

**PEMANFAATAN PELEPAH PISANG DALAM BERKARYA SENI
GRAFIS TEKNIK CETAK TINGGI SISWA KELAS VII
SMP NEGERI 7 MAKASSAR**



18/08/2021

1 esq
Sub. Alusmi

R/1025/PSR/21 40

RID

pe

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA**

2020



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **Ridwan**, NIM **10541060112** diterima dan disahkan oleh Panitia Ujian Skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 044 Tahun 1441 H/ 2020 M, tanggal 10 Februari 2020 sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Jumat tanggal 10 Februari 2020.

14 Jumadil Akhir 1441 H
12 Februari 2020

PANITIA UJIAN

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE., M.M. (.....)
2. Ketua : Dr. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Dr. Andi Baetar Mukaddas, S.Pd., M.Pd. (.....)
2. Makmun, S.Pd., M.Pd. (.....)
3. Meisar Ashari, S.Pd., M.Pd. (.....)
4. Drs. Yabu M, M.Sn (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar


Dr. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D

NBM : 860 934

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PERSETUJUAN

Judul Skripsi

**Pemanfaatan Pelepah Pisang Dalam Berkarya Seni
Grafis Teknik Cetak Tinggi Siswa Kelas VII SMP
NEGERI 7 MAKASSAR**

Mahasiswa yang bersangkutan

Nama Mahasiswa

RIDWAN

Stambuk

10541060412

Jurusan

Pendidikan Seni Rupa

Fakultas

Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Program Studi

Strata Satu (S1)

Setelah diperiksa dan diteliti ulang maka skripsi ini dinyatakan telah memenuhi persyaratan untuk diajukan di hadapan Tim Pengujian Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, 12 Februari 2020

Disetujui Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Drs. Ali Ahmad Muhyi, M.pd.
NIP : 195605041983031003

Makmun, S.Pd., M.Pd.
NIDN : 0930047503

Mengetahui :

Dekan FKIP

Ketua Program Studi

Pendidikan Seni Rupa

Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.d.
NBM : 860 934

Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.
NBM : 431 879

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

"Manusia tidak selamanya benar dan tak selamanya salah, kecuali ia yang selalu mengoreksi diri dan membenarkan kebenaran orang lain atas kekeliruan diri sendiri"

Persembahan

Teriring rasa syukur kepada Allah SWT dengan segala kerendahan hati, karya ini kupersembahkan kepada:

- ❖ Kedua orang tuaku tercinta, ayah (Hj. Iamba) alm & ibu (Hj. Manisi), kupersembahkan skripsi ini sebagai tanda bukti, hormat dan rasa terima kasih yang tak terhingga kepada ayah dan ibu yang telah memberikan kasih sayang, dukungan, dan cinta kasih yang tiada mungkin dapat kubalas.
- ❖ Saudaraku dan semua keluarga yang selalu mendukung perjuanganku selama ini
- ❖ Sahabat serta seluruh teman-teman senirupa

ABSTRAK

Ridwan. 10541060112 12 2020. “Pemanfaatan Pelepah Pisang Dalam Berkarya Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi Siswa Kelas Vii Smpn 7 Makassar Kota Makassar”. Skripsi. Program Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I **Drs. Ali Ahmad Muhdy., M.pd** Dan Pembimbing II **Makmun, Spd., M.Pd**

Permasalahan Dalam Skripsi Ini Adalah Bagaimana Proses Pembelajaran Seni Grafis Melalui Pemanfaatan Pelepah Pisang Dalam Berkarya Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi Siswa Kelas Vii Smpn 7 Makassar Kota Makassar ? Dan Bagaimana Kualitas Karya Siswa Yang Dihasilkan Dalam Berkarya Melalui Pemanfaatan Pelepah Pisang Dalam Berkarya Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi Siswa Kelas Vii Smpn 7 Makassar Kota Makassar?. Tujuan Penelitian Ini Adalah Untuk Mengetahui Dan Mendeskripsikan Proses Pembelajaran Seni Grafis Dan Kualitas Karya Melalui Pemanfaatan Pelepah Pisang Dalam Berkarya Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi Siswa Kelas Vii Smpn 7 Makassar Kota Makassar. Objek Penelitian Ini Adalah Semua Peserta Didik Kelas Vii.B Smpn 7 Makassar Kota Makassar Yang Jumlahnya 23 Siswa. Teknik Pengumpulan Data Adalah Observasi, Tes Praktik, Dan Dokumentasi. Teknik Analisis Data Menggunakan Analisis Deskriptif. Hasil Penelitian Yakni Ada Beberapa Tahapan Dalam Proses Pembelajaran Seni Grafis Dengan Pemanfaatan Pelepah Pisang Dalam Berkarya Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi Siswa Kelas Vii Smpn 7 Makassar Kota Makassar Yaitu Menyediakan Alat Dan Bahan Yang Digunakan dalam Membuat Karya Seni Grafis Menggunakan Pelepah Pisang. Dalam Proses Pemanfaatan Pelepah Pisang Yang Dilakukan Oleh Siswa Kelas Vii.B Smpn 7 Makassar Kota Makassar Sudah Tergolong Cukup Baik. Selain Dari Proses Tersebut Kualitas Karya Yang Dihasilkan Dalam Pembuatan Karya Seni Grafis Melalui Pemanfaatan Pelepah Pisang Dalam Berkarya Seni Grafis Teknik Cetak Tinggi Siswa Kelas VII. Smpn 7 Makassar Kota Makassar Dikategorikan Baik, namun masih ada yang berada di kategori cukup dan belum mampu dalam membuat karya seni grafis dengan pelepah pisang. Hal ini dapat dilihat hanya ada 5 orang siswa yang memperoleh predikat sangat baik dari 23 orang siswa yg diteliti dan 14 orang siswa yang memperoleh kategori baik namun ada 2 orang siswa yang memperoleh skor dengan kategori kurang dan 2 orang siswa yang memperoleh skor pada kategori

cukup, dari 1 kelas yang di teliti lebih banyak memperoleh skor dengan kategori sedang dalam berkarya seni grafis menggunakan pelepah pisang.



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatu

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga penulis dapat merampungkan skripsi dengan judul: **pemanfaatan pelepah pisang dalam berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi siswa kelas VII SMP NEGERI 7 MAKASSAR.** untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Strata Satu pada Program Studi Pendidikan seni rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah makassar.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada Ayahanda tercinta **H. Lamba(alm)** dan Ibunda yang kusayangi **H.Manisi** yang telah mencurahkan segenap cinta dan kasih sayang serta perhatian moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan Rahmat, Kesehatan, Karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik Yang Telah Diberikan Kepada Penulis

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada Bapak Drs. Ali ahmad muhdy selaku Pembimbing I dan bapak makmun, s.pd., M.Pd. selaku Pembimbing II yang telah membantu penulisan skripsi ini. Serta ucapan terima kasih kepada :

1. **Bapak Dr. H. Abd. Rahman Rahim, SE., M.M.** selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar
2. **Bapak Dr. Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.** selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah makassar
3. **Bapak Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.** selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Anak Usia Dini Universitas Muhammadiyah makassar
4. **Bapak Makmun, S.Pd., M.Pd.** selaku sekretaris program pendidikan senirupa universitas muhammadiyah makassar

5. **Bapak dan ibu dosen** program pendidikan seni rupa universitas muhammadiyah makassar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu atas segala bimbingan dan arahnya yang diberikan kepada penulis selama dibangku kuliah
6. **Bapak drs. Ali ahmad muhdy, m.pd** pembimbing I
7. **Suryanti hj bandu. S.kep., Ns** terima kasih atas bantuan dan motivasi yang diberikan
8. **Teman Teman Seni rupa.** Terima kasih atas segala bantuan saran serta semangat yang diberikan selama proses penelitian ini berjalan

Akhir kata penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan. Karena itu, penulis memohon saran dan kritik yang sifatnya membangun demi kesempurnaannya dan semoga bermanfaat bagi kita semua. Amiin

Makassar, Februari 2020

Penulis

DAFTAR ISI

halaman	
HALAMAN SAMPUL	I
HALAMAN JUDUL	II
LEMBAR PENGESAHAN	III
PERSETUJUAN PEMBIMBING	IV
SURAT PERYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	x
DAFTAR SKEMA	xi
DAFTAR GAMBAR	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
 Bab 1 PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	4
 BAB II TUJUAN PUSTAKA DAN KERANGKA FIKIR	 5
A. Tinjauan Pustaka	5
1. Pengertian kemampuan	5
I. Tema.....	6

II. Teknik	6
III. Proporsi	6
2. Pengertian menggambar	6
I. Kertas	8
II. Pelepah pisang	9
III. Cat air	9
3. Prinsip dalam menggambar	10
I. Bentuk atau proporsi	10
II. Komposisi	10
III. Gelap terang	10
4. Belajar	11
I. Tahap enaktif	12
II. Tahap ikonik	12
III. Tahap simbolik	12
5. Pengertian desain	13
6. Motif	14
7. Pengertian seni grafis	15
B. Kerangka pikir	21

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan lokasi penelitian	23
B. Subjek penelitian	24
C. Variabel dan desain penelitian	24
D. Definisi operasional variabel	26
E. Teknik pengumpulan data	27
F. Teknik analisis data	29
G. Instrumen penelitian	30

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil penelitian	31
B. Pembahasan	49

BAB V PENUTUP	56
A. Kesimpulan	56
B. Saran	57
DAFTAR PUSTAKA	59

LAMPIRAN

RIWAYAT HIDUP



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan seni hadir di Indonesia untuk melakoni suatu peranan yang tidak mampu diemban oleh mata pelajaran lain. Kehadirannya untuk mengembangkan potensi belahan otak kanan manusia yang memungkinkan seseorang memakai intuisinya, komunikatif, dan santun ekspresinya serta mencerdaskan kreasinya, dan hadir untuk menyadarkan kita akan dimensi spiritual dan kehidupan (Arif S, 2007).

Pendidikan pada dasarnya yaitu suatu proses yang bertujuan mendidik, mentransformatif pengetahuan di mana seseorang dapat berfikir dan memiliki pengetahuan hingga menjadi warga masyarakat yang mandiri serta bermanfaat dan penuh tanggung jawab.

Pendidikan merupakan proses pembelajaran untuk menimba pengetahuan dan keterampilan. Sehubungan dengan ini pendidikan seni mempunyai peranan yaitu memberi wadah pengembangan potensi serta kepribadian seseorang dalam rangka mempersiapkannya untuk menjadi warga masyarakat yang mandiri dan bertanggung jawab melalui kegiatan yang bersangkutan dengan pernyataan perasaan keindahan lewat media garis, warna, tekstur, bidang, isi, dan ruang.

Dalam proses mengasah kemampuan berkarya, hendaknya kita membiasakan melatih diri dalam menggambar objek –objek yang ada disekitar kita, banyaknya karya yang kita temukan, membuktikan kepada kita akan pentingnya mempelajari dan menguasai kemampuan menggambar sejak dini.

Proses belajar dapat dipahami dan dimengerti oleh siswa dengan baik apabila seorang guru profesional dalam mengajar. Bagi seorang guru memberikan pelajaran dalam kelas bukan hanya sekedar memindahkan apa yang guru ketahui ke siswa, tetapi guru juga harus kreatif dalam memberikan mata pelajaran agar suasana dalam kelas lebih hidup dan tidak membuat siswa itu menjadi bosan, selain itu siswa juga lebih cenderung menyukai saat proses pembelajaran itu berlangsung dengan menghadirkan langsung contoh nyata bahwa dengan menghadirkan atau mengkaitkan pelajaran dengan apa yang ada di lingkungan sekitarnya.

