

## **ANALISIS KARYA KETERAMPILAN DUA DIMENSI TEKNIK MONTASE: STUDI KASUS PEMBUATAN BAHAN AJAR BAGI GURU SEKOLAH DASAR DI SD MUHAMMADIYAH GENDOL 7 SLEMAN YOGYAKARTA**

**Probosiwi**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta  
email: probosiwi@pgsd.uad.ac.id

### ***Abstrak***

*Tujuan dari penulisan ini adalah membantu guru sekolah dasar dalam membuat bahan ajar berbasis seni dan budaya dengan teknik montase, sehingga diperoleh suatu hasil yang pada umumnya disebut hasil pengajaran dan dapat menjabarkan materi pokok menjadi bahan ajar yang lengkap. Metode yang digunakan adalah kualitatif. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus praktik pembuatan karya keterampilan oleh guru-guru sekolah dasar daerah tertentu. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas observasi, wawancara, dan studi dokumen. Teknik triangulasi digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, artinya proses pengujian dilakukan dengan cara memeriksa data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber. Berbagai sumber yang diperoleh selanjutnya dideskripsikan, dikategorikan, dan dianalisis sehingga menghasilkan suatu kesimpulan. Hasil penelitian yang dicapai adalah guru mampu membuat bahan ajar berupa karya keterampilan berbasis seni dan budaya melalui media dua dimensi.*

***Kata kunci:*** bahan ajar, montase, keterampilan berbasis seni dan budaya

### **PENDAHULUAN**

Seni rupa dan keterampilan merupakan salah satu aspek pembelajaran bagi anak sekolah dasar melalui kreativitas, estetika/keindahan, keterampilan, dan keahlian. Karya seni dan keterampilan dapat menjadi bahan ajar untuk pembelajaran kognitif (pengetahuan) akan berwujud teori-teori atau konsep-konsep keilmuan. Bahan ajar untuk pembelajaran psikomotorik (keterampilan) akan berwujud cara atau prosedur mengerjakan dan menyelesaikan sesuatu. Sedangkan bahan ajar untuk pembelajaran afektif (sikap) akan berwujud nilai-nilai atau norma-norma. Jadi, sebagai calon pendidik nantinya guru harus mampu memilih bahan ajar menyangkut dengan

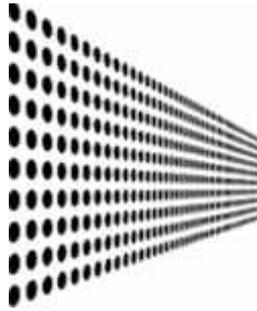
aspek yang dipelajari siswa harus memenuhi ranah kognitif, psikomotorik, dan afektif. Guru dengan sadar merencanakan kegiatan pengajaran secara sistematis dengan memanfaatkan segala sesuatu guna kepentingan pengajaran. Salah satu masalah penting yang sering dihadapi oleh guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan bahan ajar atau materi pembelajaran yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi. Salah satu bentuk bahan ajar adalah karya keterampilan berbasis seni dan budaya sebagai bentuk representasi suatu ide atau fenomena yang terjadi di sekitarnya.

Pembelajaran seni dan budaya melalui karya keterampilan dua dimensi memerlukan praktik langsung yang dilakukan oleh para siswa. Namun, guru perlu untuk membuat bahan ajarnya terlebih dahulu dan kegiatan pelatihan pembuatannya berbasis seni dan budaya adalah langkah praktis untuk mengasah keahlian mereka, agar mendapatkan hasil yang maksimal. Pada bulan Februari 2017, penulis memberikan pelatihan kepada para guru sekolah dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Seyegan Sleman Yogyakarta. Pelatihan ini dimaksudkan untuk memberikan asahan teknik dalam berkarya keterampilan agar menjadi salah satu alternatif media penyampaian materi kepada siswa. Untuk tingkat sekolah dasar, media pembelajaran harus menarik, sehingga mereka mampu menyerap ilmu dan dapat mengimplementasikan ke dalam keterampilan atau asah teknik.

Aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*) terdapat pada pembelajaran di sekolah, salah satu bentuknya tercermin pada pembelajaran seni dan budaya. Pembelajaran tersebut mengacu pada kreativitas karya yang berasal dari suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Semiawan (dalam Hawadi 2001:15), menyatakan bahwa dengan belajar kreatif, akan

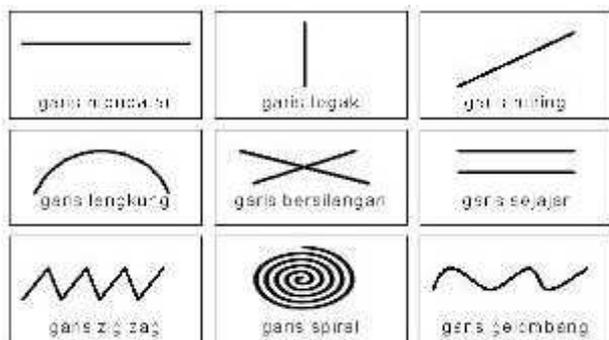
membantu anak menjadi lebih berhasil-guna jika orang tua atau guru tidak bersama mereka, belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah yang tidak mampu diramalkan di masa depan, belajar kreatif dapat mempengaruhi bahkan dapat mengubah karir pribadi, serta dapat menunjang kesehatan jiwa dan badan seseorang, belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar bagi anak.

Kaufman (dalam Ismiyanto 1994:49), mengemukakan bahwa peranan seni rupa dalam pendidikan sebagai bagian kurikulum sekolah harus dipandang sebagai alat atau media bagi siswa untuk belajar dan tumbuh melalui kegiatan ekspresi-estetik. Pendidikan seni mempunyai fungsi yang sangat penting sebagai media dan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu untuk mengembangkan kesadaran atau kepekaan estetik, mengembangkan daya cipta (kreativitas) dan mengembangkan kesempatan bagi siswa untuk berekspresi, dari pendapat tersebut, maka dalam mewujudkan ekspresinya diperlukan sikap kreatif yang mampu mendorong imajinasi anak untuk menciptakan sebuah karya seni.



**Gambar 1.** Susunan Titik yang Membentuk Ruang  
 Sumber: [https://pixabay.com/p-152874/?no\\_redirect](https://pixabay.com/p-152874/?no_redirect)  
 (diakses tanggal 28 April 2017, pukul 11.59 WIB)

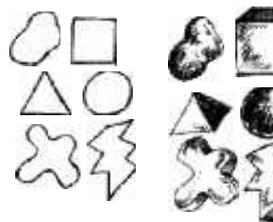
Unsur-unsur seni rupa yang pertama yakni tentang garis, sebelum unsur rupa garis, ada yang memandang titik atau noktah (*spot*) sebagai unsur yang paling sederhana (Bates dalam Sunaryo, 2002:7), sebenarnya unsur rupa garis dihasilkan melalui rangkaian noktah. Sebagai unsur visual, garis memiliki pengertian (1) tanda atau marka yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah; (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna; (3) sifat kualitas yang melekat pada objek lanjar/ memanjang (Sunaryo, 2002:7). Garis dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu garis yang nyata (kongkrit) dan garis maya (imajinatif).



**Gambar 2.** Jenis-jenis Garis

Sumber:  
<https://wisnujadmika.files.wordpress.com/2013/02/garis.jpg>  
 (diakses tanggal 28 April 2017, pukul 12.02 WIB)

Unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Raut dapat ditampilkan dengan kontur (Sunaryo, 2002:9). Unsur selanjutnya adalah warna merupakan unsur visual yang penting dan menjadikan mata kita melihat berbagai macam benda. Menurut Sahman dalam sunaryo (2002:15), warna mempunyai tiga aspek yaitu: jenis (*hue*), nilai (*value*), dan kekuatan (*intensity*). Jenis warna yaitu kualitas warna yang membedakan antara warna primer, sekunder, tersier, dan lain sebagainya. Warna primer terdiri dari merah, kuning, dan biru. Warna sekunder meliputi hijau, oranye, dan violet/ ungu/ magenta. Sedangkan warna tersier memiliki pemahaman pencampuran satu warna primer dicampur dengan satu warna sekunder, misalnya kuning dan violet.



**Gambar 3.** Contoh Raut



**Gambar 4.** Lingkaran Warna

Sumber:  
<https://1.bp.blogspot.com/m.png>  
 (diakses tanggal 28 April 2017, pukul 12.07 WIB)

Sumber:  
<http://trainingpresentasi.net/wp-content/uploads/2015/09/123.-color-wheel1.jpg>  
 (diakses tanggal 28 April 2017, pukul 12.12 WIB)

28 April 2017, pukul 12.18 WIB)

(Sumber:  
<https://3.bp.blogspot.com/.jpg>, diakses tanggal 28 April 2017, pukul 13.05 WIB)

Tekstur (*texture*) atau barik ialah sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Setiap material atau bahan memiliki teksturnya masing-masing. Permukaan kulit kayu, batu atau marmer, kaca, tekstil, anyaman bambu, dan lain-lain, memiliki tekstur masing-masing yang khusus (Sunaryo, 2002:17). Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang gelap (Sunaryo, 2002:20). Unsur rupa gelap terang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan antara lain: (1) memperkuat kesan trimatra suatu bentuk, (2) mengiluskan kedalaman atau ruang, (3) menciptakan kontras atau suasana tertentu (Sunaryo, 2002:20).



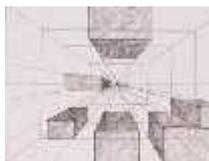
**Gambar 5.** Tekstur Nyata  
 (Sumber:  
<https://www.google.co.id/imgres?imgurl>, diakses tanggal



**Gambar 6.** Contoh Penerapan Gelap Terang pada Gambar *Still Life*

Ruang (*space*) berarti sesuatu yang kosong yang memungkinkan untuk ditempati atau diisi dengan sebuah bentuk. Ruang terkait dengan raut dan bentuk. Ruang *pictorial* adalah ruang yang bersifat maya atau ilusif karena dalam karya dua dimensi ruang tersebut kenyataannya tidak ada, sedangkan ruang fisik adalah ruang aktual yang letaknya berdampingan dengan bentuk-bentuk tiga dimensional (Lowry dalam Rondhi, 2002:34).

Konsep komposisi menjadi penting untuk memecahkan dan menganalisis karya hasil dokumentasi gambar di atas, komposisi dalam seni rupa terdiri dari kesatuan, keserasian, dominasi, keseimbangan, dan kesebandingan. Kesatuan (*unity*) menurut Sunaryo (2002:31) merupakan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan.



**Gambar 7.**  
Ruang  
(Sumber:  
<http://2.bp.blogspot.com/2017/04/28/13.11/WIB>, diakses tanggal 28 April 2017, pukul 13.11 WIB)

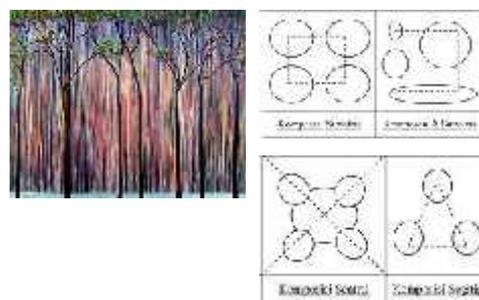


**Gambar 8.** Kesatuan (*Unity*)  
(Sumber: <http://3.bp.blogspot.com/-K7H5oHazxAo/TwbKHdrddI/AAAAAAAEw/MuT0IO-eGtK/s1600/nirmana+dwimatra+3.png>, diakses tanggal 28 April 2017, pukul 13.59 WIB)

Keserasian (*harmony*) merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan, sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna-warna, dan tekstur. Semuanya berada pada kesatupaduan untuk memperoleh suatu tujuan atau makna (Sunaryo, 2002:32). Irama (ritme) menurut Djelantik (dalam Sunaryo, 2002:35) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagiannya.

Keseimbangan (*balance*) menurut Sunaryo (2002:39) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan

“bobot” akibat “gaya berat” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, sebaliknya, keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi. Keseimbangan (*balance*) berhubungan dengan pengaturan unsur-unsur visual agar terjadi suasana yang seimbang. Proporsi menurut Syakir dan Mujiyono (2007:62) adalah aspek kesebandingan yaitu hubungan ukuran antar bagian satu dengan bagian lainnya, serta bagian serta kesatuan secara keseluruhannya.



**Gambar 9.**  
Harmoni  
(Keserasian)  
(Sumber: <https://wisnujadmika.files.wordpress.com/2013/02/lukisan-unity.jpg>, diakses tanggal 28 April 2017, pukul 14.25 WIB)

**Gambar 10.**  
Keseimbangan  
(Sumber: <https://asepsud.files.wordpress.com/2012/01/01-komposisi1.jpg>, diakses tanggal 28 April 2017, pukul 14.53 WIB)

## METODE PENELITIAN

Analisis terhadap karya keterampilan dengan teknik montase sebagai bahan ajar ini bersifat kualitatif, sehingga diperlukan proses pembacaan, pemahaman dan praktik yang sesuai dengan konsep dasar serta aturan yang ada di dalam penelitian kualitatif. “Penelitian kualitatif merupakan penelitian naturalistik atau alamiah, etnografi, interaksionis simbolik, perspektif ke dalam, etnometodologi, fenomenologis, studi kasus, interpretatif, ekologis, dan deskriptif”. (Moleong, 2010: 10) Penelitian kualitatif berupaya membangun pandangan objek yang diteliti secara rinci melalui penjelasan oleh kata-kata (*essay*), gambaran holistik dan rumit. Secara rinci penelitian ini dipahami sebagai pengamatan, atau penelaahan dokumen. Penelitian kualitatif bertujuan memahami fenomena atau teks yang terjadi pada objek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi tindakan, dan lain-lain secara holistik, deskriptif pada konteks khusus alamiah serta memanfaatkan metode alamiah. Pengamatan dilakukan pada objek utama analisis berupa hasil karya keterampilan dua dimensi dengan teknik montase para guru sekolah dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Seyegan Sleman Yogyakarta.

Metode kualitatif berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka, dengan

pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan studi dokumen kemudian diproses dan dianalisis oleh (Huberman dalam terjemahan Rohidi, 2007: 15). Penelitian kualitatif memiliki sejumlah ciri yang membedakan dengan penelitian lain, yaitu (1) memiliki latar alamiah, (2) manusia sebagai alat atau instrumen, (3) analisis data secara induktif, (4) deskriptif, (5) lebih mementingkan proses dari pada hasil, (6) adanya batas yang ditentukan oleh fokus, (7) adanya kriteria khusus untuk keabsahan data (Moleong: 2007: 16).

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. “Studi kasus dapat dipergunakan untuk menyelidiki unit sosial yang kecil seperti keluarga, sekolah, dan kelompok-kelompok tertentu” (Idrus, M. 2009:57). Dalam pendekatan studi kasus, peneliti akan meneliti satu unit sosial secara mendalam untuk menemukan semua masalah penting yang terkait dengan subjek penelitian. Selain ini peneliti juga meneliti penyebab terjadinya suatu fenomena dalam subjek penelitian, apa alasannya, bagaimana dampak dan implikasinya. Abdul Aziz SR (Bungin, B. 2003:21) menyatakan bahwa dalam implementasinya ada beberapa jenis studi kasus, antara lain bentuk *single case study* (studi kasus tunggal), *multry case study* (studi multikasus), dan *comparative case*

*study* (studi kasus perbandingan). Data visual adalah karya keterampilan dua dimensi dengan teknik montase yang dibuat oleh para guru sekolah dasar Muhammadiyah se-Kecamatan Seyegan Sleman Yogyakarta pada media kertas duplek.

Subjek penelitian dapat berasal dari individu, benda, atau organisme yang bisa dijadikan sumber informasi yang dibutuhkan dalam pengumpulan data. Subjek penelitian merupakan seseorang atau sesuatu yang mengenainya diperoleh keterangan (Idrus, M., 2009: 91). Penentuan subjek dalam penelitian ini menggunakan teknik populasi. Dalam penelitian kualitatif, subjek penelitian disebut dengan informan. Informan dipilih berdasarkan kriteria tertentu yang mampu memberikan informasi yang cukup dan valid. Adapun informan atau subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut: guru peserta pelatihan.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri atas observasi, wawancara, dan studi dokumen. Observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat secara sistematis terhadap gejala-gejala yang tampak pada objek penelitian (Arikunto, 1992: 71). Melalui proses observasi atau pengamatan langsung diharapkan akan dapat memperoleh data mengenai karya keterampilan teknik

montase untuk mendapatkan gambaran mengenai implementasi kesenirupaannya dan nilai-nilai budaya. Pada penelitian ini semua dokumentasi yang berkait dengan proses pembuatan karya dilaksanakan bersamaan seiring dengan melaksanakan observasi. Hal-hal meliputi bahan dan teknik pembuatan lebih detil dan perekaman, serta pencatatan segala hal penting juga berhubungan dengan karya keterampilan teknik montase didokumentasikan pada saat observasi langsung.

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moleong, 2000: 105). Percakapan dilakukan oleh kedua belah pihak yaitu pewawancara (*interviewer*) yaitu orang yang memberikan pertanyaan dengan yang diwawancarai atau yang menjawab pertanyaan. Wawancara yang dilakukan dalam penelitian ini adalah wawancara terbuka, nara-sumber bebas mengutarakan jawaban. Wawancara yaitu suatu teknik yang digunakan untuk memperoleh informasi tentang kejadian yang oleh peneliti tidak dapat diamati sendiri secara langsung, baik karena tindakan atau peristiwa yang terjadi di masa lampau atau pun karena faktor lain (Lihat Rohidi, 2011: 208). Keabsahan data dalam penelitian ini menentukan keabsahan atau *validity* dan keandalan atau *reliability* penelitian, secara

keseluruhan menentukan keterpercayaannya atau *trustworthiness* lihat (Rohidi, 2011: 218). Untuk menjaga keterpercayaannya, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi.

Teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi sumber, artinya proses pengujian dilakukan dengan cara memeriksa data yang telah diperoleh melalui berbagai sumber. Teknik ini dilakukan dengan langkah (a) membandingkan data hasil pengamatan dengan hasil wawancara, (b) membandingkan apa yang dikatakan informan di depan umum dengan di depan peneliti, (c) membandingkan apa yang dikatakan informan pada saat penelitian dan saat sepanjang waktu, (d) membandingkan perspektif dan keadaan orang dengan tanggapan orang lain, dan (e) membandingkan hasil wawancara dengan data dokumen.

Penyajian data merupakan informasi yang dapat memungkinkan ditariknya sebuah simpulan. Dalam penelitian ini disajikan data secara lengkap dan jujur, yang diperoleh dalam observasi, wawancara, dan dokumentasi yang telah dilakukan. Selanjutnya data dianalisis antara kategori dan permasalahan yang ada agar sajian dapat lebih jelas dan sistematis. Reduksi data ini dilakukan secara terus-menerus

selama proses penelitian. Langkah selanjutnya yaitu penyajian data lengkap dengan kumpulan informasi tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan. Data yang disajikan terkait dengan hasil karya keterampilan membuat montase bagi para guru sekolah dasar Muhammadiyah se-kecamatan Seyegan, Sleman, Yogyakarta. Fenomena yang diamati terkait implementasi pembelajaran seni dan budaya melalui montase dengan potongan-potongan gambar (majalah, koran, katalog, dan lain-lain) pada bidang dua dimensi berupa kertas duplex.

Verifikasi merupakan langkah terakhir dalam analisis data setelah reduksi dan sajian data. Sajian data diinterpretasikan pada pembahasan secara sistematis. Data yang diverifikasi pada penelitian ini pada akhirnya akan dapat menjawab permasalahan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini juga mengacu pada analisis data (Miles dan Huberman yang diterjemahkan oleh Rohidi, 2011:233). Proses analisis dilakukan dengan model alir mulai dari pengumpulan data, mereduksi dan mengklarifikasi, menyimpulkan, serta menginterpretasikan semua informasi secara selektif.

Analisis data dilakukan mulai dari reduksi data, penyajian data, penarikan

kesimpulan/ verifikasi. Penarikan kesimpulan dilakukan sesuai dengan catatan-catatan data lapangan yang terkumpul. Selain itu, juga dilakukan dari awal pengumpulan data dengan mencari arti, makna terhadap hal-hal yang muncul atau ada dalam catatan lapangan. Jika kesimpulan dirasa kurang, maka penelitian kembali ke lapangan untuk mengumpulkan data sampai memperoleh data yang benar, sehingga merupakan suatu siklus. Fenomena yang diamati terkait implementasi pembelajaran seni dan budaya melalui karya keterampilan dengan teknik montase dari potongan-potongan gambar.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

|   |  |
|---|--|
|  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Garis: penggunaan garis tidak secara langsung dibuat, namun diwujudkan dalam batasan-batasan bidang dan warna yang berasal dari potongan-potongan gambar yang disatukan.</li> <li>2. Warna: komposisi warna cukup menarik dengan memadukan berbagai pose dari potongan-potongan gambar.</li> <li>3. Tekstur nyata.</li> <li>4. Keseimbangan yang digunakan adalah simetris.</li> <li>5. Komposisi bidang dan warna cukup menarik.</li> </ol> |
|---|--|

**Gambar 12.** Karya Montase 1 Tema Olahraga (Sumber foto: Probosiwi, 2017)

|  |  |
|--|--|
|    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Penataan (komposisi bidang) karya kurang menarik dan kurang rapi.</li> <li>2. Tekstur nyata.</li> <li>3. Terdapat penambahan garis pada bidang kosong menggunakan spidol.</li> <li>4. Komposisi warna kurang menarik.</li> <li>5. Keseimbangan asimetris.</li> </ol>                           |
|    | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komposisi warna menarik, sudah menampilkan susunan <i>low value</i> dan <i>high value</i>.</li> <li>2. Tekstur nyata.</li> <li>3. Keseimbangan asimetris.</li> <li>4. Ada penambahan bentuk menggunakan spidol.</li> <li>5. Materi gambar cukup kaya.</li> </ol>                               |
|  | <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Komposisi warna cukup menarik dan monokrom (satu kecenderungan warna).</li> <li>2. Sudah menampilkan perspektif atau dimensi keruangan pada bidang tempel.</li> <li>3. Keseimbangan asimetris.</li> <li>4. Tekstur nyata.</li> <li>5. Objek tempel sesuai dengan tema yang diusung.</li> </ol> |

**Gambar 13.** Karya Montase 2 Tema Flora dan Fauna (Sumber foto: Probosiwi, 2017)

**Gambar 14.** Karya Montase 3 Tema Olahraga (Sumber foto: Probosiwi, 2017)

**Gambar 15.** Karya Montase 4 Tema Ekonomi (Sumber foto: Probosiwi, 2017)



**Gambar 16.** Karya Montase 5 Tema Olahraga (Sumber foto: Probosiwi, 2017)

1. Komposisi warna menarik, sudah mengaplikasikan susunan warna panas (oranye, kuning, hijau kekuningan) dan warna dingin (biru, hijau kebiruan, ungu/ violet/ magenta).
2. Objek tempel sesuai dengan tema yang diusung.
3. Keseimbangan asimetris.
4. Ada penambahan garis yang membentuk objek untuk memberikan keseimbangan.
5. Materi tempel bervariasi.
6. Tekstur nyata.

Montase merupakan salah satu teknik berkarya keterampilan yang sederhana, namun membutuhkan kesabaran dan ketelitian (Jawa: *telaten*). Para guru diarahkan untuk dapat menyusun potongan-potongan gambar dari beberapa koran yang telah disediakan dengan cara ditempel pada bidang dua dimensi (kertas duplek). Aspek pengetahuan (kognitif) diperoleh guru dari materi seni rupa dan keterampilan yang telah diberikan oleh penulis. Pada tahap ini penulis menjelaskan kaidah-kaidah seni rupa dan keterampilan mulai dari unsure, prinsip, serta pengetahuan bahan dan

alat. Penulis tahap ini, penulis melakukan komunikasi dua arah dengan cara berinteraksi dengan para guru dan mendiskusikan beberapa hal terkait dunia seni. Sesekali penulis melontarkan pertanyaan kemudian dijawab atau mereka mengajukan pertanyaan. Tahapan ini dapat mengukur seberapa jauh pengetahuan dan wawasan para guru terhadap seni, budaya, dan keterampilan. Penulis menemukan ada beberapa guru yang dapat menjawab pertanyaan dengan benar namun masih ragu-ragu, ada pula yang sama sekali belum memahami seni. Bahkan ada yang masih keliru dalam membedakan mozaik, kolase, dan montase.

Setelah melalui tahapan kognitif, para guru diajak untuk melakukan pengasahan atau olah rasa (*feeling*) dengan cara mendiskusikan contoh-contoh gambar yang disajikan oleh penulis. Dalam kegiatan ini, para guru diminta untuk menebak, menjawab, dan memberikan penjelasan tentang argumentasi mereka. Selain itu, pada titik ini penulis dapat mengetahui apakah mereka memperhatikan penjelasan materi pada tahapan kognitif atau tidak. Hasilnya adalah para guru sudah mulai dapat membedakan antara

unsur dan prinsip seni rupa, menebak setiap gambar yang ditampilkan, serta dijawab dengan benar.

Tahapan yang terakhir adalah tindakan (*action*) dengan mengarahkan para guru untuk praktik membuat karya keterampilan. Hal ini dikarenakan pembelajaran seni dan budaya harus memenuhi standar kompetensi berupa kreatif dan estetis. Penulis membagi jumlah peserta yang hadir menjadi 5 kelompok dan masing-masing disediakan media, alat, dan bahan untuk praktik. Alasan praktik dilakukan dengan membagi kelompok karena praktik pembuatan karya keterampilan teknik montase tidak akan selesai jika dikerjakan secara individu, selain itu alokasi waktu yang diberikan hanya satu jam. Kerja kelompok atau tim memberi ruang kepada masing-masing anggota untuk menuangkan ide kreatifnya dan dipadukan dengan ide dari teman satu kelompoknya agar dapat membuat karya yang menarik dan estetis.

Proses pembuatan karya keterampilan dengan teknik montase diawali dengan menentukan tema, hal ini sesuai dengan aturan Kurikulum 2013 yang bersifat tematik. Setelah menentukan tema, para guru kemudian

memotong kertas duplek menggunakan *cutter*, dan mengambil koran untuk dipotong sesuai dengan tema yang dipilih. Selanjutnya, masing-masing kelompok mulai menyusun pola tempel terlebih dahulu atau dalam bahasa seni rupa disebut dengan *lay out*. Kemudian mereka mulai menempel potongan-potongan gambar sesuai dengan konsep *lay out* menggunakan lem kertas. Para peserta mulai mengaplikasikan prinsip-prinsip seni rupa ke dalam karyanya seperti komposisi, keseimbangan, harmoni, proporsi, dan sebagainya. Bentuk kreativitas lainnya ditunjukkan dengan penambahan garis yang membentuk objek tertentu pada bidang kosong.

Hasil karya para guru membuktikan peran psikomotorik pada proses pembelajaran sangat dipengaruhi oleh pengetahuan dan asahan kepekaan. Selain itu, pengalaman dalam berkarya menjadi faktor yang tidak kalah penting dalam menunjang terwujudnya hasil karya yang menarik. Kesabaran dan ketelitian (Jawa: *telaten*) menjadi modal utama dalam pembuatan karya keterampilan teknik montase. Penulis melihat masih banyak guru yang kurang memiliki kepekaan terhadap seni dan keterampilan, mereka terburu-buru

dalam mengerjakan tugas yang diberikan, sebagian guru mengeluh karena merasa tidak bisa membuat karya keterampilan. Para guru dihadapkan pada materi seni mereka memiliki tingkat kejenuhan dan kepanikan di awal bahwa tidak bisa atau tidak mampu membuat. Waktu yang diberikan untuk pengerjaan adalah 1 jam dimulai sejak pukul 12.30-13.30 WIB dan penulis melakukan pengamatan terhadap masing-masing kelompok dan didapati banyak guru yang kebingungan dalam membuat susunan dari potongan gambar menjadi cerita. Sesekali penulis harus mengarahkan kepada para guru bagaimana teknik mengomposisikan warna dan bidang pada media dua dimensi.



**Gambar 17.**

Penulis sedang memberikan arahan penyusunan potongan gambar untuk ditempel pada bidang dua dimensi (kiri); Proses pendampingan praktik dibantu oleh mahasiswa Prodi PGSD FKIP UAD Yogyakarta (bawah)

(Sumber: Probosiwi, 2017)

## **SIMPULAN**

Berdasarkan analisis di atas, penulis dapat memaparkan simpulan dari hasil penelitian kualitatif yang telah dilakukan sebagai berikut:

1. Para guru dapat membuat bahan ajar berbasis seni dan budaya melalui karya keterampilan teknik montase pada bidang dua dimensi.

2. Aspek kognitif (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*) adalah tahapan yang sangat penting serta cocok dalam materi pembelajaran yang mengharuskan melakukan praktik secara langsung.
3. Kerja kelompok lebih efektif dilakukan pada materi pembelajaran praktik, karena di dalam prosesnya masing-masing anggota memiliki hak yang sama untuk menuangkan ide kreatif dan penyelesaian permasalahan pada saat praktik dapat dipecahkan secara bersama.
4. Pembelajaran seni dan budaya mengajarkan nilai-nilai luhur seperti kesabaran, ketelitian, kerja sama, dan tanggung jawab.
5. Para guru perlu mendapatkan pendampingan yang lebih intensif dalam pembuatan bahan ajar berbasis seni dan budaya, karena masih banyak dari mereka yang memiliki kekurangan dalam hal perasaan, kesabaran, dan ketelitian.

#### DAFTAR PUSTAKA

Alfauzani, I. 2008. "Karya Seni Grafis *Hardboardcut*: Kehidupan Pasar Tradisional". *Proyek Studi*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.

Arikunto, Suharsimi. (2006). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik (Edisi Revisi VI)*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

Hawadi, Reni Akbar. et al. (2001). *Kreativitas Panduan bagi Penyelenggaraan Program Penciptaan Belajar (Buku 2)*. Jakarta: PT Grasindo.

Idrus, M. (2009). *Metodologi Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga.

Ismiyanto. (1994). *Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Dalam Media Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP Semarang. No. 3 Desember 1994. Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang No.3 Th. XVII Desember 1994. Halaman. 42-55.

Lexy J. Moleong. (2010). *Metodologi Penelitian Kualitatif (Edisi Revisi)*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.

Sunaryo. (2002). *Nirmana I. Hand Out*. Semarang: Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni UNNES.

Rohidi, T R. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: CV Cipta Prima Nusantara.

Rondhi, Moh. dan Anton Sumartono. (2002). "Tinjauan Seni Rupa I". *Hand Out*. Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.

[https://pixabay.com/p-152874/?no\\_redirect](https://pixabay.com/p-152874/?no_redirect) (diakses tanggal 28 April 2017, pukul 11.59 WIB)

<https://wisnujadmika.files.wordpress.com/2013/02/garis.jpg> (diakses tanggal 28 April 2017, pukul 12.02 WIB)

<https://1.bp.blogspot.com.png> (diakses tanggal 28 April 2017, pukul 12.07 WIB)

<http://trainingpresentasi.net/wp-content/uploads/2015/09/123.-color-wheel1.jpg> (diakses tanggal 28 April 2017, pukul 12.12 WIB)

<https://www.google.co.id/imgres?imgurl> (diakses tanggal 28 April 2017, pukul 12.18 WIB)

<https://3.bp.blogspot.com/.jpg> (diakses tanggal 28 April 2017, pukul 13.05 WIB)

<http://2.bp.blogspot.com/.jpg>, diakses tanggal 28 April 2017, pukul 13.11 WIB)

<http://3.bp.blogspot.com/-K7H5oHazxAo/TwbKHdrhddI/AAAAAAAEw/MuT0lO-eGtk/s1600/nirmana+dwimatra+3.png> (diakses tanggal 28 April 2017, pukul 13.59 WIB)

<https://wisnujadmika.files.wordpress.com/2013/02/lukisan-unity.jpg>, diakses tanggal 28 April 2017, pukul 14.25 WIB)

<https://asepsud.files.wordpress.com/2012/01/01-komposisi1.jpg>, diakses tanggal 28 April 2017, pukul 14.53 WIB)