

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERKARYA SENI GRAFIS
CETAK TINGGI TEKNIK *HARDBOARDCUT*
MELALUI PENDEKATAN EKSPRESIF-KREATIF
SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 25 MALANG**

ARTIKEL

**Oleh:
FAJAR CAHYONO
NIM 106251405147**



**UNIVERSITAS NEGERI MALANG
FAKULTAS SAstra
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
MEI 2011**

**PENINGKATAN KEMAMPUAN BERKARYA SENI GRAFIS
CETAK TINGGI TEKNIK *HARDBOARDCUT*
MELALUI PENDEKATAN EKSPRESIF-KREATIF
SISWA KELAS VIII A SMP NEGERI 25 MALANG**

Fajar Cahyono
Universitas Negeri Malang
E-Mail: Fajarcahyono88@gmail.com

ABSTRAK:

Dalam pelaksanaan pembelajaran seni rupa di sekolah, siswa belum mampu berkarya seni grafis cetak tinggi secara maksimal, hal ini disebabkan pembelajaran seni grafis yang disajikan belum memanfaatkan teknik cetak tinggi dengan pendekatan yang tepat. Untuk meningkatkan kemampuan tersebut diupayakan melalui pendekatan Ekspresi-Kreasi yang diharapkan akan mampu membantu dalam berkarya seni grafis teknik Hardboardcut.

Tujuan penelitian peningkatan berkarya seni grafis teknik *hardboardcut* ini adalah (1) meningkatkan kemampuan berkarya seni grafis teknik *hardboardcut* pada tahap pengkonsepan atau perancangan berkarya, dan (2) meningkatkan kemampuan berkarya seni grafis teknik *hardboardcut* pada tahap berkarya.

Pendekatan penelitian ini adalah pendekatan deskriptif kualitatif dengan rancangan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan melalui tahapan studi pendahuluan, perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Tindakan dilakukan secara kolaboratif antara guru dengan peneliti. Sumber data penelitian ini adalah siswa dan guru. Instrumen yang digunakan oleh peneliti berupa pedoman observasi, catatan lapangan, dan pedoman penilaian. Analisis data dilaksanakan berdasarkan data model alir yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan simpulan.

Peningkatan kemampuan berkarya siswa dalam berkarya seni grafis nampak dari hasil pembelajaran pada siklus I dan siklus II. Pada siklus I hasil pembelajaran berkarya seni grafis masih belum menunjukkan hasil maksimal, pada tahap perancangan berkarya siklus I nilai rata-rata kelas 71,53, sedang pada tahap berkarya siklus I nilai rata-rata kelas 67,74. Berdasarkan hasil refleksi siklus I, dilakukan perencanaan ulang untuk perbaikan pada siklus II, hasilnya terjadi peningkatan nilai rata-rata kelas pada tahap perancangan berkarya siklus II menjadi 83,5% dan tahap berkarya menjadi 81,7%. Secara keseluruhan dari tahap perancangan berkarya, dan saat berkarya terjadi peningkatan 18,79%. Pembuatan sketsa meningkat 25%, dan karakter garis meningkat 19,6%. Pada proses pembelajaran naik 14,29%, keaktifan naik 13,8%, keberanian naik 12,22%. sedang dalam hasil karya siswa mengalami peningkatan 19,51%, pengerolan naik 21,94%, dan pengepresan naik 22,62%, serta teknik naik 18,71%.

Disarankan kepada guru seni budaya tingkat SMP bila menemui kesulitan dalam mengembangkan kreativitas siswa terutama ketika proses berkarya seni grafis teknik cetak tinggi maupun teknik lainnya, untuk memanfaatkan pendekatan dan metode ekspresi-kreasi. Selain itu, selama proses berkarya disarankan untuk menyiapkan peralatan dan bahan berkarya yang tepat dengan menggunakan teknik berkarya yang sesuai dengan ketentuan atau prosedur berkarya seni grafis

Kata Kunci : berkarya seni grafis, *hardboardcut*, ekspresi-kreasi, SMP

PENDAHULUAN

Kurikulum mata pelajaran Seni Budaya memuat aspek konsepsi, apresiasi, dan kreasi yang disusun sebagai suatu kesatuan. Ketiga aspek kegiatan tersebut harus merupakan rangkaian aktivitas seni yang harus dialami siswa dalam aktivitas berapresiasi dan berkreasi seni. Pendidikan seni di sekolah umum pada objeknya diarahkan untuk menumbuhkan sensitivitas dan kreativitas sehingga terbentuk sikap apresiatif, kritis, dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh (Depdiknas, 2003:4).

Pembelajaran Seni Rupa yang merupakan mata pelajaran kesenian di Sekolah Menengah Pertama mengacu pada tujuan untuk menumbuhkan sensitivitas dan kreativitas sehingga terbentuk sikap apresiatif, kritis, dan kreatif pada diri siswa secara menyeluruh (Depdiknas, 2003:5). Tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa pengajaran Seni Rupa dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam mengapresiasi seni melalui kegiatan apresiatif, kreatif, dan kritis. Kegiatan tersebut akan memperdalam rasa, cita, dan karsa siswa dalam menikmati sebuah karya. Kemampuan ini hanya mungkin tumbuh jika dilakukan serangkaian kegiatan meliputi pengamatan, analisis, penilaian, serta kreasi dalam setiap aktivitas seni baik di dalam kelas maupun di luar kelas.

Penekanan lebih lanjut dalam pembelajaran Seni Rupa dijabarkan dalam Standar kompetensi pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Menengah Pertama terdiri atas tiga kompetensi, yakni (1) mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni rupa terapan melalui gambar bentuk obyek tiga dimensi, (2) mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni rupa terapan melalui gambar/ lukis, karya seni grafis cetak tinggi dan kriya tekstil batik daerah Nusantara, (3) Mengapresiasi dan mengekspresikan karya seni rupa murni yang dikembangkan dari beragam unsur seni rupa Nusantara dan mancanegara (Depdiknas, 2003:14).

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap mata dan dirasakan dengan rabaan. Kesan ini diciptakan dengan mengolah konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaannya dengan acuan estetika. Seni rupa dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu seni rupa murni atau seni murni, kriya, dan desain. Seni rupa murni mengacu kepada karya-karya yang hanya untuk tujuan pemuasan ekspresi pribadi, sementara kriya dan desain lebih menitikberatkan fungsi dan kemudahan produksi. Seni grafis cetak tinggi tergolong dalam seni murni, hal ini atas dasar karya yang ditujukan untuk ekspresi pribadi (<http://wikipedia.com/senirupa>).

Terjemahan seni rupa di dalam Bahasa Inggris adalah *fine art*. Namun sesuai perkembangan dunia seni modern, istilah *fine art* menjadi lebih spesifik kepada pengertian *seni rupa murni* untuk kemudian menggabungkannya dengan desain dan kriya ke dalam bahasan *visual arts* (<http://Wikipedia.com/senirupa>)

Seni rupa murni terbagi dalam 4 bagian yaitu seni patung, seni lukis, seni keramik dan seni grafis cetak tinggi. Seni rupa murni lebih menghususkan diri pada proses penciptaan karya seninya dilandasi oleh tujuan untuk memenuhi kebutuhan akan kepuasan batin senimannya. Seni murni diciptakan berdasarkan kreativitas dan ekspresi yang sangat pribadi (lukis, patung, grafis, keramik). Namun dalam hal tertentu, karya seni rupa murni itu dapat pula diperjualbelikan atau memiliki fungsi sebagai benda pajangan dalam sebuah ruang.

Seni grafis cetak tinggi merupakan seni murni dua dimensi dikerjakan dengan teknik cetak baik yang bersifat konvensional maupun melalui penggunaan teknologi. Teknik cetak konvensional antara lain : (1) Cetak Tinggi (*Relief Print*) : *woodcut print*, *wood engraving print*, *lino cut print*, kolase print, (2) Cetak Dalam (*Intaglio*) : *dry point*, etsa, *mizotint*, *sugartint*, (3) Cetak Datar (*Planography*), dan (4) Cetak Saring (*silk screen*). Teknik Cetak dengan penggunaan teknologi, misalnya *offset* dan *digital print* (<http://guruvalah.20m.com>)

Seni grafis cetak tinggi mengacu pada penjelasan di atas tergolong dalam seni murni atau *fine art*. Hal ini disebabkan proses serta produk seni grafis cetak tinggi lebih pada pemuasan ekspresi diri bukan untuk tujuan kemudahan produksi atau fungsional lainnya. Seni grafis cetak tinggi sendiri memiliki 4 macam teknik, yaitu (1) Teknik Cetak Tinggi atau *Relief Print*, di mana tinta berada pada permukaan yang tinggi dari *matrix*. teknik relief meliputi: [cukil kayu](#), cukil *hardboard*, [engraving kayu](#), cukil [linoleum](#)/linocut, dan [cukil logam](#)/metalcut, (2) Teknik Cetak Dalam atau *Intaglio*, tinta berada di permukaan *matrix* yang dalam sebagai penghantar warna, teknik ini meliputi: [engraving](#), [etsa](#), [mezzotint](#), [aquatint](#), dan [drypoint](#), (3) Teknik Cetak Datar atau [planografi](#) dimana *matrix* permukaan bagian dalam sebagai penghantar warna, teknik ini meliputi: [litografi](#), [monotype](#) dan teknik digital, dan (4) Teknik Cetak Saring atau *stencil*, termasuk Cetak Sablon. (http://wikipedia.com/seni_grafis. diakses tanggal 20 Oktober 2010)

Teknik *hardboardcut* adalah salah satu teknik *relief print* atau teknik cetak tinggi, sehingga proses berkaryanya identik dengan teknik cetak tinggi yang memiliki permukaan timbul, yang berfungsi sebagai penghantar tinta (baik monokrom atau polikrom) adalah bagian atau permukaan yang tinggi atau timbul tersebut.

Untuk memperoleh wujud acuan yang timbul tersebut dapat dikerjakan dengan cara menghilangkan bagian-bagian (dengan dicukil) yang tidak diperlukan menghantarkan tinta, sehingga tinggal bagian-bagian yang difungsikan sebagai penghantar warna atau tinta.

Salah satu sifat seni grafis cetak tinggi cetak timbul atau cetak tinggi adalah bila acuannya sendiri diamati baik-baik, maka permukaan acuan akan tampak sebagai permukaan yang berukir atau berelief. Karena itu cetak tinggi disebut pula sebagai cetak tinggi atau *relief print* (Mutarto, 1990).

Seni grafis cetak tinggi cetak tinggi memiliki beberapa keunggulan jika dibandingkan dengan teknik seni grafis cetak tinggi yang lainnya diantaranya, (1) seni grafis cetak tinggi cetak tinggi adalah teknik tertua, sehingga menjadi ciri utama seni grafis cetak tinggi, (2) sebagai dasar teknik percetakan yang meliputi pembuatan stempel, cetak *emboss*, dan mesin tik konvensional, (3) seni grafis cetak tinggi cetak tinggi adalah teknik paling mudah diantara teknik lainnya yang cocok diajarkan pada siswa tingkat SMP, (4) seni grafis cetak tinggi cetak tinggi memiliki beberapa tahap yang saling berkaitan atau *continuous step*, sehingga memerlukan ketelatenan dan keseriusan berkarya, (5) seni grafis cetak tinggi cetak tinggi menekankan unsur ekspresi dan kreasi disetiap tahap berkaryanya, yang dapat meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambar, mencukil, dan mencetak.

Sebagai salah satu fine art, seni grafis cetak tinggi mengalami pemerosotan peminat, bahkan beberapa seniman seni grafis cetak tinggi lebih menarik untuk pindah ke seni lukis, Patung, dan seni- seni lainnya. Sebagaimana dilansir dalam majalah visual art edisi bulan juni 2010 halaman 27 yang menyatakan bahwa banyak pegrafis yang hijrah ke seni-seni lain yang lebih populer dan digemari saat ini. Mereka dihimbau untuk "pulang", agar seni grafis cetak tinggi yang saat ini sekedar pelengkap penyerta seni rupa Indonesia, bisa eksis."

Dalam observasi yang telah peneliti lakukan pada kelompok guru Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) tingkat SMP di Kabupaten Blitar pada tanggal 2-3 Oktober 2010, ternyata tidak ada satupun guru SBK yang membelajarkan Seni grafis cetak tinggi dalam tataran praktek, semua guru hanya memberikan pengetahuan tentang seni grafis cetak tinggi secara umum kepada peserta didik. Peneliti berlanjut dengan melakukan observasi pada kelompok guru SBK tingkat SMP di Kota Malang, hanya 1 SMP yang menerapkan seni grafis cetak tinggi sebagai mata pelajaran praktek di sekolah. Melihat hasil observasi ini, maka tidak heran jika seni grafis cetak tinggi menjadi seni murni yang tertinggal dibanding dengan cabang seni murni (*fine Art*) yang lainnya.

Dari hasil observasi juga diperoleh data bahwa sebagian guru SBK enggan memasukkan materi seni grafis cetak tinggi dalam tataran praktek karena keterbatasan alat dan bahan yang diperlukan.

Perkembangan teknologi telah mempermudah manusia dalam berbagai aspek kehidupan, sedemikian halnya dengan berkarya seni grafis cetak tinggi, tidak dibutuhkan alat dan bahan yang mahal, cukup dengan menggunakan bahan-bahan sintesis karya seni grafis cetak tinggi dapat dibuat seperti *hardboard* sebagai *matrixnya*, *cutter* sebagai alat cukilnya, dan Cat Minyak sebagai tintanya, serta Spon sebagai pengganti Rol. Karena esensi seni grafis cetak tinggi bukan pada medianya tetapi pada tradisi dan prosedurnya (Visual Art, 2010: 23).

Oleh karena itu, sebagai langkah awal selain untuk mengembangkan pendidikan seni grafis cetak tinggi sebagaimana tertera dalam standar kompetensi lulusan pembelajaran seni rupa SMP (Depdiknas, 2003), pengenalan seni grafis cetak tinggi dalam tataran praktek dengan pendekatan dan teknik yang tepat diharapkan juga mampu meningkatkan eksistensi seni grafis cetak tinggi Indonesia khususnya di kota Malang.

Untuk mencapai tujuan tersebut guru perlu mengembangkan strategi pembelajaran yang dapat mengembangkan daya sensitivitas dan kreativitas siswa melalui seni grafis cetak tinggi. Salah satunya adalah dengan menggunakan Pendekatan Ekspresi-Kreatif. Pendekatan Ekspresi-Kreatif adalah pendekatan yang mengajak siswa untuk belajar mengungkapkan perasaan dan gejala emosinya itu dalam bentuk karya yang ekspresif. Siswa juga dirangsang untuk menciptakan karya seni yang memiliki keanehan dan kebaruan sebagai substansi dari kreativitas. (Harianti, 2003)

Pendekatan Ekspresi Bebas menurunkan Metode Ekspresi Bebas, jadi istilah "ekspresi bebas" dapat digunakan sebagai Pendekatan atau Paradigma dan juga sebagai Metode (Tarjo, 2004: 134)

Adapun Metode Ekspresi Bebas identik dengan metode Ekspresi-Kreatif (Jefferson, 1980) atau metode Kerja Cipta. Jenis metode ini merupakan bentuk lain dari metode menggambar bebas yang disarankan oleh A.J. Suharjo. Metode ini merupakan pengembangan dari pendapat Victor Lowenfeld yang

menganjurkan agar setiap guru yang bermaksud mengembangkan kreasi siswanya untuk bebas berekspresi. Dengan cara ini guru menjauhkan diri dari campur tangannya terhadap aktivitas yang dilakukan siswanya. Atas dasar tersebut metode ini sering dinamakan Metode Ekspresi-Kreatif atau Pendekatan Ekspresi-Kreatif. (Tarjo,2005:135)

Pada metode Ekspresi-Kreatif dalam penelitian ini memiliki beberapa keunggulan,(1) lebih mengutamakan ketrampilan proses, (2) Siswa diarahkan dari berimajinasi ke berfikir yang lebih ekspresif atau pemuasan diri, (3) lebih mengetahui kemampuan masing-masing siswa, (4) mampu memberikan motivasi yang lebih optimal dalam mengembangkan kemampuan berkesenian siswa (Tarjo,2005)

Proses berkarya seni grafis cetak tinggi yang memiliki 3 tahap kunci berkarya yang meliputi tahap perancangan desain, tahap berkarya yang meliputi pembuatan *matrix*, pengerolan, dan pengepresan, dan tahap pencetakan. Masing-masing tahap memiliki kompetensi yang berbeda, tahap pembuatan sketsa merupakan tahap awal yang melandasi proses berkarya selanjutnya, melalui proses pembuatan sketsa siswa menuangkan ide atau gagasannya dalam bentuk visualisasi sketsa (Schinneller,1961:133-138).Dalam praktek pembelajaran di kelas siswa kurang dapat menuangkan idenya secara ekspresif sesuai dengan ide dalam diri siswa, mayoritas siswa memiliki kecenderungan untuk mencontoh gambar yang sudah ada atau meniru temannya, sehingga siswa menjadi lemah dalam berekspresi yang selanjutnya dapat melemahkan daya kreatifitas siswa (Harianti,2003). Penerapan pendekatan ekspresi-kreasi sebagai salah satu pendekatan sekaligus metode untuk mengembangkan kemampuan berekspresi siswa secara lebih original atau asli dari diri siswa, diharapkan mampu meningkatkan kemampuan berkarya siswa terutama dalam berkarya seni grafis cetak tinggi teknik *hardboardcut* yang menekankan ekspresi yang lebih dalam setiap tahap berkaryanya.

Tahap pembuatan *matrix* sebagai bagian dalam tahap berkarya menggunakan teknik cukil memiliki ranah pengembangan motorik, kognitif, dan attitude siswa, yaitu siswa harus mampu mencukil papan *hardboard* , menerapkan pola *reflektif* , dan emosi atau sikap yang sabar dalam berkarya.

Tahap berkarya seni grafis cetak tinggi teknik *hardboardcut* merupakan tahap penentu kepuasan siswa, pada tahap ini siswa ditekankan mampu melakukan pencetakan dengan warna dan media yang telah disediakan melalui teknik pengerolan, dan pengepressan.

