

PEMBELAJARAN SENI RUPA DUA DIMENSI PADA MEDIA LOGAM ALUMINIUM DI SMA MUHAMMADIYAH 4 SURABAYA

Pradita Ratna Arianti¹, Indah Chrysanti Angge²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: pradita.17020124001@mhs.unesa.ac.id

²Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: indahangge@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran seni rupa di sekolah dapat dilaksanakan dengan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan apresiatif. Pembelajaran inovatif perlu dilakukan untuk mengasah kemampuan guru dan siswa. Salah satu penerapan pembelajaran inovatif dilakukan pada materi seni rupa dua dimensi, dengan penggunaan media baru yaitu plat aluminium. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif, dengan tujuan penelitian untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses serta hasil pembelajaran seni rupa dua dimensi pada media aluminium di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. Proses pembelajaran dimulai dengan memberikan materi tentang konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik berkarya seni rupa dua dimensi. Hasil Analisis dilakukan terhadap 10 buah karya siswa di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya berdasarkan konsep, tema, dan unsur visual. Siswa yang menggambar objek tumbuhan sebanyak 7 orang, objek geometri sebanyak 1 siswa, serta objek kombinasi tumbuhan dan hewan sebagai sebanyak 2 siswa. Pada proses berkarya, 8 dari 10 siswa menyelesaikan karyanya tanpa melukai aluminium. Diperoleh simpulan bahwa dengan diberikan satu tema, siswa lebih banyak mengeksplor pengetahuan baru mengenai teknik berkarya serta motif-motif pada ragam hias daerah di Indonesia khususnya daerah Jawa Timur.

Kata kunci: Pembelajaran, Seni Rupa, Karya Logam

Abstract

Learning art in schools can be carried out with creative, innovative and appreciative learning. Innovative learning needs to be done to hone the abilities of teachers and students. One application of innovative learning is carried out on two-dimensional art materials, with the use of new media, namely aluminum plates. This study uses a qualitative method, with the aim of research to identify and describe the process and learning outcomes of two-dimensional art on aluminum media at SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. The learning process begins by providing material on concepts, elements, principles, materials and techniques for creating two-dimensional art. Results The analysis was carried out on 10 student works at SMA Muhammadiyah 4 Surabaya based on concepts, themes, and visual elements. There are 7 students who draw plant objects, 1 student who draws geometric objects, and 2 students who draw a combination of plants and animals. In the process of creating, 8 out of 10 students complete their work without injuring the aluminum. It was concluded that by being given one theme, students explored more new knowledge about work techniques and motifs on regional decorations in Indonesia, especially East Java.

Key words: Education, Art, Metal Work

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan masyarakat guna mencetak generasi penerus

bangsa yang cerdas dan kreatif. Setiap masyarakat baik remaja hingga usia lanjut memiliki kesempatan untuk menempuh pendidikan.

Pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat yang bertujuan agar memiliki perubahan nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan. Dalam pendidikan terdapat pembelajaran yang didefinisikan sebagai proses merencanakan, melaksanakan, dan mengevaluasi secara sistematis agar tercapainya suatu tujuan pembelajaran. Pembelajaran merupakan interaksi aktif antara guru dan siswa dengan prosedur secara sistematis agar tercapainya tujuan pembelajaran. Demikian pembelajaran merupakan kombinasi dari unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi tercapainya tujuan pembelajaran (Hamalik, 2006).

Tabrani (2014:6) mengungkapkan bahwa pada hakikatnya seni memang lebih dekat dengan kreativitas maka kemampuan kreatif mudah dikembangkan melalui kegiatan seni. Dalam pembelajaran di sekolah terdapat beberapa mata pelajaran yang dapat mengembangkan kreativitas siswa. Salah satunya pelajaran seni budaya sub bab seni rupa. Pembelajaran ini mempunyai tujuan mengekspresikan melalui karya yang dihasilkan berdasar kreativitas berkesenian dan dapat mengapresiasi karya seni rupa.