Permasalahan yang sering dialami siswa dalam kegiatan berkarya seni grafis adalah mereka belum memahami secara matang tentang teknik dalam karya seni grafis, maka dari itu guru sebagai pendidik diwajibkan untuk menyampaikan materi tentang menggambar ragam hias secara manual.

Berdasarkan permasalahan tersebut kiranya perlu dilakukan suatu proses pembelajaran yang inovatif untuk mengasah kemampuan siswa dalam berkarya, khususnya dalam berkarya seni grafis dengan memanfaatkan tumbuhan sebagai bahan berkarya seni grafis seperti pelepah pisang, dain, ranting pohon dan lain-lain.

Diharapkan dengan adanya kegiatan menggambar, siswa dapat meningkatkan daya imajinasi dan kreativitasnya untuk lebih tumbuh dan

berkembang, sehingga dengan berkembangnya kemampuan dan pemahaman siswa dalam hal menggambar, akan merangsang kemampuan berpikir siswa menjadi lebih terampil dan dapat membantunya dalam proses pemecahan dalam suatu masalah baik dalam bidang pelajaran maupun dalam kehidupan sehari-hari.

Berdasarkan fenomena tersebut penulis merasa tertarik dan menganggap penting untuk mengadakan penelitian tentang pemanfaatan pelapah pisang dalam berkarya seni grafis pada siswa kelas VII SMP NEGERI 7 MAKASSAR

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat dirumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana proses berkarya seni grafis?
2. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP NEGERI 7 MAKASSAR dalam berkarya seni grafis?
3. Bagaimana kesulitan siswa kelas VII SMP NEGERI 7 MAKASSAR berkarya seni grafis?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk memperoleh gambaran tentang proses dalam berkarya seni grafis
2. Untuk memperoleh gambaran tentang bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP NEGERI 7 MAKASSAR dalam berkarya seni grafis

3. Untuk memperoleh gambaran tentang kesulitan dan hasil karya siswa kelas VII SMP NEGERI 7 MAKASSAR dalam berkarya seni grafis

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Secara Akademik

1. Menjadi masukan bagi Sekolah dalam upaya mengetahui kemampuan kualitas pengetahuan dan keterampilan peserta didik terutama dalam kelas VII SMP NEGERI 7 MAKASSAR dalam berkarya seni grafis

2. Secara Praktis

Dapat memberikan masukan dan informasi yang berarti bagi siswa kelas VII SMP NEGERI 7 MAKASSAR dalam berkarya seni grafis

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan landasan teoritis dan teknik literatur yang relevan dengan penelitian yang akan dilakukan. Oleh karena itu beberapa hal yang merupakan data ilmiah yang dijadikan sebagai bahan penunjang dalam melakukan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Kemampuan

Kemampuan adalah kecakapan atau potensi seorang individu untuk menguasai keahlian dalam melakukan atau mengerjakan dalam beragam tugas dalam suatu pekerjaan atau suatu penilaian atas tindakan seorang.

Pada dasarnya kemampuan terdiri atas dua kelompok faktor yaitu:

1. Kemampuan intelektual yaitu kemampuan yang dibutuhkan untuk berbagai aktivitas mental berfikir, menalar dan memecahkan masalah.
2. Kemampuan fisik yaitu kemampuan melakukan tugas-tugas yang menuntut stamina, keterampilan, kekuatan dan karakteristik serupa.

Untuk mengukur kemampuan siswa dalam menggambar dapat dilihat dari aspek tema, kreativitas, teknik, bahan, proporsi, karakter/gaya perseorangan (Solo, 2008: 4)

1. Tema

Tema adalah pokok pikiran, Gagasan atau ide dasar. Tema tergantung kepada hal-hal yang menarik minat perupa kemudian diciptakan menjadi karya seni. Karya seni rupa dapat diwujudkan berdasarkan suatu tema.

2. Teknik

Teknik adalah cara seseorang menciptakan karya seni. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media seni rupa. Teknik di gunakan untuk mengelolah unsur-unsur seni rupa seperti garis, tekstur, dan gelap terang yang mempunyai efek psikologis. Oleh karna itu penggunaan teknik yang baik akan mempengaruhi mutu karya seni.

3. Proporsi

Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek gambar, atau istilah lainnya seimbang dan sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari seperti antara berat badan dan tingginya sangat proporsional.

2. Pengertian menggambar

Salah satu cabang keilmuan dalam seni rupa yang berorientasi untuk membentuk imajinasi, keterampilan serta penguasaan teknik menggunakan alat pada ruang dan bidang dua dimensi adalah menggambar. Untuk itu, pada tujuan penciptaan seni, menggambar di sebut sebagai (1) ekspresi pribadi: sebagai upaya untuk rupa, (2) aktualisasi diri: usaha atau upaya untuk membangun eksistensi pribadi melalui ungkapan estetis, (3) rekaman peristiwa: merupakan

proses penciptaan karya seni dengan alasan merekam suatu peristiwa tertentu yang menyentuh dan bermakna, dan (4) alat komunikasi: upaya untuk membangun berbagai gagasan atau imajinasi pencipta sehingga dapat dipahami oleh masyarakat penikmatnya. (Ashari, 2016 : 1).

Gambar juga merupakan bahasa yang universal dan telah berkembang sebelum ditemukannya bahan tulisan. Sejak zaman prasejarah manusia primitive telah mengenal gambar sebagai bahasa rupa. Hal ini dibuktikan dengan banyak ditemukannya gambar dan lukisan di goa-goa tempat manusia tinggal pada masa itu. Dan gambar-gambar tersebut terdapat beberapa kesamaan tema dan objek gambar.

Pada umumnya tema yang diangkat adalah seputar kehidupan manusia sehari-hari pada zaman itu, seperti berburu binatang, benda-benda langit, dan ritual keagamaan yang berkembang saat itu (animisme dan dinamisme).

Seiring dengan berkembangnya zaman dan peradaban manusia, seni menggambar juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Tiap suku dan etnis mempunyai ciri khas sendiri dalam hal motif atau gayanya. Gambar tidak hanya berfungsi sebagai hiasan semata tetapi lebih sarat dengan isi dan muatan filosofis yang dianggap memiliki kekuatan magis dan melukiskan mitologi yang dipercaya manusia beribu-ribu tahun lamanya.

Dewasa ini, seni menggambar tidak lagi dianggap sebagai sesuatu yang sakral. Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi. Menggambar adalah induk dari segala ilmu seni rupa. Baik itu seni rupa murni (seni lukis, seni patung, seni grafis dan seni keramik) maupun seni rupa terapan (desain dan arsitektur).

Sebenarnya menggambar adalah keterampilan yang bisa dipelajari oleh setiap orang, terutama untuk orang yang mempunyai minat untuk belajar. Menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus. Menggambar merupakan wujud pengeksploasian teknik dan gaya, karena selain memiliki fungsi praktis, menggambar juga mempunyai fungsi untuk terapi secara psikologi.

Bagi perupa seperti seniman, desainer, arsitek, komikus, kortinus, ilustrator, dan drafter, keterampilan, pengetahuan, dan wawasan dalam menggambar teknik dasar mutlak yang harus dikuasai sebagai *basic* proses kreasinya.

Pada intinya menggambar adalah perpaduan keterampilan, kepekaan rasa, kreativitas, ide, pengetahuan dan wawasan. (Apriyatno: 2003)

Media yang digunakan dalam menggambar yang secara umum di butuhkan :

1. Kertas.

Menggambar dengan menggunakan pensil ataupun pensil warna di atas kertas, secara teknis merupakan teknik gambar yang paling sederhana dan praktis. Media yang digunakan adalah kertas dan pensil atau pensil warna. Jenis kertas untuk teknik ini adalah tidak licin, tidak mengkilat, tidak terlalu tipis. Di samping itu sebaiknya menggunakan kertas yang permukaannya kasar atau bertekstur sehingga kualitas goresan bisa lebih optimal, akan tetapi bisa juga menggunakan kertas HVS.



gambar 2.1 Kertas

Sumber: (Ridwan: agustus 2019)

2. Pelepah piang



Sumber: (Ridwan: agustus 2019)

3. Cat air



Sumber: (Ridwan: agustus 2019)

3. Prinsip- prinsip dalam menggambar

Menggambar adalah sebuah proses kreasi yang harus dilakukan secara intensif dan terus menerus. Menggambar juga merupakan wujud pengeksplorasian teknik dan gaya, karena selain memiliki fungsi praktis, menggambar juga mempunyai fungsi untuk terapi secara psikologi.

Pada pembahasan ini, tidak terlalu dibahas secara lebih rinci tentang pengertian menggambar karena pada pembahasan di atas atau pada poin ke-2 telah dijelaskan lebih rinci tentang menggambar.

Ada beberapa prinsip-prinsip yang perlu diperhatikan dan sangat penting dalam menggambar yang terkadang dianggap mudah dan dilupakan dalam menggambar, dan prinsip ini dapat dikatakan sebagai penunjang dalam teknik menggambar yaitu:

1. Ketepatan bentuk atau Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek.
2. Komposisi dalam seni rupa merupakan salah satu kaidah tentang tata letak atau cara menyusun objek dalam sebuah seni rupa atau dengan kata lain komposisi ialah pembentukan atau penggunaan apa saja yang mungkin dibentuk sehingga menjadi satu kesatuan yang harmoni atau serasi.
3. Bayang-bayang atau gelap terang dalam seni rupa gelap terang sangatlah penting dalam menggambar karena dengan adanya teknik

gelap terang membuat karya menjadi berdimensi serta memberikan nilai estetika dalam karya tersebut.

Prinsip-prinsip dalam menggambar sama halnya dengan prinsip-prinsip di dalam dunia desain yaitu:

1. Keselarasan (*harmony*) adalah keteraturan tatanan di antara bagian-bagian desain, yaitu susunan desain yang seimbang dan menjadi satu kesatuan yang utuh.
2. Kesebandingan (*proportion*) adalah perbandingan antar satu bagian dengan bagian lainnya artinya tidak memperlihatkan ketimpangan atau kejanggalan dari segi bentuk ataupun warna.
3. Irama (*rhythm*) dalam pengertian visual dapat dirasakan karena ada faktor pengulangan di atas bidang atau dalam ruang yang dapat menimbulkan efek getaran. Faktor irama ini kerap kali dapat memandu mata manusia mengikuti arah gerakan dalam karya desain.
4. Keseimbangan (*balance*) harus ada pada unsur dan bagian desain maupun pada keindahan dan fungsi desain. keseimbangan dapat memberikan efek formal (*simetri*), informal (*asimetri*), atau efek static (*pyramid*) serta dinamik (*bola*).
5. Penekanan, prinsip penekanan dapat dilakukan dengan distorsi ukuran, bentuk, arah, irama, warna kontras, dan lain-lain.

4. Belajar

Belajar merupakan suatu proses aktif yang memungkinkan manusia untuk menemukan hal-hal baru di luar informasi yang diberikan kepada dirinya.

Pengetahuan perlu dipelajari dalam tahap-tahap tertentu agar pengetahuan itu dapat diinternalisasi dalam pikiran manusia yang mempelajarinya.

Proses internalisasi akan terjadi secara sungguh-sungguh (yang berarti proses belajar mengajar terjadi secara optimal) jika pengetahuan itu dipelajari dalam tahap-tahap sebagai berikut:

1. Tahap Enaktif, suatu tahap pembelajaran di mana pengetahuan dipelajari secara aktif dengan menggunakan benda-benda konkret atau situasi yang nyata.
2. Tahap Ikonik, suatu tahap pembelajaran di mana pengetahuan direpresentasikan (diwujudkan) dalam bentuk bayangan visual (*visual imagery*), atau gambar yang menggambarkan kegiatan konkret atau situasi konkret yang terdapat pada tahap enaktif.
3. Tahap Simbolik, suatu tahap pembelajaran di mana pengetahuan itu direpresentasikan dalam bentuk simbol-simbol abstrak, baik simbol-simbol verbal (misalkan huruf-huruf, kata-kata atau kalimat-kalimat), lambang-lambang Seni maupun lambang-lambang abstrak lainnya (Hidayat, 2004:9).

Suatu proses belajar akan berlangsung secara optimal jika pembelajaran diawali dengan tahap enaktif, dan kemudian jika tahap belajar yang pertama ini dirasa cukup, siswa beralih ke tahap belajar yang kedua, yaitu tahap belajar dengan menggunakan modus representasi ikonik. Selanjutnya kegiatan belajar itu dilanjutkan pada tahap ketiga, yaitu tahap belajar dengan menggunakan modus representasi simbolik.

Pengertian belajar dapat diartikan sebagai aktivitas mental atau (psikis) yang terjadi karena adanya interaksi aktif antara individu dengan lingkungannya yang menghasilkan perubahan-perubahan yang bersifat relatif. Perubahan tersebut dapat berubah sesuatu yang sama sekali baru atau penyempurnaan/peningkatan dari hasil belajar yang telah diperoleh sebelumnya.

Pengertian belajar merupakan proses perolehan kemampuan yang berasal dari pengalaman. Pengertian belajar juga merupakan sebuah sistem yang di dalamnya terdapat berbagai unsur yang saling terkait sehingga menghasilkan perubahan perilaku.

5. Pengertian desain

Sachari (2008:3) menyatakan bahwa pada awalnya desain merupakan kata baru berupa peng-Indonesiaan dari kata *design* (bahasa Inggris). Istilah ini melengkapi kata "rancang/rancangan/merancang" yang dinilai kurang mengekspresikan keilmuan, keluasan dan kewibawaan profesi. Kalangan Insinyur menggunakan istilah rancang bangun, sebagai pengganti istilah desain. Namun dikalangan keilmuan seni rupa istilah "*desain*" tetap secara konsisten dan formal digunakan.

Prinsip-prinsip Desain Seni Rupa

Secara garis besar, ada beberapa prinsip di dalam dunia desain dan prinsip ini sama halnya dengan prinsip-prinsip dalam menggambar yaitu:

6. Keselarasan (*harmony*) adalah keteraturan tatanan di antara bagian-bagian desain, yaitu susunan desain yang seimbang dan menjadi satu kesatuan yang utuh.

7. Kesebandingan (*proportion*) adalah perbandingan antar satu bagian dengan bagian lainnya artinya tidak memperlihatkan ketimpangan atau kejanggalan dari segi bentuk ataupun warna
8. Irama (*rhythm*) dalam pengertian visual dapat dirasakan karena ada faktor pengulangan di atas bidang atau dalam ruang yang dapat menimbulkan efek getaran. Faktor irama ini kerap kali dapat memandu mata manusia mengikuti arah gerakan dalam karya desain.
9. Keseimbangan (*balance*) harus ada pada unsur dan bagian desain maupun pada keindahan dan fungsi desain. keseimbangan dapat memberikan efek formal (*simetri*), informal (*asimetri*), atau efek static (*pyramid*) serta dinamik (*bola*)
10. Penekanan, prinsip penekanan dapat dilakukan dengan distorsi ukuran, bentuk, arah, irama, warna kontras, dan lain-lain.

6. Motif

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990:719), motif diartikan pola; corak. Corak itu sendiri: (a) bunga atau gambar (ada yang berwarna-warna), (b) berjenis-jenis warna pada warna dasar. Sedangkan, Menurut Poerwadarminta (1984:655) dalam uraian tentang motif diartikan: (a) sebab yang menjadi dorongan dan tindakan seseorang, (b) dasar pikiran atau pendapat, (c) sesuatu yang menjadi pokok dalam cerita, dan gambaran. Jadi motif bermakna pola atau corak yang terdapat pada pokok atau inti suatu benda.

Jika sebuah motif misalnya berupa sebuah garis lengkung, kemudian diatur dalam ulangan tertentu, maka susunannya akan menghasilkan suatu pola, pola yang mengukur penyebaran garis dan warna dalam ulangan tertentu

Motif hias hadir di dalam kehidupan masyarakat sebagai media ungkapan yang dihadirkan dalam bentuk visual, bahwa pada masyarakat tertentu ragam hias mempunyai arti simbolik. Masa lampau telah memberi kita suatu gambaran tentang apa dan di mana karya-karya itu berada serta dibuat secara pribadi atau oleh masyarakat (Kemdikbud, 2014)

Dengan demikian, motif dapat diartikan sebagai elemen pokok dalam seni ornamen, motif merupakan bentuk dasar dalam penciptaan atau perwujudan bentuk ragam hias, seperti misalnya: motif binatang, tumbuh-tumbuhan, motif kaligrafi, motif alam dan sebagainya.

7. Pengertian seni grafis

Seni grafis adalah cabang seni rupa murni yang berwujud dua dimensi dan dikerjakan melalui teknik cetak, baik cetak manual maupun yang sudah digital. Seni grafis digolongkan ke dalam salah satu seni murni, hal ini didasarkan atas tujuan dan fungsi yang di bawa, yaitu untuk memenuhi kepuasan atau untuk mengekspresikan diri (Sachary, 2004: 22)

Seni Grafis adalah karya seni yang dihasilkan melalui proses percetakan atau printing. Seni grafis termasuk dalam karya senirupa dua dimensi. Pelaku seni grafis dapat menggunakan berbagai media mulai dari cara tradisional hingga kontemporer termasuk dari tinta/cat air, cat minyak, pastel minyak, dan juga pigmen padat larut air.

Dalam bahasa inggris, seni grafis disebut dengan *print making* Seni grafis atau grafika berasal dari bahasa yunani yaitu *Graphein* yang berarti menulis.

Seni grafis biasanya digunakan untuk mengungkapkan gagasan atau sebagai media ekspresi dan visualisasi gagasan atau ide pada hal yang menarik perhatian.

Sejarah seni grafiis pada mulanya, seni grafis berkembang di China. Di sana, seni grafis digunakan untuk menggandakan tulisan-tulisan keagamaan, tulisan tersebut diukir pada bidang kayu dan di cetak di atas kertas. China menemukan kertas secara massal pada tahun 105 yaitu pada masa pemerintahan Dinasti Yi.

Karya seni dengan media kayu ditemukan dinegara Asoa yang memiliki kultur tua dan kuat seperti China, Korea dan Jepang. Bangsa Romawi juga sudah mengenal teknik cetak ini yang digunakan untuk menghias jubah dengan cetak stempel. Namun teknik cetak ini kurang berkembang karena bangsa Eropa tidak mengenal kertas. Teknik grafis mulai berkembang di Eropa pada abad ke 13 dengan ditemukannya mesin cetak oleh Gutterberg yang juga mendirikan pabrik kertas pertama di Italia. Sejak saat itu, beragam teknil seni grafis berkembang di Eropa.

Awalnya seni grafis di Indonesia merupakan media alternatif bagi seniman yang sudah mengerjakan bidang lain seperti melukis ataupun mematung. Kronologisnya, seni grafis muncul sekitar tahun 1950-an, tokohnya yaitu Suromo dan Abdul Salam di Yogyakarta yang membuat karya dengan teknik cukil kayu atau woodcut dan kebanyakan karya nya adalah poster perjuangan. Tokoh lainnya tyaitu Marasutan (Jakarta) dan Mochtar Apin (Bandung).

Menurut Abe Idlan, **seni grafis** adalah cabang seni rupa yang proses pembuatan karya tersbut menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas.

1. Jenis-jenis cetak

- a) *Cetak Tinggi* atau *printing hight* ialah jenis seni grafis yang proses pembuatannya menggunakan cetakan dari bahan yang dicukil sehingga permukaan mesia atak menjadi tinggi dan rendah atau relief. Bagian yang memiliki permukaan yang tinggi diberi tinta cetak dan alat rol karet, kemudian dicetak kembali dengan menggunakan kertas sehingga akan membentuk gambara yang sesuai dengan cetakan sebelumnya.

Agar mendapatkan seni grafis dengan teknik cetak tinggi maka dibutuhkan alat dan bahan seperti pisau, penggaris, aluminium, karet, karton, kertas tela tinta dan juga cat minyak. Teknik cetak tinggi umumnya diterapkan pada pembuatan cap dan stempel.

- b) *Cetak Saring* atau *screen printing* ialah salah satu teknik pembuatan seni grafis yang proses pembuatannya menggunakan cerakan dari bahan screen atau kain yang dilapisi dengan bahan yang peka terhadap cahaya. Selanjutnya screen ditutup dengan film lalku dilakukan penyinaran. Kemudian screen dicuci dan akan terbentuk cetakanberlubang atau saring sesuai dengan film.

- c) *Cetak Dalam* atau *Intaglio Print* adalah salah satu teknik pembuatan seni grafis yang pembuatannya menggunakan plat aluminium kemusian plat tersebut dibentuk menggunakan benda tajam agar dapat tercipta goresan yang dalam. Selanjutnya, goresan pada plat aluminium tersebut diberi tinta dan bagian atasnya diberi

kertas yang basah. Tinta tersebut akan melekat pada kertas sesuai dengan bentuk goresan yang ada pada plat aluminium.

- d) **Cetak Datar atau Lithography** ialah salah satu teknik pembuatan seni grafis dengan cara memperbanyak atau memproduksi gambar atau tulisan dengan menggunakan media cetakan yang memiliki permukaan yang datar atau rata. Teknik seni grafis ini dapat dijumpai pada sistem mesin cetak atau teknik foto mekanik.
- e) **Cetak stensil** ialah teknik mencetak dengan menggunting kertas sesuai bentuk ataupun tulisan yang diinginkan kemudian kertas tersebut ditempelkan dengan kain atau papan yang akan diberi cat, lalu kertas tersebut di cat atau disemprot. Sehingga saat dicabut, hasil cat pada kain atau papan akan seperti kertas yang digunting. Penggunaan cetak stensil antara lain pada spanduk dan papan peringatan.
- f) **Kaligrafi** ialah teknik mencetak dengan cara menempelkan objek pada kanvas dan seluruhnya diberi cat lalu objek tersebut dilepas, sehingga hasilnya bagian yang tidak terkena cat akan membentuk objek dan tampak cekung.

2. Teknik

Teknik yang sering juga di sebut sebagai rekayasa merupakan penerapan ilmu dan teknologi untuk menyelesaikan permasalahan manusia. Seperti yang telah dijelaskan di atas, teknik membuat segala

sesuatu yang ada dalam kehidupan manusia menjadi jauh lebih mudah, lebih ringan dan jauh lebih cepat.

Jika dikaji secara mendalam maka pengertian teknik adalah sekumpulan gagasan yang yang didapatkan dari studi tertentu yang sengaja dibuat demi kemudahan manusia dalam menjalankan aktivitasnya.

3. Pengertian Kemampuan

Ada beberapa komponen kemampuan yang tercakup dalam ilmu pengetahuan, namun yang diuraikan adalah yang berkenaan dengan tulisan ini yaitu:

a) Kemampuan pengetahuan

Menurut Umar Tirtaraharja, 1991:15 "mengetahui" didefinisikan sebagai "ingatan kembali terhadap materi/bahan yang telah dipelajari sebelumnya". Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kemampuan mereka ialah segala sesuatu yang diperoleh melalui hasil belajar, baik secara formal maupun secara nonformal.

b) Kemampuan memahami

Sementara itu Subiyanto 1991, mengemukakan bahwa, "Ini bersangkutan dengan inti sari dari sesuatu, ialah sesuatu bentuk pengertian atau pemahaman yang menyebabkan seseorang mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan, dan dapat

mengkomunikasikan bahan atau ide yang dikomunikasikan itu tanpa harus menghubungkan dengan bahan lain."

Jadi kemampuan memahami dimaksudkan sebagai kemampuan dalam menyerap arti atau inti Sari dan materi/bahan yang telah dipelajari agar lebih mudah mengetahui sesuatu yang dikomunikasikan dan mampu mengkomunikasikan sendiri.

c) Kemampuan mengevaluasi

Evaluasi diartikan oleh Umar Tirtaraharja dalam Sukarman 1991 : 18, sebagai "kemampuan untuk menetapkan nilai atau harga dari suatu bahan atau materi, penggunaan metode untuk tujuan tertentu".

4. Faktor yang mempengaruhi siswa dalam berkarya seni grafis dengan menggunakan teknik cetak tinggi

a). Motivasi

Motivasi dalam kamus besar bahasa Indonesia erat kaitanya dengan dorongan yang menggerakkan sehingga seseorang melakukan kegiatan atau aktivitas. Pemberian motivasi dimaksudkan untuk merangsang dan lahirnya ide pada diri siswa yang dapat dinyatakan melalui suatu karya senirupa. Demikian pendapat Sofyan Salam (2001: 110). Dengan dorongan atau motifasi yang kuat otomatis akan menambah kemampuan peserta didik dalam menciptakan sebuah karya dari pelepah pisang.

b). Minat

Pengertian minat menurut Tidjan (1976:71) adalah gejala psikologi yang menunjukkan pemusatan perhatian suatu obyek sebab ada

perasaan senang. Dari pengertian tersebut jelaslah bahwa minat itu sebagai pemusatan perhatian atau reaksi terhadap suatu obyek seperti benda tertentu atau situasi tertentu yang didahului oleh perasaan senang terhadap obyek tersebut.

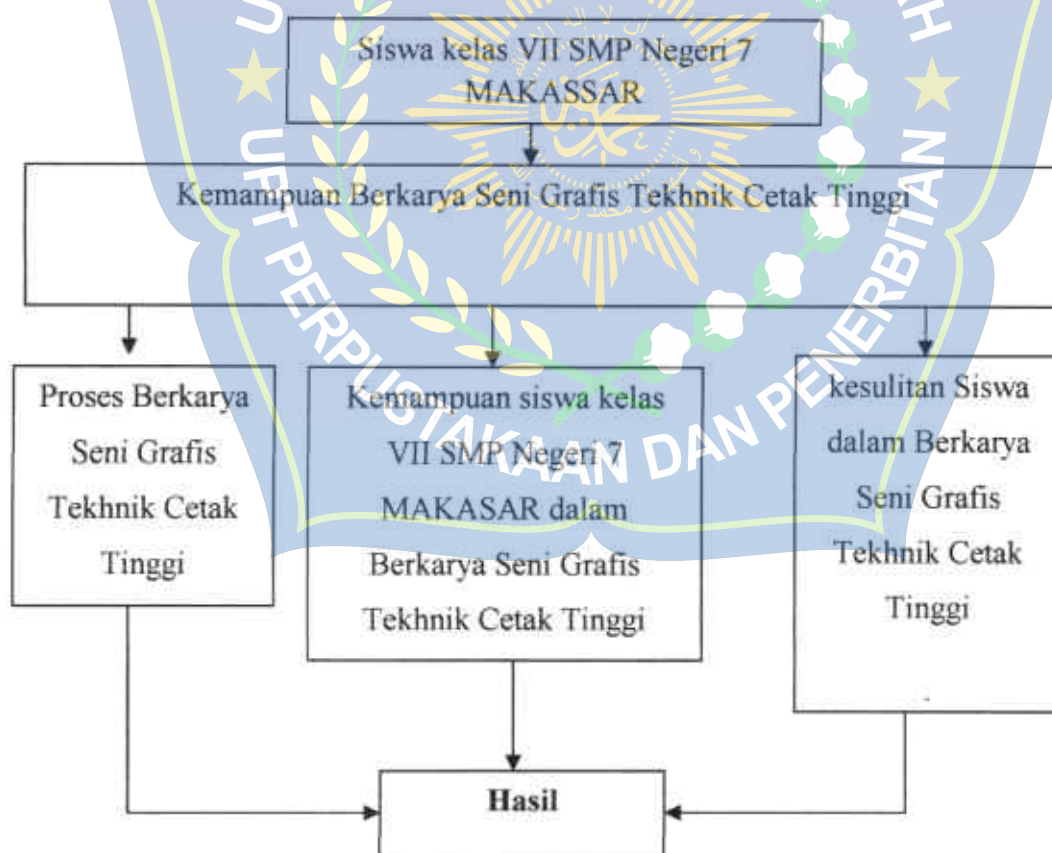
c.). Bakat

Menurut Badudu Zain Dalam Kamus Umum Bahasa Indonesia (1994), bakat adalah pembawaan, sifat bawaan dari lahir. Dengan kata lain, bakat adalah kemampuan seseorang yang tumbuh sejak manusia dilahirkan yang tidak dimiliki oleh orang lain. Namun, jika seseorang tidak memiliki kelebihan atau bakat yang cukup dalam bidang seni.

B. Kerangka Pikir

Kegiatan belajar mengajar dipandang berkualitas jika berlangsung efektif, bermakna dan ditunjang oleh sumber daya yang wajar. Dikatakan berhasil jika siswa menunjukkan tingkat penguasaan yang tinggi terhadap tugas-tugas belajar yang harus dikuasai dan dengan sasaran dan tujuan pembelajaran. Oleh karena itu, guru sebagai pendidik dan pengajar bertanggung jawab merencanakan dan mengolah kegiatan belajar mengajar sesuai dengan tuntunan pembelajaran yang ingin dicapai pada setiap mata pelajaran. Proses belajar mengajar bukanlah hal yang sederhana, karena siswa tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan berbagai kegiatan maupun tindakan yang harus dilaksanakan terutama bila diinginkan hasil yang lebih baik.

Melihat beberapa konsep atau teori yang telah diuraikan pada kajian pustaka, maka dapat dibuat kerangka atau skema yang dapat dijadikan sebagai acuan konsep berfikir tentang Kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar, dalam berkarya seni grafis. Berdasarkan skema yang telah digambarkan di bawah maka dapat diuraikan hubungan masing-masing bagian antara satu dengan yang lain. Dengan melihat konsep yang telah disebutkan di atas maka skema kerangka pikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar skema 2.9: Kerangka Pikir



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis penelitian

Rancangan penelitian diartikan sebagai strategi mengatur latar penelitian agar peneliti memperoleh data yang valid sesuai dengan karakteristik variabel dan tujuan penelitian (Syamsuri, 2012).

Jenis penelitian ini termasuk metode “deskriptif kualitatif”, yang artinya metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alami, yang mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci. Dalam arti lain deskriptif kualitatif ialah berusaha mengungkapkan suatu atau memberi gambaran secara objektif sesuatu dengan kenyataan sesungguhnya.

Erat kaitannya dalam proses penelitian, yaitu bagaimana cara menyajikan data berdasarkan kenyataan yang ada dengan proses pengamatan dan wawancara mengenai kemampuan menggambar desain Ragam hias dengan pensil warna pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 MAKASSAR.

2. Lokasi penelitian

3. Penelitian ini dilakukan secara langsung di SMPN 7 Makassar Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar



Gambar 3.1: Peta Lokasi Penelitian)

B. Subjek Penelitian

Adapun subjek penelitian dilakukan pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 MAKASSAR, kelas yang diteliti disini hanya satu kelas yaitu kelas VII.7. Dengan jumlah 32 orang siswa, Sampel yang di ambil hanya 23 orang.

C. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel atau faktor secara umum adalah segala sesuatu yang akan menjadi objek pengamatan dalam penelitian dan jika diukur memiliki variasi. (Setyosari, 2010:49). Melihat judul tersebut maka variabel

penelitian ini adalah Penelitian ini dilakukan secara langsung di SMPN 7 Makassar Kecamatan Ujung Tanah Kota Makassar

pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 7 makassar

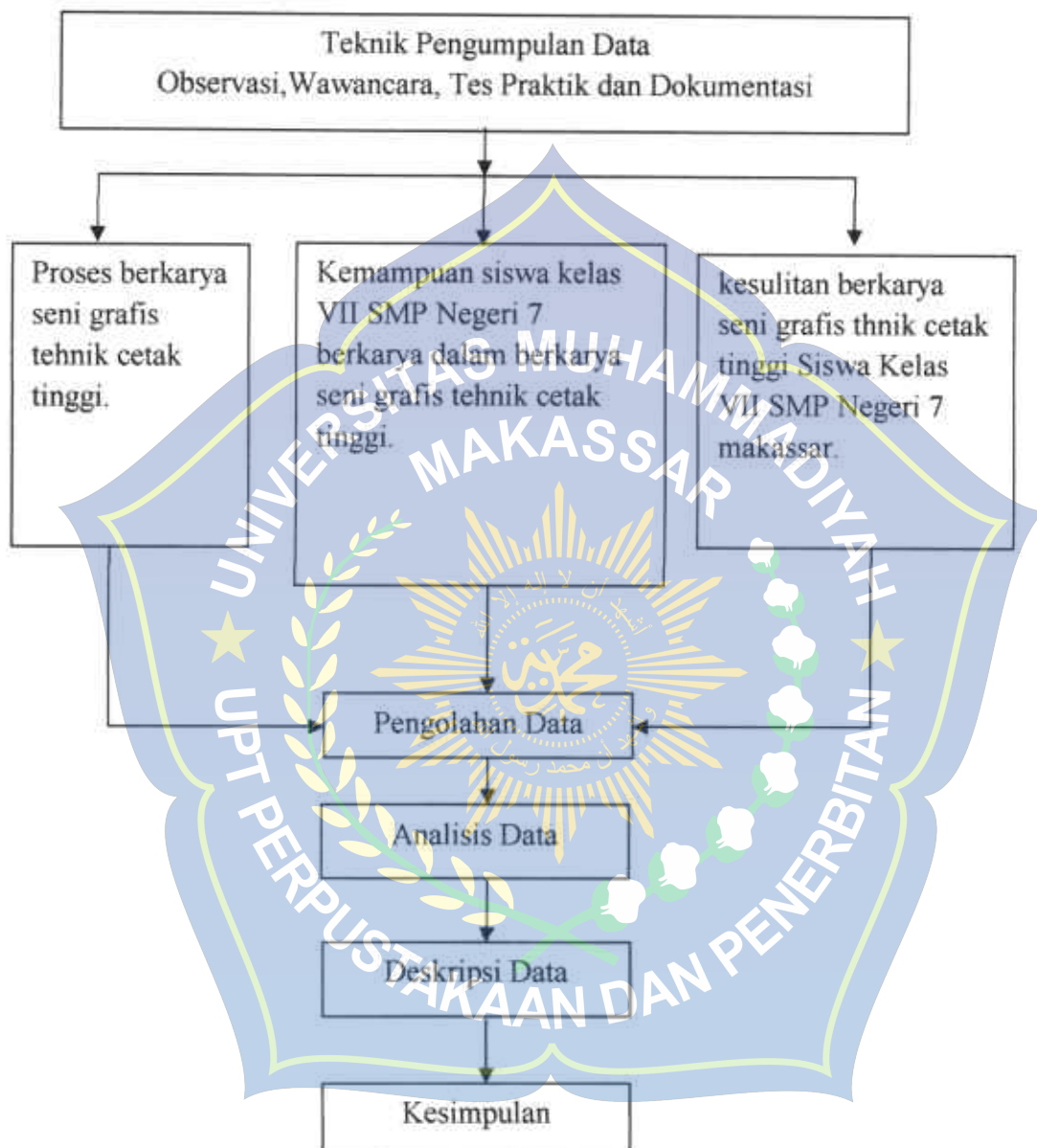
Adapun situasi atau bentuk keadaan variabel-variabel penelitian ini tersebut adalah sebagai berikut:

