

**PATUNG POLYMERCLAY
KARAKTER AMONG US
ANAK SANGGAR SENI DEVINA
DAMARSIH, BUDURAN SIDOARJO**

Alifia Regita Astari, Siti Mutmainah

Pendidikan Seni Rupa, Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: alifia.17020124018@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Dari hasil observasi dan wawancara kepada pengurus dan anak sanggar Devina diperoleh informasi bahwa anak sanggar Devina belum pernah berkarya tiga dimensi, belum pernah menggunakan polymer clay untuk membuat karya dan hanya berkarya dengan menggunakan kertas sebagai media seni dua dimensi. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses, hasil dan respon anak sanggar terhadap pembuatan patung polymer clay karakter Among Us. Menggunakan metode penelitian kualitatif dalam pengumpulan data menggunakan teknik observasi, wawancara dan dokumentasi. Analisis dan validasi data menggunakan triangulasi data terkait pembuatan patung polymer clay karakter Among Us untuk anak di Sanggar Seni Devina Desa Damarsih Buduran Sidoarjo. Kegiatan dalam penelitian ini antara lain menyiapkan sarana prasarana, alat, bahan, menyusun perangkat pembelajaran contoh kreasi patung Among Us, pemberian contoh kreasi patung Among Us, pemberian materi, pengenalan bahan, perancangan karakter Among Us, pembuatan patung karakter Among Us, dan finishing patung karakter Among Us. Persentase hasil karya anak sanggar berdasarkan kriteria penilaian gagasan, bentuk, komposisi warna, kerapian dan kesesuaian diketahui bahwa mulai dari pelaksanaan kreatif hingga penciptaan patung polymer clay karakter Among Us di sanggar seni Devina, diperoleh hasil yang baik dan kegiatan cukup berhasil.

Kata Kunci: Sanggar seni, Patung, Polymer clay, Among Us, Anak sanggar.

Abstract

Result by observations and interviews with the management and students of Devina studio, information was obtained that the Devina studio students had never making three dimensions art, never used polymer clay to create work just only created art by using paper as two dimensional art. The aim this research is to find out and describe the process, results and responses of studio students to creation polymer clay Among Us statues character. Using qualitative research methods in collecting data using observation, interviews and documentation techniques. Data analysis and validation using data triangulation related to the creation of polymer clay Among Us statues character for Devina Art Studio students, Damarsih Buduran Village, Sidoarjo. The activities in this research include preparing infrastructure, tools, materials, compiling learning tools for examples of Among Us statue creations, providing examples of Among Us statue creations, providing materials, introduction to materials, designing Among Us characters, making Among Us statues, and finishing Among Us character statues. The studio students' percentage work based by criteria for assessing ideas, shape, color composition, neatness and suitability, it was found that from the creative implementation to creation polymer clay Among Us statues character at the Devina art studio, it was quite successful.

Keywords: Art studio, Sculpture, Polymer clay, Among Us, Studio students.

PENDAHULUAN

Sanggar merupakan salah satu jenis dari pendidikan non formal. Sanggar merupakan suatu sarana yang digunakan kelompok, organisasi, atau komunitas masyarakat berkegiatan. Aktifitas dalam sanggar juga identik dengan kegiatan belajar dari suatu kelompok masyarakat yang mengembangkan suatu bidang tertentu juga termasuk bidang tradisional (Pujiwiyana 2010:21). Selain itu pendapat Sedyawati (2008:13) Sanggar merupakan arena, tempat, dan wadah untuk berkumpulnya para individu maupun kelompok dari masyarakat yang pada dasarnya bertujuan yang sama untuk memunculkan ide dan gagasan baru yang kemudian dikembangkan hingga ide yang dihasilkan dapat tersampaikan, diterima, dan dirasakan oleh masyarakat umum

Pembelajaran seni patung diharapkan menjadi pembelajaran yang menyenangkan. Berdasarkan observasi, ditemukan bahwa banyak murid yang gemar bermain game online, sehingga peneliti menggunakan karakter game *online* sebagai media penerapan *polymer clay* agar murid semakin tertarik. Salah satu karakter game yang diketahui hampir semua murid disana adalah karakter dari *game online Among Us*, karena game tersebut pernah digandrungi banyak kalangan terutama anak-anak. Penelitian ini diharapkan membantu mengembangkan sanggar seni devina agar lebih bervariasi dalam pembelajarannya sehingga murid lebih tertarik, kreatif dan inovatif dalam segala bidang seni rupa.

