

**PELAKSANAAN PEMBELAJARAN SENI GRAFIS DENGAN
MENGUNAKAN TEKNIK *STENSIL* PADA SISWA
KELAS X SMA NEGERI 12 GOWA**



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

**ADI ARISMUNANDAR
10541059212**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
2019**



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-86613 Makassar2, Fax. (0411)-860132

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama **ADI ARISMUNANDAR**, NIM **105410 0512 12** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 084/Tahun 1440 H/2019 M, tanggal 28 Februari 2019 M/ 23 Jumadil Awal 1440 H, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Selasa tanggal 28 Februari 2019

Makassar, 23 Jumadil Awal 1440 H
28 Februari 2019 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, SE, M.M. (.....)
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D. (.....)
3. Sekretaris : Dr. Baharullah, M.Pd. (.....)
4. Dosen Penguji : 1. Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn. (.....)
2. Roslyn, S.Sn., M.Sn. (.....)
3. Dr. Muh. Faisal, M.Pd. (.....)
4. Dr. Sukarman, M.Sn. (.....)

Disahkan Oleh :
Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D
NBM. 860 934



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411)-86613 Makassar2, Fax. (0411)-860132

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama Mahasiswa : **ADI ARISMUNANDAR**
NIM : 105410 0512 15
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah
Makassar
Judul Skripsi : **Pelaksanaan Pembelajaran Seni Grafis dengan Menggunakan
Teknik *Stensi* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Gowa**

Setelah diperiksa dan diteliti ulang, skripsi ini dinyatakan telah diujikan di hadapan Tim Penguji skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Makassar, Februari 2019

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muh. Faisal, M.Pd.

NBM : 1190 443

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

NBM : 431 879

Mengetahui

Dekan FKIP
Unismuh Makassar

Ketua Jurusan
Pendidikan Seni Rupa

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

NBM. 860 934

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

NBM : 431 879



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR

FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERJANJIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Adi Arismunandar
Stambuk : 10541 0592 12
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut:

1. Mulai dari penyusunan proposal penelitian sampai selesainya skripsi ini. Saya yang menyusunnya sendiri (tidak dibuat toleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi ini, saya selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pimpinan fakultas.
3. Saya tidak melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi ini.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti yang tertera pada butir 1, 2, dan 3, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian surat perjanjian ini saya buat dengan sebenarnya dan penuh kesadaran.

Makassar, Februari 2019
Yang Membuat Perjanjian

Adi Arismunandar
Nim : 10541 0592 12



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Adi Arismunandar
Stambuk : 10541 0592 12
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
Judul Skripsi : Pelaksanaan Pembelajaran Seni Grafis dengan Menggunakan Teknik *Stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa.

Dengan ini menyatakan bahwa :

“Skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun”.

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

Makassar, Februari 2019

Yang Membuat Pernyataan

Adi Arismunandar
Nim: 10541 0592 12

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“ININNAWA SABBARAE’ LOLONGENG GARE’ DECENG ALA’ TO SABBARAE”

(KESABARAN AKAN MENGHASILKAN KEBAIKAN DAN KESUKSESAN)

(Petuah Bugis)

“tak ada yang percuma, bicara cinta itu blab bla bla....”

“dibalik semua yang terjadi tak ada satupun yang membunuh jiwaku mati....”

“kadan lelah dan tak berdaya, tapi untuk saat ini aku memegang kendali....”

“biarkan suara hati membebaskan kita terbang melayang dan tinggi....”

(Adirepper)

Persembahan

Skripsi ini penulis dedikasikan kepada kedua orang tua tercinta, Ayahanda Muh. Ramli dan Ibunda Hukma, ketulusanya dari hati akan doa yang tak pernah putus, untuk saudara dan saudariku tersayang yang tidak pernah berhenti memberikan dukungannya, Kepada orang-orang terdekatku semoga tuhan membalas kebaikan kalian, Aminn

Pelaksanaan Pembelajaran Seni Grafis dengan Menggunakan Teknik *Stensil*

Pada Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Gowa

Oleh

Adi Arismunandar

Nim : 1054 10592 12

ABSTRAK

Tujuan dari penulisan skripsi ini adalah untuk mengetahui pelaksanaan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa dan untuk mengetahui proses berkarya seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil*, dengan menggunakan pendekatan kajian seni grafis dan kajian pelaksanaan pembelajaran.

Pelaksanaan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa meliputi tahap – tahap berikut (1) pelaksanaan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil*, (2) proses berkarya seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil*, dan (3) evaluasi terhadap karya seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* yang telah dikerjakan oleh siswa.

Berdasarkan hasil pelaksanaan pembelajaran seni grafis teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa, setelah proses pembuatan karya di dapatkan hasil bahwa karya-karya siswa mengangkat konsep seperti hewan, tumbuhan, tulisan, dan motif, karya – karya tersebut dikerjakan secara berkelompok oleh siswa yang terdiri dari lima kelompok. Dalam proses berkarya siswa mengalami banyak kendala hal ini disebabkan karena pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* baru pertama kali oleh siswa. Setelah proses berkarya siswa selesai, dilakukan evaluasi karya seni grafis siswa dengan menggunakan teknik *stensil* yang telah di cetak oleh siswa. dinilai dengan

menggunakan pendekatan pada unsur-unsur seni grafis yaitu konsep, Teknik, dan kerapian.



KATA PENGANTAR

Puji syukur Alhamdulillah penulis panjatkan kehadirat Allah “Subhana Wata ala” yang telah melimpahkan rahmat dan hidaya Nya, sehingga skripsi yang berjudul “Pelaksanaan Pembelajaran Seni Grafis dengan menggunakan Teknik *Stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa” ini dapat penulis selesaikan sebagai tugas akhir sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana(S.Pd) pada program studi pendidikan Seni Rupa,Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar.

Segalah usaha dan upaya tealah penulis lakukan untuk menyelesaikan skripsi ini sebaik mungkin, namun penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak luput dari kekurangan, sehingga diharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun dari berbagai pihak sangat penulis harapkan, demi perbaikan dan penyempurnaan skripsi ini.

Pada kesempatan ini penulis ingin menghanturkan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

- 1) **Bapak Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E.,M.M.** Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar beserta jajaranya yang telah memberikan kesempatan untuk menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 2) **Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.,Pd., Ph.D.** Dekan Fakultas keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar dan jajaranya yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian dan menyelesaikan tugas akhir skripsi.

- 3) **Ayahanda Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.** Ketua Program studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar
- 4) **Ayahanda Dr. Muh. Faisal, M.Pd** sebagai pembimbing I yang senantiasa dengan senang hati memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi kepada penulis selama menempuh pendidikan di Universitas Muhammadiyah Makassar.
- 5) **Ayahanda Dr. Muh. Rafi.** Sebagai pembimbing II yang dengan ketulusan memberikan solusi dalam penulisan skripsi ini.
- 6) Bapak/ibu Dosen beserta jajarannya staf Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar
- 7) **Kepala Sekolah SMA Negeri 12 Gowa** beserta jajarannya yang telah memberikan izin untuk melaksanakan penelitian di SMA Negeri 12 Gowa.
- 8) ***Segenap Mahasiswa Angkatan 2012, Kakanda, dan Adinda Program Studi Pendidikan Seni Rupa Unismuh Makassar.***
- 9) Sahabat sahabat perjuanganku yang tidak henti-hentinya memberikan dukungan ***Lukman, Irwan, Abrar, Asawandi*** dan teman – teman ngopi yang tidak dapat saya sebutkan semua.
- 10) Kakak – kakak relawan Sekolah Kolong Project yang menjadi motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini. ***Kak Panji, Kak Abek, Kak Fira, Kak Ceya*** dan kakak – kakak relawan lain yang luar biasa pengabdiannya pada dunia pendidikan.

11) Terakhir untuk Patner terbaik yang selalu mengingatkan untuk mengerjakan skripsi ini *St. Hardianti Tutut, kamu terbaik.*

Teristimewah penulis menyampaikan terimah kasih dan perhagaan yang sebesar- sebesarnya dengan segala cinta dan kebaikan *Ayahanda Muh Ramli* dan *Ibunda Hukma*, Keluarga besar *Kaharuddi dg sere'* dengan *ibu Sukmawati*, serta Saudara – saudara kandung saya *Irma Noviyanti ramli, Ermy Ramli, Arman Ramli, dan Nining Agreani*. Yang mencuhrakan segala cinta, kasihsayang, dan perhatiannya dengan keikhlasan tiada tara, disertai doa yang tak henti hentinya kepada Allah “Subhana Wa ta Ala” demi keberhasilan dan motivasi penulis.

Mudah-mudahan skripsi yang sederhana ini dapat bermampaat bagi penyusun sendiri dan untuk segala pihak atas segala bantuan dan partisipasinya yang telah diberikan menjadi amal saleh dan mendapat balasa yang berlipat ganda oleh Allah “Subhana wa ta ala”. Amin.....Amin....

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERSETUJUAN PEMBIMBING	iv
SURAT PERNYATAAN	v
SURAT PERJANJIAN	vi
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR TABEL	xvi
DAFTAR LAMPIRAN	xvii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	3
C. Tujuan Penelitian.....	3
D. Manfaat Hasil Penelitian.....	3
E. Sistematika Penulisan	4

BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR	6
A. Kajian Pustaka.....	6
B. Kerangka Pikir.....	26
BAB III METODE PENELITIAN	28
A. Jenis dan Lokasi Penelitian	28
B. Variabel dan Desain Penelitian	33
C. Defenisi Operasional Variabel.....	34
D. Objek Penelitian	35
E. Teknik Pengumpulan Data.....	35
F. Teknik Analisis Data	37
G. Instrumen Penelitian.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	40
A. Hasil Penelitian.....	40
B. Pembahasan.....	56
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	70
A. Kesimpulan	70
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	85
LAMPIRAN-LAMPIRAN	
RIWAYAT HIDUP	

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Karya dari Taring Padi.....	23
Gambar 2: Contoh Karya Seni Stensil.....	25
Gambar 3: Contoh Karya Seni Stensil.....	25
Gambar 4: Contoh Karya Seni Stensil.....	26
Gambar 5: Area Sekolah.....	29
Gambar 6: Area Sekolah.....	29
Gambar 7: Pisau Cutter.....	43
Gambar 8: Cutter Pen.....	44
Gambar 9: Mistar/penggaris.....	44
Gambar 10: Kuas.....	45
Gambar 11: Kertas Folio A4.....	45
Gambar 12: Kertas Karton.....	46
Gambar 13: Lakban Kertas.....	46
Gambar 14: Pilox.....	47
Gambar 15: Proses Berkarya.....	49
Gambar 16: Proses Berkarya.....	49
Gambar 17: Proses Berkarya.....	50
Gambar 18: Proses Berkarya.....	51
Gambar 19: Proses Berkarya.....	52
Gambar 20: Apresiasi karya.....	52
Gambar 21: Karya kelompok I.....	62

Gambar 22: Karya kelompok II..... 64

Gambar 23: Karya kelompok III 66

Gambar 24: Karya kelompok IV 67

Gambar 25: Karya kelompok V 68



DAFTAR TABEL

	Halaman
1. Instrument Penilaian	38
2. Hasil Penilaian Guru	58
3. Kriteria Penilaian	61



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Dokumentasi

Lampiran 2. RPP

Lampiran 3 Format Wawancara

Lampiran 4. Riwayat Hidup



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Teknik cetak merupakan bagian dari seni rupa yang sering disebut seni grafis. Seni grafis sendiri adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik *monotype*, prosesnya dapat menciptakan salinan karya dalam jumlah banyak, seni grafis sendiri terbagi menjadi beberapa teknik yaitu *teknik cukil kayu, engraving, etsa, mezzotint, aquatint, drypoint, litografi, cetak digital dan cetak saring* (Supriyanto E : *Pengantar Setengah Abad Seni Grafis Indonesia*, hal : 4).

Teknik *stensil* sendiri termasuk dalam cetak saring karena dalam proses pembuatannya menggunakan proses pembuatan klise dari kertas, plastic, atau film yg di lubangi untuk menciptakan *stensil*. Sejarah mencatat seni *stensil* menjadi salah satu alat propaganda dan media kritik diberbagai negara sampai saat ini, sehingga menimbulkan *negativethiking* pada masyarakat atau biasa disebut visual liar.

Seni stensil sendiri mulai dikenal pada tahun 1960-an. John Fekner adalah salah satu seniman stensil pertama yang mengaplikasikan karyanya di ruang publik pada tahun 1979 dengan karya stensilnya berupa tulisan “*wheels Over Indian Trails*” yang dibuat untuk menyambut pengendara dan pelancong internasional di New York City di Pulaski Bridge Queens Midtown Tunnel dari 1979 – 1990. Pesan itu tetap tidak tersentuh selama sebelas tahun (*johnfekner.com, feknerArchive cat:73*).

Akan tetapi, perkembangan seni stensil di Indonesia tidak terdokumentasikan dengan baik. Salah satu seniman Indonesia yang mengadaptasi teknik stensil sebagai media pencipta karya adalah Digie Sigit. Karya – karya stensil Digie Sigit selain ada di ruang apresiasi galeri juga banyak diaplikasikan di ruang publik dimana karya – karya tersebut mendukung dari tujuannya untuk mempropaganda. Seperti yang diketahui bahwa karya yang diaplikasikan di ruang publik masuk ke dalam kategori seni jalanan. Sedangkan Syamsul Barry (*Jalan Seni Jalan Yogyakarta*:20) menyatakan bahwa seni jalanan dapat dikatakan sebagai seni kerakyatan (oleh rakyat, untuk rakyat), seni itu pada situasi tertentu digunakan oleh pemerintah. Misalnya pada masa perang republik Indonesia grafiti digunakan untuk membakar semangat rakyat mempertahankan kemerdekaan. Saat itu, coret – coret bertema perjuangan hampir ada di seluruh tembok kota.

Berdasarkan landasan diatas maka perlu edukasi tentang seni stensil pada siswa sekolah mulai dari jenjang sekolah menengah atas. Seni stensil butuh dikenalkan agar tidak dianggap lagi visual liar oleh publik, agar tidak terjadi diskriminasi dalam karya seni. Melalui pembelajaran seni stensil diharapkan siswa dapat menumbuhkan sifat – sifat cinta tanah air dan memiliki pengetahuan tentang ragam seni terutama seni rupa.

Oleh karena itu maka dilaksanakan di SMA 12 Gowa, di sekolah ini dilaksanakan penelitian pada pembelajaran seni grafis dengan teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas penulis menguraikan rumusan masalah dibawah ini:

1. Proses pelaksanaan pembelajaran karya seni grafis dengan teknik stensil pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa.
2. Hasil pembelajaran karya seni grafis dengan teknik stensil pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini dimaksudkan untuk menjawab masalah pokok yang telah dirumuskan di atas yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana pelaksanaan pembelajaran karya seni grafis dengan teknik stensil pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa.
2. Untuk mengetahui Hasil pembelajaran karya seni grafis dengan teknik stensil pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa.

D. Manfaat Penelitian

1. Mahasiswa, diharapkan dapat menjadi bahan referensi pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Unismuh Makassar.
2. Tenaga pengajar, diharapkan dapat memberi bahan masukan untuk meningkatkan kreatifitas dalam seni garafis.
3. Institusi Universitas Muhammadiyah Makassar, dapat memberi bahan kajian bagi peneliti dalam mengembangkan seni grafis menggunakan

teknik *stensil* dan dapat menjadi bahan pembelajaran yang akan datang.

4. Siswa, dapat mengetahui Proses pembuatan seni grafis menggunakan teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa.

E. Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

- A. Latar Belakang
- B. Rumusan Masalah
- C. Tujuan Penelitian
- D. Manfaat Penelitian
- E. Sistematika Penulisan

BAB II TINJAUAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

- A. Tinjauan Pustaka
- B. Kerangka Pikir

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Jenis dan Lokasi Penelitian
- B. Subjek Penelitian
- C. Variabel dan Desain Penelitian
- D. Definisi Operasional Variabe
- E. Teknik Pengumpulan Data
- F. Teknik Analisis Data

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian

B. Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA

Lampiran



BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR

A. Kajian Pustaka

Pada bagian ini akan diuraikan kerangka acuan teori yang akan digunakan sebagai landasan dalam melaksanakan penelitian. Pada dasarnya kajian pustaka dilakukan untuk mengetahui sasaran penelitian secara teoritis, dan pada bagian ini akan diuraikan landasan teoritis yang dapat menjadi kerangka acuan dalam melakukan penelitian. Landasan yang dimaksud ialah teori yang merupakan kajian kepustakaan dari berbagai *literature* yang relevan dengan masalah yang akan diteliti.

1. Kajian tentang Pelaksanaan Pembelajaran

Pelaksanaan pembelajaran adalah proses yang diatur sedemikian rupa menurut langkah – langkah tertentu agar pelaksanaan mencapai hasil yang diharapkan (Nana Sudjana, 2010 : 136). Menurut Syaiful Bahri dan Aswan Zain (2010 : 1) pelaksanaan pembelajaran adalah suatu kegiatan yang bernilai edukatif, nilai edukatif mewarnai interaksi yang terjadi antara guru dan siswa. Interaksi yang bernilai edukatif dikarenakan pelaksanaan pembelajaran yang dilakukan diarahkan untuk mencapai tujuan tertentu yang telah dirumuskan sebelum pelaksanaan pembelajaran dimulai. Dalam pelaksanaan pembelajaran, guru melakukan beberapa tahap pelaksanaan pembelajaran antara lain:

1.1 Membuka pelajaran

Kegiatan membuka pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan oleh guru untuk menciptakan suasana pembelajaran yang memungkinkan siswa siap secara

mental untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. pada kegiatan ini guru harus memperhatikan dan memenuhi kebutuhan siswa serta menunjukkan adanya kepedulian yang besar terhadap keberadaan siswa. Dalam membuka pelajaran guru biasanya membuka dengan salam dan presensi siswa, dan menanyakan tentang materi sebelumnya ,

Tujuan membuka pelajaran adalah :

- a) Menimbulkan perhatian dan memotifasi siswa
- b) Menginformasikan cakupan materi yang akan dipelajari dan batasan – batasan tugas yang akan dikerjakan siswa
- c) Memberikan gambaran mengenai metode atau pendekatan – pendekatan yang akan digunakan maupun kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan siswa.
- d) Melakukan apersepsi, yakni mengaitkan materi yang telah dipelajari dengan materi yang akan dipelajari.
- e) Mengaitkan peristiwa aktual dengan materi baru. Penyampaian materi pembelajaran merupakan inti dari suatu proses pelaksanaan pembelajaran. dalam penyampaian materi guru menyampaikan materi berurutan dari materi yang paling muda terlebih dahulu, untuk memaksimalkan penerimaan siswa terhadap materi yang disampaikan guru maka guru menggunakan metode mengajar yang sesuai dengan materi dan menggunakan media sebagai alat bantu penyampaian materi pembelajaran.

1.2 Tujuan penyampaian materi pembelajaran adalah :

- a) Membantu siswa memahami dengan jelas semua permasalahan dalam kegiatan pembelajaran.
- b) Membantu siswa untuk memahami suatu konsep atau dalil.
- c) Memahami tingkat pemahaman siswa dalam menerima pembelajaran.

1.3 Menutup Pembelajaran

Kegiatan menutup pelajaran adalah kegiatan yang dilakukan guru untuk mengahiri kegiatan inti pembelajaran. Dalam kegiatan ini guru melakukan evaluasi terhadap materi yang telah disampaikan. Tujuan kegiatan menutup pelajaran adalah :

- a) Mengetahui tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pembelajaran.
- b) Mengetahui tingkat keberhasilan guru dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran.
- c) Membuat rantai kompetensi antara materi sekarang dengan materi yang akan datang.

Bardasarkan beberapa pembahasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa pelaksanaan pembelajaran adalah berlangsungnya proses interaksi siswa dengan guru pada suatu lingkungan belajar.

2. Kajian Seni Grafis

Seni grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatannya menggunakan teknik cetak, dan biasanya di atas kertas. Kecuali pada teknik Monotype, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah

banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Tiap salinan karya dikenal sebagai “*impression*”. Lukisan atau drawing di sisi lain menciptakan karya seni orisinal yang unik. Cetakan diciptakan dari permukaan sebuah bahan secara teknis disebut dengan matrix. Matrix yang umum digunakan adalah plat logam, biasanya tembaga atau *zink* untuk engraving atau etsa, batu litho digunakan untuk lithografi, papan kayu untuk *woodcut* atau cukil kayu. Masih banyak lagi bahan lain yang digunakan dalam karya seni ini. Tiap-tiap hasil cetakan biasanya dianggap sebagai karya seni orisinal, bukan sebuah salinan. Karya-karya yang dicetak dari sebuah plat menciptakan sebuah edisi, di masa seni rupa modern masing-masing karya ditandatangani dan diberi nomor untuk menandai bahwa karya tersebut adalah edisi terbatas (Dwi Maryanto, 1988:15).

Menurut Mochtar Apin dalam majalah Horison nomor 2 tahun 1979, menyebutkan teknik cetak dalam karya seni grafis secara garis besar dapat dikategorikan sebagai berikut:

2.1. Cetak tinggi (*relief print*) adalah teknik cetak di mana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak lebih tinggi. Bidang yang lebih tinggi ini diberi tinta dan selanjutnya ditekan pada media yang akan dicetak, yang termasuk teknik ini adalah cukil kayu dan cukil lino.

2.2. Cetak dalam (*Intaglio*) adalah teknik cetak di mana permukaan garis atau bidang yang akan tercetak lebih rendah, tinta yang dirolkan pada permukaan klise (biasanya plat tembaga atau *zink*) akan masuk ke dalam permukaan yang rendah tersebut. Proses pencetakan klise pada media yang akan dicetak memerlukan tekanan yang cukup kuat, sehingga memerlukan

mesin press agar media tersebut bisa terkena bagian yang lebih rendah itu.

Yang termasuk dalam teknik ini adalah *etsa, aquitant, drypoint, mezzotint*.

2.3. Teknik *stencil* atau sablon adalah proses cetak di mana tidak diperlukan tekanan yang kuat, klise terbuat dari sutra atau bahan lain yang memadai. Proses ini paling efektif dilihat dari jumlah karya yang bisa dicetak dari satu klise, hasil proses ini disebut *serigraphy* atau *screen print*.

2.4. Cetak datar (planografi) ialah teknik cetak di mana tidak ada perbedaan permukaan antara bidang yang akan tercetak dan yang tidak. Karena proses kimia maka tinta yang dirolkan pada klise (batu litho) hanya akan mengenai bidang yang akan tercetak. Sama halnya dengan proses intaglio pencetakannya juga menggunakan mesin press, yang termasuk dalam teknik ini adalah *lithography*.

Kemudian teknik grafis diatas berkembang menjadi beberapa teknik lagi, diantaranya adalah:

- a) Cukil kayu (*woodcut*) merupakan teknik seni cetak grafis dengan menggunakan bahan yang berbasis kayu (*hardboard, softboard, triplex* dan *MDF*) yang kemudian dicukil dengan alat cukil khusus tergolong teknik cetak tinggi atau *relief print* (Mikke Susanto, 2011: 439).
- b) *Engraving* (teknik toreh/gores) merupakan istilah yang digunakan dalam seni cetak grafis sebagai kependekan dari *line engraving*. Pada proses ini, plat logam biasanya tembaga atau baja ditoreh dengan alat tajam dan runcing yang disebut *gravier* sesuai keinginan dan akan menghasilkan

alur-alur yang di kanan-kirinya terdapat pinggiran tidak rata menyerupai tanggul. Teknik ini berkembang di Jerman, Belanda dan Italia pada abad ke-15 (Mikke Susanto, 2011:120).

c) *Dry Point* adalah teknik dalam seni cetak grafis yang tergolong dalam teknik *intaglio*. Dalam prosesnya, teknik ini langsung dapat menghasilkan goresangoresan spontan. Alat yang dipakai pada teknik ini dapat digunakan semudah menggunakan pensil (Mikke Susanto, 2011:110).

d) *Lithography* merupakan salah satu teknik cetak dengan mengacu pada media batu (*litho*) sehingga teknik ini sering disebut sebagai lithografi. Prinsip dasarnya adalah air dan minyak dalam satu bidang datar tidak dapat bercampur. Bagian pada acuan plat yang ingin tercetak digambar dengan bahan yang mengandung minyak dan menolak air, sedangkan bagian yang tidak ingin tercetak akan menyerap air dan menolak minyak. Proses pencetakannya juga memerlukan mesin *press* (mesin penekanan) khusus. Pada perkembangannya selanjutnya, teknik ini tidak hanya diterapkan pada batu litho, melainkan juga pada pelat metal atau *paper plate*. Salah satu yang banyak digunakan untuk cetak komersial yaitu *offset* (Mikke Susanto, 2011:240).

Pada seni grafis terdapat sebuah aturan dalam penciptaan setiap karya, aturan tersebut dikenal dengan disiplin seni grafis. Selain pada teknik cetak, disiplin seni grafis memiliki aturan yaitu edisi cetak.

Menurut Mikke Susanto (2011:114) dalam bukunya “Diksi Seni Rupa” menyebutkan bahwa edisi merupakan sebuah ukuran yang identik pada cetakan,

terkadang memakai nomor atau tanda tangan ditulis berdasarkan ketentuan yang dibuat seniman/penggrafis. Dua nomor tertentu biasanya ditulis di bawah tepi hasil cetakan. Misalnya: 2/6 berarti karya tersebut adalah cetakan kedua dari 6 edisi cetak.

3. Unsur-Unsur Seni Grafis

Hal yang utama dalam penciptaan seni grafis adalah media, warna dan konsep. Ketiga hal tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

3.1. Media

Seniman grafis berkarya menggunakan berbagai macam media dari yang tradisional sampai kontemporer, termasuk tinta berbasis air, cat air, tinta berbasis minyak, pastel minyak, dan pigmen padat yang larut dalam air seperti crayon Caran D'Ache. Karya seni grafis diciptakan di atas permukaan yang disebut dengan plat. Teknik dengan menggunakan metode digital menjadi semakin populer saat ini. Permukaan atau matrix yang dipakai dalam menciptakan karya grafis meliputi papan kayu, plat logam, lembaran kaca akrilik, lembaran linoleum atau batu litografi.

Teknik lain yang disebut dengan serigrafi atau cetak saring (*screen-printing*) menggunakan lembaran kain berpori yang direntangkan pada sebuah kerangka, disebut dengan screen. Cetakan kecil bahkan bisa dibuat dengan menggunakan permukaan kentang atau ketela (Scheder, Georg, 1976:121).

3.2. Warna

Pembuat karya grafis memberi warna pada cetakan mereka dengan banyak cara. Serin kali pewarnaannya dalam etsa, cetak saring, cukil kayu serta *linocut*

diterapkan dengan menggunakan plat, papan atau screen yang terpisah atau dengan menggunakan pendekatan reduksionis. Dalam teknik pewarnaan multi-plat, terdapat sejumlah plat, *screen* atau papan, yang masing-masing menghasilkan warna yang berbeda. Tiap plat, *screen* atau papan yang terpisah akan diberi tinta dengan warna berbeda kemudian diterapkan pada tahap tertentu untuk menghasilkan keseluruhan gambar. Rata-rata digunakan tiga sampai empat plat, tapi adakalanya seorang seniman grafis menggunakan sampai dengan tujuh plat.

Tiap penerapan warna akan berinteraksi dengan warna lain yang telah diterapkan pada kertas, jadi sebelumnya perlu dipikirkan pemisahan warna. Biasanya warna yang paling terang diterapkan lebih dulu kemudian ke warna yang lebih gelap. Pendekatan reduksionis untuk menghasilkan warna dimulai dengan papan kayu atau lino yang kosong atau dengan goresan sederhana. Kemudian seniman mencukilnya lebih lanjut, memberi warna lain dan mencetaknya lagi. Bagian lino atau kayu yang dicukil akan mengekspos (tidak menimpa) warna yang telah tercetak sebelumnya (Scheder, Georg, 1976: 134). Pada teknik grafis seperti *chine-collé* atau *monotype*, pegrafis kadangkala hanya memberi warna seperti pelukis kemudian dicetak. Konsep warna subtraktif yang juga digunakan dalam cetak *offset* atau cetak digital, di dalam *software vektorial* misalnya: *Macromedia Freehand*, *CorelDraw* atau *Adobe Illustrator* atau bitmap ditampilkan dalam *CMYK* atau ruang warna lain. Warna merupakan elemen yang penting dalam pembuatan karya seni rupa, warna adalah spektrum tertentu yang terdapat di dalam suatu cahaya sempurna berwarna putih (Eko Nugroho, 2008:2). Warna

menurut Mikke Susanto (2011:433): Adalah kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya atau corak rupa seperti merah, biru, hijau dan lain-lain. Peran warna dalam seni rupa, sangat dominan yaitu dapat mengesankan gerak, jarak, tegangan, ruang, bentuk, maupun sebagai ekspresi atau makna simbolik. Dalam buku pengenalan teori warna karangan Nugroho (2008:36), yang membahas tentang psikologi warna, menyebutkan bahwa warna mempunyai suatu makna, makna ini bisa berbeda pun bisa sama dari suatu budaya dengan budaya yang lain, dibawah ini adalah makna suatu warna yang terdapat pada suatu benda di dunia :

a) Merah

Memiliki makna positif sebagai kekuatan, energi, persahabatan, kepemimpinan, kecepatan. Sedangkan makna negatif sebagai nafsu, agresi, kesombongan, radikalisme, peperangan.

b) Kuning

Memiliki makna positif sebagai kekayaan, sinar, kehidupan, keberuntungan, optimisme, kecerdasan, kemakmuran, sedangkan makna negatif sebagai iri hati, tidak jujur, kelemahan, penakut.

c) Biru

Memiliki makna positif sebagai kepercayaan, damai, kesejukan, keamanan, kelembutan, kehebatan, loyalitas, kebijaksanaan, keluhuran. Sedangkan makna negatif dari warna biru adalah kesedihan, depresi, dingin.

d) Putih

Memiliki makna positif sebagai kedamaian, kesucian, kebersihan, kemurnian, kebaikan, kepolosan, pengharapan, kesederhanaan, kerendahan hati. Sedangkan makna negatif adalah kehampaan, kematian, penakut, menyerah.

e) Hitam

Memiliki makna positif sebagai kokoh, anggun, kuat, mewah, keseriusan. Sedangkan makna negatif dari warna hitam adalah penyesalan, kelim, kematian, setan, kesedihan, penyesalan, perkabungan.

Jadi warna dalam seni rupa adalah unsur visual yang merupakan wujud ekspresi atau daya ungkap perupa secara psikologis yang berupa corak rupa, seperti merah, biru, hijau dan lain-lain, dan dapat mengesankan gerak, jarak, tegangan, ruang, bentuk, serta dapat berperan sebagai penghias, seperti yang terlihat pada setiap karya seni rupa.

3.3. Konsep

Konsep adalah suatu pemikiran yang sifatnya abstrak. Dibuat sebagai peta perencanaan yang dapat menjadi panduan dalam melangkah dan mengambil keputusan. Konsep berawal dari sebuah ide yang kemudian dikembangkan untuk meluruskan dan memperjelas berbagai kemungkinan. Desain grafis bertujuan untuk mengkomunikasikan pesan secara efektif melalui tampilan visual. Agar pesan dapat disampaikan dengan baik, maka butuh perencanaan strategis yang dikembangkan melalui proses berfikir kreatif. Desain yang bagus adalah desain yang diawali dengan ide yang cemerlang dan dikemas dalam konsep yang baik dan

mengandung makna yang mendukung pesan. Sedangkan desain tanpa konsep akan berakhir bias karena hanya berpegang pada keindahan estetis semata tanpa didukung oleh perencanaan strategis yang komunikatif dalam penyampaian pesan. Ada beberapa cara yang bisa dimaksimalkan untuk dapat menghasilkan sebuah konsep desain yang menarik. Namun pada intinya, sebuah ide yang cemerlang datang dari pemahaman dan pengetahuan yang luas terhadap objek desain. Desainer-desainer profesional selalu memulai dengan riset untuk mendapatkan sebanyak mungkin informasi penting terkait proyek desain. Informasi inilah yang kemudian diolah sedemikian rupa melalui tahap brainstorming untuk menghasilkan suatu ide yang dapat dikembangkan kedalam sebuah konsep yang menarik.

Eksekusi adalah tahap dimana desainer mulai memvisualisasikan suatu ide dan pemikiran kedalam bentuk karya grafis. Eksekusi membutuhkan kemampuan visualisasi dan juga teknis yang baik dari desainer. Ada banyak faktor yang bisa mempengaruhi kemampuan eksekusi seorang desainer, misalnya: pengalaman, pertimbangan estetis, selera, pemahaman prinsip desain, pengetahuan, dan lain lain. Jadi, eksekusi tidak hanya mencakup kemampuan dalam menggunakan software grafis, tapi lebih dari itu, eksekusi membutuhkan kemampuan menyeluruh dari seorang desainer grafis baik itu secara prinsip maupun teknis.

3.4 Fungsi Seni Grafis

Seni grafis jika dilihat dari segi fungsinya dapat dikelompokkan menjadi dua, yaitu seni murni (*fine art*) dan seni pakai atau terapan (*applied art*). Seni murni adalah karya seni rupa yang dibuat semata-mata untuk memenuhi

kebutuhan artistik. Yang tergolong dalam seni murni yaitu: seni lukis, seni patung, dan seni grafis. Orang mencipta karya seni murni umumnya berfungsi sebagai sarana untuk mengekspresikan cita rasa estetik. Kebebasan berekspresi dalam seni murni sangat diutamakan. Semua kelompok seni tersebut memiliki fungsi sesuai dengan karakteristiknya. Berdasarkan fungsinya dalam memenuhi kebutuhan manusia, seni dipilah menjadi beberapa kelompok (N. Nurdjanti, 1982:18).

a. Fungsi Individual

Manusia terdiri dari unsur fisik dan psikis. Salah satu unsur psikis adalah emosi. Maka fungsi individual ini dibagi menjadi fungsi fisik dan fungsi emosi, yaitu:

1. Fisik

Fungsi ini banyak dipenuhi melalui seni pakai yang berhubungan dengan fisik, contoh : busana, perabot dan sebagainya.

2. Emosional

Fungsi ini dipenuhi melalui seni murni, baik dari senimannya maupun dari pengamat atau konsumennya, contoh: lukisan, patung, film dan sebagainya.

b. Fungsi Sosial

Fungsi sosial artinya dapat dinikmati dan bermanfaat bagi kepentingan orang banyak dalam waktu relatif bersamaan. Fungsi ini dikelompokkan dalam beberapa bidang:

1. Rekreasi atau hiburan

Seni dapat digunakan sebagai sarana untuk melepas kejenuhan atau mengurangi kesedihan, contoh: film, komedi dan sebagainya.

2. Komunikasi

Seni dapat digunakan untuk mengkomunikasikan sesuatu seperti pesan, kritik, kebijakan, gagasan, dan produk kepada orang banyak, contoh: iklan, poster, spanduk, dan lain-lain.

3. Edukasi atau Pendidikan

Pendidikan juga memanfaatkan seni sebagai sarana penunjangnya, contoh : poster ilmiah, foto dan sebagainya.

4. Religi atau Keagamaan

Karya seni dapat dijadikan ciri atau pesan keagamaan, contohnya: kaligrafi, arsitektur tempat ibadah, dan sebagainya.

3.5 Prinsip-Prinsip Penyusunan Seni Grafis

Prinsip - prinsip seni grafis menggunakan dasar-dasar prinsip seni.

Deskripsi prinsip-prinsip seni tersebut adalah sebagai berikut:

- a. **Kesatuan (*Unity*)**

Kesatuan merupakan salah satu unsur dan pedoman dalam berkarya seni (azas-azas desain). *Unity* merupakan kesatuan yang diciptakan melalui sub azas dominan suatu komposisi karya seni (Susanto, 2002:461). Kesatuan merupakan efek yang dicapai dalam suatu susunan atau komposisi di antara hubungan unsur pendukung karya, sehingga secara keseluruhan menampilkan kesan tanggapan secara utuh

(Dharsono, 2004:45). Jadi, kesatuan *unity* dalam seni rupa merupakan prinsip hubungan diciptakan isi pokok dari komposisi. Jika salah satu atau beberapa elemen rupa mempunyai hubungan warna, bidang, arah dan lain-lain, maka kesatuan tersebut tercapai.

b. Keseimbangan (*Balance*)

Menurut Dharsono (2004:60-61): Ada dua macam keseimbangan yang dapat dilakukan dalam penyusunan bentuk, yaitu; keseimbangan formatiks (keseimbangan simetris) dan keseimbangan informatriks (keseimbangan asimetris). Keseimbangan formatiks yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menyusun elemen-elemen yang sejenis dengan jarak yang sama terhadap salah satu titik pusat yang imajiner. Keseimbangan informatriks yaitu keseimbangan yang diperoleh dengan menggunakan prinsip susunan ketidaksamaan atau kontras dan selalu asimetris. Menurut Susanto (2002:246) keseimbangan atau *balance* adalah persesuaian materi-materi dari ukuran berat dan memberi tekanan pada stabilitas suatu komposisi karya seni. Jadi, keseimbangan adalah suatu posisi yang tidak berat sebelah. Sedangkan keseimbangan dapat dicapai dihasilkan melalui warna dan gelap terang yang dapat menjadikan bagian-bagian tertentu menjadi selaras.

c. Proporsi

Menurut Susanto (2002:230) menjelaskan bahwa proporsi merupakan hubungan ukuran antar bagian, serta bagian dan kesatuan atau keseluruhannya. Selain itu proporsi berhubungan erat dengan *balance*

(keseimbangan), *rhythm* (irama, harmoni) dan *unity* (kesatuan). Proporsi juga dipakai sebagai salah satu pertimbangan untuk mengukur dan menilai keindahan artistik suatu karya seni. Jadi proporsi ini adalah sebuah perbandingan yang menjadikan suatu objek ini menjadi terbentuk dalam suatu keseimbangan.

d. Variasi

Variasi secara etimologis berarti penganekaragaman atau serba beraneka macam sebagai usaha untuk menawarkan alternatif baru yang tidak mapan serta memiliki perbedaan (Susanto, 2002:320). Jadi, variasi dalam seni rupa dapat diartikan penganekaragaman agar terkesan lain daripada yang biasa (bentuk, tindakan, dan lain-lain) yang disengaja atau hanya sebagai selingan.

e. Harmoni (*Keselarasan*)

Harmoni adalah tatanan atau proporsi yang dianggap seimbang dan memiliki keserasian. Juga merujuk pada pemberdayagunaan ide-ide dan potensipotensi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal (Susanto, 2002:175). Sedangkan menurut Dharsono (2004:48) harmoni atau selaras merupakan unsur-unsur yang berbeda dekat. Jika unsur-unsur estetika dipadu secara berdampingan maka akan timbul kombinasi tertentu dan timbul keserasian. Jadi, harmoni dalam seni rupa adalah unsur-unsur dalam seni rupa yang berbeda dekat, yang merupakan transformasi atau pemberdayagunaan ide-ide dan

proteksi-proteksi bahan dan teknik tertentu dengan berpedoman pada aturan-aturan ideal.

f. Dominasi

Dalam seni rupa dominasi sering juga disebut *center of interest*, *focal point* dan *eye catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, *sock visual*, dan untuk memecah keberaturan (diambil dari www.prinsip-prinsip-dasar-seni-rupa.com). Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata *dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian. Jadi dapat disimpulkan bahwa dominasi merupakan bagian komposisi yang ditekankan, paling utama atau tangguh dan sering juga disebut sebagai pusat perhatian, seperti sebuah objek, warna, garis, bentuk dan tekstur dapat juga menjadi dominan.

4. Perkembangan seni grafis di Indonesia

Jejak perkembangan seni grafis modern Indonesia dapat diketahui sejak kelahiran Republik Indonesia. Seni grafis Indonesia menyatakan kehadirannya dengan karya-karya yang secara estetik bermutu, dan secara politik lantang menggemakan suara dari “bangsa muda menjadi.”, mengutip salah satu bait syair Chairil Anwar seorang penyair terkemuka tanah air. Heroisme, patriotisme, pergulatan artistik, dan kecerdikan mengakali situasi yang menekan, menemukan mediumnya pada pahatan lino. Dari sanalah, satu sisi dari Indonesia menjelmakan

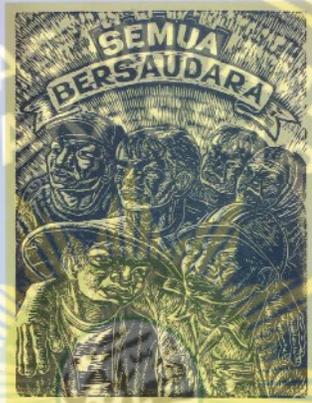
diri dalam pergaulan antar bangsa. (Pengantar Setengah Abad Seni Grafis Indonesia Hal:4)

Sejarah menyebutkan bahwa seni grafis lahir dari kebutuhan-kebutuhan untuk mempropagandakan gerakan politik kemerdekaan Indonesia khususnya pada dasawarsa 1940-an sampai 1950-an. Dalam hal ini perlu mengingat eksplorasi seni yang dilakukan Affandi, Abdul Salam, Suromo, Baharuddin Marasutan dan Mochtar Apin. (*Kedudukan Seni Grafis dalam Seni Rupa Kita*, Makalah Seminar Seni Grafis 2005, Galeri Soemardja FSRD ITB, halaman 5).

Para perintis dalam seni grafis adalah juga seorang pelukis atau ilustrator, dan ternyata peran profesi rangkap inilah yang mewarnai perjalanan seni grafis Indonesia. Namun yang patut dicatat pada perkembangan awal kemunculan seni grafis adalah penjelajahan medium dalam merespon zamannya. Penjelajahan ke dalam medium tersebut dapat menyingkapkan kemungkinan-kemungkinan ekspresi baru. Penjelajahan seperti itu adalah upaya berharga, yang pada akhirnya tidak cuma memperkaya dunia seni tetapi juga masyarakat luas pada umumnya.

Para era tahun 1998, di kota Yogyakarta mencuat nama kelompok seniman 'Taring Padi' yang dikenal sebagai kelompok pekerja seni-budaya yang berproses untuk menciptakan karya-karya seni yang progresif. Awalnya kelompok ini bernama *Lembaga Budaya Kerakyatan Taring Padi (LBK TP)*. Kegiatan yang dilakukan meliputi: penerbitan media berkala *Terompet Rakyat*, kerja sama antar komunitas, pembuatan media propaganda (seperti poster bertema, baliho, wayang-wayangan, instalasi), aksi grafiti, dan lain sebagainya.

Kelompok Taring Padi memakai seni grafis sebagai media penciptaan poster bertema slogan-slogan kerakyatan. Kelompok ini mencoba meniru efektifitas dan gerak perjuangan para perupa menjelang kemerdekaan yang memakai seni cetak grafis sebagai media perjuangan melawan penjajah. Pemakaian medium cetak melalui slogan-slogan kerakyatannya dikembangkan dengan keterampilan teknis yang cukup baik.



Gambar 1

Taring Padi, *Semua Bersaudara* (All Brothers), 45 x 60 cm, Woodcut.

5. Kajian tentang *Stensil*

Stensil adalah teknik seni yang menggunakan cetakan sebagai alat utamanya. Seni *stensil* termasuk salah satu cabang dari seni rupa. Pada awal perkembangannya teknik *stensil* digunakan untuk keperluan sablon, tanda instansi atau pun plat kendaraan. Penggunaan teknik *stensil* biasa memakai peralatan seperti pola kertas dan cat semprot. Karena prosesnya yang menggunakan pola tetap, gambar *stensil* sering ditampilkan berulang-ulang, contohnya pada media tembok.

Seni *stensil* lahir sebagai media kritik kehidupan perkotaan, seperti di Inggris, seni *stensil* banyak muncul di tempat umum seperti bangunan bekas, lorong kereta bawah tanah, dan tembok-tembok kota. Dalam perkembangannya seni *stensil* tidak hanya berupa hasil cetakan cat semprot namun juga tampil pada gambar-gambar di majalah, komik, dan media cetak lainnya. Kekuatan pesan seni stensi terletak pada tampilan visual yang sederhana seperti wajah atau sosok, maupun penggunaan satu warna saja. Pesan di dalam seni *stensil* sering dijadikan sebagai media propaganda pada ruang publik.

Seni stensil sendiri mulai dikenal pada tahun 1960-an. John Fekner adalah salah satu seniman stensil pertama yang mengaplikasikan karyanya di ruang publik pada tahun 1979 dengan karya stensilnya berupa tulisan “*wheels Over Indian Trails*” yang dibuat untuk menyambut pengendara dan pelancong internasional di New York City di Pulaski Bridge Queens Midtown Tunnel dari 1979 – 1990. Pesan itu tetap tidak tersentuh selama sebelas tahun(Johnfekner.com, fekner Archive cat:73).

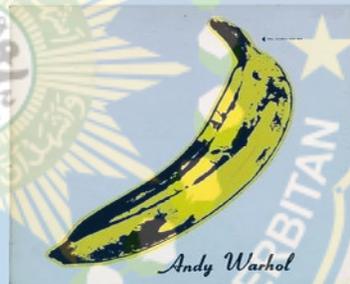
Seniman seniman yang menggunakan teknik *stensil* diantaranya Josef Albers, Chuck Close, Ralston Crawford, Robert Indiana, Roy Lichtenstein, Julian Opie, Robert Rauschenberg, Bridget Riley, Edward Ruscha, dan Andy Warhol.

Contoh Karya – karya *Stensil*



Gambar 2

*Mural dengan teknik stensil karya
banksy, Bethlehem, Palestina*



Gambar 3

*Andy Warhol
the velvet underground and nico, 1961*



Gambar 4

Gambar *Stensil* “Munir tidak Mati”
 disalah satu pos di Jalan Sukarno-Hatta, Jakarta

B. Kerangka Pikir

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 proses pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa. Melihat konsep yang telah disebutkan di atas maka skema kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Skema 1

Dapat dijelaskan berdasarkan skema kerangka pikir siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa dalam melaksanakan pembelajaran Seni Grafis dengan teknik stensil melalui proses pembelajaran teori dan setelah itu pengenalan alat dan bahan dalam berkarya sehingga dapat kita laksanakan proses pembuatan karya seni grafis dengan teknik stensil sehingga peneliti mendapatkan hasil penelitian dari tiga proses sesuai skema kerangka pikir.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Lokasi Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian deskriptif dengan menggunakan survei. Pengertian deskriptif dapat diartikan sebagai proses pemecahan masalah yang diselidiki dengan melukiskan obyek dan subyek penelitian pada saat sekarang berdasarkan fakta-fakta yang ada dan tampak atau bagaimana adanya (Whitney 1960:160). Pelaksanaan metode penelitian deskriptif tidak terbatas sampai pada pengumpulan dan penyusunan data, tetapi meliputi analisis dan Interpretasi tentang data tersebut, selain itu semua data yang dikumpulkan memungkinkan menjadi kunci terhadap apa yang diteliti (Nazir 1988:71).

2. Lokasi penelitian

Lokasi penelitian ini adalah di SMA Negeri 12 Gowa di Jalan Pendidikan, Sirojong, Desa Majannang, Kecamatan Parigi, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. SMA 12 Gowa berjara 55 km dari Kota Makassar, sekolah ini berada di kaki gunung bawakaraeng jarak tempuh dari kota Makassar sekitar 1 jam 38 menit dan perjalanan kesana melawat aliran sungai jeneberang yang diakses melalui jalur diatas bendungan sekaligus jalan penghubung warga untuk keluar masuk desa.

Gambaran umum lokasi penelitian dalam hal ini SMA Negeri 12 Gowa yang bertempat di Jalan Pendidikan, Sirojong, desa Majannang, Kecamatan Parigi, Kabupaten Gowa, Sulawesi Selatan. Bangunan sekolah berdiri di atas lahan 1 Ha

dilereng perbukitan kaki gunung bawakaraeng, karena kondisinya yang memiliki kemiringan maka lahan sekolah di ratakan dan dibagi atas 3 tingkatan lahan yang terdiri atas bangunan kelas, bangunan ruang guru dan kepala sekolah serta laboratorium penunjang pembelajaran.

Gambar 5

“siswa menuju ke ruang kelas masing-masing, gambar diambil dari kelas 2 yang letaknya dibawah”



Gambar 6

“gambar lokasi sekolah yang diambil dari ruangan guru yang berada di bagian atas”

Sekolah Menengah Pertama (SMA) Negeri 12 Gowa didirikan pada tahun 2008 dengan nama sekolah yang awalnya SMA Negeri 1 Parigi. Tapi setelah ditetapkannya otonomi daerah untuk mengelolah pendidikan dan lembaga pendidikan untuk masing-masing daerah maka pada tahun 2017 SMA Negeri Parigi berubah nama menjadi SMA Negeri 12 GOWA.

Adapun visi misi dari sekolah ini adalah sebagai berikut.

Visi

Menjadi sekolah yang unggul dalam prestasi, sehat jasmani rohani dan berwawasan kebangsaan berlandaskan nilai-nilai kearifan lokal serta memiliki karakter dan budaya bangsa.

Misi

1. Menyelenggarakan pendidikan yang bermutu.
2. Mempersiapkan siswa agar unggul dalam berbagai kompetensi.
3. Mempersiapkan lulusan yang bisa bersaing dijenjang pendidikan yang lebih tinggi.
4. Mempersiapkan lulusan yang jujur, berahlak mulia, bertanggung jawab, kreatif, inovatif, dan cinta tanah air.
5. Mewujudkan warga sekolah yang sehat jasmani rohani, sejahtera lahir batin, religious dan profesional.
6. Mewujudkan warga sekolah yang cinta lingkungan, cinta kebersihan dan keindahan, menumbuhkan sikap kekerabatan dan kekeluargaan, serta sikap saling menghargai dan menghormati antar warga sekolah.

Berdasarkan visi dan misi diatas maka peneliti menyimpulkan bahwa penelitian ini sejalan akan misi sekolah terutama ada poin nomor empat.

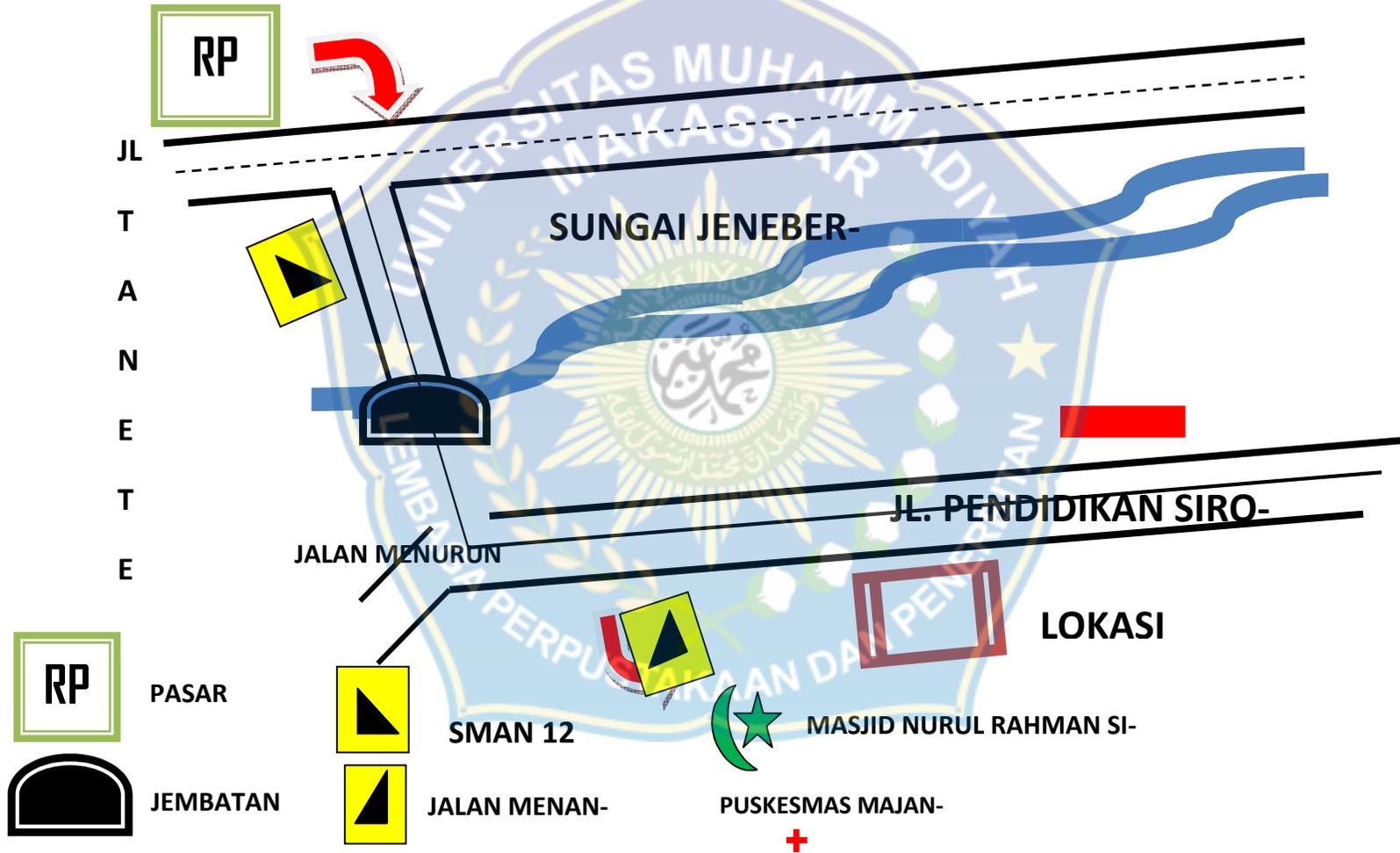
Pada penelitian Pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik stensil pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa dilaksanakan sesuai perencanaan yang sistematis. Disekolah peneliti berusaha memberikan pengajaran dengan teknik praktek utamanya dalam bidang kesenian, siswa

menengah atas diharapkan dapat mempunyai kesempatan untuk menyampaikan keinginan dan kemampuannya dalam bidang minat dan bakat.

Tujuan diadakan penelitian tersebut untuk mengetahui minat dan bakat para siswa dalam menerima teknik berkarya seni yang baru dikenalnya serta menggali nilai estetika seorang anak dalam berkesenian dengan menunjukkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotorik peserta didik, maka dilakukan penelitian ini sesuai proses persiapan, pembuatan dan jenis yang dihasilkan



JALAN POROS MAKASSAR - M A L I



B. Variabel dan Desain penelitian

1. Variabel penelitian

Variabel adalah objek penelitian, atau apa yang menjadi fokus di dalam suatu penelitian. Menurut F.N. Kerlinger variabel sebagai sebuah konsep. Variabel merupakan konsep yang mempunyai nilai yang bermacam-macam. Suatu konsep dapat diubah menjadi suatu variabel dengan cara memusatkan pada aspek tertentu dari variabel itu sendiri.

Variabel adalah konsep yang memiliki nilai bervariasi dan nilai tersebut bisa dibagi menjadi 4 data yang berbeda, yaitu skala, rasio, ordinal, nomina dan intenal (Freddy).

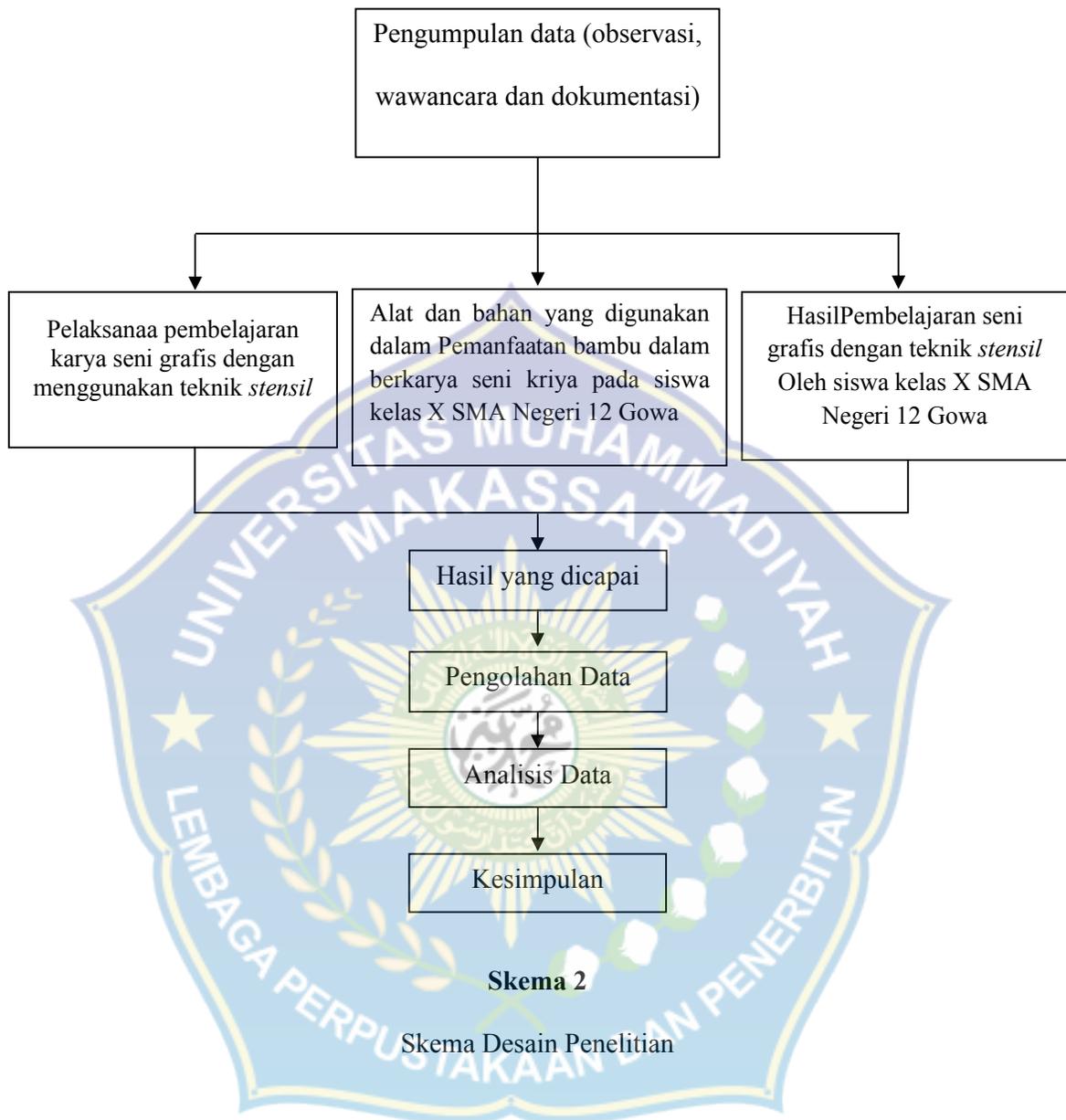
Adapun variabel penelitian sebagai berikut:

1. Pelaksanaan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik stensil pada kelas X SMA Negeri 12 Gowa.
2. Hasil pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik stensil pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa.

2. Desain penelitian

Desain penelitian merupakan rencana atau struktur yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian.

Adapun bentuk desain penelitian ini dapat digambarkan dalam skema sebagai berikut:



C. Definisi Operasional Variabel

Berdasarkan variabel diatas 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. Pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa
2. Hasil dari pembelajaran seni grafis dengan teknik *stensil* yang diwujudkan melalui karya seni *stensil* oleh siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa.

D. Objek Penelitian

Objek penelitian merupakan sasaran atau permasalahan yang akan diteliti. Objek dari penelitian ini adalah pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa. Mengingat yang menjadi objek dalam penelitian ini adalah proses pembuatan karya seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil*, maka populasi penelitian adalah pada siswa X SMA Negeri 12 Gowa.

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu;

1. Observasi

Observasi adalah pengamatan langsung para pembuat keputusan berikut lingkungan fisiknya dan atau pengamatan langsung suatu kegiatan yang sedang berjalan.

Metode observasi adalah yang digunakan untuk mengamati sesuatu, seseorang, atau lingkungan, atau situasi secara tajam terinci, dan mencatatnya secara akurat dalam beberapa cara (Tjetjep Rohendi Rohidi. 2011:182)

2. Wawancara

Wawancara dilakukan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan kepada guru dan siswa tentang seni grafis terutama teknik *stensil*. Menurut Rohidi (2011:

208), Wawancara adalah suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi dimasa lampau atau karena peneliti tidak diperbolehkan hadir ditempat kejadian itu. Namun demikian, wawancara hanya akan berhasil jika orang atau tokoh yang diwawancarai bersedia dan dapat menuturkan dengan kata-kata tentang cara berlaku yang telah menjadi kebiasaan tentang kepercayaan dan nilai-nilai yang dijunjung oleh masyarakat dalam hal ini berkaitan dengan praktek-praktek berkesenian, dimana tokoh yang bersangkutan menjadi bagian dari padanya.

3. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dokumentasi proses pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik *stencil* yang dilaksanakan siswa.

4. Tes Praktik

Tes praktik dilakukan dengan cara pembuatan karya seni grafis dengan menggunakan teknik *stencil* sebagai berikut :

1. Penyediaan Alat dan Bahan (kertas, cutter, cutterpen, kertas mika, pilox, dan media)
2. Proses pembuatan karya seni grafis dengan menggunakan teknik *stencil* (setelah gambar yg akan di *stensile* di cetak dan di tempelkan di kertas mika. Maka, proses berikutnya potong gambar dengan cutter atau cutterpen. Setelah semua di potong kertas dilepas dari kertas mika dan tempelkan pada

media kertas mika yang telah jadi *stensil* tersebut dan semprot dengan pilox, karya *stensil* selesai)

F. Teknik Analisis Data

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

1. Proses analisa ini dimulai dengan membaca, mempelajari, dan menelaah seluruh data dari hasil observasi, tes praktik, wawancara dan dokumentasi kemudian diperiksa kembali sehingga lengkap dan benar.
2. Kategorisasi data dan membuat rangkuman dari data - data yang dianggap penting yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan dokumentasi.
3. Data-data tersebut di atas disusun menjadi bagian serta menyusun uraian-uraian dengan struktur data yang diperoleh.
4. Pemeriksaan kebenaran data, kemudian diadakan penghalusan data dari responden untuk kemudian diadakan penafsiran.
5. Kemudian hasil tes praktik peserta didik dinilai dengan instrumen penilaian yang ada yaitu; penguasaan bahan, penguasaan teknik pembuatan, serta kerapian hasil kerja siswa.

G. Instrumen Penilaian

LEMBAR PENGAMATAN PENILAIAN KETERAMPILAN

Mata Pelajaran : SENI BUDAYA/SENI RUPA
Kelas/Semester : X MIPA 1
Tahun Pelajaran : 2018/2019
Waktu Pengamatan :

Indikator terampil menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan yang berkaitan dengan sejarah perkembangan ips terpadu/ sosiologi di Indonesia.

1. Kurang terampil jika sama sekali tidak dapat menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan berkaitan dengan perkembangan sosiologi di Indonesia.
2. Terampil jika menunjukkan sudah ada usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan berkaitan dengan perkembangan sosiologi di Indonesia tetapi belum tepat.
3. Sangat terampil jika menunjukkan adanya usaha untuk menerapkan konsep/prinsip dan strategi pemecahan masalah yang relevan berkaitan dengan perkembangan sosiologi di Indonesia dan sudah tepat.

Bubuhkan tanda \surd pada kolom-kolom sesuai hasil pengamatan.

No	Nama Siswa	Keterampilan		
		Menerapkan Konsep/Prinsip Dan Strategi Pemecahan Masalah		
		KT	T	ST
1				
2				
3				

KT : Kurang Terampil

T : Terampil

ST : Sangat Terampil

Keterangan:

- Penerapan konsep dinilai dari penguasaan bahan oleh siswa dalam hal ini mengukur pemahaman siswa akan penggunaan bahan dalam berkarya seni grafis teknik stensil.
- Prinsip dalam hal ini dinilai berdasar kemampuan siswa dalam penguasaan teknik yang dilakukan penilaian untuk melihat kemampuan siswa dalam menggunakan teknik untuk berkarya stensil.
- Strategi pemecahan masalah dinilai dari kerapian hasil karya seni stensil siswa dimana karya tersebut tercetak dengan rata dan rapi sehingga objek yg di stensil terlihat jelas.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Pada bagian ini dibahas mengenai hasil penelitian tentang Pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik stensil pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa, peserta atau penelitian yang diperoleh di lapangan melalui prosedur yang digunakan dalam penelitian ini.

Penelitian ini tidak menggunakan data kuantitatif melainkan menggunakan data kualitatif. Data yang diolah dan disajikan dalam bentuk deskriptif, sesuai dengan indikator dalam fokus penelitian.

1. Pelaksanaan Pembelajaran Seni Grafis Teknik *stensil* (Tahap I)

Pada tahap pertama pembelajaran guru menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran(RPP) sebagai pegangan seorang guru dalam mengajar di dalam kelas. RPP dibuat oleh guru untuk membantunya dalam mengajar agar sesuai dengan standar, kompetensi, dan kompetensi dasar pada hari tersebut.

Pada tahap pertama ini guru melaksanakan atau membuka pembelajaran sesuai standar dalam RPP nya yaitu sebagai berikut.

1.1 Penerapan model Discovery Learning/Pendahuluan

- a) Guru mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.

- b) Guru menayangkan video/ccontoh gambar karya grafis untuk mendorong peserta didik memberi tanggapan awal tentang isi tayangan video/gambar karya grafis tersebut.
- c) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi

1.2 Kegiatan inti

- a) *Stimulation* (simulasi/Pemberian rangsangan) Pada tahap ini peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik dengan cara:

- Memutar video /hasil karya seni grafis
- Membahas/menyampaikan sejarah dan perkembangan seni grafis di Indonesia

- b) *Problem statement* (pertanyaan/identifikasi masalah) Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi karya-karya seni grafis sampai siswa menentukan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya

- Apa pengertian seni grafis?
- Bagaimana teknik membuat karya seni grafis?
- Jelaskan yang dimaksud teknik *stencil*

- c) *Data collection* (pengumpulan data) Pada tahap ini peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui:

- Membandingkan dari beberapa karya seni grafis secara perorangan dan kelompok

- Membandingkan macam-macam teknik seni grafis
- Mengamati beberapa contoh hasil karya seni grafis

d) *Data processing* (pengolahan Data) Pada tahap ini peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi untuk mengolah data hasil pengamatan dengan cara:

- Mengolah data pengamatan dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja, misalnya mengolah data ciri-ciri seni grafis

e) *Verification* (pembuktian) Pada tahap verifikasi peserta didik mendiskusikan hasil pengolahan data dan memverifikasi hasil pengolahan dengan data-data pada buku sumber. Misalnya dengan cara:

- Memeriksa kembali data ciri-ciri seni grafis
- Menampilkan hasil karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi, cetak, datar, cetak dalam, cetak saring
- Memverifikasi jawaban kelompok tentang ciri-ciri seni grafis

f) *Generalization* (menarik kesimpulan) Pada tahap ini peserta didik menyimpulkan hasil percobaan dan diskusi misalnya dengan cara:
Menyimpulkan ciri-ciri seni grafis.

2. Proses berkarya seni grafis Teknik *stencil* (Tahap II)

Pada proses pembuatan karya seni grafis dengan teknik *stencil* dilaksanakan setelah siswa diberikan penjelasan dan pengetahuan tentang seni grafis dan teknik *stencil* baik dari pembahasa *historitas* nya hingga

eksistensi di era sekarang dimana perkembangan digital sangat cepat. Proses pembuatan karya seni grafis dilaksanakan diluar jam pelajaran,hal ini dilakukan untuk memaksimatrikska proses berkarya dan untuk menghindari kecelakaan kerja dalam hal ini penggunaan benda tajam berupa cutter dan cutter pen serta bahan kimia berupa pewarna(pilox) yang rawan digunakan siswa untuk hal-hal yang tidak dimaksudkan dalam proses berkarya seni grafis teknik *stensil*.

a. Alat dan bahan pembuatan karya seni grafis dengan teknik stensil

Proses pembuatan merupakan hal kedua dalam berkarya, namun dibutuhkan terlebih dahulu media apa dan bahan seperti apa yang dibutuhkan dalam penelitian ini, sebab alat dan bahan sangat menunjang keberhasilan dalam menciptakan karya yang berkualitas, bernilai seni dan bernilai guna. Adapun alat dan bahan yang diperlukan dapat kita ketahui kegunaannya dengan merincikannya.

1. Alat

a) *Pisau Cutter*

Pisau cutter digunakan untuk memotong kertas yang akan digunakan sebagai matriks untuk membuat stensil.



Gambar 7
Pisau Cutter
Dokumentasi: Adiarismunandar

b) Cutter Pen

Cutter Pen memiliki fungsi yang sama dengan pisau cutter. Bedanya alat ini memiliki diameter pisau yang lebih kecil, selain digunakan untuk memotong juga digunakan untuk membentuk matriks agar lebih rapih.



Gambar 8

“cutterpen”

Dokumentasi: Adi Arismunandar

c) Mistar/Penggaris

Mistar atau penggaris digunakan untuk membantu dalam memotong kertas yang akan digunakan sebagai matriks agar dalam memotong dapat akurat dan tidak merusak obyek atau gambar yang ingin dijadikan stensil.



Gambar 9

Penggaris Dokumentasi: Adi Arismunandar

d) Kuas

Kuas digunakan sebagai alat lukis pada karya stensil untuk menutupi bagian-bagian yang belum diwarnai secara merata pada obyek yang telah di cetak stensil.



Gambar 10 : Kuas kecil
Dokumentasi : Adi Arismunandar

2. Bahan

Bahan merupakan pelengkap yang sangat dibutuhkan dalam membuat dan melakukan suatu pekerjaan, bahan dibutuhkan sebagai sesuatu yang utama, pekerjaan dan hasil karya yang baik tentunya berasal dari apa yang digunakan, diantaranya:

a) Kertas folio ukuran A4

Kertas yang telah di print atau di beri gambar obyek yang akan dicetak stensil.



Gambar 11
kertas folio A4

b) Kertas karton(Art Carton) A4

Kertas karton akan digunakan sebagai Matriks untuk berkarya seni stensil. Pada proses berkarya peneliti menggunakan kertas karton untuk matriks karna kertas karton memiliki ketebalan dan memudahkan saat di cutting dengan cutter/cutter pen.



Gambar 12 “kertas karton”

c) Lakban Kertas

Lakban digunakan untuk merekatkan kertas bergambar obyek yang akan dicetak stensil pada kertas karton(Matriks).



Gambar 13 “lakban kertas”

d) PiloX

PiloX digunakan sebagai pewarna untuk cetakan stensil sehingga karya seni stensil bisa terbentuk.



Gambar 14 “piloX”

b. Langkah – langkah pembuatan karya *stensil*

a. Langkah pertama

Cari gambar yang Anda sukai atau inginkan. Pilihan gambar terbaik adalah gambar yang tidak memiliki terlalu banyak garis detail, karena itu berarti gambarnya akan mudah dibuat atau dipotong. Anda bisa mencari gambar yang Anda inginkan di internet dengan sangat mudah. Carilah jenis gambar hiasan yang Anda cari.

b. Langkah kedua

Buat gambarnya di atas kertas. Karena *stensil* perlu ruang di antara garis-garis yang terhubung, maka Anda perlu membuat beberapa versi dari satu gambar yang sama.

c. Langkah ketiga

Modifikasi gambarnya. Setelah menyimpan gambarnya di komputer, cetak dengan ukuran yang Anda inginkan. Anda seharusnya

bisa mengubah ukuran gambarnya sesuka hati, baik itu melalui opsi pada mesin cetak maupun mengubah ukurannya di Photoshop atau Illustrator.

d. Langkah keempat

Cetak gambarnya di kertas cetak putih

e. Langkah kelima

Siapkan kertas mika dan tempelkan kertas yang sudah di print tadi dengan menggunakan isolasi

f. Langkah keenam

Kemudian gunakan cutterpen atau pisau cutter untuk memotong kertas mika mengikuti garis yang Anda gambar pada kertas tadi

g. Langkah ketujuh

Angkat bagian kertas putih dan kertas mika yang sudah terpotong seiring proses pemotongan. Pastikan tiap potongannya halus agar hasil yang Anda buat ketika menggunakan cat nanti tetap bagus.

h. Langkah kedelapan

Selesai memotong lepaskan kertas putih dari kertas mika

i. Langkah kesembilan

Kertas mika jadi *Stensil*

Setelah proses diatas maka *Stensil* sudah selesai dan tempelkan *stensil* tersebut ke media yang ingin digunakan, setelah ditempel maka semprot dengan pilox bisa juga dengan menggunakan cat tergantung dari kebutuhan.

Proses berkarya atau pembuatan *stencil* dimulai dengan contoh yang dilakukan oleh guru mata pelajaran dan setelah itu beberapa siswa akan di tugaskan untuk membuat stesil dari referensi yang mereka siapkan dengan pengawasan dan pendampingan langsung oleh guru, hal ini dilakukan agar siswa dapat lebih paham dan mengalami pengalaman pembuatan karya *stesil* yang terstruktur dan aman.



Gambar 15

“Guru mempraktekkan cara membuat pola dengan menggunakan cutterpen pada kertas karton yang akan dijadikan mal dalam berkarya seni stesil”

Pada proses pembuatan matriks atau pemotongan siswa banyak mengalami kendala terutama untuk memotong dengan menggunakan alat *cuttepen* di karenakan alat ini masih dan 98% siswa merupakan pengalaman pertama melihat dan menggunakan alat ini hal ini tidak lepas dari pengaruh lingkungan siswa yang dalam kehidupan kesehariannya tidak pernah melihat penggunaan alat ini,sehingga membutuhkan ketelitian dan kesabaran dari siswa yang membuat matriks untuk *stesil*.



Gambar 16

“Siswa membuat mal untuk berkarya seni stesil dengan menggunakan cutter pen dan pisau cutter”

Dalam pembuatan matriks untuk *stencil* waktu yang digunakan siswa lebih dari 1 jam waktu pengerjaan untuk 1 matriks/pola, sehingga jika dalam jadwal mata pelajaran biasa waktu tidak akan memadai untuk memaksimalkan proses pembuatan karya seni grafis stencil. Atas dasar itulah peneliti bekerja sama dengan guru untuk melaksanakan proses berkarya ini di luar dari jam mata pelajaran.

Setelah beberapa siswa menyelesaikan proses pemotongan matriks/pola referensi yang akan di *stencil* maka guru mulai mempraktekkan proses pembuatan karya seni grafis yaitu mencetak pola/matriks pada kertas folio A4 yang telah disiapkan, selanjutnya guru mempraktekkan proses pewarnaan dengan piloks setelah pola/matriks di eratkan dengan lakban kertas pada kertas folio A4 menggunakan teknik *Airbrus* yaitu sebuah teknik seni rupa yang menggunakan tekanan udara untuk menyemprotkan cat atau pewarna pada media). Dalam hal ini piloks sebagai bahan memiliki system kerja tersebut (Airbrush) namun lebih kompleks.



Gambar 17

“Guru mempraktekkan cara menggunakan piloks untuk membuat cetakan karya seni stensi pada kertas folio A4”

Setelah guru memberi contoh eksekusi karya dengan teknik *stensil* maka selanjutnya beberapa siswa mencoba mempraktekkan hal tersebut, tentunya dengan bimbingan dan pengawasan dari guru, dalam proses cetak karya seni grafis dengan teknik stensil ini pada tahap eksekusi karya oleh siswa dengan cara mewarnai dengan piloks beberapa siswa terlihat terbiasa dengan penggunaan bahan yang satu ini berbeda saat pembuatan matriks/pola dengan *cutterpen*. Tapi beberapa siswa mengalami banyak kesulitan dalam proses ini dimana control penguasaan bahan dalam hal ini piloks siswa lebih boros dibandingkan dengan siswa tapi dari proses pembuatan matriks/pola beberapa siswa berhasil atau setidaknya mempertahankan bentuk asli referensi yang akan di cetak dengan menggunakan teknik *stensil*.



Gamba 18

“siswa mulai mencetak karya mereka dengan piloks setelah menyelesaikan pembuatan polanya”

Setelah proses eksekusi beberapa karya sesuai dengan langkah-langkah pembuatan karya seni grafis dengan menggunakan teknik stensil dalam proses ini menggunakan kertas polio A4 sebagai media oleh siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa di desa Majannang, Kecamatan Parigi, Kabupaten Gowa. Maka siswa dibantu oleh guru mata pelajaran yang bertugas memisahkan matriks/pola dari medianya (kertas polio A4), hal ini dilakukan setelah cat dari piloks di anggap

kering karena jika hal tersebut tidak diperhatikan dimana cat yang belum kering pada media kemudian matriks/pola dipisahkan maka dapat menyebabkan cat yang masih basah meluap merusak media atau mengganggu cetakan pola/matriks pada media kertas folio A4.



Gambar 19

“siswa melihat hasil karya seni grafis dengan teknik stensil yang telah dikerjakan”

Setelah semua proses berkarya dilaksanakan maka karya-karya siswa di pameran hasilnya di papan tulis yang kemudian di bahas bersama kelebihan dan kekurangan dalam proses pembuatan karya seni grafis dengan teknik stensil untuk memberikan pemahaman dan pengalaman kritik seni kepada siswa. Hal ini dilakukan oleh guru mata pelajaran sebagai pembelajaran kepada para siswa untuk menghasilkan karya yang lebih baik kedepannya jika peneliti mengaitkan dari proses pembuat karya seni grafis teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa dengan instrument penilaian yang menggunakan pendekatan penguasaan bahan, penguasaan teknik, serta kerapian sebagai hasil dari pelaksanaan pembelajaran seni grafis teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa



Gambar 20

“Guru memberikan apresiasi terhadap karya-karya seni grafis teknik steknsil dari siswa”

c. Jenis karya yang dihasilkan siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa

Jenis karya yang dihasilkan siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa, adalah jenis karya seni grafis yang dibuat dengan menggunakan teknik stensil. Karya yang dihasilkan terdiri dari beberapa konsep sesuai dengan referensi dan kreatifitas siswa serta ketertarikan siswa akan konsep karya stensil yang diangkat.

Karya-karya yang dihasilkan siswa terdiri dari sebagai berikut.

1. Animatriks/Hewan

Beberapa siswa membuat stensil dengan menggunakan referensi hewan karena adanya keunikan dari hewan-hewan tersebut dan dapat memberikan kesan pada karya stensil yang akan dibuat.

2. Flower/Bunga

Siswa membuat stensil berupa bunga seperti bunga mawar karena ketertarikan dan memiliki nilai filosofi akan bunga mawar serta bunga-bunga lainnya sehingga beberapa siswa tertarik membuat stensil bunga.

3. Karakter Animasi

Beberapa siswa membuat stensil dengan mengangkat tema karakter Animasi yang mereka sukai dan memiliki bentuk lucu. Karakter animasi ini memiliki tingkat kesulitan yang berbeda dalam membuat stensilnya sehingga siswa ingin membuatnya

4. Typografi(berupa Himbauan)

Selain karya stensil hewan,bunga,dan karakter animasi,beberapa siswa juga membuat stensil berupa himbauan dimana dalam pembuatan stensil ini tingkat kesulitan dalam pembuatannya lebih kompleks karna harus detail agar saat di pindahkan di media karya tersebut dapat terbaca dengan jelas.

3. Evaluasi karya seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* (Tahap III)

Evaluasi karya – karya seni grafis siswa dalam berkarya seni grafis teknik stensil,guru melakukan penilaian berdasarkan proses belajar (Tahap I) dan kegiatan paraktik (Tahap II), dari observasi dan pengamatan pada kedua tahap tersebut maka guru memulai evaluasi pada karya siswa sebagaimana yang disajikan pada tabel instrumen penilaian guru berikut: Pada tabel instrumen penilaian oleh guru, di tentukan tiga fokus dalam menilai hasil karya seni grafis teknik stensil oleh siswa kelas X MIPA 1 SMA Negeri 12 Gowa yaitu sebagai berikut:

a. Penilaian **konsep** dinilai dari ide yang di tuangkan dalam karya seni grafis siswa dengan teknik stensil,pada penilaian konsep ini guru memperhatikan tingkat kesulitan dari masing-masing konsep karya siswa dan memberikan nilai sesuai tingkat keberhasilan siswa meng eksekusi konsep tersebut menjadi karya seni stensil.

b. Penilaian **teknik** berdasarkan kemampuan siswa dalam penguasaan teknik membuat karya seni grafis teknik stensil sesuai dengan teori proses

berkarya yang telah di sampaikan oleh guru,teknik yang dinilai oleh guru meliputi teknik dalam membuat stensil yaitu teknik *cutting* menggunakan *cutterpen* dan teknik *airbrush* dengan menggunakan piloks.

c. Penilaian **kerapian** berdasarkan hasil karya seni grafis teknik stensil oleh siswa pada kertas folio A4 pada penilaian ini guru memperhatikan prinsip –prinsip seni grafis pada karya seperti *kesatusa(unity)*, *keseimbangan(balance)*, *proporsi*, *variasi*, *harmoni*, dan *dominasi*.

Dari tiga unsur yang menjadi sumber penilaian karya seni grafis teknik stensi diatas maka guru membuat rumus penilaian sebagai berikut.

Rumus Penilaian.

<i>Nilai konsep + Nilai Teknik + Nilai Kerapian = Nilai Total(Jumlah)</i>		
<i>Ket 1</i> <i>Nilai konsep</i> <i>maksimatriks = 30</i> <i>Nilai teknik</i> <i>maksimatriks = 30</i> <i>Nilai kerapian</i> <i>maksimatriks = 30</i>	<i>Ket 2</i> <i>Nilai Total : 90</i> <i>Nilai total : 75 - 89</i> <i>Nilai total : ≥ 75</i>	<i>Predikat</i> <i>ST : Sangat Terampil</i> <i>T : Terampil</i> <i>KT: Kurang Terampil</i>

Dengan menggunakan rumus dan predikat penilaian sebagai petunjuk kemampuan siswa dalam berkarya seni grafis stensil,guru dapat melakukan evaluasi dengan baik,

NO	NAMA SISWA	KELOMPOK	KARYA	PENILAIAN			JUMLAH	PREDIKAT			KETERANGAN
				KONSEP	TEKNI K	KERA- PIAN		K T	T	S T	
1	ANISYA AMALIA	I		30	27	25	82		√		Karya stensil kelompok 1 mengangkat tema fauna yaitu seekor panda dan terdapat typografi atau tulisan "Save Panda" di bagian bawah obyek
2	ADRIAN ABDI MURSAD			30	27	25	82		√		
3	DINUL HAIDIR			30	27	25	82		√		
4	FADILA AMELIA FUTRI			30	27	25	82		√		
5	MUHAMMAD AZIS			30	27	25	82		√		
6	ANUGRAH	II		30	30	25	85		√		Karya stensil kelompok 2 mengangkat tema flora yaitu obyek bunga yang menarik dengan menambahkan teknik pencampuran warna atau kombinasi warna
7	A.TAHIRA AINI ANWAR			30	30	25	85		√		
8	DENI SE-TIAWAN			30	30	25	85		√		
9	MIATI DIANA PUTRI			30	30	25	85		√		
10	RISKA AMALIA			30	30	25	85		√		
11	EKA RANGGA YUDHA			30	30	25	85		√		

NO	NAMA SISWA	KELOMPOK	KARYA	PENILAIAN			JUMLAH	PREDIKAT			KETERANGAN
				KONSEP	TEKNI K	KERA- PIAN		K T	T	S T	
12	ALAUDDIN	III		30	20	30	80		√		Karya stensil kelompok 3 mengangkat tema fauna yaitu seekor kupu-kupu, karya ini terdapat 3 obyek kupu-kupu dengan ukuran yang berbeda beda
13	AULIA AH- MAD			30	20	30	80		√		
14	DEWI NABILA			30	20	30	80		√		
15	FIRMAN HUSAIN			30	20	30	80		√		
16	SITTI HARTINA HARSAHUSAIN			30	20	30	80		√		
17	NURUL FAHRI	IV		30	25	23	78		√		Karya stensil kelompok 4 mengangkat tema dekoratif dengan menampilkan sebuah motif yang dekoratif
18	MUH ADNAN NASIR			30	25	23	78		√		
19	MUH.SENDI YOGA			30	25	23	78		√		
20	MUH.ASDAR			30	25	23	78		√		
21	MUH AMAR MAHARAJA			30	25	23	78		√		
22	MUH RAMA-			30	25	23	78		√		

NO	NAMA SISWA	KELOMPOK	KARYA	PENILAIAN			JUMLAH	PREDIKAT			KETERANGAN
				KONSEP	TEKNI K	KERA- PIAN		K T	T	S T	
				23	MUH AMAR MAHARAJA	V			30	25	
24	MUH IQBAL FAUZI	30	25	25	80				√		
25	DEA ANANDA MAJID	30	25	25	80				√		
26	MUH.ASLAN	30	25	25	80				√		
27	RISKAYANTI	30	25	25	80				√		

Guru Mata Pelajaran

Hendrick Wandy

B. Pembahasan

Pada bagian ini peneliti menguraikan hasil penelitian yang telah dilakukan dilapangan dengan mengaitkan teori- teori yang telah dikemukakan terdahulu dengan berdasarkan kenyataan yang dihadapi:

1. Pelaksanaa Pembelajaran Seni Grafis Teknik *Stensil*.

Pelaksanaan pembelajaran seni grafis dengan teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa berjalan sesuai dengan prosedur kajian pelaksanaa pembelajar yang dipaparkan peniliti pada kajian pustaka dalam penelitian ini,secara teori kegiatan pelaksanaa pembelajaran berjalan dengan baik dan hal – hal yang ingin dicapai dalam pelaksanaan pembelajaran telah terpenuhi. Tapi pada kenyataan yang dihadapi ada beberapa kendala – kendala sebagai berikut.

- a. Kurangnya pengetahuan siswa tentang seni grafis, hal ini berdampak pada pelaksanaan pembelajara,dimana siswa tidak aktif dalam menanggapi guru atau materi pembelajaran seni grafis teknik stensil dimana pada pelaksanaan pembelajaran hanya terjadi komunikasi satu arah hal ini dikarenakan keadaan siswa mulai dari awal pembelajaran masih terfokus pada pembelajaran sebelumnya,hal ini berlangsung hingga guru menampilkan media pembelajaran grafis berupa pemutaran vidio proses berkarya seni grafis dengan teknik stensil.kelas pada saat dalam pembuata karya seni grafis teknik stensil.

- b. Tenaga pengajar dan siswa mengalami kesalahpahaman akan seni grafis dengan menggunakan teknik stensil dengan karya seni graffiti, dimana referensi yang ditampilkan sebagai media pembelajaran kebanyakan proses berkarya stensil pada media tembok,dalam hal ini peneliti mengaitkan kajian seni grafis yang ada pada kajian pustaka sehingga peneliti dapat menyimpulkan bahwa masalah kesalahpahaman antara guru dan siswa disebabkan karena pada pemaparan materi oleh guru secara verbal tidak dipahami siswa dan hal dapat mencapai kesepakatan ketikaditampilka pembelajaran lewat media visual dalam hal ini pemutaran video seni grafis dengan menggunakan teknik stensil dengan video proses berkarya grafiti
- c. Dikarenakan siswa masih duduk pada jenjang kelas X sekolah menengah atas,dimana mereka masih mengalami proses adaptasi pembelajaran dari sekolah menengah pertama(SMP) ke sekolah menengah atas (SMA). Maka dalam proses pembelajaran masih membutuhkan perhatian ekstra agar siswa dapat menangkap dan atau memahami penyampaian dari guru. Hal ini diamati peneliti dimana saat guru menjelaskan masih banyak siswa yang tidak fokus selain itu peneliti juga mendapatkan fakta bahwa dalam pembelajaran seni atau seni budas maya beberapa siswa masih memiliki mindset pada mata pelajaran seni budaya kebutuhan akan teori (Materi pembelajaran) lebih sedikit dibanding kebutuhan

praktik, pada kasus ini peneliti mengaitkan dengan kajian seni grafis yang di tulis pada bab II penelitian ini dimana seni grafis memiliki dua fungsi utama yaitu fungsi individual dan fungsi sosial. Dua hal inilah yang tidak tersampaikan oleh guru kepada siswa yang mengakibatkan minat belajar atau mempelajari teori, sejarah, dan perkembangan seni kurang diminati siswa, angapan bahwa **“Seni 30% Teori 70% Praktik”** masih terdoktrin dalam pada siswa dan sebagian guru.

- d. Kendala terakhir yang dialami peliti sendiri pada bahasa rakyat yang di gunakan dalam berintraksi antara guru dan siswa dalam proses pembelajarannya, dimana masih adanya penggunaan bahasa daerah setempat baik dari guru dan juga siswa dalam interaksi belajar.

2. Proses Berkarya Seni Grafis Teknik *Stensil*.

Pada proses berkarya seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa, guru mata pelajaran mebagi siswa dalam kelompok-kelompok kerja, hal ini dilakukan agar siswa muadah dalam diawasi oleh guru dan memudahkan guru untuk menghadapi apabila ada siswa yang terkendala dalam proses bekarya seni grafis teknik stensil.

Pada proses berkarya seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa dilaksanaka di luar jam mata pelajaran tepatnya pada tanggal 21 Desember 2018, Jumat, Pukul 09:00-10:30 WITA di ruangan kelas X MIPA 1, pada hari dan jam tersebut kegiatan belajar mengajar siswa ditiadakan dan difokuskan untuk kegiatan ekstrakurikuler.

Dalam proses berkarya seni grafis dengan menggunakan teknik stensil siswa menyiapkan bahan dan alat yang akan digunakan untuk membuat stensil, pada kegiatan ini beberapa siswa tidak membawa atau tidak memiliki alat dan bahan yang lengkap, hal ini sudah diantisipasi oleh guru dengan membagi siswa dalam kelompok sehingga siswa bisa bekerja sama dan saling melengkapi alat dan bahan. Tapi hal yang paling tidak terduga oleh peneliti adalah dalam persiapan alat untuk membuat stensil tidak ada satupun dari siswa yang membawa *cutterpen* hal ini tidak diantisipasi oleh guru dan peneliti, sehingga dalam berkarya seni stensil ini guru mata pelajaran memilah referensi yang disiapkan oleh siswa, referensi yang dipilih oleh guru akan di eksekusi menjadi karya seni grafis dengan menggunakan teknik stensil dari masing-masing kelompok, dalam hal ini guru mata pelajaran memilih referensi dari siswa masing-masing kelompok dengan tingkat kesulitan yang berbeda-beda

Proses berkarya seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* dimulai dikerjakan oleh siswa setelah guru mata pelajaran selesai memberikan contoh pembuatan stensil yaitu proses pemotongan pola pada referensi dengan menggunakan *cutterpen* dan *pisau cutter* secara bergantian tergantung pada ukuran pola yang akan dipotong. Dalam proses pemotongan pola oleh siswa dengan menggunakan *cutterpen* ataupun menggunakan *pisau cutter* beberapa siswa mengalami kendala-kendala sebagai berikut.

- a. Beberapa siswa kesulitan dalam menggunakan alat karena tidak terbiasa
- b. Beberapa siswa tidak konsisten dalam memotong pola dikarenakan faktor kurang sabarnya siswa untuk meng eksekusi karyanya dalam hal ini siswa ingin segera mencetak refrensinya pada media kertas folio ukuran A4 yang telah disediakan
- c. Bebera referensi siswa rusak karna pada saat memotong siswa keluar dari pola referensi nya
- d. Dalam proses berkarya beberapa siswa kurang aktif dalam kelompok nya hal ini disebabkan keterbatasan alat yang tersedia
- e. Kurangnya penguasaan siswa penggunaan atau teknik menggunakan alat membuat *stencil* oleh siswa

Setelah proses pemotongan pola pada referensin langkah selanjurnya adalah proses cetak hasil pembuatan stensil oleh siswa dengan menggunakan piloks pada media kertas folio A4, setiap kelompok mulai melakukan proses cetak stensil menggunakan piloks dengan pengawasan dari guru karna pada proses ini siswa harus memperhatikan lingkungan nya terutama lokasi sekitar penyemprotan dengan piloks untuk menghindari pengrusakan,pengrusakan dalam hal ini pengaplikasian bahan atau piloks pada media yang tidak ada hubunanya dengan proses berkarya.

Pada proses berkarya karya seni grafis teknik stensil ini peran guru sangat penting dan hal ini bisa di laksanakan dengan baik oleh guru yang bertanggung

jawab, walaupun masih terdapat beberapa kendala yang didapatkan oleh peneliti diantaranya sebagai berikut :

- a. Dalam pengaplikasian bahan (piloX) beberapa siswa masih belum menguasai teknik *airbrush* dan menggunakan bahan seperti menggunakan kuas pada saat mewarnai dengan cat
- b. Beberapa siswa tidak dapat mengolah bahan (piloX) dan media (kertas folio A4 dengan baik sehingga beberapa karya rusak karna hal tersebut.
- c. Dalam proses berkarya ini manajemen waktu tidak diperhatikan, dimana yang ditemui dilapangan oleh peneliti waktu yang digunakan untuk berkarya seni grafis dengan menggunakan teknik stensil lebih banyak terpakai pada proses pemotongan pola.

Setelah semua kelompok menyelesaikan proses cetak karya seni grafis dengan menggunakan teknik stensil masing-masing kelompok mengumpulkan karyanya yang telah disepakati oleh masing-masing anggota kelompok kepada guru untuk di evaluasi.

3. Evaluasi Karya Seni Grafis Teknik *Stensil*.

Pada proses evaluasi karya seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa, guru mata pelajaran menilai karya berdasarka *konsep, teknik, dan kerapian* pada karya seni *stensil* siswa dari masing – masing kelompok. Berdasarkan kajian seni grafis yang terdapat pada bab II penelitian ini guru melakukan evaluasi siswa dengan menilai berdasarkan unsur – unsur seni grafis yang merukan hal dalam penciptaan seni

grafis maka pada pembahasan ini peneliti memaparkan secara deskripsi karya-karya seni grafis teknik *stencil* dari masing – masing kelompok.

a. Kelompok I



Gambar 21

“hasil karya seni grafis teknik stencil kelompok 1 dengan tema hewan”

Karya siswa pada kelompok I dengan tema hewan ini, mengangkat tema obyek panda dan ada typografi berupa tulisan “S a v e P a n d a”, karya ini di cetak pada media kertas folio ukuran A4 dan di lakukan Airbrush dengan piloks warna merah. Berdasarkan sejarah seni grafis, teknik stencil telah sejak lama dijadika sebagai alat propaganda dan merupakan media untuk menyampaikan pesan baik itu kritik atau opini. Berdasarkan pembelajaran seni grafis hasil karya siswa ini telah memenuhi karya seni grafis sebagai wadah penyampaian opini dengan menghadirkan panda sebagai obek dan typografi tulisan “S a v e P a n d a” sebagai penegasan bahwa karya ini menyeruhkan opini untuk menjaga dan

merawat keberlangsungan hewan ini (panda) yang semakin terancam dan panda dinobatkan sebagai hewan dengan kategori tingkat kepunahan tinggi.

