

Meningkatkan Kreativitas Seni Grafis dengan Teknik Kolagraf Limbah Alam pada Siswa Kelas VIII-7 SMP Negeri 2 Stabat Tahun Pelajaran 2016-2017

Brata. O. M. Simbolon

SMP Negeri 2 Stabat, Sumatera Utara – Indonesia

Email: brataomsimbolon@gmail.com

Abstrak

Penelitian Tindakan Kelas ini dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa dalam pembelajaran seni grafis menggunakan Teknik Kolagraf dengan memanfaatkan limbah alam. Penelitian ini terdiri dari 2 Siklus dengan subjek sebanyak 23 siswa kelas VIII-7 SMP Negeri 2 Stabat Tahun Pelajaran 2016-2017. Dua macam data digunakan, yaitu data kualitatif yang diperoleh melalui observasi dan data kuantitatif yang diperoleh melalui tes. Hasil menunjukkan bahwa melalui teknik kolagraf terjadi peningkatan kreativitas seni grafis siswa dengan memanfaatkan limbah alam. Jumlah nilai rata-rata yang diperoleh pada Siklus I sebesar 73,26 dan pada Siklus II sebesar 80,21. Dan persentase ketuntasan belajar yang dicapai pada Siklus I sebesar 56,52% dan pada Siklus II sebesar 82,60%. Sedangkan hasil observasi terhadap aktivitas belajar menunjukkan bahwa melalui teknik kolagraf siswa dapat menumbuhkan perilaku kreatif, lebih peduli terhadap alam dan semakin tertarik untuk mengikuti pembelajaran seni rupa karena bahan yang digunakan mudah didapatkan.

Kata Kunci: Kreativitas, Teknik Kolagraf, Limbah Alam

Abstract

This action research aimed at improving students' creativity in studying graphic art using 'Kolagraf' technique with the natural waste. It was carried out in two cycles to 23 students of the 2016/2017 Grade VIII-7 Junior High School 2 Stabat. The qualitative data were obtained from observation and the quantitative ones were obtained by test. The result proved that the students' creativity on graphic art improved. The average score was 73.26 in Cycle I and 80.21 in Cycle II. The learning mastery was 56.2% in Cycle I and 82.60% in Cycle II. Besides, the students increased their creative attitude, were more care on the nature and were more interested in learning Art because of the easeness of the material.

Keywords: *creativity, 'Kolagraf' technique, natural waste*

A. PENDAHULUAN

Pada dasarnya pendidikan tidak pernah lepas dari kehidupan manusia karena pendidikan memberikan kemampuan untuk mengasah potensi diri dalam meningkatkan kehidupan manusia. Pendidikan menyangkut hati nurani, nilai-nilai, perasaan, pengetahuan, dan keterampilan, dengan pendidikan manusia ingin berusaha untuk meningkatkan dan mengembangkan serta memperbaiki nilai-nilai, hati nuraninya, perasaannya, pengetahuannya, dan keterampilannya. Salah satu tujuan pendidikan yang dapat mengembangkan kreativitas anak yaitu melalui pendidikan seni.

Pendidikan seni merupakan pendidikan yang dapat merangsang keingintahuan, menimbulkan minat atau motivasi peserta didik untuk meningkatkan kreativitas anak. Menurut Ensiklopedia Indonesia seni merupakan penciptaan segala sesuatu hal atau benda yang karena keindahan bentuknya orang senang melihat atau mendengarnya, seni itu

sendiri merupakan ciptaan manusia yang memiliki keindahan. Melalui berbagai kesenian yang beraneka ragam itu, seni dapat diklasifikasikan berdasarkan media yang digunakan, seperti seni rupa, seni tari, seni musik, dan seni sastra. Dapat disimpulkan bahwa seni adalah segala sesuatu yang mempunyai keindahan dan dapat diklasifikasikan berdasarkan media yang digunakan. Pendidikan seni juga merupakan salah satu pendidikan yang sangat penting karena pendidikan seni dipandang sebagai wahana pendidikan ekspresivitas, sensitivitas, dan kreativitas. Hal tersebut sejalan dengan kurikulum pendidikan seni rupa pada SMP yang dikembangkan oleh Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) di dalamnya berisi tentang Standar Kompetensi (SK) apresiasi dan kreasi.

Kegiatan kreasi memungkinkan guru menggunakan beragam media, strategi, maupun metode ajar dalam pembelajaran di kelas sehingga memberikan ruang untuk mengembangkan kreativitas anak. Pada jenjang Sekolah Menengah Pertama (SMP) Kelas VIII Semester Genap, salah satu Kompetensi Dasar dari Standar Kompetensi (SK) Mengekspresikan Diri melalui Karya Seni Rupa adalah Mengekspresikan Diri melalui Karya Seni Grafis.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada kelas VIII-7 di SMP Negeri 2 Stabat Tahun Pelajaran 2016-2017 diperoleh informasi bahwa guru melaksanakan pembelajaran seni grafis untuk mengembangkan kreativitas anak. Media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran seni grafis adalah limbah alam yang bertujuan untuk memanfaatkan potensi alam. Teknik dalam seni grafis yang diterapkan yaitu kolagraf, yang merupakan bagian dari seni grafis cetak tinggi, yaitu dengan pembuatan klise dengan cara menempelkan berbagai macam bahan pada bidang datar. Menurut KBBI, klise adalah keping atau plat berisi gambar yang agak menonjol untuk dicetak dengan menggunakan teknik cetak tinggi. Penggunaan media dalam berkarya seni kolagraf dapat memanfaatkan limbah alam yang berupa sisa proses produksi alam dan termasuk jenis limbah organik yang dapat diuraikan oleh bakteri pembusuk seperti daun, tangkai, dan kulit pohon. Pemanfaatan limbah alam untuk berkarya seni kolagraf dalam pembelajaran seni grafis diharapkan dapat menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar yang berkaitan dengan ekspresi artistik. Selain itu, kegiatan pembelajaran dalam pembuatan karya seni grafis teknik kolagraf limbah alam, membantu perkembangan anak untuk berkreasi, menemukan sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimen dalam belajar, menghargai alam, dan memberi pengalaman belajar serta mampu memunculkan ide-ide pada dirinya yang dipupuk dan dikembangkan karena dengan kreativitas, maka mereka dapat meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan hal tersebut, maka artikel ini medeskripsikan melalui teknik kolagraf limbah alam untuk: 1) meningkatkan kreativitas seni grafis pada siswa, dan 2) meningkatkan aktivitas belajar pada siswa kelas VIII-7 SMP Negeri 2 Stabat Tahun Pelajaran 2016-2017.