SMP Negeri 25 Malang sebagai tempat penelitian karena beberapa hal diantaranya; (1) SMP Negeri 25 Malang merupakan SMP yang mempunyai kondisi fisik, sarana, maupun guru yang memadai, sehingga memungkinkan untuk dilakukan penelitian (2) Meskipun tergolong SMP yang baru berdiri di Kota Malang SMP Negeri 25 memiliki perhatian yang cukup intens terhadap kesenian, termasuk diantaranya tercatat 2 kali siswa SMP Negeri 25 mengadakan pameran seni diantaranya pameran seni grafis cetak tinggi di Mading Sekolah, dan Pameran karya daur ulang di Kantor kelurahan Merjosari, (3) Pembelajaran seni grafis cetak tinggi teknik cetak tinggi sebagai salah satu mata pelajaran seni budaya belum menunjukkan wujud ekspresi siswa, selain itu teknik pembuatan karya juga belum menunjukkan teknik yang standar berkarya seni grafis cetak tinggi cetak tinggi, berdasarkan studi pendahuluan yang peneliti lakukan,

pembelajaran seni grafis cetak tinggi dilakukan dengan metode ekspresi bebas, tetapi tidak ada perangsangan dan motivasi yang lebih dari guru kepada siswa untuk membuat karya yang original, selain itu teknik pencetakan seharusnya menggunakan cat cetak tetapi menggunakan cat besi yang memiliki karakter lebih cair dari pada cat cetak, selain itu sistem pengerolan seharusnya menggunakan rol, di sana menggunakan kuas, (4) S arana berkarya seni grafis cetak tinggi cetak tinggi di SMP 25 Malang belum lengkap rol, dan meja pencetakan tidak tersedia. Sehingga muncul beberapa hal yang kurang optimal dalam pembelajaran diantaranya (1) ide atau gagasan siswa belum tersalurkan dengan original atau asli dari dalam diri siswa, (2) beberapa karya siswa nampak ada yang seragam, ini menunjukkan adanya unsur mencontoh dalam berkarya, (3) teknik pencetakan yang kurang tepat terutama dalam penggunaan cat besi dapat menyebabkan tinta tidak merata pada hasil cetakan, (4) teknik pengerolan yang tidak menggunakan rol, tetapi menggunakan kuas menyebabkan tinta masuk pada permukaan *matrix* yang dalam sehingga ketika *matrix* dicetak, bagian yang dalam ikut tercetak pula.

Berdasarkan latar belakang tersebut, dengan salah satu upaya meningkatkan kualitas pembelajaran seni budaya khususnya materi seni grafis cetak tinggi teknik cetak tinggi, maka peneliti mencoba memecahkan masalah tersebut dengan pendekatan ekspresi-kreasi. Adapun judul skripsi yang dipilih adalah” **Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni grafis Cetak Tinggi Teknik *hardboardcut* Melalui Pendekatan Ekspresi-Kreatif Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 25 Malang**”

METODE

Penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan berkarya seni grafis teknik cetak tinggi bermedia *hardboard* melalui pendekatan ekspresi-kreatif di kelas VIII A SMP Negeri 25 Malang. Pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan pendekatan kualitatif deskriptif. Pendekatan ini digunakan karena data yang dikaji dalam pendekatan ini berupa perilaku pembelajaran dari orang yang diteliti, berlatar alamiah, peneliti sebagai pengumpul data utama, data dianalisis secara deskriptif induktif, menekankan hasil dan proses, dan hasil penelitian diverifikasikan dan dikonfirmasi dengan orang-orang yang berkaitan dengan yang diteliti. Bogdan dan Biklen (1992: 29-30) menyatakan bahwa penelitian kualitatif memiliki ciri-ciri (1) berlatar belakang ilmiah sebagai sumber data langsung dan peneliti sebagai instrumen utama, (2) bersifat deskriptif, yakni data dikumpulkan berupa kata-kata, gambar, dan bukan angka-angka, (3) memperhatikan proses dan hasil, (4) bersifat induktif dalam analisis datanya, dan (5) mengutamakan pemahaman makna (Noer, 2008:31)

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yaitu suatu pengamatan terhadap proses kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersama. Tindakan tersebut diberikan oleh guru atau dengan arahan dari guru yang dilakukan oleh siswa(Arikunto,2008:3).

Dalam pengertian lain PTK adalah suatu bentuk kajian yang bersifat reflektif oleh pelaku tindakan. Tindakan tersebut dilakukan untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan mereka dalam melaksanakan tugas

sehari-hari, memperdalam pemahaman terhadap tindakan-tindakan yang dilakukan, serta memperbaiki kondisi di mana praktik-praktik pembelajaran tersebut dilakukan. Untuk mewujudkan tujuan-tujuan tersebut, PTK dilaksanakan dalam proses berdaur (*cyclical*) yang terdiri dari empat tahapan, *planing, action, observation/evaluation, dan reflection* (Santayasa, 2007:5)

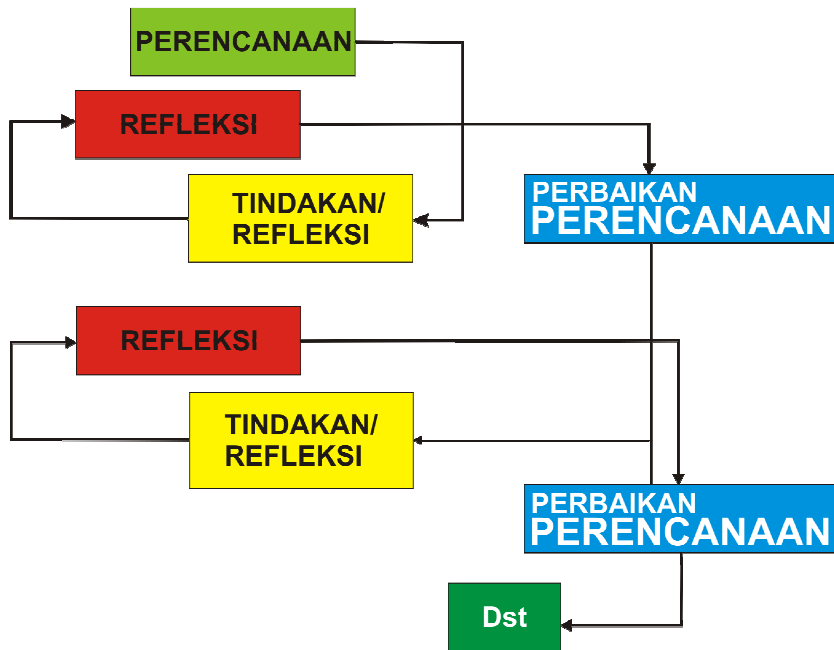
Pemilihan PTK sebagai pendekatan penelitian karena masalah yang dipecahkan berasal dari proses pembelajaran di kelas, yaitu pembelajaran berkarya seni grafis. Penelitian ini sengaja dirancang dan dilakukan sebagai tindakan untuk memperbaiki pembelajaran berkarya seni grafis. Dengan maksud tersebut, penelitian ini dilaksanakan secara kolaboratif antara peneliti dengan guru Seni Budaya di SMP Negeri 25 Malang. Dalam hal ini peneliti dan guru bekerjasama dalam merancang dan melaksanakan tindakan kelas. Dalam proses pembelajaran itu Dimiyati (1997:3) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas merupakan tipe penelitian terapan yang melibatkan peneliti dalam tindakan pemecahan praktis.

Penelitian tindakan kelas ini digunakan untuk pemecahan masalah praktis dan untuk peningkatan kualitas pembelajaran berkarya seni grafis. Penelitian tindakan kelas dipilih karena sesuai dengan karakteristik kondisi pembelajaran seni grafis di kelas, yaitu (1) adanya permasalahan praktis yang ditemui oleh guru di kelas, yaitu kekurangmampuan siswa dalam berkarya seni grafis, (2) dilakukan secara kolaboratif antara guru dan peneliti dalam kegiatan perencanaan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran, dan (3) dapat menjadi sebuah refleksi yang dibuat oleh publik, yaitu penerapan teknik *hardboardcut* dengan pendekatan ekspresi-kreasi diharapkan dapat meningkatkan kemampuan berkarya seni grafis siswa. Cross (dalam Rofi'uddin, 1995:2) menyatakan bahwa penelitian tindakan kelas bertujuan untuk memberikan sumbangan nyata bagi peningkatan profesional guru, penyiapan pengetahuan, dan pemahaman dan wawasan tentang perilaku guru dan siswa.

Penelitian dilakukan secara sistematis mulai perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi yang kesemuanya itu bertujuan untuk memperbaiki kondisi pembelajaran melalui peningkatan kemampuan berkarya seni grafis teknik *hardboardcut* dengan pendekatan ekspresi-kreasi.

Menurut Kemmis dan Taggart (dalam Dasna, 2007:8) PTK dimulai dengan *refleksi awal*, yaitu guru merefleksikan masalah-masalah yang ada di kelasnya. Kegiatan ini meliputi identifikasi masalah, analisis masalah, perumusan masalah, dan perumusan hipotesis tindakan. Setelah itu guru melakukan: (1) *planning* (perencanaan), (2) *acting* (pelaksanaan), (3) *observing* (pengamatan) dan *reflecting* (refleksi). Keempat kegiatan yang terakhir ini merupakan suatu rangkaian yang berulang sampai mencapai hasil yang diharapkan.

Berikut ini adalah siklus PTK menurut Kemmis dan Taggart (dalam Dasna, 2007:9) :



Gambar 3.1 Model PTK Kemmis dan Taggart (dalam Dasna 2008, 9)

Perencanaan mencakup tindakan yang akan dilakukan untuk memperbaiki, meningkatkan atau merubah perilaku dan sikap yang diinginkan sebagai solusi dari permasalahan-permasalahan. Adapun pelaksanaan tindakan menyangkut apa yang dilakukan peneliti sebagai upaya perbaikan, peningkatan atau perubahan yang dilaksanakan berpedoman pada rencana tindakan. Selama proses pelaksanaan tindakan dilaksanakan pula proses pengamatan dari tindakan yang dilaksanakan atau dikenakan terhadap siswa. Pada proses akhir dilaksanakan refleksi yaitu kegiatan analisis, sintesis, interpretasi terhadap semua informasi yang diperoleh saat kegiatan tindakan. Dalam kegiatan ini peneliti mengkaji, melihat, dan mempertimbangkan hasil-hasil atau dampak dari tindakan (<http://smp2sampang.wordpress.com>)

Kehadiran dan Peran Peneliti

Dalam Dasna (2007: 3) disebut bahwa kedudukan peneliti dalam penelitian tindakan kelas adalah sebagai guru yang mengelola kelas disamping sebagai perencana, pelaksana pengumpul data, analisis, penafsir data dan pada akhirnya ia menjadi pelopor hasil penelitiannya. Dengan penelitian tindakan kelas, seorang peneliti (yang juga seorang praktisi) akan merefleksikan persoalan yang terkait dengan pembelajaran (Dasna, 2007:7).

Untuk melaksanakan penelitian ini terlebih dahulu peneliti menyerahkan surat perijinan penelitian yang dilakukan secara formal dengan menyerahkan surat izin penelitian dari pihak kampus kepada pihak sekolah dan pada bulan maret sampai Agustus 2010, dalam hal ini dari kepala sekolah yang berwenang, mengambil keputusan atas proses perizinan penelitian penelitian tersebut, yang kemudian dilanjutkan dengan hubungan emosional antara kepala sekolah dengan guru bidang studi Seni Budaya dengan memberikan penjelasan tentang tujuan kehadiran peneliti sebagai langkah awal dan setelah itu penelitian mulai dilakukan

sesuai dengan yang dikehendaki, dengan begitu proses penelitian tersebut dapat berjalan dengan lancar dan baik

Dalam penelitian ini peneliti bertindak sebagai peneliti partisipan, yaitu peneliti yang ikut serta dalam proses pembelajaran berkarya seni grafis teknik *hardboardcut*. Adapun yang memberikan arahan dan materi tetap guru pengajar seni budaya kelas tersebut, peneliti sebatas melaksanakan observasi atau pengamatan, memberikan saran pada saat refleksi, dan evaluasi.

Subjek Penelitian

Subjek penelitian menurut Suharsimi Arikunto dalam Mastuti (2010:28) adalah orang atau benda atau hal yang melekat pada variable penelitian subjek penelitian merupakan sesuatu yang kedudukannya sangat sentral karena pada subjek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti berada dan diminati oleh peneliti.

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas VIII A SMP Negeri 25 Malang (SMP Negeri 1 Atap Merjosari Malang) yang berjumlah 39 siswa dengan perincian 20 wanita dan 19 laki-laki. SMP Negeri 25 Malang memiliki tiga kelas VIII yaitu VIII A, VIII B, dan VIII C, peneliti memilih kelas VIII A dengan beberapa pertimbangan (1) dari data absensi kelas VIII A yang paling rajin masuk dibanding dengan kelas lain, (2) siswa kelas VIII A tergolong kelas yang aktif sehingga memudahkan proses penelitian, (3) siswa kelas VIII A masih kurang efektif dalam pembelajaran seni budaya sub materi seni grafis, terutama dalam proses berkarya.

Data dan Sumber Data

1. Data Penelitian

Data dalam penelitian ini berupa data yang berkaitan dengan penerapan pendekatan ekspresi sebagai upaya meningkatkan kemampuan berkarya seni grafis teknik *hardboardcut*. Sesuai dengan rumusan masalah, data penelitian ini adalah :

1. Untuk menjawab rumusan masalah pertama digunakan data berupa informasi tentang penerapan pendekatan ekspresi sebagai upaya meningkatkan kemampuan berkarya seni grafis teknik *hardboardcut* siswa pada tahap perancangan berkarya
2. Untuk menjawab rumusan masalah kedua digunakan data berupa informasi tentang penerapan pendekatan ekspresi sebagai upaya meningkatkan kemampuan berkarya seni grafis teknik *hardboardcut* siswa pada tahap berkarya seni grafis.

2. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini berasal dari aktivitas pembelajaran berkarya seni grafis siswa kelas VIII SMP Negeri 25 Malang dengan penerapan teknik *hardboardcut* melalui pendekatan ekspresif dan hasil karya seni grafis siswa.

Pengumpulan Data

b. Teknik wawancara

Wawancara adalah tanya jawab lisan antara dua orang atau lebih

secara langsung. Pewawancara disebut *interviewer* sedangkan yang diwawancarai disebut *interviewee* (Husaini dalam Husodo, 2007: 38).

Teknik wawancara dalam penelitian ini dilaksanakan kepada siswa Kelas VIII A yang telah melaksanakan proses pembelajaran peningkatan kemampuan berkarya seni grafis *hardboardcut*. Teknik wawancara ini dilakukan untuk dapat mengangkat data-data tentang kelebihan dan kendala-kendala yang dihadapi siswa ketika berkarya seni grafis teknik *hardboardcut*.

c. Teknik Observasi

Observasi adalah pengamatan dan pencatatan yang sistematis terhadap gejala-gejala yang diteliti. Observasi merupakan proses yang kompleks, yang tersusun dari proses biologis dan psikologis (Usman, 2003: 54).

Teknik observasi dilaksanakan untuk mengetahui pelaksanaan proses pembelajaran peningkatan kemampuan berkarya seni grafis *hardboardcut* di kelas. Observasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan data tentang keaktifan siswa dan keberanian siswa ketika proses berkarya.

d. Test

Untuk memperoleh hasil penilaian dilakukan dengan tes praktek, yaitu tes berkarya seni grafis dengan teknik *hardboardcut* berpendekatan ekspresi-kreasi. Siswa diminta membuat karya seni grafis pada setiap siklus. Hasil tes praktek ini adalah karya seni grafis siswa.

Analisis Data

Analisis data dilaksanakan berdasarkan analisis data model alir yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman dalam Noer (2008:44), meliputi (1) reduksi data, (2) penyajian data, dan (3) verifikasi atau simpulan. Analisis data dimulai dari pengumpulan data sampai data terkumpul. Hal tersebut dilakukan untuk menghindari penumpukan data dan data segera dapat direfleksi, sehingga proses pemaknaan dan simpulan dapat dilakukan secepatnya.

e. Tahap Reduksi Data

Setelah menelaah dan meneliti keseluruhan data yang terkumpul secara teliti dan komprehensif yang berkaitan dengan pembelajaran peningkatan kemampuan berkarya seni grafis teknik *hardboardcut* meliputi, pembuatan sketsa, matrix, proses berkarya, dan pemajangan hasil karya. Data yang terkumpul ditelaah berdasarkan rambu-rambu penilaian. Pada tahap tersebut data yang bermakna dipilah dan dipilih serta dikelompokkan data kesatuan sambil diberi kode berbeda berdasarkan maknanya. Data tersebut adalah data yang berkaitan dengan data verbal maupun data non verbal yaitu data proses dan data hasil yang berupa data pembuatan sketsa, matrix, proses berkarya, dan pemajangan hasil karya.

f. Tahap Penyajian Data

Penyajian data dilakukan dengan mengorganisasikan informasi yang telah direduksi tersebut. Seluruh data dirangkum dan disajikan secara terpadu ke dalam satuan-satuan informasi yang memungkinkan untuk menarik simpulan. Satuan-satuan informasi tersebut berupa format, tabel, dan daftar, data pembuatan sketsa berkarya seni grafis dengan pendekatan ekspresi-kreasi, data pembuatan matrix, data berkarya seni grafis, dan pemajangan hasil karya. Data disajikan tiap siklus

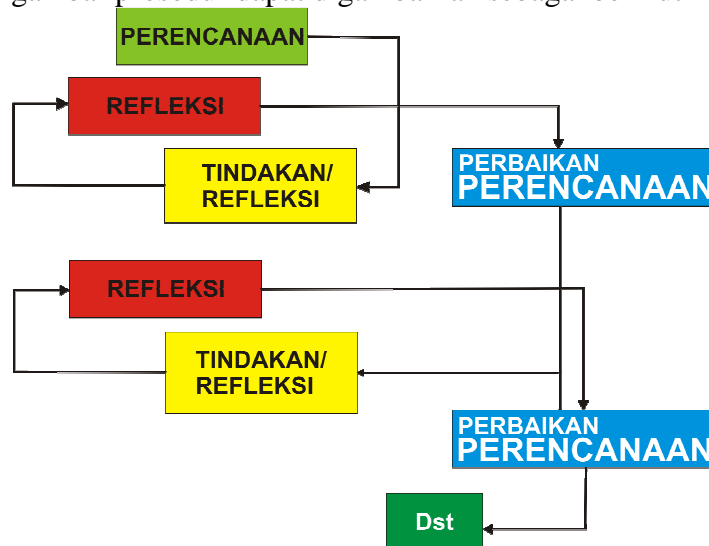
dengan kalimat yang jelas, lugas, dan sederhana. Hal tersebut dilakukan agar penyajian data dapat dipahami dengan mudah.

g. Penyimpulan

Berdasarkan hasil penyajian data tersebut, peneliti menarik simpulan secara terbuka dan analitis. Penarikan simpulan diikuti dengan pengecekan keabsahan data hasil analisis atau penafsiran data dengan cara melakukan tukar pendapat dengan teman sejawat dan guru sebagai mitra peneliti, meninjau ulang catatan lapangan, memikirkan kembali bagian-bagian penting hasil karya seni grafis siswa.

Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dari Kemmis dan Taggart, yang dipandang suatu siklus spiral meliputi perencanaan, tindakan, pengamatan, refleksi dan perencanaan tindakan siklus ulang jika masih diperlukan. Dalam bentuk gambar prosedur dapat digambarkan sebagai berikut



Gambar 3.2 Model PTK Kemmis dan Taggart (dalam Dasna 2008, 9)

Prosedur tersebut dijabarkan lebih lanjut dalam beberapa siklus penelitian yang peneliti rancang dalam dua siklus. Pada siklus pertama diawali dengan studi pendahuluan, hal ini dimaksudkan untuk memperoleh data permasalahan dan kekurangan terkait pembelajaran seni grafis yang dilaksanakan di SMP Negeri 25 Malang. Studi pendahuluan peneliti laksanakan pada tanggal 6 Oktober 2010.