Sanggar seni Devina merupakan wadah atau tempat untuk berkumpul, belajar, berlatih, mengembangkan bakat, serta menyediakan fasilitas bagi para pecinta seni muda untuk dapat menuangkan kreativitasnya melalui hal yang positif. Menurut peneliti berdasarkan hasil observasi murid disana, mereka lebih memilih sanggar sebagai tempat mengembangkan bakat seni. Pembelajaran di Sanggar Seni Devina memiliki tiga jenjang tingkatan yang biasanya digolongkan berdasarkan dari rentang waktu para anak sanggar bergabung dan mulai mengikuti program-program di sanggar, dan tingkatan-tingkatan tersebut yaitu 1) Jenjang Dasar yang mana berisi anak-anak sanggar dari yang baru bergabung hingga 2 tahun pertama, 2) Jenjang Terampil yang berisi anak-anak sanggar yang sudah bergabung dengan sanggar selama 3 hingga

5 tahun, 3) Jenjang Mahir merupakan tingkat terakhir di Sanggar Seni Devina yang berisi anak-anak yang sudah bergabung dengan sanggar selama 6 hingga 7 tahun.

Bagaimana proses pembuatan, karya patung, respon anak sanggar Devina dan respon pengurus sanggar Devina pada pembuatan patung *polymer clay* karakter *Among Us* menggunakan *polymer clay*.

Pembelajaran di Sanggar Seni Devina memiliki tiga jenjang tingkatan yang biasanya digolongkan berdasarkan dari rentang waktu para anak sanggar bergabung dan mulai mengikuti program-program di sanggar, dan tingkatan-tingkatan tersebut yaitu 1) Jenjang Dasar yang mana berisi anak-anak sanggar dari yang baru bergabung hingga 2 tahun pertama, 2) Jenjang Terampil yang berisi anak-anak sanggar yang sudah bergabung dengan sanggar selama 3 hingga 5 tahun, 3) Jenjang Mahir merupakan tingkat terakhir di Sanggar Seni Devina yang berisi anak-anak yang sudah bergabung dengan sanggar selama 6 hingga 7 tahun. Tetapi sejak adanya Pandemi Covid 19 kemarin membuat banyak anak-anak didik sanggar terutama yang lebih senior memilih menggunakan via *online* atau daring sampai sekarang, hingga kurikulum para anak sanggar habis dan anak-anak sanggar selesai melewati 3 jenjang pembelajaran tersebut yang dapat melalui via belajar apapun, maka anak-anak sanggar tersebut dapat dikatakan sudah lulus. Itulah mengapa di salah satu cabang dari Sanggar Seni Devina yang peneliti pilih ini paling banyak adalah anak-anak Tingkat terampil atau tingkat ke dua dikarenakan usia rata-rata mereka juga belum memasuki usia yang belum begitu memerlukan ponsel atau gawai, jadi anak-anak tingkat ini hanya pernah melalui kelas via *online* hanya saat pandemi Covid 19 saja, sedangkan untuk tingkat Dasar hanya ada 2 anak saja dan belum seramai sebelum adanya pandemi dulu dan anak-anak sanggar Seni Devina membutuhkan media pembelajaran yang mudah diterapkan untuk anak usia tersebut, salah satunya adalah media *polymer clay* untuk pembelajaran seni rupa tiga dimensi. Dan penelitian ini akan diuji coba kan pada anak sanggar devina dari jenjang terampil.

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni metode kualitatif. Menurut Bogdan dan Taylor (2002 : 3) mendeskripsikan bahwasanya jenis metodologi penelitian kualitatif merupakan jenis penelitian yang prosedur penelitiannya menghasilkan data dekskripsi yang berupa tampilan kata-kata tertulis berasal dari lisan atau perilaku dari obyek yang diamati. Dalam penelitian ini peneliti berupaya menjelaskan gambaran dan keadaan tentang apa yang terjadi pada kegiatan kreasi patung *polymer clay* karakter *Among Us* pada anak sanggar dengan jelas sehingga dapat menghasilkan data-data yang lebih akurat dan lebih faktual.

Penelitian ini mengamati dan menjelaskan secara deskriptif rentang proses berkreasi patung *polymer clay* karakter *Among Us* untuk anak-anak dari desa damarsih ini dan Peneliti menerapkan pembuatan patung *polymer clay* dengan karakter *Among Us* karena anak-anak usia ini masih memerlukan hal-hal yang menyenangkan, dan itu bisa didapat dari membuat patung bersama-sama sesuai dengan karakter game yang mereka sukai.

