

PENERAPAN RAGAM HIAS ALUMINIUM UNTUK SISWA VII-B SMP WACHID HASJIM 5 SURABAYA

Alicia Januarly¹, Fera Ratyaningrum²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: januarlyalicia29@gmail.com

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

Abstrak

Wabah Covid-19 menyebabkan terhentinya banyak kegiatan salah satunya di sektor pendidikan. Meskipun kegiatan tatap muka secara langsung dihentikan, kegiatan belajar mengajar tetap berjalan melalui daring. SMP Wachid Hasjim 5 Surabaya tetap melaksanakan kegiatan belajar mengajar melalui daring dan luring secara bersamaan. Pemilihan media melalui pertimbangan dari guru dan peneliti karena penggunaan aluminium seperti kaleng bekas minuman dapat dimanfaatkan benda menarik. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran dan memaparkan hasil penerapan ragam hias dengan media aluminium yang dilakukan oleh siswa kelas VII SMP Wachid Hasjim 5 Surabaya secara daring dan luring, serta mendeskripsikan tanggapan siswa kelas VII SMP Wachid Hasjim 5 Surabaya terhadap pembelajaran penerapan ragam hias dengan media aluminium. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kualitatif, dengan subyek penelitian siswa kelas VII-B SMP Wachid Hasjim 5 Surabaya. Penelitian dilakukan di semester ganjil tahun ajaran 2020/2021. Data penelitian berupa hasil pengamatan, wawancara, dokumentasi, dan kuesioner. Teknik analisis data yang digunakan yaitu reduksi data, penyajian data, dan verifikasi. Teknik validitas data menggunakan triangulasi data untuk pengecekan kembali hasil observasi, wawancara dan dokumentasi dan hasil karya siswa. Hasil penelitian ini yaitu pada proses pembelajaran siswa secara daring dan luring dapat menyelesaikan sketsa ragam hias dengan baik dan sesuai arahan.

Kata Kunci: Ragam Hias, Aluminium, Covid-19

Abstract

The impact of the Covid-19 outbreak has caused a halt in activities in the education sector. Even though face-to-face activities are stopped, teaching and learning activities are still running online. SMP Wachid Hasjim 5 Surabaya continues to carry out teaching and learning activities simultaneously online and offline. The selection of media is based on the consideration of teachers and researchers because the use of aluminum, such as used beverage cans, can be used as interesting objects. This study aims to describe the learning process and describe the results of applying decoration with aluminum media carried out by class VII online and offline, as well as describe the responses of class VII students to learning to apply decoration using media aluminum. This research is a type of qualitative research, with the research subjects being class VII-B students. The research was conducted in the odd semester of the 2020/2021 school year. Research data in the form of observations, interviews, documentation, and questionnaires. Data analysis techniques used are data reduction, data presentation, and verification. The data validity technique uses data triangulation to re-check the results of observations, interviews and documentation and student work. The results of this study are that in the online and offline learning process students can complete decorative sketches properly and according to directions.

Keywords: ornamental design, aluminum, Covid-19

PENDAHULUAN

Pendidikan seni budaya mampu memberikan pengalaman dalam menciptakan keindahan, menambah wawasan kesenian serta menghargai budaya. Dalam pelajaran Seni rupa dibagi menjadi 2 macam. Menurut pendapat Soedarso (2006), yang membagi seni rupa menjadi dua bagian besar, yaitu (1) seni rupa dua dimensi seperti gambar, lukisan, seni grafis, fotografi, mosaik, intarsia, tenun, sulam, dan kolase; dan seni rupa tiga dimensi seperti patung, bangunan, monumen, keramik dan sebagian seni kriya lainnya. Di kurikulum seni budaya kompetensi dasar 3.3 bidang seni rupa sekolah menengah pertama kelas VII tertulis “Penerapan Ragam Hias pada Bahan Buatan” yang masuk kedalam seni rupa dua dimensi. Siswa mengenal dan memahami berbagai macam motif dan bahan buatan yang digunakan untuk menciptakan karya. Tercapainya tujuan proses belajar mengajar berhasil, guru membimbing siswa menjadi sumber daya manusia yang berkualitas. Guru memberikan bimbingan di sekolah melalui interaksi langsung maupun perantara dalam bentuk media apapun. Satu tahun terakhir tugas guru mengalami perubahan dalam proses pembelajaran. Adanya perubahan terjadi karena wabah virus yang cukup mematikan menyerang seluruh dunia.

Tahun 2020 wabah COVID-19 (corona virus disease 2019) melanda negara Indonesia. Varian virus baru ini merupakan kuman dengan penyebaran yang sangat cepat. Virus yang ditemukan pertama kali di Wuhan, China di tahun 2019 menyebar hingga seluruh negara. Dampak dari wabah ini banyak terjadi lockdown (karantina wilayah) untuk memutus mata rantai penyebaran COVID-19 di banyak negara, termasuk Indonesia. Meskipun kegiatan tatap muka secara langsung dihentikan, kegiatan belajar mengajar tetap berjalan melalui daring. Terjadinya pandemi setahun terakhir, memberikan dampak yang cukup signifikan di dunia pendidikan. Menurut Bilfaqih dan Qomarudin (2015) Pembelajaran daring diselenggarakan melalui jejaring web, setiap mata pelajaran menyediakan materi dalam bentuk rekaman video atau slideshow, dengan tugas-tugas yang dikerjakan sesuai batas waktu. Sekolah berusaha memanfaatkan teknologi untuk tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran.

Proses berkarya siswa sebelumnya hanya menggambar di kertas dan belum pernah menerapkannya ke media lain. Sehingga guru perlu membuat alternatif media untuk menambah wawasan dan minat belajar siswa. Pemilihan media melalui pertimbangan dari guru dan peneliti karena penggunaan aluminium seperti kaleng bekas minuman yang dibeli siswa di kantin sekolah agar tidak terbuang sia-sia dan dapat dimanfaatkan menjadi benda menarik. Selain itu, siswa juga diberi pengalaman berbeda ketika proses pengerjaan karya berlangsung.

Terdapat tiga penelitian yang relevan dengan penelitian ini. Pertama hasil penelitian oleh Puji Setiawan pada tahun 2016, yang berjudul “Penerapan Motif Hias Geometris Pada Origami Berbentuk Robot Berbahan Kertas Bekas Dalam Pembelajaran Seni Rupa”. Penelitian Muhammad Fariz Maharizky yang berjudul “Penerapan Pembelajaran Menggambar Poster Dengan Media Kayu pada Siswa Kelas VIII di SMP Negeri 19 Surabaya” pada tahun 2019. Terakhir penelitian oleh Ita Rahmawaty pada tahun 2017 yang berjudul “Studi Eksploratif Pembelajaran Siswa Kelas VII B SMP 1 KUDUS dalam Penerapan Ragam Hias dengan Pewarna Akrilik Pada Kain Slayer”.

Berdasarkan uraian di atas, maka dirumuskan tujuan sebagai berikut: 1) Mendeskripsikan proses pembelajaran penerapan ragam hias dengan media aluminium yang dilakukan oleh siswa kelas VII-B SMP Wachid Hasjim 5 Surabaya secara daring dan luring. 2) Mengetahui dan mendeskripsikan proses berkarya penerapan ragam hias kelas VII-B SMP Wachid Hasjim 5 Surabaya pada media aluminium. 3) Mendeskripsikan tanggapan guru dan siswa kelas VII-B SMP Wachid Hasjim 5 Surabaya terhadap pembelajaran penerapan ragam hias dengan media aluminium.

Peneliti berharap manfaat dari penelitian dapat menambah ilmu pengetahuan kepada pembaca mengenai motif ragam hias flora, fauna, dan geometris serta teknik yang digunakan untuk penerapan di media aluminium dan menambah wawasan bagi guru dan siswa untuk mengeksplor bahan atau media baru yang dapat digunakan membuat karya yang baik.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian kualitatif deskriptif yang dipilih untuk penelitiannya. Penelitian lebih menekankan pada proses pembuatan daripada produk, data yang terkumpul berbentuk kata-kata atau gambar, tidak fokus pada hitungan angka (Sugiyono, 2016). Dari mengambil suatu data yang didapatkan dan penelitian ini tidak memiliki rancangan baku melainkan rancangan penelitian akan berkembang selama adanya proses penelitian. Mengambil suatu data yang didapatkan dan penelitian ini tidak memiliki rancangan baku melainkan rancangan penelitian akan berkembang selama adanya proses penelitian. Pengumpulan data dipandu oleh fakta-fakta yang ditemukan dilapangan.

KERANGKA TEORETIK

A. Pembelajaran Daring dan Luring

Di era pandemi ini, kegiatan tatap muka pembelajaran dilakukan secara daring dan luring. Menurut pembelajaran daring merupakan penyelenggaraan kelas pembelajaran dalam jaringan untuk menjangkau kelompok target yang massif dan luas. Pembelajaran yang seharusnya dilakukan secara tatap muka langsung kini dibatasi menjadikan pembelajaran daring solusi untuk pendidikan tetap berjalan meski terbatas karena wabah. Manfaat dari pembelajaran ini dapat memudahkan guru dan siswa tetap bisa berkomunikasi dalam pembelajaran jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi masa kini seperti; Telepon genggam, laptop, computer dan semacamnya yang memiliki jaringan internet. Tugas yang diberikan guru menggunakan *Software* yang biasa digunakan seperti website, Google Classroom, Zoom, dan lain-lain.

Pembelajaran luring atau biasa disebut pembelajaran *offline* kebalikan dari daring dimana pembelajaran ini tidak menggunakan komunikasi jarak jauh artinya pembelajaran ini dilakukan secara tatap muka langsung antara guru dan siswa. Menggunakan bahan ajar cetak dan alat peraga jika dibutuhkan. Media lembar tugas siswa diberikan dan dapat dikumpulkan secara langsung. Untuk mengimbangi pembelajaran daring pemerintah Indonesia masih meberlakukan pembelajaran luring beberapa kali dalam sebulan guna mengevaluasi secara langsung kemampuan siswa selama pembelajarang daring dari rumah.

B. Ragam Hias

Dapat disebut dengan Ornamen yang berasal dari bahasa Yunani ‘Ornare’ yang artinya hiasan. Pola hias dan motif menjadi saling berkaitan dengan ragam hias. Menurut Soegeng Toekio (1987), ragam hias adalah susunan pola hias yang menggunakan motif hias dengan kaidah-kaidah tertentu pada suatu bidang atau ruang sehingga menghasilkan bentuk yang indah. Ragam hias juga memiliki fungsi menghias atau mengisi kekosongan pada suatu bidang dan ruang pada benda. Ragam hias juga berfungsi simbolik suatu daerah.

Ada beberapa Jenis ragam hias, sebagai berikut.

1) Ragam Hias Flora

Bentuk flora (tumbuhan) sebagai objek utama motif ragam hias flora. Ragam hias ini sering dijumpai dan penggambarannya dalam seni ornamen dilakukan dengan berbagai cara baik natural maupun stilirisasi.



Gambar 1. Ragam hias flora

(Dok. <https://www.onmedianet.com/2019/07/kumpulan-contoh-gambar-sketsa-ragam.html>)

2) Ragam Hias Fauna

Motif ragam hias bentuk hewan sudah mengalami stilirisasi atau deformasi tetapi tidak meninggalkan bentuk aslinya agar mudah dikenali. Beberapa hewan yang biasa dijadikan objek motif ragam hias antara lain, gajah, burung, singa, ular, kupu-kupu, ikan dan lain sebagainya. Motif ini jugadapat dikombinasikan dengan ragam hias flora.



Gambar 2. Ragam hias fauna

(Sumber <https://alamendah.org/2013/04/14/download-mewarnai-gambar-kupu-kupu/mewarnai-kupu-kupu-18/>)

3) Ragam Hias Geometris

Motif ini menggunakan unsur titik, garis, dan bidang. Dari unsur tersebut dikembangkan menjadi pola yang berulang. Pola tersebut dibuat mulai dari yang paling sederhana hingga rumit.



Gambar 3. Ragam hias geometris

(Dok. <https://grahabatik.com/motif-batik-bunga-dan-kupu-kupu-cantik>)

C. Kriya Logam

Kriya merupakan karya seni yang dibuat dengan tangan dengan memperhatikan nilai estetika dan fungsinya. Menggunakan teknik tertentu dalam pembuatannya. Hasil karya kriya logam banyak dipakai sebagai hiasan dan benda terapan. Contohnya benda hiasan seperti cinderamata, benda terapan atau siap pakai lebih mengutamakan fungsi dari pada hiasan. Logam mempunyai sifat kuat, bagus, dan tahan lama. Logam juga mempunyai jumlah unsur yang banyak di bumi. Terdapat 20 buah logam yang dapat dipergunakan campuran 2 logam maupun campuran zat lainnya. Karena logam unsur yang jumlahnya paling banyak di bumi, manusia memanfaatkan logam untuk berbagai macam kebutuhan.

Di Indonesia kriya logam telah dikenal sejak zaman pra sejarah. Tidak hanya dibuat untuk kerajaan tetapi karya kriya logam ini juga dibuat banyak untuk masyarakat dalam bentuk kerajinan. Kerajinan tangan yang dibuat oleh perajin biasa disebut dengan Pande Ada beberapa teknik yang digunakan untuk pembuatan karya kriya logam yang mudah dipraktikkan oleh siswa, sebagai berikut:

1) Teknik tekan

Teknik membuat motif ragam hias diatas lembaran logam yang tipis dengan cara di tekan untuk membentuk cekungan atau cembung menggunakan pensil yang tumpul atau bolpoin yang sudah tidak ada isi tintanya. Ketebalan 0,1 mm pada lembaran aluminium yang mudah ditekan.



Gambar 4. Hasil teknik tekan
(Dokumen Alicia Januaryly, 2018)

2) Teknik etsa

Berbeda dengan teknik tekan, teknik dengan cara mengikis permukaan logam menggunakan bahan kimia. Sebelum dimasukkan ke dalam bahan kimia, ragam hias yang ingin ditonjolkan ditutup dengan selotip kertas bertujuan agar motif ragam hias tersebut tidak terkikis dengan bahan kimia melainkan yang tidak ditutup dengan selotip kertas yang akan terkikis dengan bahan kimia tersebut.



Gambar 5. Hasil teknik etsa
(Dokumen Alicia Januaryly, 2018)

Kedua teknik diatas yang paling mudah untuk diajarkan serta dipraktikkan siswa kelas VII ialah menggunakan teknik tekan. karena hanya memerlukan alat untuk menekan seperti pensil dan bolpoint yang biasanya mereka bawa ke sekolah.

D. Pemanfaatan Kaleng Bekas Minuman

Produk kemasan memiliki macam-macam bentuk. Kaleng merupakan kemasan yang sering dijumpai beberapa tempat. Produk yang biasa menggunakan kemasan kaleng seperti cat, makanan, dan minuman. Kaleng yang memiliki ketebalan paling tipis digunakan untuk kemasan minuman. Dengan produksi jumlah yang banyak dan praktis untuk dibawa kemanapun, konsumen sering membeli produk kemasan berkaleng dalam kehidupan sehari-hari.

Kaleng yang digunakan dalam industri minuman kemasan menggunakan aluminium

bermacam-macam jenis. Memiliki ketebalan yang tipis. Kemasan kaleng minuman dilapisi enamel agar tidak mudah berkarat. Kaleng minuman yang sudah tidak terpakai mudah untuk didapat dan didaur ulang. Untuk menurunkan tingkat sampah kaleng yang semakin tinggi dengan cara mendaur ulang sebagai solusinya.

Pemanfaatan kaleng minuman bekas pada pembelajaran seni rupa menjadi hal yang baru bagi siswa mengembangkan ide, meningkatkan sekaligus mengenal media yang baru. Belajar berpikir kreatif dalam mengelola media. Mengenal karakteristik dari aluminium menjadi hal yang baru bagi siswa dalam mencoba media.



Gambar 6. Kaleng minuman bekas
(Dokumen Alicia Januarly, 2019)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti bersama Ibu Mei, Guru seni budaya kelas VII-B mempelajari RPP Penerapan Ragam Hias pada Bahan Buatan dan menentukan media yang digunakan berkarya beserta contoh karya pigura terbuat dari kaleng minuman bekas yang telah dibuat sebagai acuan proses penerapan ragam hias pada kaleng minuman bekas. Pemilihan teknik untuk penerapan ragam hias dalam pembuatan karya menggunakan teknik tekan. Materi pembelajaran disajikan dalam bentuk tayangan slide berisi pengertian ragam hias, jenis ragam hias, penerapan ragam hias pada bahan buatan, pengertian logam dan teknik tekan, serta alat dan bahan yang digunakan dengan memilih aluminium bekas kaleng minuman yang mudah digunakan berkarya untuk siswa kelas 7 SMP. Membuat contoh hasil karya pigura terlebih dahulu yang telah disesuaikan dengan kemampuan siswa sekaligus acuan contoh saat pengerjaan. Setelah mempersiapkan kebutuhan mulai membuat jadwal pertemuan untuk pembelajaran tatap muka di sekolah dan secara online. Pembelajaran langsung di sekolah dilakukan 2 kali dengan durasi 1 minggu sekali jumlah siswa dibatasi sampai 12 siswa yang hadir

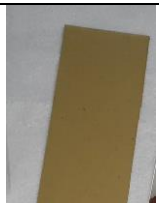
dalam 1 kelas. Proses membuat karya pigura media aluminium dengan teknik tekan harus sesuai dengan tahapan. Agar siswa dapat memahami teknik tekan dengan baik sampai *finishing* terakhir.

Langkah-langkah dalam penerapan ragam hias pada kaleng minuman bekas.

- Menyiapkan alat dan bahan beserta kegunaannya

Tabel 1. Bahan, alat, dan kegunaan

No.	Alat dan Bahan	Kegunaan
1.	 Kertas A4 atau HVS	Untuk menggambar atau menulis
2.	 Pensil dan Bolpoin	untuk menulis dan menggambar. Sebagai alat bantu menekan logam
3.	 Penggaris	Untuk mengukur, mengetahui dimensi panjang sebuah benda.
4.	 Cutter	Untuk memotong kertas
5.	 Lem	Untuk merekatkan kertas dan aluminium

6.		Untuk mewarnai dan menggambar
7.		Untuk alas aluminium pada saat di tekan
8.		Untuk menempelkan lempengan dan karton tebal
9.		Untuk penutup bagian belakang pigura
10.		Bahan yang digunakan penelitian
11.		Untuk isi hiasan pigura
12.		Untuk pelindung foto yang dipasang dipigura

13.		Untuk menggunting kaleng dan karton
14.		Untuk melindungi warna spidol agar tidak pudar atau hilang

1. Pertemuan Pertama

Pertemuan di minggu ke-1 tanggal 26 Agustus 2021 di ruang kelas VII-B. Pembelajaran seni budaya di jam pertama, penyampaian materi dan menjelaskan tahapan pembuatan karya pigura, menayangkan slide berisi materi yang dibahas. Siswa mengamati contoh hasil karya yang telah dibuat sebelumnya. Memberi selebar kertas pada siswa untuk membuat sketsa ragam hias. Siswa dibebaskan mengkreasikan dalam membuat sketsa sesuai dengan tema ragam hias. Penggaris dan pensil untuk membuat garis membentuk persegi panjang berukuran 20,5 cm x 9 cm sebagai panjang berukuran 20,5 cm x 9 cm sebagai panjang bidang untuk mensketsa ragam hias. Ukuran yang dibuat telah menyesuaikan dengan lebar dan panjang dari lembaran kaleng minuman bekas. Tengah bidang diberi persegi panjang kembali untuk bidang yang dipotong sebagai tempat untuk memasang foto. Membuat sketsa gambar ragam hias menggunakan pensil. Setelah sketsa gambar selesai dilanjutkan dengan menebali gambar menggunakan spidol hitam agar gambar terlihat lebih jelas saat fotokopi.



Gambar 7. Pemaparan Materi
(Dokumen Alicia, 2021)



Gambar 8. Pengerjaan Sketsa
(Dokumen Alicia, 2021)

2. Pertemuan Kedua dan Ketiga

Pertemuan ini dilakukan secara daring tanggal 2 dan 9 September 2021. Proses berkarya siswa dilanjutkan di rumah didampingi dan dibantu orang tua atau saudara. Pembelajaran di rumah melalui pesan grup *Whatsapp* dan *Google Meets*. Pembelajaran melalui *Google Meet* berdurasi 30 menit untuk mengetahui sampai sejauh mana proses berkarya siswa. Memberikan video tahapan pembuatan karya pigura yang dibagikan secara online melalui link yang bisa diakses siswa sendiri sebagai bantuan saat mengerjakan di rumah. Tahapan berkarya yang dapat dikerjakan di rumah antara lain:

- a) Sebelum memindah karya sketsa ke aluminium proses membelah kaleng minuman bekas menggunakan cutter dan gunting dilakukan dengan berhati-hati dan teliti dibantu oleh orang dewasa.



Gambar 9. Pembelahan Kaleng
(Dokumen Alicia, 2021)

- b) Membentuk kaleng minuman menjadi lembaran dengan cara memukul dengan palu yang diber alas membutuhkan spons eva/ spons ati membantu kaleng yang semula berbentuk lengkung menjadi lurus.



Gambar 10. Perataan Kaleng Bagian Depan
(Dokumen Alicia, 2021)

- c) Lem pada kertas sketsa gambar menggunakan lem povinal secara merata dan tidak berlebihan. Merekatkan kertas sketsa desain di bagian depan.



Gambar 11. Detail Karya Bagian Belakang
(Dokumen Alicia, 2021)

- d) Memindah gambar di atas lempengan aluminium dengan memberi alas di bawahnya menggunakan spon hati kemudian menekan pensil atau pena mengikuti sketsa desain dilakukan berulang-ulang.



Gambar 12. Detail Karya Bagian Belakang
(Dokumen Alicia, 2021)

3. Pertemuan Keempat

Pembelajaran luring di sekolah di minggu ke-4 tanggal 16 September 2021. Tahapan selanjutnya memasuki pewarnaan dan proses finishing. Siswa telah menyelesaikan pendetailan karya dengan baik. Beberapa diantaranya ada yang belum menyelesaikan tahap pendetailan karya. Peneliti dan guru membantu siswa proses

finishing dan melanjutkan pendetailan karya.

Berikut langkah-langkah pewarnaan dan Finishing karya sebagai berikut:

- a) Tahapan pewarnaan karya menggunakan spidol warna, spidol warna permanen, atau bolpoin. Memberi warna pada bagian motif yang telah digambar sesuai keinginan.



Gambar 13. Proses Pewarnaan
(Dokumen Alicia, 2021)

- b) Pemasangan foto, karton coklat tebal, dan penyangga pigura menggunakan lem tembak. Agar mudah kering dan kokoh.



Gambar 14. Pemasangan
(Dokumen Alicia, 2021)

- c) Tahapan yang terakhir dari proses finishing yaitu menyemprotkan pylox dibagian depan pigura. Manfaat dari penyemprotan pylox ini agar warna yang telah menempel di aluminium menjadi awet dan tidak mudah pudar.



Gambar 15. Penyemprotan Pylox Clear
(Dokumen Alicia, 2021)

Tanggapan Siswa dan Guru

Akhir pembelajaran ini memberi kuesioner yang ditujukan kepada siswa SMP Wachid Hasjim 5 Surabaya. Kuesioner yang diberikan kepada siswa berupa 5 soal pilihan ganda dan 3 essay yang dapat diisi sesuai dengan pengalaman pribadi. Berdasarkan hasil survei yang telah diisi bahwa 12 siswa kelas VII-B belum pernah membuat karya berbahan aluminium. Pengalaman pertama bagi siswa dalam membuat karya pigura berbahan aluminium kaleng bekas minuman. Teknik tekan untuk menggambar dan membentuk karya diatas aluminium merupakan pembelajaran baru bagi mereka. Setelah mendengar dan melihat pemaparan materi yang diberikan, beberapa siswa merasa proses pembuatan karya yang sulit dan beberapa siswa antusias ingin mencoba membuat langsung karyanya. Memasuki tahapan proses berkarya, siswa memiliki kesulitannya masing-masing. Menurut Affaf Sania Aprilia dan Dico Fernando siswa kelas VII-B, Kendala yang dialami rata-rata pada saat pemindahan sketsa gambar dari kertas ke lembaran aluminium. Proses teknik tekan menggunakan pensil atau bolpoin saat menekan ragam hias untuk membentuk bagian tertentu lama kelamaan siswa merasa mulai sedikit lelah dibagian jari tangan. Sedangkan menurut pendapat Alfira Nur Fauziah siswi kelas VII-B, pemindahan sketsa ke aluminium membuat siswa lebih teliti dan mengulang beberapa kali agar garis bentuk atau gambar yang dibuat dapat terlihat di aluminium. Proses pengerjaan dilakukan di rumah saat pembelajaran daring dinilai efektif membantu karena siswa terbantu adanya video cara pembuatan dan penjelasan peneliti melalui google meet. Diluar jam pembelajaran siswa diizinkan bertanya jika mengaami kesulitan pada proses pengerjaan melalui pesan singkat. Siswa dapat menikmati pembelajaran Sebelumnya mereka terbiasa menggambar diatas kertas dan belum pernah menggambar diatas aluminium. Mereka

menyadari bahwa media ini dapat didaur ulang untuk dijadikan karya yang bermanfaat. Memberi inovasi bagi siswa lebih luas dalam berkarya seni rupa. Bagi pendapat Ibu Suko Mei guru seni budaya, pembelajaran penerapan ragam hias dengan media aluminium merupakan hal baru membuat karya dalam bentuk pigura yang pembuatannya menggunakan teknik tekan untuk membuat motif ragam hias diatas aluminium. Proses pembuatan yang tidak rumit hanya membutuhkan kesabaran dan ketelitian pada saat pengerjaan. Pembelajaran ini membuat siswa bisa mengeksplorasi berkarya seni rupa tidak hanya dikertas atau kanvas melainkan menggunakan benda lain yang juga tidak kalah menarik. Ibu Mei juga berpendapat hasil dari pembelajaran ini dapat memotivasi siswa untuk berani mencoba hal baru dan mengembangkan ide-ide mereka menjadi karya yang luar biasa. Meski begitu guru juga mengalami sedikit kendala saat memahami dan mempelajarinya tetapi penjelasan yang diberikan peneliti mudah dipahami sehingga guru dapat membantu memberi pemaparan atau solusi kepada siswa yang mengalami kendala saat pengerjaan.

HASIL KARYA SISWA

Penilaian karya terdapat 5 aspek yaitu, tema ragam hias, kerapian hasil karya, kombinasi pewarnaan pada karya, penggunaan teknik tekan, dan pemaksimalan bidang karya. Karya yang bagus dan sesuai kriteria memiliki nilai masing-masing. Berikut hasil karya 6 siswa kelas VII-B.



Gambar 16. Karya Affaf
(Dokumen Alicia, 2021)

1) Karya Affaf Sania Aprilia

Affaf mampu menggambar sesuai dengan tema ragam hias flora. Pewarnaan yang digunakan spidol warna permanen dan bolpoin hasil mengkombinasikan warnanya sudah baik. Pemaksimalan bidang karya dan kerapian masih perlu ditingkatkan lagi karna ornament yang dibuat masih bisa ditambah lagi. Pemahaman teknik tekan pada saat pengerjaan sudah baik dan dapat dikembangkan lagi agar hasil lebih bagus. Nilai yang diperoleh 86 Affaf atas hasil karyanya



Gambar 17. Karya Alfira
(Dokumen Alicia, 2021)

2) Karya Alfira Nur Fauziah

Berbeda dengan Affaf hasil dari Alfira cukup baik sesuai namun tema dari karya yang dibuat masih perlu ditingkatkan lagi untuk mengeksplorasi gambar ragam hiasnya agar pemanfaatan bidang yang kosong lebih maksimal lagi. Untuk kerapian sangat baik dalam mengkombinasikan warna menggunakan spidol warna dan bolpoint membuat karya Alfira terlihat rapi dan penggunaan teknik tekan sudah dipahami dan dipraktikkan sesuai dengan arahan. Sama dengan Affaf nilai yang diperoleh Alfira 86



Gambar 18. Karya Dico
(Dokumen Alicia, 2021)

3) Karya Dico Fernando

Tema ragam hias flora yang dipilih Dico sudah bagus perpaduan bunga dan dedaunan disampingnya menambah kesan. Pemilihan warna yang cukup berani mengkombinasikan membuat ragam hias lebih menonjol dan bagus. Tetapi untuk pemaksimalan karya masih perlu ditingkatkan kembali karena masih banyak bidang yang kosong masih bisa diisi dengan ornament ragam hias lainnya. Penggunaan teknik tekan pada kelopak bunga sudah bagus dan dapat diaplikasikan ke ornament yang lain agar lebih terlihat bentuk ragam hiasnya. Kerapian dari hasil karya juga perlu ditingkatkan kembali. Nilai yang diperoleh Dico 80



Gambar 19. Karya Intan
(Dokumen Alicia, 2021)

4) Karya Intan Rachmadania

Hasil karya ragam hias dari Intan dalam mengkombinasikan warna sudah cukup baik berani menggabungkan warna tetapi alangkah baiknya warna yang digunakan dipilih secara matang agar warna yang diaplikasikan karya lebih bagus dan terlihat ornamen yang dihasilkan. Menambah wawasan serta eksplorasi macam-macam ragam hias. Teknik tekan yang sudah digunakan tepat dan masih perlu pemahaman kembali. Kerapian dan pemaksimalan bidang karya perlu ditingkatkan. Atas hasil karyanya Intan mendapat nilai 76



Gambar 20. Karya Defvan
(Dokumen Alicia, 2021)

5) Karya Defvan Rizky

Tema ragam hias flora yang dipilih sudah sesuai tetapi Defvan masih belum memaksimalkan bidang karyanya. Masih banyak yang kosong dan bisa di eksplor macam-macam ornamen ragam hiasnya. Pewarnaan yang masih terkesan aman dan kerapiannya yang kurang. Teknik tekannya sudah bagus hanya perlu menambah ornamen lain agar tidak terlihat sepi. Untuk hasil karya Defvan nilai yang diperoleh sejumlah 68



Gambar 21. Karya Endar
(Dokumen Alicia, 2021)

6) Karya Endar Trisnawati

Hampir sama dengan Defvan, hasil karya Endar masih belum menyesuaikan tema dan masih kurang mengeksplorasi bentuk ornament ragam hias. Segi pewarnaan Endar sudah cukup baik dan bisa ditingkatkan kembali mencoba kombinasi warna yang lain. Memaksimalkan karya juga masih kurang. Berbeda dengan Defvan, karya Endar lebih rapi hasil akhirnya. Nilai yang diperoleh untuk Endar 70.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dipaparkan pada bab sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengamatan ketika melakukan pembelajaran diketahui bahwa siswa dapat mengikuti proses pembelajaran sketsa ragam hias menggunakan media aluminium dengan baik dan sesuai arahan, baik secara daring maupun luring. Pembelajaran yang dilakukan selama hampir 1 bulan dilaksanakan sesuai dengan protokol kesehatan. Pertemuan untuk pembelajaran luring dilaksanakan 2 kali dan untuk pertemuan daring 2 kali pertemuan. Adanya aturan pembatasan pembelajaran siswa yang hadir di kelas berjumlah 12 hingga 14 siswa dalam 1 kelas. Penyampaian materi dan penayangan video dapat tersampaikan dengan jelas kepada siswa di minggu pertama jam pelajaran berdurasi 100 menit. Pada saat pembelajaran daring penggunaan internet dan teknologi masa kini seperti handphone dan laptop sangat membantu pembelajaran daring selama di rumah.

Pada tahap pelaksanaan pembelajaran seni rupa ketika melakukan proses berkarya diketahui bahwa siswa sangat antusias dalam membuat karya, siswa dapat mengikuti langkah-langkah yang diberikan oleh guru dan peneliti dengan baik serta dapat menjelaskan proses pembuatan ragam hias menggunakan media aluminium. Proses di minggu pertama membuat sketsa ragam hias dan di minggu ke -4 proses finishing dilaksanakan di sekolah melalui pembelajaran luring. Pembelajaran daring atau di rumah masuk dalam tahap pendetailan bentuk ragam hias di aluminium. Proses ini ada di minggu ke-2 dan ke-3 hingga proses berkarya memasuki presentase karya siswa 80% selesai.

Berdasarkan tanggapan siswa, pembelajaran penerapan ragam hias pada media aluminium memberikan pengalaman baru bagi siswa dan meningkatkan inovasi dan antusias siswa untuk berkarya. Beberapa siswa mengalami kendala yang sama pada saat proses pengerjaan. Memiliki kendala yang sama dialami saat menerapkan teknik tekan pada aluminium untuk membuat motif ragam hias. Ketelitian dan kesabaran

merupakan kunci dari pembelajaran ini. Bagi guru pembelajaran ini membantu siswa untuk mengembangkan ide-ide baru berkarya seni rupa dan menambah kreativitas siswa.

SARAN

Dari hasil penelitian adapun saran yang dapat dikemukakan sesuai hasil dari penelitian adalah yaitu sebagai berikut.

- Bagi siswa, disarankan untuk meningkatkan pengetahuan terkait dengan ragam hias dengan media aluminium yang meliputi cara mengolah media sampai dengan cara berkaryanya.
- Bagi guru, disarankan untuk selalu memantau ketika siswa membuat karya atau melakukan proses pembelajaran sehingga jika terdapat siswa yang merasa kesulitan guru dapat secara langsung menjelaskan dan memberikan solusi.
- Bagi peneliti lain, disarankan untuk melakukan penelitian dengan media-media yang baru yang dapat merangsang inovasi siswa untuk berkarya.

Sumber dari buku:

Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*.

Jakarta: RajaGrafindo Persada.

Sugiyono. 2008. *Metode Penelitian Pendidikan*.

Bandung: ALFABETA

Toekio, M. Soegeng. 1987. *Mengenal Ragam Hias Indonesia*. Bandung:

Yusuf dan M Nur. 2015. *Esensi*

Pengembangan Pembelajaran Daring.
Surabaya. Deepublish

Ragam Hias (2016) diunduh pada 21 Agustus 2019, dari <https://grahabatik.com/motif-batik-bunga-dan-kupu-kupu-cantik>

Ragam Hias Flora(2017) diunduh pada 21 Agustus 2019, dari

<https://www.onmedianet.com/2019/07/kumpulan-contoh-gambar-sketsa-ragam.html>)

Ragam hias fauna(2013) diunduh pada 20

Agustus 2019, dari

<https://alamendah.org/2013/04/14/download-mewarnai-gambar-kupu-kupu/mewarnai-kupu-kupu-18/>