

PEMBELAJARAN *GRAFFITI* DI KELAS XII IPS SMA NEGERI 22 SURABAYA

Ahmad Masyhur

Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Surabaya
methmeth1212@gmail.com

Martadi

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Nunuk Giari Murwandani

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perencanaan, implementasi pembelajaran dan mengetahui kendala yang dijumpai serta menemukan alternatif pemecahan masalah dalam proses pembelajaran *graffiti*. Penelitian bersifat kualitatif dengan menggunakan beberapa metode pengumpulan data, antara lain observasi dan dokumentasi digunakan sebagai analisis domain, wawancara dan angket digunakan sebagai analisis taksonomi, data selanjutnya dianalisis melalui analisis komponensial untuk mendapatkan kontras antara analisis domain dan analisis taksonomi untuk mencapai validitas data sebagai triangulasi data. Dari analisis data diperoleh kesimpulan bahwa; (1) Persiapan perencanaan dilakukan dengan pengembangan silabus dan RPP untuk materi *graffiti* yang disesuaikan dengan kurikulum KTSP, hal tersebut juga disesuaikan dengan kondisi sekolah dan karakteristik siswa. (2) Siswa dapat melaksanakan pembelajaran *graffiti* sesuai langkah-langkah dalam proses pembelajaran dengan mengekspresikan ide yang dimiliki oleh siswa yang dituangkan melalui kreativitas dalam berkarya. (3) Siswa mengalami kendala-kendala dalam pembelajaran *graffiti* diantaranya ialah, belum terbiasa dengan penggunaan cat semprot, belum terbiasa membuat karya di permukaan bidang lebar, biaya untuk membuat *graffiti*, dan keterbatasan bidang tembok sebagai media untuk membuat *graffiti*. Namun kendala tersebut dapat teratasi oleh pengajar melalui solusi yang sudah diperhitungkan sebelumnya dan pembelajaran dapat berjalan sesuai rencana.

Keywords: Pembelajaran, *Graffiti*, SMA

Abstract

This study aimed to describe the planning, implementation of instruction and knowing the obstacles encountered and find alternative solutions to the problem of graffiti in the instruction process. Qualitative research using multiple methods of data collection, such as observation and documentation used as domain analysis, interviews and questionnaires are used as a taxonomic analysis, the data were then analyzed by analysis komponensial to get the contrast between domain analysis and taxonomic analysis to achieve the validity of the data as data triangulation. From the data analysis we concluded that; (1) Preparation of the planning is done with the syllabus and lesson plans for the development of graffiti materials tailored to the curriculum SBC, it is well adapted to the conditions of the school and student characteristics. (2) Students can do graffiti learning according to the steps in the process of learning to express ideas held by students who creativity in the work. (3) Students get experiencing barriers to learning such graffiti is, not familiar with the use of spray paint, not accustomed to making work in the field of surface width, the cost for making graffiti, and limitations of field wall as a medium to create such obstacles can be overcome graffiti. However teachers have pre-calculated solution and learning can go according to plan.

Keywords: Instruction, *Graffiti*, Senior High School

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hak bagi semua individu. Adanya pendidikan diharapkan dapat menentukan peradaban manusia menjadi lebih baik. Pendidikan di sekolah disampaikan melalui proses yang disebut pembelajaran. Melalui proses pembelajaran anak didik dapat memahami materi yang dipelajari dengan baik. Pembelajaran yang dilakukan dengan baik dapat menjadi landasan penting yang berguna sebagai sarana untuk mengembangkan potensi individu secara optimal sesuai

yang diharapkan. Pembelajaran juga melatih budi pekerti dan kemampuan berpikir supaya individu dapat mengenali jati dirinya, sebagai bekal untuk menempuh kehidupan di masa depan.

Sekolah sebagai badan pendidikan formal yang mendidik dan mengajarkan ilmu pengetahuan juga memberikan pelajaran seni budaya. Pelajaran seni budaya di sekolah merupakan bentuk pembelajaran seni yang mengarah pada apresiasi dan ekspresi diri bagi anak didiknya, melalui pembelajaran seni budaya anak didik

dapat melatih emosi, mengenali kemampuan diri dan bakat yang dimiliki, serta memunculkan kreativitas yang ada dalam diri anak didik. Salah satu pembelajaran seni yang diajarkan dalam pelajaran seni budaya ialah menggambar. Menggambar dapat dilakukan oleh semua orang, dari bidang kecil hingga bidang yang lebar.

Menurut Mikke (2012:161) *Graffiti* merupakan bentuk jamak dari *graffito* (It.) yang berarti goresan atau guratan. *Graffiti* adalah istilah untuk penulisan atau gambar-gambar yang digores, dicoret-coret, dicat atau ditorehkan di dinding. *Graffiti* ialah penerapan seni yang mudah dimengerti oleh para siswa remaja, karena remaja cenderung menyukai hal yang menurut mereka menarik dan dapat dianggap mengikuti *trend*. Lingkungan ialah tempat remaja dapat menuangkan emosi dan sifat agresif yang mereka miliki, hal tersebut dapat dijumpai di atas permukaan tembok jalanan yang seringkali terdapat coretan akibat dari sifat keusilan remaja. Pembelajaran *graffiti* dilakukan untuk mengubah kebiasaan remaja yang gemar membuat coretan dinding, menjadi bentuk ekspresi karya yang menarik dari kreatifitas siswa remaja. Kreatifitas tersebut yang mereka wujudkan sebagai hal yang kreatif, jujur, dan dinamis.

Pembelajaran *graffiti* di sekolah dilaksanakan berdasarkan pengalaman yang dimiliki oleh anak didik sesuai dengan lingkungan yang diketahui oleh pelajar perkotaan. *Graffiti* sering mereka jumpai di tembok jalanan perkotaan maupun tembok di lingkungan perkampungan. *Graffiti* merupakan ekspresi dari kreativitas para remaja yang gemar menggambar dan berusaha mencari media baru dalam mengekspresikan ide dan konsep berupa imajinasi yang mereka miliki, dan bidang yang mereka pilih ialah tembok di jalanan.

Pembelajaran *graffiti* untuk siswa sesuai dengan tujuan kurikulum KTSP yaitu agar siswa dapat mengekspresikan diri dengan media yang berbeda dan melatih keberanian siswa dalam mengungkapkan ekspresi, memotivasi siswa supaya dapat memperoleh pengalaman yang berbeda dalam mengekspresikan karya, melatih perkembangan fisik, intelektual siswa, keadaan sosial, emosional dan spiritual yang dimiliki siswa karena pada saat pengerjaan *graffiti* diperlukan pengetahuan, emosional dan kekompakan antar siswa.

Di SMA Negeri 22 Surabaya, mata pelajaran seni budaya mengajarkan *graffiti* sebagai materi pembelajaran kepada siswa-siswinya. *Graffiti* diajarkan untuk kelas XII IPS pada semester genap, sekaligus sebagai bahan untuk ujian praktek bagi mata pelajaran seni rupa untuk kelas XII IPS.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini ialah, 1) Bagaimana persiapan dalam perencanaan pembelajaran *graffiti* untuk siswa kelas XII IPS SMA

Negeri 22 Surabaya?, 2) Bagaimana implementasi pembelajaran *graffiti* untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 22 Surabaya?, 3) Bagaimana kendala yang dialami dan upaya pemecahan masalah dalam pembelajaran *graffiti* untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 22 Surabaya?

KAJIAN PUSTAKA

Menurut judul penelitian yang digunakan yaitu “PEMBELAJARAN GRAFFITI DI KELAS XII IPS SMA NEGERI 22 SURABAYA”, kemudian dikaji lebih lanjut mengenai pembelajaran, pembelajaran seni, unsur-unsur seni rupa, prinsip-prinsip seni rupa, *graffiti*, pembelajaran *graffiti* dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), pembelajaran *graffiti* di sekolah, model-model pembelajaran seni di SMA. Berikut adalah uraian yang disajikan.

1. Pembelajaran

Menurut Munir (2008:151), Pembelajaran adalah proses pencarian ilmu pengetahuan secara aktif atau proses perumusan ilmu, bukan proses pengungkapan ilmu semata. Peserta didik membangun pengetahuannya sendiri melalui proses pembelajaran pribadi yang dilaluinya. Pembelajaran diarahkan sebagai proses mengembangkan karakter serta potensi yang dimiliki oleh siswa. Adapun alasan digunakannya proses pembelajaran tersebut, ialah kemudahan dalam mendapatkan informasi, pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan, serta penemuan-penemuan baru.

Menurut Muchith (2008:39), Upaya yang dilakukan agar proses belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien dengan kegiatan mendidik atau mengajar hakikatnya adalah menyediakan kondisi bagi terjadinya proses belajar mengajar. Dampak yang baik akan didapatkan apabila pengaturan lingkungan dilakukan dengan baik pula.

Menurut Pendapat Sanjaya (2008:79), dalam konteks pembelajaran, tujuan utama mengajar adalah membelajarkan siswa. Oleh karena itu, kriteria keberhasilan proses pembelajaran tidak diukur dari sejauh mana siswa telah menguasai materi pelajaran, akan tetapi diukur dari sejauh mana siswa telah melakukan proses belajar. Pembelajaran yang diaplikasikan menurut pendapat tersebut merupakan proses yang dipusatkan untuk siswa, (*student oriented*) yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar utama. Guru berperan sebagai orang yang memfasilitasi agar siswa mau dan mampu belajar. Peran guru yang dimaksud ialah membimbing, memfasilitasi, serta mengarahkan anak didiknya dengan baik agar hasil pembelajaran yang didapat maksimal, yaitu mengembangkan potensi yang dimiliki anak didik yang

sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuan yang dimilikinya.

2. Pembelajaran seni

Soehardjo (1979-1980:20), menyatakan bahwa dengan suasana yang bebas siswa berani menjelajahi sifat bahan dan alat serta berani bereksperimen dalam berbagai cara sesuai dengan pengalaman dan kemampuannya. Anak didik dapat berkreasi sesuai dengan keinginannya masing-masing, juga dibebaskan dalam hal mengolah pengetahuan, ide serta kemampuan dalam berkeaktivitas.

Kamaril (2007:1.51), menyatakan bahwa melalui aktivitas seni yang bebas dan imajinatif serta berpikir rinci dapat meningkatkan kemampuan anak dalam berpikir kreatif. Pembelajaran seni hadir sebagai rekreasi yang bertujuan mengolah kemampuan otak kanan, sehingga siswa dapat mengoptimalkan kerja kedua belah otak secara optimal. Siswa dapat berimajinasi, berpikir, berpendapat, mengolah ide-ide yang ada dalam benaknya sesuai keinginannya sendiri.

Menurut Soehardjo (1979-1980:17), Apresiasi melibatkan semua unsur kejiwaan; intelek, emosi, perasaan, khususnya perasaan estetik, kreasi. Pengajar sebagai pendidik juga harus memberikan motivasi untuk anak didiknya. Pemberian motivasi tersebut bertujuan agar anak didiknya dapat berkeaktivitas sesuai dengan yang diinginkan, dari hal tersebut mampu membuat siswa didik dapat mengenali dirinya sendiri. Pemikiran-pemikiran yang dihasilkan oleh anak dapat memunculkan ide-ide, konsep, serta pendapat yang mampu memancing kreativitas anak, peran pengajar dalam hal ini ialah sebagai pemberi motivasi anak untuk berkeaktivitas supaya anak dapat mengasah kemampuannya dan dapat mengenali jati dirinya dengan baik.

