

FOAM CLAY SEBAGAI MEDIA PENGUATAN MATERI SENI RUPA 3D DI SMPN 42 SURABAYA

Mar'atut Toyyiba¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: maratuttoyyiba.21055@mhs.unesa.ac.id

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran seni rupa 3D di sekolah kebanyakan mempelajari teori dan praktik hanya sampai pembuatan rancangan karya sehingga peneliti ingin memberikan pengalaman berkarya dengan media *foam clay*. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses, hasil karya, serta respon siswa juga guru setelah berkarya menggunakan media *foam clay*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang berfokus pada pengambilan data melalui observasi pembelajaran seni budaya di SMPN 42 Surabaya, mengumpulkan dokumentasi, mewawancarai guru seni budaya, serta pengisian angket oleh siswa kelas VIII-F. Peneliti melaksanakan kegiatan pembelajaran dalam dua pertemuan. Terdapat 32 gantungan kunci hasil karya siswa dinilai sudah memenuhi 5 kriteria aspek penilaian. Ada 17 siswa yang memenuhi kriteria sangat baik dengan rata-rata nilai 93,9. Kemudian ada 13 siswa mendapat kriteria baik dengan rata-rata nilai 80,8 serta 2 siswa mendapat kriteria cukup baik dengan nilai sebesar 79 dan 78. Respon siswa disajikan dalam bentuk diagram berdasarkan angket yang telah diberikan serta wawancara untuk mengetahui respon guru. Pada penelitian ini, siswa belum terbiasa mengontrol diri ketika membuat karya 3D sehingga karya terlihat kurang rapi. Oleh karena itu, media ini diharapkan dapat terus dikembangkan dan dijadikan salah satu opsi media pembelajaran seni rupa 3D guna meningkatkan semangat belajar, kreativitas, ketekunan, serta kerja sama dalam kelompok.

Kata kunci: media pembelajaran, seni rupa 3D, *foam clay*

Abstract

3D art education in schools mostly only goes as far as designing works, so the researchers wanted to provide students with the experience of creating works using foam clay. This study aims to identify and describe the process, outcomes, and responses of students and teachers after creating artworks using foam clay. The study employs a qualitative method focused on data collection through observation of art education at SMPN 42 Surabaya, documentation, interviews, and questionnaires. The researcher conducted the learning activities over two sessions. Thirty-two student artworks met the five criteria for evaluation. Seventeen students met the "very good" criteria with an average score of 93.9. Thirteen students received the 'good' criteria with an average score of 80.8, and two students received the "fairly good" criteria with scores of 79 and 78. Student responses were presented in the form of diagrams based on the questionnaires provided and interviews to understand teacher responses. In this study, students were not yet accustomed to self-control while creating their works, resulting in less polished pieces. Therefore, this medium is expected to continue to be developed and utilized as a 3D visual arts learning tool to enhance learning motivation, creativity, perseverance, and teamwork within groups.

Keywords: learning media, 3D art, *foam clay*

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan alat yang mempermudah guru dalam menyampaikan materi. Dalam seni rupa 3D, siswa akan mempelajari

pengertian, unsur, prinsip, dan berkarya seni. Namun, masih banyak sekolah yang kekurangan guru seni rupa sehingga guru yang tidak selinier mengajar materi ini mengalami keterbatasan opsi.

Untuk membantu guru dalam memperbanyak opsi, penulis melakukan penelitian yang berjudul “*Foam Clay* sebagai Media Penguatan Materi Seni Rupa 3D di SMPN 42 Surabaya” sehingga motivasi belajar siswa meningkat.

Alasan peneliti memilih *foam clay* sebagai media dikarenakan bentuknya yang lentur mudah dibentuk, dapat mengering tanpa dioven, dan memiliki warna yang menarik. Sampel diambil dari siswa kelas VIII-F SMPN 42 Surabaya dikarenakan penelitian ini belum pernah dilaksanakan di sekolah ini. Selain itu, sekolah ini juga mengajarkan materi seni rupa 3D tetapi belum pernah menggunakan media *foam clay*. Dengan demikian, penelitian ini sangat penting dan relevan untuk membantu guru memilih media pembelajaran seni rupa 3D agar lebih efektif dan menarik.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses, hasil, serta respon siswa juga guru terhadap penerapan *foam clay* sebagai media penguatan materi unsur dan prinsip seni rupa 3D di kelas VIII-F SMPN 42 Surabaya.

