



Analisis Hasil Karya Seni Rupa Dua Dimensi Dengan Pemanfaatan Botol Bekas Sebagai Media Cetak Tinggi

Acnes Ratu Dea¹, Sugito Sugito²
Universitas Negeri Medan, Indonesia

Korespondensi penulis: acnesrd@gmail.com

Abstract. *The purpose of this research is to learn how students use used bottles as high print media to create two-dimensional works of art. Another objective is to find out whether the motifs produced from high prints using used bottles match the motifs on the base of the used bottles and to find out whether the prints match the motifs on the base of the used bottles. This research uses a qualitative descriptive method with a sample of 30 works. The research instrument used an observation sheet on the results of printing practice with used bottles on paper. The analysis technique uses descriptive techniques which are then classified into quantitative data groups. The data obtained will be observed on the results of printed works with predetermined benchmarks and tabulated in tabular form. After being observed, it can be concluded from the results of students' work creating two-dimensional works of art with the utilization of used bottles as high print media with good learning outcomes.*

Keywords: *Analysis, Two-Dimensional Artwork, Utilization of Used Bottles, High Print*

Abstrak. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mempelajari bagaimana siswa menggunakan botol bekas sebagai media cetak tinggi untuk membuat karya seni rupa dua dimensi. Tujuan lain adalah untuk mengetahui apakah motif yang dihasilkan dari cetakan tinggi dengan menggunakan botol bekas cocok dengan motif yang ada pada alas botol bekas dan untuk mengetahui apakah hasil cetakan sesuai dengan motif yang ada pada alas botol bekas. Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan sampel berjumlah 30 karya. Instrumen penelitian menggunakan lembar observasi/pengamatan atas hasil praktik mencetak dengan botol bekas di atas bidang kertas. Teknik analisis menggunakan menggunakan teknik deskriptif yang kemudian diklasifikasi menjadi kelompok data kualitatif. Data yang didapat akan diamati pada hasil karya cetak dengan tolak ukur yang telah ditetapkan dan ditabulasikan dalam bentuk tabel. Setelah diamati dapat ditarik kesimpulan dari hasil karya siswa menciptakan karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan hasil pembelajaran baik.

Kata kunci: Analisis, Karya Seni Rupa Dua Dimensi, Pemanfaatan Botol Bekas, Cetak Tinggi.

1. LATAR BELAKANG

Kurikulum 2013 pada pembelajaran Seni Rupa, mengarahkan peserta didik untuk mempelajari keanekaragaman kekayaan alam dan budaya Indonesia. Karya Seni rupa dua dimensi adalah karya seni rupa yang memiliki sisi panjang dan lebar, dan hanya bisa dilihat dari satu arah, Seni rupa dua dimensi terdiri dari menggambar, melukis, dan mencetak.

Salah satu pembelajaran yang ada dalam seni rupa adalah seni mencetak. Materi mencetak masuk dalam kurikulum 2013 yang diterapkan di sekolah, keterampilan mencetak merupakan kreativitas yang memiliki peran penting dalam perkembangan kepribadian anak yang berkenaan dengan ketrampilan kretivitas dalam menciptakan karya-karya baru.

Dari temuan peneliti sendiri SMP PAB 4 Pagar Merbau merupakan sekolah menengah pertama yang membutuhkan perhatian lebih pada pembelajaran seni budaya terutama seni rupa, dalam pembelajarannya lebih mendominasi yang sebagian besar hanya kegiatan

mencatat tanpa adanya praktik. Selain itu pembelajaran hanya terpaku pada buku ajar yang disediakan sehingga sumber pengetahuan siswa terhadap seni budaya dianggap kurang. Penyebabnya adalah pengetahuan yang masih kurang mengenai konsep pembelajaran seni budaya terutama pembelajar seni grafis cetak-mencetak oleh guru seni budaya SMP PAB 4 Pagar Merbau karena tidak adanya penyediaan alat dan bahan dari pihak sekolah sehingga sekolah tidak menerapkan materi cetak mencetak. Selain kendala pada media, yang menjadi kendala lainnya adalah pemakaian waktu saat mencungkil acuan yang sudah berpola kemudian di cukil menggunakan alat pahat atau pisau cukil untuk menghasilkan permukaan tinggi dan rendah membutuhkan jangka waktu yang tidak singkat.

Pemanfaatan media pembelajaran untuk pembelajaran seni budaya terutama seni rupa sebenarnya banyak media pembelajaran yang dapat digunakan sebagai alternatif dalam pembelajaran cetak mencetak salah satunya dengan menggunakan botol bekas. Penggunaan botol bekas juga bertujuan agar siswa lebih mudah, cepat, dan tidak memakan banyak waktu karena botol bekas banyak di temukan di sekitaran rumah.