3. Unsur - unsur Seni Rupa

Unsur - unsur yang menjadi dasar karya seni rupa antara lain adalah titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang.

a. **Titik** merupakan hasil sentuhan benda yang menghasilkan bekas. Titik didapat karena benda yang menyentuh bidang kemudian menghasilkan bekas. Hal tersebut sesuai dengan pendapat Sanyoto (2010:83), yang menyatakan bahwa bila kita menyentuhkan alat gambar, alat tulis pada tafril atau bidang gambar akan menghasilkan bekas.

b. **Garis**, menurut Sanyoto (2010:86), jika kita menjajarkan titik-titik secara berimpit, kita dapat memperoleh garis. Garis merupakan susunan titik yang saling berimpit dan teratur sehingga menghasilkan bentuk lurus memanjang.

c. **Bidang** merupakan pengembangan garis yang dibatasi dengan bentuk sehingga membentuk bidang yang melingkupi dari sejumlah sisi. Bidang mempunyai sisi panjang dan lebar, serta memiliki ukuran. Hal tersebut

sesuai dengan pendapat Supriyono (2010:66), segala bentuk apa pun yang memiliki dimensi tinggi dan lebar disebut bidang.

d. **Bentuk**, Sanyoto (2010:84) menjelaskan bahwa benda apa saja di alam ini, juga karya/desain, tentu mempunyai bentuk (*form*). Bentuk juga dapat dikelompokkan menjadi dua macam yaitu, bentuk geometris merupakan bentuk yang terdapat pada ilmu ukur meliputi bentuk kubistis, contohnya kubus dan balok. Bentuk silindris, contohnya tabung, kerucut, dan bola. Bentuk nongeometris berupa bentuk yang meniru bentuk alam, misalnya manusia, tumbuhan, dan hewan.

e. **Ruang**, "Setiap bentuk pasti menempati ruang. Ruang merupakan unsur rupa yang mesti ada, karena ruang merupakan tempat bentuk-bentuk berada (*exist*). Dengan kata lain bahwa setiap bentuk pasti menempati ruang." (Sanyoto, 2010:127). Ruang merupakan tempat bentuk-bentuk disusun, selain itu ruang juga sebagai unsur rupa yang sangat dibutuhkan sebagai bagian dari objek.

f. **Warna**, Kesan yang timbul oleh pantulan cahaya pada mata disebut warna. Sanyoto (2010:11) menjelaskan tentang warna yang didefinisikan secara objektif/fisik sebagai sifat cahaya yang dipancarkan, atau secara subjektif/psikologis sebagai bagian dari pengalaman indra penglihatan. Warna dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu warna pokok atau primer, yaitu warna yang tidak berasal dari warna apapun, meliputi warna merah, kuning, dan biru. Warna sekunder merupakan campuran dari warna primer, contoh merah dan kuning yang menghasilkan warna jingga, biru dan kuning yang menghasilkan warna hijau, merah dan biru akan menghasilkan warna ungu. Warna tersier merupakan hasil campuran antara warna primer dan warna sekunder, contoh kuning dan hijau yang menghasilkan warna kuning kehijau-hijauan, biru dan ungu yang menghasilkan warna ungu kebiruan, jingga dan merah yang menghasilkan warna jingga kemerahan. Selain jenis-jenis warna di atas terdapat pula warna netral, yaitu warna putih dan hitam.

g. **Tekstur**, Supriyono (2010:80) menjelaskan mengenai tekstur yaitu nilai raba atau halus-kasarnya permukaan benda. Setiap benda mempunyai sifat permukaan yang berbeda. Tekstur dibedakan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata adalah nilai raba yang sama antara penglihatan dan rabaan. Sedangkan tekstur semu adalah kesan yang berbeda antara penglihatan dan perabaan.

h. **Gelap-Terang (*value*)**, perbedaan nilai gelap-terang dalam desain grafis disebut *value*. Objek bisa memiliki intensitas cahaya yang berbeda pada setiap bagiannya, Demikian pula pada karya seni rupa. Adanya

perbedaan intensitas cahaya akan menimbulkan kesan mendalam.

Menurut penjelasan para ahli di atas disebutkan unsur-unsur seni rupa yaitu, titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, serta gelap-terang (*value*). Unsur-unsur tersebut merupakan komponen penyusun untuk membuat karya seni murni serta terapan, yang dapat diaplikasikan untuk bidang dua dimensi maupun tiga dimensi.

4. Prinsip-prinsip Seni Rupa

Terdapat beberapa prinsip dalam menyusun komposisi suatu bentuk karya seni rupa, yaitu:

a. **Prinsip Kesatuan (*unity*)**, dalam Sanyoto (2010:215), prinsip kesatuan sesungguhnya ialah “adanya saling hubungan” antar unsur yang disusun. Agar mendapatkan kesan kesatuan yang lazim disebut UNITY memerlukan hubungan kesamaan-kesamaan, hubungan kemiripan-kemiripan, hubungan keselarasan-keselarasan, hubungan keterikatan, hubungan keterkaitan, dan hubungan keterdekatan.

b. **Prinsip Keseimbangan (*balance*)** berkaitan dengan bobot. Pada karya dua dimensi prinsip keseimbangan ditekankan pada bobot visual, artinya berat-ringannya obyek hanya dapat dirasakan. Pada karya tiga dimensi prinsip keseimbangan berkaitan dengan bobot aktual (sesungguhnya). Sanyoto (2010:86) menyebutkan keseimbangan dibedakan menjadi empat yaitu: simetris, memancar, sederajat, dan tersembunyi.

c. **Prinsip Proporsi** adalah perbandingan antara bagian-bagian yang satu yang lainnya dengan pertimbangan seperti: besar-kecil, luas-sempit, panjang-pendek, jauh –dekat dan yang lainnya. Yang juga menjadi perbandingan dalam seni rupa adalah skala maupun riil/aktual.

d. **Prinsip keselarasan (*harmony*)**, prinsip ini juga disebut prinsip harmoni atau keserasian. Prinsip ini timbul karena ada kesamaan, kesesuaian, dan tidak adanya pertentangan. Selain penataan bentuk, tekstur, atau warna-warna yang berdekatan (*analog*). Kalau dalam karya ada warna-warna yang berlawanan (*komplementer*) harus dicarikan warna pengikat/sunggingan seperti warna putih.

e. **Prinsip Irama (*ritme*)**, dalam Sanyoto (2010:157), menjelaskan bahwa irama atau *ritme* adalah gerak pengulangan atau gerak mengalir yang ajeg, teratur, terus menerus.

f. **Prinsip Penekanan (*emphasis*)**, bagian yang menarik perhatian dapat menjadi persoalan/masalah prinsip penekanan yang lebih sering disebut prinsip dominasi. Sanyoto (2010:225) mendeskripsikan bahwa dominasi digunakan sebagai penarik perhatian, karena unggul, istimewa, unik, ganjil, maka akan menjadi pusat perhatian.

5. Graffiti

Manco (2002:9) menjelaskan bahwa *Graffiti* (*sgraffiti*), yang berarti gambar atau menulis pada permukaan yang datar dan berasal dari bahasa Italia *sgraffito* ('scratch: goresan'), yang tertuju pada kata *graphein* berasal dari bahasa Yunani ('to write: menulis'), awalnya mereka gunakan untuk menyebut tanda yang ditemukan pada arsitektur Romawi kuno. Pendapat tersebut kemudian didukung oleh pendapat Mikke (2012:161) yang menjelaskan bahwa *Graffiti* merupakan bentuk jamak dari *graffito* (*It.*) yang berarti goresan atau guratan. *Graffiti* adalah istilah untuk penulisan atau gambar-gambar yang digores, dicoret-core, dicat atau ditorehkan di dinding.

Keberadaan *graffiti* di Amerika pada tahun 1970an dianggap sebagai bentuk seni baru yang tumbuh dalam masyarakat seiring berkembangnya *Master of Ceremony* (MC), *Disk Jockey* (DJ), music beraliran *hip-hop*, dan *breakdance*. *Graffiti* dikenal sebagai hal yang menarik dan kalangan remaja ingin mencoba melakukan hal tersebut. Ketika informasi dari berbagai media dapat dijangkau dengan cepat. Munculnya perkembangan teknologi di bidang informasi berupa internet, membuat informasi mengenai *graffiti* mudah didapatkan. Kemudahan mencari informasi melalui internet membuat remaja mengenal *graffiti* lebih dekat.

Minat pemuda terhadap seni *graffiti* ini mendorong mereka untuk mempraktekannya secara langsung. Mereka melakukannya dengan coretan yang berisikan singkatan dari *nickname* yang mereka buat atau nama panggilan yang biasa diberikan oleh teman-temannya. Penulisan *nickname* tersebut dilakukan dengan cepat pada saat malam hari ketika mereka bisa dengan leluasa melakukan aksi coret-core atau dikenal istilah *tagging*.

Tagging merupakan kegiatan mencoret-core tembok atau media lain dengan menggunakan singkatan yang hanya dimengerti oleh pembuatnya serta lingkungan dan komunitas tertentu yang menekuni bidang *graffiti*.

Throw up ialah tulisan yang terdapat warna pengisinya (*fill in*) dan garis yang mempertegas bentuknya (*line*). *Throw up* dibuat apabila waktu yang dirasa sedikit lebih memungkinkan dalam membuatnya. Mereka bisa membuat *nickname* mereka lebih besar dan lebih baik dalam pengerjaannya.

Macam-macam bentuk visual dalam *graffiti* terdapat bentuk visual yang disebut *piece*, dari akhiran kata *masterpiece*, yaitu jenis *graffiti* yang berbentuk gambar dari pengolahan huruf yang diubah atau melewati proses *deformasi* bentuk menjadi lebih unik dengan permainan warna yang menarik perhatian. Jenis *piece* juga dibedakan menurut tingkat kesulitan dalam pembuatannya. Dimulai dari bentuk *piece* yang sederhana seperti *simple piece*, memakai bentuk yang sederhana

sehingga huruf yang dipakai masih dapat dibaca dengan baik.

Kemudian terdapat bentuk *Wild Style*, merupakan *graffiti* dengan pengayaan bentuk visual yang cukup rumit. Menurut penggunaan nama *style* atau gaya visual yang dipakai, arti *Wild Style* sendiri ialah gaya liar. Permainan bentuk visual yang cukup rumit, disertai garis yang tegas dan runcing *Wild Style* merupakan *graffiti* yang mempunyai keunikan tersendiri.

3D (3 Dimension) merupakan *piece* dengan memakai pengayaan dimensi ruang dan bidang, dengan pengayaan volume bentuk dengan komposisi warna yang menarik dapat dikreasikan menjadi karya yang cukup unik. *3D* merupakan pengayaan visual *piece* dengan memakai teknik permainan bentuk tiga dimensi dengan warna yang menarik.

Futurism merupakan bentuk *piece* dengan pemakaian warna yang beragam dan penambahan ornamen yang dapat mendukung tampilan visualnya.

Blockbuster yaitu huruf yang dituliskan dengan ukuran huruf besar dipermukaan berukuran besar, panjangnya bisa mencapai belasan meter, pengerjaannya pun terkadang juga membutuhkan seniman *graffiti* yang lain.

Character merupakan jenis bentuk visual yang diambil dari tokoh di dalam komik, film kartun, maupun bentuk yang sengaja dibuat sendiri oleh pelaku *graffiti* sesuai imajinasi dari ide yang diperolehnya.

Realis merupakan gambar yang mencontoh dari alam sebagai objek aslinya baik manusia, hewan, maupun tumbuhan. Dewasa ini menggambar realis dipermudah oleh pemakaian teknik foto sebagai perekam gambar, setelah itu baru proses melukis di atas bidang yang diinginkan.

Dilatar belakangi oleh ketertarikan terhadap menggambar, rasa ketidak puasan terhadap bidang gambar yang terbatas, dan keberanian mereka dalam menghadapi tantangan dari lingkungan yang berbeda-beda, serta pendekatan seni terhadap ruang lingkup yang lebih luas lagi mendorong antar pelaku *graffiti* untuk bergabung dan membentuk perkumpulan atau dikenal istilah *crew*.

6. Pembelajaran *Graffiti* dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)

Graffiti digunakan sebagai materi pelajaran seni budaya yang mengacu pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pusat Kurikulum (Balitbang, Depdiknas, 2007:14) menjelaskan mengenai sifat multikultural mengandung makna seni budaya menumbuhkembangkan kesadaran dan kemampuan apresiasi terhadap keragaman budaya Nusantara dan mancanegara sebagai wujud pembentukan sikap menghargai, bertoleransi, demokratis, beradab, serta

mampu hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang majemuk.

Prinsip pengembangan silabus didalam (BSNP,2006:14), terdapat poin tentang aktual dan kontekstual yang menjelaskan cakupan indikator, materi pokok, pengalaman belajar, sumber belajar, dan sistem penilaian memperhatikan perkembangan ilmu, teknologi, dan seni mutakhir dalam kehidupan nyata, dan peristiwa yang terjadi. Oleh karena itu penggunaan kurikulum KTSP untuk materi pembelajaran *graffiti* dapat menunjang implementasi penyampaian materi dan pengenalan penerapan seni budaya untuk siswa, selain itu siswa dapat mengekspresikan dengan bebas ide yang ada dalam benak siswa, interaksi antar siswa, siswa dengan guru, lingkungan sekitar, sumber belajar lain dan mengetahui serta merasakan manfaat dari pelajaran seni budaya yang dipelajari.

7. Pembelajaran *graffiti* di sekolah

Surabaya sebagai daerah perkotaan yang padat dengan bangunan gedung atau rumah merupakan alasan *graffiti* mudah dijumpai, karena media yang ada yaitu tembok juga banyak tersedia. Kelompok-kelompok kecil yang bergerak di bidang seni juga mencari media baru yang sesuai dengan konsep yang mereka miliki, yang tidak lain ialah merespon lingkungan kota dengan menggambar tembok-tembok yang ada di jalanan.

Pembelajaran *graffiti* di sekolah dilaksanakan berdasarkan pengalaman yang dimiliki oleh anak didik sesuai dengan lingkungan yang diketahui oleh pelajar perkotaan. *Graffiti* sering mereka jumpai di tembok jalanan perkotaan maupun tembok di lingkungan perkampungan. Anak didik dapat mengapresiasi karya *graffiti* yang telah ada secara langsung. Ketika sedang berada di jalan juga dapat dilihat bentuk *graffiti* yang sengaja dibuat oleh senimannya. Mereka dapat merasakan adanya nuansa seni yang berada di dalam lingkungan mereka, karena *graffiti* merupakan jenis seni rupa yang sesuai dengan *trend* yang dekat dengan anak muda yang bersifat dinamis dan sesuai dengan semangat yang mereka miliki.

8. Model-model Pembelajaran Seni di SMA

a. **Model Terkait (*Connected*)** Fogarty (1991) (dalam Kamaril, 2007:6.12), mengungkapkan Model Pembelajaran Terpadu yang paling sederhana karena menekankan pada hubungan secara eksplisit di dalam satu bidang studi tentang konsep atau prinsip atau pokok bahasan atau keterampilan atau apresiasi atau kreativitas estetis atau pekerjaan.

b. **Model Terjala (*Webbing*)** Model ini menekankan hubungan antara dua atau lebih mata pelajaran melalui tema atau topik ((Fogarty,1991) (dalam Kamaril (2007:6.17)). Pada pembelajaran senirupa terpadu, model terjala ini dapat memadukan secara intra bidang studi

antara seni rupa dengan seni musik, seni tari dan lain-lain, serta inter bidang studi antara seni rupa dengan matematika, ips, ipa, dan lain-lain.

c. Model Terpadu (*Intergrated*) merupakan model pembelajaran yang menggunakan tema berasal dari tumpang tindih konsep dan sikap yang ada di dalam kurikulum yang terdapat di antara beberapa mata pelajaran yang dipakai sebagai bahan ajar.

d. Model Pembelajaran Inovatif (*Pakem*) merupakan model pembelajaran yang dilakukan oleh murid sebagai objek belajar utama dengan bimbingan guru sebagai manajer dalam proses pembelajaran yang dilakukan dengan aktivitas-aktivitas yang inovatif.

e. Contextual Teaching and Learning (*CTL*) Menurut pendapat Sanjaya (2011:255), *Contextual Teaching and Learning (CTL)* adalah suatu strategi pembelajaran yang menekankan kepada proses keterlibatan siswa secara penuh untuk dapat menemukan materi, artinya proses belajar diorientasikan pada proses pengalaman secara langsung.

f. Model Pembelajaran Seni Budaya akan berjalan dengan baik apabila terdapat dua komponen penting yaitu lingkungan sebagai tempat berkreaitifitas dan materi yang disesuaikan dengan siswa sebagai subjek belajar. Lingkungan menjadi tempat yang mempengaruhi seseorang dalam berpikir dan memperoleh ide atau konsep.

g. Model Pembelajaran *Jigsaw* ialah model yang menjadikan siswanya sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran. Mendorong siswanya untuk bertanggung jawab sepenuhnya terhadap pembelajaran yang sedang berjalan. Model pembelajaran ini digunakan sebagai bagian dari proses pembelajaran seni rupa, yang bertujuan agar siswa dapat bekerja dengan tim, belajar secara kooperatif, serta mengetahui pengetahuan yang tidak didapat di sekolah, supaya siswa dapat belajar secara mendalam mengenai karya-karya yang telah ada, proses-proses dalam berkesenian yang tidak didapat di kelas seni rupa, dan lain sebagainya.

h. Model Ceramah *Plus* ialah model pembelajaran ceramah yang dikombinasikan dengan model pembelajaran yang lain. Model pembelajaran ceramah *plus* ini dikombinasikan dengan satu atau lebih, seperti model ceramah dengan model demonstrasi, model ceramah dengan pemberian model diskusi dan resitasi, dan lain sebagainya.

i. Model Diskusi ialah model pembelajaran secara kelompok yang dilakukan sebagai pemecahan masalah atau tahapan apresiasi dengan tim. Model ini biasanya digunakan untuk memecahkan masalah teknis sebelum melakukan pembuatan karya atau pameran, serta pembuatan resume terhadap karya yang tersaji sebagai langkah apresiasi siswa.

j. Model Demonstrasi ialah memperagakan benda, proses-proses, dan lain-lain sebelum melakukan proses pengerjaan karya. Proses ini dilakukan dengan benda ataupun media lain seperti penggunaan gambar ataupun pemutaran film atau video dengan media proyeksi yang sesuai dengan materi yang sedang disajikan dan bahan ajar yang telah dirancang.

k. Model Resitasi ialah model pembelajaran yang dibuat sebagai tahap apresiasi terhadap karya, proses, pemaknaan dan lain-lain dengan pembuatan resume sesuai dengan kalimat siswa masing-masing.

l. Model Eksperimental ialah model pembelajaran percobaan yang dilakukan satu atau sekelompok siswa yang memperbolehkan siswa untuk mencoba lebih dari satu kali dalam proses pembuatan karya dengan alat atau teknik tertentu.

METODE PENELITIAN

Bentuk penelitian yang digunakan berdasarkan dari permasalahan yang dibahas menurut judul penelitian “PEMBELAJARAN *GRAFFITI* DI KELAS XII IPS SMA NEGERI 22 SURABAYA ”, ialah penelitian kualitatif. Penelitian dengan metode deskriptif kualitatif digunakan sebagai dasar dalam penelitian, karena dalam hal ini objek yang diteliti merupakan proses pembelajaran *graffiti* yang berlangsung, beserta siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 22 Surabaya. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini dikumpulkan dari berbagai sumber, yaitu data primer yang didapatkan ketika proses penyampaian materi *graffiti*, proses pembelajaran melalui media pembelajaran dengan sketsa *graffiti*, ketika siswa sedang menyaksikan video *graffiti*, pembuatan karya sketsa *graffiti* oleh siswa beserta karya sketsa *graffiti* siswa, ketika siswa berdiskusi dengan masing-masing kelompok untuk persiapan pameran *graffiti* yang akan dilaksanakan hingga kegiatan praktek pembuatan *graffiti* di luar kelas beserta hasil karya *graffiti* siswa, dan sumber data tambahan yang meliputi dokumentasi dan kepustakaan yang digunakan sebagai data pelengkap yang mendukung data primer. Pengamatan secara langsung berguna dalam memperoleh data yang akurat, dapat mengetahui secara langsung proses kegiatan pembelajaran yang dilakukan, serta dapat mengetahui hambatan-hambatan dalam proses pembelajaran yang dialami oleh guru dan siswanya. Kegiatan wawancara dilakukan dengan siswa dan guru seni budaya Pertanyaan tersebut berkaitan dengan pembelajaran yang dilakukan dengan materi *graffiti*. Tujuan wawancara ialah memperoleh data yang berupa informasi terhadap kegiatan pembelajaran dengan materi *graffiti*. Kuesioner berguna sebagai metode dalam memperoleh sumber data primer.

Analisis domain digunakan sebagai gambaran tentang obyek penelitian secara luas, observasi dan dokumentasi dari kegiatan pembelajaran *graffiti* dan hasil karya siswa seperti sketsa *graffiti* dan *graffiti*, yang digunakan sebagai analisis domain dalam penelitian. Analisis taksonomi digunakan untuk mendapatkan data yang lebih detail, akurat dan terperinci mengenai penelitian yang sedang dilakukan, yaitu kegiatan wawancara dengan siswa dan pengajar serta pembagian angket kuesioner dilakukan sebagai data dari analisis taksonomi yang digunakan untuk mendapatkan kebenaran dari analisis domain. Analisis komponensial digunakan untuk memperoleh hubungan yang kontras antar elemen dalam domain yang telah ditentukan. Melalui analisis tersebut akan digunakan dalam menyeleksi perbedaan keterangan yang didapat, supaya tidak terjadi perbedaan dalam hasil wawancara dan observasi. Triangulasi dilakukan dengan dengan membandingkan data-data yang diperoleh melalui kegiatan pengamatan dan dokumentasi yang diperoleh, serta hasil wawancara dan data hasil pembagian kuesioner. Kegiatan uji validitas tersebut berupaya untuk menguji keakuratan data-data yang telah didapatkan dengan harapan memperoleh data yang terjamin keakuratannya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data dari hasil penelitian yang telah diperoleh digunakan sebagai pembahasan untuk mengetahui kegiatan pembelajaran yang telah berlangsung. Data tersebut dideskripsikan sesuai dengan kenyataan yang menjadi temuan saat penelitian dilakukan, untuk mempermudah pembahasan peneliti menyusun sistematika bahasan sebagai berikut :

1. Persiapan dalam perencanaan pembelajaran *graffiti* untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 22 Surabaya

Perencanaan pembelajaran disusun sebagai bagian awal dalam proses pembelajaran yang merupakan serangkaian kegiatan yang saling terkait.

a. Penyusunan dan pengembangan silabus

Silabus untuk seni budaya (seni rupa) yang disusun untuk siswa kelas XII IPS ini digunakan pada semester dua, menggunakan alokasi waktu 18 x 40 menit. Standar kompetensi yang digunakan untuk silabus ialah 10. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa.

b. Penyusunan dan pengembangan rancangan pelaksanaan pembelajaran (RPP)

Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) disusun dengan menggunakan standar kompetensi (SK) yang disesuaikan dengan menggunakan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Standar kompetensi (SK) yang digunakan ialah mengekspresikan diri melalui

karya seni rupa, sedangkan kompetensi dasar yang digunakan ialah membuat karya seni rupa murni dan terapan (*graffiti*) yang dikembangkan dari beragam corak dan teknik seni rupa, membuat karya seni rupa murni dan terapan (*graffiti*) yang dikembangkan dari beragam unsur seni rupa nusantara dan mancanegara. Menyiapkan karya seni rupa (*graffiti*) yang diciptakan untuk pameran sekolah atau luar sekolah, menata karya seni rupa (*graffiti*) yang diciptakan dalam bentuk pameran sekolah atau luar sekolah.

2. Implementasi pembelajaran *graffiti* di kelas XII IPS SMA Negeri 22 Surabaya

Pelaksanaan pembelajaran *graffiti* disesuaikan dengan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang mengacu pada tujuan kurikulum KTSP, yaitu dibagi menjadi empat Kompetensi Dasar (KD) dengan alokasi waktu 18 x 40 menit pertemuan.

Kompetensi dasar 10.1 berisi tentang membuat karya seni rupa murni dan terapan (*graffiti*) yang dikembangkan dari beragam corak dan teknik seni rupa. Materi pembelajaran yang diberikan oleh guru disampaikan melalui ceramah dan menunjukkan contoh gambar tentang hasil kreasi seni rupa murni dan terapan (*graffiti*), desain karya atau sketsa karya seni rupa murni dan terapan (*graffiti*), persiapan bahan dan alat yang diperlukan (*graffiti*), serta langkah-langkah membuat karya seni rupa murni atau terapan (*graffiti*).

Kompetensi dasar 10.2. berisi tentang membuat karya seni rupa murni dan terapan (*graffiti*) yang dikembangkan dari beragam unsur seni rupa nusantara dan mancanegara. Guru memberikan materi tentang unsur-unsur seni rupa (*graffiti*) nusantara dan mancanegara, langkah-langkah membuat karya seni rupa murni dan terapan (*graffiti*) dari salah satu unsur, membuat karya seni rupa murni dan terapan (*graffiti*) dengan menggabungkan beberapa unsur sesuai kebutuhan masyarakat dan budayanya.

Proses pembelajaran untuk Kompetensi Dasar (KD) 10.3. ialah menyiapkan karya seni rupa (*graffiti*) yang diciptakan untuk pameran (pembuatan *graffiti*) sekolah atau luar sekolah. Materi pembelajaran yang dilakukan ialah pameran (pembuatan *graffiti*), dan kreasi seni rupa tradisi, modern dan kontemporer (*graffiti*), yang lebih difokuskan pada merencanakan kegiatan pameran melalui pembuatan *graffiti* secara langsung.

Kompetensi dasar 10.4. yaitu menata karya seni rupa (*graffiti*) yang diciptakan dalam bentuk pameran sekolah atau luar sekolah. Materi pembelajaran yang dilakukan ialah pameran (pembuatan *graffiti*), dan kreasi seni rupa tradisi, modern dan kontemporer (*graffiti*), melakukan persiapan pameran (pembuatan *graffiti*), menentukan tema pameran (pembuatan *graffiti*), menentukan rencana kegiatan, penyusunan program

pameran (pembuatan *graffiti*), teknik pengaturan tata letak pameran (pembuatan *graffiti*).

Penilaian merupakan langkah dalam pembelajaran untuk mengukur keberhasilan pembelajaran. Tujuan pembelajaran dapat diketahui dari hasil penilaian yang dilakukan. Pengajar dapat melihat proses pertumbuhan pengetahuan peserta didiknya serta memperhatikan keberhasilan dari pembelajaran yang telah berlangsung ketika telah melalui proses penilaian terhadap hasil belajar. Dalam tugas individu, penilaian dilakukan untuk mengukur tingkat keberhasilan dari kegiatan pembelajaran melalui sketsa *graffiti* yang dikerjakan secara individu. Tugas kelompok ialah membuat *graffiti* di tembok, sketsa dibuat bersama kelompok dikertas A4 dengan tema “*Green and Clean*”. Tiap kelas dibagi menjadi dua kelompok yang terdiri dari perempuan dan laki-laki.

3. Kendala yang dialami dan cara mengatasi kendala dalam pembelajaran *graffiti* untuk siswa kelas XII IPS SMA Negeri 22 Surabaya

a. Kendala yang dialami

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, kendala yang dialami siswa saat pembelajaran *graffiti* khususnya pada saat membuat karya *graffiti* diantaranya ialah, 1) Siswa merasa kesulitan dengan teknik menggambar menggunakan cat semprot, 2) Siswa belum terbiasa menggambar diatas permukaan bidang yang lebar, karena sebelumnya mereka terbiasa membuat karya diatas permukaan kertas, 3) Biaya pembuatan *graffiti* yang mahal juga cukup memberatkan bagi siswa, hal ini juga merupakan kendala yang cukup membingungkan bagi siswa, 4) Tembok yang mengelilingi SMA Negeri 22 Surabaya cukup panjang, namun sepanjang tembok yang mengelilingi sekolah tersebut sudah dipenuhi oleh *graffiti* para siswa yang sudah lulus, hal ini juga membingungkan siswa karena tembok yang akan digunakan sebagai media pembelajaran sudah penuh.

b. Cara mengatasi kendala

Kendala yang dialami oleh para siswa pada saat proses pembelajaran *graffiti* dapat diatasi dengan berbagai cara, diantaranya ialah, 1) Guru memberikan demonstrasi mengenai kendala-kendala yang dialami oleh para siswa, yaitu jarak penyemprotan dan cara mengatasi goresan yang kurang rapi. 2) Guru memberikan pengarahan tentang mengkomposisikan gambar diatas permukaan tembok, yaitu dengan menentukan garis tengah dan batas samping bagian bidang yang akan digambar dengan sketsa *graffiti* siswa. 3) Sebelum memberikan materi *graffiti*, pengajar telah memperhitungkan tentang aspek biaya yang digunakan untuk proses pembuatan *graffiti*, dengan menerapkan praktek secara kelompok yang membagi satu kelas menjadi dua kelompok dapat memperingan siswa dalam

pengeluaran. Penggunaan warna untuk cat semprot juga dibatasi, dengan batasan maksimal memakai empat warna yang dipilih sesuai dengan kesepakatan masing-masing kelompok, hal tersebut juga dapat meringankan biaya untuk pembelian cat semprot. 4) Sebelum praktek membuat *graffiti* dimulai guru mengajak perwakilan dari kelompok untuk memilih tembok yang akan dijadikan media untuk membuat *graffiti*. Pemilihan tembok tersebut berdasarkan gambar *graffiti* yang sudah lama dan terlihat kusam dapat dicat dan diganti dengan *graffiti* yang baru.

PENUTUP

1. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian diatas maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

Pembelajaran dengan materi *graffiti* dimaksudkan untuk menarik minat siswa terhadap pembelajaran seni budaya. Guru diharuskan mempunyai strategi untuk materi pembelajaran yang dapat menumbuhkan ketertarikan siswa terhadap materi yang diajarkan. Persiapan silabus dan RPP untuk materi *graffiti* disusun supaya implementasi pengenalan terhadap materi baru sesuai yang diharapkan. Menyusun persiapan pembelajaran baru merupakan tantangan bagi guru supaya siswa memperoleh pengalaman yang baru pula dalam belajar.

Penerapan pembelajaran *graffiti* pada siswa kelas XII IPS di SMA Negeri 22 Surabaya direspon dengan baik oleh siswa-siswi, dari materi tersebut para siswa memperhatikan dan menerapkan konsep serta teknik yang diajarkan. Siswa melakukan langkah-langkah dalam membuat karya *graffiti* sesuai yang telah dijelaskan oleh pengajar melalui ceramah, demonstrasi, dan pemakaian media pembelajaran. *Graffiti* merupakan bahan pembelajaran baru untuk mata pelajaran seni budaya di SMA Negeri 22 Surabaya, namun hasil belajar dalam pembelajaran *graffiti* yang telah dilakukan juga cukup baik, karena siswa mampu menerapkan langkah-langkah yang telah diajarkan. Langkah-langkah tersebut meliputi pembuatan konsep hingga mengekspresikan konsep yang telah dibuat untuk diaplikasikan ke permukaan tembok.

Kendala-kendala yang dialami siswa dalam pembelajaran *graffiti* diantaranya ialah, siswa belum terbiasa membuat karya dengan cat semprot, siswa belum terbiasa dengan pembuatan karya diatas bidang lebar, mahalnya biaya yang digunakan untuk membuat *graffiti*, dan keterbatasan bidang tembok yang digunakan sebagai media untuk membuat *graffiti*. Namun dari kendala tersebut dapat diatasi dengan demonstrasi yang dilakukan oleh guru dengan mempraktekkan dan menunjukkan cara menggunakan cat semprot dengan baik, menunjukkan cara mengkomposisikan gambar di bidang tembok,

praktek secara berkelompok dan batasan pemakaian warna yang dapat memperingan pengeluaran biaya untuk membuat *graffiti*, serta memilih bidang *graffiti* yang sudah terlalu kusam untuk dicat dan digambar dengan *graffiti* yang baru. Melalui cara tersebut siswa dapat mengetahui dan dapat memperhatikan secara langsung langkah-langkah untuk membuat karya *graffiti* dengan tepat dan menghasilkan karya yang menarik, serta dapat memperhitungkan cara penggunaan biaya secara efisien untuk pembuatan karya dan memperbarui tembok yang sudah kusam dengan nuansa yang berbeda.

2. Saran

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan menghasilkan beberapa saran antara lain, 1) Pengembangan dalam bentuk materi baru yang dapat diajarkan untuk siswa, berupa *graffiti* sebagai materi bahan ajar bagi guru, 2) Materi *graffiti* dapat digunakan untuk menarik minat para siswa terhadap pembelajaran seni budaya dengan mengapresiasi dan mengekspresikan diri secara langsung melalui kegiatan membuat *graffiti* bersama-sama oleh para siswa, 3) *Graffiti* juga dapat digunakan sebagai materi pengenalan untuk siswa terhadap penerapan seni budaya secara langsung untuk lingkungan, 4) Materi tersebut juga dapat melatih siswa supaya dapat mempersiapkan konsep, saling membantu, dan menjalin kekompakan antar siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: P.T. Rineka Cipta.
- Badan Standar Nasional Pendidikan, 2006. *Panduan Penyusunan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Jenjang Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: BSNP.
- Ganz, N. 2006. *Graffiti Woman*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Gastman, R. 2003. *Enamelized Graffiti Worldwide*. Bethesda: Gingko Press Inc.
- Gastman, R., Rowland, D., & Sattler, I. 2006. *Freight Train Graffiti*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Golden, A., Rice, R., & Pompilio, N. 2006. *More Philadelphia Murals and Stories They Tell*. Philadelphia: Temple University Press.
- Hadi, S. 1989. *Metodologi Research Jilid I*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Ibrahim, R., & Syaodih, S. 2010. *Perencanaan Pengajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Jihad, A., & Haris, A. 2008. *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multi Pressindo.
- Kamaril, Cut, dkk. 2007. *Pendidikan Seni Rupa dan Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Koentjaraningrat, 1983. *Metode-metode Penelitian Masyarakat*. Jakarta: P.T. Gramedia.
- Mai, M. 2005. *Writing Urban Calligraphy and Beyond*. Berlin: Die Gestalten Verlag.
- Manco, T. 2004. *Stencil Graffiti*. London: Thames & Hudson Ltd.
- Martadi. 2003. *Metodologi Penelitian Desain*. Surabaya: UNESA University Press.
- Moleong, L. J. 2006. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: P.T. Remaja Rosdakarya.
- Muchith, S. 2008. *Pembelajaran Kontekstual*. Semarang: RaSAil Media Group.
- Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi, Informasi, dan Komunikasi*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Pusat Kurikulum, Badan Penelitian dan Pengembangan, 2007. *Kajian Kebijakan Kurikulum Seni Budaya*. Jakarta: Depdiknas, 2007.
- Rahmat, P.S., 2009. *Penelitian Kualitatif*. EQUILIBRIUM, Vol. 5, No. 9, Januari-Juni 2009 : 1-8
- Sanjaya, W. 2008. *Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Sanjaya, W. 2011. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Soehardjo, A.J. 1977. *Buku DIKTAT: Metode Pengajaran Seni (Metodik Art)*. Malang: IKIP Malang.
- Soehardjo, A.J. 1986. *Buku Petunjuk Guru untuk Pendidikan Seni Rupa*. Malang: Diterbitkan untuk kalangan sendiri, oleh penulis.
- Soehardjo, A.J., dkk. 1979. *Metode Pengajaran Seni Rupa untuk Umum*. Malang: LPPPM IKIP Malang.
- Somantri, G.R., 2005. *Memahami Metode Kualitatif*. MAKARA, SOSIAL HUMANIORA, VOL. 9, NO. 2, DESEMBER 2005: 57-65
- Sugiyono. 2006. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: C.V. Alfabeta.
- Susanto, M. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Dicti art lab.
- Suwardi. 2007. *Manajemen Pembelajaran*. Salatiga: STAIN Salatiga Press.