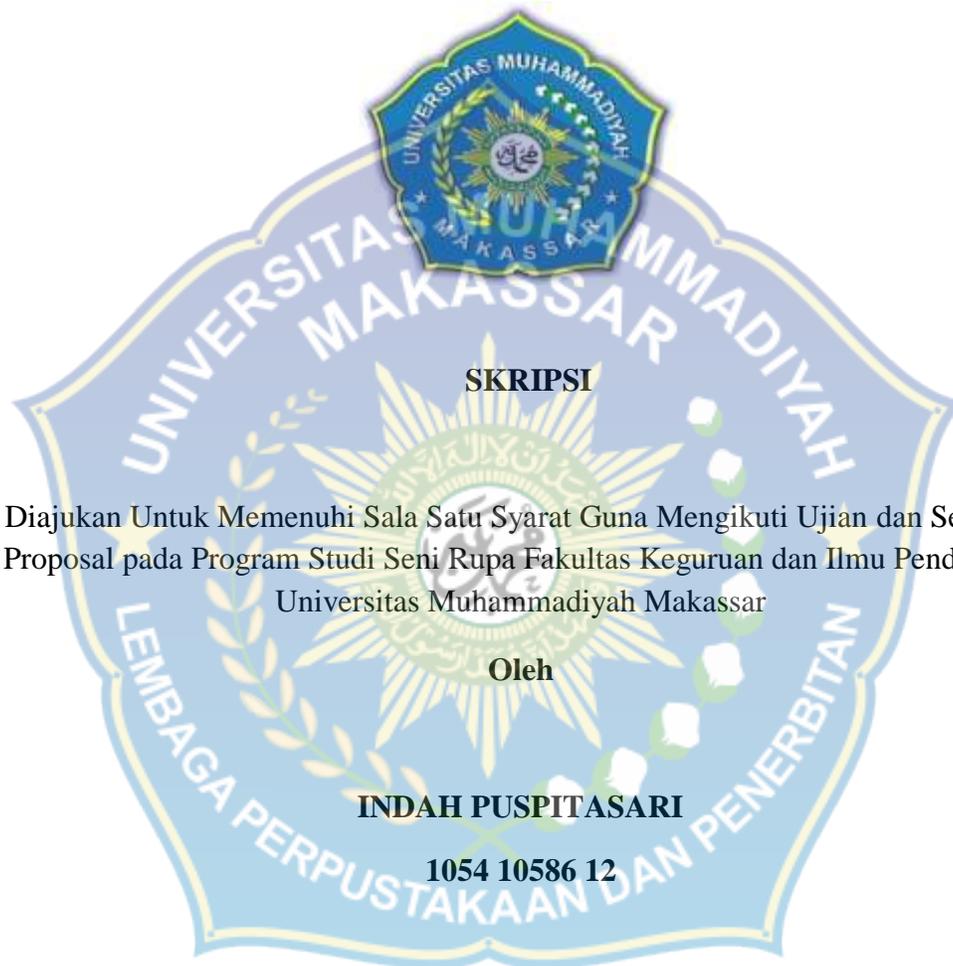


**BERKARYA SENI 3 DIMENSI DENGAN MEDIA SABUN BATANGAN  
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 TANETE RILAU**



**SKRIPSI**

Diajukan Untuk Memenuhi Sala Satu Syarat Guna Mengikuti Ujian dan Seminar  
Proposal pada Program Studi Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Makassar

Oleh

**INDAH PUSPITASARI**

**1054 10586 12**

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

**2019**



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

Kantor: Jl. Sultan Alauddin No. 259, Telp. (0411) 866132 Makassar Fax. (0411) 860132

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi atas nama **INDAH PUSPITASARI**, NIM **10541 0586 12** diterima dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: **140/Tahun 1440 H/2019 M**, tanggal **29 Dzulhijjah 1440 M / 30 Agustus 2019 M**, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar **Sarjana Pendidikan** pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal **31 Agustus 2019**.

30 Dzulhijjah 1440 H  
Makassar, 31 Agustus 2019 M

**Panitia Ujian :**

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. **Abdul Rahman, R. Um, S.E., M.M.**
2. Ketua : **Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.**
3. Sekretaris : **Dr. Baharuddin, M.Pd.**
4. Dosen Penguji : 1. **Makmun, S.Pd., M.Pd.**  
2. **Dr. Muh. Faisal, M.Pd.**  
3. **Irsan Kadir, S.Pd., M.Pd.**  
4. **Roslyn, S.Sn., M.Sn.**

*(Handwritten signatures and names of the examination committee members)*

Disahkan Oleh :

Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar



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



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

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **INDAH PUSPITASARI**  
NIM : 10541 0586 12  
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas  
Muhammadiyah Makassar  
Dengan Judul : **Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun  
Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete  
Pellau**

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

Makassar, Agustus 2019

Disetujui Oleh

Pembimbing I

Pembimbing II

**Makmun, S.Pd., M.Pd.**

NIDN: 0930047503

**Soekarno B. Pasya, S.Pd., M.Sn.**

NIDN: 0916038401

Mengetahui

Dekan FKIP  
Unismuh Makassar

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

NBM: 860 934

Ketua Prodi  
Pendidikan Seni Rupa

**Dr. Andi Baetal Mukaddas, M.Sn.**

NBM: 431 879

## MOTTO



Karya ini kupersembahkan,  
untuk Ayah dan Ibu serta saudaraku  
yang senantiasa mengiringi perjalanan  
hidupku dalam do'a tiada henti. Semoga  
Allah Ridha apa yang kita perbuat.

## ABSTRAK

Indah puspitasari 2019. “Berkara Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau”. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Unismuh Makassar Fakultas Ilmu Pendidikan dan Keguruan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif metode pengumpulan data dalam penelitian ini untuk mengetahui bagaimana proses pembuatan karya seni 3 dimensi tersebut adalah pengamatan (observasi), wawancara (interview), dan dokumentasi (foto). Peroses pertama yang dilakukan yaitu mempersiapkan alat dan bahan yaitu kertas, pensil, penghapus, *cutter* atau silet, sabun. Tahap kedua siswa diminta membuat desain atau pola di atas kertas, setelah desain atau pola jadi kertas tersebut di gunting kemudian di temple ke atas sabun yang suda di ratakan permukaanya. Langkah selanjutnya sabun mulai di bentuk sesuai dengan desain atau pola yang telah di buat yang hasilnya bisa kita lihat dalam penelitian.

## KATA PENGANTAR



Puji dan syukur kami panjatkan kehadiran Allah SWT yang senantiasa memberi berbagai karunia dan nikmat yang tiada terhitung kepada seluruh makhluk terutama manusia, kemudian shalawat dan taslim kepada junjungan kita Nabiullah Muhammad SAW yang merupakan panutan dan contoh kita sampai akhir zaman. Yang dengan keyakinan itu Sehingga penulis dapat menyelesaikan kewajiban akademik dengan skripsi yang berjudul “Berkara Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau”. Tulisan ini diajukan sebagai syarat yang harus dipenuhi guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.

Skripsi ini dipersembahkan kepada kedua orang tua seiring sujud dan terima kasih, kepada orang tua tercinta, ayahanda H. Baharuddin dan Ibunda tersayang Hj. Kartini yang tidak pernah sedikitpun melewatkan hidupnya untuk mencurahkan pikiran, semangat, kasih sayang dan do'anya yang begitu tulus selama ini hingga selesainya studi. Serta yang sangat berjasa dalam kehidupan penulis yang tidak dapat diuraikan satu persatu dan senantiasa menyertai dengan do'a.

Skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan dan dorongan berbagai pihak yang tulus dan ikhlas memberi motivasi kendala namun berkat bantun dan bimbingan, kerjasama dan berbagai pihak dan berkat Allah SWT.

Dengan kerendahan hati penulis ingin menyampaikan terima kasih sebanyak banyaknya kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Abd. Rahman Rahim, S.E.,M.M. selaku rektor Universitas Muhammadiyah Makassar

2. Bapak Erwin Akib, S.Pd., M.PD., Ph.D Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar.
3. Bapak Dr Andi Baetal Mukaddas, M.Sn Selaku ketua jurusan Pendidikan Seni Rupa.
4. Bapak Makmun, S.Pd, M, Pd Selaku Dosen Pembimbing I
5. Bapak Soekarno B. Pasyah S.Pd,. M. Sn. Selaku Dosen Pembimbing II
6. Bapak Muh. Basri, S.Pd, MM.\_selaku Kepala Sekolah SMP Negeri 5 Tanete Rilau.
7. Saudara kandung tercinta,
8. Keluarga besar yang selama ini menyayangi,mendukung dan memotivasi saya untuk menjadi yang terbaik dan menjadi kebanggan keluarga.
9. Teman- teman seperjuangan angkatan 2012 Program Studi Pendidikan Seni Rupa.
10. Kepada saudara(i) yang turut mensupport khususnya Tim Crewthuss Nurul Hikmah Ilyas dan Besse Arma.

Akhir kata, penulis Mengucapkan Alhamdulillah Rabbil alamin atas terselesainya skripsi ini. Semoga dapat memberi manfaat bagi orang lain khususnya dunia pendidikan serta dapat bernilai ibadah.

Aamiin Ya Rabbal Alamin.

Makassar, 22 Juli 2019

**Penulis**

**INDAH PUSPITASARI**

**NIM. 105410 586 12**

## DAFTAR ISI

|   |     |
|---|-----|
| HALAMAN SAMPUL                                  |     |
| LEMBAR PENGESAHAN.....                          | i   |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING.....                     | ii  |
| SURAT PERNYATAAN.....                           | iii |
| SURAT PERJANJIAN.....                           | iv  |
| MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....                      | v   |
| ABSTRAK.....                                    | vi  |
| KATA PENGANTAR.....                             | vii |
| DAFTAR ISI.....                                 | ix  |
| DAFTAR GAMBAR.....                              | xi  |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>                        |     |
| A. Latar Belakang.....                          | 1   |
| B. Rumusan Masalah.....                         | 5   |
| C. Tujuan Penelitian.....                       | 5   |
| D. Manfaat Penelitian.....                      | 5   |
| <b>BAB II KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR</b> |     |
| A. Kajian Pustaka.....                          | 7   |
| B. Kerangka Pikir.....                          | 16  |
| <b>BAB III METODE PENELITIAN</b>                |     |
| A. Jenis Penelitian.....                        | 17  |
| B. Lokasi penelitian.....                       | 18  |
| C. Variabel Penelitian.....                     | 19  |

|   |           |
|---|-----------|
| D. Definisi Operasional Variabel.....         | 21        |
| E. Objek / Subjek Penelitian.....             | 21        |
| F. Teknik Pengumpulan Data.....               | 22        |
| G. Teknik Analisis Data.....                  | 23        |
| <b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b> |           |
| A. Hasil Penelitian .....                     | 25        |
| B. Pembahasan .....                           | 31        |
| <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>             |           |
| A. Kesimpulan .....                           | 43        |
| B. Saran .....                                | 44        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                   | <b>45</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>                      |           |
| <b>RIWAYAT HIDUP</b>                          |           |

## DAFTAR GAMBAR

|                | Halaman |
|----------------|---------|
| Gambar 1 ..... | 13      |
| Gambar 2.....  | 13      |
| Gambar 3.....  | 13      |
| Gambar 4.....  | 18      |
| Gambar 5.....  | 25      |
| Gambar 6.....  | 26      |
| Gambar 7.....  | 26      |
| Gambar 8.....  | 27      |
| Gambar 9.....  | 27      |
| Gambar 10..... | 28      |
| Gambar 11..... | 28      |
| Gambar 12..... | 29      |
| Gambar 13..... | 29      |
| Gambar 14..... | 29      |
| Gambar 15..... | 30      |
| Gambar 16..... | 30      |
| Gambar 17..... | 39      |
| Gambar 18..... | 39      |
| Gambar 19..... | 40      |
| Gambar 20..... | 40      |

|                     |    |
|---------------------|----|
| Gambar 21.....      | 41 |
| Gambar 22.....      | 42 |
| Gambar 23.....      | 42 |
| Gambar 24.....      | 43 |
| Gambar 25.....      | 44 |
| Gambar 26.....      | 44 |
| Gambar 27.....      | 45 |
| Gambar 28.....      | 45 |
| Gambar 29.....      | 46 |
| <b>DAFTAR SKEMA</b> |    |
| Skema 1.....        | 16 |
| Skema 2.....        | 20 |
| Skema 3.....        | 24 |
| <b>DAFTAR TABEL</b> |    |
| Tabel 1.....        | 31 |
| Tabel 2.....        | 34 |
| Tabel 3.....        | 35 |

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan bagi kehidupan manusia adalah suatu hal yang penting karena kodrat manusia merupakan makhluk individu sekaligus sebagai makhluk sosial yang memiliki akal pikiran untuk dikembangkan sebagai bekal dirinya dalam menjalani kehidupan. Pendidikan yang mampu mendukung perkembangan dimasa mendatang adalah pendidikan yang mampu mengembangkan potensi peserta didik, sehingga yang bersangkutan mampu menghadapi dan memecahkan masalah kehidupan yang dihadapinya.

Perkembangan pendidikan sangat terkait dengan perkembangan Kebudayaan. Dari kehidupan manusia akan selalu muncul hasil karya baik berupa benda seni maupun tata pergaulan yang berguna dalam kehidupan kita. Kemampuan mencipta yang didasari oleh keindahan jiwa menghasilkan karya seni. Karya seni yang lazim kita kenal dengan sebutan kesenian.

Pendidikan berkualitas yang diharapkan adalah pendidikan yang dapat menghasilkan manusia yang berkemampuan tinggi dalam belajar dan mampu memecahkan masalah-masalah yang dihadapinya. Oleh karena itu pendidik harus mampu membentuk manusia Indonesia menjadi manusia yang kreatif, berdisiplin, bermotifasi, mandiri, dan tegar menghadapi tantangan yang semakin kompetitif. Pendidikan bukanlah sesuatu yang bersifat statis dan monoton melainkan bersifat

dinamis, sehingga harus dikembangkan secara terus menerus mengikuti dinamika dan tuntutan masyarakat.

Adapun kemajuan masyarakat sekarang ini dengan begitu mudahnya mendapatkan sesuatu, menjadikan masyarakat kurang menghargai proses dan cenderung menginginkan hal-hal yang praktis dan akan berimbas kepada tenaga pengajar dan peserta didik dalam mengembangkan kemampuan individu siswa. Sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa cabang kesenian yang ada di Indonesia meliputi sendratasik, seni rupa, dan sebagainya. Dalam bidang seni rupa masih terbagi-bagi lagi menjadi bermacam-macam jenisnya, dan salah satunya adalah seni kriya.

Seni kriya sebagai bagian yang tumbuh dan berkembang bersama kehidupan masyarakat mempunyai andil besar dalam menopang perekonomian. Kekayaan seni dan budaya dari berbagai etnis di Indonesia tersebar pada ribuan pulau yang merupakan sumber ide yang tidak akan pernah habis untuk digali dan bila dimunculkan dengan benda-benda seni dan kriya sehingga akan tercipta berbagai jenis yang berbeda.

Kehadiran seni kriya terkait dengan keperluan hidup sehari-hari, khususnya sarana kebutuhan jasmani dan rohani. Hasilnya diperlukan masyarakat secara terus menerus, sehingga pembuatanya berlangsung turun temurun dan menjadi tradisi. Sudah tentu disertai adanya penyempurnaan, perubahan, dan perkembangan.

Berbicara tentang seni 3 dimensi berarti sesuatu yang erat hubungannya dengan keterampilan tangan, atau kerajinan yang membutuhkan ketelitian untuk

setiap detail karya seni yang akan dihasilkan. Pada umumnya, sebuah karya yang dihasilkan oleh seni 3 dimensi adalah seni pakai. Contoh sederhana dari seni 3 dimensi adalah: ukir, keramik, sulam, anyaman, cinderamata, hiasan dinding, patung, furniture, tenun, wadah, dan sebagainya.

Seni 3 dimensi merupakan seni yang mampu mengasah keterampilan pada diri masing-masing seperti keterampilan mengolah berbagai bahan dan teknik pembuatannya yang telah ditunjukkan oleh berbagai daerah. Keterampilan tersebut terus berkembang dan ditransmisikan dari generasi ke generasi sehingga adanya perubahan fungsi untuk keperluan sehari-hari sebagai seni terapan dan sebagai fungsi lainya sampai berkembang menjadi industri kreatif pada masa kini. Seperti halnya masa sekarang dengan berkembangnya zaman, manusia sekarang lebih kreatif lagi dalam mengolah bahan sederhana menjadi hasil yang luar biasa seperti kerajinan sabung batang menjadi hasil karya seni yang indah.

Berkarya dalam membuat kerajinan dengan memanfaatkan sabun batang jarang kita temui pada hasil karya di sekolah-sekolah. Padahal dapat membantu siswa untuk berinovasi menghasilkan karya-karya yang baru, sehingga wawasan siswa dapat bertambah, baik itu wawasan dari segi teknik berkarya maupun mengenai penggunaan media dalam berkarya, khususnya dalam berkarya kerajinan tangan dengan menggunakan bahan sabun batangan. Selain itu kerajinan dari sabun dapat mengasah jiwa bisnis sejak dini sehingga cocok diperkenalkan disekolah. Karna pada dasarnya, kerajinan sabun dapat menimbulkan bau atau aroma yang sangat wangi, sehingga bisadi jadikan pewangi ruangan di rumah.

Dengan teknik atau cara pembuatan kerajina sabun yang sangat mudah dan penggunaan media yang ekonomis dapat dipraktikkan disekolah-sekolah sebagai salah satu conto karya 3 dimensi, teknik yang sering digunakan dalam pembuatan kerajinan sabun adala teknik ukir dan teknik cetak, dengan teknik ini siswa dapat menghasilkan berbagai bentuk kerajinan dari sabun.

Selain karena masih sangat jarang digunakan dalam proses berkarya dalam membuat kerajinan tangan, media tersebut merupakan media yang dapat menghasilkan karya dengan kesan-kesan yang unik dan menarik, serta berbeda dari karya-karya kerajinan tangan pada umumnya. Suatu pemanfaatan media yang bisa diaplikasikan untuk pembelajaran pemanfaatan bahan sabun batangan dalam berkarya, dengan hasil karya yang lebih baik dan lebih memberi kreativitas siswa untuk berkarya, serta mampu memberikan pengetahuan baru kepada siswa bahwa dalam proses menciptakan karya keterbatasan media tidak menjadi penghalang dalam proses berkarya.

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka penulis berkeinginan untuk meneliti bagaimana “Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah Proses Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau?
2. Bagaimanakah bentuk karya yang dihasilkan dalam berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau?

## **C. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui Proses Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.
2. Untuk mendeskripsikan bentuk-bentuk karya apa yang dihasilkan dalam berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.

## **D. Manfaat Penelitian**

Melalui penelitian ini diharapkan adanya manfaat yang dapat dipetik utamanya bagi pihak yang terkait dengan penelitian ini, diantaranya:

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 menjadi bahan masukan dalam meningkatkan kreativitas dalam berkarya seni 3 dimensi
3. Institusi Universitas Muhammadiyah Makassar, dapat menjadi bahan kajian bagi peneliti selanjutnya dan dapat menjadi bahan pembelajaran yang akan datang.
4. Dapat mengembangkan ilmu atau pengetahuan terutama bagi penulis dalam mempelajari karya seni 3 dimensi.
5. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi koreksi bacaan yang bermanfaat bagi perpustakaan.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA PIKIR**

#### **A. Kajian Pustaka**

Pada dasarnya tinjauan pustaka dilakukan untuk mengetahui sasaran penelitian secara teoretis, dan pada bagian ini akan diuraikan landasan teoretis 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 oleh penulis.

##### **1. Berkarya**

Berkarya “adalah sesuatu kegiatan yang terus menerus sampai hayat dikandung badan Berkarya memiliki makna yang luas karena hidup sejatinya adalah karya”(Vera Hastuti, M.Pd). Keseluruhan tindakan dan perkataan selama hidup manusia adalah contoh karya hidup seseorang secara nyata, sedangkan karya secara spesifik adalah membuat suatu ‘ciptaan’ hasil olah cipta dan rasa seseorang.

Berkarya “artinya mengerjakan suatu pekerjaan sampai menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi semua orang”. Karya tersebut bisa berupa benda, jasa, atau hal lainnya. Arti kata berkarya menurut kamus besar bahasa indonesia yaitu “mencipta (mengarang, melukis, dan sebagainya)”. Islam sangat menganjurkan agar umatnya dapat saling menghargai yang didasari oleh jiwa yang tulus. Menghargai hasil karya orang lain berarti kita menghargai orang yang

berkarya itu. Begitu juga sebaliknya, mencelanya berarti kita mencela yang menciptakannya.

Menghargai hasil karya orang lain merupakan salah satu upaya untuk membina keserasian dan kerukunan hidup antar manusia agar terwujud kehidupan yang saling menghormati dan menghargai sesuai dengan harkat kemanusiaan. Menghargai hasil karya orang lain adalah sifat terpuji yang harus dikembangkan dalam kehidupan sehari-hari.

## 2. Seni rupa 3 dimensi

Seni rupa 3 dimensi adalah “karya seni yang dibatasi tidak saja dengan sisi panjang dan lebar, namun juga di batasi oleh kedalaman atau tinggi”. Dalam bahasa sederhananya yaitu karya seni yang mempunyai volume dan menempati sebuah ruang. Sehingga unsur ruang inilah yang menjadi pembeda antara karya seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi. Selanjutnya seni tiga dimensi terus mengalami perubahan baik dari sudut pandang, model ruang, pola berkarya hingga jenisnya.

### a. Teknik-Teknik Seni Rupa 3 Dimensi

Dalam pembuatan sebuah karya seni masing-masing daerah di Indonesia memiliki bahan dan media berbeda-beda tergantung dengan lingkungan daerahnya. Hal tersebut juga berlaku pada seni rupa 3 dimensi, berikut ini adalah teknik-teknik yang bisa di pakai dalam proses pembuatan karya seni rupa 3 dimensi:

Teknik merajut merupakan sebuah karya hias yang di gunakan dalam seni menjahit dengan cara menempelkan bermacam-macam kain yang suda di gunting. Kemudian di bentuk sesuai keinginan atau kebutuhan yang di inginkan seperti bentuk bunga, binatang, boneka dan bentuk lainnya di sebuah kain sebagai hiasan untuk mempercantik.

Teknik mosaik merupakan pembuatan karya seni rupa dua atau tiga dimensi yang terbuat dari bahan-bahan kepingan atau sudah di bentuk potongan, dengan menggunakan bahan material kemudian disusun dengan ditempelkan pada bidang datar dengan cara di lem. Tempelan-tempelan yang berbeda warna digunakan untuk membuat garis kontur dan tidak menggunakan pewarna yang dioleskan. Mozaik termasuk dalam seni lukis karena yang sifatnya dua dimensi juga pembuatan polanya yang dibentuk dengan gambar dan menggunakan bahan daun, kertas, biji-bijian, pecahan keramik, pecahan kaca dan sebagainya

Teknik merakit membuat suatu karya seni dengan cara menyambung beberapa potongan bahan.cara ini disebut dengan merakit dan hasil karyanya disebut rakitan. Cara menggabungkan bahan tersebut dapat dengan cara dipatri, disekrup, mengelas atau dengan cara lainnya.

Teknik pahat membentuk suatu karya seni dengan membuang bahan yang tidak dibutuhkan. Cara pembuatannya melalui proses pencungkilan sehingga membentuk suatu cekungan dan cembungan yang menyusun suatu pola tertentu. membuatnya dapat memakai alat pahat, kikir dan martil,

Biasanya bahan atau media yang dipakai adalah bahan keras seperti batu, gips, kayu, tulang, logam, kulit hewan dan bahan lainnya.

Ada dua macam teknik cetak, yaitu: Teknik cor, membuat karya seni dengan membuat alat cetakan kemudian di tuangkan adonan berupa bahan cair atau di cairkan sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan. Misalnya membuat patung dengan bahan fibreglas. Teknik cetak tekan, membuat karya seni dengan membuat alat cetakan kemudian di masukkan adonan berupa bahan padat dengan cara ditekan-tekan ke dalam cetakan sehingga menghasilkan bentuk yang diinginkan, misalnya membuat kramik dan patung dengan tanah liat.

b. Unsur-Unsur Seni Rupa 3 Dimensi

Karya seni rupa 3 dimensi memiliki unsur-unsur khusus seperti garis, bidang, warna dan juga bentuk. Unsur-unsur seni rupa 3 dimensi ini dipakai untuk memperindah bentuk pada karya seni rupa 3 dimensi.

c. Contoh Karya Seni 3 Dimensi

Karya seni 3 dimensi dapat dengan mudah kita jumpai pada aktivitas kita sehari-hari. Berikut ini adalah contoh karya seni rupa 3 dimensi yang umum kita temui:

1. Patung

Patung adalah “Salah satu contoh seni rupa 3 dimensi yang paling terkenal. Sampai sekarang seni patung semakin berkembang lebih baik dan memiliki nilai seni yang tinggi”. Patung biasa dibuat dengan media batu,

kayu, logam dan dapat dilihat dari segala arah mata memandang. Patung mempunyai panjang, lebar dan tinggi dan terbuat dari benda padat dan lunak. Kebanyakan orang membuat patung dibuat serupa dengan binatang, manusia, dan bentuk lainnya.

## 2. Keramik

Karya seni rupa keramik merupakan cabang seni yang bersifat tradisional sampai kontemporer atau perkembangan seni yang terkena dampak modernisasi. Keramik menggunakan bahan utama dari tanah liat. Karena tanah liat mempunyai sifat yang elastis, maka dibutuhkan teknik yang khusus dan unik dalam pengolahan sampai penanganannya. Proses inilah yang mempunyai rangkaian yang panjang dan mempunyai tahapan-tahapan kritis. Kritis disini karena tahapan dalam membuat keramik mempunyai banyak resiko dengan kegagalan produksi.

## 3. Arsitektur

Arsitektur merupakan seni rupa 3 dimensi dan ilmu merancang bangunan, mencakup membangun keseluruhan mulai dari level makro seperti perencanaan kota, sampai ke level mikro seperti desain bangunan, desain perabot dan desain produk. Sebagai suatu bagian dari seni, arsitektur masih memegang prinsip-prinsip keindahan yang merupakan dasar dari bidang seni, seperti kesatuan, keseimbangan, keserasian dan irama juga digunakan dalam arsitektur. Hasil dari arsitektur merupakan perwujudan dari nilai seni.

Pada faktanya arsitektur memang bidang seni yang mempunyai hubungan dengan perencanaan dan perancangan yang digunakan manusia untuk melakukan kegiatannya.