Pembelajaran seni rupa di sekolah dapat dilaksanakan dengan pembelajaran yang kreatif, inovatif dan apresiatif. Dalam hal ini pembelajaran inovatif perlu dilakukan untuk mengasah kemampuan pada siswa. Seiring berjalannya waktu siswa juga akan tumbuh menjadi pribadi yang mudah dalam memecahkan suatu masalah dan mempunyai sikap bertanggung jawab pada orang lain. Pembelajaran ini menggunakan inovasi yaitu menerapkan pembelajaran seni rupa dua dimensi menggunakan media baru yaitu plat logam aluminium. Adanya praktik menggunakan media baru, siswa akan dituntut untuk berproses kreatif dan inovatif. Pembelajaran seni rupa dua dimensi menggunakan media plat aluminium merupakan pembelajaran berbasis keterampilan untuk membuat suatu karya maupun benda dua dimensi yang memiliki nilai guna.

Berdasar dari uraian di atas peneliti melakukan penelitian mengenai pembelajaran seni rupa dua dimensi pada plat aluminium. Penelitian ini dilakukan pada 10 siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Surabaya karena ingin

mengetahui berlangsungnya proses pembelajaran dan sejauh mana proses tersebut dapat menarik minat siswa dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. Diharapkan adanya pembelajaran seni rupa dua dimensi menggunakan plat aluminium, siswa dapat mengembangkan kemampuan dan pemahaman dalam membuat karya seni. Selain itu siswa dapat meningkatkan kreativitas, merangsang kemampuan berpikir agar terampil dan dapat membantu dalam memecahkan suatu masalah. Berdasarkan latar belakang, penulis melakukan penelitian yang berjudul "Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi pada Media Logam Aluminium di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya".

Tujuan penelitian ini yaitu mengetahui proses pembelajaran seni rupa dua dimensi pada media plat aluminium di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. Selain itu untuk mengetahui hasil karya siswa dengan media plat aluminium di kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Surabaya.

Penelitian yang relevan dengan penelitian ini diantaranya, skripsi oleh Yueni Rahmawati pada tahun 2014 berjudul Pembelajaran Batik di Jurusan Kriya Tekstil SMK Negeri 1 Pacitan Jawa Timur. Relevansi antara penelitian ini terletak pada hasil penelitiannya untuk mengetahui proses pembelajaran dan metode yang digunakan. Sedangkan perbedaan terletak pada objek penelitiannya yaitu pembelajaran membatik di SMK Negeri 1 Pacitan Jawa Timur. Hasil penelitian Yueni Rahmawati menunjukkan perencanaan yang dilakukan guru saat pembelajaran membatik adalah menyiapkan perangkat pembelajaran dan mengetahui proses pembelajaran.

Skripsi oleh Isdayanti pada tahun 2018 yang berjudul Pembelajaran Kriya Logam dengan Motif Kaligrafi Menggunakan Model Pembelajaran STAD (*Student Team Achievement Division*) Pada Siswa Kelas XI SMA Hasanuddin Gowa. Relevansi antara penelitian ini pada metode yang digunakan yaitu kualitatif. Perbedaan penelitian terletak pada model pembelajaran yang menggunakan STAD, memfokuskan permasalahan tentang penyusunan RPP, materi ajar dan proses penilaian. Penelitian Isdayanti menunjukkan bahwa proses belajar siswa didasarkan pada RPP yang telah dibuat dan sesuai dengan bahan ajar yang digunakan serta proses

penilaian guru.

Artikel oleh Faisal Aprilianto 2018 yang berjudul Pembelajaran Seni Lukis Menggunakan Media Plastisin Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Jatianom Tahun Ajaran 2017/2018. Relevansi antara penelitian ini selain metode pembelajarannya yaitu terletak pada tujuan penelitian diantaranya untuk mengetahui proses pembelajaran dan hasil karya siswa. Sedangkan perbedaan terletak pada media yang digunakan yaitu media plastisin. Hasil penelitian Faisal Aprilianto menunjukkan tujuan pembelajaran disesuaikan dengan materi yang diberikan selain itu juga menunjukkan faktor pendukung dan penghambat pembelajaran dan menunjukkan hasil karya siswa.

METODE PENELITIAN

Menurut Sugiyono (2011:7) Penelitian deskriptif merupakan penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran yang akurat mengenai fakta dan sifat populasi daerah atau bidang tertentu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif untuk menggambarkan situasi pembelajaran saat ini dan untuk melihat keterkaitan antar variabel yang ada. Selain itu juga mendiskripsikan informasi sesuai variabel yang diteliti yaitu materi, metode, model pembelajaran seni rupa dua dimensi pada media plat aluminium menggunakan teknik tekan dan hasil karya seni siswa kelas XI SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. Metode pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi.

Peneliti melakukan observasi secara intensif terhadap objek penelitian 10 karya seni siswa di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. Pelaksanaan observasi dilakukan di lokasi sekolah SMA Muhammadiyah 4 Surabaya. Wawancara dilakukan dengan kepala sekolah yakni Bapak Zainal Arifin, M.Pd.I dan Bapak Hakam selaku guru seni budaya kelas XI dan subjek penelitian, yaitu siswa SMA Muhammadiyah 4 Surabaya sebanyak 10 orang. Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan siswa, tentang bagaimana aktivitas belajar dan mengenai karya seni rupa dua dimensi yang mereka buat. Data dilengkapi dengan mengumpulkan dokumentasi yang berkaitan dengan nama dan karya seni rupa dua dimensi siswa SMA Muhammadiyah 4 Surabaya.

Pengumpulan data didukung dengan studi literatur, seperti mengkaji literatur yang relevan. Validitas data dilakukan dengan triangulasi, sedangkan analisis data menggunakan tiga tahap yaitu reduksi, penyajian, dan verifikasi data.

KERANGKA TEORETIK

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah kegiatan interaksi antara guru dan siswa dalam suatu lingkungan belajar guna mencapai tujuan pendidikan. Selain memperoleh ilmu dan pengetahuan, dalam proses pembelajaran juga terbentuk sikap dan karakter pada diri siswa. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa belajar adalah proses interaksi siswa dengan guru dan sumber belajar dalam suatu lingkungan belajar.

Ada berbagai jenis kegiatan belajar. Yang pertama adalah belajar, yaitu perolehan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan. Kedua, mengajar, yaitu proses mentransferkan pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan. Mengajar adalah usaha untuk mencapai proses belajar. Komponen diperlukan untuk mendukung pembelajaran. Komponen dalam pembelajaran terdiri dari: tujuan pembelajaran; siswa (siswa), tenaga kependidikan (guru), dan kurikulum; materi pembelajaran; metode pembelajaran; media pembelajaran; dan evaluasi pembelajaran (Hamalik, 2003).

Dalam penelitian ini menggunakan kurikulum 2013 mata pelajaran seni budaya aspek seni rupa kelas XI. Berdasar pada Kompetensi Inti kelas XI maka terdapat materi ragam hias pada KD 4.2 yaitu, “Membuat karya seni rupa dua dimensi dengan memodifikasi objek”.

2. Kriya Logam

Pengertian Kriya Logam

Kriya logam merupakan salah satu cabang seni rupa yang memerlukan keterampilan tangan. Keterampilan tersebut digunakan untuk membuat sesuatu dengan menggunakan logam sebagai medianya agar memiliki nilai guna. Kriya logam merupakan produk logam yang dikerjakan menggunakan suatu teknik dan membutuhkan keterampilan tangan agar dapat menghasilkan karya dua dimensi maupun tiga dimensi seperti lukisan, hiasan dinding dan patung (Angge, 2016).

Teknik Berkarya Kriya Logam

Terdapat beberapa teknik dalam pembuatan kriya logam. Namun peneliti menggunakan teknik tekan karena lebih mudah dan praktis jika diterapkan pada siswa. Teknik tekan dibuat dengan menggunakan benda tumpul dengan cara menekan permukaan logam sesuai dengan desain yang digambar dan beralaskan busa hati. Alat dan bahan yang digunakan menurut Angge (2016:43-45):

- a. Menggunakan lembaran logam aluminium, kuningan ataupun tembaga dengan ketebalan 0,2 mm,
- b. Alat tekan menggunakan bolpoint yang isinya sudah habis atau bisa menggunakan benda tumpul lainnya disekitar kita,
- c. Busa hati untuk alas,
- d. Gunting,
- e. Lem kertas.

Langkah-langkah pembuatan karya logam teknik tekan, sebagai berikut:

- a. Menyiapkan desain dengan ukuran skala 1:1,
- b. Menyiapkan plat aluminium dengan ukuran 20cm x 20cm dengan ketebalan 0,1mm,
- c. Setelah desain selesai dibuat langkah selanjutnya yaitu menempelkan desain pada permukaan aluminium menggunakan lem kertas,
- d. Proses pemindahan desain pada permukaan logam dengan menekan desain mengikuti garis yang ada,
- e. Setelah desain dipindah, selanjutnya menekan bagian belakang plat logam yang akan ditimbulkan untuk memberi kesan tinggi dan bagian depan untuk memberikan kesan rendah dengan menggunakan bolpoint atau benda tumpul lainnya,
- f. Setelah selesai, bagian depan plat logam dirapikan dengan menekan bagian pinggir garis agar rapi dan memberikan kesan timbul.

3. Tinjauan Karya

Tinjauan karya ini dilakukan untuk mengetahui pencapaian dalam proses berkarya dalam berkarya seni rupa dua dimensi. Peneliti juga akan meninjau dari konsep, tema dan unsur visual karya siswa. Menurut Thabroni (2020) konsep seni merupakan rangkaian dari gambaran yang meliputi ide, desain dan pembentukan seni secara umum, serta suatu langkah dalam mengeksplorasi dan menciptakan suatu karya seni. Sedangkan menurut Mikke Susanto (2011) konsep

adalah inti, gagasan utama yang mendasari sebuah pemikiran ataupun tulisan. Gagasan utama meliputi tema, bentuk, teknik, dan lain sebagainya untuk menciptakan sebuah karya seni yang biasanya berasal dari pengalaman keadaan seniman. Konsep menjadi suatu batasan atas pemikiran seorang seniman maupun penikmat seni dalam mengapresiasi sebuah karya.

Tema menjadi landasan dalam berkarya seni agar lebih terarah, karena menjadi dasar atau diungkapkan Mikke Susanto (2011) tema merupakan ide yang dipakai dalam berkarya seni lukis. Sedangkan menurut Dharsono Sony (2004) tema merupakan bentuk-bentuk menarik dan menyenangkan yang diciptakan oleh kepekaan untuk menciptakan dari seorang seniman.

Terdapat beberapa unsur dalam karya seni rupa dua dimensi diantaranya garis, titik, bidang, tekstur dan warna yang membentuk suatu karya-karya indah dari perpaduan selaras. Unsur yang lebih diutamakan dalam karya ini diantaranya:

a. Bentuk

Menurut Sanyoto (2009:83-103) bentuk dapat dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain: (1) Titik adalah bulatan atau lingkaran yang sederhana tanpa arah dan dimensi. Titik tidak selalu bulat tetapi bisa berbentuk lain seperti elips, persegi, segi tiga bahkan bentuk lainnya; (2) Garis dapat dibedakan menjadi dua jenis, yaitu garis nyata dan garis semu. Sebuah coretan atau goresan dapat disebut garis nyata. Batas suatu benda, batas sudut ruang, warna, bentuk masa, rangkaian masa dapat disebut garis semu. Garis juga terdiri dari dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung;

(3) Bidang merupakan suatu bangun datar dengan panjang dan lebar yang menutupi permukaan. Bidang adalah bentuk yang menempati ruang. Beberapa bidang juga dibedakan dalam bentuk geometri dan non geometri. Contoh dari bidang geometri adalah lingkaran, segitiga, segi empat, segi lima, segi enam, dan sebagainya. Contoh bidang non-geometri yaitu dapat berbentuk bidang sudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya.

b. Tekstur

Tekstur suatu benda dapat digambarkan sebagai permukaan yang halus maupun kasar. Tekstur permukaan benda memiliki ciri khas pada permukaan benda. Ciri khas permukaan antarlain

kasar, halus, keras, lunak, polos, berpola, mengkilat, buram, licin dan sebagainya (Sanyoto, 2009).

c. Warna

Warna adalah unsur visual yang terbuat dari pigmen. Terdapat tiga kategori warna dasar yaitu warna primer, sekunder, dan tersier.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi pada Media Aluminium

Pada masa pandemi, proses penelitian dilakukan terhadap 10 siswa kelas XI yang dipilih secara acak oleh guru seni budaya. Proses penelitian pun dilakukan protokol kesehatan yang berlaku untuk mengurangi resiko penularan virus *covid-19*. Pertemuan tatap muka dilakukan seminimal mungkin dan dirundingkan bersama guru, peneliti dan siswa agar materi dapat tersampaikan secara keseluruhan dan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pertemuan pertama dilakukan secara *online* dengan memberikan materi tentang konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik berkarya seni rupa dua dimensi serta materi tentang ragam hias. Seluruh siswa sudah pernah membuat karya seni rupa dua dimensi di berbagai media, akan tetapi mereka belum pernah melakukannya pada media aluminium. Pada pembelajaran ini tercapainya tujuan dari penelitian yaitu siswa dapat mengembangkan kemampuan dan pemahaman dalam membuat karya seni menggunakan media baru. Setelah memberi materi, peneliti menunjukkan contoh karya yang telah dibuat serta langkah-langkah pada siswa dengan tujuan agar lebih mengerti dan paham.

Setelah menjelaskan peneliti memberi kebebasan pada siswa untuk bertanya. Setelah itu siswa diberi tugas untuk membuat desain dengan tema ragam hias Jawa Timur pada kertas hvs dengan ukuran 20cm x 20cm. Desain dikonsultasikan melalui grup *whatsapp* yang telah dibuat. Selain memberi materi juga memberitahu mengenai alat serta bahan yang harus dipersiapkan siswa dan dibawa saat pertemuan selanjutnya. Alat dan bahan yang perlu dibawa pada pertemuan selanjutnya yaitu desain yang telah dibuat, alat tekan seperti pensil, bolpoint yang isinya sudah habis atau bisa menggunakan benda tumpul lainnya, lem kertas,

dan gunting. Sedangkan aluminium dan busa hati sudah dipersiapkan oleh peneliti.



Gambar 1

Pemberian materi secara daring
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)

Pertemuan ke dua siswa sudah dapat membuat desain karya yang akan dibuat sesuai tema yang ditentukan dan dipantau melalui grup *whatsapp*.



Gambar 2

Pertemuan ke tiga secara tatap muka
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)

Pertemuan ke tiga dilakukan secara tatap muka di sekolah. Siswa dapat membuat karya seni rupa dua dimensi pada media aluminium. Siswa memindahkan desain pada media aluminium menggunakan teknik tekan. Pada pertemuan ini peneliti turut membimbing siswa dalam proses pemindahan desain agar mendapatkan hasil maksimal. Setelah desain dipindah, tahap selanjutnya menekan bidang yang akan ditimbulkan maupun yang direndahkan. Dalam hal ini peneliti mengingatkan siswa agar berhati-hati dalam proses menekan, karena aluminium yang digunakan sangat tipis dan rentan sobek. Delapan dari sepuluh siswa menyelesaikan karyanya tanpa melukai aluminium.



Gambar 3

Proses siswa memindah desain
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)

Pada pertemuan ke empat siswa melanjutkan mewarna menggunakan spidol permanen berwarna dan *finishing* karya. Peneliti tidak membatasi kreativitas siswa untuk mengeksplor warna. Setelah proses pewarnaan selesai dilanjutkan dengan *finishing* karya menggunakan cat semprot *clear* dan membingkai.



Gambar 4

Proses pewarnaan oleh siswa
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)

2. Konsep dan Tema Karya Dua Dimensi pada Logam Alumunium Siswa SMA Muhammadiyah 4 Surabaya

Pada penelitian ini peneliti dan guru sepakat untuk menggunakan tema motif daerah asal atau motif daerah-daerah di Indonesia. Tema yang dipilih adalah ragam hias Jawa Timur. Dengan ditentukannya tema ini menjadi konsep berkarya mereka sehingga mereka membuat karya berdasarkan motif-motif yang mereka sukai.



Gambar 5

Karya Thoriq Adiaksa, 20cm x 20cm
Media: Alumium dan Spidol Permanen
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)



Gambar 6

Lukisan Nadya Zafira, 20cm x 20cm
Media : Alumium dan Spidol Permanen
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)

Pada gambar 5 dan 6 merupakan hasil karya siswa SMA Muhammadiyah 4 Surabaya, yang menggunakan objek lele dan bandeng. Objek tersebut diambil karena mereka memiliki konsep menuangkan ikon kota Lamongan pada karya mereka. Mereka juga sedikit menjelaskan alasan pemilihan objek tersebut dan mengutarakan bahwa mereka sering berkunjung ke kota Lamongan sehingga kerap menjumpai ikon-ikon kota Lamongan di sana.



Gambar 7

Karya Nadira Rizky , 20cm x 20cm
Media: Alumium dan Spidol Permanen
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)

Karya aluminium milik Nadira Rizky mempunyai konsep daerah yang ingin dia kunjungi. Dari objek dalam karya tersebut terlihat bahwa bambu menjadi objek utamanya. Menurut pemaparan Nadira, objek bambu sering ditemukan dalam motif-motif kain batik asal Magetan sehingga mencoba untuk mengaplikasikan motif bambu dalam sebuah karya logam aluminium.

3. Bentuk dari Karya Logam Aluminium Siswa SMA Muhammadiyah 4 Surabaya.

3.1 Objek pada Karya Siswa

Objek pada karya logam aluminium siswa SMA Muhammadiyah 4 Surabaya sebagian besar merupakan flora dan fauna, namun terdapat satu hasil karya salah satu siswa yang menggunakan objek kawung yang merupakan motif khas dari daerah Solo dan Yogyakarta. Pemilihan objek flora dan fauna dipilih karena merupakan objek yang terkesan mudah bagi mereka.



Gambar 8

Karya Nisrina Nur Fatin, 20cm x 20cm
Media: Alumium dan Spidol Permanen
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)



Gambar 9

Karya Nur Fatimah Munawaroh, 20cm x 20cm
Media: Alumium dan Spidol Permanen
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)

Dari dua karya aluminium di atas memiliki objek flora yang menjadi objek utamanya. Karya tersebut milik Nisrina dan Nur Fatimah, mereka memilih objek bunga karena mereka menyukai objek tersebut. Objek bunga merupakan objek yang sering mereka jumpai pada motif-motif batik di berbagai daerah, khususnya pada Jawa Timur. Berawal dari hal tersebut mereka menggunakan objek bunga menjadi karya logam aluminium mereka. Mereka sering melihat dan mudah menemukan objek bunga di sekitar mereka, sehingga dapat dengan lebih mudah menggambar objek bunga. Objek utama memiliki objek-objek pendukung seperti sulur-sulur untuk mendukung objek utama agar terlihat semakin menarik.



Gambar 10

Karya Ani Fitri, 20cm x 20cm
Media: Alumium dan Spidol Permanen
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)

Karya milik Ani Fitri menunjukkan objek flora menjadi objek utamanya. Berbeda dengan karya milik Nisrina dan Nur Fatimah, karya ini menggabungkan objek flora dan fauna dalam satu

karya. Objek utama flora sedangkan objek pendukungnya yaitu objek fauna. Dapat dilihat bahwa objek kupu-kupu dipilih menjadi objek pendukung dari karya tersebut, objek kupu-kupu memperindah objek bunga yang terdapat di tengah-tengah. Perpaduan tersebut semakin menarik diikuti dengan objek daun yang memberikan kesan kalau bunga dan daun merupakan objek yang saling berkaitan.

Karya milik Liandro berbeda dengan karya pada gambar 4, 5, dan 6 dengan memilih motif kawung menjadi objek utama karyanya. Motif kawung ini di modifikasi sedemikian rupa menjadi karya seni rupa dua dimensi. Pemilihan objek ini didasarkan pada ketertarikan siswa dengan motif-motif kawung.



Gambar 11

Karya Liandro Agung Prabowo, 20cm x 20cm
Media: Alumium dan Spidol Permanen
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)

3.2 Unsur Visual Karya Siswa SMA Muhammadiyah 4 Surabaya

Karya-karya milik siswa SMA Muhammadiyah 4 Surabaya sudah dapat terlihat dan dapat diamati bentuk objeknya. Penggunaan unsur garis telah terkontrol dengan baik sehingga siswa dapat membuat objek yang mereka inginkan.

Pemilihan warna pada karya siswa-siswa ini menggunakan warna imajinasi mereka. Semua siswa menggunakan media spidol permanen untuk memberikan warna pada karya logam aluminium milik mereka. Pemilihan spidol permanen tersebut digunakan untuk mempermudah proses pewarnaan. Akan tetapi terdapat beberapa kendala saat proses pewarnaan diantaranya terbatasnya warna pada spidol membuat siswa kesulitan dalam membuat

menggradasi warna, warna tidak dapat tercampur secara merata, membekasnya warna lain pada ujung spidol dan spidol sangat cepat mengering terlebih pada ruang yang menggunakan pendingin ruangan. Adanya permasalahan tersebut siswa dapat meningkatkan kreativitas dalam proses mewarnai, merangsang kemampuan mereka dalam berpikir agar hasil karya menjadi maksimal dan dapat menyelesaikan permasalahan untuk pertama kalinya dalam membuat karya dua dimensi pada aluminium, sehingga dapat menghadapi kesulitan dalam proses berkarya.

Proses pewarnaan dilakukan untuk mempertegas objek sehingga objek yang mereka buat dapat lebih menarik dan mudah dinikmati. Pemilihan warna dalam proses pewarnaan tidak dibatasi oleh peneliti dan guru sehingga siswa-siswa dibiarkan sekreatif mungkin untuk memberikan warna pada objek yang sudah mereka buat.



Gambar 12

Karya Salsabila Nariya, 20cm x 20cm
Media: Alumium dan Spidol Permanen
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)



Gambar 13

Karya Tegar Hardiansyah, 20cm x 20cm
Media: Alumium dan Spidol Permanen
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)

Dari dua karya di atas menunjukkan pewarnaan yang tidak hanya menggunakan warna primer saja, tapi juga menggunakan warna sekunder. Hal ini menunjukkan bahwa siswa-siswa melakukan proses pewarnaan tanpa adanya batasan kreasi dan kreativitas.

Karya Ayu menunjukkan kreasi pada proses pewarnaan. Ayu mencoba menggradasi atau mencampur 2 warna, sehingga membuat perpaduan yang menarik. Terlihat bahwa Ayu sudah memahami percampuran warna atau gradasi warna.



Gambar 14

Karya Ayu Alifia Anggraini, 20cm x 20cm
Media: Alumium dan Spidol Permanen
(Sumber: Dokumen Pradita Ratna Arianti, 2021)

Berdasarkan pembahasan di atas peneliti menyimpulkan bahwa terdapat perkembangan bentuk objek dari motif-motif berbagai daerah. Siswa memodifikasi dan mengkreasiannya sesuai kreativitas mereka masing-masing. Objek yang ditunjukkan merupakan objek yang pernah mereka jumpai pada motif batik daerah dan ikon dari daerah-daerah di Indonesia.

Bentuk visual karya dua dimensi pada logam aluminium yang dibuat oleh siswa-siswa SMA Muhammadiyah 4 Surabaya adalah sebagai berikut. Karya siswa-siswa sangatlah beragam walaupun dibatasi oleh tema yang ditentukan oleh peneliti dan guru tapi tidak menghalangi kreativitas mereka dalam mengembangkan imajinasinya. Mereka semakin mengeksplor motif-motif daerah di Indonesia dan kemudian dimodifikasi sesuai kreatifitas mereka. Penggambaran objek sudah dapat dikenali dan dinikmati secara langsung oleh penikmat walaupun ini merupakan percobaan pertama

mereka membuat karya dua dimensi pada logam aluminium. Dalam karya siswa juga menunjukkan objek-objek yang sering mereka lihat yaitu flora dan fauna. Penggunaan warna dalam karya juga didasarkan pada keinginan dan representasi dari objek yang mereka lihat, dan dituangkan dalam bentuk karya dua dimensi pada alumunium. Tahap pewarnaan merupakan tahap pendukung agar objek dapat semakin terlihat bentuknya.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan dari penelitian ini yakni proses pembelajaran seni rupa dua dimensi pada media aluminium di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya dilaksanakan pada masa pandemi, sehingga pendataan juga dilaksanakan secara *online* dan *offline*. Subjek penelitian hanya sebagian siswa yaitu 10 siswa yang dipilih secara acak oleh guru seni budaya kelas XI. Tercapainya tujuan penelitian yaitu mengetahui proses pembelajaran seni rupa dua dimensi pada media aluminium. Penelitian dilaksanakan sebanyak empat kali pertemuan, diantaranya dua pertemuan secara *online*, dua pertemuan secara *offline* atau tatap muka di sekolah. Proses pembelajaran dimulai dengan memberikan materi tentang konsep, unsur, prinsip, bahan dan teknik berkarya seni rupa dua dimensi. Peneliti menjelaskan dan menunjukkan langkah-langkah serta contoh karya yang telah dibuat peneliti. Dalam proses berkarya delapan dari sepuluh siswa menyelesaikan karyanya tanpa melukai aluminium.

Hasil analisis terhadap 10 karya siswa SMA Muhammadiyah 4 Surabaya berdasarkan konsep, tema, dan unsur visual diperoleh simpulan bahwa kreativitas siswa dapat berkembang dengan diberikan satu tema. Siswa lebih banyak mengeksplor pengetahuan baru mengenai teknik berkarya serta motif-motif pada ragam hias daerah-daerah di Indonesia. Sebagian besar siswa menggambar objek tumbuhan yaitu sebanyak 7 siswa, objek geometri sebanyak 1 siswa, dan kombinasi objek tumbuhan dan hewan sebanyak 2 siswa. Bentuk visual objek mudah dikenali dan pemilihan warna mencerminkan kreativitas dan imajinasi siswa.

Saran bagi peneliti selanjutnya yang tertarik pada pembelajaran seni rupa dua dimensi khususnya pada karya kriya logam, agar

mengembangkan dan menindaklanjuti penelitian ini sehingga dapat bermanfaat terutama digunakan oleh pendidik dan siswa dalam upaya menumbuhkan kreativitas pada siswa. Saran bagi guru seni rupa, dalam pembelajaran juga memperkenalkan siswa tentang ragam hias suatu daerah, serta melakukan inovasi baru pada media pembelajaran yang menarik. Sehingga mampu meningkatkan kreativitas siswa dan minat siswa dalam pembelajaran seni rupa.

REFERENSI

- Angge, Indah Chrysanti. 2016. *Dasar-Dasar Kriya Logam*. Surabaya: Unesa University Press.
- Hamalik, Oemar. 2003. *Belajar Mengajar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Hamalik, Oemar. 2006. *Manajemen Pengembangan Kurikulum*. Bandung: PT Remaja Rosda Karya.
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Jakarta: Jalasutra.
- Sony Kartika, Dharsono. 2004. *Tinjauan Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Sugiyono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Jakarta: Alfabeta.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab & Djagat Art House Yogyakarta & Bali.
- Tabrani, Primadi. 2014. *Proses Kreasi – Gambar Siswa – Proses Belajar*. Jakarta: Dikti Art Lab & Djagat Art House.
- Thabroni, Gamal. (2020). “Konsep Seni: Pengertian, Sifat, Struktur, Fungsi & Aplikasinya” diunduh pada Tanggal 20 Desember 2021, dari <https://serupa.id/konsep-seni-dan-aplikasinya/>
- Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional.