

**PEMBELAJARAN SENI GRAFIS CETAK TINGGI DENGAN MOTIF
FAUNA KELAS IX DI SMP NEGERI 29 PADANG**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Universitas Negeri Padang
untuk Memenuhi Salah Satu Persyaratan dalam
Menyelesaikan Progam Sarjana Pendidikan Seni Rupa



Oleh:

Ruci Wibowo

NIM: 18020096

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
DEPARTEMEN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2022**

HALAMAN PERSETUJUAN

SKRIPSI

PEMBELAJARAN SENI GRAFIS CETAK TINGGI DENGAN MOTIF FAUNA KELAS IX DI SMP NEGERI 29 PADANG

Nama : Ruci Wibowo
NIM : 18020096
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

Padang, 8 November 2022

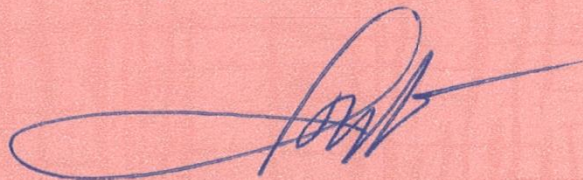
Disetujui untuk Ujian:

Dosen Pembimbing



Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19790712.200501.2.2004

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.
NIP. 19620815.199001.1.001

HALAMAN PENGESAHAN

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Padang

Judul : Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Motif
Fauna : Kelas IX Di SMP Negeri 29 Padang
Nama : Ruci Wibowo
NIM : 18020096
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni

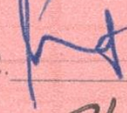
Padang, 15 Desember 2022

Tim Penguji:

Jabatan>Nama/NIP

1. Ketua : Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd.
19790712.200501.2.004
2. Anggota : Dr. Yahya, M.Pd.
19640107.199001.1.001
3. Anggota : Drs. Abd, Hafiz M.Pd.
19590524.198602.1.001

Tanda Tangan

:1. 
:2. 
:3. 

Mengetahui:
Kepala Departemen Seni Rupa



Drs. Mediagus, M.Pd.
NIP. 19620815.199001.1.001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa :

1. Karya tulis saya, Karya akhir dengan judul **“Pembelajaran Seni Grafis Dengan Motif Fauna Kelas IX Di SMP Negeri 29 Padang”** adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapat gelar akademik, baik di universitas negeri padang maupun di perguruan tinggi lainnya.
2. Karya tulis ini murni gagasan, pemikiran, dan rumusan saya sendiri, tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing.
3. Di dalam karya tulis ini tidak terdapat hasil karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali dikutip secara tertulis dengan jelas dan dicantumkan sebagai acuan di dalam naskah saya dengan disebutkan nama pengarangnya dan dicantumkan pada daftar pustaka.
4. Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya, dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran, saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang saya telah saya peroleh karena karya tulis ini, serta sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padang, 15 Desember 2022

Saya yang menyatakan,



Ruci Wibowo

Nim. 18020096

ABSTRAK

Ruci Wibowo, 2022 : Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi Dengan Motif Fauna Kelas IX Di SMP Negeri 29 Padang.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui proses pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna kelas IX di SMP Negeri 29 Padang.

Jenis penelitian deskriptif kualitatif, yaitu metode penelitian yang menjabarkan mengenai hal yang akan diteliti dalam bentuk kata-kata. Adapun prosedur pengumpulan data yaitu dari observasi, wawancara, dokumentasi dan angket bagaimana proses pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna kelas IX di SMP Negeri 29 Padang, kemudian dari wawancara kepada pihak yang terkait, dokumentasi dan angket sebagai pengumpulan data dalam proses pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna kelas IX di SMP Negeri 29 Padang.

Hasil Penelitian pada proses pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna kelas IX di SMP Negeri 29 Padang dilakukan secara tersukstur dan sistematis. Guru memberikan pembelajaran sesuai dengan RPP, namun kenyataannya pada pelaksanaan pembelajaran dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang seni grafis, waktu serta alat yang minim membuat kebanyakan siswa mendapatkan nilai yang rendah, guru memadukan seni grafis dengan seni lukis padahal kenyataannya seni grafis dan seni lukis dua hal yang berbeda, sehingga hasil karya yang dilakukan bukan sepenuhnya seni grafis. Dikarenakan pembelajaran seni grafis dilakukan semester lalu, siswa diminta untuk mengingat kembali pembelajaran seni grafis melalui angket. Di dalam angket disimpulkan bahwa respon siswa pada pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna termasuk dalam kategori “Baik”.

Kata kunci: Belajar, Seni Grafis, Cetak Tinggi, Motif Fauna

KATA PENGANTAR

Syukur Alhamdulillah penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa memberikan rahmat dan karunia-Nya kepada penulis, serta sholawat beriring salam penulis sampaikan kepada Rasulullah Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman peradaban yang berilmu pengetahuan dan berakhlak mulia.

Skripsi ini berjudul “Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi Dengan Motif Fauna Kelas IX Di SMP Negeri 29 Padang”. Atas bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Bapak Drs. Mediagus, M.Pd. selaku Ketua Prodi Pendidikan Seni Rupa dan Kepala Departemen Seni Rupa.
2. Ibu Eliya Pebriyeni, S.Pd, M.Sn. selaku Sekretaris Departemen Seni Rupa.
3. Ibu Yofita Sandra, S.Pd., M.Pd. selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingan, masukan dan motivasi yang sangat membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Yahya, M.Pd. dan Bapak Drs. Abd. Hafiz, M.Pd. selaku anggota penguji
5. Bapak Maltha Kharisma, S.Pd., M.Pd. selaku Pembimbing Akademik (PA).
6. Bapak, Ibu dosen, dan staf Tata Usaha Departemen Seni Rupa.
7. Ibu Kepala Sekolah, Segenap Guru dan Siswa Kelas IX SMPN 29 Padang.
8. Ibu Hasnah, S.Pd. selaku Guru Seni Budaya Kelas IX SMPN 29 Padang

9. Orang Tua dan keluarga besar yang selalu memberikan doa, motivasi dan menjadi penyemangat selama menjalankan perkuliahan
10. Teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan dukungan selama pembuatan skripsi ini.
11. *Last but not least, I wanna thank me I wanna thank me for believing in me, I wanna thank me for doing all this hard work, I wanna thank me for having no days off, I wanna thank me for never quitting.*

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih belum sempurna. Untuk itu segala kritik dan saran semua pihak yang bersifat membangun sangat penulis harapkan untuk perbaikan skripsi ini kedepannya. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak. Aamiin.

