

**PROSES KREATIVITAS DALAM BERKARYA SENI LUKIS
BERBAHAN DASAR GERABAH PADA PESERTA DIDIK KELAS X
SMA MUHAMMADIYAH UNISMUH MAKASSAR**



Diajukan Untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1) Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar

**KIKI PUTRI TAZKIAH
105411104516**

30/12/2021

1 ep
Smb. Alumni

PM/0046/PSR/21 cp
TAZ
P²

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

2021



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **KIKI PUTRI TAZKIAH**, NIM 105411104516, diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor 1229 Tahun 1443/2021 M, tanggal 11 Desember 2021 M, 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 16 Desember 2021.

16 Jumadil Awwal 1443 H

Makassar

16 Desember 2021 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Ambo Anse, M.Ag. (.....)
2. Ketua : Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji :
 1. Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.S. (.....)
 2. Drs. H. Ali Ahmad Muhdy, M.Pd. (.....)
 3. Nurul Inayah Anis Kamah, S.Pd., M.Su. (.....)
 4. Irsan Kadir, S.Pd., M.Pd. (.....)

Diketahui Oleh:
Dekan FKIP Unismuh Makassar


Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM.869934



**PRODI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Mahasiswa yang bersangkutan :

Nama Mahasiswa : Kiki Putri Tazkiah
NIM : 10541 1104516
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
**Judul Skripsi : Proses Kreativitas Dalam Berkarya Seni Seni Lukis
Berbahan Dasar Gerabah Pada Peserta Didik Kelas X
Sma Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar**

Setelah diperiksa dan diteliti secara seksama, maka skripsi ini telah diujikan dan disetujui dihadapan tim penguji ujian skripsi.

Makassar, November 2021

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. H. Al Ahmad Zahedy, M. Pd
NIDN:0004055604

Nurul Isayah Anis Kamah, S.Pd.,M. Sn.
NBM: 0909078804

Diketahui Oleh:

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Prodi
Pedidikan Seni Rupa

Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D
NBM.860 973

Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn
BNM. 431 879



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

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : **Kiki Putri Tazkiah**
Stambuk : 105411104516
Program Studi : Strata Satu (S1)
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Proses Kreativitas Dalam Berkarya Seni Lukis
Menggunakan Media Gerabah Pada Peserta Didik Kelas X
Sma Muhammadiyah Unismuh Makassar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan di depan tim penguji adalah asli hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuat oleh siapapun.

Demikian pernyataan ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabila pernyataan ini tidak benar.

Makassar, November 2021

Yang membuat pernyataan


Kiki Putri Tazkiah



SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : **Kiki Putri Tazkiah**
Stambuk : 105411104516
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam menyusun skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh Pimpinan Fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penciplakan (*plagiat*) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 saya bersedia menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

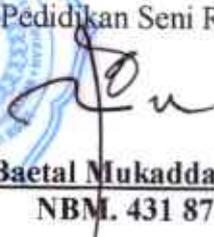
Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, November 2021

Yang Membuat Perjanjian


Kiki Putri Tazkiah

Mengetahui
Ketua Prodi
Pendidikan Seni Rupa


Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn

NBM. 431 879

Motto dan Persembahan

"Belajar dari kegagalan adalah hal yang bijak, dan berbuat baiklah tanpa mengharapkan balasan dan alasan"

Dibalik Kegagalanmu Ada Allah yang selalu meridhoi setiap

Langkahmu (Kiki P.T)

Kudedikasikan karya yang sangat sederhana ini, sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku kepada mama, papa dan Teman dan sahabat terbaikku Nurwahidin yang selalu support dan senantiasa selalu mendoakanku. Dan untuk sahabat dan teman-temanku yang selalu setia menemani suka maupun duka. "I Love You Untuk kalian semua".

ABSTRAK

KIKI PUTRI TAZKIAH. 105411104516. 2020. *Proses Kreativitas Dalam Berkarya Seni Lukis Menggunakan Media Gerabah Pada Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.* Skripsi Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Pembimbing I, Bapak Ali Ahmad Muhdy dan Pembimbing II, Ibu Nurul Inayah Anis Kammah .

Masalah utama dalam penelitian ini adalah bagaimana Proses kreativitas dalam berkarya seni lukis menggunakan media gerabah pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana mendeskripsikan dan kualitas proses kreativitas dalam berkarya seni Lukis berbahan dasar gerabah pada peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Teknik pengumpulan data dimulai dari observasi (pengamatan), wawancara, dokumentasi, dan tes praktik. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif kuantitatif. Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas X di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yang berjumlah 18 orang orang. Dalam pembelajaran melukis di gerabah pada peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar melewati tahapan penting mulai dari memahami konsep berkarya melukis gerabah, menyiapkan alat dan bahan, menentukan tema dan proses pengecatan dengan cat putih untuk warna dasar pada gerabah, menghaluskan gerabah, mencampur warna, dan mewarnai. Hasil penelitian ini dilihat dari hasil berkarya melukis gerabah pada peserta didik kelas X di SMA Muhammadiyah Unismuh Makassar yang diukur berdasarkan aspek penilaian kemampuan yaitu bentuk desain, pewarnaan, dan kerapian. Dengan criteria indicator pencapaian kompetensi yang diperoleh dengan nilai rata-rata :perindividu 85,55 (baik), 75,55 (eukup), 87,55(sangat baik).

Kata kunci : Kreativitas, Seni Lukis Dan Gerabah

KATA PENGANTAR



Assalamu 'Alaikum Warahmatullahi Wabarakaatuu.

Allah Maha Pemurah dan Penyayang, demikianlah kata untuk mewakili atas segala karunia dan nikmat-Nya. Jiwa ini takkan pernah berhenti bersyukur atas anugrah yang telah diberikan sampai detik ini sehingga memberikan salah satu bagian kecil dari berkah-Mu adalah menyelesaikan skripsi ini.

Dalam berkarya setiap orang selalu mencari dan menggali kemampuan, namun terkadang kesempurnaan itu terasa jauh dari kehidupan seseorang. Kesempurnaan diibaratkan fatamorgana yang semakin didekati semakin menjauh dari pandangan, bagaikan bulan terlihat indah dari kejauhan tapi tak mungkin dinikmati keindahannya dari dekat. Demikian juga tulisan ini, hati ini ingin menggapai kesempurnaan dalam menulis, tetapi kapasitas bagi penulis dalam membuat tulisan ini memiliki keterbatasan. Segala usaha dan upaya telah dikerahkan untuk membuat tulisan ini selesai dengan baik dan bisa bermanfaat dalam dunia pendidikan, khususnya dalam ruang lingkup Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Motivasi dari berbagai pihak sangat membantu dalam merampungkan tulisan ini. Segala rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada kedua orang tua papa tercinta Moh. Karma H. M. Ali Hasan S.Sos dan Mama tersayang Nuraini H. M. Said Adjrung yang telah berjuang dengan begitu kerasnya, berdoa, mengasuh, membesarkan, mendidik, dan membiayai penulis dalam proses

pencarian ilmu. Demikian pula, penulis mengucapkan kepada Nurwahidin patner terbaik suka maupun duka dan seluruh keluarga besar atas bantuan materi dan motivasi yang tidak hentinya memberikan semangat dan selalu menemani dengan candaanya. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada bapak Drs. Ali Ahmad Muhdy M.Pd dan bapak Nurul Inayah Anis Kamah, S.Pd.,M.Sn Selaku pembimbing I dan pembimbing II, yang telah memberikan bimbingan, arahan serta motivasi sejak awal penyusunan proposal hingga selesainya skripsi ini.

Tidak lupa juga penulis mengucapkan terima kasih kepada;

- 1) Bapak Prof. Dr. H. Ambo Asse, M.Ag. Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 2) Bapak Dr. Erwin Akib, M.Pd., Ph.D., Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 3) Bapak Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn Ketua Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 4) Bapak Makmun, S.Pd.,M.Pd Sekertaris Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 5) Bapak-bapak dan Ibu-ibu dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, atas segala bimbingan dan ilmu yang diberikan kepada penulis selama di bangku kuliah.
- 6) Dosen-dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis.

7) Bapak Drs. Amir MR, MM Kepala Sekolah SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dan bapak Musfir Rizal Pratama, S.Pd., M.Pd. selaku guru mata pelajaran Seni Budaya yang senantiasa membimbing dan membantu selama melakukan penelitian, serta siswa kelas X atas segala pengertian dan kerjasamanya. Penulis juga mengucapkan banyak terima kasih kepada teman-teman seperjuanganku kelas A dan B angkatan 2016 serta senior dan junior Seni Rupa. Sahabat dan teman-teman terkasih yang selalu menemani dalam suka dan duka, dan masih banyak lagi yang namanya tak dapat kusebutkan satu persatu, motivasi, saran, dan bantuannya kepada penulis yang telah memberi pelangi dalam hidup. Akhirnya, dengan segala kerendahan hati, penulis senantiasa mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak, selama saran dan kritikan tersebut sifatnya membangun karena penulis yakin bahwa suatu persoalan tidak akan berarti sama sekali tanpa adanya kritikan. Mudah-mudahan dapat memberi manfaat bagi para pembaca, terutama bagi diri pribadi penulis.

Amin Billahi Fisabilil Haq Fastabiqul Khaerat

Assalamu Alikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Makassar, November 2020

Penulis

DAFTAR ISI

SURAT PERSETUJUAN UJIAN.....	i
LEMBAR PENGESAHAN.....	i
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN.....	ii
SURAT PERJANJIAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
KATA PENGANTAR.....	vi
DAFTAR ISI.....	vii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	3
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR.....	5
A. Kajian Pustaka.....	5
1. Pengetian Proses.....	5
2. Pengertian Kreativitas.....	5
3. Pengertian Seni Lukis.....	9
4. Penilaian Kualitas karya seni.....	11
5. Gerabah.....	13
6. Pengertian berkarya.....	18
7. Pengetian kualitas.....	18
8. Media dan teknik melukis.....	20
9. Penelitian relevan.....	22

B. Kerangka Pikir.....	22
BAB III METODE PENELITIAN.....	23
A. Jenis dan lokasi penelian.....	23
B. Subjek Penelitian.....	24
C. Objek Penelitian.....	24
D. Variabel dan desain penelitian.....	24
E. Defenisi operasional variable.....	27
F. Sebjek dan objek penelitian.....	28
G. Teknik pengumpulan data.....	28
H. Teknik analisis data.....	30
I. Profil Sekolah.....	31
J. Instrumen penelitian.....	32
K. Jadwal Penelitian.....	33
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	34
A. Hasil Penelitian.....	34
B. Pembahasan.....	67
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	73
A. Kesimpulan.....	73
B. Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA.....	75
LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap Negara atau bangsa di dunia ini pasti memiliki cita-cita yang dituangkan dalam bentuk falsafah dan dasar Negara. Cita-cita luhur tersebut akan sukses jika ditopang oleh sistem pelaksanaan dan penyelenggaraan pendidikan yang baik sebagai instrumen bagi perwujudan dari cita-cita nasional. Pendidikan bisa diartikan sebagai jati diri bangsa karena seluruh elemen masyarakat hanya bisa ditata dan dikembangkan sumber daya manusianya melalui pendidikan. Oleh karena itu pendidikan adalah merupakan tanggung jawab Negara, juga harus ditopang oleh komitmen oleh seluruh rakyatnya sebagai *best of education*.

Di Indonesia sendiri, sistem pendidikan nasional mengacu pada pasal 31 ayat 2 UUD 1945, yang mengamanatkan kepada Pemerintah Republik Indonesia untuk mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pembelajaran nasional yang diatur dengan Undang-Undang. Hal tersebut berarti bahwa pemerintah harus menyusun undang-undang tentang sistem pendidikan nasional yang dimaksud.

Pendidikan sendiri menurut UU No.20 adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak

mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan tidak diperoleh begitu saja dalam waktu yang singkat, namun memerlukan suatu proses pembelajaran sehingga menimbulkan hasil yang sesuai dengan proses yang telah dilalui. Salah satu kepedulian pemerintah tentang pendidikan adalah setiap 10 tahun merevisi kurikulum sebagai acuan bagi para penyelenggara pendidikan agar tujuan pendidikan nasional tercapai. Sebagaimana kita ketahui bahwa pada tahun 2004 pemerintah melakukan revisi kurikulum yang kita kenal Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) menjadi Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) pada tahun 2006, dimana seni budaya termasuk salah satu mata pelajaran utama yang peserta didik harus pelajari, yang selanjutnya disempurnakan lagi dengan hadirnya kurikulum 2013 sebagai kurikulum baru dalam dunia pendidikan nasional dengan harapan dapat lebih menyempurnakan kurikulum sebelumnya.

Dalam pembelajaran seni budaya yang menuntut peserta didik untuk selalu aktif dan kreatif, guru dituntut untuk dapat memberikan pembelajaran dengan metode yang menarik. Pembelajaran seni budaya yang menarik dan dapat membuat peserta didik lebih aktif dan kreatif akan dapat membuat peserta didik lebih cepat menyerap ilmu yang diberikan, sehingga tujuan pendidikan seni budaya sebagai wahana pengembangan kreativitas peserta didik pun bisa tercapai.

Bela Fitria (2015:21), menjelaskan bahwa

Proses pembelajaran termasuk pembelajaran seni rupa adalah suatu sistem, dan salah satu komponen pembelajaran adalah guru yang merupakan komponen selama ini dianggap sangat memengaruhi proses pendidikan, karena bagaimanapun sarana dan prasarana pendidikan tanpa diimbangi dengan kemampuan guru dalam mengimplementasikannya maka akan kurang mencapai hasil optimal.

Beberapa inovasi yang sudah dilakukan media pembelajaran seni rupa di antaranya grafis, fotografi, stensil, quiling paper, dan sebagainya. Salah satu media pembelajaran seni lukis, yang masih jarang digunakan adalah media gerabah, hal ini penulis temukan sendiri di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yang media pembelajaran seni lukisnya masih menggunakan media kertas. Dan hal inilah yang menarik minat penulis untuk meneliti lebih jauh proses kreativitas peserta didik dalam berkarya seni lukis yang berbahan dasar gerabah di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

B. Rumusan Masalah

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

1. Bagaimana proses kreativitas dalam berkarya seni lukis menggunakan media gerabah pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.
2. Bagaimana kualitas karya seni lukis menggunakan media gerabah pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses kreativitas dalam berkarya seni lukis menggunakan media gerabah pada peserta didik X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.
2. Untuk mengetahui dan mendeskripsikan kualitas hasil karya seni lukis, menggunakan media gerabah pada peserta didik X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi signifikansi antara lain:

1. Sebagai bahan pertimbangan bagi guru dalam menentukan media pembelajaran seni lukis dengan menggunakan media gerabah pada peserta didik.
2. Sebagai wahana baru bagi peserta didik dalam proses berkreativitas seni lukis dengan menggunakan media gerabah dalam pelajaran seni rupa.
3. Sebagai pengembangan pengetahuan tentang penggunaan media gerabah dalam pembelajaran seni rupa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan bagian penting dalam sebuah penelitian yang kita lakukan. Kajian Pustaka disebut juga kajian literatur atau *literature review*. Kajian pustaka merupakan sebuah uraian atau deskripsi tentang literatur yang relevan dengan bidang atau topik tertentu Ia memberikan tinjauan mengenai apa yang telah dibahas atau dibicarakan oleh peneliti atau penulis, teori yang mendukung, permasalahan penelitian yang diajukan atau ditanyakan, metode dan metodologi yang sesuai.

1. Pengertian Proses

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia proses adalah tuntutan perubahan dalam perkembangan sesuatu yang dilakukan secara terus menerus. Proses dapat juga berarti "sesuatu tuntutan perubahan dari suatu peristiwa perkembangan sesuatu yang dilakukan secara terus-menerus" (Soewarno,1981:2). Setiap proses yang berjalan selalu menghasilkan sesuatu. Hasil yang diciptakan tersebut bisa berupa hasil yang memang diinginkan atau hasil yang tidak diinginkan.

Proses adalah urutan pelaksanaan atau kejadian yang terjadi secara alami atau didesain mungkin menggunakan waktu, ruang, keahlian atau sumber daya lainnya yang menghasilkan suatu hasil. Suatu proses mungkin dikenali oleh perubahan yang diciptakan terhadap sifat-sifat dari satu atau lebih objek di bawah pengaruhnya. Definisi lain dari proses

adalah serangkaian kegiatan yang saling terkait atau berinteraksi yang mengubah input menjadi output. Kegiatan ini memerlukan alokasi sumber daya seperti orang dan materi. *Input* dan *output* yang dimaksudkan mungkin *tangible* (seperti peralatan, bahan atau komponen) atau tidak berwujud (seperti energi atau informasi). *Output* juga dapat tidak diinginkan seperti limbah atau polusi.

Adapun proses dalam berkarya seni rupa diantaranya yaitu:

- a. Mencari ide atau gagasan berkarya
- b. Menemukan ide atau gagasan berkarya
- c. Menuangkan ide atau gagasan berkarya dalam sketsa
- d. Memindahkan sketsa
- e. Mempersentasikan hasil karya seni

2. Pengertian Kreativitas

Kreativitas dapat didefinisikan dalam keberagaman pernyataan, tergantung siapa dan bagaimana menyorotinya. Menurut Supriyadi (1994:21)

keanekaragaman ini disebabkan oleh dua alasan. Pertama sebagai suatu “konstruk hipotesis” yang mana kreativitas yang merupakan ranah psikologi yang kompleks dan multidimensional yang mengundang berbagai tafsiran yang beragam. Kedua, definisi-definisi kreativitas memberikan tekanan yang berbeda-beda, tergantung dasar teori yang menjadi acuan pembuat definisi. Hal ini menyebabkan tidak ada suatu definisi ataupun teori yang dapat mewakili dalam menjelaskan secara menyeluruh fenomena yang begitu kompleks dan multidimensi.

Menurut Sumanto (2005:75)

keaktivitas seni adalah bagian dari kegiatan atau berkarya seni termasuk dalam bidang seni rupa. Selain itu kreativitas seni diartikan sebagai kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang, dan memadukan ke dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.

Menurut Elliot (dalam Suratno, 2005:24), menyatakan bahwa, "kreativitas seni sangat dekat dengan imajinasi atau manifestasi kecerdikan dalam pencarian yang bernilai" Sedangkan ahli lain Supriadi yang dikutip oleh Yeni (2010:15), mengutarakan bahwa, "kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada"

Dari beberapa pengertian yang disampaikan di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas seni adalah sesuatu yang dihadapi anak usia dini dalam menyelesaikan permasalahan (*problem solving*) dengan sebaik apapun sehingga anak mampu menyelesaikan masalah yang dihadapinya dengan baik.

Sementara itu, Sukarti (dalam Ghufro dan Risnawita, 2011:102) berpendapat bahwa

istilah kreativitas dalam kehidupan sehari-hari selalu dikaitkan dengan presentasi yang istimewa dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat adanya berbagai kemungkinan.

Dilain pihak, kreativitas adalah kognitif yang menghasilkan cara pandang baru terhadap suatu masalah atau situasi (Solso,2008:444).

Sedangkan menurut Kuper & Kuper (2000:993) menerangkan bahwa

kreativitas merupakan sebuah konsep yang majemuk dan multidimensional, sehingga sulit didefinisikan secara operasional. Definisi sederhana yang sering digunakan secara luas tentang kreativitas adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Wujudnya adalah tindakan manusia melalui proses kreatif yang berlangsung dalam benak orang atau sekelompok orang, produk-produk kreatif tercipta.

Ada tiga tahap proses kreatif yang dikemukakan Chapman (1978:45), yaitu

(1) *Inception of an idea*, merupakan tahap awal yaitu usaha menemukan gagasan, mencari sumber gagasan, inspirasi. (2) *Elaboration and refinement*, yaitu proses penyempurnaan, pengembangan dan pemantapan gagasan menjadi suatu gambaran pravisual untuk diwujudkan menjadi ujud yang konkrit. (3) *Execution in a medium*, merupakan tahap terakhir yaitu proses visualisasi dengan medium yang merupakan sarana untuk memvisualisaikan gagasan menjadi suatu karya seni.

Dengan demikian proses kreatif merupakan pengejawantahan emosi dan representasi posisi pemikiran pembuat karya terhadap berbagai masalah yang dihadapi, sekaligus merupakan proses aktualisasi diri atau kapabilitas yang dihadirkan dalam karya seni. Adapun unsur pendorong dalam laku kreatif seperti yang diungkapkan Dix dan Ernst dalam Susanto (2011:9) adalah adanya sarana, keterampilan, orisinalitas karya, apresiasi, lingkungan, dan identitas. Unsur-unsur tersebut saling berpadu dan saling

memengaruhi dan saling bergantung untuk menjalankan tahapan-tahapan dalam membentuk karya seni.

3. Pengertian Seni lukis

Pembelajaran seni lukis sebagai sebuah konsep yang berangkat dari gagasan dan kreativitas pelukis. Dengan cara menjelaskan sebuah karya seni berangkat dari sebuah tema, berkaitan dengan realitas sosial budaya. Menggunakan metodologi dan riset di dalam berkarya sebagai tahapan prosedural seorang pelukis. Pembelajaran seni lukis ini menjadi perkembangan dan kemajuan dari realitas sosial budaya. Bahwa sebuah tema dalam konsep gagasan dan kreativitas seorang pelukis berkembang menjadi pemahaman realitas sosial budaya yang lebih indah dan bermakna.

Menurut Wiratno (2018:11)

Karya lukis adalah proses transformasi bentuk, gagasan, pengetahuan dan kemampuan teknik serta keindahan melukis. Dari interpretasi dan semiotika yang dipresentasikan sebagai karya lukisannya. Tapi bagaimana berkarya seni lukis itu bisa melahirkan gaya lukisan yang sesuai dengan apa yang menjadi permasalahan yang digagasnya.

“Kreativitas sebagai sebuah kesadaran dalam melihat permasalahan kesenian secara lebih menyeluruh, tanpa mengabaikan kompetensi sebagai seorang pelukis” (Wiratno, 2018:17).

Karya seni lukis sebagai sebuah tanda yang melekat pada lukisan dan realitas sosial budaya. Tanda sebagai satu kesatuan yang ada di dalam karya seni lukis, karena bersifat ekspresif. Lukisan sebagai bentuk yang

ada dalam realitas bidang kanvas yang dilukiskan oleh seorang pelukis. Namun bentuk yang dilukis dalam karya seni lukis itu menjadi sebuah tanda ungkapan seorang pelukis, yang bersifat ekspresif.

Karya seni lahir dari jiwa seorang seniman melalui pengolahan media yaitu pengerjaan bahan, alat dan teknik tertentu. Menurut Yuliman (1976: 43)

Tak dipungkiri karya seni seringkali menampilkan hal-hal yang khas dan unik dari suatu pribadi. Tapi jiwa seorang seniman dari mana karya seni lahir, tumbuh dan memperoleh bentuknya adalah seumpama acuan yang padanya telah bekerja kekuatan-kekuatan sejarah. Disinilah terletak penguhubung yang menyatukan masalah seorang seniman dengan orang yang bukan seniman. Dan juga mengakibatkan tampaknya hubungan suatu konsep dari suatu kecenderungan dengan kecenderungan lainnya.

Untuk itu dalam membicarakan seni lukis yang berkaitan dengan gagasan dan kreativitas berkarya tidak lepas dari kesadaran seorang pelukis dalam memulai keinginannya melukis. "Ide atau gagasan yang memulai dan mendorong untuk membuat lukisan. Kemudian struktural lain yang akan mengikuti dari proses pembuatan lukisan" (Wiratno, 2018:33).

4. Penilaian Kualitas Karya Seni

Pada umumnya penilaian dapat diartikan sebagai aktivitas perbandingan suatu hasil pengukuran terhadap acuan tertentu. "Dalam PP No 19 tahun 2005 disebutkan bahwa penilaian pendidikan adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar peserta didik" (Kemendikbud, 2017:1). Penilaian pendidikan seni

rupa ditujukan untuk menilai hasil belajar peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.

Untuk mengadakan penilaian terhadap karya seni rupa terapan, berikut adalah beberapa aspek yang bisa dijadikan ukuran atau kriteria sebuah penilaian. Dari aspek atau ukuran penilaian yang akan dibahas nanti, tidak mutlak semua harus digunakan, karena tidak semua karya seni rupa cocok dengan ukuran penilaian tersebut (Hermawati, 2008:317). Aspek-aspek atau ukuran penilaian itu adalah:

a. Ide atau gagasan

Proses kreatif dalam dunia kesenirupaan merupakan suatu proses yang timbul dari imajinasi menjadi kenyataan. Proses mencipta suatu benda melalui pikiran, dan melaksanakannya melalui proses sehingga masyarakat dapat menikmati dan memanfaatkannya. Ekspresi yang muncul akibat adanya rangsangan dari luar dan ilham dari dalam menciptakan suatu keunikan sendiri. Keunikan ekspresi pribadi itulah yang disebut kreativitas.

b. Penguasaan teknis

Proses kreatif dalam dunia kesenirupaan merupakan suatu proses yang timbul dari imajinasi menjadi kenyataan. Proses mencipta suatu benda melalui pikiran, dan melaksanakannya melalui proses sehingga masyarakat dapat menikmati dan memanfaatkannya. Ekspresi yang muncul akibat adanya rangsangan dari luar dan ilham dari dalam

menciptakan suatu keunikan sendiri. Keunikan ekspresi pribadi itulah yang disebut kreativitas.

c. Penguasaan bahan

Proses kreatif dalam dunia kesenirupa merupakan suatu proses yang timbul dari imajinasi menjadi kenyataan. Proses mencipta suatu benda melalui pikiran, dan melaksanakannya melalui proses sehingga masyarakat dapat menikmati dan memanfaatkannya. Ekspresi yang muncul akibat adanya rangsangan dari luar dan ilham dari dalam menciptakan suatu keunikan sendiri. Keunikan ekspresi pribadi itulah yang disebut kreativitas.

d. Aspek kegunaan

Sebagaimana dalam aspek pertimbangan penciptaan karya seni terapan, perlu mempertimbangkan aspek kegunaan (*applied*), maka dalam penilaian juga perlu mempertimbangkan aspek tersebut. Hal ini sangat penting mengingat fungsi utama dalam seni rupa terapan adalah kegunaan. Segi-segi penilaian yang perlu dipertimbangkan dalam kegunaan adalah segi kenyamanan dalam penggunaan, segi keluwesan/fleksibilitas dan segi keamanan dalam penggunaannya.

e. Wujud (*form*)

Aspek wujud (*form*) adalah aspek yang berhubungan erat dengan prinsip-prinsip komposisi. Prinsip-prinsip komposisi itu meliputi proporsi, keseimbangan (*balance*), irama (*ritme*), kontras,

klimaks, kesatuan (*unity*). Prinsip itulah yang menjadi ukuran untuk menilai karya seni dari segi wujud atau form.

f. Gaya atau corak

Karya seni adalah karya perseorangan, ia lahir dari cita, visi, dan interpretasi individual seorang seniman. Seorang yang mempunyai watak yang keras akan tercermin karya-karya yang keras baik dalam segi bentuk, pewarnaan ataupun dalam pemilihan dan pengolahan tema. Gaya atau corak seseorang dalam menciptakan karya seni, perlu juga dipertimbangkan dalam penilaian pada sebuah apresiasi.

5. Gerabah

a. Pengertian Gerabah

Kata *gerabah* pada awalnya berasal dari bahasa Jawa yang menunjuk pada alat-alat dapur (*kitchenware*). Sebutan *gerabah* hanya digunakan oleh masyarakat Jawa sehingga kata *gerabah* jarang sekali digunakan di luar pulau Jawa. Kata *tembikar* berasal dari bahasa Melayu, dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) dijelaskan bahwa *tembikar* berasal dari tanah liat namun telah dilapisi dengan pelapis gilap yang saat ini disebut keramik. Antara keramik, *gerabah*, dan *tembikar* sebetulnya memiliki maksud yang sama, hanya asal bahasanya berbeda. "Gerabah merupakan perkakas yang terbuat dari tanah liat yang dibentuk kemudian dibakar kemudian dijadikan alat-alat yang berguna membantu kehidupan manusia. Murniati (2010:5) berpendapat bahwa: "*Gerabah* adalah peralatan yang terbuat dari

tanah liat yang dibakar”. Contohnya: kendi, belanga (alat-alat untuk masak) dan lain-lain.

Gerabah merupakan hasil budaya materi manusia yang ditemukan hampir di seluruh negara. Menurut Surjana (2013:126)

Gerabah atau tembikar dalam kajian arkeologi memiliki peran yang cukup penting. selain dapat mengungkap unsur materi seperti bentuk, teknologi, seni, material penyusun, juga segala yang dapat teramati dari Gerabah dapat menggambarkan ide, kehidupan sosial, maupun komunikasi dengan kehidupan lain.

Tradisi pembuatan gerabah sudah dikenal manusia sejak lama. Kapan tepatnya dan di mana gerabah tertua ditemukan? Hingga kini masih menjadi tanda tanya besar para arkeolog dan peneliti lainnya. “Berdasarkan catatan dan hasil penelitian para arkeolog, diperkirakan gerabah berkembang pada Masa Neolitik atau masa bercocok tanam seiring dengan hunian menetap dalam satu tempat dalam kurun waktu yang lama. Masa ini kurang lebih 10.000 tahun yang lalu” (Soegondo, 1995:14). Bahkan temuan baru mengindikasikan penanggalan yang lebih tua yaitu 20.000 tahun lalu. “Hal ini berdasarkan pada temuan fragmen gerabah di Gua Xianrendong dan Gua Yuchanyan, Cina bagian selatan, juga sekitar 16.000 tahun lalu di daerah Jepang dan Siberia” (Cohen, 2013:21).

Awalnya, pembuatan gerabah diperkirakan karena ketidak sengajaan dan pemahaman atas fenomena yang terjadi di sekitar mereka. Sisa-sisa pembakaran (api unggun) pada bagian bawahnya

mengeras akibat temperature/suhu panas yang dihasilkan dari api kemungkinan memberikan ide untuk membentuk tanah dan membakarnya. Pembuatan bentuk gerabah kemungkinan meniru bentuk-bentuk yang sudah ada terlebih dahulu antara lain bentuk wadah dari kayu, wadah dari batu, keranjang rotan/bambu atau wadah dari buah labu.

Dalam perkembangan selanjutnya gerabah menjadi barang yang umum dan digunakan sebagai alat memasak atau hanya sebagai tempat menampung wadah air atau biji-bijian. Semua hal tersebut mengikuti perkembangan sosial yang terjadi dalam masyarakat penggunaannya. Raharjo (2009:26) menerangkan bahwa

Hingga saat ini tradisi pembuatan dan penggunaan gerabah masih dapat ditemukan di beberapa wilayah tertentu di Indonesia bahkan seiring dengan perkembangan teknologi yang terjadi pembuatan dan pemanfaatan gerabah semakin ditinggalkan dan kemungkinan akan mengalami kepunahan.

b. Perbedaan Gerabah dan Keramik

Gerabah merupakan salah satu dari seni terapan. Seni terapan merupakan seni yang hasilnya memiliki fungsi dalam kehidupan sehari-hari masyarakat. Sebagai contoh, gerabah memiliki fungsi sebagai perkakas atau alat-alat rumah tangga.

“Gerabah juga dikenal dengan istilah tembikar atau keramik. Gerabah yang dihasilkan masyarakat Indonesia berupa barang pecah belah seperti tempayan, periuk, kendi, dan celengan” (Widarto,

1995:10). Pengertian keramik sendiri adalah cakupan semua benda yang terbuat dari tanah liat, yang mengalami proses pembakaran sehingga mengeras. Balai besar keramik Bandung mendefinisikan keramik sebagai berikut: “keramik adalah produk yang terbuat dari bahan galian anorganik non-logam yang telah mengalami proses panas yang tinggi. Dan bahan jadinya mempunyai struktur kristalin dan non-kristalin atau campuran dari padanya” (Sumitro, 1984:15)

Gerabah adalah bagian dari keramik yang dilihat berdasarkan tingkat kualitas bahannya. Namun masyarakat ada mengartikan terpisah antara gerabah dan keramik. Ada pendapat gerabah bukan termasuk keramik, karena benda-benda keramik adalah benda-benda pecah belah permukaannya halus dan mengkilap seperti porselin dalam wujud vas bunga, guci, tegel lantai dan lain-lain. Sedangkan gerabah adalah barang-barang dari tanah liat dalam wujud seperti periuk, belanga, tempat air, dan lain-lain.

Dari teori di atas dapat dimengerti bahwa benda-benda keras dari tanah liat dari awal ditemukan sudah dinamakan benda keramik, walaupun sifatnya masih sangat sederhana seperti halnya gerabah dewasa ini. Pengertian ini menunjukkan bahwa gerabah adalah salah satu bagian dari benda-benda keramik.

c. Jenis-jenis Gerabah

Hingga saat ini seni pembuatan gerabah masih bertahan diberbagai daerah di Indonesia meski zaman sudah semakin modern.

Teknik pembuatannya ada yang masih memakai cara tradisional, ada juga yang memakai cara modern dengan menggunakan alat. Berikut beberapa hasil seni gerabah yang banyak digunakan oleh masyarakat Indonesia:

1. Kendi, berfungsi sebagai tempat menyimpan air minum.
2. Periuk, berfungsi sebagai alat untuk memasak nasi.
3. Belanga, berfungsi sebagai alat untuk memasak sayur.
4. Tempayan, berfungsi sebagai alat untuk menyimpan beras atau air.
5. Anglo, berfungsi sebagai alat untuk memasak (serupa dengan kompor).
6. Celengan, berfungsi sebagai tempat menyimpan uang.

6. Pengertian Berkarya

Berkarya adalah kemampuan untuk menghasilkan sesuatu berupa hasil pekerjaannya. Berkarya sangat erat hubungannya dengan kerja keras. Kerja keras menunjukkan bahwa seseorang mempunyai keinginan untuk memperoleh hasil secara baik dan efektif. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, berkarya diartikan sebagai mencipta (mengarang, melukis, dan sebagainya).

Berkarya seni rupa adalah merealisasikan konsep seni dengan mengekspresikannya dalam karya seni. Karena pada dasarnya kita sebagai manusia tentunya suka akan suatu hal yang indah dan unik. Bahkan sampai mengagumi sesuatu yang ada di alam sekitar, secara tidak langsung atau

pun langsung. Keindahan dan keunikan itu dapat menimbulkan rasa senang, sedih, bahagia dan haru.

Karya seni dilahirkan oleh seniman melalui suatu cara yang rahasia dan misterius. Karya itu ada atau hadir dan mempunyai tenaga untuk menciptakan atmosfer spiritual, dan dari sudut pandang bagian dalam ini seseorang dapat menilai apakah karya itu adalah karya seni yang baik atau jelek. "Karya itu mempunyai suatu kekuatan yang pasti nyata dan dengan tujuan tertentu, baik dalam kehidupan material maupun spiritualnya" (Soekarman, 2007:42).

Berkarya artinya mengerjakan suatu pekerjaan sampai menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi semua orang. Karya tersebut dapat berupa benda, jasa, atau hal yang lainnya. Menghargai hasil karya orang lain berarti kita menghargai orang yang berkarya itu. Begitu juga sebaliknya, mencelanya berarti kita mencela yang menciptakannya.

7. Pengertian kualitas

Ada banyak sekali pengertian dan definisi kualitas walaupun pengertiannya tidak jauh berbeda dengan yang lainnya. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, kualitas didefinisikan sebagai tingkat baik buruknya sesuatu, derajat, atau mutu. Menurut Kotler (2005:153) "kualitas adalah keseluruhan sifat suatu produk atau pelayanan yang berpengaruh pada kemampuannya untuk memuaskan kebutuhan yang dinyatakan atau tersirat".

Sedangkan menurut Sunyoto (2012),

kualitas merupakan suatu ukuran untuk menilai bahwa suatu barang atau jasa telah mempunyai nilai guna seperti yang dikehendaki atau dengan kata lain suatu barang atau jasa dianggap telah memiliki kualitas apabila berfungsi atau mempunyai nilai guna seperti yang diinginkan.

Menurut Beardsley, "bentuk dari sebuah estetis adalah jumlah dan seluruh jaringan hubungan di antara bagian-bagiannya. Jika pengalaman estetis atau perhatian *percetual* terhadap seluruh jaringan, maka dapat seni yang berhasil" (Ashari, 1915-1985:87). Berikut ada beberapa aspek yang bisa dijadikan ukuran untuk dapat dinilai kualitas dan karya seni rupa terapan, aspek-aspek atau ukuran penilaian itu menurut Monroe adalah:

a. Kesatuan (*unity*)

Nilai kesatuan dapat dicapai dengan mengkomposisikan elemen-elemen yang memiliki karakter yang sama. Kesatuan dapat dirinci menjadi kesatuan antar warna, antar garis, antar bidang, kesatuan antar tekstur, kesatuan antar garis dengan warna, garis dengan tekstur, garis dengan bidang, warna dengan tekstur, bidang dengan tekstur, dan antar semua elemen.

b. Kerumitan (*complexity*)

Benda estetis atau karya yang bersangkutan tidak sederhana sekali, melainkan karya akan isi maupun unsur-unsur yang saling berlawanan atau mengandung perbedaan-perbedaan yang halus.

c. Kesungguhan (*intensity*)

Suatu benda yang estetis yang baik yang harus mempunyai suatu kualitas tertentu yang menonjol dan bukan sekedar sesuatu

yang kosong. Berkaitan tentang cerah dan suramnya warna, yaitu kualitas dari suatu warna yang menunjukkan suatu hue.

8. Media dan Teknik Melukis

Media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi atau pesan. Dalam konteks seni lukis, media diartikan segala bahan dan alat yang digunakan dalam berkarya. Dalam bidang seni lukis keberhasilan suatu karya ditentukan oleh kemahiran dalam menggunakan media (alat dan bahan), yaitu kecekatan untuk menjadikan media pengungkapan pikiran dan perasaan diatas bidang dua dimensional.

Hamidjojo (1989:6) menyatakan "media adalah semua bentuk perantara yang dipakai orang penyebar ide, sehingga gagasan itu sampai pada penerima". Blake dan Horalsen menyatakan bahwa "media adalah saluran komunikasi untuk menyampaikan sesuatu pesan, dimana medium ini merupakan jalan atau alat/bahan dimana suatu pesan berjalan antara komunikator dengan komunikan" (John, 1988:11).

Bahan yang digunakan dalam melukis sebagai media dapat digolongkan menjadi dua bagian: (1) bahan basah yakni: cat minyak, cat air, cat poster, cat akrilic, tinta dan sebagainya, (2) bahan kering yakni: arang, konte, pensil, pastel, krayon dan lain-lain.

Pada masa sekarang ini cat akrilic adalah cat cepat kering yang mengandung pigmen pewarna dalam larutan emulasi. Cat akrilic boleh dilarutkan dengan air, tetapi menjadi tahan air apabila kering. Tergantung

pada banyaknya cat yang dilarutkan (dengan air) atau diubah sesuai dengan gel akrilik, media, atau pes, lukisan akrilik yang disiapkan mampu menyerupai cat air atau lukisan minyak, atau memiliki ciri-ciri yang unik yang tidak dapat dicapai melalui media lain.

Media seni lukis gerabah yang dimaksudkan di sini ialah bahan utama yang dapat digunakan dalam berkarya. Mempersiapkan semua kebutuhan bahan dan alat dengan lengkap sebelum memulai proses berkarya akan mempermudah serta memperlancar dalam bekerja. Persiapan tersebut menjadi sangat penting dan menjadi langkah yang menentukan kelancaran kerja selanjutnya.

9. Penelitian Relevan

Salah satu hasil penelitian relevan sebelumnya yang sesuai dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Nurbia (2018) tentang proses pembelajaran seni lukis media gerabah pada siswa kelas X IPA 2 SMAN 1 Galesong Selatan Kabupaten Takalar tahun ajaran 2017/2018. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan bagaimana proses pembelajaran seni lukis menggunakan media gerabah di kelas X IPA 2 SMAN 1 Galesong Selatan tahun ajaran 2017/2018. Persamaan penelitian dengan yang penulis lakukan adalah menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif dan berkarya seni lukis menggunakan media gerabah siswa kelas X. Sedangkan perbedaannya dalam penelitian ini dengan peneliti adalah terletak pada lokasi yang akan diteliti. Penelitian ini berlokasi di SMAN 1 Galesong Selatan Kabupaten Takalar, sedangkan

penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti yaitu di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, serta subjek penelitian yang berbeda.

B. Kerangka Pikir

Berdasarkan uraian di atas maka dapat di buat kerangka atau skema yang dijadikan sebagai acuan konsep berpikir tentang Proses Kreativitas dalam Berkarya Seni Lukis Berbahan Dasar Gerabah pada Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Dari landasan teori di atas maka kerangka pikir penelitian ini, dapat di uraikan antara bagian satu dengan bagian lainnya. Penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut :



Gambar 1 : Skema kerangka pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif kualitatif, yang artinya metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme yang biasanya digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, di mana peneliti berperan sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2013:13-14).

Atau dapat didefinisikan yakni bagaimana cara memberikan pemaparan suatu objek berdasarkan kenyataan yang ada mengenai proses kreativitas dalam berkarya seni lukis berbahan dasar gerabah oleh peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

2. Lokasi Penelitian

a. Tempat Penelitian

Lokasi penelitian ini terletak di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, Jalan Sultan Alauddin Kota Makassar.



Gambar 1.1 Peta Lokasi Penelitian

(Sumber : www.googlemaps.com)

B. Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar sebanyak 18 peserta didik yang terdiri dari 9 orang peserta didik perempuan dan 9 orang peserta didik laki-laki.

C. Objek Penelitian

Objek penelitian keseluruhan karya peserta didik berjumlah 18 karya sesuai dengan banyaknya jumlah peserta didik SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

D. Variabel dan Desain Penelitian

1. Variabel Penelitian

Secara teoretis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang, atau objek yang mempunyai "variasi" antara satu orang dengan yang lain atau satu objek dengan objek yang lain (Hatch dan Farhady dalam Sugiono, 2013). Kerlinger dalam Sugiono (2013) menyatakan bahwa variabel adalah konsep atau sifat yang akan dipelajari, dengan demikian variabel itu merupakan suatu yang bervariasi.

Berdasarkan pengertian di atas, maka dapat dirumuskan di sini bahwa variabel penelitian adalah objek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2013:223)

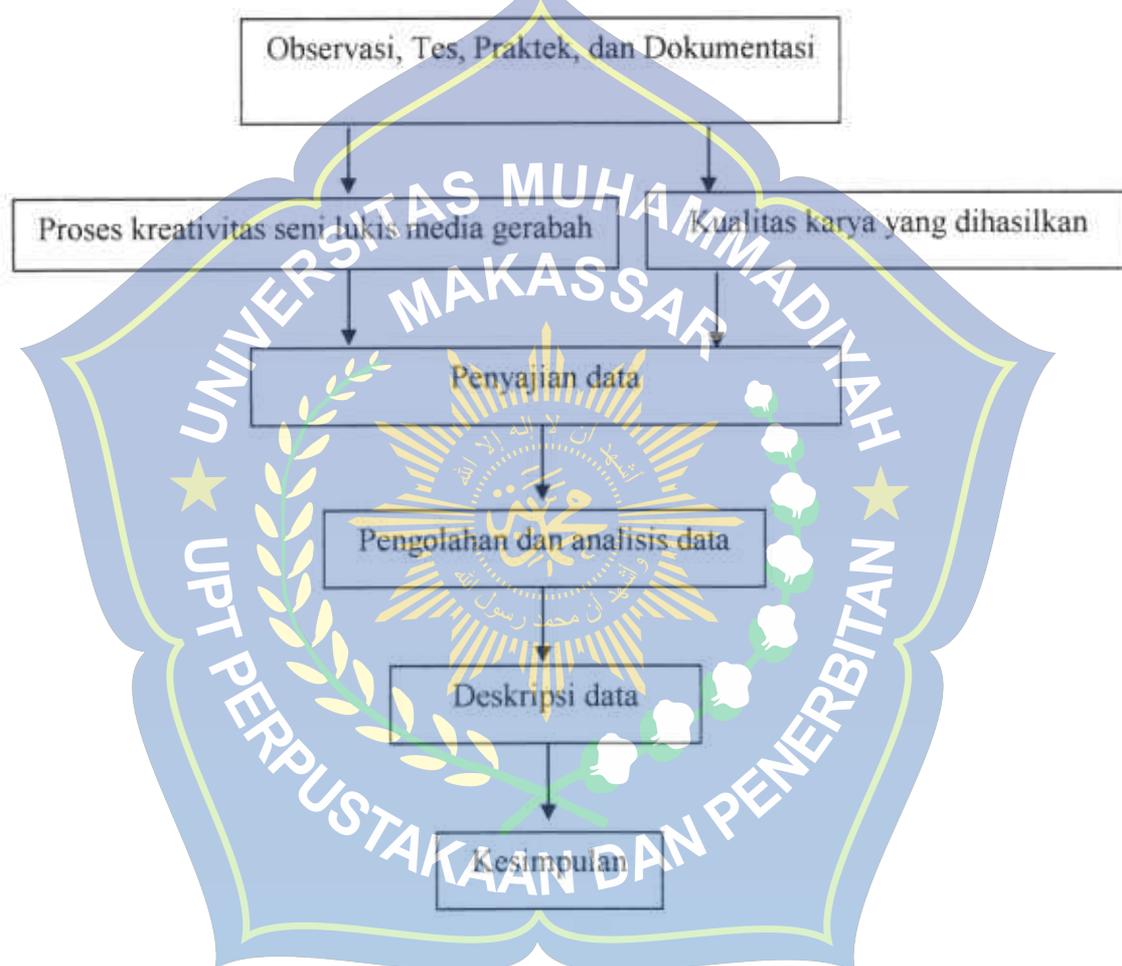
Adapun variabel penelitian sebagai berikut:

1. Proses kreativitas dalam berkarya seni lukis berbahan dasar gerabah

2. Kualitas karya Seni lukis berbahan dasar gerabah

2. Desain penelitian

Desain penelitian merupakan rencana yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian. Adapun bentuk desain penelitian ini digambarkan dalam bentuk skema dibawah ini:



Gambar 2: Desain Penelitian

Adapun langkah-langkah yang ditempuh dalam penelitian berdasarkan skema di atas dapat dilihat berikut ini:

1. Melakukan observasi di sekolah yang bersangkutan untuk mendapatkan informasi terkait dengan jumlah peserta didik, dan pelaksanaan pembelajaran Seni Budaya di sekolah yang bersangkutan.
2. Membuat rencana penelitian dan jenis tes praktik melukis gerabah.
3. Melaksanakan tes praktik pada kelas X (sebagai sampel) untuk melihat proses dan kualitas dalam pembuatan seni lukis gerabah.
4. Mengolah data, menganalisis data, dan mendeskripsikan atau menyajikan data hasil penelitian.
5. Setelah mengolah dan menganalisis data kemudian menarik kesimpulan tentang penelitian yang telah dilakukan.

E. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan variabel di atas maka perlu dilakukan pendefinisian operasional variabel guna memperjelas dan menghindari terjadinya suatu kesalahan. Serta memudahkan sasaran penelitian hingga berjalan dengan baik.

Adapun definisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut:

1. Proses kreativitas dalam berkarya seni lukis berbahan dasar gerabah pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Yang dimaksud di sini adalah bagaimana peserta didik dalam mempersiapkan alat dan bahan yang digunakan dalam berkreasi seni lukis media gerabah.

Di sini peneliti bisa menilai kreativitas peserta didik dalam berkarya seni lukis berbahan dasar gerabah.

2. Kualitas karya seni lukis media gerabah peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Yang dimaksud di sini adalah kualitas karya seni lukis peserta didik yang penilaiannya akan ditentukan oleh beberapa aspek penilaian antara lain ide atau gagasan, penguasaan teknis, penguasaan bahan, kreativitas, dan keindahan hasil karya.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

1. Observasi

Observasi adalah metode atau cara menganalisis dan mengadakan pencatatan secara sistematis mengenai tingkah laku dengan melihat atau mengamati individu atau kelompok secara langsung. Kegiatan observasi dalam penelitian ini dilakukan saat proses berkarya dengan menggunakan media gerabah. Peneliti mengobservasi dengan instrument pengamatan peserta didik dan guru.

2. Tes Praktik

Tes dilakukan dengan maksud untuk memperoleh data tentang proses kreativitas anak melalui teknik melukis berbahan dasar gerabah pada peserta didik X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Tes praktik dilakukan dengan mengamati kegiatan peserta didik dalam menggunakan media gerabah sebagai bahan utama. Tes praktik dilakukan pada hari

Jum'at tanggal 3 September 2021 dengan memperhatikan kesatuan, kerumitan dan kesungguhan peserta didik dalam berkarya seni lukis dengan menggunakan media gerabah. Penilaian digunakan untuk menilai ketercapaian kompetensi yang menuntut peserta didik melakukan proses melukis dalam media gerabah sehingga menjadi karya seni yang bermutu.

3. Wawancara (*Interview*)

Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi atau Teknik pengumpulan data yang digambarkan sebagai sebuah interaksi yang melibatkan pewawancara dengan yang diwawancarai, dengan maksud mendapatkan informasi yang sah dan dapat dipercaya. Wawancara dapat berlangsung dari percakapan biasa atau pertanyaan singkat, hingga yang bersifat formal atau interaksi yang lebih lama. Wawancara formal kadang-kadang dibutuhkan dalam penelitian untuk melakukan topik wawancara dan pertanyaan umum. Aspek terpenting dari pendekatan wawancara mendalam adalah bahwa informasi partisipan dapat diterima dan dipandang sangat penting.

- a. Wawancara terstruktur yaitu di mana penelitian melakukan wawancara dengan menggunakan pedoman wawancara yang telah disiapkan terlebih dahulu, atau pewawancara menetapkan sendiri pertanyaan-pertanyaan sebelum diajukan.
- b. Wawancara tidak terstruktur yaitu dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan secara bebas dan leluasa tetapi tetap fokus pada masalah

sehingga dapat diperoleh suatu informasi yang lebih kaya dan mendalam.

4. Dokumentasi

Yaitu dengan melakukan serangkaian liputan gambar atau melakukan pemotretan secara langsung ke objek yang akan diteliti termasuk dokumen tertulis atau catatan lapangan.

G. Teknik Analisis Data

Setelah data yang dibutuhkan terkumpul, maka selanjutnya penulis mengolah data secara terpisah dengan teknik sebagai berikut:

1. Proses Analisa dengan mulai membaca, dan menelaah seluruh data dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi kemudian diperiksa kembali hingga lengkap dan benar.
2. Kategorisasi data dan membuat rangkuman yang dianggap penting yang diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi.
3. Data tersebut di atas disusun menjadi satu bagian serta Menyusun uraian-uraian dengan struktur data yang diperoleh.
4. Pemeriksaan kebenaran data, yang didapatkan dari responden.

H. Profil Sekolah

SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar mulai beroperasi pada tahun 2006 tepatnya pada tanggal 3 Juli 2006, yang berlokasi di Jln. Sultan Alauddin No. 529 Makassar Provinsi Sulawesi Selatan. SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar memiliki salah satu Visi yaitu Seluruh warga sekolah berakidah, beribadah dan berakhlak secara Islami dan salah

satu Misi SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar yaitu tercapainya program pendidikan dan pembelajaran bermutu, berdasarkan nilai-nilai Islam.

Adapun tenaga pendidik yang mengajar di SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar sebanyak 28 Orang diantaranya 26 Orang Guru honorer dan 2 Orang Guru PNS. SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar juga adalah SMA yang memiliki lingkungan sekolah dengan luas tanah 1452 M. Sekolah ini memiliki 6 ruangan kelas yang layak pakai, Masing-masing kelas X, XI, XII memiliki 2 ruangan untuk kelas IPA dan IPS. Selain ruangan kelas, SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar juga memiliki 5 ruangan laboratorium (Lab. Bahasa, Biologi, Fisika, Komputer, dan Kimia), 1 ruang perpustakaan, 1 ruang Sekretariat Osis/IPM, 1 ruang UMC sebagai balai kesehatan, ruang guru dan ruang kantor masing-masing memiliki 1 ruang, dan 1 ruang staf tata usaha.

I. Instrumen Penilaian

Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil belajar siswa. Pencapaian hasil belajar yang dimaksud mengacu pada pencapaian kompetensi yang dirumuskan dalam Standar Kompetensi Lulusan (jenjang satuan pendidikan), Kompetensi Inti (tingkat kelas), dan Kompetensi Dasar (kompetensi melalui mata pelajaran). Bentuk instrumen penilaian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penilaian keterampilan dengan teknik penilaian produk.

No.	Indikator Kemampuan	Hasil Penilaian			
		Sangat baik	Baik	Cukup	Kurang
1.	Ide/gagasan				
2.	Kreativitas				
3.	Penguasaan alat dan bahan				
4.	Keindahan Hasil Karya				
Hasil Penilaian					

Tabel 1.1 Instrumen Penilaian
(Panduan Penilaian SMA, 2017)

NO	Kriteria Indikator Pencapaian Kompetensi	Kategori
1	86-100	Sangat Baik
2	76-85	Baik
3	50-75	Cukup
4	30-49	Kurang
5	0-29	Sangat Kurang

Table 1.2 Indikator Kategori Penilaian Karya
(Panduan Penilaian SMA, 2017)

J. Jadwal penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan mulai menyusun bahan untuk penelitian selama satu minggu, kemudian melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran Seni Budaya (SBK) dimulai pada hari Senin-Rabu. Setelah melakukan konsultasi dengan guru mata pelajaran, selanjutnya peneliti melakukan Observasi setiap hari Jum'at selama jangka waktu kurang lebih 1

bulan dimulai pada tanggal 15-30 Agustus 2021, selanjutnya peneliti mengumpulkan data dari hasil observasi yang dilakukan selama waktu yang telah ditentukan dengan melaksanakan kegiatan melukis karya seni dengan menggunakan media gerabah pada hari Jum'at tanggal 3,10,17 dan 24 September. Setelah mengumpulkan data, peneliti kemudian mengolah data yang telah dikumpulkan dan mulai menyusun hasil penelitian yang telah dikumpulkan selama waktu penelitian yang ditentukan.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini dimaksudkan untuk menguraikan secara objektif tentang proses kreativitas berkarya seni lukis menggunakan media gerabah pada peserta didik. Penelitian ini menggunakan data kualitatif yang telah diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif sesuai dengan indikator dalam jenis penelitian. Dalam penelitian ini penulis mencoba menguraikan tentang kegiatan proses berkarya seni lukis media gerabah pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

Mata pelajaran seni budaya kelas X Memiliki jadwal satu kali dalam seminggu, yaitu pada hari Kamis jam 09.45-11.45 Wita selama 2 jam pelajaran. Namun, dikarenakan dalam keadaan pandemic dirubah menjadi pukul 09.45-10.00. Proses berkarya seni lukis media gerabah ini bertujuan memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berkreaitivitas dan mengekspresikan diri sesuai kebutuhan bakat dan minat peserta didik.

1. Proses Kreativitas dalam Berkarya Seni Lukis pada Media Gerabah Pada Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah Unismuh Makassar

Proses kreativitas dalam berkarya seni lukis menggunakan media gerabah pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar, dilakukan sebagai berikut:

a. Menyediakan Alat dan Bahan

Menyiapkan alat dan bahan merupakan tahap awal dalam membuat lukisan di atas media gerabah, ada pun alat dan bahan yang digunakan dalam proses kreativitas dalam berkarya seni lukis menggunakan media gerabah pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar antara lain:

1. Alat

Alat yang digunakan dalam berkarya seni lukis menggunakan media gerabah adalah:

a) Pensil 2B

Pensil adalah alat tulis dan lukis yang awalnya terbuat dari grafit murni. Penulisan dilakukan dengan menggoreskan grafit tersebut ke atas media. Namun grafit murni cenderung mudah patah, terlalu lembut, memberikan efek kotor saat media bergesekan dengan tangan, dan mengotori tangan saat dipegang. Karena itu kemudian diciptakan campuran grafit dengan tanah liat agak komposisinya lebih keras. Selanjutnya komposisi campuran ini dibalut dengan kertas atau kayu (Mikke Susanto, 2012). Dalam proses pembuatan karya, pensil akan digunakan untuk membuat sket pada kertas.



Gambar 3 (sumber: <https://faber-castell.co.id/>)

b) Palet

Salah satu alat untuk menaruh warna yang akan dipakai melukis (kadangkadang berbentuk seperti perisai), dapat berupa kaca plastik, kayu atau lainnya yang bersifat tidak menyerap zat warna tersebut (Mikke Susanto, 2012).



Gambar 4. Palet

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkia, Agustus 2021)

c) Kuas

Kuas digunakan untuk menyapukan cat akrilik pada gerabah. Menggunakan kuas dengan berbagai ukuran dan berbagai jenis kuas untuk menghaluskan dan membuat detail pada objek lukisan.



Gambar 5. Kuas

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)

d) Tissue

Tissue digunakan untuk membersihkan kuas. Tissue ini berfungsi untuk mengeringkan kuas setelah dicuci menggunakan air. Dengan demikian kuas akan selalu bersih setelah digunakan pada satu warna ketika akan digunakan untuk warna lainnya.



Gambar 6. Tisu

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)

2. Bahan

Bahan adalah suatu pengolahan material untuk mencipta barang (Susanto,2002). Bahan yang digunakan penulis dalam penciptaan karya lukis yaitu;

a) Gerabah

Gerabah adalah media yang akan digunakan untuk melukis



Gambar 7. Gerabah

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)

b) Cat akrilic dan Cat Poster

Cat ini adalah jenis cat yang terbuat dari plastik dengan dasar polietilen dan mengeras saat kering. Cat akrilic adalah bahan dasar utama yang di gunakan untuk melukis permukaan gerabah. Sedangkan Cat poster adalah bahan yang sangat mudah tercampur dengan air sehingga sangat cocok memilih warna yang diinginkan untuk melukis permukaan gerabah.



Gambar 8. Akrilic dan cat tembok

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)

c) Air

Air digunakan untuk membersihkan kuas dari bekas cat



Gambar 9. Air

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)

b. Penciptaan ide/gagasan

Setelah menyiapkan alat dan bahan, selanjutnya peserta didik membuat gambar sketsa sesuai dengan tema yang diinginkan.



Gambar 10. Gambar sketsa seni lukis kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)



Gambar 11. gambar sketsa seni lukis kelas X SMA Muhammdiyah 1 Unismuh

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)

c. Penyelesaian akhir dan hasil karya

1) Pecampuran warna

Pada tahap ini sudah mulai memasuki tahap inti dimana cat acrilic dituang ke palet, kemudian peserta didik memilih warna yang ingin dicampurkan. Warna cat bisa warna tunggal, ataupun dicampur, dengan pedoman pencampuran warna sebagai berikut:





Gambar 13. Proses mencampur warna kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)

2) Proses melukis

Pada tahap ini sudah mulai memasuki tahap inti dimana bahan dasar utama cat akrilik dituangkan ke dalam valet, kemudian peserta didik mulai melukis pada permukaan gerabah sesuai kebutuhan dan sesuai pilihan warna yang diinginkan. Dimana cat akrilik adalah sebagai bahan pendukung.



Gambar 14. Proses mencampur warna kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)



Gambar 15. Poses mencampur warna kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)



Gambar 16. Proses mencampur warna kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)



Gambar 17. Proses mencampur warna kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkia, Agustus 2021)



Gambar 18. Proses mencampur warna kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkia, Agustus 2021)



Gambar 19. Proses melukis kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah, Agustus 2021)

d. Hasil akhir karya seni lukis media gerabah

Pada bagian ini akan diuraikan tentang hasil karya seni lukis pada peserta didik kelas X SMA 1 Muhammadiyah Unismuh Makassar.

Berikut hasil karya lukis peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dengan menggunakan media gerabah:

1) Indira Maharani Mapeasse



Gambar 20. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA
Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

2) Muhammad Al Kanzu Kahar Kantao



Gambar 21. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar
(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

3) Andi Nur Faiza Azzahra Amin



Gambar 22. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.
(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

4) Muh. Farid Arkas



Gambar 23. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar.

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

5) Andi Mufida Iqbal



Gambar 24. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar.

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

6) Muhammad Annizar Ramadhan



Gambar 25. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar.

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

7) Azzahra Ramadani



Gambar 26. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar.

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

8) M. Arshq Abul Fazle M.



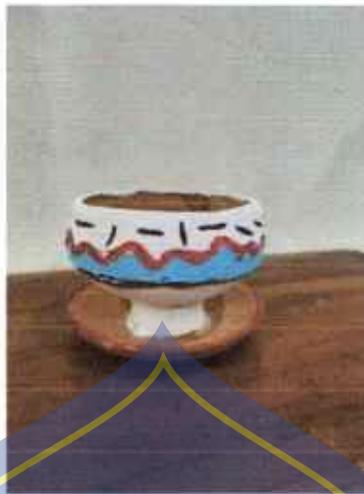
Gambar 27. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar.
(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

9) Dita Lestari



Gambar 28. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar.
(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

10) Fathul Mujahada



Gambar 29. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar.
(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

11) Cahyani Anggraeni



Gambar 30. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar.
(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

12) Muhammad Mutahari Pratama



Gambar 31. Hasil Karya Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar.
(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkia: Agustus 2021)

13) Dimas Fadhlansyah Nurmidin



Gambar 32. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1
Unismuh Makassar.
(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkia: Agustus 2021)

14) Azizah Nursyahrani



Gambar 33. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1

Unismuh Makassar.

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

15) Syifa Magfirah Ilham



Gambar 34. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1

Unismuh Makassar.

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

16) Aldi Nur Syam



Gambar 35. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1

Unismuh Makassar

(Dokumentasi Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

17) Ghefira Zahira Shofa



Gambar 36. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1

Unismuh Makassar.

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkiah: Agustus 2021)

18) Sitti Zahra Nabila



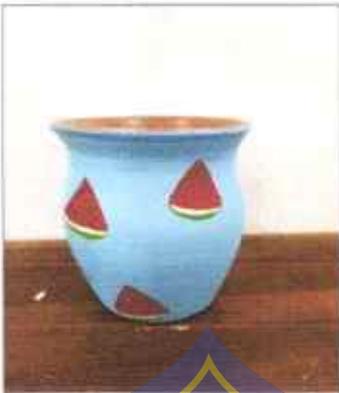
Gambar 37. Hasil Karya Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar.

(Dokumentasi: Kiki Putri Tazkia; Agustus 2021)

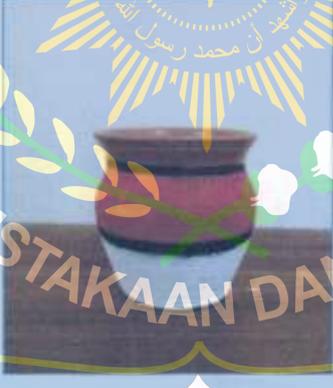
2. Kualitas Karya Seni Lukis Media Gerabah Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

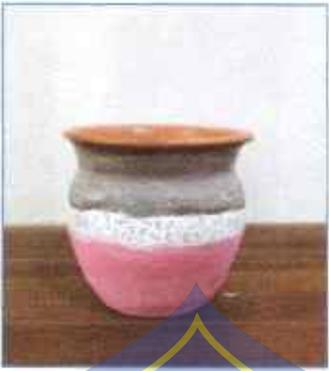
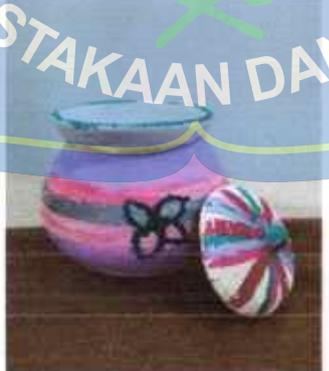
Kualitas seni lukis media gerabah peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar memperlihatkan beberapa aspek yang harus dipenuhi sebagai dasar penilaian yaitu, ide atau gagasan, kreativitas, Penguasaan alat dan bahan, dan keindahan hasil karya.

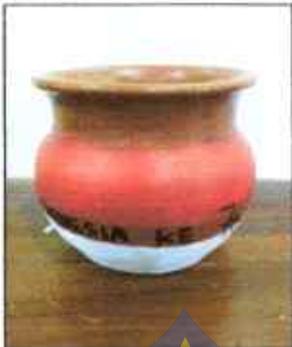
Hasil penilaian akan kualitas karya seni lukis dengan berpatokan kepada indikator pencapaian kompetensi. Indikator penilaian yang digunakan pada penelitian ini telah divalidasi oleh guru mata pelajaran Seni dan Budaya SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Hasil penilaian dapat dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

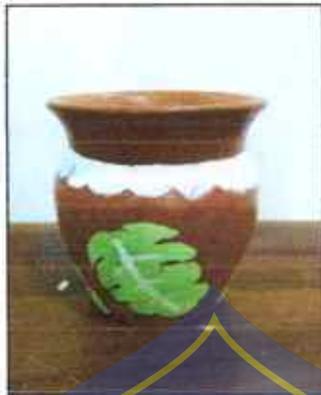
NO	Nama Siswa	Hasil Karya	Penilaian	Nilai
1	Indira Maharani Mappeasse		<p>Pada hasil karya dapat dilihat lukisan dengan ide yang unik, perpaduan warna yang kontras tapi enak dipandang, objek lukisan yang terbilang simple tapi terlihat hidup dari pencampuran warna terang biru muda dan merah</p>	86.25
2	Muhammad Al Kanzu Kahar Kantao		<p>Pada hasil karya disamping kesatuan warna sudah bagus, tapi pemilihan warna gelap membuat lukisan terkesan buram, konsep ide lukisan yang juga kurang menonjol</p>	77.55

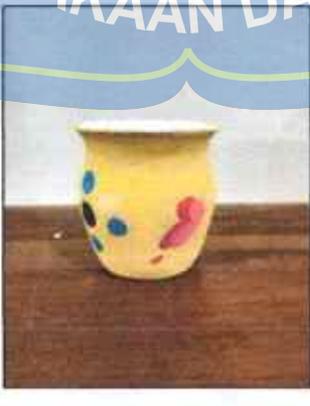
3	Andi Nur Faiza Azzahra Amin		<p>Dari karya di samping, pemilihan warnanya sangat kontras dengan warna dasar, bulatan ornamennya kurang sempurna, baiknya ornamennya di perbanyak dengan bulatan-bulatan. Dan di setiap bulatannya harus dengan warna yang berbeda, sehingga menghasilkan karya yang enak di pandang.</p>	77.55
4	Muh. Farid Arkas		<p>Dari karya yang ini, pemilihan warnanya sangat simpel, tapi dengan garis ornamennya masih kaku dan belum berani untuk bermain warna. Harusnya garis-garis ornamennya ini di kasi full saja dengan berjarak supaya bagian</p>	77.55

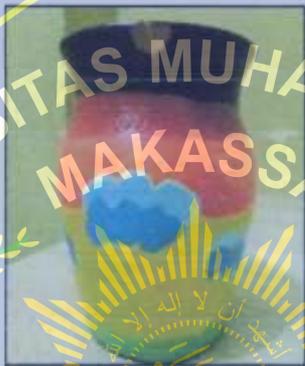
			guci/gerabahnya tidak kosong.	
5	Andi Mufida Ikbal		Karya yang ini sudah hamper sama dengan karya yang no 3, dia masih belum bisa bermain dengan warn serta konsep yang dia inginkan, baiknya karya ini juga harusnya membuat bulatan-bulatan kecil dengan dua warna saja, yaitu ungu dan putih.	76.25
6	Muhammad Annizar Ramadhan		Konsep karya yang ini sudah lumayan bagus, dengan bendenra merah putih, tapi ini sangat kosong sekali, harusnya karya yang ini, gambar dengan pulau atau minimal ada sesuatu yang menarik dalam membuat sebuah gambar dalam	73.75

			karya ini.	
7	Azzahra Ramadani		Di lihat dari karya ini, masih sangat kurang bagus, gambar atau lukisan yang dia buat juga kurang menarik di pandang, dari segi komposisi dan proporsinya sudah lumayan tepat pembigian bagian warnanya. Tapi yang kurang menarik disini alasan memainkan ornamennya. Dari segi keindahan dalam karya ini masih sangat kurang.	73.75
8	M. Arshq Abul Fazle M		Dari lukisan atau gambar ini, cara mencampur wana masih kurang dari kata sempurna, dari segi estetikanya sangat kurang sekali, dan tdk rapi dalam membuat gambar atau	77.5

			lukisan.	
9	Dita Lestari		Di lihat dari karya yang ini, sepertinya dia membuat dengan asal jadi dan pemilihan warna Cuma hitam, merah dan putih, konsep yang dibuat juga masih ragu. Jadi untuk karya yang ini baiknya dia harus memainkan warna dengan tema yang dia buat.	71.25
10	Fathul Mujahada		Pada karya yang ini, untuk memainkan warnanya sdh lumayan bagus, tapi caranya dia membuat ornamennya Cuma mengikuti garis-garis yang ada di dalam kendi ini. Dan di bagian dasar kendinya ini harusnya dia mewarnai lagi dengan warna yang	73.75

			biru.	
11	Cahyani Anggraeni		Dalam karya ini, dapat dilihat pada karyanya yang sudah menjaga kerapian dan lumayan baik, pemilihan warna sudah bagus hanya saja pemberian warna pada bagian daun kurang rapi dan karyanya belum selesai. Harusnya di blok dulu dengan warna dasar yaitu warna putih.	73.75
12	Muhammad Mutahari Pratama		Pada hasil karya ini, dapat dilihat dari pengambilan objeknya yang sudah bagus, hanya saja warnanya kurang berani. Alangkah lebih baiknya jika ditambahkan sedikit sentuhan warna lain agar karya terlihat lebih hidup.	77.55
13	Dimas Fadhlansyah		Pada hasil karya ini,	71.25

	Nurmidin		<p>konsep dan perpaduan warnanya sangat simpel bahkan warnanya sangat dasar sekali. Segi komposisi dan proporsinya sdh pas. Tapi ini membuat karyanya asal jadi saja.</p>	
14	Azizah Nursyahrani		<p>Pada hasil karya ini, sangat kurang dalam kategori untuk penilaian, dan karyanya juga belum selesai dari segi estetikanya sangat kurang dan dari cara pencampuran warna sangat kurang sekali.</p>	71.25
15	Syifa Magfirah Ilham		<p>Dalam karya ini sudah lumayan bagus konsepnya. Cuma dalam memainkan warna dan membuat ornamennya masih ragu dan masih kurang rapi</p>	73.75

			dalam gambar/lukis dalam permukaan gerabah, alangkah baiknya harus ada daun atau tangkai pohan untuk hinggap kupu-kupu dalam lukisan/gambar ini.	
16	Aldi Nur Syam		Karya di samping untuk membuat ornamennya sudah lumayan bagus dalam memainkan warna hanya sja masih kurang dalam penempatan penempatan garis-garis dalam sebuah permukaan gerabah.	76.25
17	Ghefira Zahira Shofa		Lumayan bagus. Tetapi kerapian karya kurang diperhatikan. Terlihat pada gambar ini sudah bisa memainkan warna dan konsep yang dia inginkan. Namun pemberian	86.25

			warnanya sudah bagus . Pemilihan objeknya juga sudah lumayan bagus hanya saja masih kekurangan background.	
18	Sitti Zahra Nabila		Pada hasil karya ini, dilihat dari segi konsep masih kurang bagus, gambar atau lukisan yang dibuat juga kurang menarik, baik dari segi proporsi dan komposisinya sangat kurang.	83.74

Tabel 1.3 Penilaian kualitas karya

a. Ide atau gagasan

Berdasarkan hasil observasi dan proses kreativitas dalam berkarya seni lukis yang dilaksanakan pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dapat dinyatakan bahwa ide atau gagasan yang peserta didik tuangkan dalam berkarya seni lukis menggunakan media gerabah sudah dapat dinyatakan baik, hal ini dapat terlihat dari apa yang dituangkan ke dalam karya mereka. Peserta didik

mampu membuat karya yang unik berdasarkan ide dan gagasan mereka masing-masing yang dikembangkan dari beberapa objek yang dipilih berlandaskan referensi yang diperoleh begitu pun komposisi warna yang dituangkan berdasarkan tema yang ditentukan, kemudian dipadukan dengan objek masing-masing peserta didik memiliki karya yang berbeda satu sama lain

b. Kreativitas

Dengan melihat dan mengamati hasil karya peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa peserta didik sudah memiliki kemampuan dan kreativitas untuk menghasilkan karya dengan baik, dimana 55% peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar sudah mampu menghasilkan karya seni lukis yang proporsional, dan 45% diantaranya masih ada peserta didik yang kesulitan dalam menentukan bentuk lukisan yang proporsional baik itu dari segi keselarasan warna atau keselarasan bentuk sehingga penilaian hasil karya dari aspek kreativitas masih dikategorikan cukup atau berada pada kisaran nilai standar.

c. Penguasaan Alat dan Bahan

Dengan mengamati hasil peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa penguasaan alat dan bahan termasuk didalamnya persiapan alat dan bahan serta teknik pemakaian alat dan bahan dalam melukis peserta didik dalam membuat karya seni lukis sudah cukup dan

lumayan baik, namun jika dilihat dari segi teknik masih ada beberapa peserta didik yang teknik melukisnya kurang tepat sehingga ada beberapa karya peserta didik yang garis atau bentuk lukisan nya masih tidak proporsional atau seimbang.

d Keindahan Hasil Karya

NO	Nama Siswa	Ide	Kreativitas	Penguasaan Alat & Bahan	Keindahan Hasil Karya	Rata-rata	Kategori
1	IMM	85	80	90	90	86.25	Sangat Baik
2	MAKKK	80	75	80	75	77.55	Baik
3	ANFAA	75	75	80	75	77.55	Baik
4	MFA	75	75	80	80	77.55	Baik
5	AMI	80	70	80	75	76.25	Baik
6	MAR	75	70	70	80	73.75	Cukup
7	AR	75	70	70	80	73.75	Cukup
8	MAAFM	80	75	80	75	77.55	Baik
9	DL	75	70	70	70	71.25	Cukup
10	FM	75	70	70	80	73.75	Cukup
11	CA	75	70	80	70	73.75	Cukup
12	MMP	80	75	80	75	77.55	Baik
13	DFN	70	70	75	70	71.25	Cukup
14	AN	70	70	70	75	71.25	Cukup
15	SMI	75	75	70	80	73.75	Cukup
16	ANS	75	75	80	75	76.25	Baik
17	GZS	90	80	90	85	86.25	Sangat Baik
18	SZN	85	80	85	85	83.74	Baik

Tabel 1.4 Penilaian kualitas karya berdasarkan pencapaian indikator kompetensi

Berdasarkan pengamatan pada hasil karya peserta didik dengan penilaian pada aspek keindahan, karya yang dihasilkan oleh peserta didik menghasilkan persentase yang sangat baik dan memenuhi indikator pencapaian nilai pada aspek keindahan suatu karya.

Selain aspek penilaian hasil karya peserta didik, hasil penilaian akan proses kreativitas peserta didik dalam berkarya seni lukis menggunakan media gerabah berpatokan pada indikator pencapaian kompetensi dipaparkan dalam tabel sebagai berikut.

NO	Nilai Indikator Pencapaian Kompetensi	Kategori
1	86-100	Sangat Baik
2	76-85	Baik
3	50-75	Cukup
4	30-49	Kurang
5	0-29	Sangat kurang

Tabel 1.5 Kategori Penilaian Pencapaian Kompetensi

Berdasarkan klasifikasi nilai belajar peserta didik kelas X SMA

Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar di atas diperoleh dari 18 peserta

didik dikategorikan cukup = 8 orang peserta didik, dikategorikan baik = 8

orang peserta didik, dan dikategorikan sangat baik = 2 orang peserta didik.

Berdasarkan klasifikasi nilai di atas, maka dapat dideskripsikan bahwa

setiap peserta didik yang mendapat nilai 0-29 dikategorikan sangat kurang,

nilai 30-49 dikategorikan kurang, nilai 50-75 dikategorikan cukup, nilai

76-85 dikategorikan baik, dan yang mendapat nilai 86-100 dikategorikan

sangat baik

B. Pembahasan

Dalam pembahasan ini, penulis akan menguraikan hasil kegiatan

penelitian tentang proses kreativitas berkarya seni lukis menggunakan media

gerabah pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh

Makassar yang berdasarkan penyajian hasil analisa data yang telah

dikemukakan sebelumnya. Adapun proses yang menunjang proses awal

sampai pada penyelesaian akhir, yang meliputi:

1. Proses Kreativitas Berkarya Seni Lukis Menggunakan Media

Gerabah Pada Peserta Didik Kelas X SMA Muhammadiyah Unismuh

Makassar

Pemanfaatan cat achrilic dalam membuat karya lukis media gerabah

adalah salah satu cara untuk menghasilkan karya seni rupa yang memiliki

nilai seni yang unik seperti yang dihasilkan oleh peserta didik kelas X

SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar. Dimana cat achrilic adalah

salah satu dari bahan utama yang digunakan untuk menghasilkan suatu

karya.

Pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh

Makassar, telah melakukan beberapa tahap dalam membuat karya seni

lukis media gerabah diantaranya:

a. Pengenalan alat dan bahan

Agar proses pembelajaran ini berlangsung dengan baik pekerja seni kerajinan terampil dan cakap mengenal fungsi alat dan bahan. Sehingga mendukung proses pembelajaran ini dari tahap penciptaan desain, tahap menggambar desain/ motif yang diinginkan.

Adapun bahan dan alat yang harus disiapkan dalam proses kreativitas berkarya seni lukis menggunakan media gerabah pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Lhismuh Makassar diantaranya sebagai berikut.

1) Gerabah merupakan media utama yang akan digunakan sebagai media untuk melukis.

2) Cat achrilic ini adalah jenis cat yang terbuat dari plastik dengan dasar polietilen dan mengeras saat kering. Cat achrilic adalah bahan dasar utama yang digunakan untuk melukis permukaan gerabah.

3) Pensil adalah alat tulis dan lukis yang awalnya terbuat dari grafit murni. Dalam proses pembuatan karya, pensil akan digunakan untuk membuat sket pada kertas.

4) Palet merupakan salah satu alat untuk menaruh warna yang akan dipakai melukis.

5) Kuas digunakan untuk menyapukan cat achrilic pada gerabah. Menggunakan kuas dengan berbagai ukuran dan berbagai jenis kuas untuk menghaluskan dan membuat detail pada objek lukisan serta pada *background*.

6) Air digunakan untuk mencuci kuas yang telah dipakai melukis seni karya

gerabah

7) Tissue digunakan untuk membersihkan kuas. Tissue ini berfungsi untuk

mengeringkan kuas setelah dicuci menggunakan air.

b. Penciptaan ide/gagasan

Pada tahap ini disebut sebagai tahap perancangan yang terdiri dari kegiatan menuangkan ide dari hasil analisis yang telah dilakukan kedalam bentuk dua dimensional atau tiga dimensional, proses penciptaan ini meliputi beberapa tahapan di antaranya rancangan desain alternatif (sketsa). Dari beberapa sketsa tersebut dipilih beberapa sketsa terbaik dan dijadikan sebagai sketsa terpilih, pemilihan tersebut tentunya mempertimbangkan beberapa aspek seperti teknik bahan, bentuk dan aini yang digunakan. Kemudian tahap kedua menyempurnakan sketsa terpilih menjadi desain sempurna sesuai ukuran skala dan bentuk asli.

c. Penyelesaian akhir dan hasil karya

Pada tahap ini sudah mulai memasuki tahap inti dimana bahan dasar utama cat achrilic dituangkan ke dalam palet, kemudian siswa mulai melukis pada permukaan gerabah sesuai kebutuhan dan sesuai pilihan warna yang diinginkan, dimana cat achrilic adalah sebagai bahan pendukung

Setelah perakitan semua proses selesai dilakukan maka selanjutnya adalah proses akhir (*Finishing*). Proses *finishing* suatu karya sangat berpengaruh pada kualitasnya. Tahapan-tahapan tersebut harus dilakukan dengan baik, dengan teliti, terampil dan penuh keuletan dalam bekerja agar mendapatkan karya yang berkualitas bagi pembuat dan pemakainya. Karya dikatakan berkualitas apabila memenuhi syarat fungsional dan syarat nilai estetikanya.

2. Kualitas Karya Seni Lukis Media Gerabah Yang Diperoleh Siswa Kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar

Kualitas dalam proses pembelajaran seni lukis medi gerabah pada peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar dapat diukur dalam beberapa aspek penilaian kemampuan, yaitu terdiri dari atas penilaian aspek ide atau gagasan, kreativitas, penguasaan alat dan bahan, dan keindahan hasil karya.

Berdasarkan kriteria penilaian kualitas tersebut dapat diraitkan ketercapaian kompetensi selama proses pembelajaran yang telah berlangsung oleh peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar sebagaimana dipaparkan sebagai berikut :

a. Ide atau gagasan

Dalam proses menciptakan suatu karya seni lukis aspek penentuan ide atau gagasan akan mempengaruhi hasil suatu karya, karena baik buruknya suatu ide atau gagasan yang telah ditentukan akan berpengaruh

pada objek yang akan dituangkan ke dalam karya seni lukis. Berdasarkan

indikator pencapaian kompetensi pada aspek ide atau gagasan, peserta

didik memiliki tingkat pencapaian yang berbeda-beda dimana peserta

didik yang memiliki tingkat nilai sangat baik dipengaruhi karena tingkat

kegiatan yang lebih baik dan kesungguhan dalam berkarya seni lukis

Dimana dalam proses menampakkan atau penitiran warna dapat disesuaikan

berdasarkan objek yang telah dibuat serta mampu memadukan warna-

warna tertentu sehingga terlihat lebih menarik

b. Kreativitas

Pada indikator pencapaian peserta didik dalam proses menciptakan

suatu karya, aspek kreativitas akan mempengaruhi keindahan suatu karya

Berdasarkan penilaian dari segi tingkat kreativitas siswa dalam pembuatan

suatu karya, hasil karya yang dihasilkan oleh peserta didik kelas X SMA

Muhammadiyah 1 Tirisumuh Makassar dapat dinyatakan sangat baik jika

dilihat dari segi kreativitasnya. Hal ini membuktikan bahwa untuk

menghasilkan lukisan yang baik dan berkualitas aspek kreativitas menjadi

salah satu faktor yang menentukan

c. Penguasaan Alat dan Bahan

Pada indikator pencapaian peserta didik dalam proses menciptakan

suatu karya, penguasaan alat dan bahan akan sangat mempengaruhi

keindahan suatu karya. Tanpa persiapan yang baik, maka hasil karya

tidak akan menghasilkan karya yang maksimal. Penguasaan alat dan bahan

didalamnya juga mencakup aspek teknik melukis dengan memanfaatkan

alat dan bahan yang telah dipersiapkan. Berdasarkan penilaian dari aspek ini, dapat disimpulkan bahwa suatu karya yang baik memerlukan persiapan dan teknik yang baik pula. Penguasaan alat dan bahan oleh peserta didik kelas X, hal ini dibuktikan dari perolehan nilai pada aspek ini yang rata-rata diatas nilai 70.

d. Keindahan Hasil Karya

Dalam mengukur tingkat keberhasilan suatu karya dalam aspek keindahan, yang paling ditekankan yaitu pada proses penguasaan bahan, terutama dalam proses pemilihan dan penerapan warna pada objek lukisan yang telah dibuat dalam bentuk sketsa. Selain dalam penggunaan warna, persiapan bahan dan penguasaan alat juga sangat berpengaruh untuk memperoleh tingkat keindahan suatu karya, dengan menggunakan teknik yang baik akan menghasilkan karya yang baik. Keberhasilan pada aspek keindahan disini turut mempengaruhi tiga aspek penilaian kualitas karya, karena ketika tingkat keindahan suatu karya berhasil, maka tingkat ide atau gagasan, kreativitas, dan penguasaan alat dan bahan juga akan berpengaruh dengan melihat serta mengamati hasil karya yang diciptakan oleh peserta didik kelas X SMA Muhammadiyah 1 Unismuh Makassar secara keseluruhan sudah dapat dikatakan berhasil dalam aspek ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Setelah diuraikan hasil penelitian dan pembahasannya maka dapat ditarik beberapa kesimpulan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Berkarya seni lukis media gerabah sangat dibutuhkan kehati-hatian karena media yang digunakan sangat sensitif dan sangat mudah pecah, justru itu untuk bisa berkarya dengan baik dan rapi harus sangat hati-hati dan bisa menjaga hasil karya dengan baik.
2. Sebelum berkarya peserta didik harus terlebih dahulu dibekali materi tentang alat dan bahan serta teknik-teknik berkarya karena jika tidak mengetahui teknik dan cara berkarya dengan baik maka hasil karya mereka tidak akan maksimal.
3. Kondisi ekonomi yang terkadang membuat para peserta didik terhambat terhadap pendidikan dan tuntutan membantu pekerjaan orang tua dirumah bisa membuat para peserta didik tertinggal pelajaran padahal semangat dan keinginan mereka sangat besar, tetapi pemahaman orang tua mereka terkadang kurang terhadap masa depan anak-anaknya sehingga lebih memetingkan pekerjaannya, bahkan adapula orang tua sangat mengerti dan mendukung tetapi anaknya yang nakal sehingga ada orang tua jika ditanya dari pihak sekolah mereka marah karena mereka menganggap anaknya ke sekolah, tetapi anaknya tidak sampai di sekolah atau lewat dari sekolahnya.

B. Saran

1. Untuk bisa membuat para peserta didik bisa berkarya dengan maksimal, baik, dan rapi sangat dibutuhkan pendekatan terhadap para peserta didik karena pembelajaran seperti ini sangat perlu kerja sama dan kenyamanan baik terhadap guru ataupun teman-temannya karena jika peserta didik merasa bosan dan tidak nyaman pada saat berkarya mereka tidak bisa berkarya dengan baik.
2. Peserta didik diajak berkarya dengan memilih alat dan bahan yang mudah mereka dapatkan dan membuat karya yang mudah untuk awal mereka berkarya, tidak memaksakan melakukan hal yang mereka anggap sulit.
3. Mengajarkan kepada peserta didik bagaimana cara menghargai dan bisa memaknai karya seni sehingga untuk bisa berkarya tidak harus mengeluarkan biaya yang besar tetapi kita dapat mempergunakan barang-barang yang ada disekitar lingkungan kita yang dianggap oleh sebagian besar masyarakat tidak bisa berguna lagi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Susanto. 2011. *Perkembangan Anak Usia Dini*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Arini, Sri Hermawati ,dkk. 2008. *Seni Budaya Jilid 2 SMK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Arikunto, S.2006, *Prosedur Penelitian*, Jakarta: Rineka Cipta
- Ari, Welianto,06 Juli 2020. *Pengertian dan Contoh Hasil Seni Karya Gerabah*, (Online).(<https://www.kompas.com/skola/read/2020/11/06/150000669/pengertian-dan-contoh-hasil-seni-kriya-gerabah?page=all#page2>, diakses 19 Januari 2020).
- (Online).(<https://faber-castell.co.id/tips-menggambar-dengan-pensil>, diakses 10 November 2021).
- Bawono, Rochtri Agung. 2018. *Mengenal Cara Pembuatan Kuden Tana'*. Banjarbaru: Balai Arkeologi Kalimantan Selatan.
- Bonty, Bela Fitria. 2015:6 jurnal. *Pembelajaran Kreasi Peper Quilling pada Siswa Kelas X MIA SMA Negeri 2 Surakarta*. Universitas Sebelas Maret. (<http://www.jurnal.senirupa.ac.id>, diakses 11 Mei 2017)
- Chapman L. H.1978. *Approaches to Art In Education*. New York: Brace Jovanovich
- Cohen, David Joel. 2013. *"The Advent and Spread of Early Pottery in East Asia: New Dates and New Consideration for the World's Early Ceramic Vassel"*. Journal of Austronesian Studies 4 Desember.

- Danang, Sunyoto. 2012. *Manajemen Sumber Daya Manusia*. Jakarta: PT Buku Seru
- Handayaniningrat, Soewarno. 1981:2. *Pengantar Studi Ilmu Administrasi Dan Manajemen*. Jakarta: CV. Hajimasagung.
- Hafid, Anwar. 2013. *Konsep Dasar Ilmu Pendidikan*. Bandung: CV Alfabeta.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia* 1996. Jakarta: Balai Pustaka dan Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Kemendikbud. 2017. *Penilaian Kependidikan: Sistem Penilaian, Hasil Belajar dan Kemampuan Guru Melaksanakan Penilaian Berdasarkan Kurikulum 2013*. Jakarta: Pusat Penelitian Kebijakan Pendidikan dan Kebudayaan, Balitbang, Kemendikbud.
- Kotler, Philip. 2005. *Manajemen Pemasaran*. Jilid 1 dan 2. Jakarta : PT Indeks Kelompok Gramedia.
- Kuper, Adam, & Kuper, Jussica. 2000. *The Social Science Encyclopedia*, terj. Harus Munandar, Aris Ananda, meri J. Binsar, Yanto Mustofa, & Tri Wibono Budi Santoso. Jakarta: raja Grafindo Persada.
- Murniati, Enyah. 2010. *Keterampilan Membentuk Tanah Liat*. Surabaya: Sic.
- Praptopo Sumitro, dkk. 1984. *Keramik*. Bandung: Balai Besar keramik.
- Risnawita, Ghufron. 2016. *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: Ar-ruzz Media
- Sanento, Yuliman. 1976. *Seni Lukis Indonesia Baru*. Jakarta: Dewan Kesenian Jakarta.
- Sebana, Setiawan. 2006. *Seni Rupa*. Bandung: Esis

- Setyosari, Punaji. 2016. *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Prenamedia Group.
- Sukarman. 2007. "*Pengetahuan Seni Lukis Mahasiswa Studi Seni Tari dan Seni Musik pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan*". Skripsi: Ujung Pandang: FPBS IKIP Ujung Pandang
- Sugiyono, 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R &D*. Bandung: Sinar Baru
- Soegondho, Santoso. 1995. *Tradisi Gerabah di Indonesia dari Masa Prasejarah hingga Masa Kini*. Jakarta: Himpunan Keramik Indonesia.
- Solso, Maclin, Maclin. 2008. *Psikologi Kognitif*. edisi kedelapan. Jakarta: Erlangga
- Sugiyono, 2014. *Metode Penelitian Kuantitatif dan Kualitatif dan R & D*. Bandung : Sinar Baru.
- Supriyadi, D. 1994. *Kreativitas, Kebudayaan dan Perkembangan Iptek*. Bandung: Alfabeta
- Sukarti. 1989. *Penyusunan Skala Kreativitas Laporan Penelitian*. Jogjakarta: Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada.
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional
- Suratno. 2005. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Surjana, Adhi. 2013. *Arabeks*. Banda Aceh: Balai Pelestarian Budaya
- Raharjo, Timbul. 2009. *Historitas Desa Gerabah Kasongan*. Yogyakarta: Program Pasca Sarjana Institut Seni Indonesia