1. Proses berkarya seni grafis cetak tinggi
2. Kemampuan berkarya seni grafis cetak tinggi pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar.
3. Kesulitan siswa dalam berkarya seni grafis cetak tinggi

2. Desain Penelitian

Desain penelitian (Setyosari, 2010: 148) merupakan rencana atau struktur yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian, adapun dari desain penelitian ini, digambarkan dalam skema seperti di bawah ini.

Desain penelitian ini digambarkan dalam skema seperti berikut:



gambar skema 3.2: Desain Penelitian.

D. Definisi Operasional Variabel

Untuk memperjelas sasaran penelitian dan menghindari terjadinya salah penafsiran terhadap variabel-variabel dalam penelitian ini, perlu didefenisikan sebagai berikut:

1. Proses berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi. Dimana yang dimaksud disini adalah bagaimana siswa menerapkan teori-teori yang telah diberikan sebelumnya dengan mengaplikasikannya dengan praktek menggambar.
2. Kemampuan siswa dalam berkarya senni grafis. Dimana yang dimaksud disini adalah bagaimana usaha siswa dalam membuat pelajaran menjadi lebih baik dari hasil yang sebelumnya dan bagaimana individu menguasai keahlian melakukan beragam tugas dalam suatu pekerjaan.
3. Kesulitan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar. Dalam berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi yang di maksud kesulitan adalah suatu gejala yang nampak dalam berbagai masalah yang sering dialami siswa dalam kegiatan menggambar ilustrasi maka dari itu kriteria tingkat kesulitan antara lain: Tema, Teknik dan Proporsi.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah

1. Observasi

Observasi yaitu dengan mengamati secara langsung bagaimana Kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi untuk memperoleh data tentang kemampuan siswa dalam menggambar pada media yang telah ditentukan, dan observasi yang digunakan yaitu sebagai berikut:

Teknik observasi ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek.

Dalam penelitian ini, peneliti memperhatikan proses pembelajaran secara langsung dalam proses berkarya seni grafis teknik cetak tinggi pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar.

- a. Berkonsultasi dengan guru mata pelajaran seni budaya tentang model pembelajaran yang digunakan.
- b. Ikut serta dalam kelas untuk mengamati proses berkarya seni grafis teknik cetak tinggi pada siswa
- c. Mengamati siswa dalam menerima materi Kemampuan berkarya seni grafis teknik cetak tinggi
- d. Mendokumentasikan proses pembelajaran siswa dengan kamera.

2. Wawancara

Wawancara adalah salah satu teknik pengumpulan data yang dimaksudkan untuk memverifikasi, mengubah dan memperluas informasi yang diperoleh dari pengamatan mengenai kejadian. Teknik wawancara dilakukan untuk menguatkan data yang diperoleh dilapangan melalui pengamatan observasi, wawancara dengan guru seni budaya dan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar yang berisi pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan pelaksanaan pembelajaran menggambar desain ragam hias. Hal ini bertujuan untuk memperoleh data tentang pemilihan bahan pendukung proses pembelajaran dan hambatan-hambatan yang dialami oleh guru dan siswa dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa (seni budaya).

3. Tes Praktik

Praktik pelaksanaan dilakukan dengan cara menggambar dengan menggunakan pelepah pisang dan lain-lain. Adapun proses menggambar pada peserta didik:

1. Penyediaan alat dan bahan (buku gambar/kertas hvs, pelepah pisang, cat air dan kain/bantalan tinta)
2. Proses (berkarya seni grafis dengan teknik cetak tinggi dengan pelepah pisang)

4. Dokumentasi

Teknik dokumentasi ini dilakukan untuk memperkuat data-data sebelumnya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data-data dan dokumen atau catatan dengan menggunakan kamera foto untuk pengambilan gambar yang dapat dilakukan pada saat kegiatan awal berlangsung.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data yang dianggap tepat dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif yaitu dengan menggunakan fakta (menguarikan data) yang ada di lapangan, untuk memberikan gambaran tentang permasalahan yang dibahas dalam penelitian serta dikembangkan berdasarkan teori yang ada.

Setelah semua data terkumpul, maka langkah berikutnya adalah pengolahan data. Yang dimaksud pengolahan data pada penelitian ini adalah proses mencari dan menyusun sistematis data yang diperoleh dari hasil penelitian (observasi, wawancara, dan dokumentasi) dengan cara mengorganisasikan data ke dalam kategori, memilih mana yang penting dan akan dipelajari dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh dirinya sendiri atau orang lain.

G. Instrumen Penelitian

No.	Indikator Kemampuan	Hasil Penilaian				
		Sangat Baik	Baik	Cukup	Kurang	Sangat Kurang
1.	Tema					
2.	Teknik					
3.	Proporsi					
Hasil Penilaian						

Kategori Penilaian Gambar ragam hias

Kriteria Indikator Pencapaian Kompetensi	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
91- 100	Sangat Baik	4
81-90	Baik	3
71-80	Cukup	2
61-70	Kurang	1



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini disajikan tentang kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi pada peserta didik atau penelitian yang diperoleh di lapangan melalui prosedur yang digunakan dalam penelitian ini. Penelitian ini menggunakan data kualitatif yaitu data yang telah diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif, sesuai dengan indikator dalam fokus penelitian.

1. Proses menggambar desain seni grafis cetak tinggi

Pada bagian ini akan diuraikan tentang hasil yang diperoleh peneliti selama penelitian berlangsung yaitu: langkah-langkah dalam berkarya seni grafis dengan tehnik cetak tinggi pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar.

Langkah-langkah terpenting dalam proses berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar:

1. Tahap yang pertama yang dilakukan yaitu memberikan penjelasan secara terperinci tentang bagaimana teknik yang digunakan dalam berkarya seni grafis karena hampir semua siswa masih belum memahami tentang karya seni grafis, pada tahap ini, pengajar benar-benar memberikan penjelasan hingga semua siswa-siswi benar-benar memahami serta memberikan penjelasan tentang pengertian tema, Proporsi, dan teknik yang menjadi aspek penilaian.



Gambar 4.1: Proses memulai kegiatan
Sumber: (ridwan: agustus 2019)

2. Sketsa, dalam pembuatan sketsa yang paling penting adalah Menyediakan contoh-contoh seni grafis cetak tinggi baik itu *flora* maupun *faua* sehingga, dalam pembuatan sketsa yang akan dilakukan oleh siswa lebih gampang dan lebih terarah, karena mendapatkan acuan dalam berkarya seni grafis, dalam pembuatan sketsa sangatlah penting untuk menentukan hasil akhir dari gambar tersebut.



Gambar 4.2: Proses Pembuatan Sketsa
Sumber: (ridwan: agustus 2019)

3. Pewarnaan, Dalam proses ini bisa dikatakan sebagai proses yang sulit karena, siswa harus mempunyai kreativitas dalam memberikan warna yang sesuai dengan gambar yang telah dibuat karena proses ini juga sangat menentukan hasil dari gambar tersebut atau bisa dikatakan sebagai proses akhir dalam menggambar ragam hias.



Gambar 4.3: Hasil Akhir (*Finishing*)
Sumber: (ridwan, agustus 2019)

Dari tahap-tahap atau proses pembelajaran berkarya seni grafis inilah kita bisa mendapatkan tentang hasil kemampuan siswa-siswi kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam menggambar ragam hias.

2. Kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi

Pada bagian ini akan diuraikan tentang hasil yang diperoleh peneliti selama penelitian berlangsung, yaitu kemampuan memanfaatkan tumbuhan seperti pelepah pisang dalam berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi pada siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar kota makassar melalui teknik pengumpulan data.

Sehingga dalam penelitian ini kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi, harus memperhatikan beberapa aspek yang harus dipenuhi sebagai dasar penilaian, adapun hasil karya siswa tersebut dinilai berdasarkan tiga aspek penting yaitu kesesuaian tema, penggunaan teknik, dan proporsi.

Dengan melihat secara keseluruhan karya yang dihasilkan oleh siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar berdasarkan indikator kemampuan yang ingin dicapai, diperoleh hasil yang berbeda-beda di antara siswa yang satu dengan

siswa yang lainnya. Dari 32 siswa, 23 siswa dijadikan sampel dalam penelitian ini untuk memperoleh data mengenai kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi, hal tersebut dilakukan dengan mempertimbangkan kondisi kehadiran siswa, yang mana dari data 32 siswa hanya 23 hadir atau aktif dalam proses belajar mengajar.

Dari 23 siswa secara keseluruhan, 86% siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dari 4 aspek yang dijadikan indikator penilaian yang telah ditentukan. Sementara 14% lainnya belum bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Dari 86% siswa, keseluruhan memiliki tingkat pencapaian kemampuan yang berbeda-beda yaitu 52% di antaranya memiliki standar nilai kumulatif yang dikategorikan baik, sementara 34% di antaranya hanya mampu mencapai nilai kumulatif yang masih dikategorikan nilai standar atau cukup

Berdasarkan indikator pencapaian kemampuan yang telah dinilai pada karya siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar, hasil penilaian akan kemampuan siswa dengan berpatokan pada indikator pencapaian kompetensi dapat dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Daftar Nilai kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam berkarya seni grafis dengan tehnik cetak tinggi dengan menggunakan pelepah pisang

No	Nama Siswa	JK	Aspek Penilaian				
			Tema	Teknik	Proporsi	Rata-rata	Ket
1.	Abd, Rahman	L	70	65	70	69	Kurang Baik
2.	Abd, Rahman k	L	85	78	83	82	Baik
3.	Arista W	P	77	75	80	78	Cukup
4.	Fahrul Fajar	L	70	70	70	70	Kurang Baik
5.	Jumriani	P	75	72	78	75	Cukup
6.	Kiki A	P	82	80	75	80	Cukup
7.	Muh Ilham	L	85	80	75	81	Baik
8.	Muh Ilham lutfi	L	75	76	78	76	Cukup
9.	Nur Hikma	P	85	83	80	83	Baik
10.	Nur Indah	P	80	80	77	80	Cukup
11.	Nur Salam	L	70	65	70	68	Kurang Baik
12.	Putri Muhtar	P	80	82	80	81	Baik
13.	Rabiul Sani	P	83	80	85	84	Baik
14.	Ratnasari	P	72	73	75	74	Cukup
15.	Ramadani	P	75	80	85	81	Baik
16.	Saiful	L	75	75	73	75	Cukup
17.	Rendi	L	80	82	84	82	Baik
18.	Riskayanti	P	85	80	85	84	Baik
19.	Salmawati	P	80	76	85	82	Baik
20.	Satria	P	80	77	83	81	Baik
21.	Nurhadija	P	85	80	85	83	Baik
22.	Sulvina	P	65	70	70	70	Cukup
23.	Sunarti	P	85	80	80	82	Baik

Keterangan

- a. 91-100 : Sangat Baik
- b. 81-90 : Baik
- c. 71-80 : Cukup
- d. 61-70 : Kurang
- e. 0-60 : Sangat Kurang

Rata - rata siswa dengan jumlah 23 orang memiliki kemampuan menggambar Ragam Hias dengan menggunakan pensil warna dan kemampuan menggambar siswa sudah terbilang baik karena setengah dari siswa sudah mendapat nilai baik, namun masih banyak kendala yang dihadapi siswa dalam proses menggambar. Baik itu dalam menentukan tema, proporsi, penerapan teknik serta proses karya.

3. Kesulitan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam berkarya seni grafis dengan tehnik cetak tinggi.

4. Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh siswa dalam berkarya seni grafis dengan tehnik cetak tinggi, yaitu dilakukan wawancara secara langsung terhadap siswa kelas VII sesuai indikator pencapaian kemampuan yang telah ditentukan. Hasil wawancara tersebut dipaparkan sebagai berikut:

a) Tema

Tema merupakan idea tau gagasan dan menjadi landasan terhadap suatu objek.

Di dalam proses berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi, hambatan awal yang terjadi pada siswa di kelas VII SMP Negeri 7 makassar adalah dimana siswa masih susah menentukan/ menyesuaikan tema awal yang akan mereka buat misalnya dari sisi karakter *fauna* ,bentuk cetak tinggi apa yang

harus mereka ciptakan, hal inilah yang membuat proses penentuan tema harus berlangsung cukup lama dalam menemukan bentuk yang benar-benar mereka tentukan sebelumnya berdasarkan referensi yang telah disediakan, sehingga proses pengerjaan ketahap selanjutnya menjadi tertunda. Seperti terlihat pada gambar dibawah, ada yang sudah paham akan cetak tinggi akan tetapi masih ada beberapa siswa yang benar-benar belum memahami gambar Seni grafis cetak tinggi tersebut.



Gambar 4.4 : Tema sudah sesuai
(ridwan, agustus 2019)

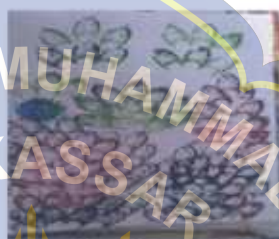
b) Teknik

Siswa yang memiliki tingkat pemahaman yang berbeda didukung dengan sifat dan karakter yang berbeda pula membuat proses pembelajaran menjadi begitu menarik walaupun demikian hal ini dapat menjadi suatu faktor yang menghambat di dalam proses pembelajaran, terkhusus dalam penciptaan sebuah karya seni rupa, di mana sebagian siswa di kelas VII SMP Negeri 7 makassar masih kurang memperhatikan aturan yang tepat di dalam proses menggambar. Siswa yang memiliki tingkat pemahaman berbeda mencoba mencari alternatif lain di dalam proses pembuatan sketsa dan pewarnaan, sehingga karya yang dihasilkan juga tidak terlalu baik

dibandingkan siswa yang mengikuti tahapan dan arahan yang benar karena siswa diberikan penjelasan begitu detail agar bisa benar-benar memahami.



Gambar 4.6: Teknik sudah bagus
Sumber: (ridwan: agustus 2019)



Gambar 4.7: Teknik belum sesuai
Sumber: (ridwan: agustus 2019)

c) Proporsi

Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek. Aspek proporsi sangat berhubungan dengan prinsip-prinsip komposisi di mana aspek ini sangat memfokuskan pada bentuk keindahan luar dari sebuah karya seni. Hambatan yang terjadi dalam proses penentuan proporsi biasanya terjadi diawal proses pengerjaan dimana saat membuat sketsa, bentuk yang digambar tidak sesuai dengan referensi sehingga bentuk gambar menjadi tidak sesuai. Hal inilah yang terjadi pada beberapa siswa di kelas VII SMP Negeri 7 makassar dikarenakan proses pengerjaan awal yang kurang tepat.



Gambar 4.8: Proporsi hampir sesuai
Sumber: (ridwan: agustus 2019)



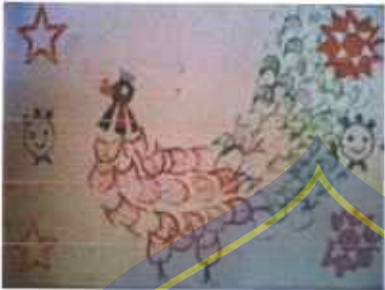
Gambar 4.9: Proporsi belum sesuai
Sumber: (ridwan: agustus 2019)

d) Penyelesaian akhir (*Finishing*)

Dalam aspek ini beberapa siswa masih sulit untuk menyelesaikan gambar secara sempurna, diakibatkan kesalahan ataupun ketidak-sungguhan dalam proses-proses menggambar sebelumnya, baik itu dari aspek penentuan tema, penerapan teknik, dan penentuan proporsi. Akan tetapi kita sebagai pengajar harus benar-benar tegas agar siswa bisa menyelesaikan karyanya sesuai dengan referensi yang dilihat sebagai acuan. Karena siswa tidak akan berkembang jika kita membiarkan kesalahannya terus menerus seperti dalam menggambar ragam hias yang dimana sebagian siswa masih mewarnai dengan menekan pensil warna yang dimana teknik itu mampu membuat gambar menjadi tidak rapih, jadi sebagai pengajar kita bisa memberikan penjelasan yang lebih kepada siswa-siswi terhadap teknik-teknik yang baik dan benar.

Hasil Karya dalam merumuskan tingkat kesulitan siswa-siswi. Tabel 4.2

No	Nama	Hasil karya	Tingkat kesulitan
1	Abd Rahman	Seni grafis cetak tinggi <i>Flora</i> 	• Penilaian pada tema belum tepat dan belum sesuai dengan referensi. • Teknik, dari segi teknik dalam pewarnaan sudah menggunakan keterampilan mewarnai hanya saja belum menguasai warna dalam mewarnai. • Dalam hal proporsi masih kurang serasi karena pada gambar lebih banyak ke sebelah kanan dan bentuknya juga tidak sesuai.. • Penyelesaian akhir sudah bagus tapi masih perlu ditingkatkan lagi.
2	Abd Rahman Khaerul	Seni grafis cetak tinggi <i>Flora</i> 	• Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi acuan yang dilihat. • Teknik, dari segi teknik sudah bagus dalam pewarnaan sudah menggunakan teknik yang bagus karena objek warna terlihat halus. • Proporsi, dalam hal proporsi dilihat dari gambar sudah serasi. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah cukup baik.

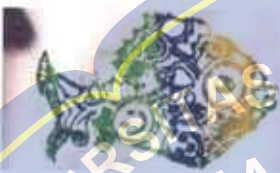
3.	Arista Widya	Seni grafis cetak tinggi <i>fauna</i>	 • Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi. • Teknik, dalam segi teknik pewarnaan dan penggambaran sudah sesuai tapi masih perlu ditingkatkan lagi. • Proporsi sudah hampir sesuai. • Penilaian akhir (finishing) sudah lumayan bagus.
4.	Fahrul Fajar	Seni grafis cetak tinggi <i>Fauna</i>	 • Kesesuaian tema sudah hampir sesuai dengan referensi yang menjadi acuan. • Teknik, dalam penguasaan teknik masih kurang dan dalam mencampurkan warna juga masih sangat kurang. • Proporsi masih belum sesuai. • Penyelesaian akhir (finishing) masih sangat kurang dan masih perlu ditingkatkan.
5.	Jumriani	Seni grafis cetak tinggi <i>Flora</i>	 • Kesesuaian tema sudah bagus tapi masih perlu diperhatikan lagi. • Teknik, dalam teknik menggambar sudah lumayan bagus dan dalam teknik mewarnai juga sudah lumayan bagus tapi masih perlu di tingkatkan. • Proporsi sudah hampir sesuai. • penyelesaian akhir (finishing) masih perlu di tingkatkan lagi masih kurang pewarnaan.

6.	Kiki Aprianti	Seni grafis cetak tinggi <i>Fauna</i> 	• Kesesuaian tema sudah sesuai dengan yang ada direferensi. • Teknik, dalam penguasaan teknik sudah memperlihatkan keterampilan mewarnai dalam percampuran warna. • Proporsi belum terlalu sesuai karena belum seimbang. • penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah cukup baik.
7.	Muh Ilham	Seni grafis cetak tinggi <i>Flora</i> 	• Kesesuaian tema sudah hampir sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, pada segi teknik dalam menggambar sudah bagus dan dalam teknik pewarnaan juga sudah hampir bagus. • Proporsi hampir sesuai. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah bagus tapi masih perlu ditingkatkan.
8	Muh Ilham Lutfi	Ragam Hias <i>flora</i> 	• Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, dalam pewarnaan dan dalam menggambar sudah bagus dan dalam pewarnaan sudah menggunakan warna yang bagus tapi masih perlu ditingkatkan. • proporsi, belum hampir sesuai tapi masih belum sempurna. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah bagus

			tapi masih harus belajar lagi.
9	Nur Hikmah	Seni grafis cetak tinggi <i>Flora</i> 	• Kesesuaian tema sudah sangat sesuai dengan referensi yang menjadi acuan. • Teknik, dalam pewarnaan sudah memperlihatkan teknik yang bagus dan dalam menggambar juga sudah sangat bagus • Proporsi, sudah hampir sesuai. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah sangat bagus dan harus lebih belajar lagi agar lebih bagus lagi kedepannya.
10	Nur Indah Ayu	Seni grafis cetak tinggi <i>Fauna</i> 	• Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi. • Teknik, dalam teknik mewarnai sudah memperlihatkan keterampilan mewarnai tetapi masih belum terlalu menguasai dalam percampuran warna dan dalam menggambar teknik yang digunakan juga sudah bagus. • Proporsi sudah sesuai. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah bagus tapi masih harus ditingkatkan.

11	Nur Salam	Seni grafis cetak tinggi <i>Flora</i>	 • Kesesuaian tema masih belum sesuai dengan yang ada direferensi. • Teknik, dari segi teknik mewarnai dan teknik menggambar masih belum bagus dan harus berlatih lagi. • Proporsi, belum sesuai masih banyak yang kosong di bagian samping. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) belum sesuai harus lebih giat lagi.
12	Putri Muhtar	Seni grafis cetak tinggi <i>Fauna</i>	 • Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, dari segi teknik mewarnai sudah bagus terutama dalam percampuran warnanya dan teknik itu sendiri dan teknik menggambar juga sudah bagus. • Proporsi, sudah hampir sesuai perlu ditingkatkan lagi. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah bagus tapi perlu ditingkatkan lagi.
13	Rabiul Sani	Ragam Hias Flora	• Kesesuaian tema sudah sangat sesuai dengan referensi yang menjadi acuan. • Teknik, dari segi mewarnai teknik yang digunakan sudah bagus mampu mengaplikasikan

			warna dengan baik dan dan teknik menggambar juga sudah bagus karena sudah sesuai dengan referensi. • Proporsi, sudah bagus, sudah mempunyai keseimbangan yang bagus. • penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah sangat bagus hasil akhirnya.
14.	Ratnasari	Seni grafis cetak tinggi <i>Fauna</i> 	• Kesesuaian tema sudah sesuai • Teknik, dari segi teknik dalam pewarnaan sudah memperlihatkan keterampilan mewarnai hanya saja belum terlalu menguasai warna atau percampuran warna. • proporsi, belum terlalu sesuai. • penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah cukup baik tapi masih perlu ditingkatkan.
15.	Ramadani	Seni grafis cetak tinggi <i>Flora</i> 	• Kesesuaian tema sudah hampir sesuai dengan referensi yang ada sebagai acuan. • Teknik, dari pewarnaan teknik yang digunakan sudah lumayan bagus tapi masih harus berlatih sama halnya pada teknik menggambar masih kaku. • proporsi, hampir sesuai atau hampir seimbang. • penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah

			lumayan bagus tapi masih perlu ditingkatkan.
16.	Saiful	Ragam Hias <i>Fauna</i> 	• Kesesuaian tema, sudah hampir sesuai dengan referensi. • Teknik, dari segi teknik dalam mewarna sudah ada keterampilan tapi belum menguasai semua warna dan pada teknik menggambar juga sudah lumayan bagus tapi masih perlu belajar lagi. • Proporsi belum sesuai terlihat pada gambar yang disamping. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah lumayan bagus tapi harus diperbaiki lagi.
17.	Rendi	Ragam Hias <i>Fauna</i> 	• Kesesuaian tema sudah hampir sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, dalam penguasaan teknik masih kurang perlu belajar lagi dalam mencampurkan warna. • Proporsi, sudah sesuai, sudah hampir seimbang dan gambar juga sudah bagus. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah bagus.

18.	Riskayanti	Seni grafis cetak tinggi <i>Flora</i>	 • Kesesuaian tema sudah sangat sesuai dengan referensi yang dijadikan sebagai acuan. • Teknik, dari teknik pewarnaan sudah sangat dikuasai dan dalam teknik menggambar juga sudah sangat bagus. • Proporsi sudah bagus, sudah seimbang. • penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah sangat bagus tapi lebih giat lagi dalam belajar.
19.	Salmawati	Seni grafis cetak tinggi <i>Flora</i>	 • Kesesuaian tema, sudah sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, dalam teknik mewarnai masih kurang belum bisa memberikan efek kepada gambar dan pada teknik menggambar sudah lumayan bagus. • Proporsi, sudah hampir sesuai. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah cukup baik tapi masih perlu ditingkatkan.
20.	Satria	Cetak tinggi <i>Fauna</i>	 • Kesesuaian tema, sudah hampir sesuai dengan referensi. • Teknik, dari segi teknik mewarnai sudah ada keterampilan tapi masih perlu ditingkatkan lagi. • Proporsi tidak sesuai masih perlu ditingkatkan.

			• Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah lumayan bagus tapi masih perlu ditingkatkan lagi.
21.	St,Nur hadija	Seni grafis cetak tinggi <i>Flora</i> 	• Kesesuaian tema sudah sangat sesuai dengan referensi. • Teknik, dari segi warna sudah ada keterampilan dalam mewarnai dan dari segi teknik menggambar juga sudah bagus. • Proporsi sudah sesuai sudah ada keseimbangan di dalamnya. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah sangat bagus tapi masih perlu ditingkatkan lagi agar lebih baik lagi.
22.	Sulvina	Seni grafis cetak tinggi <i>Fauna</i> 	• Kesesuaian tema, tidak sesuai dengan referensi yang ada. • Teknik, dari segi teknik menggambar belum sesuai dan pada teknik mewarnai tidak sesuai dengan teknik yang diberikan. • Proporsi, belum sesuai. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) masih sngat kurang perlu ditingkatkan lagi.

23.	Sunarti	Seni grafis cetak tinggi <i>Flora</i>	• Kesesuaian tema sudah sesuai dengan referensi yang dijadikan acuan. • Teknik, dari segi teknik dalam mewarnai sudah ada keterampilan dan bakat begitu pula dengan teknik menggambar. • Proporsi, sudah sesuai, sudah ada keseimbangan objek. • Penyelesaian akhir (<i>finishing</i>) sudah sangat bagus.
-----	---------	---------------------------------------	---

B. Pembahasan

1. Proses berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi.

Pada pembahasan ini akan diuraikan tentang proses pemanfaatan pelepah pisang dimana dalam tahap pertama kita memberikan pengertian yang sangat akurat dan jelas kepada siswa tentang bagaimana cara menggambar ragam hias dengan baik karena dalam menggambar ragam hias dapat dikatakan susah bagi pemula apalagi siswa-siswi yang memang belum memahami pasti tentang menggambar ragam hias. Dalam proses ini ada beberapa tahap yang dilakukan sebelum memulai menggambar, dimana terlebih dahulu mengerti tentang ragam hias itu sendiri, kemudian setelah itu menyiapkan alat dan bahan yang perlu digunakan dalam menggambar dan yang paling penting juga yaitu membawa referensi gambar yang akan digambar agar pada saat proses menggambar sudah tidak terlalu bingung akan sesuatu yang akan di gambar.

Didalam proses menggambar seni grafis juga diperlukan kehati-hatian serta kesungguh-sungguhan dalam menggambar, karena selain menggambar

siswa-siswi juga harus memikirkan aspek penilaian yang telah ditetapkan. Dimana dalam penjelasan sebelumnya pada sub hasil penelitian dijelaskan tentang tahap-tahap dalam menggambar yaitu Tema, sketsa dan pewarnaan. Sketsa dan pewarnaan sangat menentukan tentang hasil akhir karya karena jika sketsa tidak sesuai dengan tema yang dijadikan acuan maka hasilnya akan tidak sesuai, begitu juga sebaliknya sketsa sudah bagus akan tetapi pewarnaan tidak mengikuti teori yang diberikan maka hasilnya pun akan tidak maksimal, jadi di dalam proses menggambar desain ragam hias sangat terkait satu sama lain.

2. Kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam berkarya seni grafis teknik cetak tinggi dengan pelepah pisang

Pada pembahasan ini akan diuraikan kemampuan berkarya seni grafis siswa berdasarkan penyajian hasil analisa data yang telah dikemukakan sebelumnya. Untuk mengukur kemampuan berkarya seni siswa dapat dilihat dari indikator penilaian yaitu Tema adalah pokok pikiran, gagasan atau ide dasar. Tema tergantung kepada hal-hal yang menarik minat perupa kemudian diciptakan menjadi karya seni. Karya seni rupa dapat diwujudkan berdasarkan suatu tema. Teknik adalah cara seseorang menciptakan karya seni. Hal ini berkaitan dengan penggunaan media seni rupa. Teknik digunakan untuk mengelolah unsur-unsur seni rupa seperti garis, tekstur, dan gelap terang. Oleh karena itu penggunaan teknik yang baik akan mempengaruhi mutu karya seni. Proporsi adalah perbandingan yang ideal dan harmonis antara bagian-bagian benda yang menjadi objek gambar, atau istilah lainnya seimbang. Serta karakter yaitu setiap karya seni antara siswa yang satu dengan siswa yang lain pasti

berbeda dalam pembuatan karya. Hal-hal itulah yang menyebabkan adanya karakter/gaya perseorangan di dalam berkarya seni.

Dimana kemampuan siswa SMP Negeri 7 makassar sudah ada yang masuk dalam criteria tapi ada beberapa siswa yang sama sekali jauh dari nilai yang ditetapkan berikut akan dipaparkan tentang kemampuan siswa-siswi . Dimana siswa atas nama Abd Rahman Khaerul, Nur Hikmah, Putri Muhtar Rabiulsani, Riskayanti, Salmawati, Rendi, Sunarti, Satria dan St Nur Hadijasudah memenuhi semua aspek yang telah ditentukan seperti tema, sudah sesuai dengan referensi yang telah diberikan, teknik sudah menggunakan teknik pewarnaan dengan baik dan sudah mengkombinasikan warna dengan baik sehingga gambar yang dihasilkan terdapat nilai estetikanya dan proporsi juga sudah sesuai dengan penilaian dan sudah mengikuti aturan-aturan yang telah dijelaskan sebelumnya sehingga siswa-siswi inipun mendapatkan nilai baik.

Adapun siswa yang mendapatkan nilai cukup dan kurang baik seperti Abd Rahman, Fahrul fajar, dan Nur Salam mendapatkan predikat kurang baik karena didalam proses belajar mengajar mereka tidak memperhatikan guru saat menjelaskan tentang ragam hias dan teknik-teknik di dalam menggambar sehingga pada saat praktek mereka semua tidak menguasai cara menggambar dengan baik, mereka menggambar sesuai dengan pemahaman mereka, tidak memperdulikan apakah teknik itu baik atau tidak, baik dari tema yang tidak sesuai dengan referensi yang mereka lihat, teknik mewarnai yang seharusnya satu arah mereka lakukan dengan mewarnai dengan semua arah dan berlawanan dengan fikiran itu lebih mudah dan proporsi juga tidak sesuai karena mereka

tidak tau tentang pengertian propori karena mereka dari awal sudah tidak memperhatikan pelajaran dengan baik.

Dan selebhnya mendapatkan nilai predikat cukup, ini dikarenakan siswa tersebut sudah mengikuti pelajaran dengan baik tapi masih belum bersungguh-sungguh dalam menggambar dan ada juga siswa yang memang yang sudah berusaha untuk menghasilkan karya yang bagus akan tetapi memnag tidak mempunyai kreatifitas seperti teman-teman lainnya seperti karya Kiki, Nur indah dan arista mereka semua belum teralu menguasai teknik mewarnai dengan baik tetapi tema dan finishingnya sudah bagus.

3. Kesulitan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam berkarya seni grafis thnik cetak tinggi dengan pelepah pisang.

Untuk mengetahui kendala yang dihadapi oleh siswa dalam berkarya seni grafis cetak tinngi dengan menggunakan pelepah pisang yaitu dilakukan pengamatan secara langsung terhadap siswa kelas VII. Dan dibahas lebih rinci pada pembahasan tentang kesulitan dengan mempertimbangkan beberapa aspek yang menjadi penilaian sebagai berikut:

a. Aspek Tema

Pada gambar 4.5, terlihat siswa masih ada yang menggamabar hewan, tapi tidak menggunakan unsur cetak tinggi didalamnya sehingga pada pembuatan sketsa dan penyelesaian akhir tidak sesuai dengan apa yang telah di jelaskan sebelumnya, walaupun gambar yang dihasilkan begitu bagus akan tetapi tetap saja mengurangi nilai siswa tersebut, hal inilah yang menjadi hambatan awal di dalam proses berkarya seni grafis menggunakan pelepah

pisang. Dan pada gambar 4.4 terlihat gambar siswa yang sudah paham akan tema yang diberikan, sudah memasukkan unsur seni grafis cetak tinggi

Tema merupakan acuan dasar sebelum seseorang menciptakan sebuah karya seni dimana tema telah mencakup hal-hal apa saja yang harus dipersiapkan serta langkah-langkah yang harus ditempuh di dalam membuat sebuah karya, oleh sebab itu tema sangat diperlukan untuk menciptakan sebuah karya seni karena dengan tema inilah yang akan menentukan ke tahap selanjutnya. Awal dari berkarya seni grafis yang sangat perlu diperhatikan sebelum melangkah ke tahap selanjutnya yaitu menentukan tema lebih awal. Proses karya seni grafis cetak tinggi yang terjadi di kelas VII SMP Negeri 7 makassar sebagian kecil siswa masih sulit untuk menentukan bentuk atau karakter seni grafis apa yang akan mereka buat karena selain menggambar bunga atau *flora* harus ada aspek cetak grafis cetak tinggi di dalamnya.

b. Aspek penguasaan teknis

Sebagian siswa di kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam berkarya seni grafis cetak tinggi dengan menggunakan poelepah pisang dengan tidak memperhatikan tahapan atau aturan pembuatan yang benar siswa sebagian besar sering menggambar dengan sesuka hatinya tanpa mendengarkan aturan yang telah dibuat sebelumnya karena sebelum memulai tes praktek ini siswa di beri penjelasan terlebih dahulu., hal ini mengakibatkan karya yang mereka buat menjadi tidak rapi serta mengurangi tingkat estetikanya. Cara ini dilakukan karena menurut mereka alternatif ini dianggap lebih mudah dan tidak memerlukan waktu yang cukup lama dibandingkan tahapan pembuatan

yang sebenarnya namun kesalahan menggunakan teknik akan berdampak pada hasil akhir karya yang dibuat. Salah satu kesalahan teknik yang dilakukan oleh siswa di kelas VII SMP Negeri 7 Makassar adalah disaat proses pemilihan warna masih tidak sinkron dengan referensi selalu mewarnai sesuka hatinya tanpa mempertimbangkan aspek keindahan, dan pada saat pewarnaan seharusnya pewarnaan dilakukan dengan menggunakan teknik arsir yang telah dijelaskan sebelumnya yaitu teknik arsir miring, dan satu arah, tetapi kebanyakan siswa kelas VII. 7 melakukan pewarnaan dengan teknik menekan pensil warna dan melakukan pewarnaan ke berbagai arah serta menggunakan teknik *dussel* yang pada dasarnya belum dikuasai. Teknik yang seperti ini kurang memberikan efek yang baik disaat proses *finishing* karya terlihat pada gambar 4.7 yang penguasaan tekniknya sangat kurang tidak mengikuti aturan yang telah dijelaskan.

c. Aspek Proporsi

Pada gambar 4.9, Dalam proses pembuatan sketsa, siswa kelas VII SMP Negeri 7 Makassar masih banyak yang membuat sketsa dengan cara memulai pada bagian samping sehingga sulit untuk menyesuaikan dengan bentuk pada objek yang digambar. Sehingga hasilnya menjadi tidak proporsi, kadang hasilnya lebih banyak di bagian kanan dari pada di kiri, proporsi sangat dipengaruhi berdasarkan proses awal pengerjaannya dimana proses awal inilah yang menentukan baik tidaknya bentuk proporsi gambar yang akan dihasilkan misalnya kesalahan dalam proses sketsa dengan tidak mengikuti tahapan pembuatan yang benar mengakibatkan bentuk proporsi kurang baik sehingga objek gambar juga tidak sesuai saat *finishing*. Tetapi

pada gambar 4.8 proporsi sudah hampir sesuai sudah menggunakan aturan-aturan yang telah dijelaskan sebelumnya sehingga gambar yang dihasilkan sudah masuk criteria.

d. Penyelesaian akhir (*finishing*)

Kesulitan dalam proses penyelesaian karya dipengaruhi oleh beberapa faktor baik itu faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal di antaranya pada tahap-tahap sebelumnya siswa tidak mengikuti aturan yang telah ditetapkan, baik itu dari segi penentuan tema dan penggunaan teknik serta penentuan proporsi dan faktor eksternal di antaranya akibat waktu yang terbatas sehingga membuat siswa terburu-buru dalam proses menggambar dan siswa lebih banyak bermain sehingga pada saat waktu habis dan siswa harus mengumpulkan karya mereka terkadang beberapa siswa yang belum selesai terburu-buru dan mengakibatkan hasilnya kurang bagus atau tidak sesuai seperti pada gambar 4.11

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari pembahasan yang telah dikemukakan pada bab-bab sebelumnya maka dapat disimpulkan bahwa :

1. Kemampuan siswa berkarya seni grafis teknik cetak tinggi sudah dikategorikan cukup baik secara keseluruhan. Hal tersebut dapat kita lihat berdasarkan indikator kemampuan yang telah ditentukan baik itu dari segi tema, teknik, dan proporsi serta penyelesaian akhir. Dari 23 siswa secara keseluruhan, 86% siswa sudah memenuhi kriteria ketuntasan minimal dari beberapa aspek yang dijadikan indikator penilaian yang telah ditentukan. Sementara 14% lainnya belum bisa mencapai kriteria ketuntasan minimal yang telah ditetapkan. Dari 86% siswa, keseluruhan memiliki tingkat pencapaian kemampuan yang berbeda-beda yaitu 52% di antaranya memiliki standar nilai kumulatif yang dikategorikan baik, sementara 34% di antaranya hanya mampu mencapai nilai kumulatif yang masih dikategorikan nilai standar atau cukup
2. Faktor kesulitan yang dialami oleh siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam menggambar berkarya seni grafis teknik cetak tinggi melihat hasil dari proses yang telah dilakukan oleh siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam menggambar flora dengan menggunakan pelepah pisang yaitu pada penguasaan teknik. Yang mana rata-rata

kemampuan siswa dalam melakukan teknik pewarnaan pada objek dengan menggunakan pensil warna sudah cukup baik indikator pencapaian kemampuan dari segi teknik. Selain itu siswa juga mengalami kesulitan dalam menentukan proporsi gambar namun hal tersebut tidak menjadi sesuatu yang sangat mendasar karena melihat dari keseluruhan karya yang dihasilkan oleh siswa sudah termasuk baik atau sudah mencapai standar indikator penyampaian kemampuan dari segi penentuan proporsi.

B. Saran

Untuk meningkatkan kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 7 makassar dalam berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi dengan pelepah pisang disarankan untuk :

1. Kepada kepala sekolah, tenaga pengajar, dan pihak-pihak terkait di lingkungan SMP Negeri 7 makassar dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan sangat perlu memperhatikan kelebihan dan kekurangan metode pembelajaran. Untuk meningkatkan kemampuan dalam menggambar, maka pihak sekolah dan guru perlu memberikan motivasi kepada siswa untuk banyak berlatih dalam menggambar dan memberikan bimbingan dan latihan khususnya kepada siswa yang berbakat maupun yang tidak berbakat.
2. Hendaknya semua faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa itu dapat diketahui oleh guru seberapa besar pengaruh faktor tersebut untuk meningkatkan hasil belajar siswa, Dan sebaiknya guru memberikan bimbingan khusus atau melatih peserta didik dalam menggambar khususnya

menggambar menggunakan pensil warna agar peserta didik dapat berkarya lebih baik.

3. Kepada peneliti yang akan mengadakan penelitian lanjutan, agar penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya guna meningkatkan kualitas pembelajaran menggambar menggunakan pensil warna ataupun menggambar menggunakan media lainnya dalam pembelajaran seni budaya.



DAFTAR PUSTAKA

- Amran Ekoprawoto, 1992. *Ragam Hias Sebagai Media Ungkapan Simbolik: Medan: Widhy Vidya.*
- Arif.s. 2007. *Pendidikan seni dan budaya* . Yogyakarta : graham ilmu.
- azwar, saifuddin. 1998. *Metode penelitian*. Yogyakarta. Pustaka pelajar,
- Ashari Meisar, 2016 *Anatomi Plastis, Metode Menggambar Struktur Tubuh Manusia, Media qita Fondation Makassar.*
- Tirtarahardja, umar, s. l. la sulo, *pengantar pendidikan*(Jakarta: rineka cipta, 1991:15)
- Kementrian Pendidkan Dan Kebudayaan (Kemdikbud).2014. *Seni Budaya*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Solo Makmur, 2008 *Seni Budaya*. Intensif penunjang cita ci-cita siswa kreatif
- Kamus Besar Bahasa Indonesia. 1990 (Edisi Revisi). Jakarta Pustaka: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Poerwadarminta, 1984. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sachari, Agus, 2008. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga.
- Setyosari, Punaji, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*, Jakarta: Kencana Prenadamedia Group
- Syamsuri, Sukri. A. 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: Panrita Press Unismuh Makassar.
- Wojowasito S.1999. "*Kamus Bahasa Indonesia* (Edisi Revisi), Malang: C.V. Pengarang.

Sumber dari Internet

<http://alixbumiartyou.blogspot.ae/2013/04>

www.duniapelajar.com/2014/08/08

Pengertian Seni grafis. From https://id.m.wikipedia.org/wiki/seni_grafis

RIWAYAT HIDUP

Ridwan Atau Sering Disapa Ato, Lahir Di Teluk Bone 08 Mei 1992 Anak Ke Tujuh

Dari Sembilan Bersaudara. Penulis Memulai Menempuh Pendidikan Di MIS DDI Teluk Bone Pada Tahun 1998-2004, Kemudian Menamatkan Sekolah Menengah Pertama Di Tahun 2004-2007 Tepatnya Di SMP Negeri 2 Galang Kabupaten Tolitoli, Kemudian Melanjutkan Sekolah Menengah Pertama Di Ponpes MA AL-AMIN LABONU Kabupaten Tolitoli Pada Tahun 2007-2009. Dan pada tahun 2012, penulis melanjutkan keperguruan tinggi di universitas muhammadiyah makassar, tepatnya mengambil program studi pendidikan seni rupa pada fakultas keguruan dan ilmu pendidikan. Atas dasar keyakinan yang kuat kepada sang pencipta serta doa dan dukungan ayah ibu dan saudara tercinta, serta teman-teman dan sahabat, penulis dapat berkarya dalam bentuk tulisan yakni, menyusun skripsi yang berjudul “ pemanfaatan pelepah pisang dalam berkarya seni grafis tehnik cetak tinggi siswa kelas VII SMP NEGERI 7 MAKASSAR di kota makassar”. Penulis mengucapkan banyak terima kasih atas segala ilmu yang didapatkan selama menjalani hidup sebagai mahasiswa di program studi pendidikan senirupa yang banyak memberi pengalaman dan kesan semoga apa yang saya tuliskan dalam skripsi ini dapat menjadi bahan pelajaran di masa mendatang untuk generasi “penerus bangsa” sekian.

Wassalamu alaikum warahmatullahi wabarakatu.