Padang, 15 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PERSETUJUAN.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN.....	iii
ABSTRAK	iv
KATA PENGANTAR.....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN	xi
BAB I.....	1
PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah dan Konteks Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Kegunaan Penelitian.....	5
BAB II	7
KAJIAN PUSTAKA	7
A. Landasan Teori.....	7
B. Hasil Penelitian yang Relevan.....	28
C. Kerangka Berfikir.....	29
BAB III.....	30
METODOLOGI PENELITIAN.....	30
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	30
B. Kehadiran Peneliti	31
C. Lokasi Penelitian.....	32
D. Sumber Data.....	32
E. Prosedur Pengumpulan Data	33
F. Analisis Data	36

G. Pengecekan Keabsahan Temuan	39
H. Tahap-Tahap Penelitian.....	40
BAB IV	42
HASIL PENELITIAN.....	42
A. Paparan Data dan Temuan Penelitian	42
1. Temuan Umum.....	42
2. Temuan Khusus.....	45
B. Pembahasan.....	54
BAB V.....	57
PENUTUP	57
A. Kesimpulan	57
B. Implikasi	57
C. Saran	58
DAFTAR PUSTAKA.....	59
LAMPIRAN.....	62

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
4.1 Data siswa SMP Negeri 29 Padang.....	44
4.2 Data siswa dalam 3 tahun terakhir	45
4.3 Distribusi pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna	52
4.4 Deskripsi pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna	52

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
2.1 Ragam Hias Motif Flora.....	25
2.2 Ragam Hias Motif Fauna	26
2.3 Ragam Hias Motif Geometris	27
2.4 Ragam Hias Motif Figuratif	28
2.5 Kerangka Konseptual	29
3.1 Analisis Data Miles dan Huberman	37
4.1 SMP Negeri 29 Padang	42
4.2 SMP Negeri 29 Padang	42
4.3 Wawancara bersama Guru Seni Budaya	50

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
1. Surat Izin Melaksanakan Penelitian.....	62
2. Daftar Informan.....	64
3. Daftar Wawancara.....	65
4. Catatan Penelitian	66
5. Angket Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi Dengan Motif Fauna.....	68
6. Hasil Nilai Siswa Kelas IX.1	71
7. Hasil Nilai Siswa Kelas IX.2	72
8. Hasil Nilai Siswa Kelas IX.3	73
9. Hasil Nilai Siswa Kelas IX.4	74
10. Hasil Nilai Siswa Kelas IX.5	75
11. Hasil Nilai Siswa Kelas IX.6	76
12. Hasil Nilai Siswa Kelas IX.7	77
13. Hasil Nilai Siswa Kelas IX.8	78
14. Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	79
15. Pelaksanaan Pembelajaran	92
16. Proses Berkarya Seni Grafis	93
17. Hasil Karya Siswa Kelas IX.....	95

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah dan Konteks Masalah

Ragam hias merupakan salah satu variasi dan kekayaan budaya Indonesia yang terdiri atas beribu pulau dan berpuluh suku bangsa dengan ratusan bahasa daerah. Ragam hias sangat mudah kita jumpai dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan ragam hias telah ada sejak zaman prasejarah dan sampai sekarang masih dibutuhkan kehadirannya sebagai alat untuk memuaskan kebutuhan manusia akan rasa keindahan.

Variasi kekayaan budaya tersebut perlu diwariskan agar tidak mengalami kepunahan. Salah satu cara agar kebudayaan tetap berkembang yaitu melalui pendidikan seni. Ciri khas berikutnya adalah bahwa seni dipelajari dan diwariskan dari satu generasi ke generasi berikutnya (atau juga disebarluaskan pada generasi sebaya melalui proses enkulturasi, sosialisasi, dan internalisasi).

Pendidikan seni merupakan salah satu tempat untuk memberikan wawasan kebangsaan tentang seni tradisi yang dipelajari guna menjunjung nilai-nilai luhur warisan budaya Indonesia. Pada dasarnya pendidikan seni di sekolah diarahkan untuk menumbuhkan kepekaan rasa estetik dan artistik sehingga terbentuk sikap kritis, apresiasif dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh.

Sikap tersebut akan tumbuh, apabila dilakukan serangkaian proses kegiatan melalui keterlibatan siswa dalam segala aktivitas seni di dalam kelas dan atau di luar kelas.

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

Fakta di lapangan pembelajaran seni grafis dianggap penting untuk diberikan, kegiatan berkarya seni grafis merupakan hak siswa dalam pembelajaran seni rupa. Seni grafis merupakan pembelajaran seni yang dianggap sering dibelajarkan dan mendapatkan perhatian.

Pembelajaran seni grafis merupakan salah satu materi yang dapat diberikan dalam pembelajaran seni rupa di sekolah agar siswa terbekali pengetahuan dalam hal kesenirupaan, tidak terbatas pada menggambar atau melukis saja. Melalui pembelajaran seni grafis siswa dituntut untuk dapat berkarya dengan media dan teknik yang berbeda, sehingga kreativitas siswa akan terasah. Melalui pendidikan seni khususnya seni grafis sebagai media ekspresi dapat mengembangkan kreativitas dan keterampilan.

Seni grafis terdiri dari 4 macam teknik dasar yaitu teknik cetak tinggi, teknik cetak dalam, teknik cetak datar, dan teknik cetak tembus. Diantara

beberapa teknik seni grafis cetak tinggi yang ada, salah satu yang dapat diajarkan adalah seni grafis dengan teknik cap. Teknik cetak tinggi dengan teknik cap merupakan teknik yang paling sederhana dibandingkan kolase atau cukil kayu.

Salah satu dari empat teknik dalam seni grafis materi ajar pada mata pelajaran seni budaya di SMP kelas IX dalam kurikulum adalah cetak tinggi. Salah satu sekolah yang melaksanakan teknik cetak tinggi ini adalah SMP Negeri 29 Padang. Di SMP Negeri 29 Padang menerapkan kurikulum 2013 pada tahun ajaran 2021/2022 dan diterapkan pada siswa kelas XI. Teknik seni grafis yang tidak diterapkan di SMP Negeri 29 Padang adalah teknik cetak dalam, teknik cetak datar, dan teknik cetak tembus.

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

Motif fauna dalam seni grafis cetak tinggi dijadikan sebagai objek. Motif fauna memiliki bermacam-macam gambar dan tidak terikat dari jenis kelamin, seperti: Kebanyakan laki-laki menyukai kucing dan kebanyakan perempuan menyukai kupu-kupu. Motif flora memiliki bermacam-macam

gambar dan rata-rata identik dengan bunga yang mayoritasnya disukai oleh perempuan.

Pembelajaran seni grafis cetak tinggi dilaksanakan pada semester 2. Untuk menghubungkan semester yang lalu dengan semester sekarang, siswa diminta untuk mengingat kembali pembelajaran seni grafis melalui angket. Proses pembelajaran seni grafis cetak tinggi terdiri dari perencanaan dan pelaksanaan. Fakta di lapangan perencanaan pembelajaran seni grafis cetak tinggi berupa RPP dan pada pelaksanaan pembelajaran seni grafis cetak tinggi diperoleh dari nilai pembelajaran seni grafis dan responden siswa.

Pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna dilaksanakan di SMP Negeri 29 Padang. SMP Negeri 29 Padang adalah salah satu sekolah menengah pertama yang terletak di Kota Padang. SMP Negeri 29 Padang memberikan perhatian cukup tinggi dalam pendidikan seni budaya, dengan adanya sub mata pelajaran; Seni Rupa, Seni Tari dan Seni Musik, dalam kegiatan intrakurikuler maupun ekstrakurikuler. Berdasarkan pengamatan di SMP Negeri 29 Padang, pembelajaran seni rupa tidak hanya terbatas pada penggunaan media cat air, crayon dan pensil warna dalam melukis dan menggambar. Namun, guru juga mengenalkan media seni rupa yang lain kepada siswa, misalnya berkarya seni grafis dengan teknik cetak tinggi. Berdasarkan paparan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Motif Fauna Kelas IX di SMP Negeri 29 Padang”

B. Fokus Penelitian dan Pertanyaan Penelitian

Fokus penelitian mengacu pada masalah pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Motif Fauna Kelas IX di SMP Negeri 29 Padang dengan acuan Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia nomor 41 tahun 2007 tentang Standar Proses untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Penelitian ini akan difokuskan pada hasil pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Motif Fauna Kelas IX di SMP Negeri 29 Padang dengan pertanyaan penelitian adalah “Bagaimana proses pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna kelas IX di SMP Negeri 29 Padang?”

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai di dalam penelitian ini adalah “Mengetahui proses pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna kelas IX di SMP Negeri 29 Padang”

D. Kegunaan Penelitian

Adanya suatu studi tentang kegiatan pembelajaran di SMP 29 Padang ini diharapkan mampu memenuhi harapan sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan dalam pengembangan pembelajaran khususnya bidang studi seni rupa.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi bagi penelitian penelitian berikutnya

2. Manfaat Praktis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan evaluasi terhadap proses pembelajaran bidang studi seni rupa khususnya seni grafis
- b. Bagi para guru kesenian khususnya bidang studi seni rupa, dapat menjadi acuan dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar, sehingga dapat memacu kreatif dan aktivitas belajar mengajar yang baik, dan pada akhirnya prestasi belajar dapat tercapai secara optimal seperti yang diharapkan.

BAB II **KAJIAN PUSTAKA**

A. Landasan Teori

1. Pembelajaran Seni Rupa

a. Konsep Pembelajaran Seni Rupa

Di dalam Undang-undang Sistem Pendidikan Nasional No 20 tahun 2003 disebutkan bahwa: "Pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar". Berdasarkan konsep tersebut, dalam kata pembelajaran terkandung dua kegiatan yaitu belajar dan mengajar. Kegiatan yang berkaitan dengan upaya membelajarkan siswa agar berkembang potensi intelektual yang ada pada dirinya. Ini berarti bahwa pembelajaran menuntut terjadinya komunikasi dua arah atau dua pihak yaitu pihak yang mengajar yaitu guru sebagai pendidik dengan pihak yang belajar yaitu siswa sebagai peserta didik.

Mulyasa (2002:100) mengemukakan bahwa: Pembelajaran pada hakekatnya adalah proses interaksi antara peserta didik dengan lingkungannya, sehingga terjadi perubahan perilaku ke arah yang lebih baik". Daeng Sudiwo (2002:31) juga berpendapat bahwa: "Pembelajaran merupakan interaksi belajar mengajar dalam suasana interaktif yang terarah pada tujuan pembelajaran yang telah ditentukan".

Secara keseluruhan dari beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran adalah proses transfer ilmu melalui

interaksi timbal balik antara pendidik dan yang dididik dalam suatu lingkungan belajar melalui kombinasi sistematis dan terarah antara unsur-unsur yang terkait di dalamnya demi tercapainya tujuan pembelajaran.

Dalam pembelajaran terdapat interaksi antara guru dan siswa yakni guru mengajar dan murid dalam belajar. Menurut Syafi'i (2007: 40) bahwa: Konsep pembelajaran seperti dipahami termasuk dalam lingkup aktivitas pendidikan. Konsep ini sering dimakanai secara terbatas dalam konteks intruksional, yang melibatkan guru mengajar dan murid belajar (learning). Konsep pembelajaran pembelajaran digunakan karena dipandang lebih memposisikan guru dan murid sebagai subjek, artinya keduanya memiliki peran yang sama-sama penting. Dengan kata lain konsep pembelajaran adalah semakna dengan konsep instruksional, dapat berarti juga secara terbatas guru mengajar, dan murid dalam belajar.

Sedangkan Sugandi (2007: 9) berpendapat bahwa dalam pembelajaran terjalin usaha guru untuk membentuk tingkah laku yang diinginkan berupa penyediaan lingkungan, agar terjadi hubungan stimulus dengan tingkah laku siswa, cara guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk berfikir agar memahami apa yang dipelajari, serta pemberian kebebasan kepada siswa untuk memilih bahan pelajaran dan cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan kemampuannya.

Pembelajaran menekankan pada kegiatan di sekolah, sehingga secara umum pembelajaran tersebut digambarkan sebagai kesatuan subsub sistem yang membentuk satu sistem utuh. Dalam prosesnya, sistem pembelajaran itu merupakan interaksi, fungsional antara sub sistem seperti kurikulum, kesiswaan, tenaga kependidikan, perpustakaan dan sebagainya (Sugandi 2007: 20).

Menurut Ismiyanto (2009: 1) belajar adalah mengalami, artinya dalam belajar murid menggunakan atau mengubah lingkungan tertentu dan anak belajar mengenai lingkungan tersebut melalui akibat tindakannya, tidak hanya sekedar berhubungan dengan lingkungannya. Oleh karena itu, dapat ditegaskan lingkungan sangat mempengaruhi hasil belajar murid, selain belajar dari akibat tindakannya murid juga belajar dari berbagai hal di dalam lingkungan tersebut.

Pembelajaran seni rupa merupakan sub mata pelajaran bidang Seni Budaya di samping seni musik, seni tari, dan seni teater. Sejak diberlakukannya Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), guru seni rupa dituntut untuk mengembangkan pembelajaran secara lebih profesional, yang secara umum mencakup perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pendidikan seni rupa, di dalamnya memuat Standar Kompetensi (SK) ekspresi dan apresiasi (Syafi'i, 2007: 5).

Paham yang menyiasati dunia pendidikan seni rupa, yakni "pendidikan dalam seni" dan "pendidikan melalui seni". Pendidikan

dalam seni merupakan upaya pendidik dan juga institusi pendidikan dalam rangka mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai jenis kesenian yang ada kepada anak sebagai peserta didik. Pendidikan dalam seni merupakan program yang mengarahkan anak atau siswa trampil dalam bidang seni. Kemudian pendekatan pendidikan melalui seni yang dikemukakan oleh J.Dewey (dalam Syafi'i, 2007: 8) bahwa seni seharusnya menjadi alat untuk mencapai tujuan pendidikan, bukan untuk kepentingan seni itu sendiri. Dengan pendekatan ini seni berkewajiban membantu ketercapaian tujuan pendidikan secara umum. Pendekatan pendidikan melalui seni dalam implementasi pembelajarannya merangsang keingintahuan dan sekaligus menyenangkan bagi siswa (Syafi'i, 2007: 8-9).

Fungsi pembelajaran seni rupa salah satunya adalah untuk menanamkan nilai estetis yang terwujud dalam program pembelajaran melalui pengalaman kreatif dan apresiatif. Menurut Lindermen dan Linderman (dalam Syafi'i, 2007:13) bahwa pendidikan seni rupa sebagai pendidikan estetis dapat dilakukan dengan jalan memberikan pengalaman perseptual, kultural, dan artistik pengalaman perseptual diberikan melalui proses penggunaan indra mata dan juga indra lainnya, ketika siswa melakukan pengamatan dan proses berkarya. Pengalaman kultural dapat diperoleh siswa melalui kegiatan mempelajari dan memahami bentuk-bentuk peninggalan seni rupa masa lampau maupun saat ini. sementara pengalaman artistik dikembangkan melalui

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

Menurut Syafi'i (2007: 29), pendidikan seni pada dasarnya berfungsi sebagai pemenuhan kebutuhan berekspresi, berapresiasi, berkreasi, dan berekreasi anak. Berekspresi merupakan kebutuhan bagi setiap orang, termasuk juga anak-anak. Ekspresi adalah ungkapan yang dikaitkan dengan aspek psikologis seseorang, perasaan, perhatian, persepsi, fantasi atau imajinasi, dan sebagainya.

Dalam konteks pembelajaran seni rupa, secara ideal harus benar-benar diperhatikan perbedaan setiap individu, karena setiap individu berbeda-beda dalam mengekspresikan. Menurut Lowenfeld dan Brittain (dalam Ismiyanto, 2010: 21) pembelajaran kelas seni rupa difokuskan pada hal-hal yang memungkinkan siswa terdorong dalam proses pembelajarannya. Oleh karena itu, dalam pembelajaran seni rupa harus diperhatikan tahap perkembangan anak, yang terpenting bukan hasil karya tetapi bagaimana proses anak dalam menghasilkan karya. Dalam proses pembelajaran seni rupa adalah mengupayakan terciptanya situasi dan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar anak didik dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk "menemukan" sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimen dalam belajar.

Berdasarkan penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru secara terprogram untuk menciptakan suasana belajar yang dapat mengasah kemampuan siswa. Dalam pembelajaran seni rupa situasi dan kondisi serta suasana lingkungan menjadi hal yang sangat dominan dalam proses pembelajaran. Pembelajaran seni rupa yang baik adalah proses pembelajaran yang dapat menstimulus siswa untuk mengembangkan kemampuan dan potensinya.

b. Komponen Pembelajaran Seni Rupa

Mengajar adalah usaha untuk menciptakan sistem lingkungan yang memungkinkan terjadinya proses belajar itu secara optimal. Sistem lingkungan ini terdiri atas beberapa komponen yang saling berinteraksi dalam menciptakan proses belajar yang terarah pada tujuan tertentu.

Sementara itu disebutkan dalam Ismiyanto (2009: 19) komponen pembelajaran meliputi beberapa unsur sebagai berikut:

- 1) Tujuan Pembelajaran disebut sasaran belajar. Tujuan pembelajaran seni rupa adalah meningkatkan sensitivitas, kemampuan mengekspresikan dan kemampuan mengapresiasi keindahan dan harmoni. Kemampuan mengapresiasi dan mengekspresikan keindahan serta harmoni mencakupi apresiasi dan ekspresi.
- 2) 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.

- 3) Siswa adalah semua individu yang menjadi peserta dalam suatu lingkup pembelajaran.
- 4) Bahan ajar adalah sesuatu yang harus diolah dan disajikan oleh guru yang selanjutnya dipahami oleh murid dalam rangka pencapaian tujuan pembelajaran yang diharapkan. Bahan ajar dalam pembelajaran seni rupa meliputi pembelajaran apresiasi dan mengekspresikan diri berkarya seni rupa.
- 5) Pendekatan, strategi dan metode pembelajaran adalah rencana dan cara yang dilakukan oleh guru untuk membantu mewujudkan interaksi komunikatif dalam kegiatan belajar mengajar. Pemahaman guru terhadap pendekatan pembelajaran akan dapat membantunya menetapkan pilihan strategi pembelajaran, selanjutnya strategi pembelajaran akan dapat memberikan gambaran tentang bagaimana bentuk interaksi belajar mengajar yang diharapkan oleh guru dan dapat digunakan oleh guru dalam memilih dan menetapkan metode pembelajaran atau merancang kegiatan belajar mengajar.
- 6) Sumber dan media pembelajaran adalah pendukung kegiatan belajar mengajar, sumber belajar dapat digunakan oleh guru untuk membantu mengembangkan bahan ajar dan bagi murid sebagai

media belajar serta pengayaan hasil belajar. Media belajar kedudukannya sebagai media belajar yang diharapkan dapat meningkatkan pengalaman belajar murid kearah yang lebih konkret dan bermakna bagi murid.

- 7) Evaluasi hasil Pembelajaran adalah suatu usaha yang dilakukan sebelum atau setelah berlangsungnya suatu kegiatan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan kegiatan tersebut. Dengan cara membandingkan hasil tes awal dengan akhir, maka guru akan mengetahui efektivitas pembelajaran yang telah dilakukan untuk kemudian dijadikan bahan pertimbangan perlu diadakan *remedial* (perbaikan) bagi para murid atau program pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut dapat disimpulkan komponen utama dalam pembelajaran terdiri dari tujuan pembelajaran, guru, siswa, bahan ajar atau materi, pendekatan, strategi dan metode, sumber dan media pembelajaran, serta evaluasi hasil pembelajaran yang masing-masing komponen saling mempengaruhi satu sama lain dalam terciptanya tujuan pembelajaran di sekolah.

2. Seni Grafis

a. Konsep Seni Grafis

Grafis berakar dari kata latin *graphicus*, yang berarti yang ada kaitannya dengan lukisan, gambar atau tulisan, dapat juga berakar dari kata *graphe* yang berarti gambar atau tulisan, ataupun dari kata *graphein* (Yunani) yang berarti menulis. Kata grafika dalam Bahasa

Indonesia, yang merupakan padanan untuk kata Inggris graphics boleh diartikan sebagai segala cara pengungkapan dan perwujudan dalam bentuk huruf, tanda, dan gambar yang diperbanyak melalui proses pencetakan guna disampaikan kepada khalayak (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989 dalam Rokhmat 2009:16).

Dalam pengertian secara umum, seni grafis adalah karya seni visual dua dimensi yang diproses dengan teknik cetak. Lebih khusus lagi pengertian seni grafis adalah sinonim dengan cetak-mencetak (printmaking) (Rokhmat, 1997:5). Seni grafis merupakan hasil karya seni rupa yang mempunyai wujud dua dimensi yang ciri-ciri perwujudannya melalui proses percetakan.

b. Karakteristik Seni Grafis

Menurut Yuli Sistriana (2011) Karakteristik Seni Grafis terdiri dari:

- 1) Karena dapat direproduksi maka karya yang dihasilkan lebih dari satu.
- 2) Karya seni grafis merupakan hasil karya cetak, bukan hasil karya goresan tangan.
- 3) Karya seni grafis ditentukan oleh proses/teknik cetak yang digunakan artinya setiap karya seni grafis memiliki karakter sesuai dengan tekniknya.
- 4) Karakter karya seni grafis ditentukan oleh jenis media yang digunakan.

c. Teknik Seni Grafis

Macam-macam teknik grafis dalam proses cetak mencetak ada beberapa prinsip dasar teknik mencetak. Prinsip dasar seni grafis berdasarkan pada perbedaan klisenya, yang dikelompokkan menjadi empat kategori. Empat kategori tersebut adalah :

1) Cetak Tinggi

Cetak tinggi atau disebut juga sebagai raised printing yang berarti cetak timbul. Artinya keadaan klise tinggi rendah dan bagian yang tinggi terkena tinta, dan apabila dicetakan bagian tersebut sebagai penghasil gambar.

2) Cetak Dalam

Keadaan permukaan klise tinggi rendah pada bagian yang rendah tempat menempelnya tinta dan bagian tersebut sebagai penghasil gambar.

3) Cetak Tembus

Keadaan permukaan klise berlubang-lubang, dan lubang tersebut tempat lewatnya tinta/cat yang sekaligus sebagai penghasil gambar.

4) Cetak Datar

Keadaan permukaan klise rata/datar namun ada bagian yang menolak tinta dan ada yang menerima tinta. Bagian yang menerima tinta sebagai penghasil gambar.

d. Seni Grafis Cetak Tinggi

Cetak tinggi menurut Rokhmat (1997:40) adalah suatu teknik cetak dengan klise yang permukaannya tinggi rendah, dan pada bagian permukaan yang tinggi tempat melekatnya pigmen warna yang sekaligus sebagai penghasil gambar. Kenyataannya sekarang menunjukkan bahwa proses pembuatan klise cetak tinggi tidak hanya dengan cara dicukil, namun dapat dibuat dengan cara menempel (kolase) dengan memanfaatkan penampang alami dari tumbuhan atau benda- benda lain. Dalam hal ini yang utama pembuatan klise harus dibuat tinggi rendah.

Relief print atau cetak tinggi adalah salah satu dari beberapa macam teknik cetak yang memiliki acuan permukaan timbul atau meninggi, yang berfungsi sebagai penghantar tinta (baik monokrom atau polikrom). Sedang bagian dasar atau permukaan yang tidak timbul merupakan bagian yang tidak akan terkena tinta atau disebut bagian negatif, sedang bagian yang kena tinta disebut bagian positif.

Andrews (1964:9) mengatakan bahwa tanpa mengesampingkan peralatan, serta material yang digunakan, prinsip cetak tinggi pada dasarnya masih tetap sama yaitu memberikan efek jiplakan atau tapak tinta dari permukaan yang timbul ke kertas. Para seniman membuat satu bagian permukaan lebih timbul dari permukaan yang lainnya dan menentukan daerah tersebut yang akan bersentuhan dengan tinta,

setelah bagian tersebut terkena tinta dan diletakkan di atas kertas, daerah yang timbul tersebut akan menempatkan tinta ke atas kertas.

Budiwirman (2011:59) menyatakan:

Relief print adalah semua hasil cetakan yang diperoleh dari klise dimana tinta terletak pada bagian yang menonjol dan nantinya sebagai penghasil gambar. Hasil gambar tersebut ada 3 type : 1. Cetakan yang Positif : artinya lukisan bersifat hitam, dengan background putih. 2. Cetakan yang negatif : artinya lukisan bersifat putih dengan background hitam. 3. Cetakan kombinasi : artinya kedua jenis garis tersebut hadir pada satu kanvas

Dalam mencipta karya seni diperlukan bahan, alat, dan teknik yang dapat dipakai sebagai medium ekspresi. Mencipta karya seni grafis cetak tinggi memerlukan medium yang sifatnya khusus. Oleh karena itu, karya seni grafis cetak tinggi memiliki perwujudan bentuk atau corak yang khusus. Berkaitan dengan medium, Chapman (dalam Sahman 1993: 38- 39) mengatakan bahwa yang dimaksud medium adalah bahan (*material*), peralatan (*tool*), dan teknik (*tecniue*). Dalam hal bahan yang perlu diperhatikan adalah ciri atau sifat, kemungkinan, dan keterbatasannya.

1) Cap (mencetak dengan menggunakan penampang tumbuhan)

Teknik cetak tinggi merupakan teknik cetak dengan keadaan permukaan klise tinggi rendah dan permukaan yang tinggi sebagai tempat menempelnya cat dan hasil. Permukaan yang tinggi merupakan bagian positif sebagai penghantar tinta,

permukaan yang bawah merupakan bagian negatif yaitu bagian yang tidak terkena tinta.

Proses mencetak menurut Andrews (1964:12) dapat dibagi menjadi tiga kategori. Yang pertama, mencetak menggunakan motif yang membutuhkan sedikit persiapan atau bahkan tanpa persiapan seperti, bongkahan kayu, gabus, tutup botol, daun, garpu plastik, dan spons. Benda-benda tersebut dapat ditemukan di dekat rumah dan ruang kelas. Selain itu, harus mempertimbangkan pula pemilihan motif yang berhubungan dengan desain, tinta atau cat, dan daya tekan pada saat pencetakan. Teknik semacam ini dapat dilakukan oleh anak-anak segala umur. Metode ini memberikan keleluasaan dalam pemilihan motif serta desain. Anak-anak hampir tidak akan merasa sulit untuk mencoba warna dan desain.

Cap dengan menggunakan penampang tumbuhan merupakan jenis teknik cetak tinggi, karena tinta terletak pada permukaan yang tinggi pada penampang tumbuhan tersebut. Tentunya di sini digunakan permukaan tumbuhan yang mempunyai motif yang menarik. Karya seni grafis menggunakan penampang tumbuhan ini dilihat dari berbagai bahan, alat, dan teknik tertentu. Bahan menurut Rondhi dan Sumartono (2002: 25) adalah material yang diolah atau diubah sehingga menjadi barang yang kemudian disebut karya seni. Bahan yang digunakan dalam membuat karya seni grafis ini cukup sederhana, yaitu pewarna makanan dan kertas

gambar, sedangkan alat adalah perkakas untuk mengerjakan sesuatu yaitu material. Alat yang digunakan dalam pembuatan karya seni grafis, yaitu klise penampang tumbuhan dan pewarna makanan. Klise berasal dari penampang tumbuhan yang mempunyai motif dan permukaan bentuk yang menarik sebagai penghasil motif di atas kertas. Pemilihan klise harus memperhatikan motif atau pola yang nanti akan dihasilkan klise pada kertas. Klise yang digunakan dalam pembuatan karya grafis ini berasal dari motif-motif alami dari tumbuhan seperti pelepah pisang, batang pohon talas, kulit kacang, buah-buahan (belimbing, jambu air, pepaya muda, dan sebagainya), sayuran (pare, paprika, dan sebagainya), daun yang memiliki struktur tulang daun yang menarik, sebab penampang tumbuhan merupakan suatu motif alami, tanpa ada unsur bentuk yang sengaja dibuat dan terdapat suatu motif yang menarik, sehingga akan dihasilkan suatu motif yang menarik juga.

Pewarna makanan berfungsi sebagai pewarna yang akan dicapkan di atas kertas. Sebelum penampang alami tumbuhan tersebut dicapkan di atas kertas, klise tersebut dicapkan dahulu pada pewarna makanan yang telah disediakan di atas wadah berupa tempat makanan plastik. Hal ini dilakukan agar pewarna terbawa oleh klise penampang alami tumbuhan, dan bila dicapkan ke kertas akan menghasilkan permukaan dari penampang tersebut

dengan warna yang digunakan menggunakan pewarna makanan yang dipilih. Pemilihan penggunaan pewarna makanan dikarenakan memiliki warna yang cerah dan cukup beragam, tidak mahal, mudah dicari di warung-warung biasa, mudah hilang ketika terkena kulit ataupun kain dengan cara membasuhnya dengan air, dan juga tentunya aman digunakan untuk anak-anak. permukaan dari penampang tersebut dengan warna yang digunakan menggunakan pewarna makanan yang dipilih. Pemilihan penggunaan pewarna makanan dikarenakan memiliki warna yang cerah dan cukup beragam, tidak mahal, mudah dicari di warung-warung biasa, mudah hilang ketika terkena kulit ataupun kain dengan cara membasuhnya dengan air, dan juga tentunya aman digunakan untuk anak-anak.

2) Cukil Kayu

Cukil kayu adalah salah satu teknik cetak relief, merupakan teknik seni grafis paling awal, dan merupakan satu-satunya yang dipakai secara tradisional di Asia Timur. Cukil menurut Rokhmat (2009:19) artinya pembuatan klisenya dengan cara dicukil atau ditoreh. *Wood block print* (cukil kayu) apabila dilihat berdasarkan alat yang digunakan dan cara penorehannya dapat digolongkan menjadi dua kategori (Rokhmat, 2009:18-19), yaitu *Wood cut*, artinya adalah papan klise dari kayu (papan dipotong membujur) yang ditoreh dengan alat chisel dan penorehannya atau cukilannya

sederhana. *Wood engraving*, artinya papan klise dari kayu (papan dipotong melintang) ditoreh dengan alat yang lembut (graver/burin), dan penorehannya sangat rumit dan lembut.

- a) Tahap pembuatan desain, yang akan dipindahkan kepermukaan klise (kayu), atau desain gambar dapat digambar langsung pada permukaan klise (papan kayu, hardboard).
- b) Tahap pembuatan klise, dengan cara menoreh atau mencukil permukaan klise (papan kayu, hardboard) yang sesuai dengan desain gambar yang telah dibuat.
- c) Tahap mencetak, memindahkan pigmen warna pada klise ke permukaan bidang cetak dengan proses penekanan.
- d) Tahap terakhir adalah angkat cetakan dari kertas dan keringkan.

3. Pembelajaran Seni Grafis

Pendidikan seni mempunyai fungsi yang sangat penting sebagai media dan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu untuk mengembangkan daya cipta (kreativitas) dan mengembangkan kesempatan bagi siswa untuk berekspresi. Menurut Triyanto (1993:6) pendidikan kesenian mengarahkan kepada dua hal, yaitu sebagai media pendidikan estetik (pengembangan daya apresiasi) dan sebagai media pendidikan kreatif (pengembangan daya cipta dan ekspresi).

Tujuan pendidikan seni menurut Triyanto (1993:4) adalah untuk mengembangkan daya kesadaran dan kepekaan estetik (apresiasi), daya

cipta (kreativitas), dan memberi kesempatan subjek didik untuk berekspresi. Pendidikan di sekolah berarti menumbuhkan suasana yang dapat memicu siswa untuk dapat mengembangkan ketiga tujuan tersebut. Kepekaan estetik dapat dikembangkan melalui kegiatan apresiasi. Kegiatan Apresiasi menurut Triyanto (1993:4) merupakan suatu kegiatan yang bersifat psikologis, artinya dalam proses apresiasi segenap potensi kejiwaan seseorang akan terlibat di dalamnya. Namun demikian efek lanjutan dari aktivitas itu akan dapat mendorong atau membentuk sikap atau perilaku yang dapat diamati gejalanya. Untuk menumbuhkan kemampuan berapresiasi, subjek didik perlu dilatih kesadaran estetisnya melalui berbagai kebiasaan melihat, berdialog, dan berdiskusi dengan karya seni.

Pembelajaran seni grafis cetak tinggi untuk semester sekarang siswa diharapkan mampu mendeskripsikan dan menjabarkan tentang pengertian seni grafis, karakteristik seni grafis, macam – macam teknik seni grafis, proses berkarya seni grafis, alat dan bahan seni grafis.

Dari pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan seni diberikan di SMP karena keunikan perannya yang tak mampu diimbangi oleh mata pelajaran lain. Keunikan tersebut terletak pada pemberian pengalaman estetik dalam bentuk kegiatan berekspresi/berkreasi dan berapresiasi melalui pendekatan pendidikan seni.

Pendekatan pendidikan melalui seni dalam implementasi pembelajarannya menekankan pada eksplorasi dan eksperimentasi merangsang keingintahuan dan sekaligus menyenangkan bagi siswa. Kaitannya dengan seni grafis yang juga sebagai salah satu sub pokok kajian materi seni rupa di SMP tentu jelas bahwa seni grafis merupakan bagian dari pendidikan seni, karena seni grafis adalah salah satu seni yang termuat dalam kurikulum yang penting untuk dipelajari oleh siswa sebagai dasar pengetahuan mengenai dasar-dasar pendidikan seni tersebut.

4. Ragam Hias

Secara etimologis ragam hias dibagi mejadi dua kata yaitu “ragam” yang artinya macam, jenis, corak, dan “hias” yang artinya segala macam sesuatu yang memperelok benda dan orang dengan yang indah-indah. (Wojowasito, S : 1999).

Gustami, SP (1980: 19) berpendapat bahwa : "Ragam hias adalah tiap bentuk yang merupakan komponen produk seni yang ditambahkan atau sengaja dibuat untuk tujuan sebagai hiasan atau untuk menambah keindahan suatu barang sehingga lebih bagus dan menarik.

Oleh sebab itu suatu ragam hias yang sama wujudnya secara visual belum tentu mempunyai makna yang sama untuk suatu golongan masyarakat atau daerah yang berbeda. Setiap bangsa atau golongan masyarakat tertentu mempunyai unsur-unsur simbolis yang relatif berbeda dengan masyarakat lainnya. Selain itu bukan tidak mungkin bila terdapat

kesamaan baik ditinjau dari wujud pengungkapannya maupun dari segi makna atau simbolisnya.

a) Ragam Hias Motif Flora

Ragam hias motif tumbuhan-tumbuhan ini sudah dikenal sejak lama, merupakan objek inspirasi bagi para seniman. Dengan beberapa bentuk penggambaran yang dapat diwujudkan dengan pengalihan dari wujud semula yang dikreasikan.

Tumbuhan berperan dalam menentukan kelangsungan dari kelanjutan hidup makhluk lain juga berperan mengisi perjalanan budaya manusia. Alam yang demikian kaya telah banyak memberikan sumber ilham yang dapat dituangkan kedalam karya seni (Amran, E. 1992:18).



Gambar 2.1: Ragam hias motif flora.
Sumber (Amran, E. 1992).

b) Ragam Hias Motif Fauna

Ragam hias motif fauna digambarkan mempunyai nilai-nilai simbolis tertentu. Ragam hias fauna (animal) merupakan bentuk gambar motif yang diambil dari hewan tertentu. Hewan sebagai wujud ragam hias pada umumnya telah mengalami perubahan bentuk atau gaya. Beberapa hewan yang biasa dipakai sebagai objek ragam hias

adalah kupu-kupu, burung, kadal, gajah, ikan. Ragam hias motif fauna telah mengalami deformasi namun tidak meninggalkan bentuk aslinya. Ragam hias fauna dapat dikombinasikan dengan motif flora dengan bentuk yang diinginkan. (Amran, E. 1992:18).

Motif ragam hias daerah di Indonesia banyak menggunakan hewan sebagai objek ragam hias, Motif ragam hias fauna tersebut dapat dijumpai pada hasil karya batik, ukiran, sulaman, bentuk fauna dapat dijadikan sarana untuk memperkenalkan kearifan lokal daerah tertentu di Indonesia seperti kupu- kupu yang dilestarikan di beberapa daerah.



Gambar 2.2: Ragam hias motif fauna.
Sumber (Amran, E. 1992).

c) Ragam Hias Motif Geomeris

Ragam hias motif geometris ini merupakan seni ornamen yang telah lama di kenal oleh masyarakat pada jaman dahulu, yang dikenal sejak manusia mengenal kehidupan ini. Hal ini dapat dilihat dari berbagai peninggalan yang ada, seperti pada hiasan haluan perahu terdapat ragam hias geometris, ungkapan ini terlihat pada gaya seni Teluk Tanah Merah (Irian Jaya) umumnya ragam hias geometris berupa pilin berganda.

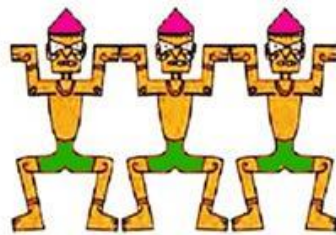


Gambar 2.3: Ragam hias motif geometris.
Sumber (Amran, E. 1992).

d) Ragam Hias Motif Figuratif

Untuk hiasan dengan figur manusia ini menampilkan bentuk patung nenek moyang, totem, yang kehadirannya erat dengan unsur kekuatan magis. Seperti patung nenek moyang pada masyarakat Batak, Nias, Nusa Tenggara Barat, Irian Jaya. Dan motif figuratif manusia ini biasanya dipergunakan dalam kegiatan keagamaan yang sifatnya ritual. Ungkapan bentuk dibentuk sedemikian rupa dengan pendeformasi bentuk yang mempesona tetapi di dalamnya terkandung nilai magis dengan simbolik keagungan tertentu (Amran, E. 1992:48).

Bentuk ragam hias figuratif berupa objek manusia yang digambar dengan mendapatkan pengayaan bentuk. Ragam hias figuratif biasanya terdapat pada bahan tekstil maupun bahan kayu, yang proses pembuatannya dapat dilakukan dengan cara menggambar, atau ukir



Gambar 2.4: Ragam hias motif figuratif.
Sumber (Amran, E. 1992).

B. Hasil Penelitian yang Relevan

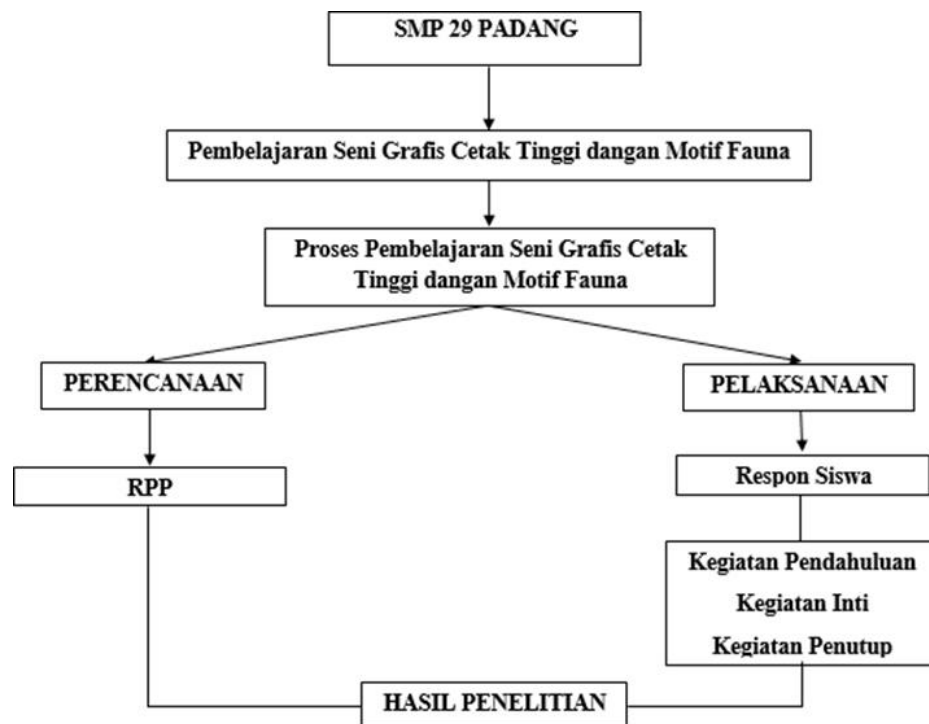
Berdasarkan studi kepustakaan yang dilakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini pernah dilakukan sebelumnya diantaranya:

1. Penelitian Rori Fransiska yang berjudul “Pembelajaran Seni Rupa di SMP N 24 Padang”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Seni Rupa di SMP N 24 Padang belum berjalan secara optimal dikarenakan penggunaan media yang tidak tepat serta evaluasi pembelajaran yang tidak sesuai dengan RPP yang dibuat guru.
2. Penelitian Anis Pramita yang berjudul “Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Tema Ragam Hias bagi Siswa Kelas VIII di SMP N 1 Bergas”. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran Seni Seni Grafis di SMP N 1 Begas belum berjalan secara optimal, dikarenakan guru dalam menyampaikan materi terlalu cepat.

Berdasarkan dua penelitian di atas, maka penelitian ini memiliki relevansi dengan permasalahan pembelajaran Seni Grafis Cetak tinggi. Dengan judul penelitian “Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Motif Fauna Kelas IX di SMP N 29 Padang”.

C. Kerangka Berfikir

Dengan melihat beberapa atau teori yang telah diuraikan pada kajian pustaka, maka dapat dibuat kerangka atau skema yang dapat dijadikan sebagai acuan konsep berfikir tentang Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Motif Fauna Kelas IX di SMP Negeri 29 Padang. terlebih dahulu yang harus diperhatikan adalah bagaimana proses pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna berikut ini disajikan bagan kerangka konseptual dalam penelitian ini.



Gambar 2.5 Kerangka Konseptual

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Motif Fauna kelas IX di SMP N 29 Padang dapat diambil kesimpulan yaitu sebagai berikut :

Proses pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna kelas IX di SMP Negeri 29 Padang dilakukan secara tersuktrur dan sistematis. Guru memberikan pembelajaran sesuai dengan RPP, namun kenyataannya pada pelaksanaan pembelajaran dikarenakan kurangnya pengetahuan guru tentang seni grafis, waktu serta alat yang minim membuat kebanyakan siswa mendapatkan nilai yang rendah, guru memadukan seni grafis dengan seni lukis padahal kenyataannya seni grafis dan seni lukis dua hal yang berbeda, sehingga hasil karya yang dilakukan bukan sepenuhnya seni grafis. Dikarenakan pembelajaran seni grafis dilakukan semester lalu, siswa diminta untuk mengingat kembali pembelajaran seni grafis melalui angket. Di dalam angket disimpulkan bahwa respon siswa pada pembelajaran seni grafis cetak tinggi dengan motif fauna termasuk dalam kategori “Baik”

B. Implikasi

Implikasi adalah suatu konsekuensi atau akibat langsung dari hasil penemuan suatu penelitian ilmiah.

1. Implikasi Teoritis

Berdasarkan hasil penelitian dapat memperkuat teori bahwa peran guru sangat penting dalam sebuah pembelajaran, sehingga berdasarkan penelitian ini dapat dijadikan bahan pertimbangan bagi guru untuk lebih meningkatkan kinerja dengan baik agar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah

2. Implikasi Praktis

Hasil penelitian ini digunakan sebagai masukan bagi guru dan calon guru. Membenahi diri sehubungan dengan pengajaran yang telah dilakukan dan memperhatikan metode pembelajaran yang tepat.

C. Saran

Berdasarkan permasalahan yang peneliti temukan di lapangan, peneliti berupaya memberikan saran yang bertujuan agar permasalahan yang ada dapat diatasi dengan baik. Adapun saran peneliti yaitu sebagai berikut

1. Sebagai guru pengampu mata pelajaran seni budaya, seharusnya guru lebih menguasai materi dengan baik, salah satunya yaitu materi seni grafis.
2. Untuk memacu semangat siswa dalam materi pembelajaran seni grafis seharusnya sekolah memfasilitasi alat dan bahan berkarya seni grafis dan guru menyediakan media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik perhatian siswa karena jika hanya memanfaatkan jam pelajaran di sekolah tidak akan cukup.

DAFTAR PUSTAKA

- Amran Ekoprawoto, 1992. *Ragam Hias Sebagai Media Ungkapan Simbolik: Medan*: Widhy Vidya
- Andrews, M. F. 1964. *Creative Printing*. New Jersey: Printice-Hall, INC
- Anis, Pramita. 2017. *Pembelajaran Seni Grafis Cetak Tinggi dengan Tema Ragam Hias bagi Siswa Kelas VIII di SMP N 1 Bergas*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta: PT Rineka Cipta
- Budiwiman. 2011. *Seni Cetak Mencetak*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Daeng Sudiwo. 2002. *Kurikulum Pembelajaran dalam Otonomi Daerah*. Bandung: Andira.
- Depdikbud, 1989, *Kamus Besar Bahasa Indonesia, Buku Satu*, Jakarta: Balai Pustaka Utama
- Depdiknas. 2008. *Kamus besar Bahasa Indonesia Pusat Bahasa*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka.
- Gustami SP. 1980. *Ragam Hias Animal Yang Dibuat Dengan Media Kayu Dari Jepara*: Jawa Tengah
- Ismiyanto, Pc. 2009. *Bahan Ajar Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Ismiyanto, PC. S. 2009. *Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang : FBS Unnes <https://lib.unnes.ac.id>. 5 Agustus 2015
- Ismiyanto, PC. S. 2010. *Strategi Model Pembelajaran Seni*. Semarang : FBS Unnes. <https://lib.unnes.ac.id>. 5 Agustus 2015
- Moleong, Lexy, M. A, 2005. *Metode Penelitian Kualitatif*, Edisi Revisi. Bandung: Remaja Roskarya.
- Moleong, Syamsu dan Anisah Basleman. 1994. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi
- Mulyasa, E. (2002). *Kurikulum Berbasis Kompetensi, Konsep Karakteristik dan Implementasi*. Bandung: Rosdakarya
- Rokhmat, Nur. 1997. "Cetak Tinggi Cukil Kayu Dalam Seni Grafis". Skripsi : FPBSIKIP Semarang.

- Rokhmat, Nur. 2009. *Seni Grafis 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rondhi, Moh. dan Anton Sumartono. *Tinjauan Seni Rupa I*. Hand Out Jurusan
- Seni Rupa, FBS UNNES Semarang : Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Rori, Fransiska. 2012. *Pembelajaran Seni Rupa di SMP N 24 Padang*. Padang: Universitas Negeri Padang.
- Sahman, H. 1993. *Mengenali Dunia Seni Rupa*. Semarang : IKIP Press
- Sugandi, Achmad. 2004. *Teori Pembelajaran*. Semarang: UPT Universitas Negeri Semarang
- Sugandi. 2007. *Penerapan Strategi Belajar Kooperatif*. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*, (Jakarta: RinekaCipta, 2006), hal.129.
- Sutopo, Haribertus. 1996. *Metodologi Penelitian Kualitatif Metodologi Untuk Ilmu-Ilmu Sosial dan Budaya*. Surakarta: Depdikbud Universitas Sebelas Maret
- Syafi'i, 2006. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang : FBS Unnes. <https://lib.unnes.ac.id>, 5 Agustus 2015
- Syafi'i, 2007. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Syafii. 2006. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Hand Out Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES. Semarang : Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Trihidayah. 2017. *Pengaruh Kreativitas Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Prestasi Belajar Aqidah Akhlak Siswa Di Mtsn Pucanglaban Tulungagung*. Tulungagung: Institut Agama Islam Negeri Tulungagung

Triyanto. 1993. *Pendidikan Seni sebagai Proses Enkulturasasi Nilai-nilai Budaya. Jurnal Media No.4 Th XVI*. Semarang: FBS IKIP Semarang. Hal 1-14

Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional dan undang-undang republic Indonesia momor 14 tahun 2005 tentang guru dan dosen (cet. 2). 2007 Jakarta: visimedia

Wojowasito S. 1999. *Kamus Bahasa Indonesia*. (Rev.Ed) Malang: C.V. Pengarang.

Yuli, Sistriana. 2011. *Pembelajaran Seni Grafis Dengan Teknik Kolagraf Di Kelas XI SMA N 1 Randudongkal Kabupaten Pemalang. Journal of Arts Education*. Volume 9 Nomor 3. Hlm 23.