### 3. Sabun batangan

Pengertian dan definisi Sabun menurut kamus besar Bahasa Indonesia, yaitu “bahan yang digunakan untuk mencuci, baik pakaian, perabotan, badan, dan lain-lain yang terbuat dari campuran alkali, dan trigliserida dari lemak”. Sabun dibuat secara kimia melalui reaksi saponifikasi atau disebut juga reaksi penyabunan. Dalam proses ini asam lemak akan terhidrolisa oleh basa membentuk gliserin dan sabun mentah. Sabun tersebut kemudian akan diolah lagi untuk menyempurnakannya hingga kemudian sampai ke kita. Sabun pada mulanya berbentuk batangan. Lalu seiring dengan kemajuan zaman, di buatlah sabun colek, sabun sintetis atau deterjen. Selain itu sabun batang memiliki tekstur yang lunak (tidak keras), mudah diukir, praktis dan ekonomis sehingga sangat cocok dijadikan media berkarya seni rupa 3 dimensi disekolah atau biasa dikenal dengan kerajinan sabun.

Kerajinan sabun adalah kerajinan yang menggunakan bahan dasar dengan sabun. Sabun dapat diolah dengan dua cara. Pertama, mengukir sabun yang menghasilkan karya seperti: binatang, buah, dan flora ukiran. Kedua, membentuk sabun yaitu : sabun diparut hingga menjadi bubuk, dicampur dengan sagu dan sedikit air, lalu dibuat adonan baru seperti membuat bentuk dari plastisin.

Kerajinan sabun sangat mudah dilakukan dan tak perlu keahlian khusus. Cara untuk membuat kerajinan sabu sangatlah mudah dan tidak membutuhkan waktu yang lama. Selain itu juga kerajinan sabun memiliki banyak manfaat seperti bisa untuk hiasan rumah, sebagai hadiah, kreasi ini juga dapat mendatangkan keuntungan, dan selain itu juga bias untuk pengharum ruangan.

#### 4. Alat dan bahan

##### 1. Sabun batangan



Gambar 1: Sabun

(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

##### 2. Katter



Gambar 2: Cutter dan Silet

(Sumber: Dokumentasi indah puspitasari)

##### 3. Pensil, Penghapus, Kertas



Gambar 3: Pensil, Penghapus dan kertas

(Sumber: Dokumentasi indah puspitasari)

## 5. Media

Secara Bahasa, kata media berasal dari bahasa Latin "Medius" yang berarti tengah, perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab "media diartikan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan".

Media "merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sedemikian rupa sehingga terjadi proses belajar". (Purnamawati dan Eldarni, 2001 : 4)

Media "adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan guna mencapai Tujuan pembelajaran". (Djamarah, 1995 : 136)

Media "apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap". (Gerlach dan Ely, 1971).

Jenis media antara lain sebagai berikut :

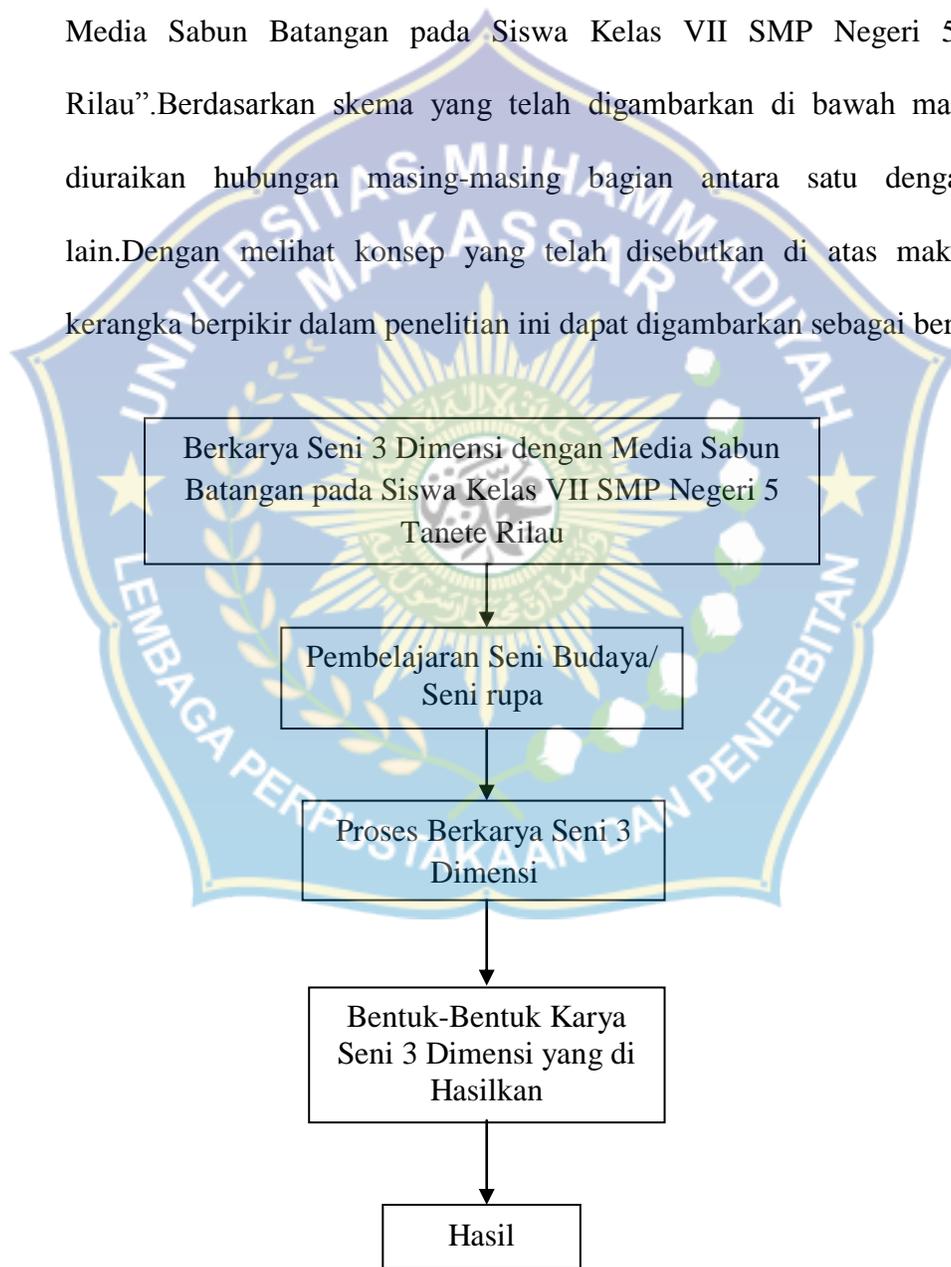
1. Media visual dua dimensi tidak transparan, yang termasuk dalam jenis media ini adalah: gambar, foto, poster, peta, grafik, sketsa, papan tulis, dan sebagainya.
2. Media visual dua dimensi yang transparan. Media jenis ini mempunyai sifat tembus cahaya karena terbuat dari bahan-bahan plastik atau dari film. yang termasuk jenis media ini adalah: film slide, film strip, movie film, dan sebagainya.

3. Media visual tiga dimensi. Media ini mempunyai isi atau volume seperti benda sesungguhnya. yang termasuk jenis media ini adalah: benda sesungguhnya, nodel, diorama, speciment, mock-up, pameran, dan sebagainya.
4. *Media Audio*. Media audio berkaitan dengan alat pendengaran seperti misalnya: Radio, Kaset, Laboratorium bahasa, telepon dan sebagainya.
5. *Media Audio Visual*. Media yang dapat menampilkan gambar dan suara dalam waktu yang bersamaan, seperti: Film, Compact Disc, TV, Video, dan lain sebagainya.



## B. Kerangka Pikir

Dengan melihat beberapa konsep atau teori yang telah diuraikan pada kajian pustaka, maka dapat dibuat kerangka atau skema yang dapat dijadikan sebagai acuan konsep berfikir tentang “Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau”. Berdasarkan skema yang telah digambarkan di bawah maka dapat diuraikan hubungan masing-masing bagian antara satu dengan yang lain. Dengan melihat konsep yang telah disebutkan di atas maka skema kerangka berpikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Skema 1 : Kerangka pikir

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Penelitian ilmiah yang sistematis terhadap bagian-bagiab dan fenomena serta hubungan-hubungannya. Penelitian kuantitatif banyak menentuk penggunaan angka, mulai dari pengumpulan data penafsiran terhadap data tersebut, serta penampilan dari hasilnya.

Menurut Punch (1988:4) penelitian kuantitatif merupakan penelitian empiris dimana data-datanya dalam bentuk sesuatu yang dapat di hitung. menurut punch penelitian kuantitatif memerhatikan pada pengumpulan dan analisis data dalam bentuk numerik.

Kasiram (2008) pengertian penelitian kuantitatif adalah metode penelitian yang menggunakan proses data-data yang merupakan angka sebagai alat menganalisis dan melakukan kajian penelitian, terutama mengenai apa yang sudah di teliti.

Penulis menggunakan pendekatan kuantitatif karena bertujuan untuk mengetahui, memahami, mendeskripsikan dan menjelaskan gejala dan kaitan tentang masalah yang diteliti. Deskriptif kuantitatif ialah berusaha mengungkapkan sesuatu atau memberi gambaran secara objektif sesuatu dengan

kenyataan sesungguhnya mengenai “Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau .”

## B. Lokasi Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMP Negeri 5 Tanete Rilau yaitu terletak di Buttue Desa Garessi Kecamatan Tanete Rilau Kabupaten Barru. Penentuan lokasi penelitian berdasarkan atas daerah tersebut hal ini dianggap cocok dengan sasaran penelitian, sehingga memudahkan peneliti dalam menggali data dari subyek penelitian.



Gambar 4: Denah

Sumber:(DokumentasiPeneliti)

### C. Variabel Penelitian

“Variabel adalah segala sesuatu yang menjadi objek pengamatan dalam penelitian”.(Setyosari, 2010 : 108). Melihat judul tersebut maka variabel penelitian ini adalah “Berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau”.

Adapun keadaan variabel - variabel sebagai berikut :

1. Proses Berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.
2. Bentuk-Bentuk Karya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.

Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh data kemampuan siswa dalam berkarya Seni 3 dimensi, alat dan bahan yang digunakan, bentuk-bentuk karya yang dihasilkan, serta faktor penunjang dan penghambat dalam berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.

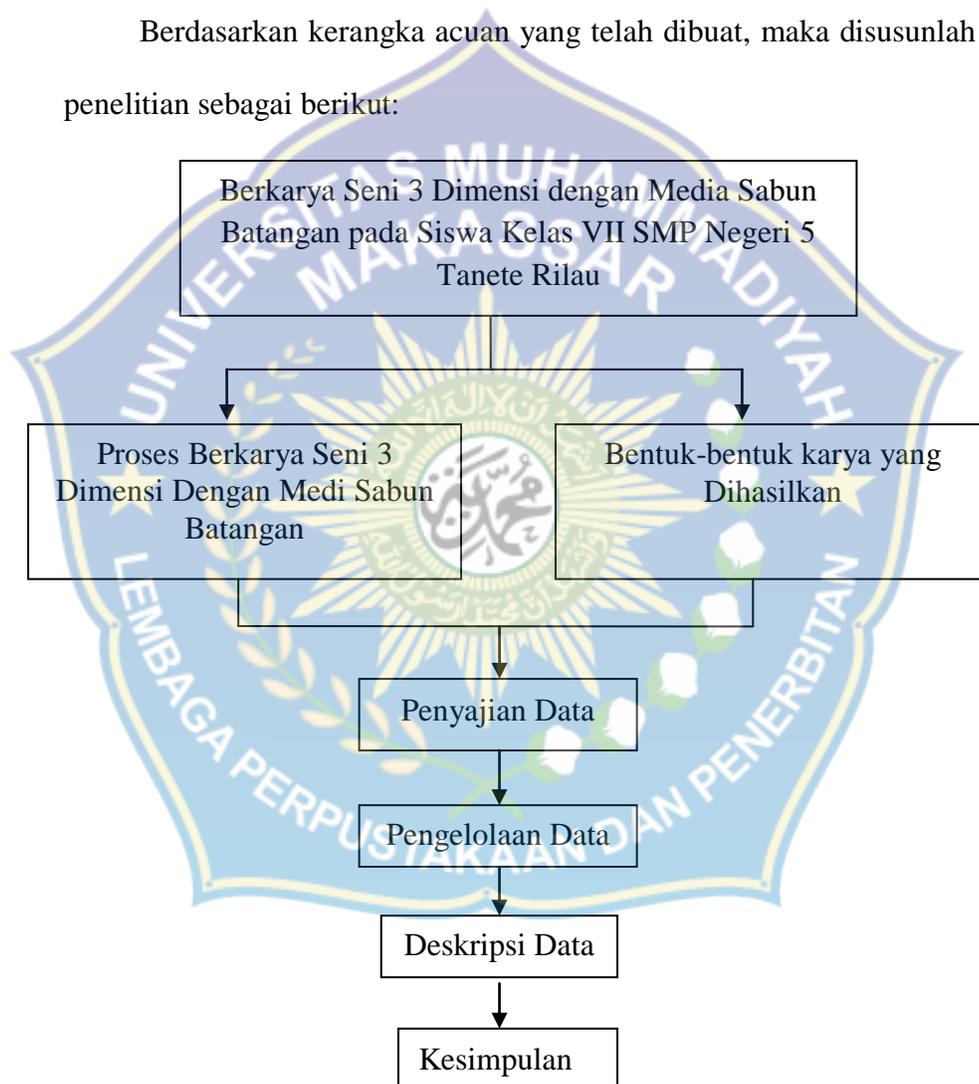
#### 1. Desain Penelitian

“Desain penelitian merupakan rencana atau struktur yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti dapat memperoleh jawaban atas permasalahan-permasalahan penelitian”.(Setyosari, 2010 : 148)

Desain penelitian pada hakikatnya merupakan strategi mengatur penelitian dan dibuat sebagai kerangka acuan dalam melaksanakan penelitian. Dalam proses penelitian ini, peneliti berupaya menyusun kerangka acuan yang

meliputi perencanaan penelitian, pelaksanaan penelitian, pengumpulan data (observasi, tes praktik, dokumentasi), analisis data, dan penarikan kesimpulan. Dalam penelitian “Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau”.

Berdasarkan kerangka acuan yang telah dibuat, maka disusunlah desain penelitian sebagai berikut:



Skema 2 : Desain Penelitian

#### **D. Definisi Operasional Variabel**

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

Adapun definisi operasional variabel penelitian adalah sebagai berikut :

1. Proses Berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.

Yang dimaksud di sini ialah bagaimana siswa-siswi menuangkan kreatifitasnya dalam pembuatan dan penciptaan karya seni 3 dimensi dari bahan sabun batangan, mulai dari awal hingga akhir.

2. Bentuk-bentuk karya yang dihasilkan dalam berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.

Yang dimaksud di sini ialah bentuk-bentuk karya yang digunakan siswa-siswi sesuai dengan alat dan bahan yang ada dalam rangka mengaplikasikan kreatifitasnya.

#### **E. Objek / Subjek Penelitian**

Objek penelitian adalah sasaran atau permasalahan yang akan diteliti, adapun objek dari penelitian ini adalah berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan, sedangkan subjek penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau dengan jumlah siswa 15 orang, 6 orang laki-laki dan 9 orang perempuan.

## **F. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah:

### **1. Observasi**

Teknik observasi ini dilakukan dengan mengadakan pengamatan langsung terhadap objek. Dalam penelitian ini, peneliti memerhatikan proses pembuatan dalam berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.

Observasi yang dilakukan dengan cara mengadakan pengamatan langsung terhadap :

1. Bagaimana Proses Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.
2. Alat dan bahan apa yang dibutuhkan dalam berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan sebagai media berkarya seni pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.
3. Bentuk-bentuk karya apa yang dihasilkan dalam berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batang pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.

### **2. Wawancara**

Wawancara dilakukan dengan cara mengajukan pertanyaan mengenai data tentang berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batang pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.

Adapun hal-hal yang ditanyakan dalam wawancara tersebut terutama menyangkut proses pemanfaatan bahan sabun batang yang digunakan, alat dan

bahan pendukung lainnya, dalam kreativitas pembuatan karya 3 dimensi serta mutu dan nilai karya yang dihasilkan.

### 3. Dokumentasi

Teknik ini dilakukan untuk melengkapi perolehan data di lapangan baik pada saat melakukan observasi maupun pada saat proses belajar mengajar. Teknik dokumentasi ini dilakukan dengan pengambilan foto-foto atau gambar sebagai bahan dokumentasi. Teknik ini dilakukan untuk memperkuat data-data sebelumnya. Teknik ini digunakan untuk memperoleh data dan dokumen atau catatan dengan menggunakan kamera foto untuk pengambilan gambar yang dapat dilakukan sewaktu pembuatan desain yang sedang berlangsung. Alat pengumpulan data yang digunakan adalah format pengamatan dan catatan lapangan.

### 4. Tes praktik

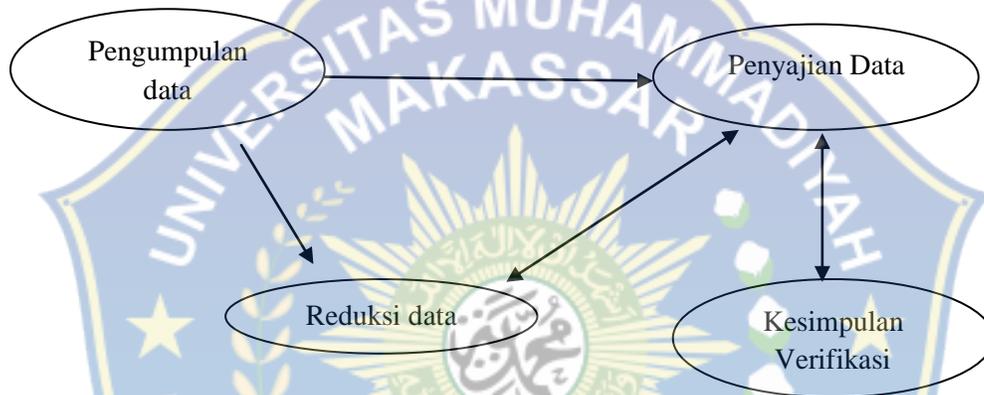
Tes praktik dilakukan dengan cara mengarahkan siswa melakukan praktik membuat karya 3 dimensi dengan menggunakan sabun batangan di kelas untuk mengetahui kemampuan serta kualitas karya seni membuat karya 3 dimensi.

### G. Teknik Analisis Data

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

1. Proses analisa ini dimulai dengan membaca, mempelajari, dan menelaah seluruh data dari hasil observasi, wawancara dan dokumentasi kemudian diperiksa kembali sehingga lengkap dan benar..

2. Kategori 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.



Skema 3: Analisi data

(dikutip dari Miles and Huberman dalam Sugiyono, 2008:338)

Setelah pengumpulan data selesai peneliti akan mereduksi data atau menggolongkan, mengarahkan, membuang data yang tidak perlu kemudian penyajian data akan di lakukan sehingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diveripika

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Proses Berkarya seni 3 dimensi dengan menggunakan sabun batangan

Siswa kelas VII melaksanakan kegiatan praktek sesuai dengan yang diharapkan. semuanya aktif dalam pembuatan karya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan. Siswa mampu mengikuti proses pembuatan karya seni 3 dimensi sesuai dengan arahan yang diberikan tetapi ada juga siswa yang melakukan proses sesuai dengan ide mereka. Ada pun proses berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan yang dilakukan siswa kelas VII adalah sebagai berikut:

##### a. Alat dan bahan

Alat dan bahan merupakan peran utama dalam pembuatan karya seni 3 dimensi jadi siswa diharapkan untuk mempersiapkan alat dan bahan seperti:

##### 1) Sabun batangan

Sabun batangan merupakan bahan utama dalam pembuatan karya seni 3 dimensi, sabun batangan sangat mudah didapat dan juga tidak memiliki nilai jual tinggi.



Gambar 5: Sabun

(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

2) *Cutter* atau silet

*Cutter* atau silet digunakan untuk memotong sabun batangan dan melubangi pola gambar



Gambar 6: *Cutter* dan Silet

(Sumber: Dokumentasi indah puspitasari)

3) Pensil, penghapus dan kertas

Siswa diwajibkan membawa pensil, penghapus dan kertas supaya memudahkan dalam menggambar pola yang akan di buat di atas permukaan sabun.



Gambar 7: Pensil, Penghapus dan kertas

(Sumber: Dokumentasi indah puspitasari)

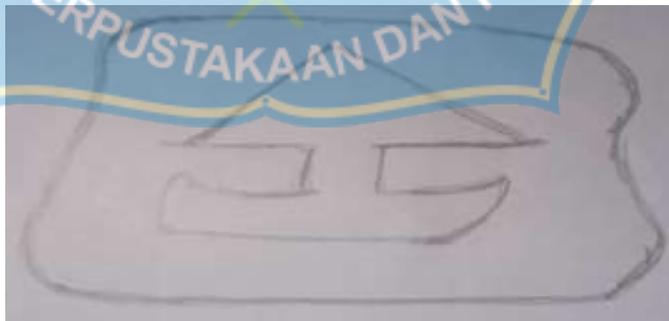
## **b. Proses Berkarya**

### **1. Membuat rancangan (desain) atau pola**

Siswa di minta untuk membuat rancangan (desain) atau pola gambar sesuai dengan keinginan di atas kertas. Setelah membuat pola gambar siswa di minta untuk memotong pola yang telah di buat sesuai ukuran, maka desain yang dibuat oleh masing-masing siswa, selanjutnya siswa melakukan proses praktek.



Gambar 8: Siswa membuat desain  
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)



Gambar 9: Desain siswa

(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)



Gambar 10: Desain siswa

*(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)*

## **2. Membentuk sabun sesuai desain**

Pada pertemuan selanjutnya siswa melanjutkan praktik berkarya membuat karya seni 3 dimensi dengan sabun batangan sesuai dengan desain atau pola yang telah di buat pada pertemuan sebelumnya.



Gambar 11: Siswa peraktek berkarya

*(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)*



Gambar 12: Siswa peraktek berkarya  
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)



Gambar 13: Siswa peraktek berkarya  
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)



Gambar 14: Siswa peraktek berkarya  
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

**c. Hasil akhir**

Setelah semua tahap atau proses dilakukan mulai dari penyediaan bahan, pembuatan rancangan (desain) atau pola sampai tahap peraktek atau pembuatan karya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan maka hasil akhirnya sebagai berikut:



Gambar 15: Salah satu hasil karya seni 3 dimensi siswa kelas VII  
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Gambar 16: Salah satu hasil karya seni 3 dimensi siswa kelas VII  
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

**2. Bentuk-bentuk karya 3 dimensi siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.**

Bentuk-bentuk karya 3 dimensi pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau harus memperlihatkan beberapa aspek yang harus dipenuhi sebagai dasar penilaian ada tiga yaitu, kreatifitas, Kerumitan, Kesungguhan.

Siswa diminta membuat pola atau desain yang akan dibuat disabun batangan sesuai dengan kreatifitas yang mereka miliki dan menghasilkan bentuk-bentuk seperti rumah, mobil, motor, pisang yg terkupas, dan bentuk ungas.

Hasil penelitian akan bentuk-bentuk karya 3 dimensi dengan berpatokan kepada indikator pencapaian kompetensi dapat dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

**Tabel. 1. Nilai bentuk karya seni 3 dimensi pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau**

| No | Nama Siswa  | Indikator Penilaian bentuk karya siswa |           |             | Rata-Rata |
|----|---|--|-----------|-------------|-----------|
|    |   | Kreatifitas                            | Kerumitan | Kesungguhan |           |
| 1  | Desi Rahmawati<br> | 90                                     | 90        | 87          | 89        |

|   |   |    |    |    |       |
|---|---|----|----|----|-------|
| 2 | Eka Dewi<br>       | 87 | 90 | 88 | 88,33 |
| 3 | Hairil<br>         | 70 | 73 | 75 | 72,66 |
| 4 | Husni Muallim<br> | 80 | 85 | 83 | 82,66 |
| 5 | Karya Hidayat   | -  | -  | -  | -     |
| 6 | Muh. Adhan<br>   | 80 | 85 | 80 | 81,66 |
| 7 | Musfira<br>      | 87 | 85 | 88 | 86,67 |

|    |  |    |    |    |       |
|----|--|----|----|----|-------|
| 8  | Nadia<br>           | 90 | 90 | 89 | 89,67 |
| 9  | Nurfadilah<br>      | 70 | 73 | 75 | 72,67 |
| 10 | Risma<br>           | 80 | 80 | 88 | 80    |
| 11 | Rizal Rifaldi<br> | 75 | 76 | 79 | 76,66 |
| 12 | Sitti Fatimah Sahrul   | -  | -  | -  | -     |
| 13 | Usnul Khatima<br> | 70 | 73 | 75 | 72,66 |
| 14 | Saparuddin<br>    | 85 | 87 | 89 | 87    |

|    |                 |   |    |    |    |    |
|----|-----------------|---|----|----|----|----|
| 15 | Sahrul Ramadhan |  | 90 | 85 | 89 | 88 |
|----|-----------------|---|----|----|----|----|

**Tabel. 2. Nilai bentuk karya seni 3 dimensi pada siswa kelas VII SMP Negeri 5**

**Tanete Rilau**

| No | No Induk | Nama Siswa           | L/P | Nilai Rata-Rata | Kategori |
|----|----------|----------------------|-----|-----------------|----------|
| 1  | 0142     | Desi Rahmawati       | P   | 89              | Baik     |
| 2  | 0143     | Eka Dewi             | P   | 88,33           | Baik     |
| 3  | 0144     | Hairil               | L   | 72,66           | Cukup    |
| 4  | 0145     | Husni Mualim         | P   | 82,66           | Baik     |
| 5  | 0146     | Karya Hidayat        | L   | -               | -        |
| 6  | 0147     | Muh. Adhan           | L   | 81,66           | Baik     |
| 7  | 0148     | Musfirah             | P   | 86,67           | Baik     |
| 8  | 0149     | Nadia                | P   | 89,67           | Baik     |
| 9  | 0150     | Nurfadilah           | P   | 72,67           | Cukup    |
| 10 | 0151     | Rizma                | P   | 80              | Baik     |
| 11 | 0152     | Rizal Rifaldi        | L   | 76,66           | Cukup    |
| 12 | 0153     | Sitti Fatimah Sahrul | P   | -               | -        |

|           |             |                 |          |              |              |
|-----------|-------------|-----------------|----------|--------------|--------------|
| <b>13</b> | <b>0154</b> | Supriadi. S     | <b>L</b> | <b>72,67</b> | <b>Cukup</b> |
| <b>14</b> | <b>0155</b> | Saparuddin      | <b>L</b> | <b>86,66</b> | <b>Baik</b>  |
| <b>15</b> | <b>0156</b> | Sahrul Ramadhan | <b>L</b> | <b>88</b>    | <b>Baik</b>  |

**Tabel 3. Kriteria penilaian:**

| Kriteria Indikator Pencapaian Kompetensi | Nilai Kualitatif | Nilai Kuantitatif |
|--|------------------|-------------------|
| 90-100                                   | Sangat Baik      | 4                 |
| 80-89                                    | Baik             | 3                 |
| 70-79                                    | Cukup            | 2                 |
| 50-69                                    | Kurang           | 1                 |

Berdasarkan penelitian kualitas maka presentasi yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Pada aspek kreatifitas kategori sangat baik 3 orang siswa (23%), kategori baik 6 orang siswa (46%), pada kategor cukup 4 orang siswa (31%).
2. Pada aspek kerumitan kategori sangat baik 3 orang siswa (23%), kategori baik 6 orang siswa (46%), pada kategori cukup 4 orang siswa (31%).
3. Pada aspek kesungguhan kategori baik 9 orang siswa (69%), kategori cukup 4 orang siswa (31%).

## **B. Pembahasan**

Dalam pembahasan ini, penulis akan menguraikan hasil kegiatan penelitian tentang Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau yang berdasarkan penyajian hasil analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya.

### **1. Proses Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau**

Materi pokok yang disampaikan dalam pembelajaran berkarya seni 3 dimensi meliputi: (1) pengertian Berkarya; (2) pengertian Seni 3 Dimensi; (3) media Sabun batangan; (4) prosedur berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan.

Pada pertemuan pertama siswa diberikan pelajaran materi yang bersifat teori tentang berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan setelah materi selesai di jelaskan peneliti memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang pembahasan yang sudah disampaikan. Setelah pertanyaan dari siswa di jawab kegiatan di lanjutkan dengan menjelaskan peraktek yang akan dilakukan selama pembelajaran seni budaya. mulai dari alat dan bahan sampai cara pembuatannya

- 1). Penulis menjelaskan pengertian Berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan

- 2). Penulis memperlihatkan contoh karya seni 3 dimensi sebagai media belajar yang telah penulis sediakan dari awal
- 3). Penulis menjelaskan tentang alat dan bahan dalam membuat karya seni 3 dimensi, dalam penggunaan alat dan bahan dalam membuat karya seni 3 dimensi adalah: kertas, cutter, pensil 2B, dan sabun batangan.

Pada pertemuan kedua siswa membawa bahan dan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan karya seni 3 dimensi dan selanjutnya diminta membuat desain atau pola sesuai dengan ide/gagasan masing-masing agar pada saat berkarya siswa mudah mengikuti dan membentuk karakter yang diinginkan dan bisa berkreasi lewat desain atau pola yang telah dibuat. Saat siswa mulai menggambar pola peneliti memperhatikan siswa dalam menggambar ada yang menggambar boneka, mobil, rumah, kapal dan lain-lain saat siswa sibuk menggambar pola pertemuan kedua pun berakhir dan dilanjutkan pertemuan berikutnya.

Kemudian pertemuan ketiga siswa melanjutkan pembuatan karya seni 3 dimensi dimana siswa mulai memotong sabun batangan sesuai pola gambar yang sudah diselesaikan pada pertemuan kedua. Maka praktik berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau selesai dan hasilnya dapat dilihat

## **2. Bentuk-bentuk karya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau**

Saat pertemuan pertama siswa di jelaskan tentang berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan kemudian siswa di minta untuk membuat desain atau pola yang akan di buat di sabun batangan. siswa memiliki ide atau kreatifitas yang cukup bagus sehingga menghasilkan bentuk –bentuk yang bervariasi seperti rumah, bebek, pisang, mabil dan sebagainya.

Pada pertemua berikutnya sampai pertemuan terakhir semua siswa mulai aktif dan mengeluarkan ide kreatifnya dalam membuat bentuk-bentuk yang bervariasi. Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa pembelajaran seni budaya khususnya praktik pada siswa kelas VII SMP Neneri 5 Tanete Rilau mengalami banyaknya peningkatan karena siswa mulai mengeluarkan ide-ide kreatifnya bukan hanya mengandalkan contoh-contoh dari internet.

Berdasarkan penjelasan tersebut memberikan indikasi bahwa penerapan dalam pembelajaran seni budaya khususnya kerajinan tangan dengan menggunakan media sabun batanga dapat meningkatkan kreativitas siswa lebih luas lagi.

Adapun Bentuk-bentuk karya seni 3 dimensi yang dibuat oleh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau, yaitu seabai berikut:

## 1. Desi Rahmawati



Gambar 17: karya Desi Rahmawati siswa kelas VII

*(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)*

Karya dari Desi Rahmawati dengan bentuk unggas dapat dilihat bahwa siswa tersebut sangat kreatif karena mampu membuat karya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan yang memiliki ukiran yang kecil. Tingkat kerumitan dalam karya Desi Rahmawati dapat dilihat dengan bentuk unggas yang sangat rumit yang diaplikasikan dengan media sabun batangan. Kesungguhan dalam karya Desi Rahmawati dapat dilihat dari tingkat kerapian karya tersebut dengan hasil yang bagus.

## 2. Eka Dewi



Gambar 18: karya Eka Dewi siswa kelas VII

*(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)*

Karya Eka Dewi dengan bentuk boneka dapat dilihat bahwa siswa tersebut sangat kreatif karena mampu membuat karya seni 3 dimensi dengan media sabun

batangan yang memiliki ukiran yang kecil. Tingkat kerumitan dalam karya Eka Dewi dapat dilihat dengan bentuk boneka yang sangat rumit yang diaplikasikan dengan media sabun batangan. Kesungguhan dalam karya Eka Dewi dapat dilihat dari tingkat kerapian karya tersebut dengan hasil yang bagus.

### 3. Hairil



Gambar 19: karya Hairil siswa kelas VII  
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Karya Hairil dengan bentuk hati dapat dilihat bahwa siswa tersebut kurang kreatif dalam pembuatan karya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan. Dalam karya hairil dapat dilihat tingkat kerumitannya yaitu tidak terlalu menonjol. Kesungguhan siswa Hairil belum maksimal sehingga karya yang diciptakan masih kurang.

### 4. Husni Muallim



Gambar 20: karya Husni Muallim siswa kelas VII  
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Karya siswa Husni Muallim memiliki ide cukup kreatif atau baik karena siswa tersebut mendefinisikan kepala ikan sesuai pemikirannya sendiri dengan menerapkan dalam karya seni 3 dimensi. Kerumitan dalam karya Husni Muallim cukup sederhana karena dilihat dari segi pembuatannya. Kesungguhan siswa Husni Muallim baik karena dilihat dari proses pembuatan karya seni tiga dimensi.

5. Karya Hidayat

siswa tersebut tidak hadir pada saat pembuatan karya berlangsung

6. Muh. Adhan



Gambar 21: karya Muh. Adhansiswa kelas VII

*(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)*

Karya Muh. Adhan dengan bentuk sepeda motor dilihat bahwa siswa tersebut cukup kreatif dari segi ide yang dituangkan dalam karya 3 dimensi yang dibuat. Kerumitan dalam karya Muh. Adhan sangat rumit karena dilihat dari segi pembuatannya. Kesungguhan siswa Muh. Adhan baik karena dilihat dari proses pembuatan karya seni tiga dimensi.

## 7. Musfira



Gambar 22: karya Musfira siswa kelas VII

(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Karya siswa Musfira dengan bentuk alat transportasi yaitu motor dapat dilihat bahwa siswa tersebut sangat kreatif dalam menuangkan ide karya karya 3 dimensinya. Kerumitan dalam karya musfira memiliki beberapa kerumitan yang mampu musfira tangani seperti lekukan-lekukan sehingga terlihat seperti bentuk motor. Kesungguhan siswa Musfira dapat dilihat dari hasil karyanya yang sangat bagus dan rapi.

## 8. Nadia



Gambar 23: karya Nadia siswa kelas VII

(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Karya Nadia dengan bentuk pisang dapat dilihat bahwa siswa tersebut sangat kreatif dengan bentuk karya yang unik yaitu pisang yang setengah terkupas kulitnya. Kerumitan dalam karya Nadia dapat dilihat tingkat kerumitannya dimana karya tersebut memiliki bentuk yang unik sehingga menimbulkan banyak lekukan-lekukan yang rumit. Kesungguhan siswa Nadia dalam membuat karya tersebut dapat dilihat dari bentuk yang unik dan tingkat kerapiannya.

9. Nurfadilah



Gambar 24: karya Nurfadilah siswa kelas VII  
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Karya Nurfadillah dengan bentuk hati dapat dinilai bahwa siswa tersebut kurang kreatif seperti siswa lainnya karena memiliki ada beberapa karya yang sama dengan karyanya. dalam Karya Nurfadillah dapat dilihat bahwa tingkat kerumitan dalam karya yang dibuat tidak terlalu rumit dalam pembuatannya karena memiliki bentuk yang sederhana. Kesungguhan siswa Nurfadillah dapat dilihat dari tingkat kerapiannya.

10. Risma



Gambar 25: karya Risma siswa kelas VII

(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Karya Risma dengan bentuk mobil dapat dilihat bahwa siswa tersebut cukup kreatif dalam mengolah sabun menjadi bentuk alat transportasi yang sering dilihat. Kerumitan dalam karya tersebut bisa dilihat dari bentuk karya 3 dimensi yang dibuat dengan memperhatikan bentuk badan mobil. Kesungguhan siswa tersebut dalam membuat karya dari sabun batangan dapat dilihat dari hasil yang maksimal.

11. Rizal Rifaldi



Gambar 26: karya Rizal Rifaldi siswa kelas VII

(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Karya Rizal Rifaldi dengan bentuk dua hati yang menyatu dapat dilihat bahwa siswa tersebut cukup kreatif dalam mengespresikan kasih sayang dalam karya seni 3 dimensi yang di buat. Kerumitan dari karya Rizal Rifaldi dapat

dilihat dari bentuk hati yang unik yang menyatu. Kesungguhan dari karya risal dapat dilihat dari hasil karya tersebut dan tingkat kerapian dari karya tersebut.

#### 12. Sitti Fatimah Sahrul

Siswa yang bersangkutan tidak membuat karya dan memang tidak memperhatikan saat pelaksanaan pembelajaran.

#### 13. Usnul Khatima



Gambar 27: karya Usnul Khatima siswa kelas VII  
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Karya Usnul Khatima dengan bentuk hati dapat dilihat bahwa siswa tersebut belum cukup kreatif dalam membuat karya seni dari sabun. Kerumitan karya Usnul tidak terlalu rumit karna bentuk yang sederhana dan memiliki kesamaan dengan siswa yang lain. Kesungguhan usnul dapat dilihat dari tingkat kerapian karya 3 dimensi yang di buat.

#### 14. Saparuddin



Gambar 28: karya Saparuddin siswa kelas VII  
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Karya Saparuddin dengan bentuk layar kapal dapat dilihat bahwa siswa tersebut cukup kreatif karena siswa tersebut memiliki teknik ukir dalam membentuk karya sabun berbeda dengan teman-temannya. Kerumitan karya Saparuddin dapat dilihat dengan teknik yang di pakai siswa tersebut. Kesungguhan Saparuddin dapat dilihat dari hasil karya tersebut.

#### 15. Sahrul Ramadhan



Gambar 29: Karya sahrul Ramadhan siswa kelas VII

*(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)*

Karya Sahrul Ramadhan dengan bentuk rumah sederhana dapat dilihat bahwa siswa tersebut sangat kreatif dalam membentuk sabun yang menyerupai rumah sederhana pada zaman dulu. Kerumitan karya Sahrul dapat di lihat dari bentuk ukiran rumah tersebut. Kesungguhan Sahrul dalam membuat karya dari bahan sabun dapat dilihat dari hasil karya yang maksimal.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

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

1. Proses Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau. Siswa menyediakan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat karya seni 3 dimensi, membuat pola atau sketsa pada media kertas, proses membuat atau memotong dan membentuk sesuai disain atau pola yang telah di buat sebelumnya oleh siswa sebagai penyelesaian akhir dalam membuat karya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan.
2. Bentuk-bentuk karya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau sangat bervariasi menunjukkan siswa memiliki ide atau kreatifitas yang cukup bagus sehingga menghasilkan bentuk –bentuk yang bervariasi seperti rumah, unggas, pisang, mabil dan sebagainya.

## **B. Saran**

Sehubungan dengan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, maka peneliti mengajukan saran sebagai berikut:

1. Bagi guru, agar penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk dapat mengembangkan model-model mengajar yang bervariasi sehingga tidak membosankan bagi siswa.
2. Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin melakukan penelitian dengan judul yang sama agar penelitian yang dilakukan lebih disempurnakan lagi.
3. Bagi pengembangan ilmu, diharapkan pendekatan dalam pembelajaran dapat menjadi salah satu alternatif diterapkan mata pelajaran Seni Budaya.
4. Diharapkan kepada pihak sekolah untuk lebih memberikan perhatian khusus pada mata pelajaran seni budaya dimana mata pelajaran seni budaya memadukan antara teori dan praktik yang memerlukan beberapa fasilitas pendukung di dalam proses pembelajaran agar siswa dapat merasa aman dan lebih nyaman dalam mengapresiasi kreativitasnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- BeduduZain.1994. “Kamus Bahasa Indonesia. C.V. Pengarang. Malang
- Depdikbud, 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : PT Panataran Jaya  
permai
- Prima Pena. Tim. 2006. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Gitamedia Pres.
- Setyosari, Punaji, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta
- Sumardjo. Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Bandung
- Syamsuri. Sukri. A, dkk., 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP  
UNISMUH Makassar
- Tim Penyusun. 2003. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Penyusun. 2003. *Kamus Bahasa Indoneseia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudarso, SP, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Sakuy Dayar  
Sana, Yogyakarta,1990
- Sugiyono,dikutip dariMiles and Huberman dalamSugiyono, 2008:338).
- Gustami, SP, *Estetika Timur*, Prasista, Yogyakarta, November 2007.
- Sumberterkait;
- Djamarah (1995; 136) dalam[http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-  
media.html](http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.html)diaksestanggal 15 Juli 2013
- Gerlach dan Ely (1971) dalam [http://wawan-junaidi.blogspot.com/ 2012/01/  
pengertian-media.html](http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.html) diaksestanggal 15 Juli 2013
- Pengertian Analisis Kualitatif, Di <http://wwwmif19.tea's Blog>. Comdiakses pada  
16Juli 2013

Purnamawati dan Eldarni (2001: 4) dalam <http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.html> diakses tanggal 15 Juli 2013

Sugiyono, 2003. Penelitian Deskriptif kualitatif. Online <http://www.informasi-pendidikan.com/2003/11/penelitian-deskriptif-kualitatif.html>. Di akses pada tanggal 12 Mei 2017



**L**

**A**

**M**

**P**

**I**

**R**

**A**

**N**



### Format Observasi

Observasi merupakan pengamatan langsung terhadap fenomena yang akan dikaji, maka peneliti terjun langsung ke lokasi penelitian yaitu di SMP Negeri 5 Tanete Rilau untuk melakukan observasi.

|  |   |
|--|---|
| Proses berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau. |   |
| Mempersiapkan alat dan bahan   | Sebelum melakukan praktek kerajinan maka perlu mempersiapkan alat dan bahan seperti: cutter/pisau, kertas, pensil dan penghapus.  |
| Proses pembuatan karya seni 3 dimensi  | Setelah mempersiapkan bahan dan alat yang diperlukan maka siswa membuat desain di kertas yang akan di buat, kemudian siswa menempelkan kertas tersebut ke atas sabun batangan yang suda di ratakan permukaanya kemudian di ukir atau di bentuk sesuai desain atau pola yang terdapat di kertas. |
| Hasil akhir  | Setelah membuat karya seni 3 dimensi yang di bentuk sesuai kreativitas masing-masing siswa.   |

### **Format Wawancara**

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal yang bertujuan memperoleh informasi. Maka peneliti melakukan wawancara terhadap siswa tentang pelaksanaan pembelajaran seni budaya di SMP Negeri 3 Mattirosompe:

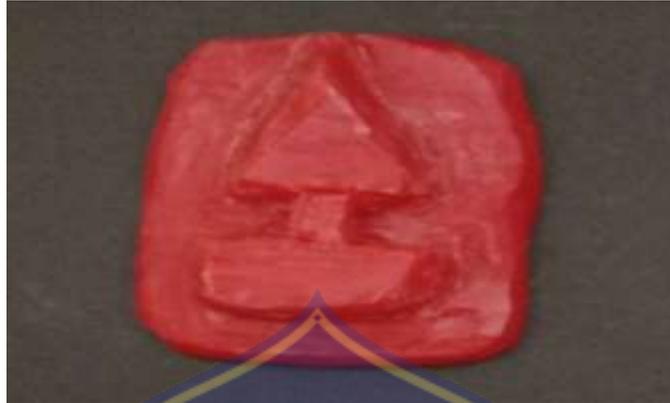
1. Apakah kalian pernah membuat karya seni 3 dimensi ?
2. Bahan apa saja yang digunakan dalam pembuatan karya seni 3 dimensi ?
3. Alat-alat apa saja yang digunakan dalam pembuatan karya seni 3 dimensi ?
4. Bagaimana tahap-tahap dalam pembuatan karya seni 3 dimensi ?
5. Apa saja kesulitan yang dialami pada saat pembuatan karya seni 3 dimensi ?



## DOKUMENTASI PENELITIAN







## RIWAYAT HIDUP



INDAH PUSPITASARI, dilahirkan pada tanggal 17 juli 1993 di barru, anak keempat dari empat bersaudara yang merupakan buah kasih dari ayahanda H. Baharuddin dan Hj. Kartini. Pada tahun 2000 penulis mulai memasuki pendidikan Sekolah dasar, yakni tepatnya di SDN 28 Lipukasi Kab Barru dan selesai pada tahun 2006. Kemudian pada tahun 2006 melanjutkan pendidikan di tingkat sekolah menengah pertama, tepatnya di SMP Negeri 3 Tanete Rilau dan selesai pada tahun 2009. Kemudian pada tahun yang sama (2009) melanjutkan pendidikan ditingkat sekolah menengah atas, yakni tepatnya di SMA Negeri 1 Barru dan selesai pada tahun 2012. Pada tahun 2012 melanjutkan pendidikan disalah satu perguruan tinggi di Makassar, yakni tepatnya di Universitas Muhammadiyah Makassar pada Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan (FKIP) Program Studi pendidikan Seni Rupa, pada program Strata satu (SI).

Penulis menyelesaikan studi dengan mengerjakan karya ilmiah yang berjudul “Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau”.