Objek utama yang diteliti dalam penelitian ini adalah proses kreasi *patung polymer clay* dengan karakter *Among Us* yang dibuat oleh anak-anak sanggar seni Devina yang berjumlah 5 orang anak dari jenjang terampil. Adapun subjek penelitian sebagai berikut.

Kegiatan penelitian ini memerlukan 4 kali pertemuan yang dilakukan pada hari Selasa, rabu, jumat dan sabtu, dari tanggal 5 sampai 9 Maret 2024 yang menyesuaikan jadwal kegiatan penelitian dengan kegiatan belajar di Sanggar Seni Devina. Setelah memastikan persiapan sarana dan prasarana sanggar, mempersiapkan perangkat pembelajaran berupa materi seni patung dan contoh karya patung, kemudian kemudian peneliti kembali dari sanggar untuk mempersiapkan alat-alat dan bahan-bahan yang berupa karton untuk alas berkreasi, stik eskrim sebagai pengganti sudip, lidi atau tusuk gigi untuk kerangka patung, baskom kecil untuk diisi dengan air sebagai pelunak bahan, amplas untuk menghaluskan permukaan patung, masker, kuas kecil, karton duplek cat akrilik, dan bahan utama yaitu *polymer clay* putih.

Hari pertama kegiatan pembuatan patung di sanggar diisi dengan berkenalan, memberikan

materi dan teori singkat tentang seni patung kepada anak-anak sanggar, memperlihatkan contoh karya yang nantinya mereka kerjakan, kemudian anak-anak sanggar di berikan kesempatan untuk sedikit praktik dengan mencoba dan bermain dengan bahan-bahan *polymer clay* yang digunakan supaya anak sanggar terbiasa dengan bahan *polymer clay* ini

Hari kedua kegiatan pembuatan patung di sanggar diisi dengan anak-anak sanggar yang ditugaskan untuk membuat desain karakter *Among Us* masing-masing anak sanggar sesuai dengan ide mereka, desain karakter *Among Us* ini digunakan untuk menjadi patokan anak-anak sanggar dalam berkarya membuat patung nanti, tidak hanya dari segi bentuk *Among Us* yang di desain, tetapi dari segi warna juga diharapkan untuk menjadi ukuran gambaran yang sesuai dengan yang mereka kerjakan nanti dan mempresentasikan desain mereka masing-masing.

Hari ketiga kegiatan penelitian di sanggar memasuki kegiatan pembuatan patung *polymer clay* karakter *Among Us*, dari kegiatan hari ketiga ini anak-anak sanggar mulai membuat patung berbentuk *Among Us* dengan bahan *polymer clay* dengan menambahkan berbagai macam aksesoris sesuai dengan ide yang sudah mereka gambarkan. Tetapi karena mendapatkan perbedaan jumlah bahan *polymer clay* dengan saat mereka melakukan praktik kemarin, banyak dari anak sanggar yang kemudian sedikit tidak mengikuti tata cara pembuatan patung yang sudah diajarkan yang membuat karya-karya patung anak-anak sanggar menjadi lebih cepat kering dan kemudian beberapa anak-anak sanggar tidak dapat mengikuti desain yang mereka buat karena bahan kering yang sulit untuk di bentuk.

Hari keempat atau hari terakhir kegiatan penelitian di sanggar diisi dengan kegiatan mengamplas patung karakter *Among us* dan mewarnai patung *Among Us*, Setelah anak-anak sanggar selesai menghaluskan permukaan patung *polymer clay* tersebut kemudian anak sanggar diarahkan untuk mewarnai patung *polymer clay* mereka sesuai desain *Among Us* yang mereka inginkan. Tetapi walaupun sudah diamplas, permukaan patung berbahan *polymer clay* ini ternyata tetap tidak dapat membuat cat meresap dan hal ini membuat masalah baru karena anak-anak sanggar jadi tidak berani memegang patung

polymer clay tersebut, alhasil para anak sanggar mewarna patung *polymer clay* dengan cara mendirikan patung di alas karton dan membuat patung-patung mereka selalu terjatuh saat diwarnai karena ukuran patung yang kecil dan ringan yang juga membuat beberapa warna patung mereka terkena noda warna lain dari bekas cat patung yang sebelumnya terjatuh.

KERANGKA TEORETIK

1. Pengertian Kreasi

Sugiarto (2019:15) mengatakan bahwa kreasi harus melibatkan pembuatan dari ketiadaan sesuatu. Kreativitas (seperti halnya kreasi) adalah kata yang mengacu pada tindakan membawa bentuk baru menjadi ada, namun tidak digunakan untuk ditunjuk sebagai produk akhir dari suatu karya. Dalam penelitian ini kreasi yang dimaksud untuk meneliti kegiatan berkreasi patung *polymer clay* karakter *Among Us* yang dilakukan di sanggar seni Devina

2. Pengertian Patung

Menurut A. Kahar Wahid (2011:36) seni patung merupakan suatu perwujudan batin dan pengalaman artistik pada manusia melalui karya-karya dengan bentuk tiga dimensi yang berbeda dengan seni lukis yang merupakan curahan artistik batin yang dua dimensi dimana hanya memiliki panjang dan lebar, maka dari itu seni patung yang merupakan seni tiga dimensi memiliki ukuran, tinggi, dan tebal yang menciptakan karya yang bervolume, karenanya karya patung pun dapat dipajang di tengah ruangan dan dapat berdiri sendiri dan dapat dilihat dari segala penjuru. Proses membuat bentuk karya tiga dimensi disebut patung. Penerapan kegiatan membuat patung ini akan dilaksanakan di sanggar seni Devina.

3. Polymer Clay

Polymer clay ditemukan pertama kali di Jerman pada tahun 1930, mulanya material ini lebih dulu dikenal merupakan produk plastik yang disebut *polyvinyl chloride* atau PVC yang dibaurkan bersama dengan pewarna dan beberapa bahan kimia lain supaya bahan utama PVC tidak terlalu keras. Tingkat kepadatan bahan ini mirip dengan lilin malam yang mulai mengeras setelah

meleleh karena dipanaskan. Penggunaan bahan ini hanya terbatas pada kerajinan tangan yang mudah sampai saat ini. Bahan *polymer clay* ini akan menjadi bahan utama dalam kegiatan penelitian kreasi patung *polymer clay* karakter *Among Us* ini.

4. Karakter

Menurut Jones dalam Nurgiyantoro (2002), karakter adalah tokoh, orang, atau pelaku utama yang merupakan pelukisan dan gambaran jelas mengenai seseorang yang ditampilkan dalam sebuah cerita atau narasi. Secara desain, karakter berkaitan dengan rupa atau penampilan dan kesan-kesan visual. Karakter-karakter yang terkenal di kalangan anak-anak antara lain karakter kartun Disney, karakter series anak Upin Ipin dan Marsha and the Bear, dan karakter *Game Among Us*.

5. Polymer clay

Polymer clay adalah bahan lunak mudah dibentuk yang berbahan dasar *polyvinyl chloride* (PVC). Lempung polymer sebetulnya tidak mengandung lempung, hanya saja disebut lempung karena sifatnya yang menyerupai lempung pada umumnya. Lempung *Polymer* banyak dijumpai di toko-toko alat tulis dan di beberapa toko lainnya. Dalam penelitian ini *polymer clay* merupakan bahan utama untuk kegiatan anak sanggar.

6. Among Us

Among Us merupakan suatu permainan dengan jumlah pemain yang bisa lebih dari satu orang dengan berbasis daring atau dalam jejaring atau bisa disebut *online*, yang dikembangkan dan dirilis oleh perusahaan studio permainan dari Amerika Serikat *InnerSloth* pada tanggal 15 Juni 2018. Karakter *Among Us* memiliki bentuk unik dan lucu yang membuat banyak anak kecil hingga usia kalangan remaja dan dewasa menyukainya, bentuk karakter yang seperti huruf A, dengan kaca helm dan membawa tas, dan warna yang dapat disesuaikan dengan keinginan pemain, dan dengan berbagai skin-skin aksesoris pendukung karakter tersebut. Penelitian ini menggunakan karakter *Among Us* sebagai bentuk jadi patung.

7. Sanggar

Menurut (Rusliana, 1990 : 13), sanggar adalah wadah kegiatan dalam membantu dan

menunjang keberhasilan dan penguasaan dalam bidang pengetahuan dan keterampilan. Ada banyak sanggar yang dikenal masyarakat seperti sanggar musik, sanggar rias, sanggar senam, sanggar lukis, sanggar tari, dan sanggar teater. Dari pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa sanggar merupakan tempat orang-orang untuk mengenali lebih dalam keterampilan mereka, begitu juga dengan sanggar seni, dan dari sekian banyak sanggar seni, terdapat juga sanggar seni untuk anak-anak mengenali bakat dan mengembangkan bakat mereka, mulai dari sanggar seni tari anak, sanggar seni musik anak, dan sanggar seni lukis anak yang salah satunya bernama Sanggar Seni Devina.