Hal-hal yang dilakukan selama studi pendahuluan ialah (1) wawancara dengan guru dan siswa tentang pembelajaran berkarya seni grafis cetak tinggi (*hardboardcut*), (2) melaksanakan tes awal berkarya seni grafis cetak tinggi, dan (3) mengamati kegiatan pembelajaran seni grafis cetak tinggi.

Berdasarkan hasil studi pendahuluan tersebut, dapat ditemukan beberapa permasalahan pembelajaran berkarya seni grafis cetak tinggi di kelas VIII A SMP Negeri 25 Malang. Identifikasi masalah yang muncul, adalah (1) siswa masih mengalami kesulitan dalam menentukan konsep dari sebuah tema, (2) guru belum mampu merangsang ekspresi-kreasi siswa meskipun telah menggunakan metode ekspresi bebas, (3) siswa belum mampu membuat sketsa yang ekspresif, kecenderungan menjiplak atau mencontoh besar, (4) penggunaan teknik berkarya

seni grafis teknik cetak tinggi masih belum sesuai terutama pada pemanfaatan cat, teknik pencukilan, pengerolan tinta, dan pengepresan, dan (5) guru belum maksimal dalam menilai hasil karya siswa.

Dari hasil studi pendahuluan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran berkarya seni grafis di kelas VIII A SMP Negeri 25 Malang kurang efektif ditinjau dari pemanfaatan metode pembelajaran, sehingga menyebabkan kemampuan siswa perlu ditingkatkan. Oleh karena itu, peneliti berdiskusi dengan guru mata pelajaran SBK kelas VIII A untuk meningkatkan kemampuan berkarya seni grafis siswa dengan menerapkan teknik *hardboardcut*, karena beberapa alasan, (1) harga *hardboard* lebih murah dibanding dengan kayu (*woodcut*), (2) karakter *hardboard* yang lebih lunak dari pada kayu, (3) *hardboard* lebih mudah memotongnya. Selain itu pemilihan pendekatan sekaligus metode ekspresi-kreasi diharapkan mampu meningkatkan daya ekspresi dan kreasi siswa dalam berkarya.

Berdasarkan studi pendahuluan tersebut peneliti bersama guru seni budaya kelas VIII A melakukan tindakan berupa, perencanaan tindakan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi sebagai berikut:

a. Perencanaan Tindakan

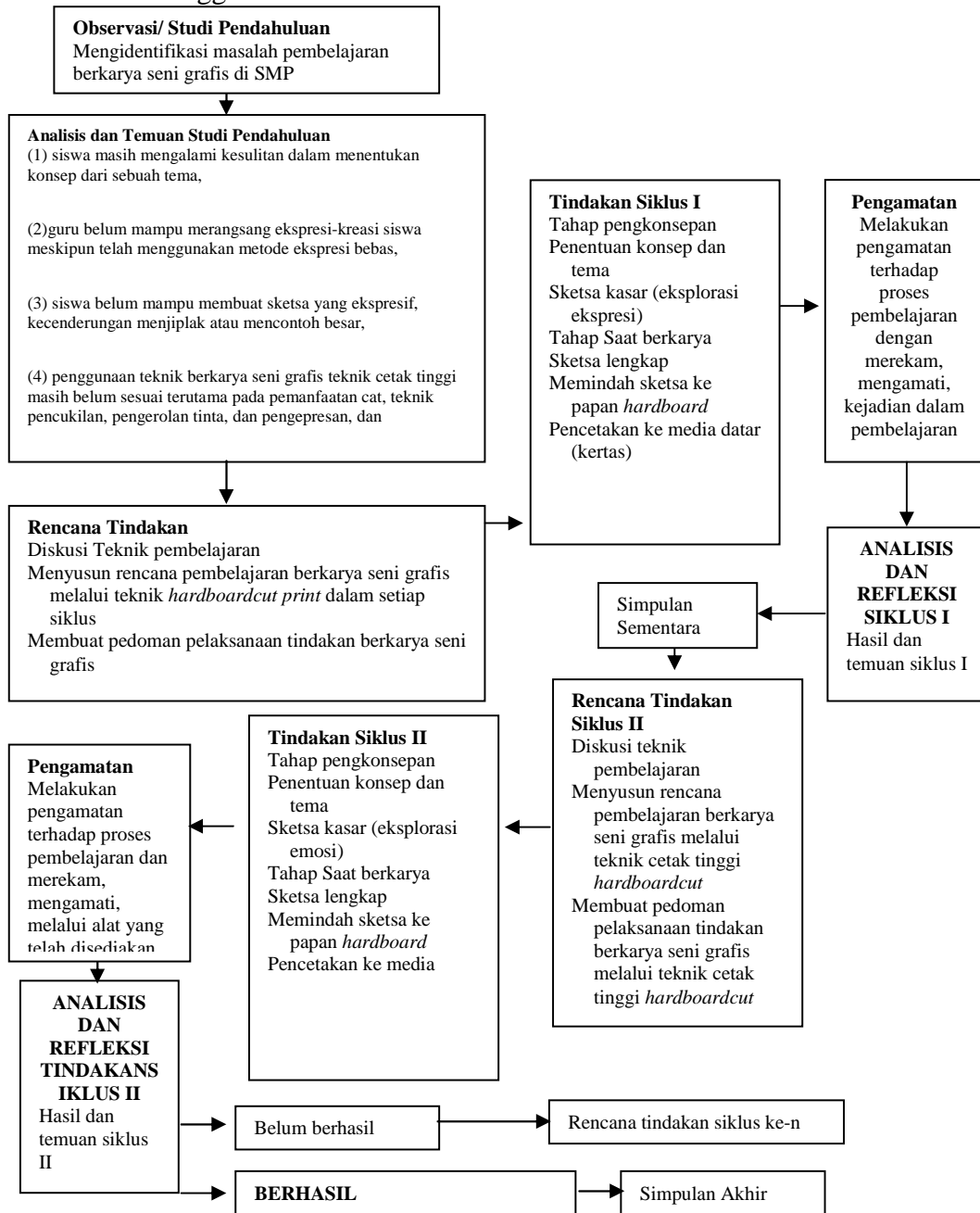
Perencanaan tindakan dimulai dengan studi pendahuluan atau observasi awal dan refleksi untuk menentukan tindakan yang tepat untuk mengatasi permasalahan siswa dalam berkarya seni grafis. Selanjutnya, adalah menganalisis permasalahan yang ditemui dan merencanakan tindakan yang akan dilakukan secara kolaboratif dan mengembangkan langkah tindakan sebagai siklus dasar (Elliot dalam Rofi'uddin, 1996:3). Kegiatan berikutnya, melaksanakan kegiatan di kelas dan di lingkungan sekolah sekaligus melakukan pengamatan. Dari hasil pengamatan tersebut, peneliti dan guru merefleksikan tindakan untuk merencanakan tindakan selanjutnya.

Berdasarkan temuan permasalahan pada studi pendahuluan peneliti bersama dengan guru merencanakan tindakan. Tindakan yang dilakukan oleh guru dan peneliti dalam bentuk pembelajaran berkarya seni grafis teknik cetak tinggi bermedia *hardboard* dengan menggunakan pendekatan ekspresif-kreatif. Untuk itu, guru dan peneliti bersama-sama merumuskan rancangan tindakan yang dirancang dalam II siklus pembelajaran yang mencakup hal-hal sebagai berikut.

- (1) Menyusun rancangan tindakan berupa rencana pembelajaran yang meliputi (a) kompetensi dasar, (b) rumusan indikator pembelajaran, (c) penyusunan skenario pembelajaran, (d) materi dan media pembelajaran, (e) evaluasi proses dan evaluasi hasil, (f) pengorganisasian kelas, dan (g) penentuan alokasi waktu.
- (2) Menyusun indikator, deskriptor, sebagai kriteria dalam mengukur keberhasilan pembelajaran berkarya seni grafis
- (3) Menyusun rambu-rambu alat perekam atau pengumpul data meliputi panduan observasi pelaksanaan pembelajaran dengan pendekatan ekspresif, pedoman wawancara, format catatan lapangan dan dokumentasi.
- (4) Melakukan refleksi dengan guru kelas VIII A selaku mitra penelitian agar pemberian tindakan benar-benar efektif dan efisien.

Setelah rancangan tindakan telah dibuat, langkah selanjutnya adalah melaksanakan tindakan dimana guru akan melaksanakan tindakan di depan kelas, sementara peneliti bersama guru melaksanakan observasi.

Berikut adalah bagan perencanaan tindakan yang diadaptasi dari model PTK Kemmis dan Taggart:



Gambar 3.3 Alur Penelitian Tindakan Kelas (diadaptasi dari model Kemmis dan Mc Taggart, dalam Dasna, 2008:9)

b. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan tindakan dilakukan mengikuti rencana yang telah disusun pada tahap perencanaan. Uraian terhadap pelaksanaan tindakan sebagai berikut.

- (1) Melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan ekspresif berdasarkan pada rencana pembelajaran yang telah disusun.
- (2) Setiap pertemuan dalam pelaksanaan tindakan pada tiap siklus mengikuti skenario pembelajaran yang telah disusun.

- (3) Selama pelaksanaan tindakan, guru melaksanakan pembelajaran atau bertindak sebagai aktor utama dalam kegiatan pembelajaran. sementara peneliti melakukan pengamatan dan pencatatan.
- (4) Penilaian terhadap pelaksanaan tindakan dilakukan dengan pengamatan dan pencatatan. Dari penelitian tersebut, diperoleh data hasil tindakan yang difokuskan pada penilaian terhadap kuantitas siswa yang bertanya dan memberikan merespon, kualitas karya seni grafis *hardboardcut* dinilai pada karya perancangan berupa sketsa dan karya seni grafis *hardboardcut*. berdasarkan pengamatan yang dilakukan siswa. Hasil penilaian yang diperoleh didiskusikan oleh peneliti dan guru (kolaborator) untuk mendapatkan umpan balik.

c. Pengamatan

Pada tahap pelaksanaan tindakan peneliti sebagai pengamat untuk mengetahui kesesuaian perencanaan dan pelaksanaan yang dilaksanakan oleh guru mulai dari awal sampai akhir melalui pengamatan dengan kegiatan pencatatan. Tujuan pengamatan tersebut untuk mengetahui apakah pelaksanaan tindakan berjalan sesuai dengan rencana untuk mencapai tujuan yang diharapkan dapat tercapai.

Pelaksanaan dikatakan tercapai apabila siswa sebagai subjek penelitian dapat meningkatkan kemampuan berkarya seni grafis setelah dikenai tindakan. Akan tetapi, apabila setelah mendapat tindakan siswa tidak dapat meningkatkan kemampuan berkarya seni grafis atau bahkan lebih buruk setelah mendapat tindakan, maka tindakan yang dilakukan dikatakan tidak berhasil.

Kegiatan pengamatan melalui pencatatan tersebut dilakukan dengan menggunakan instrumen pengumpul data yang telah dibuat sebelumnya. Hasil rekaman melalui kegiatan pencatatan tersebut, dibahas secara seksama antara guru dan peneliti. Selanjutnya, hasil tersebut dijadikan sebagai dasar untuk melakukan rencana tindakan perbaikan pada siklus berikutnya sampai mencapai hasil yang maksimal. Keberhasilan hasil tindakan dapat dilihat dari hasil pengamatan setiap siklus. Jika hasil pengamatan mengalami peningkatan, maka keberhasilan tindakan yang dilakukan mengalami peningkatan. Jika tidak mengalami peningkatan berarti tindakan tidak berhasil dan perlu dianalisis penyebabnya. Jadi, tindakan dianggap berhasil jika pembelajaran mengalami peningkatan dari pembelajaran atau siklus sebelumnya. Tindakan dikatakan berhasil apabila mencapai nilai baik dan sangat baik.

d. Refleksi

Kegiatan refleksi dilakukan pada setiap akhir siklus. Kegiatan tersebut dilakukan antara guru dan peneliti untuk membahas dan mendiskusikan tentang hal-hal yang telah dilaksanakan selama pembelajaran. Hal-hal yang dilakukan selama refleksi tersebut meliputi (1) menganalisis kegiatan pembelajaran yang telah dilaksanakan, (2) membahas kesesuaian antara perencanaan dan pelaksanaan tindakan dalam pembelajaran, dan (3) menguraikan kendala yang ditemukan dalam pemberian tindakan dan pemecahan yang berkaitan dengan efektivitas pencapaian perencanaan yang telah ditetapkan. Hasil refleksi tersebut digunakan untuk perbaikan tindakan pada siklus berikutnya.

Berdasarkan hasil refleksi siklus I, peneliti akan mempertimbangkan perlu tidaknya dilakukan tindakan pada siklus II, pertimbangan tersebut didasarkan pada ada tidaknya peningkatan kemampuan siswa dalam berkarya seni grafis teknik *hardboardcut* pada siklus I. Sebagai tindak lanjut penyempurnaan siklus tersebut, daur tindakan akan dihentikan apabila telah menunjukkan hasil kemajuan dan kemampuan siswa yang berarti.

Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 25 Malang yang terletak di Merjosari Malang, tepatnya di kawasan kompleks perumahan Villa Bukit Tidar A4-286 Merjosari Malang. Sekolah ini dipilih dengan pertimbangan: (1) SMP Negeri 25 Malang adalah tempat peneliti mengajar ekstrakurikuler pramuka sehingga mempermudah penelitian; (2) SMP Negeri 25 berada di kawasan dekat dengan areal persawahan yang asri, sehingga mendukung pembelajaran berkarya seni grafis melalui pendekatan ekspresif-kreatif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pembahasan Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi Teknik *Hardboardcut* dengan Pendekatan Ekspresif-Kreasif pada Tahap Perancangan Berkarya

Pada tahap perancangan desain terdiri atas dua kegiatan meliputi (1) menentukan gagasan atau ide yang akan divisualisasikan dalam karya seni grafis cetak tinggi, dan (2) membuat sketsa karya seni grafis cetak tinggi dengan menggunakan pendekatan ekspresi.

Melalui kedua kegiatan tersebut diperoleh hasil proses dan hasil produk yang disajikan sebagai berikut.

(1) Hasil Proses Pembelajaran

Dalam menentukan gagasan secara kreatif untuk dijadikan karya seni grafis cetak tinggi, siswa harus memiliki konsep berkarya seni grafis cetak tinggi. Untuk itu, siswa diberi pemahaman konsep oleh guru dengan cara demonstrasi dan pemanfaatan media berupa contoh karya seni grafis cetak tinggi teknik cetak tinggi media *hardboardcut*. Melalui cara itu, kreativitas siswa dalam berkarya seni grafis cetak tinggi lebih kreatif.

Pemantapan pemahaman konsep berkarya seni grafis cetak tinggi dilakukan dengan siswa diperkenalkan dengan alat dan bahan berkarya seni grafis cetak tinggi teknik *hardboardcut*. Diantaranya siswa diperkenalkan dengan jenis-jenis alat cukil yang berfungsi untuk mencukil permukaan *hardboard*, selain itu siswa juga diperkenalkan dengan *hardboard*. Pemantapan konsep berkarya seni grafis cetak tinggi ditandai dengan siswa membuat sebuah karya cukil di permukaan *hardboard* dengan gagasan atau ide sesuai dengan sketsa yang dibuat secara spontan. Melalui kegiatan ini siswa mampu mengenali fungsi pisau cukil dan mengerti karakter *hardboard*, serta teknik mencukil yang benar.

Kegiatan pembelajaran yang melalui demonstrasi membuat sketsa di papan tulis yang dilakukan oleh guru, pengenalan alat dan bahan, ditambah dengan curah pendapat atas contoh karya seni grafis cetak tinggi teknik *hardboardcut*

memberikan andil besar dalam pengembangan kreatifitas siswa dalam berkarya. Setelah serangkain pemahaman konsep tersebut, siswa diarahkan untuk membuat sketsa karya seni grafis cetak tinggi dengan gagasan yang murni ekspresi dari diri-sendiri siswa. Siswa tampak antusias dalam memvisualisasikan gagasan ke dalam sketsa karya seni grafis cetak tinggi.

Kegiatan membuat sketsa karya seni grafis cetak tinggi dilakukan oleh siswa secara antusias dan serius. Guru mengarahkan agar siswa memfokuskan sketsa yang dibuat berdasarkan gagasan yang telah ditentukan. Guru memfasilitasi siswa dengan memonitoring proses pembuatan sketsa. Beberapa siswa belum begitu berani mengajukan pertanyaan atas sketsa yang dibuatnya, malah sebagian menyembunyikan karya sketsanya dengan alasan malu, tetapi pada perkembangan berikutnya siswa yang kurang berani akhirnya berani untuk menunjukkan karya sketsanya dan berani bertanya jika belum paham.

(2) Hasil Produk

Tindakan pertama dalam berkarya seni grafis cetak tinggi teknik *hardboardcut* adalah pencarian gagasan yang akan dituangkan ke dalam bentuk sketsa karya seni grafis cetak tinggi. Dalam kegiatan ini, guru memperlihatkan contoh karya seni grafis cetak tinggi yang dijadikan sebagai media untuk memberikan inspirasi siswa dalam menemukan gagasan yang selanjutnya akan divisualisasikan dalam bentuk sketsa. Pembuatan sketsa karya merupakan proses awal dalam berkarya. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Schinneller (1961:133-138), Holm (2008), dan Jefferson (1960: 45) dalam Noer (2008:135) menyatakan bahwa tahapan paling awal dalam berkarya adalah mempertimbangkan permasalahan berdasarkan pada sketsa yang dibuat. Sketsa yang dibuat tersebut digunakan sebagai arahan dalam berkarya untuk menghasilkan sesuatu yang memuaskan. Teknik ini akan memberikan kesempatan siswa dalam mengeksplor kemampuannya ke dalam bentuk sketsa dengan memperhatikan kreatifitas berkarya. dengan curah pendapat yang difasilitasi oleh guru secara intensif, siswa berhasil menemukan gagasan ekspresif dari dalam diri siswa. Keberhasilan tersebut ditandai dengan siswa mampu membuat sketsa karya seni grafis cetak tinggi yang ekspresif dan kreatif.

Pembahasan Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni grafis cetak tinggi Teknik *Hardboardcut* dengan Pendekatan Ekspresi-Kreasi pada tahap Berkarya

Pelaksanaan tindakan peningkatan kemampuan berkarya seni grafis cetak tinggi dengan teknik *hardboardcut* pada tahap saat berkarya meliputi (1) Siswa melihat kembali sketsa yang telah dibuat pada tahap perancangan desain, (2) Siswa menetapkan ide atau gagasan yang akan dibuat menjadi karya seni grafis cetak tinggi, dengan kata lain perubahan ide atau gagasan dimungkinkan terjadi pada siswa, (3) Siswa memindahkan gambar sketsa ke permukaan papan *hardboard* dengan menggambarnya ulang atau menjiplaknya, (4) Siswa secara berkelompok atau individu untuk memeriksa komposisi, dan proporsi dengan memperbandingkan dengan sketsa, (5) Siswa merevisi dan mengedit gambar sketsa di papan *hardboard*, (6) Siswa mencukil *hardboard* sesuai dengan garis dan bidang yang digambar dalam *hardboard*, (7) Siswa memberi tinta cetak

permukaan *hardboard* yang telah dicukil dengan menggunakan alat yang telah disediakan (rol), (8) Siswa mencetak hasil pengerolan di atas kertas, dengan menggunakan sistem pengepresan atau penekanan kertas di atas *hardboard* yang telah dicukil dan dilumuri tinta cetak memanfaatkan *handpres*, (9) Siswa memisahkan kertas dari papan *hardboard* dan mengeringkannya.

Berdasarkan analisis pelaksanaan pembelajaran berkarya seni grafis cetak tinggi dengan teknik *hardboardcut* pada tahap saat berkarya, diperoleh hasil proses dan produk sebagai berikut.

(1) Hasil Proses Pembelajaran

Secara umum siswa tampak aktif dalam memvisualisasikan gagasan dalam bentuk sketsa. Siswa pun tampak aktif memantapkan sketsa yang dilanjutkan dengan memindahkan karya sketsa di atas kertas ke permukaan *hardboard*. Dengan bimbingan, motivasi, dan respon yang diberikan oleh guru, baik lisan maupun tertulis terhadap karya seni grafis cetak tinggi yang dibuat siswa, ikut berperan dalam meningkatkan kemampuan berkarya seni grafis cetak tinggi. Hal tersebut sejalan dengan pernyataan Tim Abdi guru (2002:65) dorongan, respon, dan motivasi yang diberikan oleh pihak lain akan membantu seseorang dalam mengaktualisasikan diri ke dalam karya yang produktif.

Respon yang diberikan guru menjadi motivasi siswa untuk memperbaiki hasil karya yang dibuat. Siswa merasa dihargai terhadap hasil karya yang dibuat. Sehingga siswa semakin termotivasi untuk berkarya seni grafis cetak tinggi.

(2) Hasil Produk

Berkarya seni grafis cetak tinggi meliputi beberapa tahap inti diantaranya pembuatan sketsa, pencukilan, pengerolan dan pengepresan. Melalui tahap-tahap berkarya tersebut dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam berkarya. Hal tersebut sejalan dengan Holm (2008) dalam Noer (2008:137) menyatakan bahwa berkarya dapat menjadi sarana yang menakjubkan dalam menciptakan kreativitas anak. Selain itu belajar keterampilan berkarya dapat dieksplor di dalam kelas. Kesuksesan perkembangan individual setiap anak dapat diukur melalui apa yang diselesaikan oleh anak tersebut dan bukan dibandingkan dengan hasil pekerjaannya dengan pekerjaan orang dewasa.

Proses pemindahan karya sketsa dari atas kertas ke permukaan *hardboard* berlangsung dengan antusias dilakukan oleh siswa. Tahap selanjutnya siswa mencukil permukaan *hardboard* sesuai dengan sketsa yang telah dibuat di permukaan *hardboard*. Pencukilan *hardboard* dapat dilakukan oleh siswa dengan kualifikasi baik, meskipun awalnya sebagian siswa belum mampu mencukil dengan tajam dan dalam, tetapi pada akhirnya siswa mampu membuat cukilan di permukaan *hardboard* dengan tajam dan dalam.

Proses pengerolan permukaan *hardboard* dengan tinta cetak satu warna, awalnya sebagian siswa belum dapat mengerolkan tinta cetak secara merata di permukaan *hardboard*. Melalui bimbingan guru dibantu oleh siswa yang telah mampu merolkan tinta cetak dengan merata, siswa mampu merolkan tinta cetak dengan baik.

Melalui sistem pengepresan dengan *handpress*, siswa mencetak karya seni grafis cetak tinggi dengan media kertas linen. Awalnya siswa mengalami kesulitan dalam proses pengepresan, mayoritas siswa melakukan pengepresan

sekedarnya saja, seharusnya pengepresan dilakukan dengan memastikan tinta cetak benar-benar telah menempel secara merata di permukaan kertas Linen, sebelum tinta cetak menempel rata di permukaan kertas proses pengepresan belum diakhiri. Dengan arahan dari guru secara intensif siswa mampu melakukan pengepresan dengan baik.

Karya seni grafis cetak tinggi baik tidaknya tergantung kesempurnaan pelaksanaan tahap-tahap berkarya seni grafis cetak tinggi, misalnya proses pencukilan *hardboard* diketahui kurang tajam dan dalam, maka sudah dapat dipastikan hasil akhirnya setelah melalui proses selanjutnya akan kurang memuaskan. Oleh karena itu, bimbingan, dan motivasi dilakukan oleh guru secara intensif pada setiap tahap berkarya seni grafis cetak tinggi teknik *hardboardcut*.

Teknik berkarya seni grafis cetak tinggi *hardboardcut* melalui beberapa tahap. Sebagaimana yang disampaikan oleh George McKim(2008) sebagai berikut:

- e. *Preparing the Block*(Mempersiapkan Media), Siapkan siswa untuk berkarya seni grafis cetak tinggi dengan membantu pemilihan tema, pemantapan konsep, dan pembuatan sketsa. Guru dapat menyediakan kemungkinan tema, dan konsep yang akan dipilih siswa. Selanjutnya guru membantu siswa dalam mengembangkan penerapan tema dan konsep dalam sebuah sketsa karya. Sketsa yang telah dibuat di atas lembaran kertas, dipindahkan ke atas bidang *hardboard* dengan cara menggambar ulang atau penjiplakan.
- f. *Carving the Image* (Mengukir gambar sketsa), Siswa melakukan pengukiran atau pencukilan di permukaan *hardboard* dengan menggunakan pisau cukil sesuai dengan bentuk sketsa.
- g. *Proofing the Image* (Membuktikan Gambar), Siswa mereview kembali hasil ukirannya dengan dibandingkan dengan sketsa awal. Jika terdapat perbedaan, maka guru membantu siswa untuk improvisasi perbedaan tersebut.
- h. *Inking the Block* (Pewarnaan Media), Siswa membubuhi permukaan *hardboard* yang telah diukir dengan tinta cetak memanfaatkan alat yang disebut Rol. Kebersihan pada saat pengerolan merupakan syarat utama untuk mendapatkan hasil karya yang baik, maka guru perlu membantu siswa agar proses pengerolan berlangsung bersih.
- i. *Printing the Block* (Mencetak Media), Setelah proses pengerolan selesai, selanjutnya adalah pencetakan, yaitu dengan meletakkan kertas di atas papan *hardboard* kemudian digosok-gosok menggunakan spon dilapisi kain. Setelah dirasa cukup pisahkan kertas dengan *hardboard*nya, maka karya telah siap dipamerkan.

Hasil belajar membuktikan bahwa siswa telah memperlihatkan kemajuan dalam berkarya seni grafis cetak tinggi teknik *hardboardcut*. Indikatornya meliputi (1) Siswa mampu membuat sketsa karya seni grafis cetak tinggi yang ekspresif-kreatif (2) Siswa mampu memindahkan gambar sketsa ke matrix atau *hardboard*, (3) Siswa mampu mencukil *hardboard* sesuai dengan sketsa, (4) Siswa mampu mengerolkan tinta cetak ke permukaan *hardboard* yang telah dicukil, (5) Siswa mampu memindahkan tinta cetak pada permukaan *hardboard* ke media datar dengan system press(tekan).

Berikut adalah tabel peningkatan kemampuan berkarya seni grafis cetak tinggi teknik *hardboardcut* dengan pendekatan ekspresif-kreatif pada siswa kelas VIII A SMP Negeri 25 Malang yang telah dilaksanakan selama dua siklus berkelanjutan,

Tabel 5.1. Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi Teknik *Hardboardcut*

No	Indicator	Perencanaan desain		peningkatan (%)	saat berkarya		peningkatan (%)
		siklus I	siklus II		siklus I	siklus II	
1	ide	67,78	84,72	25,00			
2	variasi garis	69,58	82,92	19,16			
3	keaktifan	73,47	83,61	13,80			
4	motivasi	72,92	83,33	14,29			
5	keberanian	73,89	82,92	12,22			
6	pencukilan				68,33	81,67	19,51
7	pengepresan				70,00	85,83	22,62
8	pengerolan				65,83	80,28	21,94
9	teknik				66,81	79,31	18,71
	rata-rata			16,89			20,70
	rata-rata peningkatan total			18,79%			

Keterangan:

1. Ide adalah tingkat keunikan ide siswa yang diwujudkan dalam bentuk sketsa yang original.
2. Variasi Garis adalah variasi komposisi garis dalam sketsa.
3. Keaktifan adalah keaktifan siswa selama mengikuti proses pembelajaran dinilai berdasarkan frekuensi bertanya dan pemanfaatan waktu berkarya.
4. Motivasi adalah keseriusan dalam mengikuti proses pembelajaran
5. Keberanian adalah keberanian dalam mengungkapkan ide dalam bentuk sketsa tanpa takut salah.
6. Pencukilan adalah tingkat kehalusan cukilan *matrix* sesuai dengan sketsa.
7. Pengepresan adalah kemampuan siswa dalam mengepres kertas di atas *matrix* hingga tinta benar-benar berpindah dari *matrix* ke kertas.
8. Pangerolan adalah kemampuan siswa mengerolkan tinta pada permukaan *matrix* dengan alat rol.
9. Teknik adalah penerapan sistem negatif saat pemindahan sketsa di kertas ke papan *hardboard*.

PENUTUP

Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan yang diperoleh maka peneliti dapat menyimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi Teknik *Hardboardcut* dengan Pendekatan Ekspresi-Kreasi tahap Perancangan Berkarya

Pada tahap perancangan desain siswa telah mengalami peningkatan dari yang mulanya belum ekspresif dalam berkarya sampai mampu membuat sketsa karya seni grafis cetak tinggi yang original karya sendiri dan telah berani memvisualisasikan karya dengan berani. Hal ini nampak pada peningkatan kemampuan visualisasi ide yang ekspresif dan kreatif sebesar 25% pada siklus II, dan peningkatan komposisi garis yang lebih variatif sebesar 19,16% pada siklus II

2. Peningkatan Kemampuan Berkarya Seni Grafis Cetak Tinggi Teknik *Hardboardcut* dengan Pendekatan Ekspresi-Kreasi tahap Berkarya

Pada tahap berkarya seni grafis cetak tinggi siswa telah menunjukkan peningkatan yang berarti. Hal ini dapat dilihat pada proses pencukilan meningkat 68,33% yang berarti siswa telah mampu mencukil *hardboard* sesuai dengan sketsa secara tajam dan halus, pada proses pengerolan juga mengalami peningkatan sebesar 65,83% ini juga berarti siswa telah mampu merolkan tinta ke permukaan *hardboard* dengan kategori yang merata, selanjutnya pada proses pengepresan siswa mengalami peningkatan yang cukup signifikan yaitu 70%, ini menunjukkan siswa mampu melaksanakan pengepresan sebagai proses akhir berkarya dengan baik, yang terakhir pada penguasaan teknik siswa juga mengalami peningkatan sebesar 66,81% yang menunjukkan karya siswa telah benar secara teknik dengan kata lain tidak ada karya yang terbalik dari sketsa awalnya. Peningkatan kemampuan berkarya seni grafis cetak tinggi teknik *hardboardcut* siswa kelas VIII A SMP Negeri 25 Malang dengan pendekatan ekspresif-kreatif mencapai 18,79% menyeluruh pada rata-rata semua indikator selama dua siklus pembelajaran.

Saran

1. Bagi Guru

Disarankan kepada guru seni budaya tingkat SMP bila menemui kesulitan dalam mengembangkan kreativitas siswa terutama ketika proses berkarya seni grafis cetak tinggi teknik cetak tinggi maupun teknik lainnya, untuk memanfaatkan pendekatan dan metode ekspresi-kreasi.

Selain itu, selama proses berkarya disarankan untuk menyiapkan peralatan dan bahan berkarya yang tepat dengan menggunakan teknik berkarya yang sesuai dengan ketentuan atau prosedur berkarya seni grafis cetak tinggi teknik cetak tinggi agar kemampuan siswa dalam berkarya tidak terhambat oleh pemanfaatan alat dan bahan yang kurang tepat.

2. Bagi Siswa

Disarankan kepada siswa yang mengikuti mata pelajaran seni budaya materi berkarya seni grafis cetak tinggi teknik cetak tinggi, untuk berupaya mengekspresikan diri secara original tidak perlu mencontoh karya milik siswa lain, sehingga siswa dapat membuat karya yang kreatif. Disarankan pula, dalam berkarya seni grafis cetak tinggi siswa harus telaten dan sabar serta serius dalam mengikuti tahap demi tahap berkarya seni grafis cetak tinggi teknik cetak tinggi sesuai dengan prosedur yang tepat agar dapat membuat karya yang memuaskan.

3. Bagi Peneliti Lain

Bagi peneliti berikutnya diharapkan dapat memanfaatkan pendekatan ekspresif-kreatif dengan lebih intensif sehingga siswa dapat berkarya yang lebih baik ke depannya.

DAFTAR RUJUKAN

- Ali, Matius. 2006. *Seni Musik SMP Untuk Kelas VII*. Jakarta: Erlangga
- Aminatus, Noer S. 2008. *Peningkatan Kemampuan Menggambar Objek Melalui Teknik Menggambar Langsung Siswa Kelas VII SMP Negeri 6 Jember Tahun Pelajaran 2007-2008*. Skripsi, Program Studi Seni Rupa, Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang
- Asrori, Imam. 1995. *Al-wasaail Al-mu'inyat*. Malang: Jurusan Sastra Arab
- Barret, Maurice. 1982. *Art Education a strategy for Course Design*. London: Heineman Educational Book
- Bogdan R. dan Biklen. 1992. *Riset Kualitatif untuk Pendidikan: Pengantar Teori dan Metode*. Terjemahan oleh Munandir. Jakarta: Depdikbud
- Danim, Sudarwan. 1994. *Media Komunikasi pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Depdiknas. 2004. *Kurikulum Seni Budaya*. Jakarta: Depdiknas
- Depdiknas. 2006. *Panduan Pengembangan Silabus Mata Pelajaran Seni Budaya Sekolah Menengah Pertama*. Jakarta. Depdiknas.
- Depdiknas. 2006. *Standar Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan Kompetensi Lulusan Untuk Satuan Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Depdiknas.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Dimiyati dan Mudjiono. 2002. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Harianti, Diah. 2007. *Kajian Kebijakan Kurikulum Mata Pelajaran Seni Budaya*. Jakarta. Pusat Kurikulum Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional
- Haryati, Ismatoyo, dan Triyono. 2003. *Peningkatan Pembelajaran Kerajinan Tangan dan Kesenian dengan Pendekatan Kreatifitas di Kelas III SDN 2 Borokulon Purworejo*. Laporan Penelitian tidak diterbitkan. Semarang: Lembaga Penelitian Universitas Terbuka.
- Husodo, Sri. 2007. *Peningkatan Kreativitas Siswa Melalui permainan cipta Lagu dalam Pembelajaran Seni Budaya di SMP Nasima Semarang*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang. Universitas Negeri Semarang.
- Kamus Besar Bahasa Indonesia
- Kemmis, S dan Mc. Taggart. 1992. *The Action Research Planner*. Australia: Deakin University Press
- Khisbiyah, Yayah. (Ed). 2004. *Pendidikan Apresiasi Seni*. Surakarta: Universitas Muhammadiyah Surakarta

- Latuheru, John D. 1988. *Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Masa Kini*. Jakarta: Depdikbud
- Mastuti, Siti. 2010. *Pelaksanaan Layanan Bimbingan Belajar Pendidikan Agama Islam (Pai) Pada Siswa Kelas V Di SDN Purwomartani Kalasan Sleman Yogyakarta Tahun Ajaran 2008-2009*. Skripsi tidak diterbitkan. Yogyakarta. Universitas Islam Indonesia.
- McKim's, George. 2008. *How To Make a Woodcut Print - Five Easy Steps*. <http://searchwap.com/woodcut.html>. (diakses 26 September 2010)
- Miarso, Yusuf Hadi. 1984. *Teknologi Komunikasi pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali
- Moeleong, Lexy, J. 1994. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Rosdakary
- Muhajir, Imam. 1991. *Pengetahuan Seni*. Jakarta: Depdiknas
- Mulyasa. 2001. *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Murip, Yahya. 2008. *Pengantar Pendidikan*. Bandung: Prospect
- Mutarto, dan Tjitjik Sriwardani. 1990. *Pengantar Seni Cetak*. Malang: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan Institut Keguruan dan Ilmu Pendidikan Malang.
- Pinasti, W. 2009. *Pengaruh minat dan Kebiasaan Belajar terhadap Prestasi Siswa Kelas X APK di SMK Arjuna 2 Malang*. Skripsi tidak diterbitkan. Malang: Pendidikan Administrasi Perkantoran Universitas Negeri Malang.
- Pupuh Fathurrohman dan M. Sobry Sutikno. 2007. *Strategi Belajar Mengajar Melalui Penanaman Konsep Umum dan Konsep Islami*. Jakarta: PT Refika Aditama.
- Rohidi, Tjetjep R. 2000. *Kesenian Dalam Pendekatan Kebudayaan*. Bandung: Accent Graphic Communication
- Sacari, Agus. 2000. *Seni Rupa dan Desain*. Jakarta: Erlangga
- Sadiman, Arief. 2002. *Media Pendidikan : Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada
- Santyasa, I Wayan. 2007. *Metodologi Penelitian Tindakan Kelas*. Makalah workshop tentang Penelitian Tindakan Kelas (PTK) bagi Para Guru SMP 2 dan 5 Nusa Penida Klungkung, pada tanggal 30 Nopember s.d 1 Desember 2007 di Nusa Penida. Singaraja. Universitas Pendidikan Ganesha
- Schinneller, James A. 1961. *Art: Search and Self Discovery*. Pennsylvania: International Texbook Company
- Senjaya, Wina. 2008. *Strategi Pembelajaran; Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Slameto. 2003. *Belajar dan Faktor-faktor Yang Mempengaruhinya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Soehardjo. 2005. *Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sudjana, Nana. 2005. *Dasar-dasar Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algosindo.
- Tarjo, Enday. 2006. *Strategi Belajar Mengajar*. Bandung : Jurusan Pendidikan Seni Rupa, FPBS, UPI Bandung.

- Tim Abdi Guru. 2002. *Pembelajaran Seni Rupa*. Jakarta: Erlangga
- Usman, Basyaruddin dan Asnawir. 2002. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Ciputat press
- Veronica, A.P.2005. *Efektifitas Model Pembelajaran Kooperatif Terhadap Hasil Belajar Pokok Bahasan Laporan Keuangan pada Siswa Kelas X SMA Negeri 1 Grobogan*. Skripsi tidak diterbitkan. Semarang: Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Semarang
- Yusrina. 2006. *Pengaruh Pendidikan Agama Islam terhadap Pembentukan Akhlak Siswa di SMP YPI Cempaka Putih Bintaro* (Online) (<http://idb4.wikispaces.com/file/view/rc02-pengaruh+PAI+terhadap+pembentukan+akhlak+siswa.pdf>, diakses 31 Januari 2009). Skripsi tidak diterbitkan. Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah.