

## RANTING SEBAGAI MENDIA BERKARYA SENI RUPA 3 DIMENSI DI SMP NEGERI 3 MUARA TAE KALIMANTAN TIMUR

Yohanes Libut<sup>1</sup>, Winarno<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan seni rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: yohanes.19067@unesa.ac.id

<sup>2</sup>Pendidikan seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: winarno@unesa.ac.id

Dilatarbelakangi dengan upaya pengembangan sumber dan materi pembelajaran seni rupa yang menarik di sekolah perlu terus dilakukan, misalnya dengan inovasi yang baru dalam praktik berkarya seni. Peneliti memilih topik ranting sebagai bahan berkarya seni rupa tiga dimensi sebagai inovasi baru untuk mengenalkan yang mengasikkan dan mudah. Karena praktik ranting sebagai media berkarya seni rupa tiga dimensi, maka dapat dilakukan dalam waktu pembelajaran yang cukup singkat. Penelitian ini dilakukan di sekolah SMP NEGERI Muara Tae. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, hasil karya seni tiga dimensi dari ranting, serta tanggapan guru dan siswa terhadap metode pembelajaran ini. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur, observasi, wawancara, dan eksperimen langsung dengan siswa untuk mengevaluasi dampaknya terhadap keterampilan artistik dan pemahaman seni. Dari penelitian ini dihasilkan 4 produk berbeda dengan ranting sebagai mediannya. Ada dua kelompok memperoleh nilai keterampilan kategori cukup sangat baik dengan nilai 93 dan tiga kelompok dengan kategori baik dalam rentang nilai 89-91. Hasil penelitian menunjukkan karya yang dihasilkan sebanyak 40% kategori sangat baik dan 60% kategori baik. Dapat disimpulkan bahwa ranting sebagai media berkarya tiga dimensi layak diteruskan diterapkan di kelas.

**Kata kunci:** Ranting, Seni Rupa 3D, Pembelajaran.

### *Abstract*

*This research examines the innovative use of branches as a medium for creating three-dimensional visual art in SMP Negeri 3 Muara Tae, East Kalimantan. It aims to explore the learning process, the resulting artworks, and the responses of students and teachers to this unique approach. Employing a qualitative descriptive methodology, data was collected through observations, interviews, and documentation. The study found that the use of branches effectively fostered creativity, environmental awareness, and technical skills among students. The resulting artworks included functional and aesthetic products, demonstrating the versatility and potential of natural materials in art education. The study concluded that this method offers a sustainable, engaging, and educational alternative in art learning.*

**Keywords:** Branches, 3D Visual Arts, Art Education, Creativity, Sustainability.

### PENDAHULUAN

Seni rupa tiga dimensi merupakan salah satu bentuk seni yang memiliki tiga ukuran, yaitu panjang, lebar, dan tinggi, sehingga memberikan dimensi visual yang nyata dan dapat dilihat dari berbagai sudut. Di dunia pendidikan, seni rupa

tiga dimensi memiliki peran penting dalam mengembangkan kreativitas, pemahaman estetika, dan keterampilan motorik siswa. Namun, penerapan seni rupa tiga dimensi dalam pembelajaran di sekolah masih terkendala oleh

keterbatasan media dan bahan, serta kurangnya inovasi dalam metode pembelajaran.

Di SMP Negeri 3 Muara Tae, pembelajaran seni rupa tiga dimensi belum sepenuhnya dimanfaatkan sebagai bagian dari kurikulum. Sebagian besar pembelajaran seni rupa masih berfokus pada seni dua dimensi, seperti menggambar dan melukis. Padahal, potensi penggunaan bahan alami, seperti ranting pohon, sebagai media seni tiga dimensi sangat besar. Ranting tidak hanya mudah ditemukan di lingkungan sekitar, tetapi juga memiliki bentuk dan tekstur alami yang unik, yang dapat dimanfaatkan untuk menciptakan karya seni yang menarik dan ramah lingkungan.

Selain itu, penggunaan ranting sebagai media seni tiga dimensi memberikan nilai tambah dalam upaya melestarikan lingkungan. Melalui kegiatan ini, siswa diajak untuk memanfaatkan sumber daya alam secara bijaksana sekaligus meningkatkan kesadaran terhadap pentingnya menjaga kelestarian lingkungan. Pendekatan ini tidak hanya relevan dalam konteks pendidikan seni tetapi juga mendukung pengembangan nilai-nilai keberlanjutan.