8. Sanggar Seni Devina

Sanggar Seni Devina merupakan salah satu sanggar seni yang sudah memiliki nama besar di Sidoarjo Jawa Timur, sanggar ini didirikan oleh Mochammad Chotib Rachmad pada tahun 2003, nama Devina diambil dari nama anak pertamanya yaitu Caterina Devina. Sanggar seni ini didirikan untuk anak yang memiliki ketertarikan dan berfokus pada seni dua dimensi, dan pelatihan dan pelajaran sanggar dimulai dengan mewarnai, menggambar dan mewarnai, hingga melukis. sanggar devina memiliki 3 program pelatihan seni yaitu Jenjang Dasar yang mana berisi anak-anak sanggar dari yang baru bergabung hingga 2 tahun pertama. Jenjang Terampil yang berisi anak-anak sanggar yang sudah bergabung dengan sanggar selama 3 hingga 5 tahun atau yang saat bergabung sudah sangat menguasai cara mewarnai dan sudah mulai menggambar. Dan Jenjang Mahir yang merupakan tingkat terakhir di Sanggar Seni Devina yang berisi anak-anak yang sudah bergabung dengan sanggar selama 6 hingga 7 tahun atau anak yang sudah sangat menguasai menggambar dan mewarna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil dari penelitian ini jika dibandingkan perbedaannya dengan penelitian yang relevan sanhat spesifik. Seperti penelitian oleh Riska Universitas Muhammadiyah Makassar tahun 2019 yang berjudul Proses pembuatan kerajinan tangan dengan bahan *polymer clay* buatan pada siswa kelas Ix MTsS PP Kelautan Perak Pulau Sabutung

kabupaten Pangkep yang perbedaan ada pada subjek penelitian, pada penelitian ini subjeknya merupakan anak-anak sanggar lukis Devina sedangkan penelitian milik Riska yaitu siswa kelas VIII MTsS. Adapun juga perbedaan produk karya peneliti lebih spesifik sedangkan produk karya milik Riska adalah bentuk umum, sedangkan persamaan produk karya penelitian Riska dan peneliti sama-sama menggunakan bahan *polymer clay*. Penelitian oleh Risyah Nanda dan Heri Soeprayogi Universitas Negeri Medan tahun 2016 dengan judul Eksperimen pembuatan karya patung menggunakan adonan tepung maizena di kelas IX SMP Budi Dharma Tebing Tinggi tahun ajaran 2015/2016 yang perbedaannya ada pada bahan yang digunakan dalam berkarya dan pada subjek penelitian, pada penelitian ini bahan yang digunakan adalah *polymer clay* dan subjek yang peneliti pakai adalah anak-anak sanggar seni sedangkan penelitian milik Risyah Nanda dan Heri Soeprayogi adalah adonan dari tepung maizena dan menggunakan anak kelas IX SMP Budi Dharma dan produk karya peneliti lebih spesifik yaitu patung karakter *game Among Us*, sedangkan produk karya penelitian milik Risyah Nanda dan Heri Soeprayogi adalah patung. Penelitian oleh Windarto Universitas Negeri Yogyakarta tahun 2013 yang berjudul Pembinaan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 1 Salam kabupaten Magelang Melalui Seni Patung Plastisin, yang perbedaannya ada pada bahan dan subjek penelitian, penelitian ini menggunakan bahan *polymer clay* sedangkan penelitian milik Windarto menggunakan plastisin, dan subjek penelitian ini melibatkan anak Sanggar Seni Devina Sidoarjo, sedangkan subjek penelitian Winarno merupakan anak SMP Negeri 1 Salam.



Gambar 1 kreasi patung yasmin
(Sumber : Alifia Regita, 2024)

Nama : Nabila Mailida Yasmin
Usia : 11 Tahun
Asal Sekolah : SD Negeri Damarsi
Hasil Patung : *Among Us* warna Hijau
dengan aksesoris *headphone* Oranye

