

**KREATIVITAS SISWA DALAM MENGGAMBAR ILUSTRASI
PADA MEDIA KAYU DI KELAS VIIIB SMP
UNISMUH MAKASSAR**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Salah Syarat Guna Mengikuti Ujian
Skripsi Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas
Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar**

Oleh :

RAHMAN

1054 10565 12

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



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. Sultan Alauddin no.259, tlp.(0411)866132, Fax.(0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : RAHMAN
NIM : 105410 565 12
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Judul Skripsi : Kreativitas Siswa Dalam Menggambar
Ilustrasi Pada Media Kayu Di Kelas VIII B
SMP Unismuh Makassar

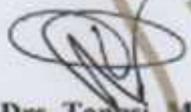
Setelah diperiksa dan diteliti secara seksama, maka skripsi ini telah memenuhi persyaratan untuk diajukan dalam ujian skripsi.

Makassar, 31 Januari 2018

Disetujui Oleh:

Pembimbing I

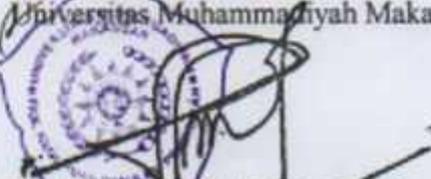
Pembimbing II


Drs. Tangsi, M.Sn
NID: 0031126466


Maknun, S.Pd., M.Pd
NIDN: 09300477503

Mengetahui:

Dekan FKIP
Universitas Muhammadiyah Makassar


Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM: 860 973

Ketua Program Studi
Pendidikan Seni Rupa


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



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

Jl. Sultan Alauddin no.295, tlp. (0411)866132, Fax.(0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama, **RAHMAN** NIM: 105410 565 12 diterima dan disahkan oleh panitia Ujian skripsi berdasarkan Surat Keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 011 tahun 1439 H/2018 M pada Tanggal 06 Jumadil-Awwal 1439 H/ 23 Januari 2018 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada program studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Rabu 31 Januari 2018

14 Jumadil-Awwal 1439 H

Makassar ,

31 Januari 2018

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E. M.M

2. Ketua : Erwin Akib., S.Pd., M.Pd., Ph.D

3. Sekertaris : Khaeruddin S. Pd., M. Pd

4. Penguji : 1. Dr. Andi Baetal Mukaddas, S.Pd., M.Sn

2. Melsar Ashari, S.Pd., M.Sn

3. Drs. Yabu M, M.Sn

4. Drs. Tangsi, M.Sn



Disahkan oleh
Rektor FKIP Unismuh Makassar,

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

NBM. 860 938

ABSTRAK

Rahman 2017. “Kreativitas dalam Menggambar Ilustrasi pada Media Kayu di Kelas VIIIB SMP Unismuh Makassar. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Unismuh Makassar Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Penelitian ini dapat gambaran yang jelas, benar, dan lengkap, tentang kreativitas menggambar ilustrasi pada media kayu kelas VIIIB SMP Unismuh Makassar. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Pengenalisasian data dilakukan dengan cara observasi, tes praktik, wawancara, dokumentasi yang dikumpulkan lalu diadskan kategorisasi data dengan merangkum data-data yang tidak dianggap penting, kemudian disusun menjadi bagian-bagian untuk diperiksa kebenarannya dan selanjutnya diadakan deskripsi data-data yang diperoleh. Berdasarkan hasil penelitian tentang kreativitas menggambar ilustrasi pada media kayu di kelas VIIIB SMP unismih Makassar bahwa menggambar ilustrasi harus melalui proses diantaranya: dalam hal ini prinsip atau kriteria menggambar Ilustrasi (Keaslian dan rekaan yang kreatif, kesesuaian antara ilustrasi dengan teks, menggunakan alat dan bahan dengan betul, ciptaan mempunyai pengertian yang jelas), sertamembuat pola, pewarnaan dan penggunaan media kayu secara kreatif. Hasil yang di capai dari proses menggambar ilustrasi pada media kayu yaitudapat mengetahui kreativitas dan kriteria ilustrasi yang baik. Namun beberapa siswa belum mapu memahami maupun mengaplikasikan diantaranya kesesuaian ilustrasi dengan teks, kurangnya karya yang bervariasi yang dapat mempengaruhi penilaian. Untuk itu disarankan kepada pendidik agar dapat memperhatikan kekurangan dan kelebihan peserta didik dalam proses pembelajaran.

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Tuhan Yang Maha Esa menciptakan otak manusia menjadi dua bagian, bagian kanan untuk berpikir dalam bentuk yang eksakta, bagian kiri untuk berkreasi dan berimajinasi setiap manusia pada prinsipnya memiliki bakat berolah seni. Seni merupakan aspek yang tidak dapat lepas dari kehidupan kita sehari-hari. Kekayaan seni dapat kita nikmati dan rasakan disetiap aktivitas kita. Beragam sentuhan karya tangan manusia mampu menghasilkan berbagai macam dan ragam seni yang mampu menciptakan suasana berbeda. Beberapa cabang kesenian menurut jenis dan sifatnya meliputi Seni Rupa, Seni Suara, Seni Tari, Seni Teater, Seni Sastra, dan Seni Film. (Subiantoro, 2014, 21-22)

Dalam catatan sejarah Indonesia sudah mengenal ilustrasi sudah sejak lama. Hal ini dibuktikan dengan ditemukannya gambar di dalam dinding-dinding gua, salah satunya di gua Leang-Leang, Maros, Sulawesi Selatan.

Dalam dunia pendidikan, adanya proses pembelajaran Seni Budaya, khususnya seni rupa, siswa dituntut kreatif menciptakan beberapa karya seni rupa, beberapa di antaranya: seni kriya, seni lukis, dan gambar ilustrasi.

SMP Unismuh Makassar adalah salah satu Sekolah yang telah melaksanakan proses pembelajaran gambar ilustrasi, dan sudah berjalan dengan baik sesuai dengan kurikulum yang digunakan, namun pada pembelajaran Seni Budaya khususnya gambar ilustrasi dalam mengkreasi ilustrasi di media kayu belum pernah dilakukan. Pada umumnya siswa

hanya membuat bentuk gambar dengan objek tertentu, setelah disajikan materi pembelajaran oleh guru Seni Budaya, melalui media kayu, siswa dapat menuangkan hasil gambar ilustrasi.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis berkeinginan untuk meneliti bagaimana **“Kreativitas Siswa dalam Menggambar Ilustrasi pada Media Kayu dikelas VIIIB SMP Unismuh Makassar”**. Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk mengetahui bagaimana proses kreativitas siswa dalam menggambar ilustrasi pada media kayu.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, penulis merumuskan masalah yang akan diteliti dengan jelas dan sistematis agar tujuannya dapat tercapai sesuai yang diharapkan, maka dapat dirumuskan dengan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimanalah langkah-langkah melukis pada media kayu yang dibuat oleh siswa kelas VIIIB SMP Unismuh Makassar?
2. Bagaimana kemampuan siswa VIII SMP Unismuh Makassar berkreasi dan melukis pada media kayu?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mendeskripsikan proses penggarapan gambar ilustrasi pada kayu melalui karya siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar.
2. Untuk mengetahui hasil kreativitas gambar ilustrasi yang dibuat oleh siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar dalam memvisualisasikan pada media kayu

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan adanya manfaat yang dapat dipetik, diantaranya:

1. Bagi peneliti, dapat menjadi bahan pengembangan untuk meningkatkan kreativitas khususnya dalam gambar ilustrasi
2. Institusi Universitas Muhammadiyah Makassar, dapat memberi bahan kajian bagi peneliti dalam memanfaatkan kertas dan dapat menjadi bahan pengembangan yang akan datang.
3. Tenaga pengajar, diharapkan dapat memberi bahan masukan untuk meningkatkan kreativitas dalam berseni ilustrasi.
4. Siswa, diharapkan dapat mengapresiasi proses pembuatan gambar ilustrasi pada media kayu oleh siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar.

I. TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Tinjauan Pustaka

Pada dasarnya tinjauan pustaka merupakan landasan teoritis dan menggunakan 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. Pengertian Kreativitas

Daya cipta atau kreativitas adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan (*concept*) baru, atau hubungan baru antara gagasan yang sudah ada. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran berdayacipta (*creative thinking*) (kadang disebut pemikiran bercabang) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari daya cipta adalah tindakan membuat sesuatu yang baru. Daya cipta pada masa kini sangat dipengaruhi oleh berbagai faktor: keturunan dan lingkungan.

Konsep tentang kreativitas termasuk konsep yang luas dan kompleks sehingga sulit merumuskan secara tepat apa yang dimaksud dengan kreativitas tersebut, berikut dikemukakan definisi kreativitas dari para ahli atau peneliti yang pernah membahas masalah tersebut.

- a. Widayatun: Kreativitas adalah suatu kemampuan untuk memecahkan masalah, yang memberikan individu menciptakan ide-ide asli/adaptif fungsi kegunaannya secara penuh untuk berkembang.

- b. James R. Evans: Kreativitas adalah keterampilan untuk menentukan pertalian baru, melihat subjek perspektif baru, dan membentuk kombinasi-kombinasi baru dari dua atau lebih konsep yang telah tercetak dalam pikiran
- c. Santrock: Kreativitas adalah kemampuan untuk memikirkan tentang sesuatu dalam cara yang baru dan tidak biasanya serta untuk mendapatkan solusi-solusi yang unik.
- d. Semiawan: Kreativitas adalah kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Kreativitas meliputi baik ciri-ciri *aptitude* seperti kelancaran (*fluency*), keluwesan (*flexibility*), dan keaslian (*originality*) dalam pemikiran, maupun ciri-ciri *nonaptitude*, seperti rasa ingin tahu, senang mengajukan pertanyaan dan selalu ingin mencari pengalaman-pengalaman baru.
- e. Munandar: Kreativitas adalah kemampuan untuk mengkombinasikan, memecahkan atau menjawab masalah, dan cerminan kemampuan operasional anak kreatif.(Sunaryo)

2. Pengertian menggambar

Menggambar (Inggris: *drawing*) adalah kegiatan kegiatan membentuk imaji, dengan menggunakan banyak pilihan teknik dan alat. Bisa pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar.

Menggambar, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) versi online, merupakan kegiatan meniru barang, orang, binatang, dan sebagainya

yang dibuat dengan coretan pensil atau alat lainnya pada sebuah kertas. Akan tetapi, hasil dari kegiatan seni yang satu ini tidak hanya soal tiru-meniru suatu objek. Sebuah gambar dapat menyampaikan apa yang dirasakan oleh sang pembuat gambar. Kita dapat melihat bagaimana kondisi emosi seseorang lewat gambar yang dibuatnya.

Setelah melihat garis besar pengertian menggambar, mungkin ada baiknya kita juga mengetahui pengertian menggambar menurut para ahlinya. Berikut kumpulan pengertian dan pendapat dari para ahli tentang menggambar. Sebelum membuat karya seni berupa gambar, setidaknya kita harus belajar menggambar sedikitnya 1 tahun. Lalu, kita harus tinggal bersama seorang pelukis di Galeri sedikitnya 6 tahun. Dengan begitu, kita bisa mempelajari seluruh bagian seni menggambar, tanpa henti. Pemikiran bisa diartikan bahwa seni menggambar bukan hal yang mudah. Waktu yang dibutuhkan tidaklah singkat. Perlu banyak latihan untuk membuat kita menjadi seorang yang ahli dalam menggambar.

Berikut pengertian menggambar menurut para ahli:

1. Katherine Klipper Merseth mengemukakan Sebuah gambar bernilai lebih tinggi dari ribuan kata. Gambar juga mewakili kita dalam menyampaikan suatu pesan. Jadi, kegiatan menggambar berarti suatu kegiatan untuk menyampaikan pesan lewat sebuah seni.
2. Leonardo da Vinci (1452-1519) menyatakan Seorang pemula dalam seni menggambar haruslah belajar perspektif, lalu proporsi objek. Langkah

selanjutnya, meniru hasil gambar yang dibuat oleh ahli menggambar, untuk mempelajari kebiasaan-kebiasaan dalam menggambar. Setelah itu, belajar menggambar alam sekitar, untuk menguji kemampuan menggambar yang telah kita pelajari. Kesimpulannya, sebagai pemula dalam seni menggambar, kita harus mempelajari tekniknya satu persatu. Setelah itu, menguji kemampuan kita sesuai dengan yang sudah kita pelajari.

(Sumber: <http://ilmuseni.com/seni-rupa/menggambar/pengertian-menggambar>)

3. Pengertian Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi adalah gambar yang berfungsi sebagai penghiasan serta membantu menjelaskan suatu teks, kalimat, naskah, dan lain-lain pada buku, majalah, iklan, dan sejenisnya agar lebih mudah dipahami. Menggambar ilustrasi adalah cara menggambar yang lebih mengutamakan fungsi gambar itu sendiri sebagai bahasa, untuk menerangkan atau menjelaskan suatu hal atau keadaan. (Margono dan Aziz)

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian gambar ilustrasi adalah suatu karya seni rupa dua dimensi, yang berupa gambar tangan (manual), ataupun gambar dari hasil olah digital (dari komputer, atau fotografi) atau kombinasi dari keduanya manual dan digital, baik hitam putih maupun berwarna yang mempunyai fungsi sebagai penerang penghias untuk memperjelas atau memperkuat arti atau memperbesar pengaruh dari suatu teks atau naskah/cerita yang menyertainya

4. Dasar-dasar pembuatan gambar ilustrasi

Agar gambar ilustrasi dapat dibuat dengan baik dan memenuhi sarannya (isi teks), maka harus memperhatikan hal-hal berikut:

- a. Penguasaan teknik dalam pembuatannya yakni tampilan gambar yang menarik sangat ditentukan oleh keahlian pembuatnya. Objek ilustrasi dibuat dengan penguasaan menggambar bentuk yang baik dan menarik. Prinsip ini merupakan hubungan antara pembuat dengan gambar yang dibuat.
- b. Pesan yang tercantum di dalamnya yakni gambar ilustrasi yang ditampilkan relevan (sesuai) atau satu kesatuan dengan isi cerita. Pesan yang terdapat pada cerita tersebut dapat ditampilkan secara tepat melalui gambar. Misalnya, tokoh Malin Kundang dapat digambarkan dengan kesan angkuh dan kaya raya, sesuai dengan isi cerita.
- c. Mudah dipahami yakni sebuah gambar yang menarik memiliki satu kesatuan unsur yang harmonis. Gambar yang menjadi titik pusat perhatian dapat ditampakkan dengan jelas atau dominan. Dengan kata lain, tampilan gambar mempunyai kekuatan sebagai daya tarik terhadap penikmat atau pembacanya. Prinsip ini berhubungan antara gambar dengan pembaca. (Margono dan Azis)

5. Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi

Gambar ilustrasi menurut jenisnya, dapat dibedakan berdasarkan corak dan bentuk serta penempatannya.