B. KAJIAN TEORI

1. Pengertian Seni Rupa

Seni merupakan suatu nilai yang mengandung nilai keindahan. Menurut para ahli mengenai definisi tentang seni berbeda-beda. Menurut Ensiklopedia Indonesia seni adalah penciptaan segala hal atau benda yang membuat orang senang melihat atau mendengarnya karena keindahan bentuknya. Menurut Langer (dalam Tim Abdi Guru 2007:2) seni merupakan penciptaan wujud-wujud yang merupakan simbol dari perasaan manusia. Sedangkan menurut Rondhi (2002:4), seni atau kesenian merupakan salah satu unsur

kebudayaan yang berfungsi untuk memenuhi kebutuhan manusia atau masyarakat terhadap nilai-nilai keindahan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan seni merupakan bentuk ungkapan dari perasaan manusia yang memiliki nilai-nilai estetika. Seni rupa merupakan bagian dari seni yang dapat dinikmati melalui penglihatan. Menurut Ensiklopedia Indonesia bahwa seni rupa adalah hasil karya ciptaan manusia baik berbentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang mengandung nilai keindahan yang diwujudkan dalam bentuk rupa. Menurut Bastomi (1985:25) seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang pengamatannya melalui indera mata karena seni rupa adalah seni yang manifestasinya kasat mata. Karya seni rupa selain dapat dilihat, dapat pula diraba wujudnya untuk dinikmati keindahannya. Sedangkan menurut Rondhi dan Sumartono (2002:13) seni rupa adalah konsep atau nama untuk salah satu cabang seni yang bentuknya terdiri dari unsur-unsur rupa yaitu bidang, garis, bentuk, ruang, warna.

Berdasarkan uraian tersebut dapat diketahui bahwa seni rupa merupakan bagian dari seni yang dapat dinikmati melalui penglihatan maupun diraba wujudnya untuk dinikmati keindahannya oleh manusia. Karya seni rupa dapat dikelompokkan berdasarkan dimensinya menjadi dua yaitu dua dimensi dan tiga dimensi. Menurut Rondhi dan Sumartono (2002:13) karya seni rupa dua dimensi yaitu karya seni rupa yang hanya memiliki ukuran panjang dan lebar atau karya yang hanya dapat dilihat dari arah satu pandang contohnya lukisan, gambar, poster. Sedangkan karya tiga dimensi yaitu karya seni rupa yang mempunyai tiga ukuran yaitu panjang, lebar, dan tinggi atau karya yang mempunyai volume dan menempati ruang (Rondhi dan Sumartono 2002:13), contohnya patung, keramik.

Unsur-unsur rupa merupakan aspek-aspek bentuk yang terlihat konkret, yang dalam kenyataannya jalin-menjalin tidak mudah diceraikan satu dengan yang lainnya (Sunaryo 2002:5). Pada umumnya yang termasuk unsur-unsur rupa yaitu (1) garis (*line*), (2) raut atau bangun (*shape*), (3) warna (*colour*), (4) gelap terang atau nada (*ligh-dark, tone*), (5) tekstur atau barik (*texture*), (6) ruang (*space*).

a. Garis (*line*)

Sebelum unsur rupa garis, ada yang memandang titik atau noktah (*spot*) sebagai unsur yang paling sederhana (Bates dalam Sunaryo 2002:7). Pengertian garis menurut Sunaryo (2002:7) yaitu (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah, (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna, (3) sifat atau kualitas yang melekat pada objek memanjang. Dalam pengertian pertama, garis merupakan garis yang benar-benar nyata atau konkret, yang sengaja dibuat menggunakan alat tertentu, misalnya garis yang dibuat dengan kuas di atas kanvas atau guratan paku di permukaan tembok. Sunaryo (2002: 8) menambahkan ditinjau dari segi jenisnya terdapat garis lurus, garis lengkung dan garis tekuk atau zigzag, dan ditinjau dari segi arah terdapat garis tegak, garis datar dan garis serong.

b. Raut (*shape*)

Istilah raut sering kali dipadankan dengan kata bangun, bidang, atau bentuk. Menurut Sunaryo (2002:9), unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi dan sebagainya. Raut dapat dipandang sebagai perwujudan yang dikelilingi oleh kontur, baik untuk menyatakan sesuatu yang pipih dan datar, seperti pada bidang, maupun yang padat bervolume, seperti

pada gumpal atau gempal (*mass*). Raut juga dapat terbentuk oleh sapuan-sapuan bidang warna (Sunaryo 2002:10).