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan proses pembelajaran seni rupa tiga dimensi menggunakan ranting, mengevaluasi hasil karya seni siswa, serta mengidentifikasi tanggapan guru dan siswa terhadap metode pembelajaran tersebut. Dengan demikian, hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan metode pembelajaran seni rupa yang inovatif dan berkelanjutan di tingkat sekolah menengah pertama.

#### **METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)**

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif untuk memberikan gambaran mendalam mengenai proses pembelajaran dan hasil karya seni yang dihasilkan. Lokasi penelitian berada di SMP Negeri 3 Muara Tae, Kalimantan Timur, dengan subjek penelitian berupa 23 siswa kelas VIII yang terlibat dalam proses pembuatan seni rupa tiga dimensi. Metode pengumpulan data meliputi observasi: Mengamati kegiatan siswa selama proses pembelajaran, mulai dari pemilihan bahan hingga penyelesaian karya, Wawancara: Dilakukan dengan guru seni budaya dan siswa

untuk mendapatkan pandangan mengenai manfaat dan tantangan dalam menggunakan ranting sebagai media seni, Dokumentasi: Mengabadikan proses pembelajaran, hasil karya seni, serta alat dan bahan yang digunakan.

Penelitian ini berlangsung selama tiga bulan, mencakup tahap persiapan, pelaksanaan, dan evaluasi hasil.

#### **KERANGKA TEORETIK**

##### **Pengertian Seni Rupa Tiga Dimensi**

Seni rupa tiga dimensi adalah karya seni yang memiliki tiga ukuran utama: panjang, lebar, dan tinggi. Menurut Margono (2010:130), seni rupa tiga dimensi memiliki volume dan dapat dinikmati dari berbagai sudut pandang. Unsur-unsur utama seni rupa tiga dimensi meliputi ruang, tekstur, dan bentuk, yang bersama-sama menciptakan kesan estetika yang mendalam.

##### **A Seni Rupa Tiga Dimensi**

Pengertian dan Karakteristik Seni Rupa 3 Dimensi. Seni rupa tiga dimensi adalah karya seni yang memiliki tiga ukuran (panjang, lebar, dan tinggi) sehingga dapat dilihat dari berbagai sudut pandang. Unsur-Unsur Seni Rupa 3 Dimensi. Unsur-unsur penting dalam seni rupa tiga dimensi meliputi: Ruang: Area yang ditempati karya seni, baik di sekitarnya maupun di dalamnya. Tekstur: Permukaan objek yang dapat dirasakan secara visual atau dengan indra peraba, seperti tekstur ranting alami.



Gambar 1 Tempat pensil  
(Sumber:

<https://www.lemkayu.net/xmlrpc.php>, 2023)

##### **1) Penggunaan Media Alami**

Bahan alami seperti ranting memiliki karakteristik unik berupa tekstur dan bentuk, sehingga dapat digunakan untuk menciptakan karya seni yang orisinal dan menarik.



Gambar 2

Kotak Tisu

Sumber

data:<https://www.senibudayaku.com/2020/12/pengertian-seni-rupa-3-dimensi.html>

## 2) Prinsip Seni Rupa

Unsur utama meliputi kesatuan, harmoni, proporsi, keseimbangan, dan tekstur, yang menjadi panduan dalam menciptakan karya seni berkualitas. Prinsip Tekstur dan Penggunaan Media Alami. Siswa mengeksplorasi tekstur ranting untuk menciptakan dimensi visual dan taktil yang memperkuat keunikan karya seni.



Gambar 3

Bingkai foto dan Kotak Tisu

Sumber data:

<https://www.senibudayaku.com/2020/12/pengertian-seni-rupa-3-dimensi.html>

### a) Prinsip Kesatuan

Prinsip ini berkaitan dengan cara menyatukan berbagai elemen seni rupa atau seni kriya dalam satu karya sehingga terbentuk kesan kesatuan dan harmoni.

### b) Prinsip Proporsi dan Skala

Prinsip ini menyangkut hubungan ukuran antara berbagai elemen dalam karya seni rupa atau kriya.

### c) Prinsip Teknik dan Material

Prinsip ini berfokus pada pentingnya penguasaan teknik seni rupa dan seni kriya serta pemilihan bahan atau material yang tepat

untuk menciptakan karya seni yang berkualitas.

Prinsip-prinsip ini menjadi dasar bagi siswa untuk mengeksplorasi dan mengembangkan potensi seni mereka dalam lingkungan sekolah.

## B. Teori Seni Kriya

Pengertian kriya berasal dari akar kata “krya” dalam bahasa Sansekerta yang bermakna “mengerjakan”. Kemudian akar kata tersebut berkembang menjadi kata: karya, kriya, kerja. Sehingga secara etimologi dapat disimpulkan bahwa kriya berarti suatu kegiatan kreatif untuk membuahkkan suatu benda atau objek. Selain itu hasil benda dari kegiatan kreatifnya sendiri juga dapat disebut seni kriya (Haryono, 2002).

Gustami, SP. (1992). *Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia dalam Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. II/01 Januari. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.

Kriya adalah suatu kegiatan kreatif yang melibatkan keterampilan tinggi untuk menghasilkan benda kerajinan yang bernilai seni dan bisa memiliki fungsi.

## C. Kajian Teori tentang Seni Rupa 3 Dimensi

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya dengan media yang bisa dinikmati melalui panca indra, terutama indra penglihatan dan perabaan. Seni rupa 3 dimensi adalah bentuk seni rupa yang memiliki tiga ukuran atau dimensi: panjang, lebar, dan tinggi, sehingga memiliki volume dan ruang yang nyata.

### 2. Unsur-unsur Seni Rupa 3 Dimensi

Beberapa unsur yang mendasari karya seni rupa 3 dimensi antara lain:

- Ruang: Area yang ditempati oleh objek. Dalam seni rupa 3 dimensi, ruang tidak hanya ada di sekitar objek tetapi juga di dalam objek.
- Tekstur: Kualitas permukaan dari suatu objek yang bisa dirasakan oleh indra peraba atau dilihat oleh mata.

## D. Kajian Teori Pemanfaatan Ranting dalam Seni Rupa 3

### Pengertian Seni Rupa 3 Dimensi

Seni rupa 3 dimensi adalah cabang seni rupa yang memiliki tiga ukuran atau dimensi: panjang, lebar, dan tinggi, sehingga memiliki volume dan ruang yang nyata. Karya seni ini dapat dilihat dari berbagai sudut pandang dan memiliki kedalaman serta tekstur yang berbeda-beda.

#### a) Pengertian dan Potensi Ranting sebagai Media Seni

Ranting adalah bagian dari pohon atau semak yang berbentuk batang kecil dan biasanya bercabang. Ranting merupakan bahan alami yang mudah didapat, sering diabaikan, namun memiliki potensi besar dalam seni rupa 3 dimensi. Ranting memiliki berbagai bentuk, tekstur, dan ukuran yang dapat dimanfaatkan untuk membuat karya seni yang unik dan menarik.

#### b) Pengembangan Kreativitas: Menggunakan ranting sebagai bahan utama dapat mendorong siswa untuk berpikir kreatif dalam memanfaatkan bahan alami yang tersedia di sekitar mereka.

#### c) Kesadaran Lingkungan: Melalui pemanfaatan ranting, siswa diajak untuk lebih mengenal dan menghargai alam sekitar serta belajar tentang daur ulang bahan-bahan alami.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Proses Pembelajaran Ranting sebagai media untuk berkarya seni rupa 3 dimensi

Dipertemuan pertama Peneliti memperkenalkan Ranting sebagai Media Berkarya Seni Rupa Tiga Dimensi siswa. Peneliti memperkenalkan topik utama pertemuan, yaitu penggunaan ranting sebagai media berkarya seni rupa tiga dimensi. Peneliti menjelaskan bahwa dalam pertemuan ini, siswa belajar tentang seni rupa tiga dimensi dan mengapa ranting digunakan sebagai media kreatif dalam seni tersebut. Peneliti juga memberikan pengantar singkat tentang manfaat dan relevansi dari seni rupa tiga dimensi dalam kehidupan sehari-hari.



Gambar 4

Mempresentasikan ranting sebagai media berkarya tiga dimensi

(Sumber: Dokumentasi Yohanes Libut, 2023)

#### Pertemuan Kedua

Peneliti mulai mengenalkan materi mulai dari pengertian seni rupa 3 dimensi serta contohnya kepada, menjelaskan pentingnya seni rupa 3 dimensi dalam konteks seni serta memberikan contoh-contoh karya seni rupa 3 dimensi kepada siswa smp kelas ix tersebut. Dalam ketiga topik tersebut, peneliti menjelaskan dengan rinci pengertian seni rupa tiga dimensi yaitu, Seni rupa tiga dimensi adalah jenis seni yang menciptakan karya yang memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi.

#### Pertemuan Ketiga

Peneliti membagi siswa menjadi 3 kelompok serta menjelaskan langkah-langkah dalam membuat karya seni rupa tiga dimensi. Langkah-langkah meliputi pemilihan konsep, perencanaan desain, pemilihan media ranting yang cocok, pembentukan, dan progres. Peneliti melakukan demonstrasi praktik membuat karya seni tiga dimensi secara sederhana agar siswa dapat melihat prosesnya. Guru mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai demonstrasi yang telah diberikan, mengajukan pertanyaan, dan memberikan klarifikasi jika diperlukan. Peneliti menjelaskan berbagai teknik dalam menggunakan ranting sebagai media dalam seni rupa tiga dimensi. Teknik-teknik ini dapat mencakup pemotongan, penyatuan, dan penempatan ranting sesuai dengan desain yang diinginkan.



Gambar 5

Mendemonstrasikan dan percobaan pembuatan karya 3 dimensi

(Sumber: Dokumentasi Yohanes Libut, 2023)

Pertemuan Keempat

Siswa dalam kelompok menerapkan pengetahuan yang telah mereka pelajari dalam pertemuan sebelumnya untuk melanjutkan pembuatan karya seni rupa tiga dimensi dengan ranting. Masing-masing kelompok dapat memilih konsep atau tema yang sesuai untuk karya mereka. Peneliti memberikan bimbingan tambahan kepada siswa yang membutuhkan. Peneliti berkeliling untuk memberikan saran, membantu pemecahan masalah, dan memberikan arahan yang dibutuhkan oleh siswa.

Setiap kelompok diberi kesempatan untuk mempresentasikan progres karya seni mereka kepada kelas. Siswa dapat menjelaskan konsep, teknik yang digunakan, dan pesan yang ingin disampaikan melalui karya mereka.

Pertemuan Kelima

Siswa dalam kelompok melanjutkan dan menyelesaikan karya seni rupa tiga dimensi mereka dengan bimbingan guru atau peneliti yang ada. Mereka fokus pada, penyempurnaan, dan penyelesaian akhir karya. Setiap siswa dalam kelompok memberikan penilaian terhadap karya masing-masing kelompok dan karya mereka sendiri berdasarkan kriteria yang telah ditentukan sebelumnya. Kriteria ini dapat mencakup kreativitas, kerja sama tim, kesesuaian dengan konsep, dan eksekusi teknis. Pada pertemuan kelima, siswa dalam kelompok melanjutkan proses pembuatan karya seni rupa tiga dimensi mereka hingga tahap penyempurnaan dan penyelesaian akhir. Selama kegiatan ini, guru atau peneliti memberikan bimbingan kepada siswa yang membutuhkan, baik dalam aspek teknis maupun konseptual. Penilaian dilakukan sesuai dengan kriteria penilaian keterampilan rubrik dan instrumen penilaian keterampilan sebagai berikut:

#### Aspek teknik

- |   |  |
|---|--|
| 1 | Teknik yang digunakan sesuai sesuai dan tepat dalam penggunaan |
| 2 | Teknik yang digunakan sesuai namun                             |

cukup terarah dalam penggunaan

- |   |   |
|---|---|
| 3 | Teknik yang digunakan kurang sesuai namun cukup terarah dalam penggunaan. |
| 4 | Teknik yang digunakan sesuai dengan rencana kesepakatan                   |

#### Aspek Proses

- |   |   |
|---|---|
| 1 | Teknik yang digunakan sesuai sesuai dan tepat dalam penggunaan            |
| 2 | Teknik yang digunakan sesuai namun cukup terarah dalam penggunaan         |
| 3 | Teknik yang digunakan kurang sesuai namun cukup terarah dalam penggunaan. |
| 4 | Teknik yang digunakan sesuai dengan rencana kesepakatan                   |

#### Aspek Hasil

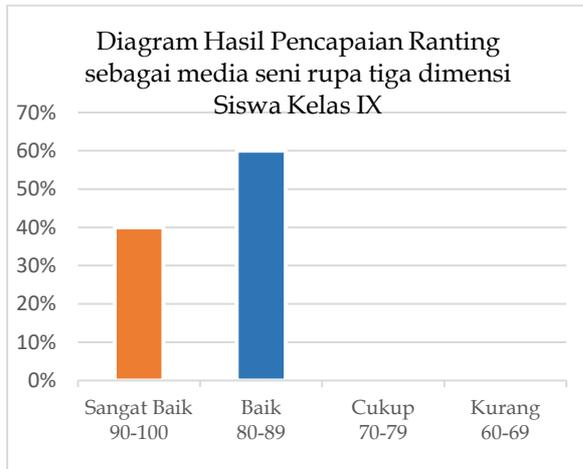
- |   |  |
|---|--|
| 1 | Hasil produk sangat rapi, proporsi.      |
| 2 | Hasil produk rapi namun kurang proporsi. |
| 3 | Hasil produk proporsi namun kurang rapi. |
| 4 | Tidak rapi dan kurang proporsi.          |

Keterangan :

- |             |     |               |
|-------------|-----|---------------|
| Sangat Baik | (1) | : skor 90-100 |
| Baik        | (2) | : skor 80-89  |
| Cukup       | (3) | : skor 70-79  |
| Kurang      | (4) | : skor 69     |

Nilai Akhir =  $\frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Jumlah kriteria}}$

Berikut disajikan dalam diagram batang presentase nilai karya produk ranting sebagai media berkarya seni rupa tiga dimensi oleh peserta didik kelas XI pembeajaran seni rupa sesuai dengan kategorinya.



Berdasarkan hasil dari rekapitulasi nilai yang sudah dicapai, sudah dapat dinyatakan bahwa peserta didik mampu mempraktikkan atau membuat dan menyelesaikan produk dengan berkarya seni rupa tiga dimensi, walaupun terdapat beberapa kendala serta kerapian tampilan antara tim perempuan yang bertumpuk tidak beraturan dan tim laki-laki yang ditata. Berdasarkan hasil rekapitulasi nilai yang telah dicapai, dapat disimpulkan bahwa peserta didik telah mampu mempraktikkan, membuat, dan menyelesaikan produk seni rupa tiga dimensi. Meskipun demikian, terdapat beberapa kendala,

terutama terkait kerapian tampilan karya. Tim perempuan cenderung menghasilkan karya yang bertumpuk secara tidak beraturan, sedangkan tim laki-laki menampilkan hasil yang lebih teratur dan tertata. Perbedaan ini menunjukkan adanya variasi pendekatan dalam proses berkarya, yang dapat dijadikan bahan evaluasi untuk meningkatkan kualitas dan keselarasan hasil di masa mendatang.

#### Evaluasi Pembelajaran

Terdapat beberapa aspek penilaian keterampilan yang dibahas pada tahap evaluasi, yaitu aspek teknik, proses, warna, dan hasil. Pada aspek teknik dilihat dari cara peserta didik menerapkan tusuk sulam pada media dengan tepat dan benar. Aspek proses dilihat dari kerjasama kelompok dalam menyelesaikan produk menggunakan ranting sebagai media berkarya seni rupa tiga dimensi. Aspek warna dinilai dari penggunaan perpaduan warna dan aspek hasil dilihat dari kerapian dari ranting sebagai media serta bentuk produk.

**Tabel 2.** Contoh penyajian tabel [TNR 1, center]

Aspek	Skor				Nilai
	1	2	3	4	
Kotak Tisu	89	89	90	91	89,75
Miniatur Rumah	90	91	91	93	91,25
Tempat Lentera	89	89	90	91	89,75
Miniatur Rumah	89	90	90	90	89,75

Berikut disajikan dalam diagram batang, presentase nilai karya produk sulam pita pada media plastik kanvas oleh peserta didik kelas XI pembeajaran seni rupa sesuai dengan kategorinya.

#### B. Hasil produk Ranting sebagai media Berkarya Seni Rupa tiga dimensi

### 1 Karya Kotak Tisu



Gambar 5  
Kotak tisu

(Sumber: Dokumentasi Libut, 2023)

Hasil produk kotak tisu merupakan karya dari lima peserta didik yaitu : 1 .Hedy Anisa, 2. Beby Asfury, 3. M Jaang, 4. K Laura, 5. Selfi Agustin. . Dalam kerjasama kelompok, mereka selalu merundingkan sesuatu terlebih dahulu sebelum mengerjakan dan cukup tenang dalam menyelesaikan tugasnya masing-masing walaupun sering melakukan pengulangan karena salah ukuran media ranting. Ukuran produk yang dibuat dari kelompok ini sebesar 16,5 cm x 16,5 cm x 9,5 cm, sehingga pengerjaannya juga membutuhkan waktu yang lebih lama. Kesulitannya hanya terjadi diawal saat merangkai kerangka untuk bentuk dan penentuan untuk menghasilkan desain yang baik, sedangkan penataan untuk sisi-sisinya yaitu samping, atas dirasa lebih mudah dan cepat dalam pengerjaan. Ukuran karya 3 dimensi dari kelompok ini yaitu sebuah kotak tisu yang bersifat fungsional. Kotak tisu merupakan hasil karya lima peserta didik, yaitu Hedy Anisa, Beby Asfury, M. Jaang, K. Laura, dan Selfi Agustin. Dalam kerja kelompok, mereka menunjukkan koordinasi yang baik dengan selalu merundingkan setiap langkah sebelum memulai. Meskipun sempat mengalami kesalahan ukuran pada media ranting sehingga harus mengulang beberapa kali, mereka tetap tenang dan fokus menyelesaikan tugas. Produk berukuran 16,5 cm x 16,5 cm x 9,5 cm ini

membutuhkan waktu pengerjaan yang lebih lama, terutama pada tahap awal saat merancang kerangka dan desain. Namun, proses penataan sisi-sisinya, seperti bagian samping dan atas, dirasa lebih mudah dan cepat. Kotak tisu ini bersifat fungsional dan menunjukkan kreativitas kelompok dalam seni rupa tiga dimensi.

### 2 Karya Miniatur rumah



Gambar 6

Miniatur rumah

(Sumber: Dokumentasi Libut, 2023)

Produk miniatur rumah ini hasil karya kelompok dari lima peserta didik yaitu : 1. Aril, 2. Al Amin, 3. Dewi, 4. Nico, 5. Versi. Pembagian kerja dalam kelompok ini cukup baik. Kelompok ini memiliki anggota lima peserta didik sama seperti kelompok di awal, kelompok ini memilih karya yang lebih menonjolkan kesan ekspresi kehidupan sehari-hari. Ukurannya cukup proporsional, rapi dan estetik. Produk yang dihasilkan memiliki ukuran dimensi lebar 17 cm x 17 cm tinggi 19 cm. Saat proses pembuatan, peserta didik mengalami sedikit kesulitan dalam menata bagian kerangka, lantai dan sisi luarnya, karena ukuran ranting yang tidak seragam, tetapi peserta didik tersebut dapat melewati kesulitan tersebut, nilai karya 3 dimensi yang di tonjolkan dari produk adalah menampilkan keunikan dari media rantingnya yang estetik. Miniatur rumah ini merupakan hasil karya kelompok lima peserta didik, yaitu Aril, Al Amin, Dewi, Nico, dan Versi.

Kerja sama dalam kelompok ini terbilang baik, dengan pembagian tugas yang jelas. Mereka memilih desain yang menonjolkan kesan ekspresi kehidupan sehari-hari. Produk ini memiliki ukuran proporsional, yaitu lebar 17 cm x 17 cm dan tinggi 19 cm, dengan hasil akhir yang rapi dan estetik. Meskipun sempat menghadapi kesulitan dalam menata kerangka, rantai, dan sisi luar akibat ukuran ranting yang tidak seragam, mereka berhasil mengatasinya. Nilai utama dari karya ini adalah keunikan dan estetika yang ditonjolkan melalui media ranting.

### 3 Karya Tempat lentera



Gambar 7

Tempat lentera

(Sumber: Dokumentasi Libut, 2023)

Produk tempat lentera ini hasil karya kelompok dari enam peserta didik yaitu : 1.Lie Mei Mei, 2.Kazia Ganova, 3.Ledi Efianti, 4.Yohanes Kristo, 5.Putra Ramadhan, 6.Fredriik Mudi Ata. Dari empat kelompok ini salah satu kelompok yang membuat produk yang bersifat fungsional, yaitu sebagai tempat lentera, dalam pengerjaannya peserta didik kesulitan untuk merapikan media rantingnya dikarenakan bentuk kayu yang tidak seragam yaitu ranting yang tidak lurus, dengan itu peserta didik dari kelompok ini mengakalnya dengan mengaplas sisi ranting tersebut hingga rapi. Ukuran dari produk karya tiga dimensi ini lebar 6,5 cm x 6,5 cm tinggi 21,5 cm. Hasil produk karya tiga dimensi dari

kelompok ini adalah sebuah tempat lentera yang bersifat fungsional dan dapat menjadi dekorasi meja, tempat lilin, jardiniere, hiasan dinding, dan Meja. Karya dari media ranting ini menonjolkan sifat fungsionalnya dan dekorasinya. Tempat lentera ini merupakan hasil karya kelompok enam peserta didik, yaitu Lie Mei Mei, Kazia Ganova, Ledi Efianti, Yohanes Kristo, Putra Ramadhan, dan Fredriik Mudi Ata. Produk ini termasuk karya fungsional yang dapat digunakan sebagai dekorasi meja, tempat lilin, jardiniere, hiasan dinding, atau meja. Dengan ukuran 6,5 cm x 6,5 cm x 21,5 cm, proses pembuatannya sempat terkendala karena ranting yang digunakan tidak lurus. Namun, peserta didik berhasil mengatasinya dengan cara mengamplas ranting hingga rapi. Hasil akhirnya menunjukkan kombinasi antara fungsi dan nilai dekoratif yang estetik.

### 4 Karya miniatur rumah



Gambar 8

Miniatur rumah

(Sumber: Dokumentasi Libut, 2023)

Hasil produk miniatur rumah merupakan karya kelompok dari tujuh peserta didik yaitu: Sella, Salimah, Teting, Pio, Alvin Vika, Andika. Kelompok ini memiliki anggota terbanyak dari kelompok lain. Ukuran produk miniatur rumah ini berdimensi 12,5 cm x 12,5 cm, dan tinggi 23,5 cm lebih besar dari pada tas selempang maka ukuran motif. Saat proses pengerjaan banyak anggota yang kesulitan di bagian medianya, sma

seperti kesulitan dari kelompok lain yaitu bagian media ranting yang digunakan karena tidak seragaman ukuran dan bentuk ranting tersebut, sehingga hal tersebut cukup memakan waktu lama.

Secara keseluruhan tampilan produk sudah cukup bagus dengan bentuk yang sederhana tetapi dari bentuk susunan media ranting yang khas dan sedikit rumit sehingga untuk menentukan fokus utamanya adalah sebagai dekorasi. Miniatur rumah ini merupakan karya kelompok tujuh peserta didik, yaitu Sella, Salimah, Teting, Pio, Alvin, Vika, dan Andika, yang menjadi kelompok dengan jumlah anggota terbanyak. Produk ini berukuran 12,5 cm x 12,5 cm dengan tinggi 23,5 cm, lebih besar dibandingkan produk lainnya. Proses pengerjaan mengalami kendala pada media ranting yang tidak seragam dalam ukuran dan bentuk, sehingga memakan waktu lebih lama. Namun, hasil akhirnya cukup baik dengan tampilan sederhana namun khas, berkat susunan ranting yang unik dan sedikit rumit. Fokus utama karya ini adalah sebagai dekorasi estetik.

## **SIMPULAN DAN SARAN**

Hasil pembahasan penelitian mengenai pembelajaran praktik pembuatan membuat karya 3 dimensi dengan media ranting di SMP Negeri 3 Muara Tae, memperoleh kesimpulan sebagai berikut.

Proses pelaksanaan pembelajaran praktik dengan menggunakan media ranting yang diterapkan oleh peserta didik kelas IX melalui tahap persiapan, pelaksanaan praktik dan evaluasi. Dalam tahap persiapan, peneliti melakukan observasi dan wawancara terlebih dahulu untuk mendapat informasi. Peneliti juga mempersiapkan materi *power point*, media penerapan, alat dan bahan untuk praktik pembuatan karya tiga dimensi dengan media ranting. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan lima kali pertemuan yaitu, pada

pertemuan pertama peneliti memberi materi pengenalan ranting sebagai media berkarya dan praktik penerapan kepada peserta didik selama satu kali pertemuan. Sedangkan untuk tahap evaluasi, peneliti memberikan penilaian pada hasil pada tahap pada melanjutkan pembuatan karya dengan instrumen penilaian dalam aspek keterampilan.

Hasil produk dari ranting sebagai media pembelajaran dilakukan peserta didik secara berkelompok, ada satu kelompok memperoleh nilai sangat baik dengan skor 91 (kelompok miniatur rumah) dan skor 89. Terdapat tiga kelompok memperoleh skor 89 (kelompok kotak tisu), skor 89 (kelompok miniatur rumah), dan skor 89 (kelompok tempat lentera).

Menurut guru yang mengajar di lokasi penelitian yaitu sekolah SMP Negeri 3 Muara Tae, pembelajaran dengan media seperti yang dilakukan oleh peserta didik tersebut ini menjadi pengalaman baru bagi peserta didik dan sangat bagus untuk menjadi media pengenalan budaya lokal dalam pembelajaran seni budaya. Sedangkan peserta didik menyampaikan bahwa penelitian ini sangat menarik, dengan pengenalan media baru dapat mempermudah untuk belajar menggunakan ranting hingga menjadi sebuah karya yang unik. Dari penelitian ini dapat disimpulkan bahwa peserta didik mampu mempraktikkan dan menyelesaikan karya 3 dimensi dari media ranting dengan baik.

## **SARAN**

Berdasarkan pelaksanaan dilakukan dalam penelitian ini dapat diberikan saran sebagai seperti berikut ini:

- a. Bagi Peneliti Selanjutnya  
Mengembangkan inovasi media serta teknik yang baru dalam menggunakan ranting sebagai media berkarya menambah pengalaman baru dan ilmu baru.
- b. Bagi Guru  
Memotivasi peserta didik untuk berkarya mengembangkan media ataupun bahan lain, agar peserta didik lebih antusias dalam mengenal dan melestarikan budaya lokal.

- c. Bagi Peserta Didik  
Terus belajar mencoba hal baru untuk mengasah kreativitas melalui latihan keterampilan dalam menghasilkan karya seni rupa tiga dimensi lainnya.

## REFERENSI

- Maulana, I., Zubaidah, M. P., & Wisdiarman, M. P. (2018).  
PEMANFAATAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SMP N 34 PADANG. *Serupa The Journal of Art Education*, 7(1).
- OKTARI, Vanni Miza. Penggunaan Media Bahan Alam Dalam Pembelajaran Di Taman Kanak-Kanak Kartika I-63 Padang. *PAUD Lectura: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2017, 1.1: 49-57.
- Sumarno, Sumarno, and Deny Dwi Hartomo. *DESAIN PRODUK BERBAHAN RANTING Peluang Pasar dan Pemberdayaan Masyarakat Sekitar Hutan*. ISI Press, 2017.
- Haryono, Timbul. (2002). Terminologi dan Perwujudan Seni Kriya Masa Lalu dan Masa Kini sebuah Pendekatan Historis-Arkeologi. Makalah. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Gustami, SP. (1992). *Filosofi Seni Kriya Tradisional Indonesia dalam Seni: Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni*. II/01 Januari. Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta.
- Muhadjir (1996:29), data kualitatif merupakan data yang disajikan dalam bentuk kata verbal bukan dalam bentuk angka.