentuk objek manusia (anatomi).</p>
5	<p>Intan Faizatun Nafiah "Bagong dengan Baju Batiknya"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Siswa memvisualkan ide gagasannya dengan menggambarkan tokoh Bagong berdiri dengan menggunakan baju dan celana bermotif batik. Selain itu, Bagong juga menggunakan aksesoris kalung dan gelang pada kedua tangannya. Diatas tangan kanan Bagong terdapat objek burung dan kelinci dibawahnya yang diberi tulisan "Iwaw ada Bagong dan Bagong yha". Tokoh Bagong ditampilkan tidak menggunakan alas kaki, dengan ekspresi wajah tersenyum, dan terdapat tulisan "SMP Darul Fikr" pada celananya. Kemudian pada gambar tersebut juga terdapat objek rumput dan awan yang tersenyum.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Dalam konsep yang ditulis oleh siswa dibalik kertas gambar, siswa ingin menunjukkan warisan budaya Indonesia berupa batik. Hal tersebut didukung dari kesamaan judul dengan hasil visual siswa yang menampilkan tokoh bagong sedang menggunakan baju dan celana batik. Oleh karena itu, gambar ilustrasi siswa sudah memiliki kesan yang baik dalam pemvisualan objeknya. Terdapat objek tambahan lain berupa hewan dan rumput disekeliling Bagong, kemungkinan besar siswa ingin mengilustrasikan bahwa tokoh Bagong sedang berada dilingkungan yang tenang. Pada hasil visualnya, tokoh Bagong yang dibuat oleh siswa sudah memiliki kemiripan dengan karakter Bagong dalam pewayangan. terlihat dari ciri-ciri Bagong yang memiliki mata besar, hidung mungil, berbadan</p>

		<p>gemuk dan tidak terlalu tinggi.</p> <p>Unsur dan Prinsip</p> <p>Pada gambar tersebut, siswa membuat garis gambar dengan menggunakan pensil secara jelas dan spontan namun masih diulang-ulang. Pada pemberian warnanya, siswa memuat blok pada gambar dengan cara diarsir tanpa adanya kesan gelap terangnya. Sehingga tidak ada kesan 3 dimensi pada gambar tersebut. Jika dilihat dari teknik berkaryanya, siswa menggunakan teknik linear dan blok pada bagian tertentu. Teknik linear (garis) digunakan siswa untuk membuat garis tepi pada objek, hal itu memiliki tujuan agar garis pada objek menjadi lebih terlihat atau jelas.</p> <p>Pada penerapan prinsip menggambar 2 dimensi, siswa terlihat mampu menghadirkan prinsip proporsi, prinsip dominasi, dan prinsip keseimbangan. Terlihat pada gambar tersebut, siswa memiliki kesadaran tentang proporsi bentuk objek manusia (anatomi). Sedangkan pada prinsip dominasi, siswa menghadirkan tokoh menjadi objek utama pada gambar tersebut. Pada prinsip keseimbangannya, siswa mampu menempatkan beberapa objek di titik tertentu sehingga tidak ada ruang yang memiliki kesan berat sebelah.</p>
6	<p>Khanifatul Khusniyyah Al M “Petruk Sedang Mengaji tapi diganggu Gareng”</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Khanifah membuat gambar ilustrasi dengan 2 tokoh wayang punakawan yaitu Petruk dan Gareng. Pada gambar tersebut terlihat Petruk sedang bersedekap diatas sajadah, ia membawa alqur'an dengan menggunakan baju koko dan menggunakan pecis diatas kepala. Sedangkan tokoh Gareng berada diatas kiri objek petruk (belakang) dengan tangan dibelakang badan. Gareng digambarkan sedang menggunakan baju koko bercelana panjang, bertopi dan bersepatu.</p> <p>Terdapat objek lain berupa kata-kata yang berada diatas objek Petruk dan Gareng. Tulisan tersebut berisi “urip kui rekoso, nak pengen sukses kudu berjuang disek!!” (diatas Petruk), dan “Nak berjuang dewe yo ndak kuwat aku...” (diatas objek Gareng). Pada penggambaran lingkungannya, siswa menampilkan kedua tokoh sedang berada dalam masjid atau mushola. Hal itu dapat dilihat dari hasil pemvisualan beberapa objek berupa keramik, pintu besar, 2 pilar disampingnya, dan 2 tulisan kaligrafi dibagian kanan kiri pintu masuk.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Hasil visual dari gambar ilustrasi yang dibuat Khanif memiliki kesesuaian antara karya dengan judulnya. Terlihat hasil pengilustrasian tokoh Petruk yang sedang mengaji dan terdapat tokoh Gareng yang sedang tertawa dibelakangnya. Pada gambar tersebut terlihat dilakukan di dalam masjid, hal itu dapat dilihat dari pemvisualan bentuk objek</p>

		<p>keseluruhannya. Namun terdapat objek berupa tulisan diatas kedua tokoh yang tidak memiliki hubungan dengan objek tokoh Petruk yang sedang mengaji. Pada pembuatan objek tokohnya, Khanif menghadirkan tokoh Petruk dan Gareng dengan menggambarannya sesuai dengan karakter tokoh. Misalnya tokoh Petruk yang yang memiliki hidung panjang dan terlihat lebih tinggi daripada Gareng.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Unsur garis yang terdapat pada gambar tersebut terlihat siswa masih ragu dalam menghadirkannya, karena dapat dilihat dari pengulangan garis dan ketidak adanya ketegasan dalam menggores alatnya. Dalam gambar tersebut hanya dihadirkan hitam putih saja, tidak adanya warna pada keseluruhan karya. Gelap terang dihadirkan hanya membuat kesan blok (warna) pada titik-titik tertentu dan dapat dijumpai unsur ruang dari penempatan posisi objek tokoh dengan kesan jauh dekatnya objek lingkungan.</p> <p>Pada gambar tersebut, siswa hanya mampu menghadirkan prinsip dominasi dan prinsip keserasian dalam menggambar 2 dimensi. Terlihat pada objek Petruk dan Gareng yang menjadi objek utama pada gambar tersebut dan dengan perpaduan antara objek tokoh dengna lingkungannya.</p>
7	<p>Nila Septiana Ramadani "Sepeda Santai"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Nila menggambarkan 2 tokoh wayang punakawan yaitu petruk dan bagong. Ia menggambarkan tokoh tersebut sedang bersepeda pada musim pancaroba ujarnya (nila). Terlihat petruk menaiki sepeda "jengki" dan bagong turut memboncengnya yang sedang menghadap ke belakang. Mereka menggunakan warna dan jenis pakaian yang sama, yaitu berbaju dan bercelana merah muda serta menggunakan kemben warna hijau. Pada gambar ada 3 pohon sebagai gambaran lingkungannya dan terdapat rumput disekeliling tokoh. Ketiga pohon tersebut terlihat tidak memiliki daun, selain itu juga terdapat beberapa batu dan terlihat langit yang mendung yang digambarkan siswa dengan sapuan pensil hitam.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Hasil gambar yang dibuat oleh Nila Septiana sudah menunjukkan hasil karya yang sudah memiliki kesesuaian antara objek gambar dan ide gagasannya. Bentuk figur wayang dihadirkan sedang bersepeda dan tertawa seperti halnya dengan judul karyanya. Jika dilihat dari hasil karyanya, siswa ingin menceritakan bahwa tokoh petruk dan bagong masih bisa tertawa walaupun musim pancaroba yang tak kunjung selesai. Hal itu dimaksudkan agar senantiasa setiap insan harus selalu bersyukur atas kehendak yang telah diberikan. Dengan pengilustrasian gambar lingkungan yang telah divisualkan melalui gagasan siswa, Nila sudah dinilai mampu menjelaskan</p>

		<p>musim pancaroba dengan baik.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Pada gambar tersebut, terlihat siswa membuat garis objek dengan jelas namun tidak spontan menggunakan pensil. Pada kehadiran warnanya, siswa memberi warna hampir dalam keseluruhan karya. Pengendalian alat berupa pensil warna oleh siswa dianggap cukup baik karena ia juga mampu membuat gelap terang pada objek-objeknya. Selain itu gambar tersebut juga memiliki kesan ruang yang dapat dilihat dari kesatuan objek tokoh dengan objek lingkungannya.</p> <p>Selain hasilnya yang bagus, dalam kriteria pengaturan komposisi objek juga sudah sangat baik. Pada gambar tersebut, terlihat siswa sudah mengerti ketepatan prinsip-prinsip menggambar 2 dimensi. Terdapat beberapa prinsip yang ada pada gambar siswa, seperti halnya prinsip keseimbangan, kesatuan, keserasian, dan bahkan sudah mendapatkan <i>point of interest</i>-nya (prinsip dominasi). Perbedaan warna yang mencolok antar tokoh dengan lingkungannya, menjadikan objek tokoh lebih terang dibandingkan lingkungannya. Hal itulah yang dapat menjadikan objek tokoh menjadi gambar utama.</p>
8	<p>Nur Hidayah "Petruk Sedang Berlari"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Siswa memvisualkan ide gagasannya yang mengangkat salah satu tokoh wayang punokawan yaitu Petruk. Nur Hidayah menggambarkan tokoh Petruk yang terlihat sedang bergembira, terlihat dari raut wajahnya yang mengekspresikan dengan senyum lebar. Selain itu, dapat dilihat juga dari gerak-gerik pada tubuh tokoh yang seakan-akan berjalan sembari melompat kegirangan. Selain gerak tubuh dan raut mukanya, siswa juga menampilkan objek tokoh yang sedang menunjuk kedepan menggunakan tangan kanannya.</p> <p>Pada gambar tersebut, siswa menampilkan beberapa objek guna dijadikan sebagai latar belakangnya. Terdapat objek batu, rumput, dan semak-semak disekeliling tokoh Petruk. Selain itu terdapat objek awan yang diletakkan di atas tokoh, pada belakang tokoh terdapat objek pagar dan toilet besar. Toilet tersebut dapat diidentifikasi dari papan tulisan yang menempel pada temboknya.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Dengan judul karya "Petruk Sedang Berlari" siswa menggunakan pensil sebagai alat pembuatannya, siswa ingin memvisualkan ide gagasannya yang menggambarkan tokoh sedang berlari. Akan tetapi pada hasil karya gambar tersebut belum ditemui objek Petruk sedang dalam posisi lari, namun jika dilihat dari visualnya malah terlihat tokoh Petruk sedang menari kegirangan atau sedang bergembira sambil menunjuk sesuatu. Tokoh Petruk digambarkan bertubuh tinggi kurus, berhidung kecil</p>


		<p>panjang dengan mata yang melotot sambil tersenyum. Gambar tersebut memiliki kesamaan dengan tokoh Petruk pada pewayangan, seperti bertubuh tinggi dan memiliki hidung yang mancung. Jika dilihat dari hasil visualnya, siswa mengilustrasikan tokoh Petruk sedang berada di sebuah taman yang terdapat sebuah toilet.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Jika dilihat dari hasil visuanya, pada gambar tersebut siswa membuat garis dengan cukup jelas. Namun masih terlihat mengulang-ulang garisnya dan masih ada beberapa garis yang terlihat tidak konsisten. Hal tersebut dimaksudkan terdapat garis yang tidak jelas pada goresannya. Gambar tersebut disajikan dalam bentuk hitam putih saja tanpa adanya warna lain. Warna hitam putih pada gambar bertujuan untuk membuat kesan warna dengan menerapkan gelap terangnya. Gambar tersebut juga memiliki ruang yang mana terlihat dari kesatuan objek tokoh dengan objek lingkungannya.</p> <p>Penerapan teknik pada gambar siswa menggunakan teknik linear dengan tambahan arsir dibagian tertentu. Teknik linear digunakan siswa untuk memperjelas garis pada setiap sisi objeknya, sedangkan teknik arsir digunakan siswa untuk membuat kesan warna pada gambar. Jika dilihat dari prinsip dan menggambaranya, siswa hanya mampu menghadirkan prinsip proporsi saja tanpa melihat keseimbangan objek dan kertas gambarnya.</p>
9	<p>Putri Rahayu Ningsih "Petruk Ngeronda"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Gambar ilustrasi yang dibuat oleh Putri rahayu Ningsih menampilkan tokoh dari salah satu wayang punakawan yaitu Petruk. Ia menggambarkan tokoh Petruk yang sedang meronda di malam hari. Pada gambar terlihat bahwa objek Petruk membawa sebuah kantong kecil beserta pemukulnya. Selain itu, terdapat penambahan atribut berupa <i>kupluk</i> atau pecis yang dikenakan diatas kepala dan ada sarung yang diselempangkan disalah satu punggungnya, sarung tersebut berwarna hijau bermotif garis. Tokoh tersebut digambarkan menggunakan baju pendek biru muda bersaku satu dan bercelana panjang berwarna putih keabu-abuan. Pada gambar tersebut terdapat satu pohon apel yang menjulang tinggi, empat batu berwarna abu gelap, dan rumput yang digunakan siswa untuk dijadikan <i>background</i>-nya.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Pada gambar tersebut, siswa ingin mengilustrasikan tokoh Petruk sedang meronda di malam hari. Hal tersebut dapat dilihat dari perlengkapan yang dibawa Petruk dan penggambaran lingkungan berupa langit yang diwarnai biru gelap. Terlihat lingkungan yang disajikan siswa merupakan daerah yang sepi dan masih bertanah, sehingga</p>

		<p>dikatakan bahwa lokasi yang ada pada gambar yaitu pedesaan atau perkampungan. Jika dilihat dari pemvisualan tokoh, Putri menuangkan ide karyanya dengan cukup baik, dikatakan baik karena siswa mampu menyajikan objek Petruk yang memiliki kesamaan karakter dengan tokoh Petruk pada pewayangan. hal tersebut dapat dilihat dari kesamaan bentuk hidung, bibir, mata dan struktur tubuh lainnya. Akan tetapi pada gambar tersebut, tokoh Petruk dihadirkan tidak terlalu tinggi dan terlalu kurus.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Pada gambar tersebut, siswa membuat garis dengan menggunakan balpoin dengan garis yang jelas namun tidak terlalu dan terlihat dilakukan dengan cara berhati-hati. Siswa menggunakan crayon dan pensil warna untuk membuat warna pada gambar ilustrasi tersebut. penggunaan crayon oleh siswa seluruhnya dibuat bergradasi (gelap terang), sedangkan pensil hasil dari penggunaan pensil warna hanya membuat blok saja dengan teknik arsir. Gambar tersebut memiliki kesan ruang yang dapat dilihat dari penempatan objek tokoh dengan objek lingkungannya.</p> <p>Prinsip menggambar 2 dimensi yang ada pada gambar meliputi prinsip keserasian dan kesatuan. Hal tersebut dibuktikan dari keterpaduan objek yang satu dengan objek lainnya yang memiliki satu kesatuan atau memiliki hubungan.</p>
10	<p>Sabila Fitri Noviyanti “Gareng Sedang Berkata”</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Siswa menggambarkan salah satu tokoh wayang punakawan bernama gareng. Ia menggambarkan tokoh tersebut sedang berdiri dengan tangan kiri menunjuk ke samping dan tangan kanannya diletakkan dibelakang badannya. Terlihat gareng menggunakan blangkon tanpa motif, dengan baju bermotif lorek berwarna hijau hitam, dan menggunakan sarung motif kotak-kotak berwarna hitam dengan sedikit tambahan warna kuning keemasan. Wajah gareng dibuat tersenyum lebar dengan mata sedikit tertutup. Selain objek tokoh, terdapat objek lain berupa tulisan “Urip kui digawe santai” pada bagian pojok atas. Tidak ada latar belakang pada karya tersebut, hanya saja terdapat goresan berupa teknik dusel berwarna abu.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Karya ilustrasi yang digambar oleh Sabila menghadirkan tokoh gareng yang sedang mengucapkan sebuah kata-kata sesuai dengan judul karyanya. Pada gambar tersebut, hanya ditampilkan tokoh Gareng saja tanpa adanya objek tambahan lain berupa lingkungan atau benda-beda tertentu. Jika dilihat dari karakter tokohnya, objek Gareng dibuat mungil dan memiliki postur tubuh yang baik. Sedangkan tokoh Gareng seharusnya memiliki badan kecil dan mempunyai tubuh yang unik, sehingga</p>

		<p>gambar tersebut malah terlihat seperti karakter Bagong.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Jika dilihat dari hasil visualnya, siswa membuat garis dengan menggunakan balpoin dengan cukup jelas namun masing diulang-ulang hingga terkesan kaku. Terdapat banyak warna pada gambar tersebut, warna-warna tersebut dihadirkan dalam bentuk arsir. Siswa tidak menghadirkan kesan ruang pada karya tersebut.</p> <p>Hasil karya ilustrasi tersebut terdapat prinsip-prinsip menggambar ilustrasi berupa prinsip dominasi dan proporsi. Prinsip dominasi dapat dilihat dari penonjolan objek Petruk yang dijadikan objek utamanya, sedangkan prinsip proporsi dapat dilihat dari kesesuaian bentuk tokoh Petruk. Teknik menggambar yang digunakan siswa untuk membuat karya ilustrasi tersebut menggunakan teknik arsir, dusel, dan linear. Teknik arsir digunakan siswa untuk mewarnai objek Gareng beserta atributnya. Sedangkan teknik dusel digunakan siswa untuk membuat kesan pada latar belakang gambar, dan teknik linear digunakan siswa untuk memperjelas garis objek menggunakan alat berupa balpoin.</p>
11	<p>Suci Rahmandani "Semar Sedang Memegang Tongkat"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Suci menggambar ilustrasi berupa kartun dengan tokoh Semar yang membawa tongkat pada tangan kanannya, sedangkan tangan kirinya diletakkan di samping badannya. Tokoh Semar digambarkan menggunakan kaos berwarna abu tua dengan jas pada bagian luarnya. Objek tersebut ditampilkan menggunakan celana panjang dengan sarung yang diikat dipinggang dan menggunakan sandal sebagai alas kakinya. Sarung tersebut memiliki motif pilin berwarna hitam.</p> <p>Pada ekspresi wajahnya, Semar tidak terlihat senang maupun sedih, hanya ditampilkan dengan bentuk datar dengan gigi kelincinya yang dikeluarkan. Pada latar belakang gambar, terdapat 2 pohon besar yang berada di belakang tokoh Semar, pohon tersebut bagian bawahnya tertutup semak-semak. Semar dihadirkan sedang berjalan di jalan setapak yang disampingnya terdapat semak tadi dan beberapa kerikil di sebaliknya. Selain itu juga terdapat 2 pohon bunga dibagian bawah kiri media gambar.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Jika dilihat dari hasil visualnya, siswa mampu menghadirkan ilustrasi yang sesuai dengan judul karyanya. Terlihat tokoh Semar yang sedang membawa sebuah tongkat sesuai dengan judul yang dibuat oleh siswa. Dalam pengilustrasian ide gagasannya, siswa menghadirkan tokoh Semar sedang berjalan dengan tongkat di tangan kanannya. Semar digambarkan sedang berada di jalan setapak</p>


		<p>dengan sekelilingnya terdapat pepohonan, rumpu-rumpunan, semak-semak, dan bebatuan. Jika dilihat dari sudut objek tokohnya, siswa mampu menghadirkan tokoh Semar sesuai dengan karakter aslinya. Dapat dilihat dari postur tubuh Semar yang gemuk dan tidak terlalu tinggi, memiliki jambul pada rambutnya, dan terlihat seperti membungkuk.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Pada gambar tersebut, siswa menghadirkan garis dengan cara yang spontan dan terlihat tegas menggunakan sapuan alat berupa pensil. Pada pewarnaannya, siswa membuat garapan yang memiliki gelap terang pada setiap bentuk objek. Hal tersebut dapat dilihat dari goresan pensil warna pada objek gambar, selain itu siswa juga mampu membuat gradasi warna yang dapat dilihat dari pewarnaan objek baju dan daun-daun disekitarnya. Karya tersebut sudah memiliki kesan ruang yang mana dapat dilihat dari penempatan bentuk satu dengan bentuk lainnya.</p> <p>Siswa menghadirkan prinsip dominasi dan proporsi pada gambar tersebut. Prinsip dominasi dapat dilihat dari tokoh Semar yang menjadi objek utama pada karya ilustrasi tersebut (<i>point of interest</i>), sedangkan prinsip proporsi digunakan siswa untuk menyajikan postur tubuh tokoh Semar.</p>
12	<p>Tri Hidayat Nurdin "Petruk Makan Snack"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Objek Petruk yang digambarkan menggunakan jas almamater berwarna hijau, bercelana panjang biru tua, bersepatu hitam dan menggunakan pecis kotak lonjong berwarna hitam. Siswa menggambarkan tokoh Petruk yang sedang makan <i>snack</i> sambil berjalan. Objek tersebut digambarkan makan menggunakan tangan kanannya, sedangkan tangan kiri diletakkannya disaku kiri almamater. Terdapat objek lain berupa tulisan "PETRUK" dibawah objek tokohnya, selain itu tidak ada objek tambahan lainnya.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Pada gambar tersebut, siswa ingin menjelaskan sebuah ilustrasi seseorang yang sedang makan sambil berjalan. Siswa dinilai mampu menjelaskan dengan baik ide gagasannya yang sesuai dengan hasil karyanya. Dalam segi ide mungkin sudah terpenuhi, namun belum ada lingkungan dimana atau kapan objek Petruk sedang berjalan. Jika dilihat dari hasil objeknya, tokoh Petruk yang dihadirkan siswa bertubuh tinggi kurus dengan hidung kecil panjang. Karakter tersebut hanya mewakili postur tubuh Petruk yang tinggi dan berhidung mancung saja, padahal tokoh Petruk dalam pewayangan seharusnya bertubuh tinggi besar dan hidung mancung dan besar.</p>


		<p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Unsur garis yang terdapat pada gambar tersebut terlihat siswa masih ragu dalam menghadirkannya, karena dapat dilihat dari pengulangan garisnya. Dalam karya tersebut siswa membuat blok pada baju dan celana dengan menggunakan pensil warna. Pada <i>background</i>, pecis, dan sepatu terlihat siswa menghadirkan teknik dusel menggunakan pensil.</p> <p>Pada gambar tersebut, siswa hanya mampu menghadirkan prinsip dominasi, proporsi, dan keseimbangan dalam menggambar ilustrasi. Terlihat pada objek Petruk yang menjadi objek utama pada gambar tersebut dan dengan penempatan posisi objek yang dihadirkan di tengah media kertas. Sedangkan prinsip proporsi yang digunakan siswa untuk membuat tokoh Petruk sebagai dasar pembuatan objek.</p>
13	<p>Aifana Aulia "Semar Tertawa"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Tokoh Semar yang digambarkannya sedang tersenyum lebar dengan rambut jambulnya dan kerutan pada wajahnya. Pada gambar yang siswa buat, ia menggambarkan tokoh semar sedang berdiri dengan sedikit membungkuk dan menghadap ke depan. Gambar objek tersebut dihadirkan tidak menggunakan baju, menggunakan sarung bermotif kotak-kotak dan memakai kalung klinthingan.</p> <p>Selain objek Semar terdapat objek lain seperti manusia, objek manusia tersebut digambarkan menjadi manusia yang kecil. Selain itu juga terdapat sepasang rumput berwarna hijau dan gundukan tanah yang berwarna coklat kehitaman. Terdapat juga bendera merah putih tepat disamping kanan objek manusia tersebut dengan objek lain berupa rumah mini dibelakangnya. Pada warna sarung yang digunakan semar, siswa memilih warna jingga kecoklatan. Pada bagian rambut dibuat warna hitam, telinga dan bibirnya dibuat warna coklat. Selain warna tersebut, siswa hanya menampilkan linearnya saja yang dihasilkan dari sapuan balpoin.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Pada hasil visualnya gambar tersebut dapat dinilai cukup baik, dapat dilihat dari hasil karikatur siswa yang sudah memenuhi kaidahnya. Dapat dilihat bahwa karya tersebut sudah ada yang dilebih-lebihkan oleh siswa, pada kepala yang dihadirkan besar dan badannya yang kecil. Akan tetapi pada hasil gambarnya, penggunaan teknik oleh siswa dianggap masih kurang. Hal itu bisa dilihat dari goresan linear siswa yang masih terlalu kaku dan belum terarah. Selain teknik yang dianggap kurang, siswa juga belum mampu menghadirkan cerita atau narasi yang menarik. Hal itu dapat dilihat dari objek tokoh yang hanya tertawa saja, sehingga belum ada cerita yang hendak disampaikan.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p>


		<p>Pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa siswa menggunakan balpoin untuk membuat garis tepi pada seluruh objek. Garis tersebut tidak terlalu jelas karena hanya menggunakan sapuan satu kali saja. dalam pewarnaannya, siswa menggunakan crayon dan pensil warna. Penggunaan crayon pada gambar terlihat dibuat bergradasi antar warnanya, namun pada penggunaan pensil warna hanya dibuat blok saja. Gambar tersebut terlihat tidak memiliki kesan ruang dan hanya sedikit Nampak gelap terang dibagian objek sarungnya saja.</p> <p>Dalam penerapan prinsip menggambar dua dimensi, siswa hanya mampu menerapkan dua prinsip yaitu prinsip keserasian dan prinsip dominasi. Dapat dilihat pada gambar bahwasanya, tidak dijumpai prinsip lainnya seperti halnya prinsip keseimbangan dan irama. Dalam prinsip keserasian tersebut, terlihat siswa sudah menghadirkan objek orang lain disamping objek utamanya. Akan tetapi objek tambahan berupa orang lain tersebut tidak mengganggu bahwa tokoh semar lah yang menjadi objek utamanya (<i>point of interest</i>).</p>
14	<p>Ahmad Dion Sailunnaja "Semar Menjadi Akatsuki"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Gambar ilustrasi berupa kartun yang dibuat oleh Ahmad Dion Sailunnaja menampilkan tokoh dari salah satu wayang punakawan bernama Semar. Dion menggambarkan tokoh Semar yang menggunakan jubah (baju panjang hingga lutut) dengan tiga motif awan. Dengan tangan yang tertutup jubah panjangnya, siswa menambahkan objek berupa pedang yang keluar dari jubah tersebut. Tokoh Semar ditampilkan menggunakan sandal jepit untuk alas kaki dengan sketboard dibawah kakinya, berkalung, dan memiliki tindik dibagian wajah dan telinga.</p> <p>Selain itu terdapat objek tambahan berupa robot yang berada disamping kiri Semar, robot tersebut memiliki 2 mata dengan bibir yang tersenyum lebar hingga terlihat gigi kelincinya, dan memiliki sepasang kaki dengan alas 2 roda disisi kiri dan kanan. Terdapat juga 1 pohon besar dibelakang Semar yang terlihat setengah bentuk karena diletakkan disamping media kertas. Tokoh Semar terlihat sedang berada ditengah jalan kecil yang d depannya terdapat potongan pagar dibagian kiri bawah kertas gambar.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Pada karya ilustrasi tersebut, siswa ingin membuat tokoh Semar yang sedang menjadi akatsuki. Akatsuki sendiri merupakan suatu kelompok yang terdiri dari beberapa orang berkekuatan tinggi pada serial anime naruto. Cara siswa menyalurkan ide gagasannya yaitu dengan cara membuat tokoh Semar memakai pakaian akatsuki dan menambahkan asesoris di wajah semar berupa</p>

		<p>tindak yang merupakan salah satu ciri-ciri karakter akatsuki. Jika dilihat dari bentuk objeknya, tokoh Semar dihadirkan siswa dengan memiliki tubuh kurus kecil, berbadan tegak, dengan rambut jambul, dan mata <i>rinenggan</i> (mata pada anime naruto). Sedangkan tokoh Semar yang asli berpostur gemuk dan sedikit membungkuk.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Siswa membuat gambar tersebut menggunakan pensil dan pensil warna. Alat berupa pensil digunakan siswa untuk membuat garis pada seluruh objek dengan jelas dan tegas. Sedangkan pensil warna digunakan siswa untuk memperoleh warna pada gambar ilustrasi tersebut. Goresan pada warnanya, siswa menghadirkan teknik arsir untuk membuat blok pada seluruh objek yang telah ditentukan. Pada gambar tersebut tidak ditemui unsur gelap terangnya, namun terdapat kesan ruang di dalamnya.</p> <p>Pada gambar tersebut, siswa menggunakan prinsip dominasi dalam menggambar 2 dimensi. Prinsip tersebut dapat dilihat dari penggambaran siswa yang menyajikan objek lingkungan yang terlihat tidak terlalu detail, sehingga tokoh Semar menjadi objek utama pada gambar tersebut. Hampir terdapat prinsip keseimbangan pada karya ilustrasi ini, namun objek tokohnya kurang kekanan untuk memperoleh keseimbangan objek dengan media kertasnya.</p>
15	<p>Diky Candra "Petruk Menjadi Guru"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Diky Candra menggambar ilustrasi berupa kartun Petruk sebagai objek tokoh untuk memvisualkan ide gagasannya. Ia menampilkan sosok Petruk yang menggunakan baju koko dan berpeci, objek peci tersebut memiliki corak geometris yang tertata rapi. Pada kepala dibuat menghadap kesamping dengan bola mata dan mulut yang lebar dan telinga yang diberi persing (anting bolong besar). Rambut Petruk digambarkan lumayan panjang dan berwarna hitam. Objek tersebut dibuat besar sehingga kertas gambar hanya cukup dibuat untuk menggambarkan setengah tubuh dan kepalanya saja.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Pada karya tersebut, siswa ingin mengilustrasikan seseorang yang sedang menggunakan baju koko. Diky menampilkan sosok Petruk sebagai objek utamanya, ia sedang menceritakan seorang muslim yang sedang berpakaian rapi. Namun pada konsep yang ditulis siswa, gambar tersebut dimaksudkan bahwa tokoh Petruk hendak menjadi guru. Hal itu memiliki kesesuaian dari judul karya dengan hasil gambar ilustrasi yang dibuat.</p> <p>Pada pemvisualan objek tokoh Petruk, siswa mampu membuat tokoh sesuai dengan karakter</p>


		<p>Petruk pada umumnya. Terlihat pada gambar tersebut yang menjelaskan objek Petruk memiliki badan besar, berhidung besar mancung, bermulut lebar, berjanggut agak panjang, dan memiliki telinga yang besar.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Siswa membuat gambar ilustrasi tersebut dengan menggunakan 3 teknik menggambar 2 dimensi. Yang pertama teknik linear yang digunakan siswa untuk memperjelas seluruh garis objek menggunakan balpoin, yang kedua teknik dusel digunakan untuk membuat kesan pada warna baju, dan yang ketiga teknik blok dengan nuansa yang digunakan siswa untuk mewarnai bagian mata, rambut, bibir, dan pecis menggunakan pensil.</p> <p>Pada gambar tersebut terdapat prinsip-prinsip menggambarilustrasi, yaitu prinsip dominasi, keseimbangan, dan proporsi. Prinsip dominasi tentunya dapat dilihat dari objek tokoh yang dijadikan sebagai objek utamanya, sedangkan prinsip keseimbangan digunakan siswa untuk mengatur letak objek dengan perbandingan kertas gambar, dan prinsip proporsi dapat dilihat dari penyampaian siswa terhadap figur Petruk.</p>
16	<p>Khoirul Mawahid "Semar Mau Makan"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Khoirul mawahid memvisualkan ide gagasannya dengan karya yang berjudul "Semar sedang makan". Pada gambar tersebut, siswa menggambarkan tokoh Semar yang sedang membawa beberapa alat makan yang ia bawa menggunakan nampan. Objek Semar terlihat membawanya menggunakan tangan kiri, sedangkan tangan kanannya diletakkan dibelakang badannya. Semar digambarkan menggunakan baju singlet dengan pusar yang terlihat, selain itu juga digambarkan menggunakan celana panjang dan bersepatu. Terdapat objek lain berupa dua meja, 1 pintu, dan dua jendela yang digunakan untuk penggambaran objek lingkungan.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Gambar tersebut mengilustrasikan tokoh Semar sedang membawa makanan dan minuman yang ditempatkan pada nampan. Karya ilustrasi tersebut digambarkan sedang berada didalam rumah, hal itu terlihat dari penambahan objek berupa meja, pintu, dan objek lainnya. Jika dilihat dari judul dan hasil visualnya, karya tersebut belum menunjukkan kesesuaian yang jelas. Karena pada gambar tersebut terlihat tokoh Semar yang sedang membawa nampan berisi makanan, sedangkan pada judul karyanya yaitu "Semar sedang makan". Jika dilihat dari karakter tokohnya, objek tersebut memiliki ciri-ciri tokoh Semar pada umumnya yang berbadan gemuk dengan rambut berjambul.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Gambar ilustrasi yang dibuat Khoirul tidak</p>

		<p>memiliki warna, hanya dihadirkan dalam hitam putih saja. Pada gambar tersebut terlihat garis yang dibuat siswa cukup jelas dan tegas yang dibuat dengan menggunakan pensil. Karya tersebut juga terlihat memiliki unsur gambar berupa kesan ruang dan gelap terang. Hal tersebut dapat dilihat dari keseluruhan karya.</p> <p>Teknik yang digunakan siswa untuk memvisualkan ide gagasannya berupa teknik linear dan dusel. Teknik linear digunakan untuk memperjelas atau mempertegas garis pada seluruh objek, sedangkan teknik digunakan siswa untuk memperoleh kesan 3 dimensi pada gambar tersebut. Pada gambar ilustrasi tersebut, siswa menghadirkan prinsip keserasian saja. prinsip tersebut dapat dilihat dari keharmonian objek satu dengan objek lainnya yang saling berkaitan.</p>
17	<p>Muh. Khoirun Nizam "Petruk Menunjuk SMP Darul Fikr"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Siswa menggambarkan sosok Gareng yang menggunakan kaos beralmamater dan bersarung dengan motif pilin. Pada gambar tersebut, tokoh Gareng digambarkan sedang menunjuk kedepan dengan menggunakan tangannya, sedangkan tangan kirinya ditaruh dalam saku bagian kiri. Selain itu Gareng memakai atribut lain berupa pecis berbetuk kotak panjang dan menggunakan sepatu berlogo specs.</p> <p>Bibir Gareng ditampilkan sedang tersenyum lebar dan diberi warna merah muda dengan gigi yang terlihat rata. Pada lingkungannya, Nizam menampilkan objek berupa tempat sampah yang berada di sisi kiri tokoh Gareng yang di atasnya terdapat kupu-kupu yang melintas. Bagian kanan tokoh Gareng terdapat plang bertulisan "DAFI !!!" yang di bawahnya terdapat objek ban yang dibuat miring dan menancap ditanah. Selain itu pada sekeliling ban tersebut terdapat rumput kecil dan kerikil.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Dalam segi narasi atau cerita yang ada pada gambar, siswa menampilkan objek Petruk yang sedang tersenyum lebar dan menunjuk sesuatu. Pada konsep karya yang ditulis siswa pada kertas gambar, siswa ingin mengilustrasikan tokoh Petruk menunjuk SMP Darul Fikr. Dari hasil visualnya, judul dengan hasil karya sudah memiliki kesesuaian dari gerak tangan dan penambahan objek berupa plang arah menuju SMP nya. Namun pengilustrasian tempat plang yang bertulisan "DAFI !!!" dinilai kurang cocok karena dekat dengan objek berupa tempat sampah yang diletakkan di dekat plang tersebut. Nizam menggambarkan tokoh Petruk dengan ciri-ciri tokoh berbadan tinggi, berhidung mancung, dan bermulut agak lebar. Ciri-ciri tersebut sudah dapat mewakili karakter tokoh Petruk pada pewayangan.</p>


		<p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Jika dilihat dari hasil visualnya, siswa membuat garis dengan menggunakan balpoin dengan cukup jelas namun masing diulang-ulang hingga terkesan kaku. Terdapat banyak warna pada gambar tersebut, warna-warna tersebut dihadirkan dalam bentuk arsir dan dusel. Kesan gelap terang juga dihadirkan dalam karya ini, namun tidak dijumpai adanya kesan ruangnya.</p> <p>Hasil karya ilustrasi tersebut terdapat prinsip-prinsip menggambar 2 dimensi berupa prinsip dominasi, keseimbangan, dan proporsi. Prinsip dominasi dapat dilihat dari penonjolan objek Petruk yang dijadikan objek utamanya, sedangkan prinsip keseimbangan dapat dilihat dari pemosisian objek Petruk pada kertas, dan prinsip proporsi dapat dilihat dari kesesuaian bentuk tokoh Petruk.</p>
18	<p>Muhammad Chanif "Petruk Ngeronda"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Gambar ilustrasi yang dibuat oleh Chanif menampilkan tokoh dari salah satu wayang punakawan yaitu Petruk, ia menggambarkan tokoh Petruk yang sedang ngeronda di malam hari. Pada gambar jelas terlihat bahwa objek tokoh petruk sedang membawa sebuah kentongan kecil beserta pemukulnya.</p> <p>Selain itu, terdapat penambahan atribut berupa <i>kupluk</i> atau pecis yang dikenakan diatas kepala dan ada sarung yang disemplangkan di salah satu punggungnya. Sarung tersebut bermotif kotak-kotak dan tokoh tersebut digambarkan menggunakan baju pendek bersaku satu. Pada bagian telinga, siswa menggambarinya menggunakan persing (tindik berlubang) berwarna hitam pekat. Siswa tidak menampilkan lingkungan atau <i>background</i> pada gambarnya, ia hanya memperlihatkan ilustrasi Petruk dengan setengah badannya saja.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Ungkapan berupa gambar ilustrasi dengan tujuan menyalurkan gagasan siswa sudah dinilai baik. Dengan kesesuaian judul karya dengan hasil karyanya, siswa sudah mampu menghasilkan produk yang sesuai. Siswa ingin bercerita tentang tokoh petruk yang sedang ngeronda, siswa juga menambahkan objek berupa atribut atau perlengkapan yang dibawanya. Selain itu tidak ada pesan lain yang hendak disampaikan siswa melalui gambar tersebut kecuali tokoh petruk yang sedang ngeronda, karena tidak adanya objek lain seperti lingkungan atau <i>background</i>-nya. Pada penggambaran tokohnya, siswa dinilai cukup baik dalam pengepresiannya. Terlihat karakter tokoh petruk yang memiliki hidung mancung dan berpostur jangkung.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Pada gambar yang dihasilkan siswa dengan judul</p>

		<p>“Petruk Ngeronda” ini, siswa menggunakan teknik dusel untuk menghasilkan kesan gelap terangnya. Cara tersebut memang mudah bagi siswa untuk menghasilkan gambar yang bersifat 3 dimensi atau diperolehnya ruang di dalam gambar. Akan tetapi teknik tersebut belum dikuasai sepenuhnya oleh siswa, sehingga sapuan dusel tersebut malah membuat gambar menjadi seperti kotor. Terlihat sapuan dusel oleh siswa belum bisa menghasilkan kesan tiga dimensi pada gambar ilustrasi tersebut.</p> <p>Dalam pengaturan komposisi pada objek gambarnya, siswa masih kurang menguasainya. Terlihat hasil gambar ilustrasi tersebut masih sangat jauh menjadi gambar yang memiliki satu kesatuan dan belum tersampainya keseimbangan yang baik. Namun siswa mampu menghadirkan prinsip keserasian yang dihasilkan dari pembuatan tokoh dengan penambahan atribut-atributnya.</p>
19	<p>Muhammad Latif “Petruk dan Bagong Sedang Sekolah”</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Muhammad Latif membuat gambar ilustrasi kartun dengan tokoh petruk dan bagong, keduanya memakai jas almamater yang sama yaitu almamater SMP Darul Fikr Andong. Pada raut wajahnya, kedua tokoh tersebut digambarkan dengan mulut yang tersenyum lebar dan kedua matanya yang besar. Pada bibir objek tokoh, nampak warna merah yang menyala.</p> <p>Selain memakai almamater yang sama, petruk dan bagong digambarkan memakai atribut yang sama juga seperti kemben berbatik dan bersepatu.. Posisi petruk jelas terlihat di depan yang membelakangi bagong, sehingga bagong hanya terlihat setengah atau separuh. Pada latar belakang gambar tersebut, terdapat objek seperti tembok jalan masuk sekolah (gugus depan) yang bertulisan “SMP DARUL FIKR” namun tulisan tersebut tertutup oleh kedua tokoh sehingga hanya terlihat tulisan “SMP D dan R”. Pada bagian tembok tersebut terdapat bebatuan yang ditata sedemikian rupa dan ada beberapa rumput di sela-sela batu tersebut.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Jika dilihat dari pemvisulan tokoh, latif mampu membuat tokoh sesuai karakternya. Terlihat bentuk raut muka petruk yang memiliki hidung mancung dan besar, sedangkan hidung bagong yang tampak mungil melebar pada bagian hidungnya. Namun pada struktur bentuk tubuhnya, siswa belum menampilkan karakter tokoh yang dapat dikenal oleh orang lain. Dengan bentuk mungil yang ditampilkan siswa pada tokoh petruk, memungkinkan orang lain akan kebingungan dengan karakter tokoh. Akan tetapi siswa juga bisa saja memaksudkan karakter tokoh merupakan sosok yang masih kecil, karena terlihat tubuh bagong yang juga masih kecil seperti bentuk anak-anak pada umumnya.</p>

		<p>Pada aspek narasi atau cerita yang dibuat, siswa menyajikan gambar tokoh yang sedang menggunakan almamater sekolah dan sedang berada di depan tugu tulisan jalan masuk sekolah. Hal itu memiliki maksud bahwa kedua tokoh yang bersangkutan merupakan murid dari sekolah tersebut.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Jika dilihat dari hasil visualnya, hasil karya siswa terlihat memiliki garis yang jelas dan tebal menggunakan balpoin yang digoreskan secara berulang-ulang. Terdapat warna merah pada bibir dan warna hijau pada garis kerah almamater yang menggunakan alat berupa spidol merah dan hijau. Selain itu, pada objek lainnya dihadirkan dengan sapuan pensil yang membuat kesan ruang dan gelap terangnya.</p> <p>Siswa terlihat memaksimalkan penerapan prinsip menggambar 2 dimensi yang baik. Pada gambar tersebut, siswa menerapkan beberapa prinsip menggambar 2 dimensi, misalnya prinsip keseimbangan, prinsip dominasi, dan keselarasan. Prinsip keseimbangan yang dimaksud dapat diperoleh atau dapat terlihat dari penggambaran siswa yang menempatkan tokoh petruk dan bagong di tengah-tengah media berupa kertas.</p>
20	<p>Muhammad Ridho “Semar Memakai Baju OSIS”</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Muhammad Ridho membuat gambar ilustrasi berupa kartun yang menampilkan tokoh Semar sebagai objek utamanya. Ridho menggambarkan tokoh Semar yang menggunakan baju OSIS dengan label nama “Semar” dengan bendera merah putih diatas logo OSIS-nya. Pada gambar tersebut, Semar digambarkan seperti foto <i>closh-up</i> yang ditampilkan setengah badan dan kepalanya saja. Rambut Semar ditampilkan siswa dengan bentuk <i>mowhawk</i> dengan wajah berkerut dan memiliki jenggot pada dagunya. Pada pengekspresian wajahnya, siswa menggambarkan tokoh Semar yang sedang tersenyum tipis dengan bibir tebalnya.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Bentuk objek berupa tokoh Semar dihadirkan siswa sedang tersenyum dengan mata yang sedikit tertutup. Jika dilihat dari hasil karyanya, siswa ingin menceritakan bahwa tokoh Semar sedang berfoto untuk keperluan sekolah, foto tersebut menghadap ke depan “<i>closh-up</i>” atau dalam posisi foto KTS (Kartu Tanda Siswa). Hal tersebut dapat dilihat dari pemosisian objek semar dan pakaian yang dikenakannya. Jika dilihat dari bentuk figurinya, siswa tidak menggambar tokoh Semar seperti karakter aslinya. Namun terdapat perubahan pada bentuk fisik tokoh Semar, misalnya pada gambar tersebut siswa memvisualkan Semar memiliki postur tubuh yang besar (kekar) alias tidak gemuk, tokoh</p>

		<p>Semar juga dibuat lebih muda dan <i>macho</i> (jantan).</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Unsur yang terdapat pada gambar tersebut yaitu garis dan raut saja. Pada gambar tersebut, siswa terlihat menggunakan teknik arsir, dusel, dan linear. Teknik arsir digunakan siswa untuk membuat kesan pada rambut, mata, dan jenggot objek Semar menggunakan balpoin, sedangkan teknik dusel terlihat pada latar belakang gambar dan pada titik-titik tertentu, selanjutnya teknik linear digunakan siswa untuk memmperjelas garis pada seluruh objek.</p> <p>Pada penerapan prinsip menggambar ilustrasi, siswa hanya mampu menerapkan prinsip proporsi dan prinsip dominasi. Prinsip proporsi dapat dilihat dari figur tokoh yang terlihat memiliki bentuk yang ideal, sedangkan prinsip dominasi dapat dilihat dari tokoh Semar yang dijadikan objek utama pada gambar tersebut.</p>
21	<p>Nico Maulana Saputra "Gareng dan Kerisnya"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Nico memvisualkan ide gagasannya dengan karya gambar yang berjudul "gareng dan kerisnya". Dengan judul tersebut, tidak lain tokoh atau objek utama pada gambar adalah gareng. Siswa menggambarkan tokoh gareng yang sedang membawa dua keris dikedua tangannya, terlihat juga siswa menghadirkan caping yang digunakan gareng diatas kepalanya.</p> <p>Selain caping yang dikenakan, gareng juga memakai baju adat madura yang terkenal dengan belang putih yang diselingi warna merah muda. ada juga penambahan atribut berupa ikat pinggang yang dijadikan tali untuk mengikat baju, gareng juga ditampilkan dengan menggunakan celana panjang dan tidak memakai alas kaki. Pada gambar tersebut, ada penambahan objek lainnya berupa pohon besar tanpa buah, pohon pisang, dan semak-semak.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Pada gambar ilustrasi tersebut, siswa menggambarkan tokoh gareng dengan cukup baik. Dapat dilihat dari struktur tubuh dan raut mukanya yang cukup seimbang dan mudah dikenali, pada struktur tubuh yang berkelok (tulangnya) dan dengan ciri hidungnya besar namun terlihat unik. Jika dilihat dari narasi atau bentuk cerita yang hendak disampaikan siswa, gambar tersebut dinilai belum memiliki maksud yang jelas. Namun memang hasil visual dan gagasannya sudah sesuai, akan tetapi belum menunjukkan ilustrasi yang menarik. Dengan konsep yang ditulis oleh siswa, ia ingin memvisualkan Gareng akan memotong objek pohon dan menjualnya ke pasar. Namun pada hasil karyanya belum ditemui Gareng hendak memotong pohon tersebut.</p> <p>Objek gareng sudah dinilai baik dalam</p>

		<p>keseluruhan struktur dan hasil gambarnya, namun ada objek yang masih dianggap mengganggu yaitu objek pohonnya. Objek pohon yang di gambar siswa, masih memiliki bentuk garis besarnya saja dan belum sesuai dengan objek aslinya, dengan batang pohonnya yang besar tersebut, seharusnya semakin keatas akan membuat batangnya menjadi kecil.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Unsur garis yang terdapat pada gambar tersebut terlihat jelas dan tegas. Kemungkinan dalam kehadiran garis tersebut, siswa membuat penekanan alat pensilnya dan dilakukan secara berulang-ulang. Dalam gambar tersebut hanya dihadirkan hitam putih saja, tidak adanya warna pada keseluruhan karya. Gelap terang dihadirkan hanya membuat gelap terang (kesan warna) pada titik-titik tertentu. Gambar tersebut juga dapat dijumpai unsur ruang dari penempatan posisi objek tokoh dengan objek lain berupa lingkungan sekitarnya.</p> <p>Proporsi cukup baik untuk objek gagangnya, namun kurang baik untuk objek pohonnya. Selain itu juga pemahaman siswa terhadap jauh dekatnya suatu objek masih kurang, terlihat bagian atas objek pohon dibelakang kepala gagang, namun pada bagian bawahnya malah akar pohon didepan kaki gagang.</p>
22	<p>Raafi Dwi Nugroho “Bagong Yang Keren dan Gagah”</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Rafi Dwi Nugroho menggambarkan tokoh Bagong yang menggunakan almamater SMP Darul Fikr dengan celana panjang dan bersepatu. Pada gambar tersebut terdapat objek lain berupa patokan kayu bertulisan “SMP DAFI 100M” dan “DARUL FIKR” yang digunakan untuk memberi tahu arah lokasi SMP Darul Fikr. Pada penggambaran wajahnya, tokoh Bagong disajikan tengah tersenyum lebar dengan kedua mata yang bulat dan rambut yang bergaya punk. Terdapat tambahan objek lain berupa tanah dengan sedikit rumput sebagai pijakan objek bagong dan penunjuk arahnya. Selain itu juga terdapat batu dan kerikil pada sekeliling tanah tersebut yang diletakkan secara terpisah.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Dalam konsep yang ditulis oleh siswa dibalik kertas gambar, siswa ingin menunjukkan tokoh Bagong yang hendak berangkat ke sekolah. Hal tersebut dapat terlihat dari kesamaan judul dengan hasil visualnya yang menampilkan tokoh Bagong sedang menggunakan atribut sekolah. Pada gambar tersebut juga terdapat tulisan SMP DAFI 100M yang dimaksudkan sekolah tersebut tidak jauh dari tempat Bagong berdiri sekarang yang mana memiliki jarak kurang lebih 100M. Tokoh Bagong dibuat kekar dan gagah mungkin dimaksudkan bahwa siswa di SMP tersebut memiliki karakter yang kuat. Tokoh Bagong digambarkan tidak sama dengan tokoh Bagong dalam pewayangan, namun objek tersebut masih</p>

		<p>tetap sama memiliki karakter tokoh aslinya. Seperti halnya badan yang gemuk, mata yang besar, hidung yang besar, dan mulut yang lebar pula.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa siswa menggunakan balpoin untuk membuat garis tepi pada seluruh objek. Garis tersebut ada yang terlihat jelas dan ada juga yang terlihat samar. Garis-garis tersebut memang terlihat spontan pada goresannya, namun tidak terlalu rapi pada hasilnya. Gambar tersebut hanya ditampilkan hitam putih saja menggunakan balpoin dan pensil. Unsur gelap terang dihadirkan siswa untuk memberi kesan 3 dimensi pada bentuk batu dan tokoh Bagong. Gambar tersebut juga terlihat memiliki kesan ruang didalamnya.</p> <p>Pada penerapan prinsip menggambar 2 dimensi, siswa terlihat mampu menghadirkan prinsip proporsi, prinsip keserasian, dan prinsip keseimbangan. Terlihat pada gambar tersebut, siswa memiliki kesadaran tentang proporsi bentuk objek manusia (anatomi). Kemudian prinsip keserasian dapat dilihat dari hubungan objek satu dengan objek lainnya. Sedangkan pada prinsip keseimbangannya, siswa mampu menempatkan beberapa objek di titik tertentu sehingga tidak ada ruang yang memiliki kesan berat sebelah.</p>
23	<p>Ragil Lasmanto “Semar dan Almamaternya”</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Ragil Lasmanto menampilkan tokoh Semar dengan posisi bentuk wayang pada umumnya. Namun pada gambar tersebut, siswa menggambarkan Semar sedang menggunakan jas almamater berwarna hijau tua dengan kewan berbentuk sarung bermotif batik dengan warna hijau muda. Terdapat aksesoris berupa pecis kotak panjang hitam, berkaos kaki merah, dan bersepatu hitam dengan lorek biru. Pada latar belakangnya, siswa membuat garis warna yang mengarah ketengah kertas. Warna yang ada pada garis warna tersebut yaitu merah, biru muda, kuning, dan hijau.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Siswa menggunakan spidol hitam dan crayon sebagai alat pembuatannya, siswa ingin memvisualkan ide gagasannya yang menggambarkan tokoh Semar sedang menggunakan jas almamater. Pada gambar tersebut terdapat beberapa warna yang mungkin bisa dikatakan memiliki hubungan dengan jas almamater yang digunakan objek Semar, yang dapat diartikan sebagai keceriaan di SMP Darul Fikr. Pada pengilustrasian objek Semar terlihat biasa saja, karena siswa hanya menambahkan jas almamater dan pecis pada tokoh Semar. Bentuk keseluruhan objek Semar masih sama seperti wayang kulit yang menghadap kesamping.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p>

		<p>Pada karya tersebut, siswa menggunakan alat berupa crayon dan spidol. Crayon digunakan siswa untuk mewarnai seluruh objek dan latar belakangnya, sedangkan spidol hitam digunakan siswa untuk membuat linear pada objek Semar. Teknik yang digunakan siswa ada 2 yaitu, teknik blok dengan nuansa dan teknik linear. Teknik blok digunakan untuk mewarnai, sedangkan teknik linear digunakan untuk memperjelas garis objek. Siswa mampu menampilkan 3 prinsip menggambar 2 dimensi, meliputi prinsip dominasi, prinsip keseimbangan, dan prinsip proporsi. Prinsip dominasi dapat terlihat dari objek Semar yang dijadikan objek utama gambar, prinsip keseimbangan dapat terlihat dari penempatan objek diantara kertas gambar, sedangkan prinsip proporsi dapat dilihat dari kesamaan objek gambar dengan objek yang dicontoh.</p>
24	<p>Tegar Adi Candra "Punk Masa Kini"</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Tegar Adi Candra menggambar ilustrasi berupa kartun Bagong sebagai tokoh yang merupakan ide berkaryanya. Ia menampilkan sosok bagong yang sedang berdiri dan seperti menunggu seseorang. Terlihat pada gambar bahwa bagong menggunakan kaos bergambar panda beserta tulisannya, tokoh tersebut juga menggunakan celana panjang dan bersepatu. Rambut tokoh dikreasikan oleh siswa menjadi rambut anak punk dan tangan kanannya yang mengepal tiga jari (jempol, telunjuk, dan kelingking). Pada lingkungannya, siswa menggambar sepasang rumput yang diletakkan disamping kaki tokoh bagian kiri dan kanan. Selain itu juga terdapat 2 pohon besar dan kecil dibelakang tokoh Bagong.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Dalam karya siswa yang berjudul "Punk Masa Kini" ini, pada ide gagasannya siswa dinilai sudah mampu memvisualkan apa yang ada pada pikirannya. Hal ini dapat dilihat dari hasil visual gambar siswa yang membuat gerak tangan anak (salam tiga jari), selain itu juga dapat dilihat dari gaya rambut tokoh dan tato pada lengannya. Pada karakter tokoh yang dibuat sedemikian rupa, menambah nilai tersendiri dari hasil karya yang dibuat. Hasil gambar <i>pawaan</i> atau postur tokoh sudah dinilai baik, karena karakter pada gambar tersebut sudah memiliki kesesuaian terhadap objek bagong pada umumnya yang mempunyai postur pendek dan gemuk.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa siswa menggunakan balpoin untuk membuat garis tepi pada seluruh objek. Garis tersebut terlihat jelas dan tegas meskipun hanya memberi satu kali sapuan. Gambar tersebut hanya ditampilkan hitam putih saja menggunakan balpoin dan pensil. Unsur gelap terang</p>

		<p>ingin dihadirkan oleh siswa, namun pada hasil karyanya, siswa nampak kebingungan mengatur gelap terang pada objeknya. Gambar tersebut tidak dihadirkan memiliki kesan ruang didalamnya, hanya terlihat datar saja.</p> <p>Hasil gambar berjudul “punk hari ini” karya Candra tersebut hanya menampilkan proporsi tubuh yang baik saja, akan tetapi belum ada kesesuaian terhadap prinsip menggambar lainnya.</p>
25	<p style="text-align: center;">Danang Diyatmoko “Bagong dan Benderanya”</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Danang Diyatmoko membuat gambar ilustrasi berupa tokoh Bagong yang sedang membawa bendera Indonesia berukuran kecil ditangan kanannya, bendera lainnya diletakkan disaku tas yang ia bawa. Tas yang dikenakan Bagong tersebut berwarna coklat muda.</p> <p>Objek Bagong digambarkan menggunakan jas almamater berwarna hijau dengan celana pendek merah, berkaos kaki biru dan bersepatu hitam. Selain itu Bagong ditampilkan menggunakan <i>kethu</i> atau topi dengan warna warni dari ungu, kuning, merah, hijau, dan biru. Pada latar belakangnya, siswa hanya menampilkan goresan berupa teknik arsir yang diberi warna ungu pada bagian kanan-kiri dan warna jingga pada bagian atas-bawah.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Jika dilihat dari hasil visualnya, siswa mampu menghadirkan ilustrasi yang sesuai dengan judul karyanya. Terlihat tokoh Bagong yang sedang membawa bendera merah putih ditangan kanannya. Gambar tersebut dapat menceritakan tokoh Bagong yang sedang bersekolah dan mengikuti acara karnaval. Disebutkan acara karnaval karena pada gambar tersebut, tokoh bagong sedang membawa beberapa atribut yang sering dibawa ketika karnaval, seperti halnya bendera merah putih, <i>kethu</i> warna-warni dan kaos kaki berwarna. Jika dilihat dari pemvisualan objek tokoh, siswa belum mampu menjelaskan tokoh siapa yang telah divisualkannya, karena pada gambar tersebut belum menunjukkan ciri-ciri salah satu wayang punakawan.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Pada gambar tersebut dapat dilihat bahwa siswa menggunakan balpoin untuk membuat garis tepi pada seluruh objek. Garis tersebut terlihat tidak tegas karena siswa mengulang-ulang garisnya. Gambar tersebut ditampilkan berwarna pada seluruh objeknya. Teknik yang digunakan siswa dalam membuat gambar ilustrasi tersebut meliputi teknik linear, teknik dusel, dan blok. Teknik linear dapat dilihat dari penggunaan alat balpoin pada seluruh garis pada gambar tersebut, teknik dusel digunakan siswa untuk membuat kesan latar belakang gambar, sedangkan teknik blok digunakan siswa untuk mewarnai objek menggunakan pensil warna.</p>

		<p>Siswa menghadirkan prinsip dominasi dan keserasian pada gambar tersebut. Prinsip dominasi dapat dilihat dari tokoh Bagong yang menjadi objek utama pada karya ilustrasi tersebut (<i>point of interest</i>), sedangkan prinsip keserasian dapat dilihat dari keterkaitan objek satu dengan objek lainnya.</p>
26	<p>Muhammad Wahyu Ramadhan “Petruk Senang”</p> 	<p>Deskripsi Karya</p> <p>Wahyu ramadhan memvisualkan ide gagasannya yang mengangkat salah satu tokoh wayang punakawan yaitu Petruk. Wahyu menggambarkan tokoh petruk yang terlihat sedang bergembira, terlihat dari raut wajahnya yang mengekspresikan dengan senyum lebar. Selain itu, dapat dilihat juga dari gerak-gerik pada tubuh tokoh yang seakan-akan berjalan sembari melompat kegirangan. Selain gerak tubuh dan raut muka yang sedang tersenyum lebar, siswa juga menampilkan objek tokoh yang sedang menunjuk kedepan menggunakan tangan kanannya.</p> <p>Pada gambar tersebut, terdapat 3 awan yang nampak seperti mega mendung khas kota Cirebon dan beberapa burung kecil terbang. Awan dan burung tersebut diletakkan berpencah satu sama lainnya. Selain itu juga terdapat objek pohon dibelakang tokoh Petruk yang didepannya digambar sebuah semak-semak. Objek lain berupa segelintir rumput, potongan objek pagar, dan segitiga besar dibawah tokoh yang belum terselesaikan.</p> <p>Analisis Ilustratif</p> <p>Karya yang dihasilkan wahyu selain ekspresi wajahnya yang menarik, bentuk dan sruktur objeknya pun sudah dapat dikenali bahwasanya tokoh tersebut tidak lain adalah salah satu tokoh wayang punakawan. Dalam karya berjudul petruk senang ini, siswa sudah dinilai mampu mengekspresikan raut muka yang sedang senang. Dengan penggambaran tokoh yang terlihat bergembira itu, karya tersebut memiliki tujuan menceritakan kepada penonton atau penikmat karya siswa bahwa tokoh petruk sedang dalam keadaan senang. Dalam penggambaran lingkungannya, gambar tersebut terlihat seperti ditaman karena adanya objek-objek pendukung yang sering dijumpai di taman bermain.</p> <p>Analisis Unsur dan Prinsip</p> <p>Jika dilihat dari hasil visuanya, pada gambar tersebut siswa membuat garis dengan cukup jelas menggunakan balpoin. Namun ada beberapa garis yang masih terlihat diulang-ulang. Gambar tersebut disajikan dalam bentuk hitam putih saja tanpa adanya warna lain. Akan tetapi memang ada warna hijau dibawah objek, namun tidak jelas dihadirkan untuk apa warna tersebut. Sapuan hitam putih yang dibuat siswa memiliki tujuan untuk membuat kesan 3 dimensi pada gambar dengan penerapan unsur gelap terang. Gambar tersebut juga memiliki kesan ruang</p>

		<p>yang mana terlihat dari kesatuan objek tokoh dengan objek lingkungannya.</p> <p>Pada penempatan objek tokoh, siswa sudah cukup bagus dalam menempatkannya. Wahyu menempatkan tokoh persis di tengah-tengah kertas yang dapat menghasilkan prinsip <i>balance</i> (keseimbangan) dalam menggambar 2 dimensi.</p>
--	--	--

(Sumber: Analisis peneliti)

Dari 26 karya ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan yang telah dibuat, siswa menggambar ilustrasi dengan gagasan lingkungan sekitar seperti rumah, lapangan, sekolah, mushola dan taman. Ide gagasan tersebut dapat dilihat dari hasil karya ilustrasi siswa dengan pemvisualan objek tokoh, atribut yang digunakan, maupun dari objek lingkungannya. Adapun analisis lingkungan dari hasil karya ilustrasi yang dibuat oleh siswa disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.4: Analisis Lingkungan dalam Karya Ilustrasi

No	Nama	Objek Lingkungan							
		Sekolah	Rumah	Taman	Jalan	Halaman	Tempat Ibadah	Lapangan	Tempat Berfoto
1	Arum Kusuma W		v						
2	Chika Saraswati				v				
3	Elsa Cahya A							v	
4	Ika Ananta								v
5	Intan Faizatul Nafiah			v					
6	Khanifatul Khusniyyah						v		
7	Nila Septiana R					v			
8	Nur Hidayah			v					
9	Putri Rahayu Ningsih					v			
10	Sabila Fitri Noviyanti			v					
11	Suci Rahmandani				v				
12	Tri Hidayat Nurdin	v							
13	Aifana Aulia		v						
14	Ahmad Dion S				v				
15	Diky Candra	v							
16	Khoirul Mawahid		v						
17	Muh. Khoirun Nizam				v				
18	Muhammad Chanif					v			
19	Muhammad Latif	v							
20	Muhammad Ridho	v							
21	Nico Maulana Saputra					v			
22	Raafi Dwi Nugroho				v				
23	Ragil Lasmanto	v							
24	Tegar Adi Candra				v				

25	Danang Diyatmoko	v							
26	Muhammad Wahyu R			v					

(Sumber: Analisis Peneliti)

Berdasarkan analisis yang telah dilakukan, terdapat 6 siswa atau 23% yang membuat karya ilustrasi dengan latar belakang sekolah. Sebanyak 3 siswa atau 11,5 % yang membuat karya dengan latar belakang rumah, 4 siswa atau 15,3% membuat latar belakang taman, 6 siswa atau 23% membuat latar belakang jalan, 4 siswa atau 15,3% membuat latar belakang halaman, dan pada latar belakang tempat ibadah, lapangan, dan tempat berfoto masing-masing dibuat oleh 1 siswa atau 3,8%.

Jika dilihat dari fungsinya, karya ilustrasi yang dibuat oleh siswa lebih mengarah pada fungsi menjelaskan atau menceritakan suatu kejadian yang ada disekitar siswa. Dalam analisis yang dilakukan pada 26 karya ilustrasi yang telah dibuat, terdapat 7 siswa atau 26,9% ingin menjelaskan identitas sekolah dengan cara membuat objek lingkungan dan atribut yang digunakan oleh objek tokoh. Selain itu, sebanyak 17 siswa atau 65,3% ingin menceritakan suatu peristiwa atau melakukan sebuah kegiatan. Sedangkan 2 siswa lainnya atau 7,6% ingin menyampaikan perasaan objek tokoh. Dalam hasil analisis karya tersebut, peneliti telah memadukan atau menyesuaikan judul karya dengan hasil pemvisualan ide gagasan yang telah dibuat oleh siswa.

Berdasarkan hasil analisis yang telah dilakukan pada kelas VIII D SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali, dapat disimpulkan bahwa hasil karya siswa dengan media gambar kartun wayang punakawan terdapat 26 karya dari 26 siswa. Pada karya ilustrasi yang dibuat oleh siswa, terdapat 12 siswa atau 46,2% yang meniru objek dari media yang disediakan oleh guru atau meniru contoh

objek yang sudah ada, dan 14 siswa lainnya atau 53,8% teridentifikasi telah membuat objek gambar dengan mengasah ide gagasannya sendiri. Oleh sebab itu, dapat disimpulkan bahwa lebih banyak siswa yang memvisualkan atau membuat gambar dari ide gagasannya sendiri dan tidak meniru media yang disediakan oleh guru.

4.4 Kendala-kendala dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Media Wayang Punakawan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan secara keseluruhan, tidak ada kendala yang berarti dalam pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan. Ada beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam pelaksanaannya, misal dalam proses berkarya beberapa siswa ada yang terhambat karena tidak dapat mengembangkan ide atau gagasannya dalam berkarya karena siswa terbiasa diajar dengan metode mencontoh. Kendala yang lain yaitu media pembelajaran yang kurang mendukung, yakni hanya menggunakan media papan tulis dan percontohan. Sehingga siswa kurang termotivasi dan hasil menggambar ilustrasi siswa menjadi kurang maksimal serta banyak karya yang hampir sama bentuknya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sekolah ini tidak mempunyai ruang khusus keterampilan. Oleh karena itu, pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik manual ini dilakukan di dalam kelas. Meskipun dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan terdapat kekurangan, namun kekurangan tersebut tidak memberikan dampak yang cukup besar terhadap proses dan hasil pembelajaran.

Untuk memperoleh data yang lebih rinci terkait kendala menggambar ilustrasi, peneliti melakukan wawancara kepada 20 siswa yang dipilih oleh guru. Setelah itu peneliti memberikan lima buah pertanyaan kepada 20 siswa tersebut mengenai beberapa faktor, antara lain:

4.4.1 Faktor Guru dalam Mengajar

Pertanyaan pertama berkenaan dengan cara guru dalam mengajar, diketahui sebanyak 15 siswa atau 75% siswa menyatakan cara mengajar guru sudah baik. 15 siswa yang menyatakan bahwa cara mengajar guru sudah baik, sebagian besar memberikan alasan bahwa guru dapat menjelaskan materi ajar dengan jelas dan dapat dipahami. Selain itu, guru juga dinilai tidak terlalu cepat dalam berbicara ketika menyampaikan materi dan gurunya dianggap menyenangkan, lucu serta kreatif. Terdapat 3 siswa atau 15 % siswa menyatakan bahwa cara mengajar guru masih kurang baik. Siswa mengatakan bahwa guru terlalu serius, kurang efektif dan kurang jelas dalam menjelaskan. Sedangkan siswa yang menjawab bahwa cara mengajar guru belum baik hanya 2 siswa atau 10 % dengan alasan siswa tersebut masih tidak dapat memahami materi yang disampaikan.

4.4.2 Faktor Alat, Bahan, dan Prosedur Berkarya

Pada pertanyaan kedua yang mengenai pemahaman tentang bahan, alat, dan prosedur berkarya, diketahui bahwa sebanyak 20 siswa atau 100% mengatakan bahwa siswa dapat memahami tentang bahan, alat, dan prosedur dalam menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan. Seluruh siswa menyatakan bahwa materi tersebut mudah dipelajari serta bahan

dan alat-alatnya sangat mudah didapatkan. Sehingga kendala dalam pemahaman tentang alat, bahan, dan prosedurnya hampir tidak ada.

4.4.3 Ketertarikan Siswa dengan Materi Pembelajaran

Pada pertanyaan ketiga mengenai ketertarikan siswa pada materi pelajaran (menggambar ilustrasi dengan teknik manual) dan ketertarikan pada materi menggambar ilustrasi bermedia gambar kartun wayang punakawan. Diketahui ada 16 siswa atau 80% menyatakan tertarik dengan materi menggambar ilustrasi tersebut. Sebagian besar siswa memberikan alasan bahwa proses dan hasil karya tersebut sangat menarik dan dapat mengasah kreativitas. 4 siswa lainnya atau 20% menyatakan kurang tertarik dengan materi tersebut, karena siswa merasa tidak terlalu bisa dan sulit untuk mengerjakan karya yang akan dibuat. Pada menggambar ilustrasi bermedia gambar kartun wayang punakawan, diketahui bahwa sebanyak 13 siswa atau 65% menyatakan lebih tertarik dengan menggambar wayang punakawan tersebut. Karena dengan adanya penerapan wayang dalam hal menggambar ilustrasi, siswa akan mengetahui hal yang baru. Sedangkan 4 siswa atau 20% menyatakan kurang tertarik karena tidak terlalu suka dengan pewayangan. Pada 2 siswa atau 10% menyatakan sama sekali tidak tertarik, karena bagi siswa menggambar ilustrasi dengan objek wayang terlalu sulit.

4.4.4 Faktor Pengalokasian Waktu

Pada pertanyaan keempat yang berkenaan dengan alokasi waktu (durasi) pembelajaran menggambar ilustrasi, diketahui ada 8 siswa atau 40% yang menyatakan bahwa waktu yang diberikan oleh guru dalam proses menggambar dinilai cukup. Akan tetapi, sebanyak 10 siswa atau 50% justru menyatakan waktu

yang diberikan kurang. Ada 2 siswa atau 10% menyatakan bahwa waktu yang berikan oleh guru masih sangat kurang. Pada pengalokasian waktu ini, banyak siswa yang merasa bahwa waktu yang diberikan dalam berkarya kurang karena sulitnya proses berkarya.

4.4.5 Kesulitan dalam Berkarya

Pada pertanyaan kelima mengenai kesulitan dalam proses berkarya, diketahui sebanyak 6 siswa atau 30% menyatakan bahwa menggambar ilustrasi bermedia gambar kartun wayang punakawan dinilai tidak sulit. Ada 8 siswa atau 40% menyatakan bahwa menggambar ilustrasi tersebut terlampau sulit. Terdapat 6 atau 30% lainnya menyatakan bahwa menggambar ilustrasi bermedia gambar kartun wayang punakawan sangatlah sulit, apalagi jika mengungkapkan ide melalui karya ilustrasi dan hasil visualnya harus sesuai dengan karakter tokoh.

Hasil wawancara dengan 20 siswa dan hasil pengamatan oleh peneliti, peneliti menyimpulkan bahwa sebagian besar siswa memiliki ketertarikan terhadap materi menggambar ilustrasi bermedia gambar kartun wayang punakawan. Namun pada proses berkaryanya banyak siswa yang mengalami kesulitan dengan tingkatan yang berbeda. Ada yang berpendapat tentang kesulitan menuangkan ide gagasan, kurangnya waktu yang diberikan oleh guru, pemvisualan karakter tokoh, dan *finishing* karya. Dengan adanya kendala-kendala tersebut, dalam proses menggambar banyak dijumpai siswa yang terburu-buru dalam menyelesaikan karyanya. Sehingga dalam penguasaan teknik dan penerapan prinsip menggambar dua dimensi, siswa tidak terlalu mencermati dan sering keliru dalam tahapan-tahapannya.

Setelah berlangsungnya kegiatan pembelajaran, peneliti juga melakukan wawancara dengan guru seni budaya bapak Bayun Tuhardi tentang kendala-kendala selama proses pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi. Hasil wawancara dengan guru seni budaya menyatakan bahwa kendala yang dihadapi oleh guru adalah kesulitan memberi motivasi kepada siswa yang tidak suka menggambar. Siswa masih sering berbicara “tidak bisa menggambar”, padahal mereka belum sempat memulai. Guru mengatakan bahwa ada beberapa siswa yang merasa kurang percaya diri sehingga takut tidak bisa mengerjakan tugas yang diberikan.

Sedangkan hal yang terkait dengan materi pembelajaran menggambar ilustrasi, guru menyatakan bahwa tidak mengalami kesulitan dalam penyampainnya, karena guru yang bersangkutan dinilai sangat menguasai materi ajar. Kesulitan yang dihadapi oleh guru adalah ketika banyak siswa yang kesulitan menguasai teknik menggambar dengan baik. Oleh karena itu, guru seringkali harus mencontohkan teknik tersebut dengan berulang-ulang di setiap kelompok yang sebelumnya sudah dibuat.

Dalam perencanaan pembelajaran, guru telah berupaya dengan baik dengan menetapkan materi pelajaran tentang menggambar ilustrasi. Namun tidak dapat dihindari ketika dalam penyusunan perencanaan pembelajaran yang dibuat dengan sedemikian rupa, akan berbeda dengan apa yang ada di lapangan. Misalnya dalam penyajian media gambar yang tidak melampirkan sumber. Pada pembelajaran yang akan datang, guru perlu menyusun perencanaan secara tepat dalam upaya melaksanakan pembelajaran yang efektif untuk mencapai tujuan

pembelajaran, seperti halnya terkait pengalokasian waktu yang akan diberikan kepada siswa.

Peneliti menyimpulkan bahwa terdapat kendala-kendala yang dihadapi siswa dan guru, namun dengan adanya kendala tersebut tidak ada kesulitan yang begitu berarti. Sehingga kendala yang dialami oleh guru dan siswa dalam menggambar ilustrasi, tidak akan mengagalkan pembelajaran.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan, dapat dikemukakan simpulan sebagai berikut.

Pertama, penggunaan gambar kartun wayang punakawan sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali pada proses perencanaan dilakukan guru dengan mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan perangkat penunjang dalam pembelajaran (media pembelajaran). Namun dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat guru tidak sesuai, sehingga dapat disimpulkan bahwa perangkat yang dibuat guru merupakan formalitas saja.

Terdapat langkah-langkah pembelajaran yang ditulis guru dalam perangkat perencanaan. Dalam kegiatan pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan langkah-langkah yang ditulis dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), misalnya ketika siswa tidak bertanya kepada guru tentang hal yang belum dimengerti. Kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Adapun kegiatan yang dilakukan dalam tiga kali pertemuan meliputi (1) penjelasan mengenai pengertian gambar ilustrasi hingga prosedur pembuatannya, (2) pembuatan karya ilustrasi sesuai dengan tema yang ditentukan, (3) evaluasi karya yang telah dibuat. Pada penilaian yang dibuat guru dalam perangkat perencanaan, guru telah membuat tiga penilaian diantaranya (1) penilaian sikap spiritual dan sosial, (2)

penilaian pengetahuan, dan (3) penilaian keterampilan. Namun dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi, guru hanya menilai siswa berupa penilaian keterampilan saja. Oleh sebab itu, pada penilaian sikap spiritual dan sosial, serta penilaian pengetahuan yang dibuat guru tidak digunakan dalam menilai siswa.

Pada penilaian hasil karya gambar ilustrasi dalam pembelajaran bermedia gambar kartun wayang punakawan pada kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong dalam menggambar ilustrasi mencapai total nilai 2104 dengan nilai rata-rata 80,8 dan dapat dikategorikan baik. Pada penilaian hasil karya tersebut, terdapat 3 siswa atau 11,5% memperoleh nilai dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 90-100, 14 siswa atau 53,8% memperoleh nilai dalam kategori baik dengan rentang nilai 80-89, 9 siswa atau 34,6% memperoleh nilai dalam kategori cukup dengan rentang nilai 70-79.

Media yang dipakai dalam pembelajaran menggambar ilustrasi menggunakan *white board* beserta alat tulisnya, buku paket yang relevan dan beberapa contoh produk gambar ilustrasi. Contoh produk tersebut diantaranya beberapa hasil karya gambar ilustrasi dengan tokoh wayang punakawan sebagai objek utama atau digunakan sebagai ide berkarya. Sedangkan dalam media berkarya, siswa membawa kertas A4 sebagai bahan dan alat berupa pensil, penghapus, peraut dan alat penunjang lainnya.

Kedua, dengan kebebasan dalam menentukan jenis gambar ilustrasi, karya yang dihasilkan siswa kelas VIII D SMP Darul Fikr Andong cukup bervariasi. Dari 26 karya ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan yang telah dibuat, siswa menggambar ilustrasi dengan gagasan lingkungan sekitar

seperti rumah, lapangan, sekolah, mushola dan taman. Jika dilihat dari fungsinya, karya ilustrasi yang dibuat oleh siswa lebih mengarah pada fungsi menjelaskan atau menceritakan suatu kejadian yang ada disekitar siswa. Pada karya ilustrasi yang dibuat oleh siswa, terdapat 12 siswa atau 46,2% yang meniru objek dari media yang disediakan oleh guru atau meniru contoh objek yang sudah ada, dan 14 siswa lainnya atau 53,8% teridentifikasi telah membuat objek gambar dengan mengasah ide gagasannya sendiri.

Apabila dilihat dari hasil karyanya, bisa dikatakan setengah dari 26 siswa sudah baik dan setengah lainnya dianggap cukup dalam memadukan teknik dan menuangkan ide gagasannya. Hal tersebut dapat dilihat dari beberapa siswa yang kesulitan memvisualkan ide gagasannya, dan belum terbiasa menggunakan teknik dalam menggambar 2 dimensi. Berdasarkan pengamatan peneliti terhadap hasil karya siswa, terlihat bahwa siswa sudah mampu menerapkan langkah atau prosedur dalam menggambar ilustrasi yang diajarkan guru. Namun penerapan prinsip-prinsip berkarya belum menunjukkan hasil yang memuaskan. Secara keseluruhan hasil karya ilustrasi bermedia gambar kartun wayang punakawan di SMP Darul Fikr Andong tergolong baik.

Ketiga, dapat disimpulkan bahwa terdapat kendala-kendala yang dihadapi siswa dan guru, namun dengan adanya kendala tersebut tidak ada kesulitan yang begitu berarti. Sehingga kendala yang dialami oleh guru dan siswa dalam menggambar ilustrasi, tidak akan membuat pembelajaran menggambar ilustrasi menjadi gagal atau tidak dapat dikendalikan.

5.2 Saran

Hasil penelitian diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran sebagai usaha meningkatkan kemampuan di bidang pendidikan dan khususnya bidang seni rupa. Saran yang dapat peneliti rekomendasikan sehubungan dengan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya lebih teliti dalam pembuatan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), selain itu juga mengulas kembali tentang penerapan teknik dan prinsip dalam menggambar ilustrasi kepada siswa dan lebih jelas dalam menjelaskan tujuan menggambar ilustrasi.
2. Pihak sekolah hendaknya memberikan perhatian dalam bidang pendidikan seni, seperti halnya memberikan ruang khusus seni rupa dan menambah kelengkapan penunjang lain yang diperlukan dalam proses pembelajaran seni rupa.
3. Pihak Universitas Negeri Semarang, khususnya Jurusan Seni Rupa hendaknya dapat menjadikan penelitian ini sebagai sumber literasi dalam pembelajaran tentang menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan.
4. Bagi peneliti lain dapat dijadikan sebagai dasar kajian penelitian yang sama.

DAFTAR PUSTAKA

- Aizid, Rixem. (2012). *Atlas Tokoh-Tokoh Wayang*. Jogjakarta: DIVA press.
- Arsyad, Azhar. (1997). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Aswin, Puramdara. (2010). *Kartun Duniaku dalam Ekspresi dan Bentuk*. Depok: ARYA DUTA.
- Bastomi, Suwaji. (1996). *Gemar Wayang*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Dirman dan Cicih Juarsih. (2014). *Penilaian dan Evaluasi*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Djamarah, Syaiful Bahri. (1996). *Strategi Belajar Mengajar*. Diunduh dari: <http://magister-pendidikan.blogspot.com/p/pembelajaran-konvensioanl.html?m=1> (diakses pada tanggal 1 Februari 2020).
- Fikri, Muhammad Rusdi. (2016). *Metode Strategi Ekspositori*. Diunduh dari: https://www.academia.edu/16933963/metode_strategi_pembelajaran_eksositori
- Garha, Oho. (1980). *Pendidikan Kesenian Seni Rupa Program spesialisasi II*. Jakarta: P.T Gramedia Jakarta.
- Hamalik, Oemar. (1977). *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
- Hariwidjoyo Atmo. (2011). *Wayang dan Karakter Manusia dalam Kehidupan Sehari-hari*. Yogyakarta: Absolut.
- Haq, Muhammad Zaairul. (2009). *Tasawuf Semar Hingga Bagong: Simbol, Makna, dan Ajaran Makrifat dalam Punakawan*. Bantul: Kreasi Wacana.
- Ismunandar, RM. (1994). *Wayang Asal-Usul dan Jenisnya*. Semarang: Dahara Prize.
- King, LA. (2016). *Psikologi Umum Sebuah Pandangan Apresiatif*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Kresna, Ardian. (2012). *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. Yogyakarta: Penerbit NARASI (Anggota IKAPI).

- Kristina, Yohana Ella. (2017). *Pengembangan Media Puzzle Bergambar Tokoh Wayang Untuk Siswa Kelas 2 SD*. Jurnal Jurusan Bahasa Jawa. 5(2):6-9. Universitas Negeri Semarang.
- Ma'sum, Azis. (2010). *Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Melalui Stimulasi Dongeng pada Siswa Kelas V SD Negeri Sumurpanggang 2 Kota Tegal*. Proyek Studi. Program Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
- Mertosedono, Amir. (1986). *Sejarah Wayang Asal Usul, Jenis, dan Cirinya*. Semarang: Dahara Prize.
- Moleong, Lexy J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya
- Nanda, M.H. (2010). *Ensiklopedi Wayang*. Yogyakarta: Absolut.
- Novianto, Kristiawan Bagus. (2015). *Pemanfaatan Komik Strip Sebagai Media Berapresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu pada Tokoh Wayang Pandawa*. Jurnal Jurusan Seni Rupa. 4(1):57-63. Universitas Negeri Semarang.
- Nugraha, Onong, dkk. (1984). *Seni Rupa*. Bandung: Angkasa.
- Pamungkas, Hayatun Nufus P. (2010). *Kompetensi Kreatif Siswa SMP Negeri 2 Pegandon dalam Menuangkan Cerita Rakyat Jawa Tengah melalui Pembelajaran Komik Strip*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.
- Poespaningrat, Pranoedjoe. (2005). *Nonton Wayang dari Berbagai Pakeliran*. Yogyakarta:
- Purbasari, Tyas. (2012). *Kajian Aspek Teknis, Estetis, dan Simbolis Warna Wayang Kulit Karya Perajin Wayang Desa Tunahan Kabupaten Jepara*. Jurnal Jurusan Seni Rupa. 1(1):2-7. Universitas Negeri Semarang.
- Rahmawati, Anik. (2014). *Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara*. Jurnal Jurusan Seni Rupa. 3(1):55-60. Universitas Negeri Semarang.
- Rafsanjani, Asyhari. (2014). *Figur-figur Wayang Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis*. Jurnal Jurusan Seni Rupa. 3(1):35-38. Universitas Negeri Semarang.
- Ra'uf, Amrin. (2010). *Jagad Wayang*. Yogyakarta: Garailmu.
- Rondhi, Moh. (2002). *Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.

- Sadiman, Arif S, dkk. (2009). *Media Pendidikan Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Salam, Sofyan. (2017). *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Satoto, Soediro. (2016). *Analisis Drama & Teater*. Yogyakarta: Penerbit Ombak.
- Shoimin, Aris. 2014. *68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013*. Yogyakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Sibarani, Augustin. (2001). *Karikatur dan Politik*. Jakarta: ISAI, Garba Budaya, dan PT Media Lintas Inti Nusantara.
- Soedarsono, R.M. (1997). *Wayang Wong*. Yogyakarta: GADJAH MADA UNIVERSITY PRESS.
- Soeroto, Noto dan Rosa M.T. Kerdijk. (2002). *Wayang-liederan Biografi Politik Budaya*. Jakarta selatan: Yayasan Adikarya IKAPI dan Ford Foundation.
- Solichin. (2014). *Tokoh Wayang Terkemuka*. Jakarta: Yayasan SENA WANGI.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sumarna, Karmas. (2001). *Kiat Mengomersialkan Hobi Menggambar*. Semarang: Effhar.
- Sumukti, Tuti. (2005). *Semar: Dunia Batin Orang Jawa*. Yogyakarta: Galangpress.
- Sunaryo, Aryo. (2002). *Nirmana 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sunaryo, Aryo. (2009). *Bahan Ajar Seni Rupa 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Susanto, Mikke. (2011). *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Syafii. (2006). *Konsep Pembelajaran Seni Rupa*. Handout. Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Syafii. (2013). *Bahan Ajar Metode Penelitian Seni Rupa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Yasasusastra, J Syahban. (2011). *Mengenal Tokoh Pewayangan*. Yogyakarta: PUSTAKA MAHARDIKA.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Keputusan



**KEPUTUSAN
DEKAN FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG**

Nomor: 1751/UN37.1.2/DK/2019

Tentang
**PENETAPAN DOSEN PEMBIMBING SKRIPSI/TUGAS AKHIR SEMESTER
GASAL/GENAP
TAHUN AKADEMIK 2018/2019**

- Menimbang** : Bahwa untuk memperlancar mahasiswa Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni membuat Skripsi/Tugas Akhir, maka perlu menetapkan Dosen-dosen Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNNES untuk menjadi pembimbing.
- Mengingat** : 1. Undang-undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional (Tambahan Lembaran Negara RI No.4301, penjelasan atas Lembaran Negara RI Tahun 2003, Nomor 78)
2. Peraturan Rektor No. 21 Tahun 2011 tentang Sistem Informasi Skripsi UNNES
3. SK. Rektor UNNES No. 164/O/2004 tentang Pedoman penyusunan Skripsi/Tugas Akhir Mahasiswa Strata Satu (S1) UNNES;
4. SK Rektor UNNES No.162/O/2004 tentang penyelenggaraan Pendidikan UNNES;
- Menimbang** : Usulan Ketua Jurusan/Prodi Seni Rupa/Pend. Seni Rupa Tanggal 28 Januari 2019

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
PERTAMA :

Menunjuk dan menugaskan kepada:

Nama : Dr. Eko Suglarto, S.Pd., M.Pd.

NIP : 198812122015041002

Pangkat/Golongan : III/b

Jabatan Akademik : Lektor

Sebagai Pembimbing

Untuk membimbing mahasiswa penyusun skripsi/Tugas Akhir :

Nama : MUHAMMAD AFIFA BAHRUN

NIM : 2401415051

Jurusan/Prodi : Seni Rupa/Pend. Seni Rupa

Topik : Wayang Punakawan sebagai Sumber Inspirasi Berkarya

Ilustrasi di SMP Darul Fikr Andong

KEDUA : Keputusan ini mulai berlaku sejak tanggal ditetapkan.

Tembusan
1. Pembantu Dekan Bidang Akademik
2. Ketua Jurusan
3. Petinggal

UNNES
2401415051

FM-03-AKD-24/Rev. 00



DITETAPKAN DI : SEMARANG

PADA TANGGAL : 6 Februari 2019

DEKAN

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

UNNES

Dr. Muhammad Jazuli, M.Hum
NIP 198107041988031003

Lampiran 2 Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
 FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Gedung B, Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang 50229
 Telepon +6224-8508010, Faksimile +6224-8508010
 Laman: <http://fbs.unnes.ac.id>, surel: fbs@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/14757/UN37.1.2/LT/2019
 Hal : Izin Penelitian

16 September 2019

Yth. SMP Darul Fikr Andong
 Dukuh Bandung, Desa Beji, Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : Muhammad Afifa Bahrin
 NIM : 2401415051
 Program Studi : Pendidikan Seni Rupa, S1
 Semester : Gasal
 Tahun akademik : 2019/2020
 Judul : WAYANG PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
 MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA SISWA SMP DARUL FIKR
 ANDONG

Kami mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian skripsi di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 18 September s.d. 5 Oktober 2019.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.



Tembusan:
 Dekan FBS;
 Universitas Negeri Semarang



Lampiran 3 Surat Balasan Penelitian



**YAYASAN DARUL FIKR
SMP DARUL FIKR ANDONG**

NSS : 202030916134

Terakreditasi A

Bandung, Beji, Andong, Boyolali, Jawa Tengah 57384, Telp. 085293275989

SURAT KETERANGAN

NOMOR: 421.3/055/208/X/2019

Yang bertanda tangan dibawah ini,:

Nama : Sri Widodo DN, S.Kom

Jabatan : Kepala Sekolah

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Muhammad Afifa Bahrin

NIM : 240145051

Progam Studi : Pendidikan Seni Rupa S1 Universitas Negeri Semarang

Adalah benar telah melakukan penelitian dalam rangka penulisan skripsinya yang berjudul WAYANG PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA SISWA SMP DARUL FIKR ANDONG sejak tanggal 18 September s.d 5 Oktober 2019 dan telah membahas materi hasil penelitiannya dengan karni.

Demikian surat keterangan ini kami buat dengan sebenarnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Andong, 01 Oktober 2019

Kepala Sekolah



Sri Widodo Dwi Nuryanto, S.Kom

Lampiran 4

INSTRUMEN PENELITIAN

Judul : Wayang Punakawan Sebagai Media Pembelajaran Menggambar
Ilustrasi pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong

Peneliti : Muhammad Afifa Bahrn

Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif yang lebih banyak menampilkan uraian kata daripada angka. Pengumpulan data dilakukan untuk menghimpun data tentang gambaran umum sekolah dan uraian tentang penggunaan wayang punakawan sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi. Yang meliputi data deskripsi berupa tingkah laku, proses, dan hasil karya siswa, serta kendala siswa dalam pelaksanaan menggambar ilustrasi dengan media wayang punakawan. Oleh karena itu teknik yang digunakan dalam usaha memperoleh data di lapangan adalah teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Agar pelaksanaan pengumpulan data dengan teknik tersebut dapat berjalan dengan baik, disusun kerangka pedoman sebagai berikut:

A. Pedoman Observasi

Dalam kegiatan ini, observasi diarahkan untuk mengumpulkan data mengenai gambaran umum SMP Darul Fikr Andong dan pemanfaatan wayang punakan sebagai media menggambar ilustrasi, secara khusus aspek-aspek yang diobservasi antara lain meliputi hal-hal sebagai berikut:

1. Gambaran umum sekolah
 - a. Lokasi dan alamat SMP Darul Fikr Andong
 - b. Luas tanah SMP Darul Fikr Andong

- c. Kondisi fisik SMP Darul Fikr Andong
 - d. Sarana prasarana penunjang pembelajaran
 - e. Lingkungan sekitar SMP Darul Fikr Andong
2. Pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media wayang punakawan
 - a. Kegiatan belajar mengajar meliputi kegiatan awal, kegiatan inti, dan kegiatan akhir (evaluasi)
 - b. Pendekatan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan metode pembelajaran
 - c. Proses berkarya meliputi kesiapan siswa, keseriusan siswa dalam menyimak, keaktifan siswa, dan ketertarikan atau tanggapan siswa pada materi dan media berkarya
 3. Media menggambar ilustrasi meliputi bahan, alat, teknik dan prosedur
 4. Hasil karya siswa
 5. Identifikasi karya siswa

Untuk merekam hasil observasi atau pengamatan, peneliti memanfaatkan alat bantu berupa Kamera foto. Kamera foto tersebut berfungsi sebagai alat bantu dalam menghimpun data berupa foto-foto kegiatan pembelajaran dengan wayang punakawan sebagai media menggambar ilustrasi, serta sarana dan prasarana yang ada di SMP Darul Fikr Andong.

B. Lembar Wawancara

Wawancara dilakukan kepada beberapa pihak yang berkaitan langsung dengan gambaran sekolah secara menyeluruh, pembelajaran seni budaya (seni rupa), dan kegiatan pemanfaatan wayang punakawan sebagai media pembelajaran

menggambar ilustrasi. Pihak-pihak yang diwawancarai terdiri dari kepala sekolah, kepala tata usaha, guru seni rupa dan beberapa siswa kelas 8 SMP Darul Fikr Andong.

1. Wawancara dengan kepala sekolah dan kepala tata usaha SMP Darul Fikr Andong

Hal-hal penting yang akan ditanyakan mengenai sejarah dan perkembangan SMP Darul Fikr Andong, yaitu:

- a. Sejarah berdirinya SMP Darul Fikr Andong
- b. Perkembangan SMP Darul Fikr Andong
- c. Visi, misi, dan tujuan SMP Darul Fikr Andong

Hal-hal penting yang akan ditanyakan mengenai gambaran secara umum SMP Darul Fikr Andong, yaitu:

- a. Lokasi dan alamat SMP Darul Fikr Andong
- b. Luas tanah SMP Darul Fikr Andong
- c. Kondisi ruang dan kelas di SMP Darul Fikr Andong
- d. Fasilitas yang terdapat di SMP Darul Fikr Andong guna mendukung pembelajaran di sekolah
- e. Keadaan guru dan tenaga kependidikan di SMP Darul Fikr Andong
- f. Jumlah guru di SMP Darul Fikr Andong
- g. Aktivitas siswa dan latar belakangnya
- h. Jumlah seluruh siswa di SMP Darul Fikr Andong
- i. Pembagian jumlah siswa untuk setiap kelasnya

2. Wawancara dengan guru mata pelajaran Seni Budaya

Hal-hal penting yang akan ditanyakan mengenai proses pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) secara umum, yaitu:

- a. Pembelajaran Seni Budaya (Seni Rupa) secara umum yang berlangsung di SMP Darul Fikr Andong
- b. Waktu yang diberikan untuk mata pelajaran Seni Budaya sub mata pelajaran Seni Rupa.
- c. Strategi dan metode yang digunakan dalam pembelajaran seni lukis agar siswa mudah untuk memahaminya
- d. Media yang biasa digunakan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi
- e. Jenis evaluasi yang digunakan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi (uji lisan, uji tulis atau uji produk), dan alasan menggunakan jenis evaluasi tersebut
- f. Cara mengevaluasi hasil karya siswa
- g. Kendala guru dengan penggunaan wayang punakawan sebagai media menggambar
- h. Evaluasi guru terhadap proses berkarya selain evaluasi terhadap hasil karya

3. Hal-hal penting yang akan ditanyakan dengan siswa kelas VIII D

- a. Cara pembelajaran yang menarik minat siswa untuk mengikuti pembelajaran tersebut, kesan dan perasaan siswa pada saat berkarya ilustrasi dengan media wayang punakawan
- b. Pemahaman siswa mengenai setiap penjelasan

- c. Apa saja alat dan bahan yang dipakai dalam pembelajaran ini
- d. Pendapat siswa setelah membuat karya ilustrasi dengan media wayang punakawan
- e. Kendala siswa dalam membuat karya ilustrasi

C. Pedoman Pengumpulan Dokumentasi

Data yang akan dikumpulkan melalui dokumentasi meliputi beberapa aspek, yaitu:

1. Gambaran sekolah
 - a. Denah lokasi SMP Darul Fikr Andong
 - b. Visi dan misi SMP Darul Fikr Andong
 - c. Kondisi fisik SMP Darul Fikr Andong
 - d. Fasilitas SMP Darul Fikr Andong
 - e. Keadaan lingkungan SMP Darul Fikr Andong
2. Daftar kondisi guru dan karyawan SMP Darul Fikr Andong
3. Data jumlah siswa, daftar nama siswa yang menjadi subjek penelitian, dan data nilai siswa
4. Hasil kegiatan pembelajaran seni rupa
5. Produk-produk yang dihasilkan dari pembelajaran menggambar ilustrasi
6. Perangkat pembelajaran menggambar ilustrasi
 - a. RPP
 - b. Prota
 - c. Promes
 - d. Silabus
 - e. Daftar nilai

Lampiran 5

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Satuan Pendidikan : SMP Darul Fikr Andong

Mata Pelajaran : Seni Budaya (Seni Rupa)

Kelas/semester : VIII/Ganjil

Materi Pokok : Menggambar Ilustrasi

Alokasi Waktu : 3 Pertemuan (6 JP)

A. Kompetensi Inti

1. Menghargai dan menghayati ajaran agama yang dianutnya
2. Menghargai dan menghayati perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong-royong), santun, percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
3. Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata
4. Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.1. Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah	1.1.1 Menerima keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha

	sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	Esa 1.1.2 Menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa daerah di Indonesia sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa
2.	2.1. Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian	2.1.1 Menghargai orang lain dalam aktivitas berkesenian 2.1.2 Mengekspresikan ide dan perasaan secara jujur dalam aktivitas berkesenian 2.1.3 Mengikuti aktivitas berkesenian secara disiplin
3.	3.2. Memahami konsep dan prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital.	3.2.1. Menjelaskan pengertian gambar ilustrasi. 3.2.2 Memahami teknik dan jenis ilustrasi. 3.2.3 .Mendeskripsikan langkah-langkah menggambar ilustrasi.
4.	4.2. Menggambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital.	4.2.1. Menggambar ilustrasi sesuai dengan tema yang telah ditentukan. 4.2.2 Mampu menggambar ilustrasi dengan alat dan bahan yang digunakan dalam berkarya ilustrasi dengan teknik manual.

C. Tujuan Pembelajaran

Pertemuan 1

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menjelaskan pengertian gambar ilustrasi.
2. Mengidentifikasi jenis-jenis gambar ilustrasi.
3. Mengidentifikasi ide gagasan menggambar ilustrasi.
4. Mendefinisikan prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual.
5. Mengelompokkan media menggambar ilustrasi.

Pertemuan 2

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menemukan ide gagasan dengan kesesuaian tema.
2. Memvisualkan gagasan.
3. Membuat sket dalam proses menggambar ilustrasi.

Pertemuan 3

Setelah mengikuti serangkaian kegiatan pembelajaran peserta didik dapat:

1. Menggunakan teknik menggambar ilustrasi dengan baik
2. Menyesuaikan unsur dan prinsip menggambar
3. Menjelaskan kekurangan dan kelebihan karya yang telah dibuat

D. Materi Pembelajaran

Pertemuan 1

1. Menjelaskan alur pembelajaran.
2. Menjelaskan pengertian menggambar ilustrasi.
3. Menjelaskan jenis-jenis gambar ilustrasi.
4. Menjelaskan ide gagasan menggambar ilustrasi.
5. Menjelaskan prosedur menggambar ilustrasi dengan teknik manual.
6. Menjelaskan media menggambar ilustrasi.

Pertemuan 2

Proses siswa menggambar ilustrasi dengan kesesuaian tema.

Pertemuan 3

Siswa menyelesaikan gambar ilustrasi.

E. Strategi Pembelajaran

1. SPE strategi Pembelajaran Ekspositori
2. SPI Strategi Pembelajaran Inkuiri
3. CTL Strategi Pembelajaran Kontekstual

F. Metode Pembelajaran

1. Ceramah
2. Tanya jawab
3. Demonstrasi
4. Penugasan

G. Sumber Belajar

1. Buku sumber:
 - a. Buku Guru. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2013). *Seni Budaya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Hal. 35 - 42).
 - b. Buku Siswa. Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (2013). *Seni Budaya*. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (Hal. 18 - 32).
2. Internet

H. Media Pembelajaran

Buku paket dan contoh gambar ilustrasi

I. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan 1

a. Pendahuluan (10 Menit)

- 1) Guru memimpin doa dan melakukan presensi.
- 2) Guru menyampaikan alur pembelajaran.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

b. Kegiatan inti (100 Menit)

Siswa melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1) Mengamati

- a. Mengamati guru dalam menjelaskan materi (pengertian hingga prosedur menggambar ilustrasi).
- b. Melakukan studi pustaka tentang menggambar ilustrasi.

2) Menanya

Menanyakan hal-hal yang kurang jelas atau belum tahu yang ditemukan saat melakukan proses pengamatan dan studi pustaka

3) Mencoba

Pada kegiatan inti mencoba, kegiatan yang dilakukan yakni menuliskan hasil pengamatan.

4) Menalar

Membuat simpulan tentang hasil pengamatan menggambar ilustrasi.

5) Menyaji

Pada kegiatan menyaji, hal yang dilakukan yaitu mempresentasikan hasil pengamatan gambar ilustrasi.

c. Penutup (10 Menit)

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang materi pembelajaran.
- 2) Peserta didik mencatat tugas yang diberikan guru untuk membawa bahan dan alat untuk menggambar ilustrasi.
- 3) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya.
- 4) Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan 2**a. Pendahuluan (10 Menit)**

- 1) Guru memimpin doa dan melakukan presensi.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru menyinggung materi pertemuan yang lalu.
- 4) Guru menagih alat dan bahan yang harus disediakan siswa.

b. Kegiatan inti (100 Menit)

Siswa melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1) Mengamati

Kegiatan ini berupa mengamati guru dalam menjelaskan gambar ilustrasi.

2) Menanya

Menanyakan hal-hal yang kurang jelas yang ditemukan saat melakukan proses pengamatan.

3) Mencoba

Pada kegiatan ini yaitu membuat sket gambar ilustrasi dengan kesesuaian tema.

4) Menyaji

- a. Membawa alat dan bahan sesuai tugas yang diberikan.
- b. Menyajikan proses menggambar.

c. Penutup (10 Menit)

- 1) Guru dan peserta didik menyimpulkan tentang materi pembelajaran
- 2) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya yaitu untuk melanjutkan tugas
- 3) Guru menutup pelajaran dengan doa dan salam.

Pertemuan 3**a. Pendahuluan (10 Menit)**

- 1) Guru memimpin doa dan melakukan presensi.
- 2) Guru menyinggung praktik pertama minggu lalu
- 3) Guru menjelaskan alur pembelajaran
- 4) Guru mengajak siswa untuk melanjutkan tugas

b. Kegiatan inti (100 Menit)

Siswa melakukan kegiatan-kegiatan sebagai berikut:

1									
2									
3									
4									

Keterangan:

1. Persiapan alat dan bahan
2. Ide gagasan
3. Kesungguhan
4. Teknik
5. Penyajian

Aspek-aspek penilaian karya ilustrasi dengan teknik manual

No	Aspek Penilaian	Kategori	Keterangan dan Skala Skor
1	Persiapan bahan dan alat	Baik	Baik dalam menyiapkan alat dan bahan (15-20)
		Cukup	Cukup mampu menyiapkan alat dan bahan (8-14)
		Kurang	Kurang mampu menyiapkan alat dan bahan (0-7)
2	Ide/ gagasan	Baik	Baik dalam menuangkan ide / gagasan (15-20)
		cukup	Cukup dalam menuangkan ide / gagasan (8-14)
		Kurang	Kurang mampu dalam menuangkan ide / dan gagasan (0-7)
3	Kesungguhan dalam pembuatan dan pemanfaatan waktu	Baik	Baik dan sungguh-sungguh dalam proses pembuatan karya dan baik dalam memanfaatkan waktu (15-20)
		Cukup	Cukup sungguh-sungguh dalam proses pembuatan karya dan cukup dalam memanfaatkan waktu (8-14)
		Kurang	Kurang sungguh-sungguh dalam proses pembuatan karya dan kurang dalam memanfaatkan waktu (0-7)
4	Teknik	Baik	Baik dalam penguasaan cara penggunaan media (15-20)
		Cukup	Cukup dalam penguasaan cara penggunaan media (8-14)
		Kurang	Kurang mampu dalam penguasaan cara penggunaan media (0-7)
5	Kualitas Produk	Baik	Baik dalam menerapkan unsur-unsur dan prinsip menggambar 2 dimensi yang benar dalam karya (15-20)
		Cukup	Cukup dalam menerapkan unsur-unsur dan prinsip menggambar 2 dimensi yang benar dalam karya (8-14)
		Kurang	Kurang mampu dalam menerapkan unsur-unsur dan prinsip menggambar 2 dimensi yang benar dalam karya (0-7)

Pedoman rentangan nilai menggambar ilustrasi

No	Rentang Nilai	Kategori
1	90-100	Sangat baik
2	80-89	Baik
3	70-79	Cukup
4	60-69	Kurang
5	40-59	Sangat kurang

Mengetahui

Kepala Sekolah SMP Darul Fikr

Andong, 13 Juli 2019

Guru Mapel Seni Budaya

Sri Widodo Dwi Nuryanto,S.Kom

NIP,---

Bayun Tuhardi,S.Pd

NIP,---

Lampiran 6

Hasil Penilaian Menggambar Ilustrasi Kelas VIII D

Tahun Pelajaran 2019/2020

No	Nama	L/ P	Evaluasi					Tota l	Keterangan
			1	2	3	4	5		
1	Arum Kusuma Wardhani	P	18	12	16	16	18	80	Baik
2	Chika Saraswati	P	18	14	15	14	15	76	Cukup
3	Elsa Cahya Anggriyani	P	18	14	15	14	15	76	Cukup
4	Ika Ananta	P	18	12	16	18	16	80	Baik
5	Intan Faizatun Nafiah	P	18	16	15	16	18	83	Baik
6	Khanifatul Khusniyyah Al	P	14	16	14	12	14	70	Cukup
7	Nila Septiana Ramadani	P	20	20	19	18	18	95	Sangat baik
8	Nur Hidayah	P	17	13	15	16	17	78	Cukup
9	Putri Rahayu Ningsih	P	20	20	18	15	16	89	Baik
10	Sabila Fitri Noviyanti	P	18	16	16	14	16	80	Baik
11	Suci Rahmandani	P	16	13	15	15	16	75	Cukup
12	Tri Hidayat Nurdin	P	17	16	14	14	15	76	Cukup
13	Aifana Aulia	P	18	15	13	14	16	76	Cukup
14	Ahmad Dion Sailunnaja	L	13	16	13	14	14	70	Cukup
15	Diky Candra	L	17	17	16	15	15	80	Baik
16	Khoirul Mawahid	L	18	18	16	16	17	85	Baik
17	Muh. Khoirun Nizam	L	17	15	17	15	16	80	Baik
18	Muhammad Chanif	L	17	17	17	14	16	81	Baik
19	Muhammad Latif	L	18	18	19	17	18	90	Sangat Baik
20	Muhammad Ridho	L	16	16	14	14	14	74	Cukup
21	Nico Maulana Saputra	L	18	18	18	16	16	86	Baik
22	Raafi Dwi Nugroho	L	16	17	17	15	16	81	Baik
23	Ragil Lasmanto	L	20	19	19	14	15	87	Baik
24	Tegar Adi Candra	L	16	18	18	16	16	84	Baik
25	Danang Diyatmoko	L	20	18	18	14	12	82	Baik
26	Muhammad Wahyu Ramadhan	L	18	18	19	18	17	90	Sangat Baik
Jumlah								2104	
Rata-rata								80,8	Baik

(Sumber: Dokumen penilaian Guru)

Keterangan:







1. Persiapan alat dan bahan
2. Ide gagasan
3. Kesungguhan
4. Teknik
5. Penyajian

Lampiran 7

Hasil Karya Gambar Ilustrasi dengan Media Wayang Punakawan

No	Identitas dan Karya	No	Identitas dan Karya
1	Arum Kusuma Wardhani "Semar Lagi Santai" 	14	Ahmad Dion Sailunnaja "Semar Menjadi Akatsuki" 
2	Chika Saraswati "Gareng Berangkat ke Mushola" 	15	Diky Candra "Petruk Menjadi Guru" 
3	Elsa Cahya Anggriyani "Bagong Bermain Bola" 	16	Khoirul Mawahid "Semar Mau Makan" 

				
4	Ika Ananta “Semar Lagi Action Saat difoto”		17	Muh. Khoirun Nizam “Petruk Menunjuk SMP Darul Fikr”
5	Intan Faizatun Nafiah “Bagong dengan Baju Batiknya”		18	Muhammad Chanif “Petruk Ngeronda”
6	Khanifatul Khusniyyah Al M		19	Muhammad Latif “Petruk dan Bagong”

	<p>“Petruk sedang Mengaji tapi diganggu Gareng”</p> 		<p>Sedang Sekolah”</p> 
7	<p>Nila Septiana Ramadani “Sepeda Santai”</p> 	20	<p>Muhammad Ridho “Semar Memakai Baju OSIS”</p> 
8	<p>Nur Hidayah “Petruk Sedang Berlari”</p> 	21	<p>Nico Maulana Saputra “Gareng dan Kerisnya”</p> 

9	<p>Putri Rahayu Ningsih “Petruk Ngeronda”</p> 		<p>22 Raafi Dwi Nugroho “Bagong Yang Keren dan Gagah”</p> 
10	<p>Sabila Fitri Noviyanti “Gareng Sedang Berkata”</p> 		<p>23 Ragil Lasmanto “Semar dan Almamaternya”</p> 
11	<p>Suci Rahmandani “Bagong sedang Memegang Tongkat”</p> 		<p>24 Tegar Adi Candra “Punk Masa Kini”</p> 

12	<p data-bbox="400 309 703 376">Tri Hidayat Nurdin "Petruk Makan Snack"</p> 		25	<p data-bbox="951 309 1297 376">Danang Diyatmoko "Bagong dan Benderanya"</p> 
13	<p data-bbox="440 862 667 929">Aifana Aulia "Semar Tertawa"</p> 		26	<p data-bbox="994 862 1254 974">Muhammad Wahyu Ramadhan "Petruk Senang"</p> 

BIODATA PENELITI



Nama	: Muhammad Afifa Bahrin	
Tempat, Tanggal Lahir	: Boyolali, 23 November 1998	
Jenis Kelamin	: Laki-laki	
Agama	: Islam	
Alamat Rumah	: Duwet RT 18 RW 08, Andong	
Kecamatan	: Andong	
Kabupaten	: Boyolali	
Provinsi	: Jawa Tengah	
Orang Tua	: Harjiman dan Istiqomah	
NIM	: 2401415051	
Prodi	: Pendidikan Seni Rupa, S1	
Fakultas	: Fakultas Bahasa dan Seni (FBS)	
Phone	: 085602626366	
E-mail	: afifbahrin1@gmail.com	
Pendidikan	:	
	MI Nurul Himmah Duwet	Lulus 2009
	SMP Darul Fikr Andong	Lulus 2012
	SMA Muhammadiyah 4 Andong	Lulus 2015