Metode penggunaan botol bekas sebagai media cetak adalah pembelajaran dengan pendekatan yang mempunyai tujuan untuk adanya keterlibatan peserta didik melalui pendayagunaan sekitar lingkungan sebagai sumber belajar yang mudah didapatkan. Memberdayakan barang lama atau bekas untuk sebagai media pembelajaran tentunya dapat membantu dalam pengurangan limbah plastik di kehidupan kita. Dengan pemilihan metode penggunaan botol bekas sendiri untuk memacu siswa menjadi lebih aktif, kreatif dan inovatif agar minat dan ketertarikan siswa akan pembelajaran seni rupa terutama seni grafis cetak-mencetak meningkat.

Pembuatan cetak-mencetak menggunakan botol bekas sangat mudah untuk dipraktikkan karena langsung memanfaatkan permukaan botol yang sudah terbentuk tidak perlu lagi siswa membuat pola dan mencungkil-cungkil permukaan media. Botol bekas juga dapat diperoleh dengan mudah. Dengan menggunakan botol bekas sebagai media cetak, peserta didik dapat mempelajari terkait flora dan fauna untuk dijadikan ide membuat karya seni dua dimensi. Waktu yang dibutuhkan untuk membuatnya juga lebih singkat, sehingga siswa dapat membuat karya mereka lebih cepat.

2. KAJIAN TEORITIS

Karya Seni Rupa Dua Dimensi

Karya seni rupa dua dimensi banyak di temukan di sekitar kita misalnya lukisan, foto, poster dan masih banyak lainnya. Selain itu adapun fungsi dari karya seni itu sendiri Menurut

Nazokat (2021), “*Art can perform cognitive, aesthetic, religious, ideological, philosophical, socio-educational or documentary function*”. Artinya seni dapat berfungsi sebagai dokumenter, kognitif, estetika, agama, ideologi, filosofi, atau sosial-pendidikan. Berdasarkan pengertian tersebut bahwa seni adalah proses mengekspresikan diri dan emosi, untuk menghasilkan karya seni agar semua orang dapat menikmatinya. Dan pada pengertian umumnya Karya seni rupa dua dimensi hanya mempunyai dimensi panjang dan lebar atau karya yang dihasilkan hanya bisa dilihat dari satu arah pandang saja. Misalnya, seni lukis, seni grafis, seni ilustrasi, relief dan lainnya.

Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang efektif untuk memahami pelajaran dengan cepat dan menarik minat siswa. Hal ini ditegaskan oleh Hamka dalam Nurfadhillah (2021) media pembelajaran adalah alat bantu fisik atau non-fisik yang berfungsi sebagai perantara antara guru dan siswa untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih efisien dan efektif sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan cepat dan menarik minat mereka untuk belajar lebih berkelanjutan. Dalam definisi Hamka alat bantu ini dapat berupa fisik, seperti buku, gambar, atau objek, atau non-fisik, seperti audio, video, atau komputer. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara untuk memahami materi pelajaran dengan cara yang lebih efisien dan efektif, sehingga siswa dapat memahami pelajaran dengan cepat dan menarik minat mereka untuk belajar lebih berkelanjutan.

Pemanfaatan Barang Bekas Sebagai Media

Arti barang bekas menurut kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) yaitu suatu barang yang tidak dapat dipergunakan lagi baik sisa-sisa dari rumah tangga ataupun sisa pabrik. Menurut Midayanti dalam Laksana (2023) dapat mengubah bahan-bahan yang tidak lagi digunakan menjadi media pembelajaran dengan materi yang dibutuhkan. Contoh bahan-bahan ini termasuk kaleng susu, botol minuman, botol plastik, kardus, ban sepeda bekas, dan botol plastik.

Pengertian Seni Grafis Cetak Tinggi

Seni grafis cetak tinggi pada umumnya dikenal dengan sebutan seni cetak mencetak yang menggunakan klise/acuan yang memiliki bagian-bagian menonjol sebagai pengantar tinta ke bidang kertas. Dan pada pembuatan hasil dari seni grafis cetak tinggi menurut Supriyanto (2000) Seni grafis, seperti semua cabang seni, adalah secara sadar menggunakan keterampilan dan imajinasi kreatif untuk menciptakan objek-objek estetis. Dalam definisi ini, seni grafis tidak hanya terbatas pada teknik-teknik visual yang digunakan untuk

menghasilkan karya seni, tetapi juga melibatkan proses kreatif dan imajinatif yang memungkinkan seniman untuk menciptakan objek-objek yang estetik dan berarti.