c. Warna

Menurut Sunaryo (2002:12) warna merupakan kualitas rupa yang dapat membedakan kedua objek atau bentuk yang identik raut, ukuran, dan nilai gelap terangnya. Dalam unsur rupa warna dibagi menjadi warna primer, warna sekunder, dan warna tersier. Warna primer merupakan warna utama yang bukan campuran dari beberapa warna yang lain. Contoh warna primer yaitu: merah, kuning, dan biru. Warna sekunder yaitu warna hasil pencampuran dari warna primer. Contoh dari warna sekunder yaitu: hijau, orange, ungu. Sedangkan warna tersier yaitu warna hasil pencampuran yang mengandung ketiga warna pokok. Contoh warna tersier yaitu warna coklat.

d. Tekstur

Tekstur merupakan sifat permukaan benda, bisa halus, kasar, polos, licin, mengkilap, keras, lunak, dan sebagainya (Sunaryo 2002:17). Tekstur dibedakan menjadi dua yaitu tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata merupakan tekstur yang menunjukkan kesamaan antara kesan yang diperoleh dari penglihatan dan rabaan. Sedangkan tekstur semu yaitu tekstur yang menunjukkan kesan yang berbeda dari hasil penglihatan dengan hasil rabaan.

e. Gelap Terang

Menurut Sunaryo (2002:20), gelap terang merupakan hubungan pencahayaan dan bayangan yang memiliki gradasi, mulai dari yang paling putih untuk menyatakan sangat terang, sampai dengan yang paling hitam untuk menyatakan sangat gelap.

f. Ruang

Ruang merupakan daerah yang mengelilingi sosok bentuknya (Sunaryo, 2002:21). Ruang tersebut dapat tak terbatas, dapat kosong, dapat pula terisi sebagian atau bahkan terisi penuh. Dalam unsur ruang, dikenal istilah ruang negatif dan ruang positif. Ruang yang terisi disebut sebagai ruang negatif, sedangkan ruang yang kosong disebut ruang positif.

2. Prinsip-prinsip Rupa

Sunaryo (2002:6) menyatakan bahwa prinsip-prinsip rupa adalah asas yang digunakan untuk mengatur, menata dan mengkombinasikan unsur-unsur rupa dalam membuat bentuk suatu karya yang bernilai estetis dan membangkitkan pengalaman visual. Prinsip-prinsip rupa tersebut yaitu kesatuan, keserasian, irama, dominasi, keseimbangan dan kesebandingan.

a. Kesatuan

Kesatuan memiliki arti bahwa unsur rupa harus ditata sedemikian rupa sehingga tampak menyatu dengan tema (Rondhi, 2002). Sedangkan menurut Sunaryo (2002:31) kesatuan adalah tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip rupa yang lain yakni keserasian, irama, dominasi, keseimbangan, dan kesebandingan, sehingga menunjukkan kualitas hubungan bagian-bagian dalam suatu bentuk.

b. Keserasian

Keserasian adalah prinsip yang mempertimbangkan pada keselarasan dan keserasian antarbagian dalam suatu keseluruhan agar terdapat keterpaduan yang sesuai (Sunaryo 2002:32). Graves (dalam Sunaryo 2002) mengemukakan bahwa keserasian meliputi dua jenis yaitu keserasian fungsi dan keserasian bentuk. Keserasian fungsi menunjukkan adanya hubungan fungsi antara objek-objek yang berbeda, sedangkan keserasian bentuk menunjukkan adanya kesesuaian raut, warna, tekstur, dan unsur-unsur rupa lainnya.

c. Irama

Menurut Sunaryo (2002:35), irama merupakan penyusunan unsur-unsur rupa yang dilakukan secara berulang dan berkelanjutan sehingga memiliki kesatuan arah dan gerak. Sementara itu, Rondhi (2002) mengemukakan bahwa unsur-unsur rupa yang ditata dengan cara berulang-ulang akan dapat menimbulkan irama. Prinsip irama dapat diciptakan melalui repetitif (secara berulang, tidak monoton), alternatif, progresif, dan *flowing* (penyusunan unsur-unsur yang berombak, berkelok, mengalir, dan berkesinambungan).

d. Dominasi

Prinsip dominasi merupakan pengaturan peran atau penonjolan bagian terhadap bagian lainnya dalam suatu keseluruhan (Sunaryo 2002:36). Dominasi dapat dibuat melalui pengelompokan bagian, pengaturan arah, kontras atau perbedaan dan perkecualian.

e. Keseimbangan

Keseimbangan adalah pengaturan bobot akibat gaya berat dan letak kedudukan bagian-bagian supaya susunan unsur-unsur rupa menjadi seimbang (Sunaryo 2002:39). Dalam prinsip keseimbangan dibagi menjadi tiga yaitu keseimbangan simetris, keseimbangan asimetris, dan keseimbangan memancar. Keseimbangan simetris diperoleh jika bagian belahan kanan dan kiri, atau atas dan bawah memiliki kesamaan bentuk, jarak, atau ukuran. Keseimbangan asimetris yaitu apabila letak atau bentuk antara bagian kanan dan kiri, atau atas dan bawah berbeda namun tetap seimbang sedangkan keseimbangan memancar yaitu keseimbangan yang terjadi jika bagian-bagiannya ditempatkan di sekitar poros gaya berat.

f. Kesebandingan

Kesebandingan merupakan hubungan antarbagian dan antara bagian terhadap keseluruhannya (Sunaryo 2002:40). Kesebandingan tersebut berkaitan dengan ukuran besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, dan tinggi rendahnya bagian.

3. Pengertian Seni Grafis

Secara etimologis, kata 'grafis' berasal dari kata *graphic* yang berakar dari kata latin *graphicus*, yang berarti ada kaitannya dengan lukisan, gambar, atau tulisan. Kata 'grafis' berasal pula dari kata *graphie* yang berarti gambar tulisan atau dari kata *graphein* (Yunani) yang berarti menulis. Kata 'grafika' dalam bahasa Indonesia, merupakan padanan kata Inggris *graphics* yang boleh diartikan sebagai cara pengungkapan dan perwujudan dalam bentuk huruf, tanda, dan gambar yang diperbanyak melalui proses pencetakan guna disampaikan kepada khalayak (Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1989 dalam Rokhmat 2009:16).

Seni grafis dalam arti umum yaitu proses membubuhkan tinta di atas kertas. Tintanya bermacam-macam, di antaranya cairan bubuk dan uap, sedangkan gambar diperbanyak dengan proses grafis yaitu memindahkannya tidak hanya di atas kertas tetapi juga di atas tekstil, logam, kaca, keramik, kayu, plastik, atau setiap permukaan yang cocok untuk dicetak

(Rokhmat, 2009:16).

Karya seni grafis, seni dua dimensi, merupakan hasil karya cetak bukan dari goresan tangan. Seni grafis dimanfaatkan sebagai media ekspresi yang meningkatkan kreativitas dan keterampilan. Dalam penerapannya seni grafis menggunakan klise (*master image*) yang di dalamnya ada sebuah desain atau gambar untuk direproduksi dengan berbagai macam proses cetak (Rokhmat 2009:5). Prinsip dasar seni grafis berdasarkan pada perbedaan klisenya, yang dikelompokkan menjadi empat kategori. Empat kelompok tersebut sebagai berikut.

a. Cetak Tinggi (*relief print*)

Menurut Tim Abdi Guru (2007:25), cetak tinggi adalah salah satu ragam karya seni grafis yang proses pembuatannya melalui tahapan pembuatan cetakan dari bahan yang dicukil sehingga permukaan menjadi tinggi dan rendah (*relief*). Bagian yang tinggi ini dilumuri tinta cetak dengan alat rol kemudian dicetak pada lembaran kertas sehingga membentuk gambar sesuai dengan cetakannya. Rokhmat (2009:17) berpendapat, cetak tinggi yang berarti cetak timbul merupakan cetakan yang menggunakan permukaan klisenya tidak rata yaitu tinggi rendah, pada bagian yang tinggi tempat menempelnya tinta dan apabila dicetak bagian tersebut sebagai penghasil gambar.

Contoh cetak tinggi yaitu pada pembuatan cap atau stempel. Cetak tinggi dapat dibedakan menjadi tiga kategori menurut cara pembuatan klise di antaranya yaitu cap, cukil dan kolagraf. Hasil cetak tinggi dapat digolongkan menjadi tiga tipe yaitu:

- 1) cetak positif artinya gambar berwarna hitam yang digunakan dengan dasar warna putih,
- 2) cetakan negatif artinya gambar berwarna putih dengan dasar tinta menggunakan warna hitam, dan
- 3) cetak kombinasi artinya kedua jenis cetakan di atas hadir pada satu karya.

b. Cetak Dalam (*intaglio print*)

Menurut Tim Abdi Guru (2007:26), cetak dalam adalah ragam seni grafis yang dibuat dengan cetakan dari bahan plat aluminium yang ditoreh dengan alat tajam sehingga membentuk goresan yang dalam. Tinta kemudian dituangkan pada goresan dalam tersebut dan di atasnya diletakkan kertas yang sudah dibasahi air. Tinta akan melekat pada kertas dan membentuk gambar sesuai dengan cetakan. Rokhmat (2009:17) berpendapat, cetak dalam merupakan cetakan yang permukaan klisenya tidak rata yaitu tinggi rendah, namun pada bagian yang rendah tempat menempel tinta sehingga bila dicetak bagian tersebut sebagai

penghasil gambar. Teknik cetak dalam dapat menggunakan bahan aluminium, kertas, dan tinta. Sedangkan alatnya dapat menggunakan paku atau besi runcing.

c. Cetak Datar (*planography print*)

Cetak datar adalah keadaan permukaan klise rata atau datar, namun ada bagian yang menolak tinta dan ada bagian yang menerima tinta. Bagian yang menerima tinta sebagai penghasil gambar.

d. Cetak Tembus (*stencilprint*)

Cetak tembus adalah keadaan permukaan klise berlubang-lubang, dan lubang tersebut merupakan tempat keluar tinta atau cat yang sekaligus sebagai penghasil gambar. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa, seni grafis merupakan karya seni rupa dua dimensi yang menggunakan cara cetak mencetak yang memiliki empat macam teknik di antaranya: cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar dan cetak tembus.

Pada cetak tinggi yang keadaan klisenya tinggi rendah, pada bagian yang tinggi tempat menempel tinta. Pada cetak dalam cetakan yang permukaan klisenya tidak rata yaitu tinggi rendah, namun pada bagian yang rendah tempat menempel tinta. Pada cetak datar permukaan klisenya rata atau datar, tetapi ada bagian yang menerima tinta dan ada yang menolak tinta bagian yang menerima tinta yaitu penghasil gambar. Pada cetak tembus keadaan klisenya berlubang-lubang dan lubang tersebut tempat keluar tinta yang sekaligus sebagai penghasil gambar.

4. Kolagraf

Kolagraf merupakan bagian dari seni grafis cetak tinggi, yang pembuatan klisenya dengan cara menempelkan berbagai macam bahan pada bidang klise. Bahan yang digunakan beraneka ragam jenisnya, yang penting diperhatikan dalam pembuatan klise bahan-bahan tersebut memiliki tinggi rendah atau ketebalan yang tidak jauh berbeda (Rokhmat 2009:16). Bahan yang digunakan dalam pembuatan kolagraf jenisnya beraneka ragam, yang penting diperhatikan tinggi rendahnya bahan tersebut.

Contoh pembuatan kolagraf yaitu penggunaan bahan yang bertekstur seperti halnya dedaunan atau dengan limbah alam yang lainnya, dikomposisikan pada bidang datar. Alat yang digunakan atau dibutuhkan dalam teknik kolagraf yaitu pisau, gunting, dan lem. Bahan yang digunakan dalam teknik kolagraf pada penelitian ini yaitu bahan-bahan dari limbah alam, misalnya daun-daunan, tangkai, dan kulit pohon. Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa kolagraf merupakan bagian dari seni grafis yang pembuatan klisenya dengan cara ditempel dengan menggunakan beraneka ragam jenis, seperti daun, kulit pohon,

tangkai yang memperhatikan tinggi rendahnya atau ketebalan yang tidak jauh berbeda.

5. Pengertian Pembelajaran Seni Rupa

Briggs (dalam Rifa'i dan Anni 2009:191) mengatakan bahwa pembelajaran merupakan seperangkat peristiwa (*events*) yang mempengaruhi peserta didik sedemikian rupa sehingga peserta didik itu memperoleh kemudahan. Menurut Gagne (dalam Rifa'i dan Anni 2009:192), pembelajaran merupakan serangkaian peristiwa eksternal peserta didik yang dirancang untuk mendukung proses internal belajar. Pembelajaran yaitu pemberian kebebasan (keleluasaan) kepada peserta didik untuk memilih bahan ajar dan cara-cara mempelajarinya sesuai dengan minat dan tingkat maturitas masing-masing (Ismiyanto 2010:16). Berdasarkan beberapa uraian di atas dapat disimpulkan bahwa pembelajaran seni rupa merupakan upaya yang dilakukan guru untuk menciptakan situasi dan kondisi yang kondusif bagi kegiatan belajar yang berkaitan dengan ekspresi artistik dan menciptakan lingkungan yang dapat membantu perkembangan anak untuk menemukan sesuatu melalui eksplorasi dan eksperimentasi dalam belajar.

Fungsi pembelajaran seni dapat dilihat dari dua sisi, yakni dari kebutuhan anak dan kebutuhan institusi pendidikan. Dari kebutuhan anak berfungsi sebagai pemenuh kebutuhan berekspresi, berapresiasi, berkreasi serta berekreasi. Sedangkan dari kebutuhan

institusi pendidikan berfungsi sebagai upaya pelestarian sistem nilai oleh suatu masyarakat. Tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan efektif jika pembelajaran menggunakan cara-cara yang tepat. Menurut Tyler (dalam Syafii 2006:29), tujuan merupakan komponen utama dan pertama dalam pembelajaran. Tujuan pendidikan seni budaya pada kurikulum KTSP:1) memahami konsep dan pentingnya seni budaya; 2) menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya; 3) menampilkan kreativitas melalui seni budaya; dan 4) menampilkan peran serta dalam seni budaya dalam tingkat lokal, regional, maupun global.

6. Pendekatan dan Strategi Pembelajaran Seni Rupa

Menurut Ismiyanto (2010:1) ada dua pandangan tentang pendekatan pendidikan seni yang pertama adalah seni dalam pendidikan. Pendekatan kedua pendidikan melalui seni. Seni dalam pendidikan berpandangan bahwa setelah melalui serangkaian proses pembelajaran, peserta didik harus memiliki sejumlah keterampilan di bidang seni. Sedangkan pendidikan melalui seni pada dasarnya adalah pendidikan yang menggunakan seni sebagai media atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan, sehingga pelaksanaannya lebih menekankan pada segi proses dari pada hasil.

Dalam konteks pembelajaran, strategi dapat diartikan sebagai pola-pola umum kegiatan guru, peserta didik yang merupakan perwujudan kegiatan belajarmengajar sehingga tercapai tujuan yang telah ditetapkan, demikian menurut Djamarah dan Zain (dalam Ismiyanto 2010:7). Menurut Sanjaya (dalam Ismiyanto 2010:7), strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan oleh guru dan siswa agar dicapai secara efektif dan efisien. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan upaya guru untuk membuat garis-garis besar kegiatan belajar mengajar dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran seni yang ditetapkan.

7. Pengertian Kreativitas

Pada dasarnya kreativitas merupakan konsep yang multi-dimensional karena banyak definisi dari kreativitas yang sangat beragam sehingga tidak ada konsep pasti tentang kreativitas tersebut. Salah satu konsep yang amat penting dalam bidang kreativitas adalah hubungan antara kreativitas dan aktualisasi diri. Menurut psikolog humanistik seperti Abraham Maslow dan Carl Rogers (dalam Munandar 2009:18), aktualisasi diri adalah apabila seseorang menggunakan semua bakat dan talentanya untuk menjadi apa yang ia mampu menjadi – mengaktualisasikan atau mewujudkan potensinya.

Pribadi yang dapat mengaktualisasikan dirinya adalah seseorang yang sehat mental, dapat menerima dirinya, selalu tumbuh, berfungsi sepenuhnya, berpikiran demokratis, dan sebagainya. Roger (dalam Munandar, 2009:18) menyatakan bahwa sumber dari kreativitas adalah kecenderungan untuk mengaktualisasi diri, mewujudkan potensi, dorongan untuk berkembang dan menjadi matang, kecenderungan untuk mengekspresikan dan mengaktifkan semua kemampuan organisme. Sedangkan Clark Moustakis (dalam Munandar, 2009:18) menyatakan bahwa kreativitas adalah pengalaman mengekspresikan dan mengaktualisasikan identitas individu dalam bentuk terpadu dalam hubungan dengan diri sendiri, dengan alam, dan dengan orang lain.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa kreativitas merupakan bakat yang secara potensial dapat dimiliki oleh setiap orang, yang dipengaruhi oleh lingkungan sekelilingnya. Kreativitas juga merupakan daya ekspresi, imajinasi, maupun ungkapan yang dimiliki seseorang dalam menuangkan ide atau gagasan suatu bentuk karya. Oleh karena itu, kreatif lebih menekankan pada orang yang selalu berkreasi, yaitu membuat sesuatu yang belum ada menjadi ada. Kreativitas sangat erat kaitannya dengan gaya

perseorangan karena proses penciptaan karya seni merupakan perpaduan faktor internal dan eksternal.

8. Ciri-ciri Kreativitas

Berikut ini ciri-ciri kreativitas seperti yang dijelaskan oleh Munandar (2009).

a. Ciri-ciri Kemampuan Berpikir Kreatif (*aptitude*):

- 1) Keterampilan berpikir lancar yaitu mampu mencetuskan banyak gagasan dan jawaban terhadap penyelesaian masalah atau pertanyaan, memberikan banyak cara atau saran untuk melakukan berbagai hal, dan selalu memikirkan lebih dari satu jawaban.
- 2) Keterampilan berpikir luwes, berarti mampu menghasilkan gagasan, jawaban, atau pertanyaan yang bervariasi, dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang yang berbeda-beda, mencari banyak alternatif atau arah yang berbeda-beda, serta mampu mengubah cara pendekatan atau cara pemikiran.
- 3) Keterampilan berpikir rasional, berarti mampu melahirkan ungkapan yang baru dan unik, memikirkan cara yang tidak lazim untuk mengungkapkan diri, mampu membuat kombinasi-kombinasi yang tidak lazim dari bagian-bagian atau unsur-unsur.
- 4) Keterampilan memperinci atau mengelaborasi, berarti mampu memperkaya dan mengembangkan suatu gagasan atau produk, menambahkan atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan atau situasi sehingga lebih menarik.
- 5) Keterampilan menilai, berarti mampu menentukan patokan penilaian sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, suatu rencana sehat, atau suatu tindakan bijaksana, mampu mengambil keputusan terhadap situasi yang terbuka, dan tidak hanya mencetuskan gagasan tetapi juga melaksanakannya.

b. Ciri-ciri afektif (*non-aptitude*):

- 1) Memiliki rasa ingin tahu, yakni selalu terdorong untuk mengetahui lebih banyak, mengajukan banyak pertanyaan, selalu memperhatikan seseorang, objek dan situasi, serta peka dalam pengamatan dan ingin mengetahui/ meneliti.
- 2) Memiliki sifat imajinatif, mampu membayangkan hal-hal yang belum pernah terjadi, menggunakan khayalan tetapi mengetahui perbedaan antara khayalan dan kenyataan.
- 3) Merasa tertantang oleh kemajuan, terdorong untuk mengatasi masalah yang sulit, merasa tertantang oleh situasi yang rumit, lebih tertarik pada tugas-tugas yang sulit.
- 4) Memiliki sifat berani mengambil resiko, membuat jawaban meskipun belum tentu benar, tidak takut gagal atau mendapat kritik, dan tidak menjadi ragu-ragu karena ketidakjelasan, hal-hal yang tidak konvensional, atau yang kurang berstruktur.
- 5) Memiliki sifat menghargai, dapat menghargai bimbingan dan pengarahan dalam hidup dan menghargai kemampuan dan bakat-bakat sendiri yang sedang berkembang.

Seseorang yang kreatif akan menemukan suatu ide-ide atau gagasan baru dalam mengatasi atau mencari penyelesaian suatu masalah. Setiap orang tidak akan lepas dari suatu masalah. Maka betapa pentingnya kreativitas seseorang untuk dikembangkan. Pengembangan kreativitas akan lebih baik jika dimulai sejak dini. Pentingnya kreativitas dalam kehidupan menurut Hawadi (2001:13-15) yang menjelaskan bahwa: (1) dengan kreatifnya seseorang dapat melakukan pendekatan secara bervariasi dan memiliki bermacam-macam kemungkinan penyelesaian terhadap suatu persoalan, (2) suatu karya yang kreatif sebagai hasil kreativitas seseorang dapat menimbulkan kepuasan pribadi yang tak terhingga, kreativitas penting untuk mengembangkan semua bakat dan kemampuan individu dalam pengembangan prestasi hidupnya, (3) kreativitas penting dipahami oleh para pendidik dalam membimbing dan mengantarkan peserta didik kepada pertumbuhan

dan perkembangan prestasinya secara optimal, (4) potensi kreativitas dengan seluruh makna dan fungsinya dalam kehidupan manusia penting untuk diaktualisasikan secara lebih nyata, baik melalui konteks pendidikan maupun bagi masyarakat secara lebih luas untuk menyiapkan diri dalam era globalisasi yang lebih bersifat kompetitif, (5) kreatif mempunyai nilai penting dalam kehidupan individu, belajar kreatif dapat menimbulkan terciptanya ide-ide baru, cara-cara baru, dan hasil-hasil baru, (6) dalam dunia pendidikan penting bagi guru untuk menciptakan suasana agar siswa terangsang untuk lebih tertarik ingin mengetahui materi, senang menanyakan dan mengajukan pendapat, serta melakukan percobaan yang menuntut pengalaman baru.

C. METODE PENELITIAN.

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 2 Stabat pada semester genap tahun pelajaran 2016-2017 dari bulan Februari sampai bulan April 2017 dengan subjek seluruh siswa kelas VIII-7 sebanyak 23 orang. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas yang terdiri dari 2 Siklus. Masing-masing Siklus terdiri dari empat tahap yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan refleksi. Tiap Siklus dilaksanakan dalam 2 pertemuan. Peneliti juga meminta bantuan kepada 2 rekan kerja sebagai pengamat untuk memberikan catatan dan memasukkannya dalam lembar observasi yang telah disediakan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik tes dan teknik non tes. Teknik non tes berupa observasi sedangkan teknik tes yaitu memberikan tugas praktek kepada siswa pada tiap Siklusnya. Observasi dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas penerapan pembelajaran yang dilakukan peneliti dan bagaimana memperoleh informasi mengenai aktivitas penerapan teknik kolagraf yang dilakukan guru.

Analisis data terhadap instrumen menggunakan teknik analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif digunakan pada lembar observasi yang ada dengan memberikan tanda ceklis (√) pada kolom yang telah disediakan. Selanjutnya observer akan memberikan catatan atau komentar deskriptif. Sedangkan teknik analisis data kuantitatif digunakan untuk tes hasil belajar siswa.

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila minimal 80% siswa kelas VIII-7 SMP Negeri 2 Stabat Tahun Pelajaran 2016-2017 mendapatkan nilai 75.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil Penelitian Pra-Siklus

Hasil penelitian yang diperoleh pada pra-Siklus menunjukkan bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa masih jauh dari yang diharapkan. Hal itu terlihat dari tes awal yang diberikan oleh guru. Hasil tersebut menjadi tolak ukur dalam pelaksanaan tindakan pembelajaran selanjutnya.

Tabel 1. Nilai Kreativitas kolagraf Siswa Pada Pra-Siklus

Jumlah	1605
Nilai rata-rata	69,78
Persentase ketuntasan	34,78%

Hasil data pada Tabel 1 menunjukkan bahwa Kreativitas siswa masih kurang. Siswa belum mampu mengembangkan idenya, kebanyakan siswa masih bingung. Hal itu terlihat dari perolehan nilai rata-rata yang hanya mencapai 69,78 dengan persentase ketuntasan 34,78%. Untuk itu pada penelitian selanjutnya peneliti akan menerapkan teknik kolagraf.

2. Hasil Penelitian Siklus I

Peningkatan kreativitas siswa pada Siklus I diperoleh dari data kuantitatif setelah diterapkannya teknik kolagraf seperti dalam Tabel 2.

Tabel 2 Penilaian Kreativitas Kolagraf Siswa Pada Siklus I

Jumlah	1685
Nilai rata-rata	73.26
Persentase ketuntasan	56.52%

Hasil data pada Tabel 2 menunjukkan bahwa kreativitas siswa mengalami peningkatan. Terlihat dari perolehan nilai rata-rata yang mencapai 73,26 dengan persentase ketuntasan sebesar 56,52%. Namun hasil tersebut belum memenuhi indikator keberhasilan yang telah ditetapkan, yaitu sebanyak 80% siswa mendapatkan nilai 75. Untuk itu peneliti masih akan melanjutkan penelitian.

3. Hasil Penelitian Siklus II

Penelitian Siklus II merupakan perbaikan dari penelitian yang dilakukan pada Siklus I. Kelemahan dan hambatan yang ditemukan pada Siklus I menjadi bahan perbaikan pada Siklus II. Berikut hasil penelitian Siklus II dalam Tabel 3.

Tabel 3 Skor Rata-rata dan Ketuntasan Belajar

Jumlah	1845
Nilai rata-rata	80.21
Persentase ketuntasan	82.60%

Hasil data pada Tabel 3 menunjukkan bahwa kreativitas siswa semakin meningkat. Terlihat dari nilai rata-rata yang berhasil diperoleh mencapai 80,21 dengan persentase ketuntasan sebesar 82,60%. Berdasarkan persentase ketuntasan belajar siswa diketahui bahwa indikator keberhasilan penelitian tindakan tercapai. Dengan demikian penerapan pembelajaran dengan teknik kolagraf dapat meningkatkan kreativitas seni grafis dengan memanfaatkan limbah alam. Selain meningkatkan kreativitas siswa, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa dengan teknik kolagraf siswa lebih tertarik mengikuti pembelajaran seni rupa. Selain itu bahan-bahan yang digunakan juga mudah didapatkan. Siswa semakin antusias untuk mengikuti pembelajaran.

Tabel 4 Lembar Aktivitas Belajar Siswa

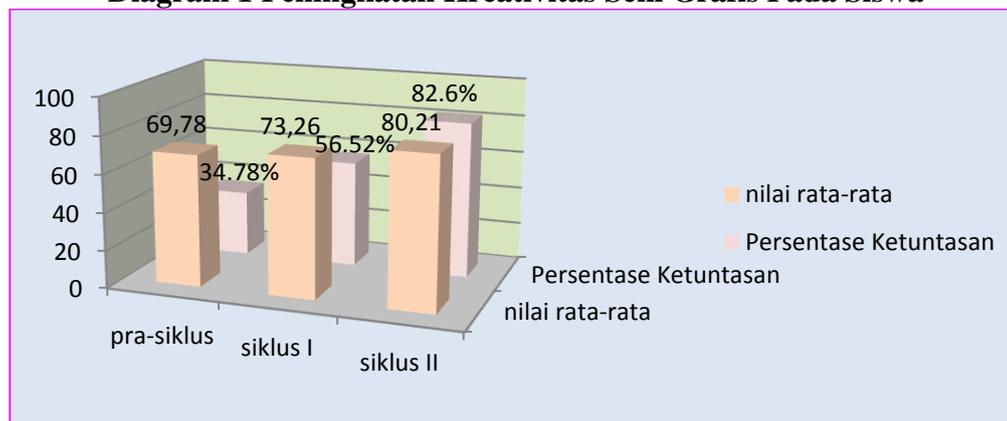
		Siklus I		Siklus II	
		P1	P2	P1	P2
1	Kesiapan siswa dalam mengikuti pembelajaran				
2	Kelengkapan bahan-bahan yang diperlukan				
3	Siswa melakukan perintah guru				
4	Siswa aktif bertanya				
5	Siswa serius mengerjakan prakarya seni grafis dengan teknik kolagraf				
6	Siswa mengumpulkan tugas tepat waktu				
7	Siswa maju kedepan memperlihatkan hasil karyanya.				
Jumlah Skor		8	13	19	24
Kategori		Kurang	Cukup	Baik	Sangat Baik

Dari Tabel 4 diketahui bahwa aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan. Pada Siklus I pertemuan 1 skor yang diperoleh hanya mencapai 8 dengan kategori KURANG, pertemuan 2 skor yang diperoleh mencapai 13 dengan kategori CUKUP. Sementara itu pada Siklus II pertemuan 1 skor yang berhasil diperoleh mencapai 19 dengan BAIK dan pada pertemuan II skor yang berhasil diperoleh mencapai 24 dengan kategori Sangat Baik.

2. Pembahasan

Berdasarkan observasi diketahui bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya khususnya pada seni grafis sangat rendah. Hal itu dikarenakan metode yang kurang tepat dan kurangnya sumber pembelajaran sehingga siswa merasa cepat bosan dan tidak tertarik untuk mengikuti pembelajaran seni budaya. Berdasarkan permasalahan tersebut maka guru sebagai peneliti berupa untuk meningkatkan kreativitas siswa. Salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kreativitas siswa adalah dengan menerapkan teknik kolagraf limbah alam. Setelah diterapkannya metode ini diketahui bahwa kreativitas siswa dalam pembelajaran seni budaya khususnya pada seni grafis mengalami peningkatan Hal itu bisa dilihat pada Diagram 1.

Diagram 1 Peningkatan Kreativitas Seni Grafis Pada Siswa



Berdasarkan Diagram 1 diketahui bahwa kreativitas belajar siswa meningkat di setiap Siklusnya. Selain kreativitas belajar, aktivitas belajar siswa pun terus mengalami peningkatan. Hal ini membuktikan bahwa siswa lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran seni budaya dengan teknik kolagraf.

E. SIMPULAN

Berdasarkan analisis data dapat disimpulkan bahwa melalui teknik kolagraf dapat meningkatkan kreativitas seni grafis siswa dengan memanfaatkan limbah alam dengan nilai rata-rata pada Siklus I sebesar 73,26 dan pada Siklus II sebesar 80,21. Dan persentase ketuntasan yang berhasil diperoleh pada Siklus I sebesar 56,52% dan 82,6% pada Siklus II. Selain peningkatan terhadap kreativitas seni grafis, aktivitas belajar siswa juga mengalami peningkatan. Terlihat pada Siklus I pertemuan 1 skor 8 kategori KURANG, pertemuan 2 skor 13 kategori CUKUP. Dan pada Siklus II pertemuan 1 skor 19 kategori BAIK dan pada pertemuan II skor 24 kategori SANGAT BAIK. Hal ini membuktikan bahwa dengan teknik kolagraf siswa tertarik untuk mengikuti pembelajaran seni rupa.

Berdasarkan kesimpulan di atas, disarankan guru dapat mengembangkan teknik kolagraf dalam proses belajar mengajar khususnya Pendidikan seni budaya.

F. DAFTAR PUSTAKA

- Bastomi. 1985. *Berapresiasi Pada Seni Rupa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press.
- Hawadi, R.A. 2007. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ismiyanto. 2010. *Strategi dan Pembelajaran Seni*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Munandar. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: PT Rineka
- Rifa'i, R.C., Achmad dan C.T. Anni. 2009. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Universitas Negeri Semarang Press Cipta.
- Rokhmat, N. 2009. *Seni Grafis 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Rondhi, M. 2002. *Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang
- Rondhi, M. dan A. Sumartono. 2002. *Tinjauan Seni Rupa 1*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Sunaryo, A. 2002. *Nirmana I*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Syafii. 2006. *Konsep dan Model Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Tim Abdi Guru. 2007. *Seni Budaya SMP Kelas VII*. Demak: Erlangga.