Dari karya diatas peneliti mengapresiasi siswa yang memilih referensi ini karena dengan mengangkat tema hewan sebagai konsep dalam berkarya siswa juga menambahkan typografi pada referensinya dimana gabungan antara panda dan typografinya,sehingga ketika karya ini dicetak maka dihasilkanlah karya desain grafis yang mencapai tujuan seni grafis sebenarnya yaitu sebagai media komunikasi pesan secara efektif melalui tampilan visual. Berdasarkan hasil karya di atas maka guru menilai bahwa siswa telah berhasil tuntas dalam pembelajaran seni grafis dengan teknik stensil.

Sedangkan pada proses berkarya seni grafis dengan teknik stensil dapat dilihat bahwa siswa yang tergabung dalam kelompok I masih kurang dalam membentuk pola,dilihat dari typogrhi “S a v e P a n da” yang di cetak terlihat huruf-huruf nya masih belum tegas dan baru untuk membacanya perlu untuk memperhatikan lebih saksama dalam hal ini bila dikaitkan pada kajian pustaka bab II penelitian ini dalam berkarya seni grafis teknik stensil siswa pada kelompok I belum berhasil mencapai *kesatuan (Unity)* pada hasil cetak karya seni grafis dengan teknik *stensil*.

Sedangkan pada obyek diperlihatkan bahwa dalam mencetak atau menggunakan teknik airbrush dengan piloks siswa masih kurang,hal ini dapat dilihat dari adanya bagian warna yang menumpuk atau tebal pada obyek dan lika diperhatikan lagi pada bagaian badan panda berdasarkan pola bagian tersebut harusnya berwarna putih bersih tapi pada kenyataanya ada sedikit warn dari tinta

pilox di bagian tersebut, hal ini disebabkan karena pemanfaatan *lakban kertas* kurang maksimal dalam berkarya seni grafis dengan menggunakan teknik stensil ini, lakban kertas tidak hanya berfungsi sebagai lem pengikat antara referensi dengan dengan kertas karton pada proses pemotongan pola dan sebagai lem pengikat antara kertas karton yang telah menjadi matriks dengan media tempat cetak (kertas folio A4) tetapi juga sebagai bahan untuk menutupi bagian-bagian yang tidak ingin diwarnai pada obyek yang akan dicetak.

Pada penilaian evaluasi hasil karya siswa oleh guru mata pelajaran berdasarkan tiga unsur pencapaian keberhasilan yaitu konsep, teknik, and kerapian serta nilai – nilai yang diberikan di olah dengan sederhana yang kemudian dari hasil pengolahan nilai tersebut siswa diberi predikat dalam kasus ini, siswa yang tergabung dalam kelompok I mendapat predikat *terampil(T)*. predikat ini menjadi tolak ukur bagi guru dalam mengukur tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik stensil.

b. Kelompok II



Gambar 22

“Hasil karya kelompok II dengan tema flora, yang membuat siluet bunga dengan warna yang menarik”

Karya siswa yang tergabung dalam kelompok II ini mengangkat tema flora dengan menampilkan gambar obyek berupa setangkai bunga sebagai hasil cetak dari karya seni grafis teknik stensil yang memiliki visual menarik dengan pewarnaan yang unik, pada karya terlihat dengan jelas bahwa kelompok II melakukan eksplorasi pada salah satu bahan pembuatan karya seni grafis dengan teknik stensil yaitu penggunaan 2 macam jenis warna pilox secara bersamaan pada proses mencetak karya seni grafis.

Adapun jika dikaitkan dengan unsur – unsur seni grafis yang ada pada kajian pustaka, pada karya kelompok II memiliki kelebihan pada unsur warna dan konsep yang berbeda. Tapi dalam pemenuhan prinsip – prinsip penyusunan seni grafis berdasarkan karya kelompok II hal – hal masih banyak yang belum terpenuhi diantaranya prinsip *keseimbangan(balance)* dan *proporsi*.

Dari segi penggunaan teknik, siswa pada kelompok II sudah melakukan dengan baik walaupun masih terdapat kesalahan – kesalahan yang umum karena kurang dikuasainya teknik dalam berkarya seni grafis, selain itu kesalahan yang terjadi pada kelompok sebelumnya juga dialami oleh kelompok II. Dimana pemanfaatan bahan *lakban kertas* sebagai penutup bagian yang tidak ingin diwarnai tidak dimaksimalkan oleh kelompok ini sehingga pada karya seni grafis yang ditampilkan memiliki kekurangan pada kerapiannya.

Pada penilaian evaluasi hasil karya siswa oleh guru mata pelajaran berdasarkan tiga unsur pencapaian keberhasilan yaitu konsep, teknik, and kerapian serta nilai – nilai yang diberikan di olah dengan sederhana yang kemudian dari hasil pengolahan nilai tersebut siswa diberi predikat dalam kasus ini, siswa yang

tergabung dalam kelompok I mendapat predikat *terampil(T)*. predikat ini menjadi tolak ukur bagi guru dalam mengukur tingkat keberhasilan pelaksanaan pembelajaran seni grafis dengan menggunakan teknik stensil.

c. Kelompok III



Gambar 23

“Karya kelompok III dengan teman fauna menampilkan siluet kupu – kupu”

Pada karya seni grafis dengan menggunakan teknik *stensil* yang dibuat siswa pada kelompok III menampilkan siluet kupu – kupu yang terdiri dari 3 obyek dengan ukuran yang berbeda – beda dalam satu kali cetak, hasil eksekusi karya dari kelompok III ini hampir mendekati sempurna pada tingkat kerapian nya namun seperti kesalahan kelompok sebelumnya hasil karya kelompok III masih memunculkan bagian – bagian dari hasai cetak yang terdapat sedikit warna pilox di luar dari obyek yang ingin diwarnai.

Karya seni grafis dengan menggunakan teknik stensil dari kelompok III ini jika diperhatikan sangat sederhana dan bila dibandingkan dengan karya – karya kelompok sebelumnya karya kelompok III ini cenderung memiliki tingkat

kesulitan yang paling sedikit. Tapi guru mata pelajaran tidak hanya melihat hal tersebut saja sebagai acuan untuk memberi nilai tetapi ada konsep yang ingin diangkat oleh kelompok III sehingga menampilkan karya grafis dengan menggunakan teknik *stencil*

Dengan membuat kupu – kupu dengan berbagai ukuran pada matriks kertas karton ukuran A4 oleh kelompok III dapat di konsep bahwa pola siluet kupu-kupu tersebut akan tampil lebih jelas ketika di cetak pada media yang besar dengan memperhatikan prinsip-prinsip karya seni grafisnya maka dapat dihasil karya seni grafis teknik stencil yang seolah – olah hidup karna perbedaan ukuran pada pola kupu-kupu menjadi penyebab terjadinya semacam ilusi visual yang membuat karya itu seolah-olah bergerak.Hal ini lah yang diperhatikan oleh guru mata pelajaran sehingga kelompok III dengan karyanya di beri penilaian dan predikat *terampil (T)*.

d. kelompok IV



Gambar 24

“Karya dari Siswa kelompok IV dengan mengangkat tema motif dekoratif”

Karya seni grafis dengan menggunakan teknik stencil yang dibuat oleh siswa kelompok IV menampilkan gambar pola simtris yang tersusun sehingga membentuk motif,konsep yang diangkat oleh siswa pada kelompok IV memiliki

kesan yang berbeda dari kelompok-kelompok sebelumnya dengan menampilkan pola-pola simetris yang membentuk motif kelompok IV menunjukkan bahwa seni grafis dengan menggunakan teknik stensil dapat menghasilkan karya lebih dari satu hanya dengan menggunakan satu matriks. Pada kajian seni grafis dalam penelitian ini dijelaskan bahwa proses berkarya seni grafis merupakan proses cetak yang pada setiap proses nya dapat menghasilkan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak.

Berdasarkan tema motif yang diangkat oleh kelompok IV dapat dipastikan bahwa siswa pada kelompok ini juga membuat matriks dengan ide mencetak pada media besar dan dalam jumlah banyak.

Penilaian akan karya siswa yang tergabung dalam kelompok IV tidak jauh berbeda dengan kelompok lainnya dalam karya yang ditampilkan kesalahan-kesalahan dari kelompok sebelumnya tetap terulang pada kelompok ini walaupun dengan tingkat yang berbeda beda, dari konsep, teknik, dan kerapian masih banyak kekurangan, walaupun demikian guru tetap memberikan penilaian dengan predikat *terampil (T)* pada kelompok IV

e. Kelompok V



Gambar 25

“karya dari kelompok V menampilkan typografi tulisan “BEAUTIFUL OF MALINO”

Pada karya seni grafis dengan menggunakan teknik stensil oleh siswa yang tergabung pada kelompok V menampilkan typografi dengan tulisan “BEAUTIFIUL OF MALINO” yang menampilkan font yang tegas dan siswa pada kelompok V berhasil mencetak tulisan tersebut dengan baik sehingga dapat dibaca dengan mudah.

Konsep yang diangkat oleh kelompok V ini mewakili fungsi seni grafis dalam komunikasi visual tidak selamanya menampilkan obyek gambar namun penampilan typografi dengan kalimat yang bisa dikatakan sebagai slogan merupakan salah satu fungsi seni grafis yang tidak lepas dari kehidupan kita.

Tingkat kesulitan dalam berkarya pada kelompok V bisa dibilang yang paling tinggi, hal ini didasari dengan pola pada referensi yang merupakan huruf-huruf tegas serta memiliki pola pada bagian dalam yang perlu di jaga keutuhannya agar didapatkan huruf sesuai yang diharapkan dan sesuai dengan kaidah huruf tersebut dari karya seni grafis kelompok V ini dapat dilihat keuletan siswa dan penguasaan teknik yang baik oleh siswa walaupun masih terdapat kesalahan dan kekurangan yang sama seperti kelompok sebelumnya yaitu akan pemanfaatan bahan secara baik dan teknik cetak yang masih kurang dalam kerapian, guru tetap memberi nilai yang baik dan predikat *terampil (T)*.

Dengan berakhirnya pembahasan dari kelompok V diatas maka penelitian ini pun telah dianggap selesai dan hasil dari penelitian pelaksanaan pembelajaran seni grafis teknik stensil pada siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa telah dinyatakan tuntas dalam hal ini segala permasalahan yang ada pada rumusan masalah telah berusaha dijawab dengan hasil dan pembahasan pada penelitian ini.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang berjudul “Pembelajaran Seni Grafis Teknik *Stensil* pada Siswa Kelas X SMA Negeri 12 Gowa”. Maka dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut

1. Seni Grafis sebagai salah satu cabang dari Seni Rupa sangat kurang berkembang dalam dunia pendidikan, dilihat dari kurangnya referensi atau pengetahuan siswa tentang seni grafis terutama teknik *stensil*.
2. Siswa sekolah tempat penelitian dilaksanakan masih kurang pengetahuan akan seni grafis terutama teknik *stensil* dan siswa memiliki keterbatasan referensi akan seni grafis dimana pemahaman siswa tentang seni grafis itu adalah segala sesuatu yang berbentuk digital saja dalam hal ini siswa menganggap seni grafis itu suatu cabang ilmu seni rupa yang baru lahir setelah komputer diciptakan atau era digital.
3. Masih terbatasnya sarana dan prasarana dalam pembelajaran seni terutama seni grafis menjadi penyebab kurang maksimalnya pembelajaran seni di sekolah
4. Dalam proses berkarya seni grafis teknik *stensil* banyak siswa mengalami kesulitan karena belum pernah menggunakan Alat untuk membuat *stensil* (cutterpen) sehingga siswa juga mengalami kesulitan dalam berkarya

5. Dari hasil pembelajaran seni grafis teknik stensil serta pembuatan karya stensil yang dilakukan oleh siswa kelas X SMA Negeri 12 Gowa dapat disimpulkan bahwa teknik stensil merupakan teknik berkarya yang sulit dan hasil karya stensil memiliki kecenderungan mudah untuk dibuat jika seseorang melihat karya seni stensil saja. Hal ini lah yang dialami siswa/siswi dalam proses pembelajaran dan berkarya seni *stensil*.
6. Teknik dalam evaluasi dan pemberian nilai oleh guru menggunakan unsur-unsur berkarya seni grafis sebagai unsur penilaian dari hasil karya siswa yaitu *konsep, teknik, dan kerapian*.

B. Saran

Untuk meningkatkan kemampuan siswa agar lebih kreatif, inovatif, dan cinta tanah air melalui bidang Seni terkhusus seni rupa adapun saran sebagai berikut:

1. Kepada lembaga pendidikan hendaknya melakukan edukasi tentang seni, tidak hanya dengan kemampuan produksi karya dari siswa untuk pemenuhan nilai studi saja, hendaknya siswa diberi edukasi sejarah dari perjuangan kebangsaan melalui seni.
2. Kepada pihak sekolah atau yang bertugas dalam memenuhi fasilitas pembelajaran siswa, diharapkan untuk memfasilitasi kebutuhan-kebutuhan mendasar siswa dalam menjalankan proses kreatif dan inovatif siswa berupa wadah untuk pengembangan diri dalam bidang seni setidaknya setiap sekolah memiliki satu buah wadah seni baik itu sanggar seni atau

laboratorium seni yang diawasi oleh sekolah demi bersaing dibidang seni dan budaya

3. Kepada setiap guru seni hendaknya dalam memberikan pembelajaran seni memperhatikan hal-hal mendasar seperti tujuan pembelajaran yang visioner, sejarah atau historis materi yang akan disampaikan untuk mengedukasi siswa, serta pendampingan dalam prose kreatif siswa.
4. Kepada peserta didik, agar hasil penelitian ini dijadikan referensi yang dapat dijadikan acuan dalam pembelajaran seni rupa atau seni budaya dalam usaha menjadi pribadi yang kreatif, inovatif, dan cinta tanah air untuk menjadi generasi masa depan yang memiliki karya yang memajukan kesejahteraan bangsa dan negara.
5. Kepada peneliti yang akan mengadakan penelitian lanjutan, agar penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya guna meningkatkan kualitas dalam mengembangkan potensi seni sebagai ilmu yang dapat digunakan untuk kemajuan peradaban bangsa.

DAFTAR PUSTAKA

- Dahlan, Ahmad, 2016. *Variabel Penelitian*. Dikutip dari <http://www.eurekapedidikan.com/2015/09/pengertian-dan-jenis-jenis-variabel-penelitian-evaluasi.html>. Di akses pada tanggal 8 september 2016.
- Depdikbud, 1994. *Kerikulum Pendidikan Dasar. Garis-Garis Besar Program Pembelajaran (GBPP) Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*, Depdikbud
- Depdikbud, 1994. *Kerikulum Pendidikan Dasar. Garis-Garis Besar Program Pembelajaran (GBPP) Sekolah Lanjutan Tingkat Pertama (SLTP) Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam*, Depdikbud
- Gazalba , Sidi (2010: 1). Dikutip dalam skripsi “Seni Sebagai media Dakwah Dalam Persepsi Sanggar NUUN UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta”. Diakses pada tanggal 13 mei 2017
- Hadjar,Saiful.2005.*Senapan Geafis*.Kelompok Seni Rupa Bermain:Surabaya.
- Mujiono, dan Dimyati, 2009. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: RINEKA CIPTA
- Read, Herbert, 1959 *The Meaning of Art*. New York: Penguin Book.
- Reality, tim. 2008. *Kamus Terbaru Bahasa Indonesia*. Surabaya. REALITY PUBLISHER.
- Rohendi Rohidi, Tjetjep. 2011. *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang. Cipta Prima Nusantara CV.
- Sagala, 2009 : 3. pengertian pendidikan. Dikutip dari skripsi *kemampuan menggambar bentuk siswa kelas VIII SMP Negeri 1 Samaturu kabupaten Kolaka*. 2015
- Unismuh Makassar, FKIP. 2017. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar. Panrita Ipress Unismuh Mkassar
- W.J.S Poerwadarminta (1982 :155). *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- www.wikipedia.com/seni-grafis[8 januari 2013]
- www.wikipedia.com/seni-murni[29 Desember 2012]

RPP SENI RUPA KELAS X SEMESTER 1 (SENI GRAFIS)

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SMA
Mata Pelajaran : SENI RUPA
Kelas/Semester :X/1
Materi Pokok :Seni Grafis
Alokasi Waktu :3 pertemuan

A. Kompetensi Inti

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

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi

No.	Kompetensi Dasar	Indikator Pencapaian Kompetensi
1.	1.1 Menerima, menanggapi dan menghargai keragaman dan keunikan karya seni rupa modern sebagai bentuk rasa syukur terhadap anugerah Tuhan	Menerima keragaman dan keunikan seni grafis sebagai anugerah Tuhan Menanggapi keragaman dan keunikan seni grafis sebagai anugerah Tuhan Menghargai keragaman dan keunikan seni grafis sebagai anugerah Tuhan
2.	2.1 Menunjukkan sikap menghargai, jujur, disiplin, melalui aktivitas berkesenian 2 Menunjukkan sikap bertanggung jawab, peduli, santun terhadap karya seni rupa dan pembuatnya 3 Menunjukkan sikap percaya diri, motivasi internal, kepedulian terhadap lingkungan dalam berkarya	2.1.1 Menghargai orang lain dalam mengapresiasi dan berkarya dalam seni grafis Bersikap jujur dalam mengapresiasi dan berkarya dalam seni grafis Bersikap disiplin dalam mengapresiasi dan berkarya dalam seni grafis

3.	3 Memahami konsep dan prosedur karya seni grafis dengan beragam media dan teknik	1 Mengidentifikasi bahan dan alat dalam berkarya seni grafis 2 Mengidentifikasi prosedur berkarya dalam seni grafis
4.	Membuat karya seni grafis dengan beragam media dan teknik	1 Membuat karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi Menyajikan hasil karya grafis dalam diskusi di kelas

C. Materi Pembelajaran

Seni Grafis merupakan bagian dari seni rupa 2 dimensi, Grafis diambil dari bahasa Inggris 'Graph' yang berarti membuat tulisan, gambar dengan cara ditoreh atau digores, Seni Grafis pembuatannya melalui tehnik cetak. Seni Grafis adalah cabang seni rupa yang proses pembuatan karyanya menggunakan teknik cetak, dan biasanya diatas kertas. Kecuali pada teknik *monotype*, prosesnya mampu menciptakan salinan karya yang sama dalam jumlah banyak, ini yang disebut dengan proses cetak. Ragam seni grafis ada 4 macam : Cetak tinggi, Cetak saring, Cetak dalam, Cetak datar

Cetak tinggi: prosesnya dari cetakan yang dicukil sehingga membentuk relief

Cetak saring: prosesnya bahan screen atau kain yang dilapisi bahan peka cahaya

Cetak dalam: prosesnya dari cetakan aluminium yang ditoreh dengan alat tajam

Cetak datar: prosesnya melalui pemotretan dengan kamera, pencucian, dan pencetakan.

Bahan dan peralatan cetak tinggi: papan, kertas, triplek, karet, dan *hardboard*. Alat: pahat, pencungkil kayu, pensil, gunting, pisau *cutter*, dan gergaji.

D. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

Pertemuan Pertama

Penerapan model Discovery Learning

Pendahuluan (10 menit)

- 1) Guru mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.
- 2) Guru menayangkan video/contoh gambar karya grafis untuk mendorong peserta didik memberi tanggapan awal tentang isi tayangan video/gambar karya grafis tersebut.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi.

b. Kegiatan inti (90 menit)

1) *Stimulation* (simulasi/Pemberian rangsangan)

Pada tahap ini peserta didik diberi motivasi atau rangsangan untuk memusatkan perhatian pada topik dengan cara:

- Memutar video /hasil karya seni grafis

2) *Problem statement* (pertanyaan/identifikasi masalah)

Guru memberikan kesempatan pada peserta didik untuk mengidentifikasi jenis-jenis musik modern yang dinyanyikan secara perorangan maupun kelompok, sampai siswa menentukan pertanyaan-pertanyaan yang harus dijawab melalui kegiatan belajar, contohnya

- Apa pengertian seni grafis?
- Bagaimana teknik membuat karya seni grafis?

3) *Data collection* (pengumpulan data)

Pada tahap ini peserta didik mengumpulkan informasi yang relevan untuk menjawab pertanyaan yang telah diidentifikasi melalui:

- Membandingkan dari beberapa karya seni grafis secara perorangan dan kelompok
 - Membandingkan macam-macam teknik seni grafis
 - Mengamati beberapa contoh hasil karya seni grafis

4) *Data processing* (pengolahan Data)

Pada tahap ini peserta didik dalam kelompoknya berdiskusi untuk mengolah data hasil pengamatan dengan cara:

- Mengolah data pengamatan dengan bantuan pertanyaan-pertanyaan pada lembar kerja, misalnya mengolah data ciri-ciri seni grafis

5) *Verification* (pembuktian)

Pada tahap verifikasi peserta didik mendiskusikan hasil pengolahan data dan memverifikasi hasil pengolahan dengan data-data pada buku sumber. Misalnya dengan cara:

- Memeriksa kembali data ciri-ciri seni grafis
- Menampilkan hasil karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi, cetak datar, cetak dalam, cetak saring
 - Memverifikasi jawaban kelompok tentang ciri-ciri seni grafis

6) *Generalization* (menarik kesimpulan)

Pada tahap ini peserta didik menyimpulkan hasil percobaan dan diskusi misalnya dengan cara:
Menyimpulkan ciri-ciri seni grafis

c. Penutup (20 menit)

- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan pengertian seni grafis
- 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi tentang proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
- 3) Guru memberikan tugas rumah berlatih membuat karya grafis untuk pengayaan dan pembelajaran remedial.
- 4) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya.
- 5) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

Pertemuan kedua

Penerapan Model Pembelajaran Project Based Learning

a. Pendahuluan (10 menit)

Dalam kegiatan pendahuluan guru melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru mengucapkan salam dan membimbing peserta didik berdoa dilanjutkan memeriksa kehadiran peserta didik.
- 2) Guru menayangkan video/ccontoh gambar karya grafis untuk mendorong peserta didik memberi tanggapan awal tentang isi tayangan video/gambar karya grafis tersebut.
- 3) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan cakupan materi.

b. Kegiatan inti (100 menit)

Dalam kegiatan inti, peserta didik melakukan langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Menentukan pertanyaan mendasar
 - Guru melakukan apersepsi tentang pentingnya pengetahuan tentang seni grafis yang dilakukan dengan pertanyaan mendasar (*Start With the Essential Question*)
 - Bagaimanakah upaya yang dapat dilakukan untuk membuat sebuah karya seni grafis dengan teknik cetak tinggi.
- 2) Medesain perencanaan Proyek
 - Guru memberikan tugas proyek yang harus dilakukan siswa secara berkelompok tentang berkarya seni grafis dengan teknik cetak tinggi
- 3) Menyusun jadwal
 - a. siswa secara berkelompok menentukan proyek yang akan dikerjakan dengan menentukan judul.
 - b. Guru menyampaikan kriteria penilaian proyek yang akan dikerjakan oleh siswa.
 - c. siswa secara berkelompok merancang tahapan penyelesaian proyek yang akan dilakukan (misal membuat karya seni grafis dengan cetak tinggi)
 - d. Mengkonsultasi tahapan penyelesaian proyek kepada guru pembimbing.
- 4) Memonitoring peserta didik dan kemajuan proyek

Guru bertanggungjawab untuk melakukan monitor terhadap aktivitas siswa selama menyelesaikan proyek berkarya seni grafis dengan cetak tinggi. Monitoring dilakukan dengan cara memfasilitasi peserta didik pada setiap proses. Dengan kata lain guru berperan menjadi mentor bagi aktivitas peserta didik. Agar mempermudah proses monitoring, dibuat sebuah rubrik yang dapat merekam keseluruhan aktivitas yang penting.
- 5) Menguji hasil

Penilaian dilakukan untuk membantu guru dalam mengukur ketercapaian standar, berperan dalam mengevaluasi kemajuan masing- masing peserta didik, memberi umpan balik tentang tingkat pemahaman yang sudah dicapai peserta didik, membantu pengajar dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.

6) Mengevaluasi pengalaman

Pada akhir proses pembelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi terhadap aktivitas dan hasil proyek yang sudah dijalankan. Proses refleksi dilakukan baik secara individu maupun kelompok. Pada tahap ini peserta didik diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek berkarya seni grafis dengan cetak tinggi.

c. Penutup (10 menit)

Kegiatan penutup mencakup langkah-langkah sebagai berikut:

- 1) Guru bersama-sama peserta didik menyimpulkan prosedur dan teknik berkarya seni grafis
- 2) Guru bersama-sama peserta didik melakukan refleksi terhadap proses dan hasil pembelajaran yang telah dicapai.
- 3) Peserta didik mencatat informasi guru tentang kegiatan pembelajaran berikutnya.
- 4) Guru membimbing peserta didik berdoa dan mengucapkan salam.

Ulangan Harian (20 menit)

Mengerjakan soal uraian sejumlah 4 butir soal

Pembahasan/Refleksi (10 menit)

Membahas soal/melakukan refleksi terhadap indikator pencapaian kompetensi

Perbaikan/Pengayaan (20 menit)

Hasil analisis Ulangan Harian:

- a. Tuntas secara klasikal
Melaksanakan program pengayaan, sementara peserta didik yang tidak tuntas mengikuti program perbaikan.
- b. Tidak tuntas secara klasikal
Melaksanakan program perbaikan, sementara peserta didik yang tuntas mengikuti program pengayaan.

E. Penilaian, Pembelajaran Remedial, dan Pengayaan

1. Sikap spiritual

- a. Teknik Penilaian: Penilaian diri
- b. Bentuk Instrumen: Lembar penilaian diri
- c. Kisi-kisi:

No.	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1	Menerima dengan baik keragaman dan keunikan karya seni grafis sebagai anugerah Tuhan	1

Instrumen: lihat *Lampiran 1*

2. Sikap sosial

- a. Teknik Penilaian: Observasi, Penilaian Diri
- b. Bentuk Instrumen: lembar observasi, lembar penilaian diri
- c. Kisi-kisi:

No.	Sikap/nilai	Butir Instrumen
1	Menghargai karya seni grafis	1
2	Jujur	2
3	Tanggung jawab	3
4	Disiplin	4

Instrumen: lihat *Lampiran 2*

3. Pengetahuan

- a. Teknik Penilaian: tes tertulis
- b. Bentuk Instrumen: soal uraian
- c. Kisi-kisi:

No.	Indikator	Butir Instrumen
1.	Peserta didik dapat menjelaskan pengertian seni grafis	Soal tes tulis nomor 1
2.	Peserta didik dapat menjelaskan jenis karya grafis berdasarkan teknik	Soal tes tulis nomor 2
3.	Peserta didik dapat menyebutkan alat dan bahan untuk berkarya grafis	Soal tes tulis nomor 3
4.	Peserta didik dapat menyebutkan teknik membuat karya grafis	Soal tes tulis nomor 4
5.	Peserta didik dapat membuat karya grafis	Rubrik Penilaian Produk
6.	Peserta didik dapat menunjukkan teknik membuat seni grafis	Rubrik Penilaian Unjuk Kerja

Instrumen: lihat *Lampiran 3*

4. Keterampilan
 - a. Teknik Penilaian: observasi
 - b. Bentuk Instrumen: lembar observasi
 - c. Kisi-kisi:

No.	Keterampilan	Butir Instrumen
1.	Membuat karya seni grafis dengan cetak tinggi	

Instrumen: lihat *Lampiran 4*

Lampiran 1: Penilaian Sikap Spiritual

Instrumen Penilaian Diri: Digunakan untuk menilai sikap spiritual peserta didik, dalam berkaryaseni grafis sebagai ciptaan Tuhan sesuai wujud pengamalan agama yang dianutnya

Petunjuk:

Lakukan penilaian terhadap diri Anda sendiri dalam hal seni grafis sebagai ciptaan Tuhan sesuai wujud pengamalan agama yang Anda anut

Lembar Penilaian Diri:

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		K	C	B	SB
1.	Menghargai setiap karya seni grafis sebagai karunia Tuhan sebagai wujud pengamalan agama yang dianutnya.				

Rubrik Penilaian:

Aspek yang dinilai	Penilaian			
	K	C	B	SB
Menghargai setiap karya seni grafis sebagai karunia Tuhan sebagai wujud pengamalan agama yang dianutnya.	Malas-malasan dalam membuat karya seni grafis	Membuat karya seni grafis selalu diingatkan	Membuat karyaseni grafis walau kadang-kadang masih diingatkan	Membuat karya seni grafis dengan kesadaran sendiri

Lampiran 2: Penilaian Sikap Sosial

Instrumen Penilaian Diri: Digunakan untuk menilai sikap sosial peserta didik dalam hal kepedulian pada diri sendiri dan kepedulian pada lingkungan.

1. Lembar Penilaian Diri: Kepedulian pada kesehatan diri sendiri

Digunakan untuk menilai sikap sosial peserta didik dalam hal kepedulian pada hasil karya diri sendiri.

Petunjuk:

Lakukan penilaian pada diri Anda sendiri dalam hal kebiasaan-kebiasaan yang baik dan sehat yang Anda lakukan sehari-hari.

No.	Aspek yang dinilai	Skor			
		1	2	3	4
a.	Jujur				
b.	Tanggung jawab				
c.	Disiplin				

Rubrik Penilaian:

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
a.	Jujur	Selalu, plagiat	Kadang-kadang plagiat tapi sering plagiat	Sering tidak plagiat tapi kadang-kadang plagiat	Selalu, membuat karya membuat karya dengan idenya sendiri
b.	Tanggung jawab	Tidak pernah, melaksanakan tugas individu dengan baik	Kadang-kadang, melaksanakan tugas individu dengan baik tapi Sering tidak melaksanakan tugas individu dengan baik	Sering, melaksanakan tugas individu dengan baik tapi kadang-kadang tidak melaksanakan tugas individu dengan baik	Selalu melaksanakan tugas individu dengan baik
c.	Disiplin	Tidak pernah, mengumpulkan tugas tepat waktu	Kadang-kadang, mengumpulkan tugas tepat waktu tapi Sering mengumpulkan tugas tidak tepat waktu	Sering, mengumpulkan tugas tepat waktu tapi kadang-kadang mengumpulkan tugas tidak tepat waktu	Selalu, mengumpulkan tugas tepat waktu

Lampiran 3: Penilaian Pengetahuan

Tes Tulis: Digunakan untuk menilai pengetahuan peserta didik dalam materi pokok seni grafis

Petunjuk:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan benar!

1. Jelaskan pengertian seni grafis !
2. Sebutkan 4 macam teknik yang digunakan dalam seni grafis ?

3. Sebutkan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat karya grafis dengan teknik cetak tinggi ?

Rubrik Penilaian:

No.	Jawaban	Skor Maksimal
1.	Mencetak merupakan suatu cara memperbanyak gambar dengan alat cetak	10
2.	Cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, cetak saring	10
3.	Stempel dengan desain gambar yg sudah dibuat Kertas gambar	10
	Total skor maksimal	

Kriteria penilaian

Nilai = x 10 =

F. Media/ Alat, Bahan, dan Sumber Belajar

Menggambar model dilakukan dengan menggunakan media, alat, dan sumber belajar sebagai berikut:

1. Media : Kertas A3, contoh gambar ragam hias, kain mori, cat tekstil dan LCD
2. Alat : Pensil HB, 2B, kuas dan pensil warna
3. Sumber Belajar
 - a. Eko Purnomo, dkk (2014). Buku Ajar Seni Budaya: Balitbang Kemdikbud.



DAFTAR RIWAYA HIDUP

Nama Lengkap : Adi Arismunandar
Nama Panggilan : Adi
Tempat, Tanggal Lahir : Lipukasi, 23 Januari 1994
NIK : 6473032301940003
Alamat : Jl Kerung – kerung Lr 12 No 3
Makassar
Agama : Islam
Umur : 26 Tahun
Golongan Darah : O
Jenis Kelamin : Laki-laki
Pekerjaan : Mahasiswa
Status : Belum Menikah
Telepon (Hp) : +6282393454023
e-mail : Adiarismunandar@gmail.com