3. METODE PENELITIAN

Sugiyono (2009:2) Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiyono metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah. Model penelitian ini digunakan untuk mengetahui secara mendalam oleh peneliti untuk menggambarkan hasil penelitian yang diteliti terhadap hasil karya siswa dengan Pemanfaatan botol bekas sebagai media pembelajaran cetak tinggi kelas VII. Penelitian ini berlokasi di Jln. Galang Desa Pagar Merbau I Kecamatan Pagar Merbau Kabupaten Deli Serdang dengan objek penelitian yaitu siswa/i kelas VII SMP PAB (Persatuan Amal Bakti) 4 Pagar Merbau. Populasi dalam sampel ini adalah seluruh siswa kelas VII yang terdiri dari 30 siswa dengan total 30 karya dengan pengambilan teknik sampel menggunakan teknik total sampling (sampel yang di ambil secara keseluruhan) dengan jumlah 30 siswa sebagai kelas pengamatan hasil karya.

4. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengamatan

Lembar observasi ditabulasikan dalam bentuk tabel dengan indikator pengamatan yang telah disebutkan sebelumnya, dan Teknik serta proses cetakan menggunakan botol bekas digambarkan di bawah ini.

Berikut teknik dan proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi:

1. Teknik Pembuatan Karya

- a. Teknik yang di gunakan dalam pembuatan karya ini adalah teknik cetak tinggi. Teknik cetak tinggi merupakan teknik cetak yang menggunakan alat cetak atau klise pada permukaan media yang timbul, tinggi, serta memiliki bagian yang menonjol dimana pada penelitian ini menggunakan botol bekas sebagai acuan/klise yang menjadi pengantar tinta atau cat. Maka di perlukan peserta didik memilih botol yang memiliki permukaan yang tinggi agar hasil lebih maksimal. Dan pada penelitian ini dalam pemilihan botol bekas dengan permukaan yang tinggi peserta didik sudah bagus paham atas arahan yang di berikan.

- b. Selain pemilihan permukaan yang tinggi pada botol tentu saja diperlukan teknik pembubuhan cat ke permukaan botol agar warna sesuai dengan yang di harapkan. Maka dari itu peserta didik dapat menyiapkan terlebih dahulu cat yang ingin di poles ke permukaan dengan meletakkan warna pada palet kemudian peserta didik mengatur kekentalan cat ataupun pengubahan warna melalui percampuran warna yang diinginkan. Dalam hal ini pada penelitian yang di lakukan peserta didik seimbang baik saat pembubuhan cat/tinta ke permukaan botol.
- c. Selanjutnya tidak kalah penting adalah teknik pemindahan tinta ke bidang kertas. Dalam pemindahan tinta ke bidang kemas harus berhati-hati pada saat penekanan botol pada bidang kertas agar botol tidak tergeser saat mencetak. Sementara itu jika Teknik menggenggam botol benar namun tidak hati-hati maka motif cetakan yang di hasilkan kurang bagus.

2. Proses pembuatan karya

Sebelum masuk ke pemrosesan pembuatan karya maka di perlukan persiapan alat dan bahan terlebih dahulu. Berikut bahan dan alat yang di gunakan dalam pembuatan karya cetak tinggi :

a. Bahan dan Alat

1) Botol

Botol adalah wadah berbentuk silinder atau bulat memanjang yang biasanya terbuat dari kaca, plastik, atau logam. Berikut botol yang digunakan siswa sebagai media cetak:



Gambar 4.1 Jenis botol yang digunakan sebagai acuan cetak
(Foto: Acnes Ratu Dea, 2024)

1) Palet

Palet adalah wadah yang digunakan untuk mencampur dan menempatkan warna cat.

2) Kuas

Kuas adalah alat yang digunakan sebagai pengaplikasian tinta atau cat ke permukaan botol bekas agar rata dan tercipta motif yang pekat.

3) Cat Akrilik

Cat akrilik adalah bahan yang bersifat cepat kering. Dalam hal ini cat akrilik berperan penting dalam pengerjaan seni grafis karena peran cat akrilik disini sebagai tinta cetak yang cepat kering, sehingga cocok dapat membuat banyak motif dengan berbagai warna berkali-kali dengan satu klise.

4) Kertas gambar A4

Kertas yang digunakan adalah kertas gambar berukuran A4 sebagai bidang datar untuk mencetak.

b. Proses cetak mencetak

- 1) Siswa menyediakan kelengkapan alat dan bahan yang akan digunakan untuk praktik mencetak. Seperti botol bekas, palet, kuas, cat poster, dan kertas. Kemudian siswa harus memilih botol bekas yang mempunyai permukaan tinggi dan rendah sehingga diperkirakan mampu menciptakan motif.
- 2) Setelah siswa menyiapkan perlengkapan tempur untuk mencetak terlebih dahulu siswa membuat latar belakang. Siswa membuat latar belakang di atas bidang kertas dengan sapuan kuas yang menghantarkan cat akrilik dari palet ke bidang kertas. Untuk menghasilkan cetakan lebih menarik, latar belakang disarankan menggunakan warna



*Gambar 4. 1 Alat dan bahan yang di gunakan dalam mencetak
(Foto: Acnes Ratu Dea, 2024)*

- dasar sapuan tipis agar warna dari tinta cetakan botol lebih tebal dan menonjol. Pemilihan warna yang baik membuat hasil karya terlihat menarik dan mempengaruhi keindahan dan kualitas hasil cetakan.
- 3) Kemudian siswa mewarnai acuan cetak yaitu botol bekas yang sudah disiapkan siswa. Botol bekas yang sudah disiapkan siswa melainnkan botol yang memiliki permukaan tinggi dan rendah dengan bantuan sapuan kuas agar warna merata.
 - 4) Selanjutnya setelah selesai botol bekas diwarnai kemudian siswa mulai mencetak ke bidang kertas yang sudah dibuat latar belakang. Pada tahap ini siswa diharapkan harus berhati-hati dan teliti dalam menempatkan acuan sesuai motif yang diinginkan agar pemindahan tinta cat pada hasil cetakan dapat menciptakan hasil motif yang sesuai

pada motif botol. Tidak hanya sesuai dengan motif botol hal ini dilakukan agar hasil karya rapi dan bersih.

- 5) Setelah semua proses mencetak menggunakan permukaan botol bekas sudah dianggap selesai, maka tinggal menunggu proses pengeringan (finishing).
- 6) Dan terakhir karya hasil cetak dari botol bekas sudah selesai.

Setelah proses yang dilakukan oleh siswa telah selesai kemudian hasil karya siswa dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi pada kelas VII SMP PAB 4 Pagar Merbau dinilai berdasarkan beberapa indikator dan deskriptor yaitu:

Tabel 4. 1 Indikator Pengamatan

Indikator	Deskripsitor		Skor	KET
Tekstur	SB	Jika permukaan botol memiliki permukaan tinggi dan bermotif		
	B	Jika permukaan botol memiliki tekstur yang kurang tinggi dan bermotif		
	KB	Jika permukaan botol memiliki tekstur sedikit		
	TB	Jika permukaan botol tidak memiliki permukaan tinggi dan bermotif		
Warna	SB	Jika warna yang digunakan harmonis		
	B	Jika warna yang digunakan monokrom		
	KB	Jika warna yang digunakan kontras		
	TB	Jika warna tidak rapi		
Ekapresi	SB	Jika hasil karya mampu menyampaikan rasa yang sangat kuat		
	B	Jika hasil karya dapat menimbulkan rasa emosi		
	KB	Jika hasil karya terasa datar atau kurang menginspirasi perasaan atau emosi		
	TB	Jika hasil karya samasekali tidak menimbulkan rasa emosi		
Komposisi	SB	Jika motif yang dicetak sesuai susunan		
	B	Jika motif yang dicetak seimbang		
	KB	Jika motif yang dicetak kurang seimbang		
	TB	Jika motif yang dicetak tidak sesuai		

Keterangan Skala rentang penilaian ;

- SB = Sangat Bagus Rentang nilai = 89 – 100(A)
- B = Bagus Rentang nilai = 77 – 88 (B)
- KB = Cukup Bagus Rentang nilai = 64 – 76 (C)
- TB = Kurang Bagus Rentang nilai = <63 (D)

B. Hasil Penelitian

Berdasarkan dengan hasil pengolahan data, pengumpulan data dan penelitian yang telah dilaksanakan di lapangan, maka peneliti telah memperoleh dan mengumpulkan data hasil karya peserta didik di SMP PAB 4 Pagar Merbau. Pada penelitian ini peneliti mengumpulkan hasil karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi sebanyak 30 karya yang dinilai oleh 3 orang guru. Berikut 3 orang penilai

hasil karya peserta didik:

1. Sebagai Penilai I : Desi Yuning Wardhani, S.Pd
2. Sebagai Penilai II : Naurah Fadhilah, S.Pd
3. Sebagai Penilai III: Edo Wahyu Triawan, S.Pd

Maka hasil penilaian dari 3 validator tersebut dideskripsikan dan dianalisis dalam bentuk tabulasi data berupa instrumen penelitian. Hasil dari penelitian dalam bentuk tabulasi data tersebut kemudian digabungkan dan dibuat jumlah rata-rata tiap aspek yang dinilai, dan dianalisis untuk mengetahui lebih rinci sejauh mana kemampuan peserta didik dalam pembelajaran mencetak seni grafis dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi yang berdasarkan Tekstur, Warna, Ekspresif dan Komposisi.

Berikut tabel gabungan dari ketiga penilai (validator) yang telah di tabulasikan dalam bentuk rata-rata dari hasil ketiga penilai (validator):

D. Penggabungan Nilai Dari Ketiga Penilai (Validator)

Tabel 4. 2 Data Nilai Komulatif dari Ketiga Penilai

No	Nama Siswa	Aspek Penilaian				Jumlah	Rata-rata	Ket
		Tekstur	Warna	Ekspresi	Komposisi			
1	Killa Sallbilla	87	82	81	84	334	84	B
2	Kasih Filzah A	76	84	81	56	297	74	C
3	Deyvina Syahara K	73	80	79	79	311	78	B
4	Salsa Zahara	79	78	73	80	310	78	B
5	M. Ridho Pratama	78	72	80	75	305	76	C
6	Rafa Ramadhan	92	75	82	75	324	81	B
7	Dira Aulia	64	75	74	73	286	72	C
8	Raditiya Pratama	79	68	74	75	296	74	C
9	Chelsea Amelia	75	76	71	75	297	74	C
10	Muhammad Fahri	79	81	82	82	324	81	B
11	Wulandari	75	72	73	75	295	74	C
12	M. Rifky Alim	68	71	76	70	285	71	C
13	Arza Pratama	71	60	68	65	264	66	C
14	Anisa Sakira	90	88	87	88	353	88	B
15	Siti Nazwa Syila Br	88	89	87	88	352	88	B
16	Melani Dwi S	81	72	74	73	300	75	C
17	M.Haditya S	88	86	88	88	350	88	B
18	Rizky Maulana	54	58	58	59	229	57	D
19	Yuanita Sapitri	68	74	70	70	282	71	C
20	Bekti Hardiansyah	66	70	73	63	272	68	C
21	Nugie Dwi Putra	56	66	71	60	253	63	D
22	Selfi Indriani	91	92	89	92	364	91	A
23	Yudha Kurniawan	86	84	86	87	343	86	B
24	Bima Sakti	84	81	84	86	335	84	B
25	Andini Syaputri	61	62	64	60	247	62	D
26	Sarah Nurhayani	74	75	76	74	299	75	C
27	Ahmad Surya Rizki	71	69	69	70	279	70	C
28	Lia Rapita	89	86	89	86	350	88	B
29	Neisila Adelia Putri	89	86	86	87	348	87	B
30	M. Ridwan	80	74	78	75	307	77	B
	Jumlah	2312	2286	2323	2270	9191	77	B
	Rata-rata	77	76	77	76		77	B

Berdasarkan data dari Tabel 4.2 menunjukkan bahwa penilaian hasil karya seni rupa

dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi pada kelas VII SMP PAB 4 Pagar Merbau oleh ketiga penilai yaitu terdiri dari 30 karya siswa memperoleh nilai rata-rata 77 (Bagus) yaitu 1 siswa mendapat nilai 89-100 (Sangat Bagus), 13 orang siswa mendapat nilai 76-85 (Bagus), 13 siswa mendapat nilai 64-76 (Cukup Bagus) dan sedikitnya 3 siswa mendapatkan nilai <63 (Kurang Bagus).

1. Ditinjau dari segi Tekstur menunjukkan bahwa 5 siswa mendapat nilai 89-100 (sangat bagus), 11 siswa mendapat nilai 77-88 (Bagus), 11 siswa mendapat nilai 64-76 (Cukup Bagus) dan 3 siswa mendapatkan nilai <63 (Kurang Bagus).
2. Dari segi Warna menunjukkan bahwa 2 siswa mendapat nilai 89-100 (sangat bagus), 14 siswa mendapat nilai 77-88 (Bagus), 11 siswa mendapat nilai 64-76 (Cukup Bagus) dan 3 siswa mendapatkan nilai <63 (Kurang Bagus).
3. Dari segi Ekspresi menunjukkan bahwa 2 siswa mendapat nilai 89-100 (sangat bagus), 14 siswa mendapat nilai 77-88 (Bagus), 13 siswa mendapat nilai 64-76 (Cukup Bagus) dan 1 siswa mendapatkan nilai <63 (Kurang Bagus).
4. Dari segi Komposisi menunjukkan bahwa 1 siswa mendapat nilai 89-100 (Sangat Bagus), 13 siswa mendapat nilai 77-88 (Bagus), 11 siswa mendapat nilai 64-76 (Cukup Bagus) dan 5 siswa mendapatkan nilai <63 (Kurang Bagus).

Berdasarkan data di atas berikut dapat di tabulasikan dalam bentuk hasil persenan dari hasil penelitian karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi pada kelas VII SMP PAB 4 Pagar Merbau.

Tabel 4. 3 Nilai Persentase Hasil Kumulatif 3 Penilai

No	Rentang Nilai	Predikat	Kategori	Frekuensi	(%)
1	89 – 100	A	Sangat Bagus	1	3,3%
2	77 – 88	B	Bagus	13	43,3%
3	64 – 76	C	Cukup Bagus	13	43,3%
4	<63	D	Kurang Bagus	3	10%
Total				30	100%

Berdasarkan Tabel 4.3 menunjukkan bahwa Tingkat kualitas hasil karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi pada kelas VII SMP PAB 4 Pagar Merbau secara keseluruhan, menunjukkan bahwa 1 siswa (3,3%) yang mendapat nilai 89-100 (Sangat Bagus), 13 siswa (43,3%) yang mendapat nilai 77-88 (Bagus), 13 siswa (43,3%) yang mendapat nilai 64-76 (Cukup Bagus) dan 3 siswa (10%) mendapatkan nilai <63 (Kurang Bagus).

Berdasarkan data diatas berikut ini diuraikan satu persatu hasil penelitian karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi pada kelas VII SMP

PAB 4 Pagar Merbau berdasarkan aspek penilaian.

C. Pembahasan

Berdasarkan perolehan data di lapangan diperoleh hasil penelitian karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi pada kelas VII SMP PAB 4 Pagar Merbau menggunakan data kualitatif yang merupakan gambaran dari hasil penelitian. Kemudian di olah dan di deskripsikan untuk memperoleh hasil penelitian. Hasil karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi terkumpul sebanyak 30 karya dari 30 peserta didik SMP PAB 4 Pagar Merbau. Berikut pembahasan hasil pengamatan:

1. Karya Killa Sallbilla



Gambar 4. 3 Karya Killa Sallbilla
(Foto: Acnes Ratu Dea, 2024)

Tabel 4. 4 Hasil Pengamatan

KARYA 1			
No	Indikator Pengamatan	Rata-Rata	KE T
1	Tekstur	87	B
2	Warna	82	B
3	Ekspresi	81	B
4	Komposisi	84	B
Rata-Rata dan Hasil Pengamatan		84	B

Berdasarkan hasil pengamatan di atas karya Killa Sallbilla terlihat sebuah karya cetak tinggi yang menampilkan sekuntum bunga berwarna merah hati, kuning dan merah jambu cerah dengan batang berwarna hijau dan daun berwarna hijau muda. Bunga tersebut dicetak dengan baik, terlihat jelas kelopak bunga yang mekar sempurna dan benang sari yang berwarna putih. Batang bunga digambarkan dengan garis-garis tipis berwarna hijau, menunjukkan teksturnya yang halus. Keseimbangan objek sudah bagus, namun pewarnaan latar belakang dan garis pinggir gambar belum rapi tarikan kuas yang killa buat. Daun bunga digambarkan dengan bentuk yang melengkung dan berwarna hijau muda, ditambah langit biru memberikan kesan segar dan alami.

Pembahasan :

- a. Tekstur yang di hasilkan dari karya Killa Sallbilla dalam karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif bunga, bagus. Dapat di lihat berdasarkan tabel pengamatan memperoleh nilai 87 dengan predikat (B)

- b. Warna yang di hasilkan dari karya Killa Sallbilla dalam karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif bunga, bagus memperoleh nilai 82 dengan predikat (B)
- c. Ekspresi pada karya yang di hasilkan oleh Killa Sallbilla dalam karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi menghasilkan motif bunga, bagus memperoleh nilai 81 dengan predikat (B)
- d. Komposisi yang di hasilkan dari karya Killa Sallbilla dalam karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif bunga, bagus memperoleh nilai 84 dengan predikat (B)

Berdasarkan analisis data yang telah di paparkan, maka dapat di Tarik Kesimpulan bahwa karya Killa Sallbilla memperoleh nilai rata-rata 84 katagori Bagus dengan predikat (B).

2. Karya Selfi Indriani



Gambar 4.4 Kary Selfi Indriani
(Foto: Acnes Ratu Dea, 2024)

Tabel 4.5 Hasil Pengamatan

KARYA 2			
No	Indikator Pengamatan	Rata-Rata	KET
1	Tekstur	76	C
2	Warna	84	B
3	Ekapresi	81	B
4	Komposisi	86	B
Rata-Rata dan Hasil Pengamatan		82	B

Karya Selfi Indriani tersebut dikategorikan sangat bagus karena sudah mampu membuat karya dengan sangat baik. Karya tersebut mendapatkan nilai rata-rata dari guru dan peneliti sebesar 91 dengan kategori sangat bagus. Berdasarkan bidang pembentuk objek yang dihasilkan, Selfi Indriani sudah mampu membentuk cetakkan objek bunga dan tarikan kuas membentuk pola daun, tangkai dengan baik, dengan menggunakan garis yang rapi, jelas dan tidak kaku. Hal tersebut menandakan bahwa Selfi Indriani sudah lancar dan tidak ragu ketika mencetak dengan acuan botol bekas yang di gunakan.

Pembahasan :

- a. Tekstur yang di hasilkan dari karya Selfi Indriani dalam karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif bunga, sangat bagus. Dapat di lihat berdasarkan gambar diatas karya

- menggunakan acuan cetakan yang lebih rendah menjadikan hasil cetakan yang terlihat datar.
- b. Warna yang di hasilkan dari karya Selfi Indriani dalam karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif bunga, sangat bagus. Dapat dilihat berdasarkan tabel pengamatan.
 - c. Ekspresi yang di hasilkan dari karya Selfi Indriani dalam karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif bunga, sangat bagus.
 - d. Komposisi yang di hasilkan dari karya Selfi Indriani dalam karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif bunga, sangat bagus.

Berdasarkan analisis data yang telah di paparkan, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa karya Selfi Indriani mencapai katagori Sangat Bagus dengan predikat (A).

3. Karya Anisa Sakira



Gambar 4. 5 Karya Anisa Sakira
(Foto: Acnes Ratu Dea, 2024)

Tabel 4.6 Hasil Pengamatan

KARYA 14			
No	Indikator Pengamatan	Rata-Rata	KET
1	Tekstur	90	A
2	Warna	88	A
3	Ekspresi	87	B
4	Komposisi	88	B
Rata-Rata dan Hasil Pengamatan		88	B

Karya Anisa Sakira menggambarkan lima kupu-kupu berwarna merah dengan latar belakang biru menyertainya. Karya tersebut mendapatkan nilai rata-rata sebanyak 88 dengan kategori bagus. Dalam karya tersebut ide dan gagasan dalam membuat bentuk objek kupu-kupu sudah bagus. Hal tersebut menandakan bahwa Anisa memperhatikan arahan yang di sampaikan guru. Namun Anisa hanya meniru contoh yang sudah diberikan oleh guru. Dilihat dari bentuk objek yang dihasilkan, Anisa sudah mampu membentuk kupu-kupu dengan bentuk yang jelas. Namun pewarnaan yang di hasilkan masih terlihat ada yang meluber. Hal ini dikarenakan pemberian tinta yang terlalu banyak pada acuan sehingga tinta melebar di area sebelahnya.

Pembahasan:

- a. Tekstur yang di hasilkan dari karya Anisa Sakira dalam karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif kupu-kupu, bagus. Dapat di lihat berdasarkan gambar

diatas karya menggunakan acuan cetakan yang tinggi menjadikan hasil pola kupu-kupu yang jelas.

- b. Warna yang di hasilkan dari karya Anisa Sakira menghasilkan motif kupu-kupu, bagus. Dapat dilihat berdasarkan tabel pengamatan.
- c. Ekspresi yang di hasilkan dari karya Anisa Sakira dalam karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif kupu-kupu, bagus.
- d. Komposisi yang di hasilkan dari karya Anisa Sakira dalam karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi dengan menghasilkan motif kupu-kupu, bagus.

Berdasarkan analisis data yang telah di paparkan, maka dapat di tarik kesimpulan bahwa karya Anisa Sakira memperoleh nilai rata-rata sebesar 88 katagori Bagus dengan predikat (B).

5. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian karya seni rupa dua dimensi dengan pemanfaatan botol bekas sebagai media cetak tinggi pada kelas VII SMP PAB (Persatuan Amal Bakti) 4 Pagar Merbau yang telah dilakukan, diperoleh simpulan dari penulis yaitu sebagai berikut.

1. Teknis yang digunkan siswa menggunakan botol bekas sebagai media cetak tinggi untuk membuat motif flora dan fauna sebagai karya seni rupa dua dimensi secara keseluruhan dilakukan dengan baik.
2. Hasil kesesuaian cetakan motif flora dan fauna pada bidang kertas secara keseluruhan sesuai dengan motif yang ditemukan pada botol bekas. Hasil pembelajaran seni grafis dengan menggunakan botol bekas menunjukkan hasil cetak yang baik untuk motif flora dan fauna dalam karya dua dimensi.
3. Hasil karya siswa terdiri dari 30 karya dari 30 siswa.

Maka hasil karya siswa diperoleh rata-rata nilai sebesar 77 dengan kategori bagus. Dari 30 karya siswa terdapat 1 siswa atau 3,3% memperoleh nilai dengan kategori sangat bagus (rentang nilai 89-100), 13 siswa atau 43,3% memperoleh nilai dengan kategori bagus (rentang nilai 76-88), 13 siswa atau 43,3% memperoleh nilai dengan kategori cukup bagus (rentang nilai 64-76), dan 3 siswa atau 10% memperoleh nilai dengan kategori kurang bagus (rentang nilai >63). Sebagian besar siswa mampu membuat karya seni grafis cetak tinggi dengan media botol bekas dalam kategori bagus dan cukup bagus. Siswa sudah mampu

membuat mencetak pola flora dan fauna dari botol bekas dengan cukup baik dan hati-hati. Pewarnaan cukup bagus, namun sebagian besar siswa masih kurang maksimal pada proses penekanan acuan pada permukaan kertas sehingga cat kurang menempel yang menyebabkan warna kurang merata. Secara umum, siswa sudah dapat menguasai alat dan bahan yang digunakan untuk berkarya sesuai dengan prosedur yang ada. Saran bagi guru setelah diterapkan perlakuan berupa pembelajaran menggunakan metode demonstrasi, hendaknya penelitian ini dapat dijadikan masukan bagi guru mata pelajaran Seni Budaya khususnya dalam bidang seni rupa dalam pembelajaran melukis ekspresif.

Berdasarkan hasil penelitian ini penulis memberikan saran sebagai berikut:

- a. Bagi pihak sekolah (kepala sekolah/guru) hendaknya sebagai masukan bagi sekolah menggunakan media alternatif selain yang sudah ada sebagai suatu pembelajaran yang efektif dan inovatif sebagai upaya meningkatkan kreatifitas peserta didik.
- b. Bagi peneliti yang akan mengadakan penelitian dengan jenis yang sama, hendaknya meneliti pokok bahasan serta lokasi yang berbeda sebagai bahan acuan untuk perbandingan penelitian.

REFERENSI

- Supriyanto, E., & Mulyadi, E. (2000). Pengantar setengah abad seni grafis Indonesia. Jakarta: KPG (Kepustakaan Populer Gramedia).
- Sugiyono. (2009). Memahami penelitian kualitatif. Bandung: Alfabeta.
- Stefanini, R., Borghesi, G., Ronzano, A., & Vignali, G. (2021). Plastic or glass: A new environmental assessment with a marine litter indicator for the comparison of pasteurized milk bottles. *The International Journal of Life Cycle Assessment*, 26, 767-784.
- Saragi, D. (2021). Metode penelitian kesenirupaan dilengkapi sistematika proposal dan contoh proposal. Medan: FBS UNIMED PRESS.
- Salam, S., & Muhaemin, M. (2020). Pengetahuan dasar seni rupa. Badan Penerbit UNM.
- Nurfadhillah, S. (2021). Media pembelajaran: Pengertian media pembelajaran, landasan, fungsi, manfaat, jenis-jenis media pembelajaran, dan cara penggunaan kedudukan media pembelajaran. CV Jejak (Jejak Publisher).
- Nazokat, A., Ibrokchim, Y., & Makhpuzakhon, A. (2021). Factors of development of fine arts. *European Scholar Journal*, 2(9), 4-6.
- Laksana. (2023). Buku ajar mata kuliah terintegrasi bahasa ibu: Pengembangan media pembelajaran SD. Bojong Pekalongan: PT Nasya Expanding Management.
- Laila, A., & Shari, S. (2016). Peningkatan kreativitas mahasiswa dalam pemanfaatan barang-

barang bekas pada mata kuliah media pembelajaran. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 1(2), 1–15.

Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). Pengembangan media pembelajaran: Konsep & aplikasi pengembangan media pembelajaran bagi pendidik di sekolah dan masyarakat. *Prenada Media*.

Heinich. (1982). *Instructional media and the new technology of instruction*. New York: John Wiley and Sons.

Faishol, R., Meliantina, M., Ramiati, E., & Putri, E. I. E. (2021). Pendampingan kegiatan pembelajaran siswa dengan memanfaatkan barang bekas untuk meningkatkan minat dan kreativitas belajar pada masa pandemi Covid-19. *ABDI KAMI: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4(1), 92-100.

Arsyad. (2017). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Anggraini, C., & Marsudi. (2024). Pengembangan modul seni grafis teknik cetak tinggi menggunakan acuan styrofoam di SMP Laboratorium YDWP Unesa. *Brikolase Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 37-50.

Adi, S. P., Sukerta, P. M., Marianto, M. D., & Hadi, S. (2021). Earth's creation stimulus: Creation of graphic arts with used plywood media. *Artistic: International Journal of Creation and Innovation*, 2(1), 33-41.