Jenis gambar ilustrasi berdasarkan corak dan bentuknya dapat dibedakan sebagai berikut:

1. Corak *realistis* adalah suatu gambar atau lukisan yang dibuat menyerupai wujud aslinya, sesuai dengan anatomi dan proporsinya.



Gambar 1: Ilustrasi corak realis
(Sumber: http://instagram.com/miri_z_art)

z

2. Corak *dekoratif* adalah perubahan corak atau bentuk yang tidak meninggalkan ciri khas atau karakter dan bentuk aslinya.



Gambar 2: Ilustrasi corak dekoratif
(Sumber: <http://https://www.dreamstime.com>)

3. Corak *karikaturis*, adalah suatu bentuk yang diletakkan atau ditonjolkan dari sebagian bentuk tubuh objek yang digambar, namun masih terdapat karakter aslinya.



Gambar 3: Ilustrasi corak kartunis
(Sumber:<http://www.ragamseni.com>)

4. Corak *ekspresionis* adalah bentuk pada gambar-gambar ekspresi yang masih dapat dikenali wujud aslinya walaupun tidak tampak nyata.



Gambar 4: Ilustrasi corak ekspresif
(Sumber:<http://instagram.com/elfandiary>)

Jenis gambar ilustrasi berdasarkan penempatannya dapat dibedakan sebagai berikut:

1. Ilustrasi cerita adalah ilustrasi yang digunakan sebagai pengiring dalam cerita pendek, cerita bersambung, ataupun *fable* yang terdapat pada buku, majalah, surat kabar, dan tabloid.
 2. Ilustrasi komik atau cerita bergambar adalah kumpulan gambar ilustrasi yang tersusun berurutan dan terpadu menjadi jalinan cerita bersambung. Pembuat komik dinamakan komikus.
 3. Ilustrasi rubrik merupakan gambar penghias suatu ruang khusus atau kolom pada media cetak.
 4. Ilustrasi sampul atau *cover* buku adalah ilustrasi yang menghiasi sampul sebuah buku, majalah, bulletin, dan sejenisnya.
 5. Ilustrasi periklanan adalah gambar atau foto yang menghiasi iklan produk-produk tertentu.
 6. Ilustrasi karikatur dan kartun, perbedaan karikatur dan kartun yaitu isi yang disampaikan. Gambar karikatur umumnya mengandung unsur kritikan, sedangkan gambar kartun biasanya untuk tujuan humor.
- (Margono dan Azis, 2010:85-87)

6. Tahapan menggambar ilustrasi

Untuk menghasilkan sebuah gambar ilustrasi yang baik, ada beberapa tahapan yang harus dilalui oleh seorang ilustrator, yaitu sebagai berikut:

1. Gagasan atau ide yakni sebelum menggambar ilustrasi, harus dipahami betul tuntutan atau pesan yang terkandung dalam teks cerita atau sejenisnya.
2. Sketsa yakni proses pengerjaan gambar diawali dengan membuat sketsa menggunakan pensil. Sketsa cukup dibuat secara sederhana. Penekanan pensil tidak perlu terlalu tegas. Perlu diperhatikan pula unsur-unsur keseimbangan, komposisi, perspektif, dan lain-lain.
3. Pewarnaan gambar yakni dalam pewarnaan gambar, baik dengan teknik hitam putih maupun pembagian warna, perlu diperhitungkan unsur-unsur yang merupakan efek dari kesan pencahayaan. Gambar yang menarik selalu dipengaruhi oleh kesan pencahayaan yang tepat. Artinya, manayang mendapat kesan gelap dan mana yang terang, serta dapat menentukan dari mana sinar itu datang dan ke mana jatuhnya bayangan. Pewarnaan yang disertai penempatan bayangan yang baik dapat memberikan kesan tiga dimensi pada gambar tersebut. (Margono dan Azis)

7. Kriteria/ Ciri-Ciri Gambar Ilustrasi yang baik

Adapun ciri-ciri ilustrasi yang baik yaitu:

- a. Keaslian dan rekaan yang kreatif
- b. Kemantapan dan kehalusan gaya melukis
- c. Kesesuaian antara ilustrasi dengan teks
- d. Boleh mempengaruhi dan menambat hati dan perasaan pelanggan
- e. Menggunakan alat dan bahan dengan betul

- f. Disesuaikan dengan tema dan tajuk
- g. Pengolahan prinsip rekaan yang berkesan.
- h. Rupa bentuk ilustrasi ringkas dan mudah diingat, warnanya berkesan.
- i. Ciptaan mempunyai pengertian yang jelas

(Sumber: <http://psv3.blogspot.co.id/p/ilustrasi.html>)

8. Media berkarya seni rupa dua dimensi meliputi bahan dan alat untuk menggambar

Beragam pilihan media berkarya seni rupa dua dimensi antara lain sebagai berikut:

1. Pensil, merupakan alat yang dapat digunakan menggambar secara utuh atau sketsa saja. Kepekatan warna pensil dibedakan dengan inisial, yaitu H, B, dan HB.
2. Konte, warnanya sangat hitam dan lunak. Cocok untuk membuat gambar potret atau benda yang bertekstur halus.
3. Pastel dan *crayon*, mempunyai bentuk dan bahan yang hampir sama, hanya berbeda kandungan kapurnya. Warnanya cerah, cocok untuk teknik dussel atau arsir.
4. *Drawing pen* dan milipen tersedia dalam berbagai ukuran. Hasil gambar antara *drawing pen* dan milipen hampir sama, bedanya ujung pena *drawing pen* lebih lunak daripada milipen. *Drawing pen* dan *milipen* cocok untuk teknik arsir.

5. Spidol, tersedia dengan berbagai warna dan ukuran. Spidol berujung lunak dan bisa bergerak spontan. Tebal tipisnya garis dapat diperoleh melalui tingkat penekanan spidol pada bidang kertas.
6. Cat poster (*poster colour*) dan cat air (*water colour*), gambar yang dihasilkan dari kedua media ini hampir sama, bedanya warna cat poster lebih cerah.
7. Tinta bak atau tinta Cina, ada yang berupa cairan dan ada yang batangan, warnanya pekat, sesuai untuk membuat blog, dan cara penggunaannya dengan bantuan kuas.
8. Cat minyak (*acrylic*), terdiri atas beragam warna yang disertai minyak pengencernya. Cat minyak ini digunakan untuk melukis pada kain kanvas.
9. Kain kanvas dan spanram, merupakan satu kesatuan bahan. Kain kanvas menyatu dengan spanram (bingkai kayu yang berguna untuk merentangkan kain). Kain kanvas adalah bidang datar yang dibuat khusus untuk melukis.
10. Kuas, untuk cat minyak berambut lebih kaku daripada yang digunakan untuk cat air. Bentuknya ada yang pipih, ada pula yang runcing dengan berbagai ukuran.
11. Palet, merupakan bidang datar yang dibuat untuk mengolah cat. Palet untuk cat air dibuat dari plastik, sedangkan untuk cat minyak terbuat dari kayu.

12. Komputer, merupakan media berkarya yang dewasa ini telah populer. Teknologi digital saat ini memungkinkan untuk membuat teknik gambar yang beragam.

9. Teknik menggambar ilustrasi

Menggambar ilustrasi dapat dilakukan dengan teknik kering dan teknik basah. Alat dan bahan untuk menggambar ilustrasi dengan teknik kering seperti pensil, arang, kapur, krayon, atau bahan lain yang tidak memerlukan air. Sedangkan pada teknik basah media yang diperlukan berupa cat air, tinta bak, cat poster, cat akrilik dan cat minyak yang menggunakan air atau minyak sebagai pengencer.

a. Teknik Kering

Menggambar ilustrasi dengan teknik kering yaitu, tidak perlu menggunakan pengencer air atau minyak. Ilustrasi dibuat langsung pada bidang dua dimensi berupa kertas gambar kemudian dibuat sketsa untuk selanjutnya diberi aksen garis atau warna sesuai dengan media kering yang digunakan.



Gambar 5: Teknik kering
(Sumber: <http://www.kreavi.com/JesslynEffendy>)

b. Teknik Basah

Media yang digunakan untuk teknik basah antara lain seperti, cat air, cat minyak, tinta, atau media lain yang memerlukan air atau minyak sebagai pengencer. Ilustrasi dibuat dengan cara membuat sketsa pada bidang gambar dua dimensi berupa kertas atau kanvas kemudian diberi warna sesuai dengan media basah yang sudah ditentukan.

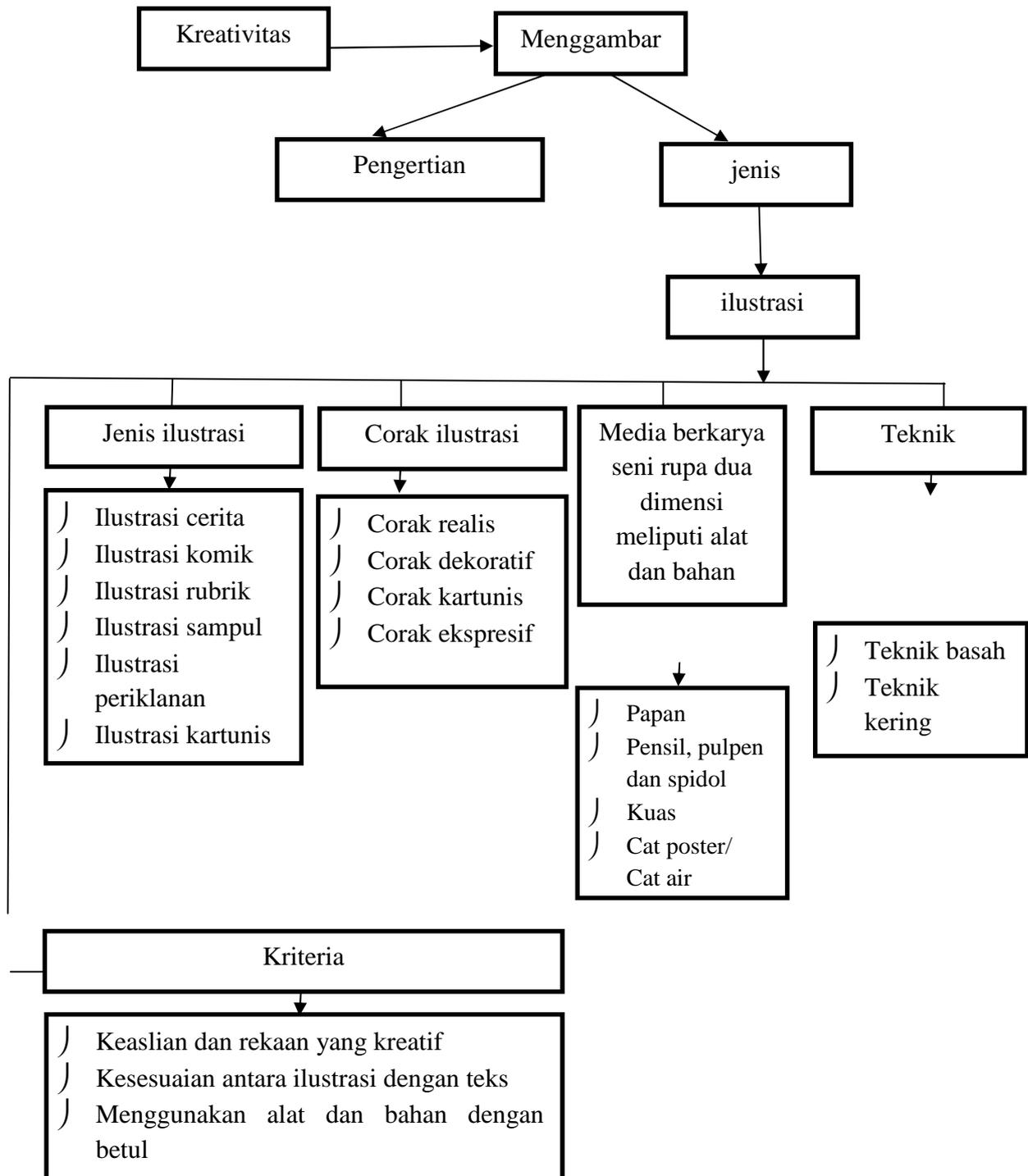


Gambar : Teknik basah
(Sumber:<http://instagram.com/elfandiary>)

B. Kerangka Pikir

Dengan 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 kreativitas menggambar ilustrasi pada media kayu Karya Siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar. 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 berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 07. Skema Kerangka piki

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat deskriptif kuantitatif, yang artinya metode penelitian yang bertujuan untuk menguji hipotesis atau menjawab permasalahan yang dimaksud pada keadaan atau waktu tertentu. Adapun model penelitian deskriptif yang dipakai adalah deskriptif survey yaitu penelitian yang digunakan pada populasi besar atau kecil. Dalam arti lain yakni data yang dipelajari adalah data dari sampel yang diambil dari populasi sesuai kelas yang sedang mempelajari mata pelajaran seni ilustrasi dikelas VIIIB SMP Unismuh Makassar”

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Unismuh Makassar yang beralamat di Jalan. Talasalapang No. 40 D, Gunung Sari, Rappocini, Makassar .

Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada gambar berikut ini :



Gambar 7: Peta Lokasi Penelitian
(<http://google.map.com>)

A. Fokus Penelitian dan Desain Penelitian

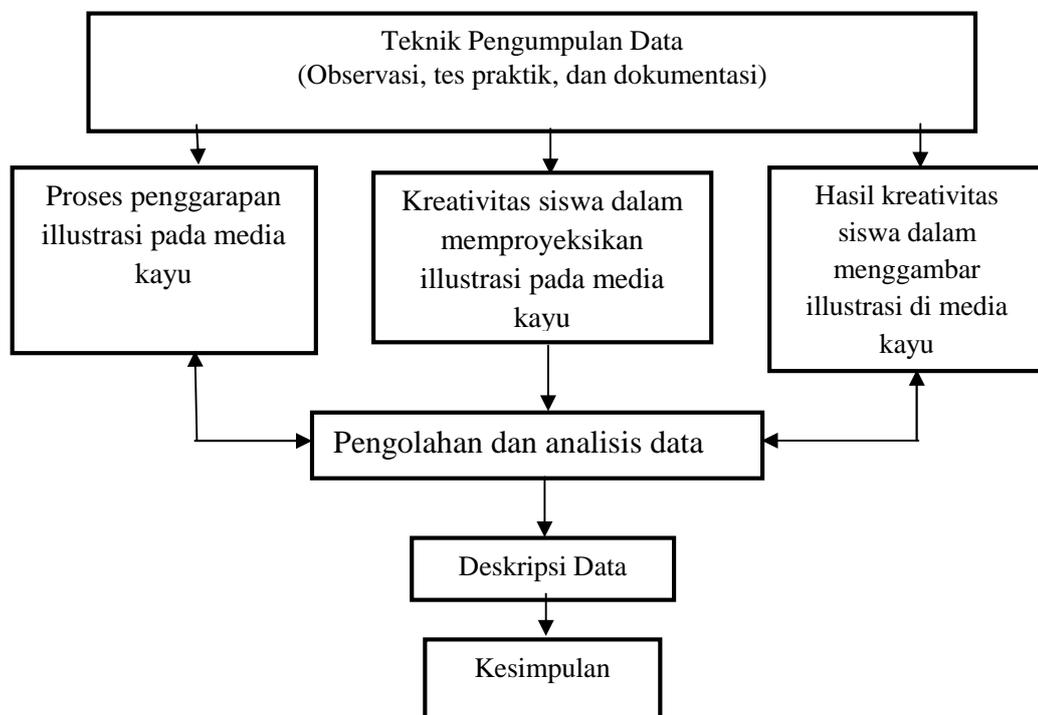
1. Fokus penelitian

Adapun Fokus Penelitian sebagai berikut :

1. Langkah-langkah menggambar ilustrasi pada media kayu yang dibuat oleh siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar.
2. Kemampuan berkreasi dalam menggambar ilustrasi pada media kayu yang dibuat oleh siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar.

2. Desain Penelitian

Desain penelitian (Setyosari dalam Herningsih) merupakan rencana atau struktur yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian.



Gambar8. Skema Desain Penelitian

B. Definisi Operasional Fokus

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. Langkah-langkah menggambar ilustrasi pada media kayu karya siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar. Yakni bagaimana siswa melakukan tahap-tahap atau rangkaian kegiatan menggambar ilustrasi, dan bagaimana teknik- teknik dasar pembuatan dimulai dari membuat sket gambar sampai tahap penyelesaian dalam menggambar ilustrasi pada media kayu yang dibuat oleh siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar.
2. Kemampuan berkreasi dalam menggambar ilustrasi pada media kayu karya siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar. Yakni tujuan yang dicapai dalam menggambar ilustrasi apakah gambar yang dihasilkan termasuk dalam kategori baik atau tidak.

C. Subjek Keterampilan

Adapun subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar, sebanyak 17 siswa dengan alasan mengenalkan dan meningkatkan daya kreasi siswa dalam menggambar ilustrasi khususnya siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah yang paling utama dalam penelitian, karena tujuan utama dari penelitian adalah mendapatkan data. (Sugiono)

Adapun teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Teknik Observasi

Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar. (Sugiono)

Observasi adalah metode yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, suatu lingkungan atau situasi secara tajam terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara. (Rohidi, 2011: 182) Observasi meliputi kegiatan pemusatan perhatian terhadap suatu objek dengan menggunakan seluruh alat indera. Teknik atau metode observasi, digunakan dalam pengumpulan data dengan melakukan penelitian secara langsung dengan mengukur kemampuan siswa. Sasaran observasi ini adalah bahan pembelajaran, fasilitas ataupun teknik yang digunakan dalam mengkreasikan karya seni ilustrasi. Teknik atau proses pelaksanaan pembuatan karya seni ilustrasi, dapat diukur dari indikator penilaian atau prinsip berkarya yang digunakan dalam penelitian ini.

2. Wawancara

Wawancara digunakan sebagai teknik pengumpulan data apabila peneliti ingin melakukan studi pendahuluan untuk menemukan permasalahan yang

harus diteliti, dan juga apabila peneliti ingin mengetahui hal-hal responden yang lebih mendalam dan jumlah respondennya sedikit/kecil. Sutrisno Hadi (1986) mengemukakan anggapan yang perlu dipegang oleh peneliti dalam menggunakan Teknik *interview* dan juga kusioner yakni subjek (responden) yang paling tahu tentang dirinya sendiri, dapat dipercaya dan pertanyaan yang diajukan kepadanya adalah sama apa yang dimaksudkan oleh sipeneliti. (Rahmi,2011,<https://tepenr06.wordpress.com/2011/10/30/teknik-pengumpulan-data/>)

3. Dokumentasi

Teknik ini digunakan untuk mencatat semua data yang diperoleh dari buku-buku atau literatur yang memiliki relevansi dengan objek yang diteliti. Disamping itu juga mengambil gambar dengan cara hasil karya siswa-siswi yang dibuat berdasarkan alat dan bahan yang sudah di sediakan.

4. Tes Keterampilan

Penggarapan yang dilakukan siswa kelas VIIIB SMP Unismuh Makassar untuk memperoleh data dan nilai yang diperoleh sesuai dengan indikator dan KKM yang telah ditentukan.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengamatan, catatan lapangan, dan bahan-bahan lain, sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. (Sugiono)

Penelitian ini banyak berisi kutipan-kutipan data hasil catatan lapangan. Data tersebut kemudian dipilih sesuai dengan kebutuhan dan spesifikasi penelitian. Proses analisis data mengenai kreativitas menggambar ilustrasi pada media kayu Karya Siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar, meliputi:

1. Menghimpun data Menghimpun data merupakan proses mengumpulkan data menjadi satu dari berbagai macam bentuk dan jenis data yang telah ditemukan, jika dalam pengumpulan data ada data yang salah maka akan mempengaruhi hasil akhir penelitian. Arikunto mengatakan bahwa “menyusun instrumen adalah pekerjaan penting dalam langkah penelitian akan tetapi pengumpulan data jauh lebih penting lagi, terutama apabila peneliti menggunakan metode yang memiliki celah cukup besar untuk dimasuki unsur minat peneliti. Itulah sebabnya penyusunan instrumen pengumpulan data harus ditangani secara serius agar diperoleh hasil yang sesuai dengan kegunaannya yaitu variabel yang tepat”.
2. Mereduksi data Mereduksi data merangkum data-data yang penting untuk dipelajari dan diolah oleh peneliti. Laporan yang bersifat mentah direduksi, disingkatkan disusun secara lebih sistematis sehingga lebih mudah dikendalikan. Data yang direduksi akan memberikan gambaran yang lebih tajam tentang hasil pengamatan juga akan mempermudah peneliti untuk mencari kembali data yang diperoleh.
3. Menklarifikasi data ialah mengklasifikasikan data atau mengelompokkan data berdasarkan keperluan yang telah dihimpun, serta dirangkum oleh peneliti.

Dalam penjelasannya Arikunto mengatakan “apabila data telah terkumpulkan, data yang ada kemudian diklasifikasikan kualitatif berupa kata-kata atau simbol”.

4. Menelaah data Menelaah data merupakan proses pengecekan data kembali yang dilakukan oleh peneliti, hal ini dilakukan untuk menganalisis jika terjadinya kekurangan atau terjadinya kekeliruan pada data yang telah dikumpulkan sebelumnya.

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Hasil Penelitian

Berdasarkan data yang diperoleh dari penelitian ini, maka dapat digambarkan tentang kreativitas dalam menggambar ilustrasi pada media kayu pada peserta atau penelitian yang diperoleh dilapangan dengan menggunakan deskriptif kuantatif yaitu penggambaran data yang ada di sekolah, sesuai indikator dalam fokus penelitian.

1. Proses menggambar ilustrasi siswa kelas VIIIB SMP Muhammadiyah Unismuh Makassar.



Gambar 9: Menyiapkan alat dan bahan Dokumentasi (Rahman 2017)

Adapun alat dan bahan yang digunakan yakni pencil, spidol, kuas, cat poster, dan papan untuk media gambar, dari beberapa alat dan bahan tersebut sangat menunjang hasil yang sempurna dalam penggarapan sebuah karya ilustrasi .



Gambar 10: Menentukan tema Dokumentasi (Rahman 2017)

Tahap Menentukan tema yakni proses kreatif siswa dalam membentuk sebuah ide atau gagasan yang akan dituangkan pada media gambar dan menentukan teknik apa yang akan dipakai oleh siswa kelas VIIIB SMP UnismuhMakassar.



Gambar 11: Menentukan tema Dokumentasi (Rahman 2017)

Menggambar pola dengan menggunakan pensil sebagai proses awal siswa membentuk sebuah gambar secara spontan dengan menggunakan garis-garis

sederhana dan memudahkan siswa menuangkan ide hingga proses menggambar selesai (*finishing*).



Gambar 12: Proses mewarnai
Dokumentasi (Rahman 2017)

Tahap mewarnai adalah dimana siswa mengaplikasikan teknik basah dengan cara pencampuran warna dan Teknik kering dengan menggunakan spidol, atau *drawing pen*. Dalam proses ini siswa mengisi atau mewarnai pola yang telah dibuat dengan menggunakan teknik basah atau kering sesuai keinginan siswa masing-masing.

2. Hasil akhir menggambar ilustrasi pada media kayu siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar

Dari 16 siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar, terdapat 8 orang siswa yang mempunyai bakat keterampilan menggambar dan selebihnya masih tahap belajar ataupun yang memiliki minat dalam menggambar ilustrasi. adapun hasil

menggambar siswa dan ulasan dari peneliti setelah proses menggambar di kelas sebagai berikut:



Gambar 13: Karya Ahmad Fauzan
Dokumentasi (Rahman 2017)

Dari hasil akhir karya Ahmad Fauzan telah mengaplikasikan dengan baik sebuah konsep ilustrasi bertema buah semangka dengan corak dekoratif sehingga karya tersebut terlihat menarik dengan perpaduan warna dari teknik basah yang diaplikasikan oleh Ahmad Fauzan.



Gambar 14: Karya Muh. Zulfikar
Dokumentasi (Rahman 2017)

Dengan ilustrasi corak ekspresif dan perpaduan warna karya Muh. Zulfikar mampu mengaplikasikan teknik dengan baik dan goresan kuas yang ekspresif setelah diarahkan oleh peneliti. Walaupun dengan ide bunga dan matahari tersebut sederhana, Muh. Zulfikar mampu membuat karya yang baik sebagaimana fungsi ilustrasi itu sendiri.



Gambar 15: Karya Muh. Fahrhan Hamid
Dokumentasi (Rahman 2017)

Ilustrasi kartun yang dibuat oleh Muh. Fahrhan Hamid merupakan hasil perpaduan teknik basah dan kering yakni *outline* menggunakan spidol untuk Teknik kering sedangkan warna dari Teknik basah menggunakan cat poster namun hasil yang dibuat Muh. Fahrhan belum maksimal sehingga mempengaruhi penilaian.



Gambar 16: Karya Andi Muhammad Gibran Subhan
Dokumentasi (Rahman 2017)

Ilustrasi kartun yang dibuat oleh Andi Muhammad Gibran Subhan kurang maksimal dalam mengaplikasikan alat dan bahan bahkan belum sampai ketahap penyelesaian (*finishing*). Dari pemahaman tentang ilustrasi Andi Muhammad Gibran Subhan dapat dilihat dari hasil karya yang dia buat. Dari perpaduan teknik basah dan kering yang dibuat Andi Muhammad Gibran Subhan belum maksimal sehingga mempengaruhi penilaian.



Gambar 17: Karya Muhammad Ramdani
Dokumentasi (Rahman 2017)

Dilihat dari hasil akhir karya Muhammad Ramdani ingin memperlihatkan suatu suasana alam terbuka, namun kemampuan yang dimiliki oleh Muhammad Ramdani belum cukup untuk menjelaskan gagasannya dan teknik basah yang kurang menarik sehingga mempengaruhi penilaiannya, juga pemahaman tentang bentuk yang masih perlu dilatih.



Gambar 18: Karya Ibnu Sabil
Dokumentasi (Rahman 2017)

Karya Ibnu Sabil mengambil tema potret tokoh kartun dan mewarnainya dengan cat poster tapi belum bisa dikatakan bagus, dari corak kartunis karya Ibnu Sabil terbilang kaku karena Ibnu Sabil seharusnya lebih mengembangkan ide-ide yang lebih kreatif seperti yang ditugaskan dari peneliti dan hal tersebut dapat mempengaruhi penilaian.



Gambar 19: Karya Abd. Khalil Imran
Dokumentasi (Rahman 2017)

Media yang digunakan oleh Abd. Khalil Imran yakni sudut atau tepi dimanfaatkan sebagai bentuk sebuah kipas dan hal tersebut sangatlah kreatif. Penggunaan Teknik basah dan corak dekoratif oleh Abd. Khalil Imran terbilang baik dengan memanfaatkan garis lurus dan titik.



Gambar 20: Karya Muhammad Yusuf
Dokumentasi (Rahman 2017)

Karya Muhammad Yusuf termasuk kreatif setelah diarahkan oleh peneliti, hasil karya Muhammad Yusuf memiliki corak dekoratif dengan perpaduan warna analog, kuning dan putih, dari Teknik basah ini menjadikannya sangat kontras sebuah ilustrasi bentuk kipas dengan motif garis dan titik.



Gambar 21: Karya Dhaffa Wisnu Perdana
Dokumentasi (Rahman 2017)

Tokoh kartun karya Dhaffa Wisnu Perdana kurang menarik dan kaku, serta tidak menjelaskan suatu ide yang baik. Kurangnya pemahaman bentuk dilihat dari karya yang dimaksud oleh Dhafa Wisnu Perdana yakni proporsi leher yang dibuat baik atau tidak, menurut peneliti. Jadi hasil karya yang dibuat oleh Dhaffa Wisnu Perdana kurang kreatif, serta masih perlu dilatih.



Gambar 22: Karya Farih Faiz Fawwas
Dokumentasi (Rahman 2017)

Karya Faiz Fahri Fawwas mengambil tema potret tokoh kartun dan mewarnainya dengan cat poster kurang bagus, dari corak kartunis karya Ibnu Sabil terbilang kaku karena Ibnu Sabil seharusnya lebih mengembangkan ide-ide yang lebih kreatif seperti yang ditugaskan dari peneliti jadi masih perlu arahan peneliti dan hal tersebut dapat mempengaruhi penilaian.



Gambar 23: Karya Muhammad Faiz Akmal Jaenuddin
Dokumentasi (Rahman 2017)

Hasil karya ini menceritakan tokoh kartun yang sedang terbang di udara, Muhammad faiz Akmal Jaenuddin telah berhasil mengaplikasikan ilustrasi sebagaimana fungsi penjelas suatu teks bercorak kartunis, dapat dilihat dari objek dan *background* suasana langit yang digambarkan. Teknik basah yang digunakan juga baik, jadi karya Muhammad Faiz Akmaal Jaenuddin termasuk karya kreatif.



Gambar 24: Karya Andi Fachri F
Dokumentasi (Rahman 2017)

Karya Andi Fachri F mengambil tema potret tokoh kartun dan mewarnainya dengan cat poster kurang bagus, dari corak kartunis yang dibuat kurang menarik masih perlu pengerjaan yang lebih serius sampai tahap *finishing* hal tersebut dapat mempengaruhi penilaian, dan masih perlu dilatih khususnya bentuk dan teknik pewarnaan.



Gambar 25: Karya Ahmad Baihaqi Rahim
Dokumentasi (Rahman 2017)

Dari segi bentuk bahan Ahmad Baihaqi Rahim memanfaatkannya dengan menggambar ikan, teknik basah yang digunakan dengan goresan garis lurus, dan lengkung membentuk corak ilustrasi dekoratif. Karya Ahmad Baihaqi Rahim terbilang kreatif dan mempengaruhi penilaian yang akan didapatkannya.



Gambar 26: Karya Muh. Alwan Syamsul
Dokumentasi (Rahman 2017)

Karya Muh. Alwan Syamsul mengambil tema potret tokoh kartun dan mewarnainya dengan cat poster terbilang, dari corak kartunis yang dibuat menarik namun masih perlu pengerjaan yang lebih serius agar ilustrasi lebih terlihat proporsi, hal tersebut dapat mempengaruhi penilaian, dan masih perlu dilatih khususnya bentuk dan teknik pewarnaan.



Gambar 27: Karya A. Aidil Arbiadi
Dokumentasi (Rahman 2017)

Karya yang terlihat berbeda dari karya-karya siswa lainnya ini memiliki unsur ekspresif, namun pengerjaan yang kurang rapi dari teknik kering dan basah yang diaplikasikan A. Aidil Arbandi, hal tersebut dapat mempengaruhi penilaian, dan masih perlu dilatih khususnya bentuk dan teknik pewarnaan.



Gambar 28: Karya Muhammad Jibrán Mubarak
Dokumentasi (Rahman 2017)

Karya Muhammad Jibrán Mubarak mengambil tema potret tengkorak dan mewarnainya dengan cat poster kurang bagus, dari corak kartunis karya Ibnu Sabil terbilang kaku seharusnya lebih mengembangkan ide-ide yang lebih kreatif seperti yang ditugaskan dari peneliti jadi masih perlu arahan peneliti dan hal tersebut dapat mempengaruhi penilaian.

Table Hasil Karya Siswa Menggambar Ilustrasi

NO	Nama Siswa	Unsur yang dinilai				Rata-rata
		Keaslian dan rekaan yang kreatif	Kesesuaian ilustrasi dengan tema/ teks	Menggunakan alat dan bahan dengan benar	Ciptaan mempunyai pengertian yang jelas	
1	AHMAD FAUZAN	80	80	80	85	81,25
2	MUH. ZULFIKAR	80	80	80	90	82,5
3	MUH. FAHRAN HAMID	60	70	70	65	66,25
4	ANDI MUHAMMAD GIBRAN SUBHAN	70	70	60	65	66,25
5	MUHAMMAD RAMDANI	70	70	55	55	62,5
6	IBNU SABIL	60	70	65	60	63,75
7	ABD. KHALIL IMRAN	80	70	70	70	72,5
8	MUHAMMAD YUSUF	80	70	80	80	77,5
9	DHAFFA WISNU PERDANA	70	70	60	65	66,25
10	FARIH FAIZ FAWWAZ	60	60	60	60	60
11	MUHAMMAD FAIZ AKMAL JAENUDDIN	80	80	80	85	81,25
12	ANDI FACHRI F	60	60	60	60	60
13	AHMAD BAIHAQI RAHIM	80	70	80	70	75
14	MUH. ALWAN SYAMSUL	70	80	70	70	72,5
15	A. MUH. AIDIL ARBIADI	70	60	65	70	66,25
16	MUH. JIBRAN MUBARAK	60	65	65	65	63,75

B. PEMBAHASAN

1. Proses menggambar ilustrasi siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah Makassar.

Berdasarkan hasil proses siswa dalam menggambar ilustrasi maka dapat dijelaskan bahwa, bahwa proses siswa kelas VIII B SMP Muhammadiyah Makassar secara umum yaitu:

a. Menyiapkan alat dan bahan

Adapun alat dan bahan yang digunakan yakni media kayu seperti papan, pensil, spidol, kuas, cat poster, dari beberapa alat dan bahan tersebut sangat menunjang hasil yang sempurna dalam penggarapan sebuah karya ilustrasi siswa

b. Menentukan tema

Tahap Menentukan tema yakni proses kreatif siswa dalam membentuk sebuah ide atau gagasan yang akan dituangkan pada media gambar dan menentukan teknik apa yang akan dipakai oleh siswa kelas VIII B SMP UnismuhMakassar .

c. Gambar sketsa

Menggambar pola dengan menggunakan pensil sebagai proses awal siswa membentuk sebuah gambar secara spontan dengan menggunakan garis-garis sederhana dan memudahkan siswa menuangkan ide hingga proses menggambar selesai (*finishing*).

d. Mewarnai

Dalam proses ini siswa mengisi atau mewarnai pola yang telah dibuat dengan menggunakan teknik basah atau kering sesuai keinginan siswa masing-masing.

2. Hasil kreasi siswa kelas VIII B SMP Unismuh Makassar dalam menggambar ilustrasi pada media kayu.

Dari hasil pengamatan kemampuan siswa rata-rata belum sepenuhnya mengerti tentang jenis-jenis ilustrasi atau menjelaskan suatu teks maka dari itu siswa masih belum menghasilkan karya yang menarik, misalnya 8 dari 16 siswa dengan konsep yang sama hanya menggambar muka dari tokoh kartun yang berbeda dan sebagian siswa menggambar benda, flora, dan fauna akan tetapi dari segi teknik dan corak ilustrasi siswa sudah bisa mengaplikasikan dengan baik dan benar walaupun masih ada siswa yang belum bisa, adapun faktor umum yang menyebabkan hal-hal tersebut terjadi yaitu bakat dan minat siswa yang berbeda-beda.

Setengah dari siswa kelas VIII B belum sepenuhnya dapat menghasilkan karya yang menarik akan tetapi hal tersebut hanyalah minor, dari segi teknik dan corak pengaplikasian peserta didik sangatlah baik yang menjadikan karya siswa kelas VIII B bervariasi walaupun tidak secara signifikan. Dengan teknik yang baik belum tentu menghasilkan karya yang menarik, dalam tahap belajar pembentukan gagasan harus tetap dikembangkan dan dilatih. Bakat akan sulit berkembang tanpa

adanya minat mengawali dan menekuni, itulah salah satu faktor bahwa perolehan nilai-nilai yang dihasilkan sangat dipengaruhi oleh ide, dan latihan siswa kelas VIIIB SMP Muhammadiyah Makassar.

V. KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil pembahasan diatas dapat disimpulkan yaitu:

1. Proses kreatifitas menggambar ilustrasi pada media kayu terdiri dari beberapa tahap yaitu menyiapkan alat dan bahan yang diperlukan, membuat sketsa, menentukan tema atau gagasan samapaike tahap mewarnai. Dimana proses kreatifitas menggambar ilustrasi menggunakan media kayu memerlukan kecakapan, kesabaran, ketekunan serta kreatifitas yang baik.
2. Kemampuan siswa dalam menghasilkan kreasi gambar ilustrasi yang sesuai dengan kriteria penilaian ilustrasi yang baik, dapat dilihat dari hasil karya siswa kelas VIIIB SMP Unismuh Makassar dimana karya siswa masih ada belum mencapai standar, dimana siswa belum mampu menerapkan ide atau gagasan yang baik namun dari 16 siswa, terdapat 8 siswa mampu mengaplikasikan dengan baik sesuai dengan indikator dapat dilihat dari corak dan teknik yang digunakan sangat variatif. Berdasarkan pembahasan indikator penilaian tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil karya siswa kelas VIIIB SMP Muhammadiyah Makassar 50%siswa mampu berkreasi dalam menggambar ilustrasi pada media kayu.

B. Saran

Adapun saran yang dapat diuraikan dari hasil penelitian sebagai berikut:

1. Perlunya motivasi, latihan dan bimbingan guru kepada siswa dalam mengasah kreativitas khususnya menggambar ilustrasi agar siswa mudah memahami tentang ilustrasi terlebih lagi cara mempraktekannya dengan baik dan benar sebagaimana fungsi ilustrasi, hal tersebut sangat diperlukan sebab

kurangnya kemampuan siswa dalam menentukan ide dan mengembangkan kreativitas.
2. Diharapkan kepada pihak sekolah untuk lebih memberikan perhatian terkhusus pada mata pelajaran seni budaya dimana mata pelajaran seni budaya, seperti halnya fasilitas berupa ruang praktek ataupun hal-hal yang merupakan faktor pendukung dalam proses pembelajaran agar siswa dapat lebih nyaman mengekspresikan kreatifitas mereka.
3. Diharapkan hasil penelitian ini dapat menjadi bahan rujukan kepada guru dan khususnya mahasiswa program studi Pendidikan seni rupa Universitas Muhammadiyah Makassar.

DAFTAR PUSTAKA

- Amilah, Dina. 2012. *Kamus Lengkap Inggris-Indonesia*. Surabaya: Mitra Utama Press.
- Arsana, Banu. 2013. *Gambar Ilustrasi*, (online), <http://www.scribd.com/doc/139517407/Gambar-Illustrasi>
- Ebta, Satiawan. 2012. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Balai Pustaka.
- Fernando, Agustinus. 2013. *Pengertian Karya Seni Rupa Ilustrasi*, (online), <https://blogwolkita.blogspot.com/2013/03/pengertian-seni-ilustrasi.html>, diakses 30 Januari 2017
- Hartono, Juni. 2015. *Jenis-Jenis Gambar Ilustrasi Dan Tahapan Menggambar*, (online), <http://walpaperhd99.blogspot.com/2015/01/jenis-jenis-gambar-ilustrasi-dan.html>, diakses 17 Mei 2017.
- Margono dan Aziz. 2010. *Mari Belajar Seni Rupa*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Kementerian Pendidikan Nasional (online) [http://pendidikan.id/bse/Display/Detail/Mari Belajar Seni Rupa Kelas 8 Tri Edy Margono dan Abdul Aziz 2010](http://pendidikan.id/bse/Display/Detail/Mari_Belajar_Seni_Rupa_Kelas_8_Tri_Edy_Margono_dan_Abdul_Aziz_2010). Diakses 5 November 2017.
- Octaviani, Balqis. 2011. *Pengertian Berkarya*, (online), <http://sportandreligion.blogspot.co.id/2011/08/pengertian-berkarya.html>, diakses 16 Mei 2017.
- Palammai, Fatmah. 2017. "Visualisasi Puisi dengan Tema 'Persahabatan' Melalui Gambar Ilustrasi Karya Siswa Kelas X.2 MAN 2 Model Makassar". Proposal: Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Rahmat. 2016. *Ilustrasi*, (online), <https://id.wikipedia.org/wiki/Ilustrasi>, diakses 16 Mei 2017
- Rohidi, Tjetjep, Rohindi. 2011. *Metodologi Penelitian*. Semarang : Cipta Prima Nusantara.
- Subiantoro, Benny. 2014. *Mudahnya Menggambar Media Pembelajaran Seni Budaya Bagi Guru Sekolah Taman Kanak-Kanak Dan Guru Sekolah Dasar (PGMI)*. Makassar: FSD UNM

Sugiono. 2014. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta

Syamsuri, Sukri, A. dkk. 2014. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP Unismuh Makassar.

Tedy.2012.Illustrasi, (online), <http://psv3.blogspot.co.id/p/ilustrasi.html>, diakses 20 April 2017

Sumber Internet:

https://id.wikipedia.org/wiki/Daya_cipta

<https://kbbi.web.id/gambar>

<http://ilmuseni.com/seni-rupa/mengambar/pengertian-menggambar>)

<http://psv3.blogspot.co.id/p/ilustrasi.html>)

<https://tepenr06.wordpress.com/2011/10/30/teknik-pengumpulan-data/>