Headphone Oranye sebagai aksesoris patung *polymer clay* Karakter *Among Us* yang Yasmin pilih karena Yasmin ingin memiliki *Headphone* dan memilih menggunakan menggunakan warna oranye karena merupakan warna yang tidak biasa. saat proses pengerjaan karya, Yasmin terlihat jika ingin mengerjakan patung dengan rapi saja dan dapat terlihat dari hasil karya Yasmin bahwa Patung *polymer clay* Karakter *Among Us* miliknya seimbang dan simetris, dan selama mengkreasikan patung *Among Us* Yasmin mengalami kesulitan dengan bahannya saja karena bahan *polymer clay* cukup cepat mengeras maka dari itu Yasmin lebih dahulu fokus pada pengerjaan aksesoris karena lebih detail dan lebih cepat mengering setelah itu Yasmin mengupas bagian kulit *Among Us* yang sudah mengeras kemudian segera menempelkan aksesoris *Headphone* sebelum mengering, setelah terpasang Yasmin lanjut mengerjakan bagian badan dari *Among Us* dengan sederhana yaitu hanya dengan mengiris membagi dua bagian badan bawah *Among Us* supaya terlihat seperti kaki, dan menambahkan *Helm Among Us*. Saat

pewarnaan, Yasmin juga melakukannya dengan sederhana walaupun sedikit tidak rapi.

Dari hasil observasi pengurus sanggar terhadap hasil kinerja Yasmin ini terlihat bahwa Yasmin dapat cepat mengerti bahan, tidak ingin rumit saat berkegiatan, dan selalu bekerja dengan cukup rapi. Sedangkan untuk hasil kreasi, pengurus sanggar menilai bahwa bentuk *Among Us* milik Yasmin sangat sederhana dan terkesan cepat-cepat, tetapi untuk bagian aksesorisnya pengurus sanggar cukup puas karena bentuk *Headphone* yang rapi dan memang Yasmin banyak menghabiskan dan menikmati waktu untuk membuat bagian aksesoris tersebut.



Gambar 2 kreasi patung nindita
(Sumber : Alifia Regita, 2024)

Nama : Anindita Akila Putra
Usia : 9 Tahun
Asal Sekolah : SD Negeri Damarsi
Hasil Patung : *Among Us* warna Biru
dengan aksesoris topi beret Hitam

Topi *Baseball Cap* hitam yang Nindita pilih sebagai aksesoris karena kesukaan Nindita terhadap KPOP yang mana topi jenis *Baseball Cap* merupakan salah satu item fashion yang kerap digunakan oleh para idola KPOP, dan warna hitam karena memang idola dari Nindita lebih sering menggunakan topi yang berwarna hitam, Nindita juga menggabungkan dengan warna

kesukaannya yaitu warna biru sebagai warna dasar pada badan *Among Us* miliknya. Saat pengerjaan karya Nindita sempat kembali kebingungan dengan bahan dan bertanya pada Kak Dila cara melunakkannya dan dari arahan pengurus sanggar, Nindita mulai mengikuti intruksi tetapi kemudian kembali berubah pikiran karena tidak ada yang mengerjakan seperti yang diarahkan dan kemudian membentuk ulang seperti teman temannya. Kesulitan yang dihadapi Nindita adalah bahan *polymer clay* saat membentuk topi, selain karena bahan *polymer clay* yang sempat Nindita uleni dan campur air membuat bahan semakin lengket, Nindita juga kesulitan karena membentuk topi jenis *Baseball Cap* tidaklah mudah, lalu Nindita meminta izin untuk mengganti topi dengan bentuk topi Beret daripada melanjutkan membentuk topi *Baseball Cap*.

Dari hasil observasi pengurus sanggar terhadap hasil kinerja Nindita ini terlihat bahwa Nindita ingin mencoba mengeksplor bahan, tetapi Nindita cukup pemalu dan memilih mengikuti cara mayoritas dan merasa yang dilakukan anak-anak lain adalah hal yang benar, Nindita juga tampak tidak takut kotor dan ribet saat berkegiatan ini dan sempat terlihat mewarnai patungnya dengan jari-jarinya tanpa kuas. Sedangkan untuk hasil kreasi, pengurus sanggar menilai bahwa bentuk *Among Us* milik Nindita walaupun sangat sederhana tetapi memiliki bentuk *global* yang cukup mendekati karena tidak hanya membentuk dengan mengiris. Untuk bagian aksesorisnya pengurus sanggar cukup puas karena reaksi spontan mengganti ide aksesoris yang tidak terlalu jauh dari ide awal pemilihan aksesoris yang awalnya berbentuk topi *Baseball Cap* menjadi topi Beret ini.