Penelitian ini menggunakan tiga penelitian terdahulu yang relevan. Pertama, penelitian yang berjudul “Pembelajaran Kerajinan Tangan Dari Bahan Clay Tepung Bagi Siswa Kelas VIII SMPN 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang” (Katu et al., 2018). Kedua, penelitian yang dilakukan oleh Windarto (2013) dengan judul “Pembinaan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang Melalui Seni Patung Plastisin”. Ketiga, penelitian yang berjudul “Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau” (Puspitasari, 2019).

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode yang digunakan dalam meneliti kondisi objek yang alamiah. Pada metode ini peneliti berperan sebagai instrumen kunci (Sugiyono, 2016).

Subjek dalam penelitian ini adalah 16 siswa laki-laki dan 16 siswi perempuan kelas VIII-F SMPN 42 Surabaya tahun ajaran 2024/2025 dengan jumlah 32 siswa yang terbagi menjadi 8 kelompok. Penelitian dilaksanakan di ruang kelas

VIII-F SMPN 42 Surabaya selama 3 bulan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, dokumentasi, angket, serta wawancara. Menurut Arikunto (2006), observasi merupakan kegiatan mengumpulkan data dengan cara menjalankan pengamatan secara langsung di lokasi yang diselidiki. Pada teknik ini, peneliti mengamati dan mencatat kegiatan pembelajaran seni budaya materi seni rupa 3D kelas VIII-F SMPN 42 Surabaya. Peneliti juga mengumpulkan dokumentasi serta respon siswa dan guru mengenai pembelajaran seni rupa 3D menggunakan media *foam clay*. Peneliti menggunakan angket untuk mengetahui respon siswa serta wawancara untuk mengetahui tanggapan guru pengampu.

Analisis data yang digunakan yang pertama adalah reduksi data, yakni peneliti merangkum atau memilih hal-hal pokok data yang ada. Data yang direduksi adalah data mengenai proses pembelajaran, hasil penerapan, serta respon siswa dan guru terhadap penerapan media *foam clay* pembelajaran seni rupa 3D. Data yang telah direduksi disajikan dalam bentuk grafik singkat, hubungan kategori, struktur, dan sebagainya. Setelah itu, peneliti mengambil kesimpulan dari data yang telah direduksi dan disajikan pada tahap sebelumnya

KERANGKA TEORETIK

A. Seni Rupa 3D

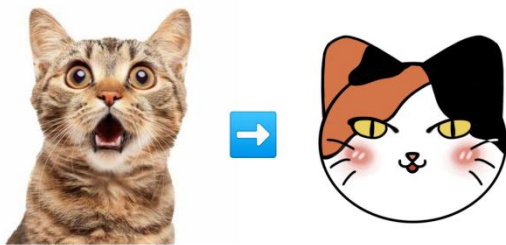


Gambar 1. Hedgehog Karya Alexa
Sumber: pixabay.com

Menurut Margono & Aziz (2010), seni rupa 3D merupakan karya seni yang memiliki sisi panjang, lebar, dan volume serta dapat dilihat nilai

estetikanya dari berbagai arah. Menurut Sudjana (2011) media 3D merupakan suatu alat peraga yang mempunyai panjang, lebar, dan tinggi serta dapat diamati dari berbagai sudut pandang. Menurut Rondhi & Sumartono (2002), karya seni rupa 3D mempunyai ukuran lebar, panjang, dan tinggi atau karya seni yang bervolume serta menempati ruang. Berdasarkan beberapa pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa seni rupa 3D merupakan karya seni yang mempunyai sisi panjang, lebar, dan tinggi serta dapat dinikmati nilai estetikanya dari berbagai arah. Dalam seni rupa 3D terdapat unsur-unsur seni rupa meliputi: titik, garis, bidang, bentuk, tekstur, dan warna. Selain unsur, seni rupa 3D juga memiliki prinsip seni rupa meliputi: kesatuan, keseimbangan, irama, kesebandingan, keselarasan, dan penekanan.

B. Deformasi



Gambar 2. Deformasi Bentuk Kucing
Sumber: Dokumentasi Mar'atut Toyyiba (2025)

Deformasi merupakan kegiatan merubah susunan bentuk suatu objek secara sengaja untuk kepentingan seni sehingga objek tersebut tidak lagi berwujud figur sebenarnya (Susanto, 2012). Menurut Azizah (2015), deformasi merupakan kegiatan menginterpretasikan karakter serta mengubah bentuk objek dengan cara mengambil beberapa unsur yang mewakili karakter dari objek tersebut. Berdasarkan dua pendapat di atas peneliti menyimpulkan bahwa deformasi adalah sebuah kegiatan mengubah susunan suatu objek dengan sengaja mengambil unsur yang mewakili karakter atau ciri khasnya sehingga objek tersebut tidak lagi terlihat seperti figure aslinya.

C. Foam Clay

Foam Clay merupakan salah satu jenis clay yang dapat digunakan dalam berkarya seni rupa 3D. Menurut Carol (2024), *foam clay* adalah

bahan yang ringan, lembut, dan mudah dibentuk saat basah. Sama seperti clay pada umumnya, *foam clay* memiliki bentuk yang lentur seperti adonan kue sehingga mudah untuk dibuat dalam berbagai macam bentuk, seperti bunga, hewan, dan makanan. Menurut Rakaya (2024), *foam clay* yang telah kering akan mempertahankan bentuknya dan dapat dicat seperti busa dengan kepadatan tinggi. Clay jenis ini dapat mengering dengan sendirinya tanpa melalui proses pembakaran. Waktu yang dibutuhkan *foam clay* untuk mengering dengan sempurna adalah 24-48 jam, tergantung ketebalannya.



Gambar 3. Karya dari *Foam Clay*
Sumber: claymoo.com

Di samping itu, *foam clay* juga memiliki ciri khas, yakni ketika *clay* mengering beratnya akan menurun menjadi sepertiga berat aslinya. Hal ini yang membuat *foam clay* menjadi salah satu bahan yang ideal dalam membuat kostum. Selain itu, *clay* jenis ini mudah didapatkan karena sudah banyak beredar di pasaran dengan pilihan warna yang beragam. Teksturnya yang lentur menjadikan *foam clay* mudah untuk digunakan bagi pemula serta siswa yang sedang mempelajari seni rupa 3D di sekolah.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Proses Pembelajaran Media *Foam Clay*

Tahap pertama dalam pembelajaran seni rupa 3D menggunakan media *foam clay* adalah membuat perencanaan pembelajaran berupa modul ajar yang diajukan kepada guru seni budaya untuk ditinjau terlebih dahulu sehingga dapat menjadi pedoman peneliti dalam menerapkan pembelajaran. Selanjutnya peneliti memulai kegiatan pembelajaran penerapan *foam clay* dengan didampingi guru pengampu.

Pada pertemuan pertama, peneliti menjelaskan materi mengenai penerapan *foam*

clay sebagai media penguatan materi unsur dan prinsip seni rupa 3D. Kemudian peneliti meminta siswa untuk membentuk 8 kelompok yang terdiri dari 4 siswa. Setelah membentuk kelompok, setiap siswa diminta untuk membuat 1 desain gantungan kunci bertema karakter dengan ukuran maksimal 10x10 cm. Desain tersebut dibuat pada buku gambar A4 sesuai format tugas yang telah disampaikan dengan menggunakan pensil yang telah disiapkan. Siswa juga memberikan deskripsi karya berupa judul serta warna pada setiap bagiannya.



Gambar 4. Mendampingi Siswa dalam Membuat Karya
Sumber: Dokumentasi Mar'atut Toyyiba (2025)

Pada pertemuan kedua, peneliti memberikan demonstrasi dalam membuat karya dengan menggunakan media *foam clay*. Kemudian siswa mulai bekerja sama dengan kelompoknya membuat karya gantungan kunci dari media *foam clay* sesuai dengan desain yang telah mereka buat pada pertemuan sebelumnya. Pada akhir jam pelajaran, peneliti membagikan angket berupa beberapa pertanyaan pada link google formulir. Peneliti memberikan waktu lima sampai sepuluh menit pada siswa untuk mengisi angket tersebut.

B. Hasil Penerapan Media *Foam Clay*

1. Kelompok 1



Gambar 5. Karya Kelompok 1
Sumber: Dokumentasi Mar'atut Toyyiba (2025)

Berdasarkan 5 aspek penilaian, rancangan karya kelompok 1 dinilai sudah sesuai dengan tema, unik, menarik, namun kurang rapi. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa sangat kreatif, sudah menguasai teknik, dan cukup teliti dalam membuat karya.

2. Kelompok 2



Gambar 6. Karya Kelompok 2
Sumber: Dokumentasi Mar'atut Toyyiba (2025)

Berdasarkan rubrik penilaian, karya kelompok 2 dinilai unik, menarik, namun kurang rapi dan ada satu karya yang tidak sesuai dengan tema. Pada saat membuat karya, siswa cukup aktif dan sudah menguasai teknik yang telah diajarkan.

3. Kelompok 3



Gambar 7. Karya Kelompok 3
Sumber: Dokumentasi Mar'atut Toyyiba (2025)

Berdasarkan aspek penilaian, hasil karya kelompok 3 dinilai sudah unik, namun ada beberapa karya yang tidak rapi. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa mengalami banyak hambatan tetapi hal itu dapat dilewati karena siswa aktif bertanya.

4. Kelompok 4



Gambar 8. Karya Kelompok 4
Sumber: Dokumentasi Mar'atut Toyyiba (2025)

Berdasarkan aspek penilaian, karya kelompok 4 dinilai unik, kurang rapi, dan ada beberapa karya yang belum sesuai dengan tema. Pada saat membuat karya, siswa mengalami sedikit hambatan, siswa cukup aktif dalam bertanya, serta siswa sudah menguasai teknik.

5. Kelompok 5



Gambar 9. Karya Kelompok 5
Sumber: Dokumentasi Mar'atut Toyyiba (2025)

Berdasarkan rubrik penilaian, karya kelompok 5 dinilai sudah unik, kurang rapi, dan ada satu karya yang tidak sesuai dengan tema. Pada saat pembelajaran berlangsung, siswa mengalami hambatan tetapi dapat dilewati karena siswa cukup aktif dalam bertanya.

6. Kelompok 6



Gambar 10: Karya Kelompok 6
Sumber. Dokumentasi Mar'atut Toyyiba (2025)

Berdasarkan 5 aspek penilaian, hasil karya kelompok 6 dinilai sudah sesuai dengan tema, unik, dan menarik. Pada saat membuat karya, siswa sudah menguasai teknik yang diajarkan serta pemilihan warna sudah padu.

7. Kelompok 7



Gambar 11: Karya Kelompok 7
Sumber: Dokumentasi Mar'atut Toyyiba (2025)

Berdasarkan aspek penilaian, karya kelompok 7 dinilai sudah sesuai dengan tema, unik, dan kurang rapi. Pada saat membuat karya, siswa sudah kreatif, cukup aktif bertanya, dan sudah menguasai teknik yang telah diajarkan.

8. Kelompok 8



Gambar 12: Karya Kelompok 8
Sumber: Dokumentasi Mar'atut Toyyiba (2025)

Berdasarkan kriteria aspek, karya kelompok 8 dinilai sudah unik, cukup rapi, menarik, namun ada 1 karya yang tidak sesuai dengan tema. Pada saat membuat karya, siswa cukup kreatif dan cukup aktif dalam bertanya.

Berdasarkan kriteria dari aspek penilaian yang telah ditentukan, perolehan nilai penerapan *foam clay* sebagai media penguatan materi unsur dan prinsip seni rupa 3D dari setiap siswa di kelas VIII-F hasilnya terlihat sangat baik. Ada 17 siswa yang telah memenuhi kriteria sangat baik dengan rata-rata nilai sebesar 93,9. Kemudian ada 13 siswa mendapat kriteria baik dengan rata-rata nilai

sebesar 80,8 serta 2 siswa mendapat kriteria cukup baik dengan nilai sebesar 79 dan 78.

C. Respon Siswa dan Guru

Peneliti melakukan pengambilan data untuk mengetahui respon siswa dengan cara memberikan angket berisi beberapa pertanyaan mengenai proses berkarya seni rupa 3D dengan media *foam clay*. Berdasarkan angket, 33,3% siswa kelas VIII-F merasa senang dan 66,7% sisanya merasa pembelajaran ini sangat menyenangkan. Selain itu, ada sebanyak 91,7% siswa merasa pemahamannya mengenai berkarya seni rupa 3D meningkat setelah mengikuti pembelajaran seni rupa 3D dengan media *foam clay*. Selain respon siswa, peneliti melakukan wawancara kepada Bapak Agus Mujabfaqni, S.Pd., selaku guru seni budaya SMPN 42 Surabaya untuk mengetahui respon guru. Berdasarkan hasil wawancara, penerapan media *foam clay* sangat bermanfaat dan sesuai dengan kondisi siswa. *Foam clay* mudah didapatkan dengan harga yang terjangkau dan memiliki pilihan warna yang dapat menarik minat siswa.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Proses penerapan media *foam clay* diawali dengan membuat perencanaan pembelajaran berupa modul ajar, kemudian kegiatan tersebut dilaksanakan selama 2 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, peneliti menyampaikan materi teori kemudian meminta siswa untuk membentuk kelompok dan setiap siswanya membuat 1 rancangan karya gantungan kunci bertema karakter dengan ukuran maksimal 10x10 cm. Kemudian pada pertemuan kedua, peneliti meminta siswa untuk membuat karya 3D berdasarkan rancangan yang telah dibuat.

Hasil karya siswa dari pembelajaran ini dinilai sudah memenuhi 5 kriteria aspek penilaian. Terdapat 32 gantungan kunci hasil karya siswa, ada 17 siswa yang telah memenuhi kriteria sangat baik dengan rata-rata nilai sebesar 93,9. Kemudian ada 13 siswa mendapat kriteria baik dengan rata-rata nilai sebesar 80,8 serta 2 siswa mendapat kriteria cukup baik dengan nilai sebesar 79 dan 78.

Respon siswa dan guru setelah melaksanakan penerapan media *foam clay* dengan menjabarkan beberapa kendala yang telah dialami. Siswa merasa antusias dan dengan penuh semangat membuat karya 3D. Siswa sudah bisa merealisasikan rancangan desain karya yang sebelumnya berupa 2D menjadi sebuah karya 3D. Setelah pembelajaran ini, siswa mendapat pengalaman baru. Mereka menjadi lebih memahami materi unsur dan prinsip seni rupa 3D serta belajar bekerja sama, komunikasi, dan rasa tanggung jawab terhadap kelompoknya.

B. Saran

Berdasarkan penelitian di atas, terdapat beberapa saran yang dapat diberikan peneliti kepada pihak-pihak terkait.

Bagi guru, diharapkan penggunaan media *foam clay* dapat terus dikembangkan dan dijadikan media pembelajaran seni budaya materi seni rupa 3D supaya siswa menjadi lebih semangat dalam belajar serta dapat meningkatkan kreativitas dan kerja sama dalam tim.

Bagi siswa, diharapkan siswa dapat meningkatkan semangat belajar. Selain itu, siswa dapat memperdalam lagi cara berkomunikasi dengan teman untuk memperlancar kerja sama tim serta tidak berhenti untuk mencoba dan menggali berbagai macam media baru untuk meningkatkan kreatifitas.

Bagi peneliti berikutnya, diharapkan agar tetap berupaya mencari inovasi media baru untuk diterapkan pada materi seni rupa 3D. Selain itu, peneliti berikutnya juga dapat melanjutkan penelitian ini dengan menyesuaikan kondisi siswa dan lingkungan sekolah agar pembelajaran seni rupa 3D menjadi lebih baik.

REFERENSI

- Arikunto, S. (2006). *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Azizah, Z.D. (2015). *Deformasi Flora dan Fauna dalam Motif Batik pada Pembelajaran Seni Budaya Kelas VIIC SMPN 1 Turi*. Skripsi, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Carol, Zou. Clay: Everything You Need to Know. Claymoo.com. Diakses pada 25 April 2025 dari <https://claymoo.com/blogs/news/the-ultimate-guide-to-foam-clay>
- Katu, M.A., Abd. Aziz Ahmad, & Benny Subiantoro. (2018). Pembelajaran Kerajinan Tangan dari Bahan Clay Tepung Bagi Siswa Kelas VIII SMPN 3 Anggeraja Kabupaten Enrekang. (Diploma thesis, Universitas Negeri Makassar, 2020) diakses dari <https://eprints.unm.ac.id/17117/>
- Margono., T. E., Abdul Aziz. 2010. Seni Rupa untuk SMP-MTs Kelas VII, VIII, dan IX. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Puspitasari, Indah. (2019). Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau. (S1 thesis, Universitas Muhammadiyah Makassar, 2022) diakses dari <https://123dok.com/document/q7w960wd-berkarya-dimensi-media-batangan-negeri-tanete-skripsi-puspitasari.html>
- Rakaya, C. The Ultimate Guide to Foam Clay. Medium.com. Diakses pada 23 Juli 2024 dari <https://medium.com/@rakaya.c/the-ultimate-guide-to-foam-clay-f59e0269a287>
- Rondhi, Moh. & Anton Sumartono. 2002. Tinjauan Seni Rupa 1. Hand Out Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang
- Sudjana, Nana. 2011. Penilaian Hasil dan Proses Belajar Mengajar. Bandung: Remaja Rosda Karya
- Sugiyono. 2016. Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta
- Susanto, Mikke. 2012. Diksi Rupa: Kumpulan Istilah Seni Rupa. Yogyakarta: Dicti Art Lab dan Jagat Art House
- Windarto. (2013). Pembinaan Kreativitas Siswa di SMP Negeri 1 Salam Kabupaten Magelang Melalui Seni Patung Plastisin. (S1 thesis, Universitas Negeri Yogyakarta, 2015) diakses dari <https://eprints.uny.ac.id/21344/>