Gambar 3 kreasi patung bibah
(Sumber : Alifia Regita, 2024)

Nama : Siti Nur Habibah
Usia : 11 Tahun
Asal Sekolah : MI Walisongo Sawoha
Hasil Patung : *Among Us* warna Merah
dengan aksesoris telinga kucing Merah

Bibah memilih Telinga kucing sebagai aksesoris Patung *polymer clay* Karakter *Among Us* miliknya karena mengingat arahan dari peneliti tentang berfokus membuat *Among Us* sebagai karakter utama dan Bibah memilih karakter favoritnya dari film Animasi *Disney* yang berjudul *Turning Red* maka dari itu Bibah menyebut karakter dari film tersebut adalah Kucing. Saat pengerjaan karya, sama seperti sebagian besar anak sanggar yang berpartisipasi, Bibah membentuk Karakter *Among Us* dengan memotong-motong balok *polymer clay* menjadi bentuk yang sesuai dengan karakter yang diinginkannya, karena Bibah duduk bersebelahan dengan Yasmin yang cepat menyadari hambatan dari bahan *polymer clay* tersebut, maka Bibah memilih untuk tidak memisahkan bagian aksesoris pada badan *Among Us* miliknya dan menggunakan teknik pijit karena khawatir tidak

dapat menempel, dan karena ini pengerjaan patung milik Bibah menjadi lebih cepat karena tidak menghadapi hambatan, saat mewarnai juga Bibah tidak melaporkan masalah sama sekali karena hanya menggunakan 1 warna saja.

Dari hasil observasi pengurus sanggar terhadap hasil kinerja Bibah terlihat bahwa Bibah cepat membaca situasi dan segera menguasai bahan untuk menghindari masalah seperti teman-temannya yang lain dan selama pengerjaan pun Bibah bekerja dengan rapi dan tenang. Sedangkan untuk hasil kreasi, pengurus sanggar puas dan menilai bentuk *Among Us* milik Bibah yang paling mendekati dengan contoh dan desainnya dengan bentuk dan warna yang sederhana dan terlihat cukup mengerti tentang struktur pada patung, untuk bagian aksesorisnya pengurus sanggar juga puas karena bentuk Telinga Kucing yang rapi dan sesuai dengan ide awalnya dan memang Bibah membentuk aksesoris Telinga Kucing itu dengan cara memijit dan membentuk langsung dengan tujuan agar bahan *polymer clay* lebih padat dan tidak retak karena tidak adanya sambungan.



Gambar 4 kreasi patung mira
(Sumber : Alifia Regita, 2024)

Nama : Almira Naila Sanari
Usia : 10 Tahun
Asal Sekolah : SDN Dukuh Tengah
Hasil Patung : *Among Us* warna Oranye dengan aksesoris hiasan bunga di kepala

Mira memilih membuat topi pantai dengan bunga karena Mira menyukai tokoh kartun Luffy dari animasi *One Piece* yang juga menggunakan baju berwarna oranye tua dan Mira menambahkan aksesoris bunga pada topinya karena ingin lebih berwarna saja dan selama pembuatan patung, Mira juga mendahulukan pengerjaan aksesoris dahulu sampai lupa waktu dan mengering hingga membuat topi pantainya gagal dan diganti dengan bando.

Dari hasil observasi pengurus sanggar terhadap hasil kinerja Mira ini terlihat bahwa Mira menikmati proses pembuatan patung sampai sampai lupa memperhitungkan yang perlu disisakan untuk bagian lainnya dan sampai membuat karyanya mengering, dan hasil *Among Us* milik Mira juga sangat rapi. Untuk hasil kreasi, pengurus sanggar puas dengan *Among Us* milik Mira terutama dengan pergantian bentuk aksesoris yang tetap terlihat rapi dan prosesnya tetap dinikmati Mira dibalik masalah yang sempat dihadapinya, pengurus sanggar menilai bahwa Mira memiliki kontrol diri dan ketelatenan yang bagus yang jelas terlihat jika Mira mencoba membuat patung sendiri di lain waktu.



Gambar 5 kreasi patung zahra
(Sumber : Alifia Regita, 2024)

Nama : Zahra Citra Apriliani
Usia : 11 Tahun
Asal Sekolah : SD Hang Tuah 10

Hasil Patung : *Among Us* warna Hitam dengan aksesoris 2 helai daun Hijau

Aksesoris Dua Lembar Daun di kepala *Among Us* hitam yang Zahra pilih yaitu karena kesukaan Zahra dengan kelinci, Zahra ingin membuat Karya Patung *polymer clay* Karakter *Among Us* miliknya terlihat memiliki ciri khas kelinci, tetapi Zahra juga bosan dengan warna-warna kelinci yang itu-itu saja, dia ingin menggunakan warna yang tidak biasa ada pada kelinci dan binatang mamalia darat lainnya, maka Zahra mempresentasikan 2 lembar dau hijau tersebut sebagai telinga kelinci yang diaplikasikan pada Patung *Among Us* miliknya sebagai dan kemudian diwarnai dengan warna yang tidak biasa dimiliki oleh kelinci. Saat proses pengerjaan Zahra membentuk Karakter *Among Us* dengan memotong-motong bahan seperti cara anak-anak sanggar lainnya dan terlihat Zahra lebih banyak memotong bahan *polymer clay* dengan tujuan untuk memperjelas bagian-bagian dari *Among Us* yang sudah ada.

Dari hasil observasi pengurus sanggar terhadap hasil kinerja Zahra terlihat bahwa Zahra cukup memperhatikan detail dan point dari bentuk Karakter *Among Us* yang sudah ada yang terlihat hampir sama seperti Patung *Among Us* karya Bibah yang mana artinya Zahra cukup mengerti mengerti tentang struktur patung dan dari pengerjaan keseluruhan Zahra terkesan cepat-cepat tetapi cukup rapi.

Tabel 1. Nilai kreasi patung anak sanggar
(Sumber: Alifia Regita, 2024)

| Nama | Nilai | Kategori |
|---------|-------|--------------|
| Mira | 85 | Bagus |
| Yasmin | 70 | Cukup Bagus |
| Bibah | 95 | Sangat Bagus |
| Zahra | 90 | Sangat Bagus |
| Nindita | 80 | Cukup Bagus |

Tabel 2. Kategori penilaian karya
(Sumber: Alifia Regita, 2024)

| Nama | Ide | Bentuk | Warna | Kerapian | Kesesuaian |
|---------|--------|--------|-------|----------|------------|
| Mira | Baik | Cukup | Cukup | Baik | Sesuai |
| Yasmin | Baik | Kurang | Cukup | Kurang | Tidak |
| Bibah | Cukup | Baik | Cukup | Baik | Sesuai |
| Zahra | Kurang | Baik | Baik | Baik | Tidak |
| Nindita | Cukup | Baik | Cukup | Kurang | Sesuai |

SIMPULAN DAN SARAN

Presentase hasil karya anak sanggar berdasarkan kriteria penilaian ide, bentuk, komposisi warna, kerapian, dan kesesuaian didapatkan sebesar 40% karya yang sangat bagus, sebesar 10% karya yang bagus, dan sebesar 40% karya yang cukup bagus. Dari pelaksanaan berkreasi sampai hasil kreasi patung *polymer clay* karakter *Among Us*, pengurus sanggar menanggapi dan mengamati minat anak-anak sanggar. Dan anak-anak sanggar menanggapi berkarya seni tiga dimensi juga menyenangkan. Dan saran yang bsa digunakan sanggar yaitu untuk menambah kegiatan berseni lain selain berseni dua dimensi.

REFERENSI

Sumber dari buku:

- Bogdan, R.C dan Taylor. 2002. *Pengantar metode Penelitian Kuantitatif Merupakan Suatu Pendekatan Fenomenologis Terhadap ilmu-ilmu sosial*. Surabaya: Usaha Nasional.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2002. *Teori Pengkajian Fiksi*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Pujiwiyana. 2010. *Pembinaan Paguyuban Seni Tradisional*. Yogyakarta: Penerbit Elmatara.

- Rusliana, Irma. (1990). *Pendidikan Seni Tari*. Jakarta: Depdikbud.
- Sedyawati, Edi. 2008. *KeIndonesiaan Dalam Budaya*. Jakarta: Wedatama Widya Sasatra.
- Sugiarto, Eko. 2019. *Kreativitas, Seni, dan pembelajarannya*. Yogyakarta: Lkis.
- Wahid, Abdul Kahar, Yunus Pangeran Paita. 2014. *Apresiasi Seni*. Makassar: Prince Publishing.
- Riska, 2019, Proses pembuatan kerajinan tangan dengan bahan poimer clay buatan pada siswa kelas Ix MTsS PP Kelautan Perak Pulau Sabutung kabupaten Pangkep. Makassar: Universitas Muhammadiyah.
- Risyah Nanda dan Heri Soeprayogi 2016 Eksperimen pembuatan karya patung menggunakan adonan tepung maizena di kelas Budi Dharma Tebing Tinggi. Universitas Negeri Medan.
- Windarto, 2013 yang berjudul Pembinaan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 1 Salam kabupaten Magelang Melalui Seni Patung Plastisin. Universita Negeri Yogyakarta.
- Sumber dari artikel jurnal: