

**USAHA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE DESAIN
DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR PERSPEKTIF PADA SISWA SMP
NEGERI 2 SAMBONG**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan

Guna Memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan



oleh :

Rizqi Allam

11206244018

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA

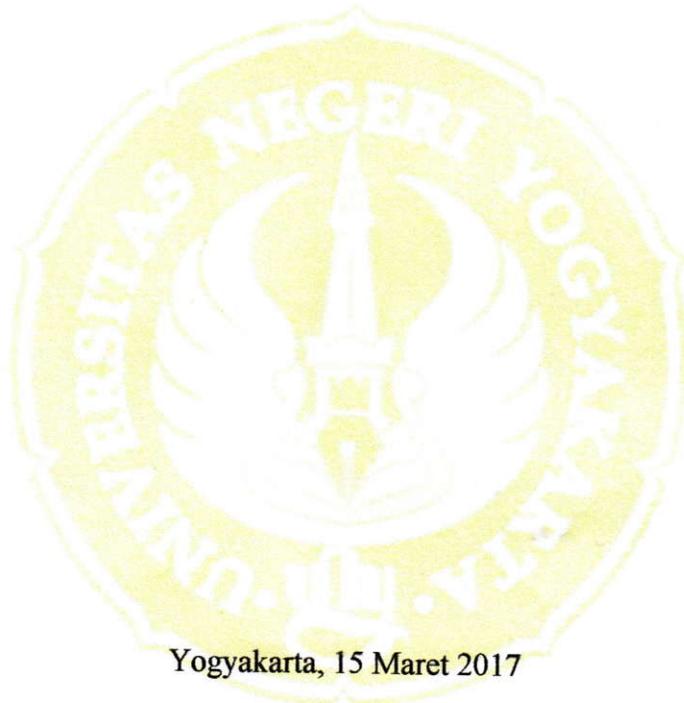
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

MARET 2017

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Usaha Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Desain dalam Pembelajaran Gambar Perspektif pada Siswa SMP Negeri 2 Sambong* telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 15 Maret 2017

Pembimbing,



Dr. Hajar Pamadhi MA. Hons.

NIP. 19540722 198103 1 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Usaha Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Desain dalam Pembelajaran Gambar Perspektif pada Siswa SMP Negeri 2 Sambong* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 31 Maret 2017

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hajar Pamadhi, MA. Hons.	Ketua Penguji		4-4-2017
Dwi Retno Sri Ambarwati, M. Sn	Penguji Utama		4-4-2017
Eni Puji Astuti, M. Sn	Sekretaris Penguji		4-4-2017

Yogyakarta, ...4-4-2017
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,




Dr. Widyastuti Purbani, MA.
NIP. 19610524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya :

Nama : Rizqi Allam

NIM : 11206244018

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian – bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 21 Maret 2017

Penulis



Rizqi Allam

MOTTO

Iyo iyo, ora ora

(Rizqi Allam)

PERSEMBAHAN

*Skripsi ini saya persembahkan untuk
Bapak Dan Ibu saya yang telah mendukung saya hingga saat ini*

Kata Pengantar

Alhamdulillah, puji syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang pemurah dan memberikan limpahan kasih sayangNya. Berkat rahmat, hidayah serta kasihNya, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena dukungan dan bantuan dari pelbagai pihak, untuk itu perkenankanlah penulis menyampaikan terima kasih secara tulus dan ikhlas kepada:

1. Ibu Dr. Widyastuti Purbani, MA. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dalam proses perijinan penelitian.
2. Ibu Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan kemudahan dalam proses perijinan penelitian dari awal hingga akhir.
3. Bapak Dr. Hadjar Pamadi MA. Hons. selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan motivasi, kesabaran dan waktu untuk diskusi selama proses bimbingan.
4. Bapak Agung Wibowo selaku ahli validasi dan guru pelajaran seni rupa SMP Negeri 2 Sambong.
5. Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Sambong, yang telah memberikan ijin kepada saya untuk melakukan penelitian.
6. Siswi-siswi SMP Negeri 2 Sambong yang telah bersedia menjadi subjek dalam penelitian dan memberikan penilaian, saran dan komentar dalam pengembangan Multimedia Pembelajaran ini,
7. Bapak dan ibu saya yang selalu mendukung saya
8. Teman-teman dan semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu per satu yang telah membantu proses penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Untuk itu, penulis mengharapkan semoga sedikit tulisan dalam skripsi ini tetap dapat membantu pembaca baik untuk tugas kuliah atau penulisan skripsi lainnya. Akhirnya, penulis berharap skripsi ini dapat dimanfaatkan dan bermanfaat sebagaimana mestinya. Terima kasih.

Yogyakarta, 15 Maret 2017

Penulis

A handwritten signature in black ink, consisting of several overlapping loops and lines, positioned above the name Rizqi Allam.

Rizqi Allam

Daftar Isi

Halaman Judul.....	i
Lembar Persetujuan.....	ii
Lembar Pengesahan.....	iii
Lembar Persyaratan.....	iv
Halaman Motto.....	v
Halaman Persembahan.....	vi
Kata Pengantar.....	vii
Daftar Isi.....	ix
Daftar Tabel.....	xi
Daftar Gambar.....	xii
Daftar Lampiran.....	xv
ABSTRAK.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Fokus masalah.....	3
C. Tujuan.....	3
D. Manfaat.....	4
BAB II KAJIAN TEORI.....	5
A. Metode Desain.....	5
B. Gambar Perspektif.....	8
C. Kreativitas.....	16
D. Penelitian yang Relevan.....	19
BAB III METODE PENELITIAN.....	21
A. Pendekatan Penelitian.....	21
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	21
C. Subjek dan Objek Penelitian.....	22
D. Sumber Data Penelitian.....	22

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	23
F. Teknik Pemeriksa Keabsahan Data.....	25
G. Teknik Analisis Data.....	27
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	33
A. Pelaksanaan Pembelajaran Gambar Perspektif sebelum menggunakan metode desain.....	33
B. Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Metode Desain.....	36
1. Pembelajaran menggambar dengan metode desain pertemuan pertama.....	37
2. Pembelajaran menggambar dengan metode desain pertemuan kedua.....	48
C. Pembahasan Karya Hasil Pembelajaran Menggambar dengan Metode Desain.....	49
1. Karya Istikhomah.....	50
2. Karya Ryan Dwi Masetyo.....	58
3. Karya Anggita Suci Nurhayati.....	69
4. Karya Lilik.....	76
5. Karya Yesi Aprilia.....	84
6. Karya Trilisetyo.....	94
7. Karya Riyani Putri Ayu.....	102
D. Pengaruh Metode Desain Terhadap Hasil Belajar dan Kreativitas siswa	111
BAB V PENUTUP.....	112
A. Kesimpulan.....	112
B. Saran.....	113
Daftar Pustaka.....	114

Daftar Tabel

Tabel 1: Observasi.....	23
Tabel 2: Pedoman Wawancara Guru.....	24
Tabel 3: Pedoman Wawancara Siswa.....	25
Tabel 4: Kisi-kisi Penilaian Kreativitas.....	32
Tabel 5: Kegiatan pembelajaran.....	37

Daftar Gambar

Gambar 1. Abstraksi dasar proses desain menurut Konsorski.....	6
Gambar 2. Perspektif satu titik hilang sudut pandang mata burung.....	10
Gambar 3. Perspektif satu titik hilang sudut pandang mata normal.....	11
Gambar 4. Perspektif satu titik hilang sudut pandang mata kucing.....	11
Gambar 5. Perspektif dua titik hilang sudut pandang mata burung.....	12
Gambar 6. Perspektif dua titik hilang sudut pandang mata normal.....	13
Gambar 7. Perspektif dua titik hilang sudut pandang mata kucing.....	13
Gambar 8. Perspektif tiga titik hilang sudut pandang mata burung.....	14
Gambar 9. Perspektif tiga titik hilang sudut pandang rendah.....	15
Gambar 10. Skema Triangulasi Data.....	27
Gambar 11. Proses Analisis Data Miles and Huberman.....	28
Gambar 12. Skema Kreativitas Simbolisasi Bentuk.....	29
Gambar 13. Skema Nilai Kreativitas pada Gambar.....	30
Gambar 14. Alur Penentuan Nilai Kreativitas Karya.....	31
Gambar 15. Gambar untuk Tugas Menggambar Metode Meniru.....	34
Gambar 16. Karya Siswa Tugas Menggambar dengan Metode Meniru..	35
Gambar 17. Panduan Langkah Kerja Metode Desain.....	39
Gambar 18. Panduan Fase Pertama Metode Desain	40
Gambar 19. Panduan Fase Kedua Metode Desain.....	41
Gambar 20. Panduan Fase Ketiga Metode Desain.....	42
Gambar 21. Panduan Fase Keempat Metode Desain.....	43
Gambar 22. Siswa Berlatih Mempraktekkan Metode Desain.....	44
Gambar 23. Siswa Berlatih Mempraktekkan Metode Desain.....	45
Gambar 24. Properti penunjang Kamar Tidur Karya Ryan Dwi.....	50
Gambar 25. Catatan Istikhomah pada Fase Observasi dan Analisis.....	51
Gambar 26. Catatan Istikhomah pada Fase Sintesis.....	52
Gambar 27. Desain Ruang Keluarga Karya Istikhomah.....	52
Gambar 28. Objek Bangunan Ruang Keluarga Karya Istikhomah.....	53
Gambar 29. Objek Furnitur Ruang Keluarga Karya Istikhomah.....	55

Gambar 30. Properti tambahan Ruang Keluarga Karya Istikhomah.....	56
Gambar 31. Catatan Ryan pada Fase Gensis dan Analisis.....	59
Gambar 32. Catatan Ryan pada Fase Sintesis.....	60
Gambar 33. Desain Kamar Tidur Karya Ryan.....	60
Gambar 34. Objek Bangunan Kamar Tidur Karya Ryan.....	61
Gambar 35. Objek Furnitur Kamar Tidur Karya Ryan.....	63
Gambar 36. Properti tambahan Kamar Tidur Karya Ryan.....	65
Gambar 37. Catatan Anggita pada Fase Gensis dan Analisis.....	68
Gambar 38. Catatan Anggita pada Fase Sintesis.....	69
Gambar 39. Desain Ruang Tamu Karya Anggita Suci Nurhayati.....	70
Gambar 40. Objek Bangunan Ruang Tamu Karya Anggita Suci.....	71
Gambar 41. Objek Furnitur Ruang Tamu Karya Anggita Suci.....	72
Gambar 42. Properti tambahan Ruang Tamu Karya Anggita Suci.....	73
Gambar 43. Catatan Lilik pada Fase Gensis dan Analisis.....	75
Gambar 44. Catatan Lilik pada Fase Sintesis.....	76
Gambar 45. Desain Kamar Tidur Karya Lilik.....	77
Gambar 46. Objek Bangunan Kamar Tidur Karya Lilik.....	78
Gambar 47. Objek Furnitur Ruang Kamar Tidur Karya Lilik.....	79
Gambar 48. Properti tambahan Kamar Tidur Karya Lilik.....	81
Gambar 49. Catatan Yesi Aprilia pada Fase Gensis dan Analisis.....	83
Gambar 50. Catatan Yesi pada Fase Sintesis.....	84
Gambar 51. Desain Kamar Tidur Karya Yesi Aprilia.....	85
Gambar 52. Objek Bangunan Kamar Tidur Karya Yesi.....	86
Gambar 53. Objek Furnitur Kamar Tidur Karya Yesi.....	88
Gambar 54. Properti tambahan Kamar Tidur Karya Yesi.....	91
Gambar 55. Catatan Trilisetyo pada Fase Observasi dan Analisis.....	93
Gambar 56. Catatan Trilisetyo pada Fase Sintesis.....	94
Gambar 57. Desain Ruang Keluarga Karya Trilis Setyo.....	94
Gambar 58. Objek Bentuk Ruang Keluarga Karya Trilis Setyo.....	95
Gambar 59. Objek Furnitur Ruang Tamu Trilis Setyo.....	97
Gambar 60. Properti Tambahan Ruang Keluarga Karya Trilis Setyo.....	98

Gambar 55. Catatan Riyani pada Fase Observasi dan Analisis.....	101
Gambar 56. Catatan Riyani pada Fase Sintesis.....	102
Gambar 57. Desain Ruang Keluarga Karya Riyani	103
Gambar 58. Objek Bentuk Ruang Keluarga Karya Riyani	104
Gambar 59. Objek Furnitur Ruang Tamu Riyani	106
Gambar 60. Properti Tambahan Ruang Keluarga Karya Riyani	108

Daftar Lampiran

Lampiran 1

Program Semester.....	118
Program Tahunan.....	119
Silabus Pelajaran Seni Budaya.....	120
Daftar Siswa Kelas VIIIA SMP Negeri 2 Sambong.....	124
RPP.....	125

Lampiran 2

Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Kepala Sekolah.....	132
Jawaban Wawancara dengan Kepala Sekolah.....	133
Kisi-Kisi Pedoman Wawancara dengan Guru Seni Rupa.....	134
Jawaban Wawancara dengan Guru Seni Rupa	135
Kisi-Kisi Pertanyaan Validasi.....	136
Jawaban Validasi.....	137

Lampiran 3

Profil SMP Negeri 2 Sambong.....	140
Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Sambong.....	141
Kalender Pendidikan 2011/2012.....	142
Denah Lokasi SMP Negeri 2 Sambong.....	143
Foto Kegiatan Pembelajaran.....	144

Lampiran 4

Surat Permohonan Ijin Penelitian.....	150
Surat Keterangan Wawancara.....	156
Surat Keterangan Triangulasi.....	157
Surat Keterangan Penelitian.....	158

**USAHA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE DESAIN
DALAM PEMBELAJARAN GAMBAR PERSPEKTIF PADA SISWA SMP
NEGERI 2 SAMBONG**

**Oleh Rizqi Allam
NIM 11206244018**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sambong dalam menggambar khususnya pada materi gambar perspektif melalui metode desain.

Jenis penelitian ini adalah kualitatif deskriptif, subjek pada penelitian ini adalah pembelajaran menggambar dengan metode desain dalam pembelajaran menggambar perspektif pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 2 Sambong. Objek penelitian meliputi objek material berupa gambar siswa dan objek formal berupa kreativitas siswa yang terkandung dalam gambar. Penelitian difokuskan pada tujuh karya siswa yang dipilih secara acak yang sesuai dengan topik utama gambar perspektif dengan metode desain, lalu dibandingkan dengan hasil wawancara dengan siswa, guru, dan kepala sekolah. Keabsahan data diperoleh melalui wawancara triangulasi partisipan aktif dengan guru pelajaran seni rupa SMP Negeri 2 Sambong.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar. Hal itu dapat dilihat dari objek bentuk dan warna yang muncul pada gambar siswa yang menunjukkan ciri-ciri kreatif diantaranya kemampuan berpikir lancar terlihat dari siswa yang mampu mengungkapkan dan mendeskripsikan karya desain berupa gambar dengan jelas sesuai ide gagasannya. Kemampuan berpikir luwes dimana siswa dapat memunculkan ide atau hal-hal baru yang unik atau tidak biasa pada gambar, contohnya siswa dapat menciptakan berbagai macam objek benda pada gambar ruang yang mengandung maksud dan makna. Kreativitas dalam berpikir original terlihat dari hasil karya siswa yang berbeda dari yang lain karena dibuat dari ide gagasan masing-masing siswa. dan yang terakhir adalah ciri kreativitas siswa dalam memperinci atau mengembangkan yang dapat dilihat dari kemampuan siswa mengembangkan ide gagasan atau hal-hal secara detail dan terperinci pada gambar, salah satu contohnya ciri kreativitas yang dapat dilihat dari karya siswa diantaranya munculnya objek dengan detail bentuk dan warna agar lebih menarik

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kreativitas dibutuhkan dalam kehidupan seseorang agar dapat menghadapi segala persoalan sehingga tidak tergantung pada lingkungannya. Kreativitas juga dibutuhkan dalam bersosial agar mampu menyesuaikan diri dari segala perubahan dan tuntutan yang terjadi dalam lingkungannya. Bertolak dari uraian tersebut, kreativitas dapat dikembangkan melalui pendidikan, karenanya peningkatan kreativitas dapat dibentuk salah satunya melalui pendidikan formal seperti di sekolah.

Salah satu cara yang dapat digunakan dalam mengembangkan kreativitas siswa di sekolah adalah dengan kegiatan menggambar pada pelajaran seni rupa. Salah satu tujuan pelajaran menggambar adalah mendidik siswa agar dapat berpikir kreatif, yaitu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan kemampuan untuk mengembangkan, memperkaya dan membuat suatu gagasan (Lucy, 2010:10). Namun sering kali guru pada pelajaran seni rupa kurang kreatif mengembangkan kreativitas siswanya dalam menggambar.

Hasil observasi di SMP Negeri 2 Sambong, pelaksanaan pembelajaran menggambar berlangsung tanpa didahului apresiasi dan motivasi apresiasi dan motivasi yang mengarah pada situasi belajar seni yang dapat memunculkan rangsangan daya cipta, pengembangan imajinasi dan persepsi. Serta kurangnya variasi metode pembelajaran yang digunakan dalam pelajaran seni rupa khususnya

dalam materi gambar perspektif. Pembelajaran menggambar selalu menggunakan metode menggambar dengan cara meniru karya yang sudah ada dan metode menggambar bebas. Metode meniru cenderung membosankan dan membuat siswa tidak mampu mengembangkan kreativitas yang dimilikinya.

Belum adanya metode yang tepat dalam pembelajaran menggambar menyebabkan potensi kreatif siswa dalam menggambar sulit dikembangkan. Sehingga perlu adanya metode dalam pembelajaran menggambar yang dapat meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar khususnya dalam materi gambar perspektif di SMP Negeri 2 Sambong.

Penerapan metode desain sebagai cara siswa dalam menghasilkan karya berupa gambar ruang pada materi pelajaran gambar perspektif merupakan salah satu cara alternatif bagi siswa untuk mengembangkan potensi kreatif siswa. Archer dalam Ginting (2010:25) menjelaskan terdapat cara atau metode yang digunakan untuk menghasilkan karya desain. Metode tersebut berisi tentang fase-fase dalam membuat desain diantaranya fase analisis, fase kreatif dan fase pelaksanaan. Dengan melakukan fase tersebut akan tercipta karya desain yang sempurna, yaitu yang sesuai dengan tujuan awal pembuatan desain. Mengacu dari cara desainer menciptakan sebuah karya desain tersebut, siswa dalam membuat gambar akan melakukan beberapa tahap proses desain sederhana yaitu tahap pertama analisa, pada tahap ini siswa akan mengumpulkan data untuk dianalisa. Tahap kedua yaitu mencari penyelesaian masalah. Pada tahap ini siswa dituntut berpikir kreatif dalam menemukan ide-ide penyelesaian masalah. Tahap selanjutnya yaitu membuat

prototype berupa gambar. Tahap ini juga menuntut siswa secara kreatif dalam mengungkapkan ide gagasannya pada sebuah gambar.

Penerapan metode desain pada pelajaran seni rupa materi gambar perspektif merupakan salah satu cara alternatif bagi siswa dalam menciptakan karya kreatif berupa gambar perspektif ruang. Diharapkan dengan penerapan metode desain pada tugas menggambar perspektif ruang, dapat meningkatkan potensi kreatif siswa dalam membuat gambar perspektif ruang.

Berdasarkan uraian di atas maka perlu adanya metode baru yang diterapkan dalam pelajaran seni budaya sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa dalam menggambar. Maka dilakukan penelitian yang berjudul “Usaha Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Desain dalam Pembelajaran Menggambar Perspektif pada Siswa SMP Negeri 2 Sambong”

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, fokus masalah penelitian ini adalah penerapan metode desain dalam pelajaran menggambar perspektif sebagai upaya meningkatkan kreativitas siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Sambong.

C. Tujuan

Sesuai dengan masalah yang diuraikan, maka tujuan dari penelitian ini adalah mendeskripsikan pembelajaran menggambar pada materi gambar perspektif dengan metode desain sebagai usaha peningkatan kreativitas di kelas VIIIA SMP Negeri 2 Sambong.

D. Manfaat

1. Secara teoritis:

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dalam pembelajaran menggambar mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Sambong.

2. Secara praktis:

Secara praktis hasil penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pelaksanaan pembelajaran seni rupa di SMP Negeri 2 Sambong, serta bermanfaat menambah referensi dalam melakukan penelitian sejenis.

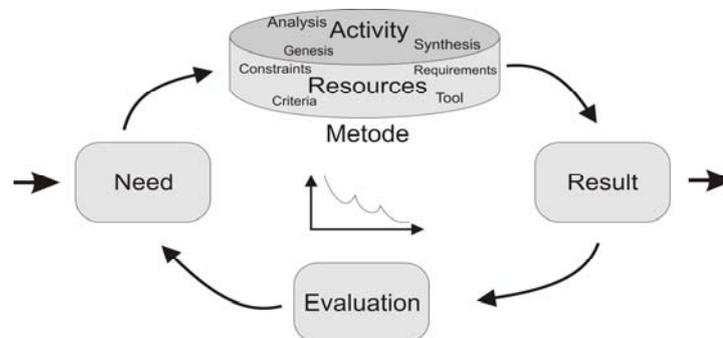
BAB II KAJIAN TEORI

A. Metode Desain

Menurut Istilah desain digunakan baik sebagai kata benda dan kata kerja. Sebagai kata benda, desain mengacu pada produk akhir atau hasil dari proses desain. Sebagai kata kerja, desain mengacu pada proses pembuatan produk. (Konsorski, 2010:8). Sedangkan Jhon Heskett (2002: 2) mengungkapkan bahwa “*design is to design a design to produce a design*”. Ada empat kata desain dalam ungkapan tersebut. Kata desain yang pertama merujuk pada disiplin ilmu yang berimplikasi pada epistemologi. Kata desain yang kedua merupakan kata kerja yang merujuk pada aktivitas mendesain yang berimplikasi pada proses mendesain. Kata desain yang ketiga merupakan kata benda yang menjelaskan sebuah produk prototype yang berimplikasi pada konsep atau ide. Kata desain yang terakhir merupakan kata benda yang merujuk pada hasil akhir atau objek baru. Mengacu dari uraian diatas kata desain memiliki arti proses untuk membuat dan menciptakan objek baru. Kata desain juga digunakan untuk menyebut hasil akhir dari sebuah proses kreatif, baik itu berwujud sebuah rencana, proposal, prototype, atau berbentuk objek nyata.

Metode desain mengacu tentang prinsip-prinsip dan prosedur desain yang berkaitan dengan bagaimana desain dilakukan dan bagaimana desainer bekerja dan berpikir. Metode desain adalah sebuah cara yang dilakukan desainer untuk menghasilkan suatu karya desain. (Cross dalam Konsorski,2010:5)

Orang sering berpikir bahwa desainer memiliki ide kreatif yang beberapa tidak dapat dideskripsikan dan tiba-tiba hasilnya muncul begitu saja. Padahal dalam membuat desain terdapat sebuah proses yang perlu dilakukan. Konsorski (2013:10) mengamsusikan tindakan proses desain sederhana dimana terdapat sebuah kebutuhan dan sebuah hasil dari kebutuhan tersebut, dan diantaranya terdapat cara atau metode untuk mewujudkan hasil dari kebutuhan tersebut.



Gambar 1: **Abstraksi dasar dari Proses Desain Menurut Konsorski**
 Sumber: Konsorski, Silke 2010. *The Design of Material, Organism, and Mind- Different Understanding of Design*

Gambar tersebut menjelaskan, pertama ada masukan berupa kebutuhan atau keinginan. Output berupa hasil adalah respon dari kebutuhan atau keinginan misalnya produk, sistem, atau deskripsi produk. Untuk menuju dari input ke output diperlukan metode yang mengubah kebutuhan menjadi sebuah hasil. Metode tersebut diantaranya kegiatan analisa dan sintesa yang berawal dari kendala atau masalah dan sebuah kebutuhan yang ingin dicapai.

Desain adalah proses perencanaan atau perancangan yang melibatkan wawasan dan kreativitas manusia yang bertujuan untuk membuat sesuatu benda,

sistem dan sejenisnya yang memiliki manfaat bagi umat manusia. Mendesain merupakan sebuah kegiatan *creative problem solving*, yaitu proses memecahkan masalah melalui solusi kreatif. Desain dibuat melalui sebuah tahapan proses yang saling berkaitan. Terdapat fase yang harus dilakukan dalam metode desain yaitu fase analisa, fase sintesa dan fase eksekusi. Fase analisa merupakan sebuah kegiatan pengumpulan data dan identifikasi permasalahan guna mendapat informasi yang relevan mengenai objek yang akan dikaji. Kegiatan pengumpulan data tersebut dapat dilakukan diantaranya dengan literature, survey lapangan dan interview. Fase berikutnya adalah sintesa, berisi tentang formulasi gagasan atau ajuan mengenai bagaimana cara menyelesaikan masalah. Fase terakhir yang merupakan output dalam tahap desain adalah fase eksekusi yang berisi kegiatan penggambaran ide baik berupa sketsa alternative, pembuatan prototype hingga eksekusi desain menjadi benda baru sebagai produk akhir. (Nuranissa,2013:6-7)

Sedangkan Archer dalam Ginting (2010:25) menjelaskan metode desain terdapat tiga fase yang harus dilakukan yaitu analisis, kreatif, dan pelaksanaan. Archer menjelaskan fase analisis merupakan fase observasi topik permasalahan sebagai landasan desain dibuat. Fase kreatif adalah fase yang melibatkan pendapat subjektif dan pemikiran dalam membuat ide gagasan. Fase pelaksanaan yang berisi kegiatan penciptaan gambar teknik atau prototype

Dari beberapa uraian pendapat diatas dapat dirumuskan kembali bahwa terdapat beberapa fase dalam sebuah proses desain yaitu fase analisis untuk merumuskan masalah, fase sintesis untuk mencari konsep dasar atau ide gagasan, dan

fase pelaksanaan untuk menciptakan prototype yang bersifat deskriptif. Fase tersebut saling berkaitan, tidak boleh ada yang tertinggal. Jika ada salah satu elemen tidak dilewati maka hasil desain yang dibuat tidak akan sempurna, tidak akan sesuai dengan tujuan awal pembuatan.

Mengacu pada penjelasan di atas bahwa metode desain dalam penelitian ini adalah metode atau cara yang harus ditempuh siswa dalam menggambar dengan menggunakan beberapa fase di antaranya pengamatan dan analisis terhadap masalah yang ditentukan, membuat gagasan mengenai upaya dalam menyelesaikan masalah, selanjutnya tahap penciptaan karya berupa gambar dari ide gagsan yang telah dibangun sebelumnya.

B. Gambar Perspektif

Perspektif adalah proyeksi dengan garis-garis operasional yang konvergen kearah sebuah titik pengamat “observer”. Keberadaan objek yang dilihat nyata dan faktual oleh mata manusia, direpresentasikan dalam format dua dimensi, namun memiliki kesan tiga dimensi yang kuat sehingga terlihat seperti bentuk aslinya (Pangarso, 2013:25). Menurut Apriyanto (2005: 17) juga menjelaskan bahwa perspektif adalah sudut pandang objek-objek berupa benda, ruangan, atau lingkungan yang dilihat oleh pandangan mata. Terdapat tiga patokan dalam menggambar perspektif yaitu garis horizontal, titik hilang dan sudut pandang. Menurut Apriyanto (2005: 17) patokan dalam teknik menggambar perspektif diantaranya sebagai berikut:

1. Garis horizontal

Garis horizontal adalah garis khayal mata. dimana mata kita berada, disitu garis horizontal itu ada.

2. Titik hilang

Titik hilang adalah titik dari jangkauan. Jarak pandang mata dan titik hilang selalu terletak di dalam garis horizontal

Apriyanto (2005: 17-24) menjelaskan tiga sudut pandang dalam teknik gambar perspektif sebagai berikut.

1. Sudut pandang mata burung

Pada sudut pandang mata burung mata kita seolah-olah berada diatas dan melihat objek benda dibawah. Letak garis horizon berada diatas bidang gambar. Sementara itu, letak titik hilang berada pada garis itu bisa dibagian kiri tengah atau kanan.

2. Sudut pandang normal

Pada sudut pandang normal, diri kita seolah-olah berdiri normal memandang lurus ke depan. Dengan demikian bagian atas dan bagian bawah terlihat lebih seimbang. Dan titik hilang bisa diletakkan dimana saja pada garis horizontal tersebut.

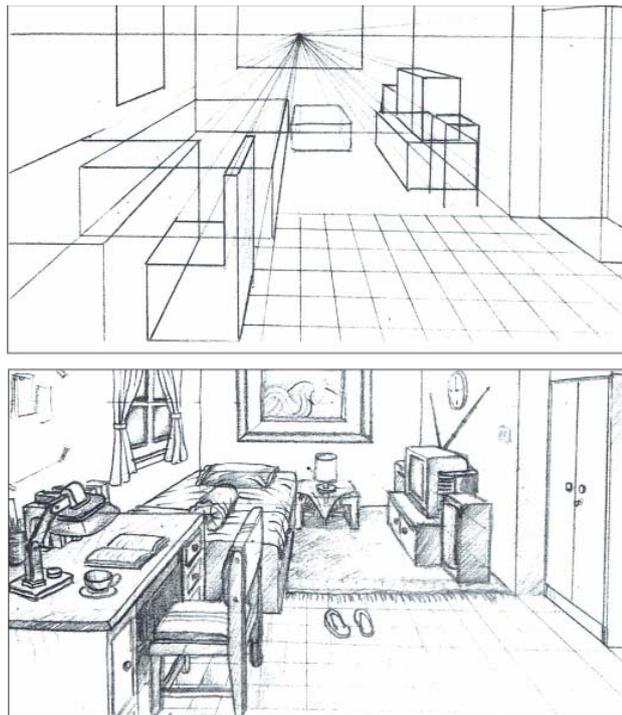
3. Sudut pandang mata kucing

Pada sudut pandang mata kucing, seolah olah kita kita dalam posisi tiarap dan melihat ke depan sehingga penampakan objek bagian atas akan lebih dominan. Letak garis horizon berada dibagian bawah bidang gambar.

Apriyanto (2005: 17-24) menjelaskan tiga ragam jenis teknik gambar perspektif yaitu

1. Perspektif satu titik hilang

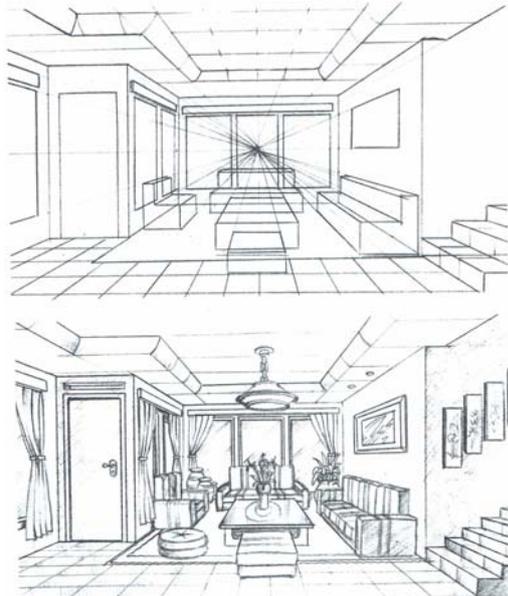
Dalam posisi ini seorang pengamat menghadap bidang yang letaknya frontal terhadap observer, sehingga diperoleh perspektif dengan satu titik hilang pada garis horizontal. Berikut adalah contoh gambar ruang dengan perspektif satu titik hilang dari beberapa sudut pandang



Gambar 2: Perspektif satu titik hilang dalam sudut pandang mata burung

(Sumber: Buku Cara Mudah Menggambar dengan Pensil hal. 19)

1. Aplikasi perspektif 1 titik hilang dengan sudut pandang normal ke dalam gambar ruang interior.



Gambar 3: Perspektif satu titik hilang dalam sudut pandang mata normal
(Sumber: Buku Cara Mudah Menggambar dengan Pensil hal. 20)

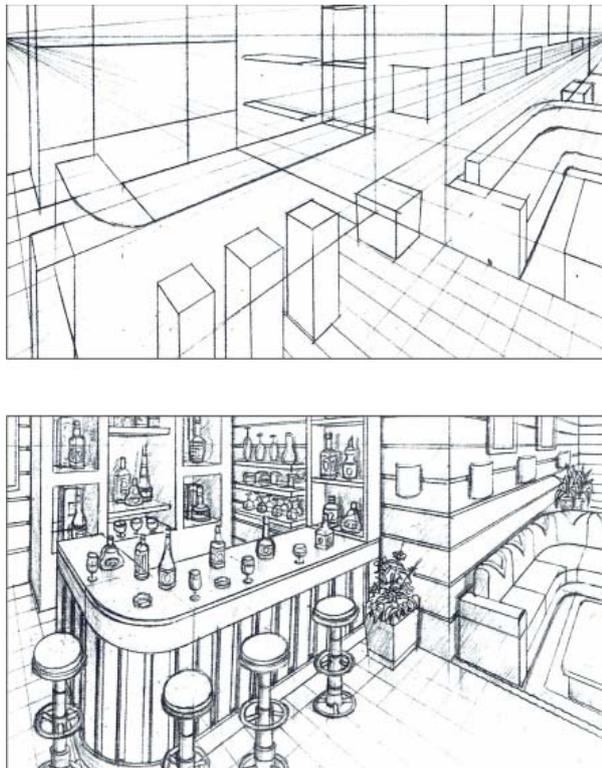
Contoh
1. Aplikasi perspektif 1 titik hilang dengan sudut pandang mata kucing ke dalam gambar ruang interior.



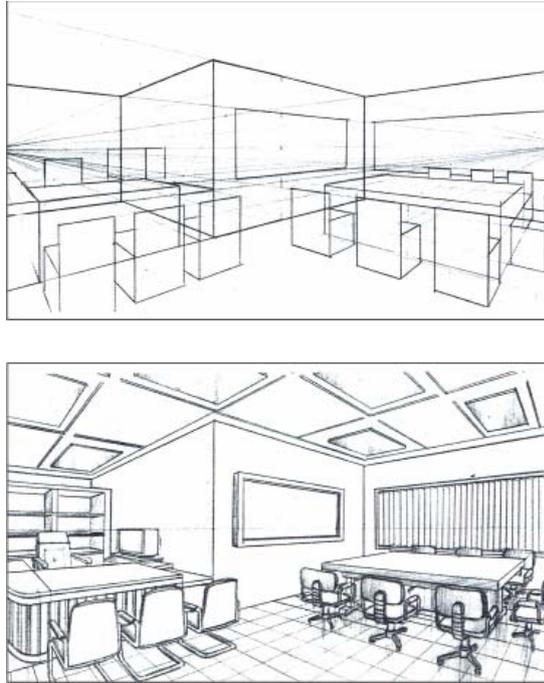
Gambar 4: Perspektif satu titik hilang dalam sudut pandang mata kucing
(Sumber: Buku Cara Mudah Menggambar dengan Pensil hal. 21)

2. Perspektif dua titik hilang

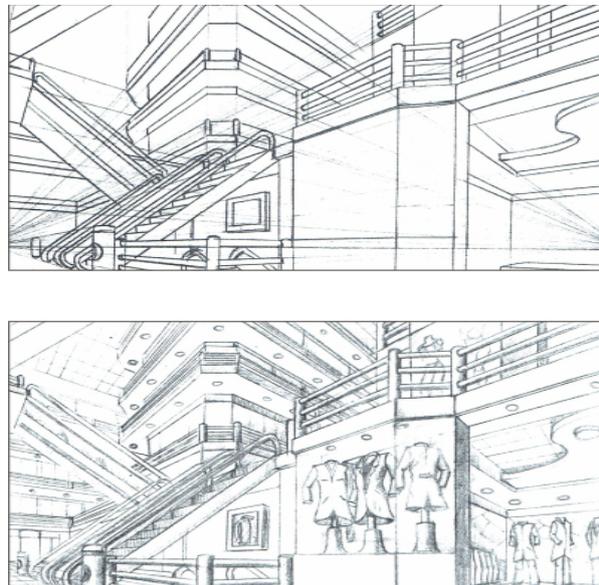
Secara teknis perspektif dua titik hilang hampir sama dengan teknik perspektif satu titik hilang. Yang membedakan adalah adanya dua titik hilang dalam garis horizontal. Persimpangan garis dari dua titik hilang tersebut akan membentuk sebuah sudut. Berikut adalah contoh menggambar ruang dengan teknik perspektif dua titik hilang dari beberapa sudut pandang.



Gambar 5: Perspektif dua titik hilang dalam sudut pandang burung
(Sumber: Buku Cara Mudah Menggambar dengan Pensil hal. 29)



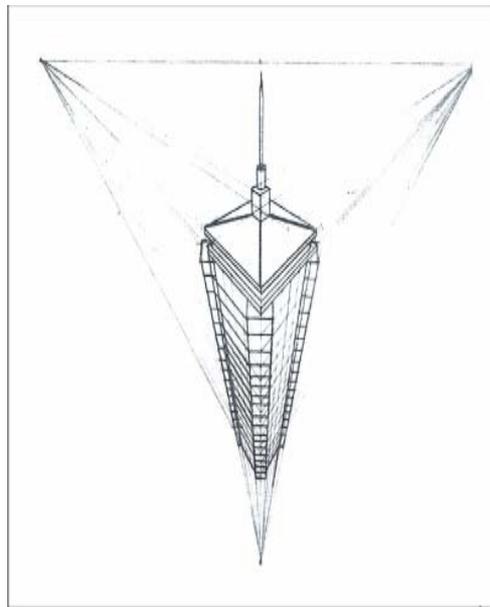
Gambar 6. Perspektif dua titik hilang dalam sudut pandang mata normal
(Sumber: Buku Cara Mudah Menggambar dengan Pensil hal.32)



Gambar 7. Perspektif dua titik hilang dalam sudut pandang mata kucing
(Sumber: Buku Cara Mudah Menggambar dengan Pensil hal. 35)

3. Perspektif tiga titik hilang

Perspektif dengan tiga titik hilang biasanya hanya dipakai untuk menggambarkan sesuatu yang luas, besar, tinggi, dan secara visual mengalami distorsi yang ekstrim. Biasanya teknik perspektif tiga titik hilang dipakai untuk menggambar outdoor dan sudut pandang dari udara atau bawah, meskipun juga bisa dipakai untuk mepresentasikan sudut pandang dari bawah. Agar tidak mengalami distorsi yang berlebihan, titik hilang diletakkan jauh diluar bidang gambar. Berikut adalah contoh gambar perspektif dua titik hilang dari beberapa sudut pandang.



Gambar 8: Perspektif tiga titik hilang dalam sudut pandang mata burung
(Sumber: Buku Cara Mudah Menggambar dengan Pensil hal. 37)



Gambar 9: **Perspektif dua titik hilang dalam sudut pandang rendah**

(Sumber: Buku Cara Mudah Menggambar dengan Pensil hal. 39)

Dari penjelasan tentang teknik gambar perspektif diatas dapat disimpulkan kembali bahwa teknik gambar perspektif digunakan untuk membuat gambar tampak tiga dimensi dan terlihat nyata. Menurut Pangarso (2013: 16) gambar perspektif dikenal sebagai gambar yang dianggap mendekati objek nyata yang dilihat. Sehingga para arsitek dan desainer sering memanfaatkan teknik gambar perspektif untuk mengungkapkan atau mempresentasikan hasil karya desain yang dibuat, karena dianggap mendekati nyata dan paling mudah dimengerti oleh para awam.

Dalam penelitian ini gambar perspektif digunakan siswa untuk mempresentasikan atau mengungkapkan ide gagasannya dalam membuat sebuah desain ruangan sesuai tema yang telah siswa pilih, dengan tujuan agar mudah dimengerti oleh orang lain. Dalam proses menggambar perspektif pada penelitian ini, siswa menggunakan metode desain. Metode desain digunakan siswa untuk menentukan bentuk dan objek benda yang akan digambar.

C. Kreativitas

Istilah kreativitas sudah banyak dikenal orang . Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk mencipta; daya cipta. Sesuai dengan arti kata tersebut, (Suharnan, 2011 : 1) mengungkapkan bahwa kreativitas sering disebut berfikir kreatif (*creative thinking*) atau berfikir inovatif (*innovative thinking*). Jika dikaitkan dengan kemampuan seseorang, kreativitas sering disebut juga daya cipta, misalnya membuat lukisan, menciptakan produk atau teknologi baru, dan menyusun teori baru.

Supardi (dalam Yeni, 2010 : 13), menjelaskan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan, maupun karya nyata yang relative berbeda. Hal itu sejalan dengan pendapat Chandra (dalam Sugihartono,dkk 2007:14) mengartikan kreativitas sebagai kemampuan mental yang khas pada manusia yang melahirkan pengungkapan yang unik, berbeda, orisinal, baru, indah, efisien, tepat sasaran dan tepat guna.

Dari beberapa pendapat di atas dapat dijelaskan kembali bahwa kreativitas dalam penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam mengungkapkan ide gagasannya yang baru, orisinal, indah dan berbeda dari yang lain pada sebuah gambar perspektif.

Dalam penelitian ini kriteria kreativitas ditemukan pada dimensi person pengertian person sebagai kriteria kreativitas identik dengan apa yang oleh Guilford disebut yang pada intinya meliputi dimensi kognitif dan dimensi afektif. Menurut

teori ini, orang-orang kreatif mempunyai ciri-ciri yang signifikan berbeda dengan orang-orang yang kurang kreatif.

Menurut Guilford yang dikutip dalam Supriadi (1994:7) Kreativitas yang melibatkan proses berpikir secara divergen, menemukan bahwa ada lima sifat yang menjadi ciri kemampuan berpikir kreatif, yaitu:

1. Kelancaran (*Fluency*), adalah kemampuan untuk mengemukakan banyak gagasan.
2. Keluwesan (*Flexibility*), adalah kemampuan untuk menghasilkan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah.
3. Keaslian (*Originality*), adalah kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli.
4. Penguraian (*Elaboration*), adalah kemampuan untuk menguraikan dan mengembangkan sesuatu yang terinci.
5. Penilaian (*Evaluation*), adalah kemampuan untuk membuat pertimbangan dengan sudut pandangnya sendiri dan menentukan apakah suatu pertanyaan benar, atau suatu tindakan itu bijaksana.

Sedangkan Rhodes dalam utami munandar (1987:4) menyebutkan empat ciri kreativitas sebagai *Four P's Creativity* ATAU 4P, yaitu:

1. *Person*, merupakan keunikan individu dalam pikiran dan ungkapannya.
2. *Process*, yaitu kelancaran, fleksibilitas, dan orisinal dalam berpikir.
3. *Press*, merupakan situasi kehidupan dan lingkungan sosial yang memberi dorongan untuk menampilkan tindakan kreatif.
4. *Product*, diartikan sebagai kemampuan dalam menghasilkan karya yang baru dan orisinal serta bermakna bagi individu dan lingkungannya.

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa setiap orang memiliki sifat dan kepribadian yang berbeda. Begitu juga dengan ciri-ciri individu yang mempunyai bakat kreatif, ciri-ciri tersebut bervariasi sesuai dengan keunikan tersendiri. Meskipun demikian ada beberapa kecenderungan yang sama yang kemudian dijadikan ciri-ciri umum dalam kreativitas yaitu:

1. Kelancaran (*Fluency*)

Adalah kemampuan untuk mengemukakan banyak gagasan, meliputi mempunyai pendapat, bebas dalam berpikir, percaya diri dan panjang akal.

2. Keluwesan (*Flexibility*)

Kemampuan untuk menghasilkan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, meliputi mampu menghasilkan suatu ide, mempunyai inisiatif, mandiri atau kerja keras, mencari pengalaman baru.

3. Keaslian (*Originality*)

Kemampuan untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, meliputi menghasilkan karya baru berbeda dari yang lain, mempunyai daya imajinasi yang aktif.

4. Elaborasi (*Elaboration*)

Kemampuan menyatakan pengaruh ide secara terperinci untuk mewujudkan ide menjadi kenyataan meliputi bebas berpendapat dan merinci sesuatu, selalu menemukan, meneliti dan mewujudkan ide, bersikap terhadap pengalaman baru.

Dalam menilai tingkat kreativitas seseorang harus terdapat alat ukur yang digunakan. Dalam penelitian ini siswa diajak melakukan kegiatan yang menghasilkan karya berupa gambar dimana gambar termasuk jenis objek figural. Maka dari itu digunakan penilaian kreativitas figural sebagai landasan indikator penilaian kreativitas yang terkandung dalam karya gambar siswa.

Menurut Utami Munandar (1999) untuk menilai kreativitas figural atau gambar selain mengukur aspek kelancaran, keluwesan dan orisinalitas, juga mengukur aspek elaborasi yaitu kemampuan mengembangkan dan memperinci suatu bentuk agar menjadi lebih variatif dan menarik.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian pengembangan yang relevan dan dapat dijadikan relevansi bagi penelitian ini adalah:

Penelitian Ajat Sudrajat, dengan karya skripsi berjudul “Usaha Peningkatan Kreativitas Melalui *Mind Mapping* Dalam Pembelajaran Menggambar Pada Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri Karangrejo Yogyakarta”. Dari penelitian ini menjelaskan: (1) Mendeskripsikan proses pembelajaran menggambar dengan menggunakan *Mind Mapping*. (2) Mendeskripsikan manfaat menggunakan metode *Mind Mapping* pada pembelajaran menggambar siswa SD. (3) Mendeskripsikan hasil karya siswa setelah menggunakan metode *Mind Mapping* berupa gambar. Hasil penelitian menunjukkan terdapat peningkatan kreativitas setelah menggunakan

metode *Mind Mapping*. Kesimpulan tersebut diperoleh dari hasil karya siswa yang telah dikriteriakan memenuhi syarat ciri kreativitas.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian tentang peningkatan kreativitas menggambar dengan metode desain menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif. Penelitian kualitatif deskriptif merupakan penelitian yang datanya berupa kata-kata, gambar dan bukan angka-angka dari perhitungan statistika yang rumit. Penelitian Kualitatif menurut Sugiono (2013: 309), merupakan penelitian yang dilakukan dengan *natural setting*, sumber data primer, dan teknik pengumpulan data lebih banyak observasi partisipan, wawancara, dan dokumentasi. Sedangkan metode penelitian yang digunakan adalah metode eksperimen dengan jenis *pre-experimental design, one shoot case study* (studi kasus satu tembakan), dimana dalam desain penelitian ini terdapat suatu kelompok yang diberi beberapa *treatment* (perlakuan) dan selanjutnya diobservasi hasilnya (Sugiyono, 2012: 109). Dalam penelitian ini tidak ada kelompok control dan siswa diberi perlakuan khusus atau pengajaran selama beberapa waktu berupa penerapan metode meniru dan penerapan metode desain pada materi menggambar perspektif sebagai usaha meningkatkan kreativitas. Diakhir program siswa dilakukan tes yang terkait dengan perlakuan atau pengajaran yang diberikan yaitu tes membuat karya berupa gambar. Hasil tes berupa karya gambar siswa tersebut selanjutnya dilakukan analisis data untuk mengetahui pengaruh *treatment* metode desain.

Berdasarkan dari data yang diperoleh dari guru, siswa dan dokumentasi tentang pembelajaran menggambar dengan metode desain sebagai upaya peningkatan kreativitas di SMP Negeri 2 Sambong, penelitian kualitatif deskriptif ini difokuskan pada peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar objek-objek gambar perspektif dengan metode desain. kemudian hasil dari pengamatan tersebut dideskripsikan secara ilmiah.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini mengambil lokasi di SMP Negeri 2 Sambong. Beralamat di jl. Sidomulyo No. 97 A, Sambong, Blora, Jawa tengah. Waktu penelitian dilaksanakan dalam 1 bulan dimulai pada bulan September sampai dengan Oktober tahun 2016

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah pembelajaran menggambar dengan metode desain dalam pejaran seni rupa dengan materi pelajaran gambar perspektif pada siswa kelas VIIIA SMP Negeri 2 Sambong. Objek dalam penelitian ini meliputi objek material dan formal. Objek material penelitian ini berupa objek-objek yang muncul dalam gambar siswa. Sedangkan objek formal penelitian ini adalah kreativitas siswa dalam menggambar.

D. Sumber Data Penelitian

Data primer penelitian ini berupa deskripsi tentang peningkatan kreativitas menggambar setelah menggunakan metode desain pada materi pembelajaran gambar

perspektif pada pelajaran seni rupa di SMP Negeri 2 Sambong. Sumber data berupa hasil gambar siswa berjumlah 23 karya dan dipilih kembali 7 karya sesuai dengan kriteria kreativitas pada pembelajaran menggambar perspektif. Pada penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dokumentasi, dan orang-orang yang ada hubungannya dengan subjek penelitian secara langsung. Sehingga dapat memberikan informasi tentang situasi dan kondisi subjek penelitian. Adapun yang menjadi sumber data pada penelitian ini adalah guru seni rupa kelas IX A SMP Negeri 2 Sambong, siswa kelas IX A SMP Negeri 2 Sambong.

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan pada penelitian ini adalah menggunakan teknik observasi, wawancara, dokumentasi. Adapun uraiannya sebagai berikut.

1. Observasi

Observasi dilakukan pada penelitian dengan mengadakan pengamatan terhadap kegiatan pembelajaran menggambar dengan metode desain dalam upaya peningkatan kreativitas siswa kelas VIIIA SMP Negeri 2 Sambong. Observasi pada penelitian ini dilakukan dengan cara mengamati segala aktivitas guru saat mengajar, aktivitas siswa pada saat pembelajaran, dan perangkat pembelajaran yang digunakan.

Dalam pelaksanaannya observasi dilakukan 2 periode yaitu pra observasi dan observasi. Berikut adalah jadwal table observasi.

Tabel 1 : Tabel Observasi

No.	Observasi	Tanggal	Hasil
1	Pra Observasi	2 November 2016	Menentukan topik dan tema yang akan dibahas dan meminta ijin penelitian
2	Observasi Penelitian	7 Januari 2017	Pengamatan pembelajaran gambar perspektif dengan metode desain sebagai usaha peningkatan kreativitas
3	Observasi Penelitian	14 Januari 2017	Pengamatan pembelajaran gambar perspektif dengan metode desain sebagai usaha peningkatan kreativitas

2. Wawancara

Pedoman wawancara dalam penelitian ini maksudnya adalah sebagai alat pengumpulan data yang berisi beberapa catatan pertanyaan secara garis besar tentang proses pembelajaran menggambar di kelas IX SMP Negeri 2 Sambong. Data yang diambil dalam wawancara tersebut meliputi profil sekolah, profil guru, tujuan pembelajaran, strategi pembelajaran, dan evaluasi dalam proses belajar mengajar yang dilakukan. Wawancara digunakan untuk mendapatkan data yang berupa kualitatif deskriptif, yaitu berupa informasi lisan dari responden. Berikut adalah tabel pedoman wawancara

Table 2: Tabel Pedoman Wawancara Dengan Guru

No	Aspek Pertanyaan	Pertanyaan
1. 2.	Profil guru Pelaksanaan pembelajaran	-. Kurikulum <ul style="list-style-type: none"> • Pendekatan dalam pembelajaran • Metode pembelajaran

3.	Strategi pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> • Alokasi waktu • Media
4.	Evaluasi	<ul style="list-style-type: none"> - Partisipasi dan apresiasi siswa <ul style="list-style-type: none"> • Kendala dalam pembelajaran - Kriteria dalam penilaian <ul style="list-style-type: none"> • Alat penilaian

Table 3 : Tabel Pedoman Wawancara Dengan Siswa

No.	Aspek Pertanyaan	Pertanyaan
1.	Profil siswa	
2.	Pelaksanaan pelajaran menggambar perspektif melalui metode desain	<ul style="list-style-type: none"> - Alasan mengambil judul - Kendala - Objek yang dibuat

3. Dokumentasi

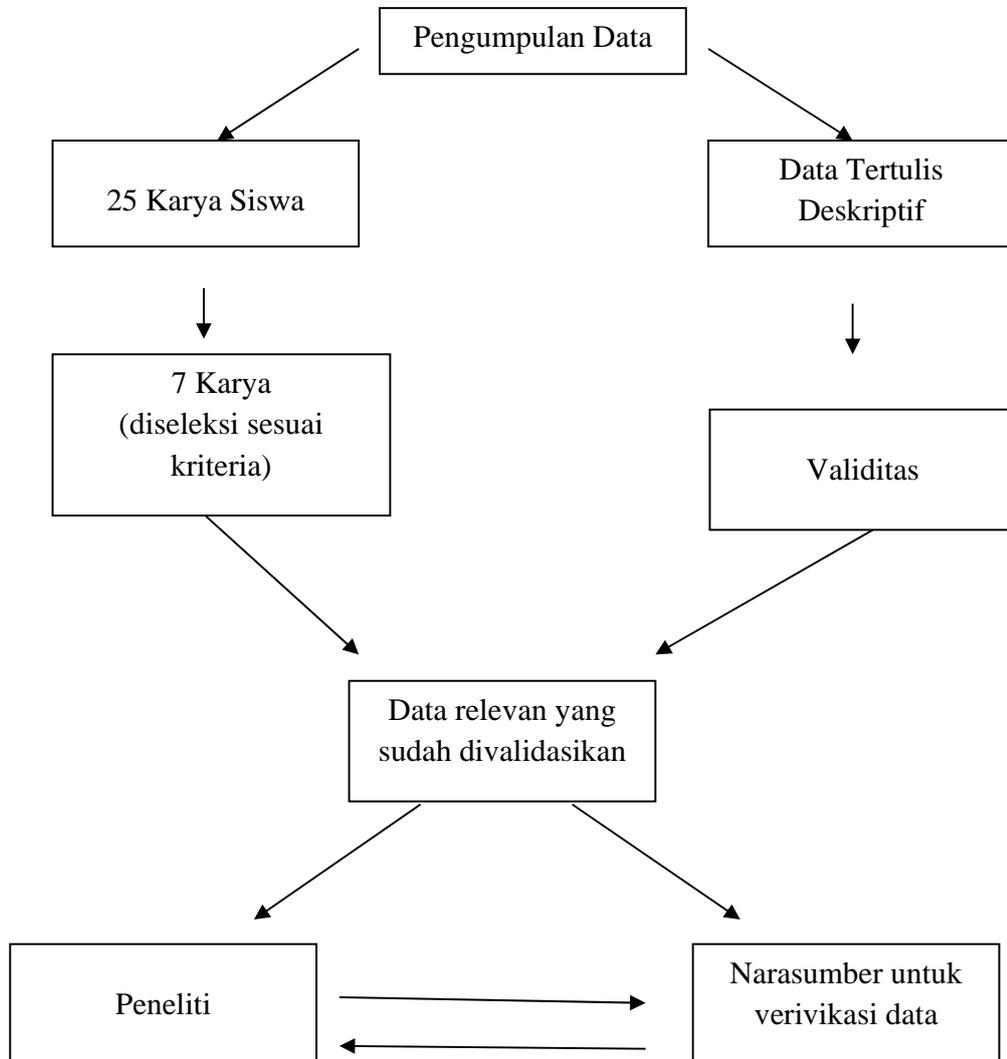
Dokumentasi digunakan untuk mencari data atau foto yang berkaitan dengan fokus permasalahan. Pencarian Dokumentasi bisa berupa data tertulis atau rekam yang sudah ada dan data yang diambil pada saat penelitian itu sendiri. adapun dokumentasi yang digunakan antara lain:

- a. Kurikulum
- b. Dokumentasi foto aktifitas pembelajaran siswa
- c. Silabus dan RPP
- d. Doumentasi hasil karya siswa
- e. Profil seolah

F. Teknik Pemeriksa Keabsahan Data

Pengamatan dilakukan untuk memperoleh data yang valid. Teknik pemeriksaan keabsahan data menggunakan metode partisipasi aktif, triangulasi data untuk membandingkan dan pengecekan kembali hasil observasi, wawancara dan dokumentasi yang diperoleh. Triangulasi partisipasi aktif dilakukan langsung pada guru Seni rupa kelas IX SMP Negeri 2 Sambong yaitu bapak Agung Wibowo, S.Pd.

Triangulasi data dipakai karena data yang dikumpulkan dalam penelitian berasal dari tiga sumber, yaitu: peneliti, data, dan ahli yang terkait. Data dari tiga sumber dipusatkan pada satu fenomena penelitian yaitu usaha peningkatan kreativitas dalam pembelajaran menggambar perspektif dengan berfikir desain pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Sambong. Dengan teknik ini peneliti bertujuan untuk mendeskripsikan mengenai usaha peningkatan kreativitas dalam pembelajaran menggambar perspektif dengan berfikir desain pada siswa kelas IX SMP Negeri 2 Sambong. Aspek penting yang dideskripsikan adalah nilai kreativitas dalam ide gagasan objek gambar. Validasi dan triangulasi data terletak pada akuratnya data serta informasi yang diperoleh, kemudian dikonfirmasi dengan para ahli pada bidang yang difokuskan. Berikut adalah skema triangulasi data pada penelitian ini.

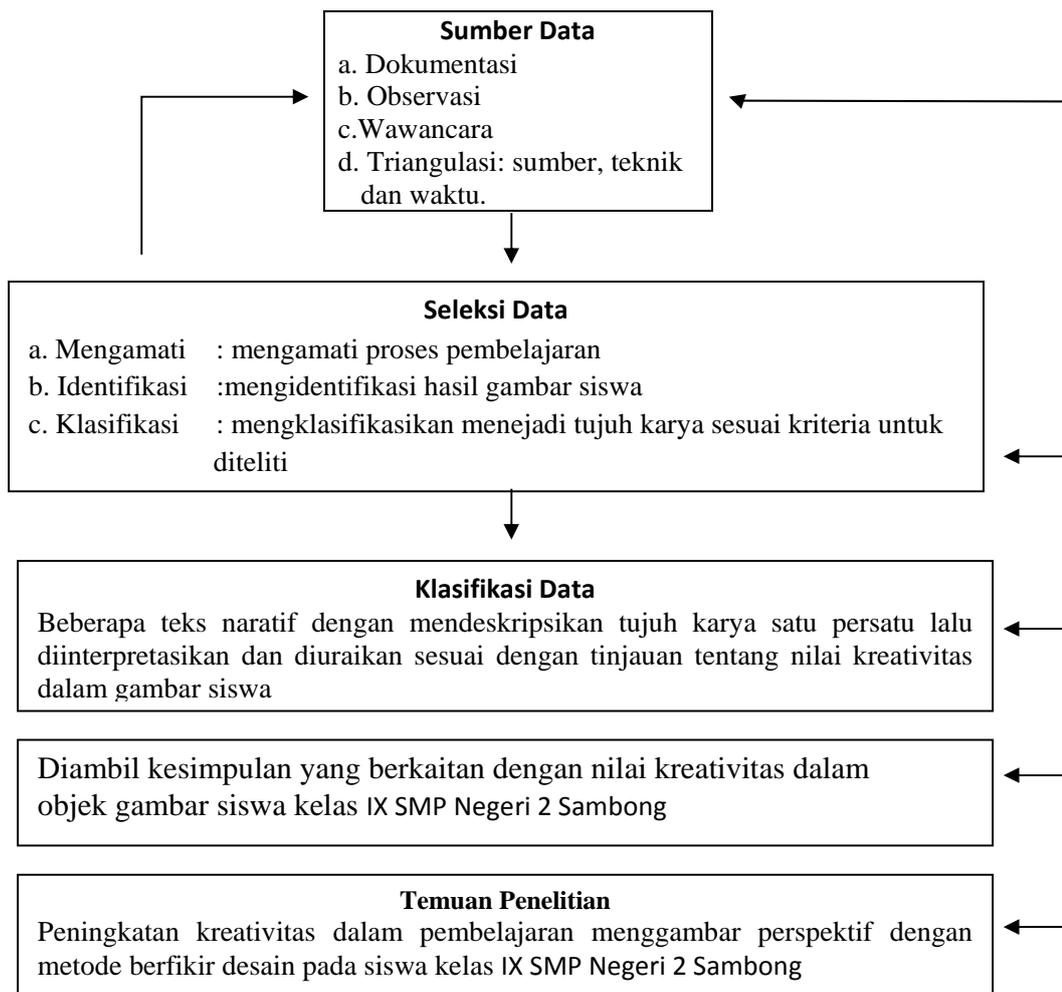


Gambar 10 : Skema Triangulasi Data

G. Teknik Analisis Data

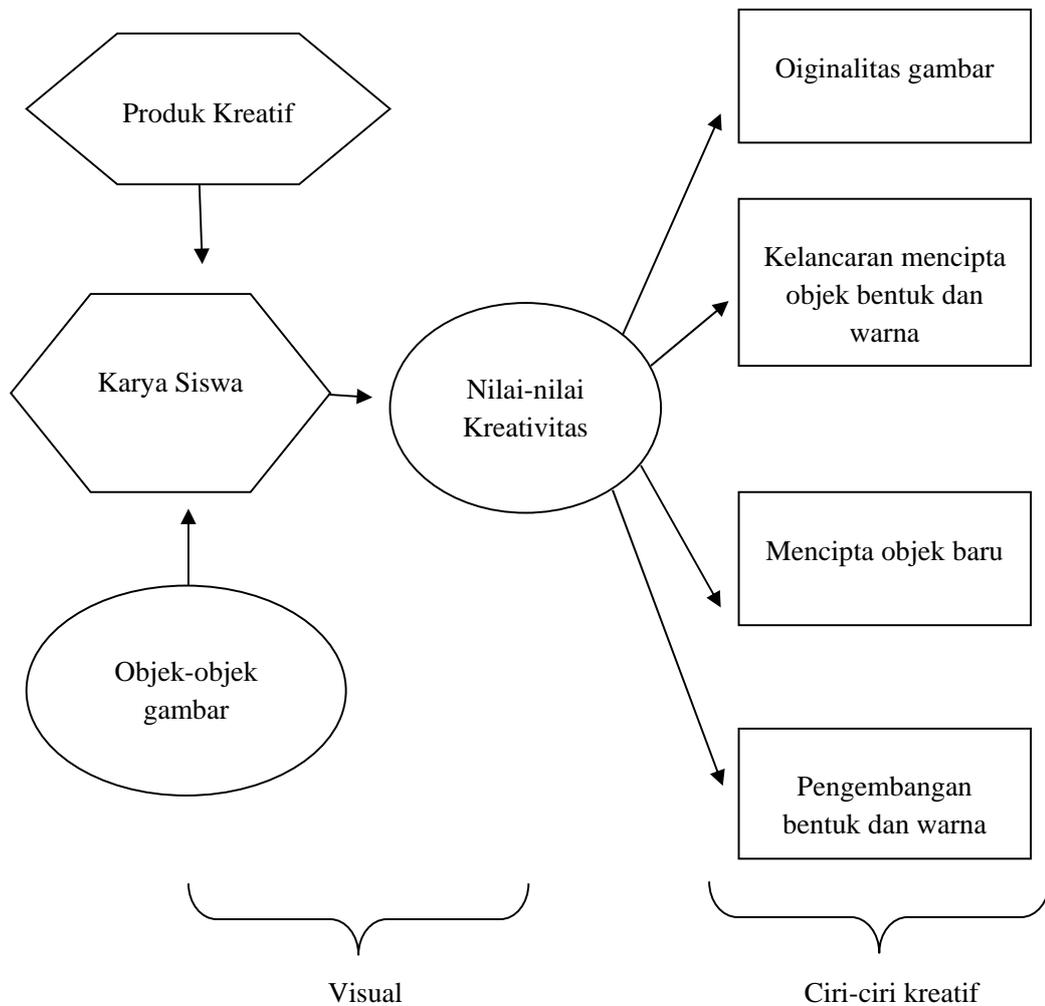
Penelitian ini menggunakan teknik yang bersifat deskripti kualitatif, yang bertujuan untuk mendeskripsikan peningkatan kreativitas pada gambar siswa yang memiliki ciri-ciri kreativitas diantaranya kelancaran kemampuan untuk menghasilkan banyak gagasan, keluwesan adalah kemampuan untuk mengemukakan bermacam-macam pemecahan atau pendekatan terhadap masalah, keaslian adalah kemampuan

untuk mencetuskan gagasan dengan cara-cara yang asli, dan elaborasi yaitu adalah kemampuan untuk menguraikan dan mengembangkan sesuatu yang terinci. Berikut adalah skema teknik analisis data kualitatif pada penelitian ini menurut model Miles dan Huberman (1992:20):



Gambar 11: **Proses Analisis Data Menggunakan Model Miles Huberman Skema Triangulasi Data**

Skema Nilai Kreativitas objek bentuk pada Gambar Siswa



Keterangan:

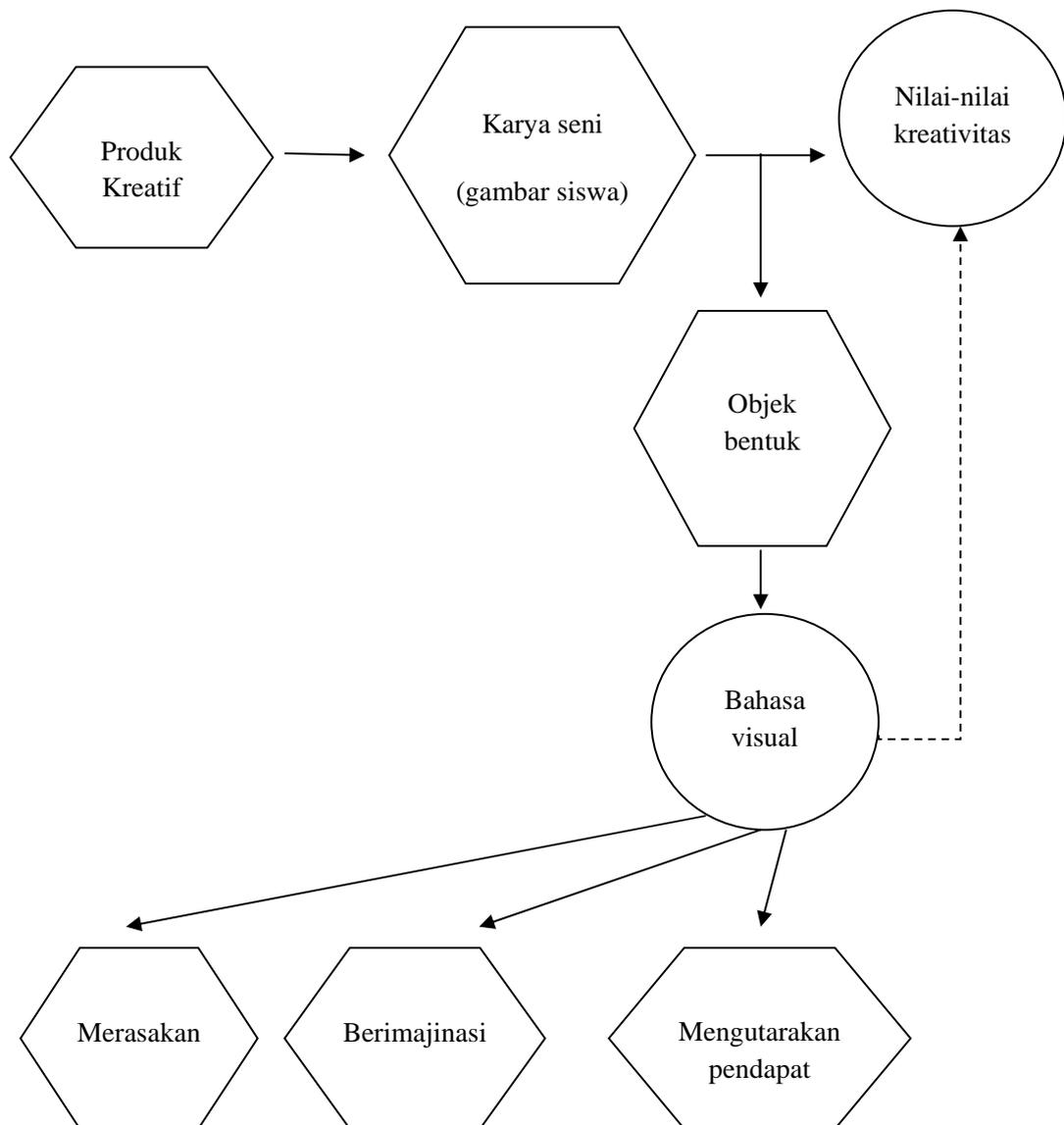
⬡ : Produk kreatif

○ : Proses kreatif

□ : Pribadi kreatif

Gambar 12: Skema Kreativitas Simbolisasi Bentuk

Skema Nilai Kreativitas dalam Objek Gambar Anak

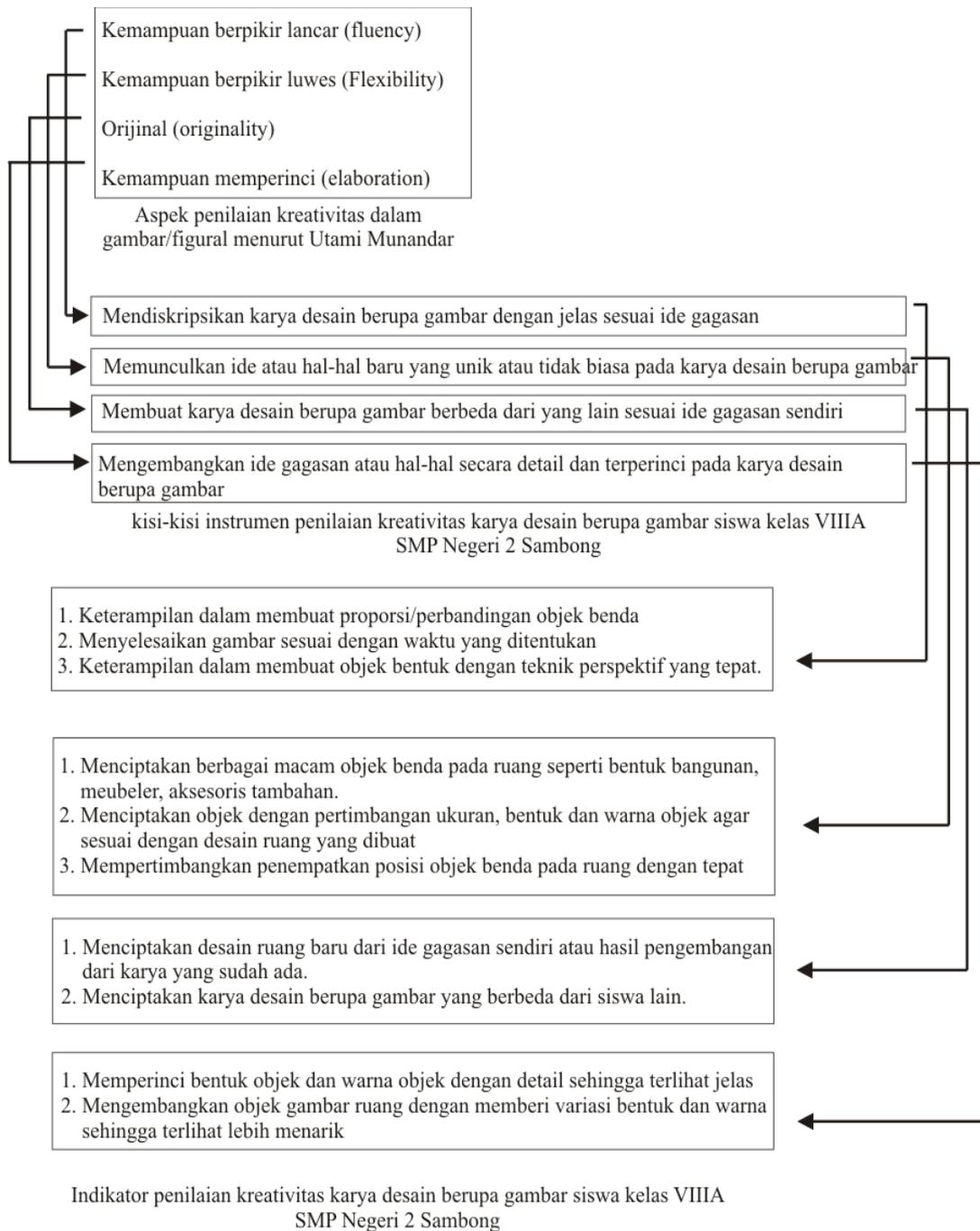


Keterangan :

⬡ : Produk kreatif

○ : Proses kreatif

Gambar 13: Skema Nilai Kreativitas dalam Objek Gambar Anak



Gambar no. 14 : Alur Penentuan Nilai Kreativitas karya

Tabel no. 4: **Kisi-Kisi Penilaian Kreativitas Karya Siswa**

Variabel Penelitian	Indikator	Sub Indikator
Kreativitas dalam mendesain ruangan berupa gambar	Berpikir lancar (fluency)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Keterampilan dalam membuat proporsi/ perbandingan objek gambar 2. Menyelesaikan gambar sesuai dengan waktu yang ditentukan 3. Keterampilan dalam membuat objek bentuk dengan teknik perspektif yang tepat.
	Berpikir luwes (Flexibility)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan berbagai macam objek benda pada ruang seperti bentuk bangunan, meubeler, aksesoris tambahan. 2. Menciptakan objek dengan pertimbangan ukuran, bentuk dan warna objek agar sesuai dengan desain ruang yang dibuat 3. Mempertimbangkan penempatan posisi objek benda pada ruang dengan tepat
	Berpikir Orijinal (originality)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan desain ruang baru dari ide gagasan sendiri atau hasil pengembangan dari contoh gambar yang diberikan 2. Menciptakan karya desain berupa gambar yang berbeda dari siswa lain
	Berpikir terperinci (elaboration)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Memperinci bentuk objek dan warna objek dengan detail supaya terlihat jelas. 2. Mengembangkan objek gambar ruang dengan memberi variasi bentuk dan warna agar lebih menarik

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Sebelum Menggunakan Metode

Desain

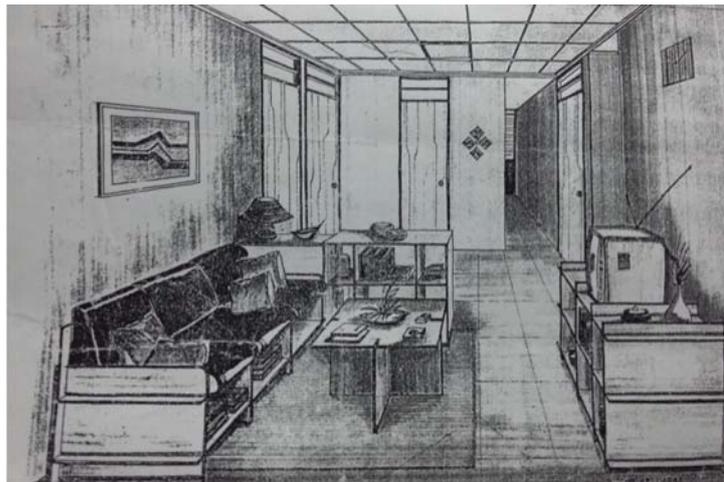
Menurut Agung Wibowo, guru pengampu mata pelajaran seni budaya mengatakan bahwa kurikulum yang digunakan dalam pembelajaran Seni Budaya adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Pembelajaran Seni Budaya dapat memberdayakan sekolah dalam pengembangan kompetensi yang akan disampaikan pada peserta didik sesuai dengan kondisi dan kebutuhan sekolah. Dalam penyampaian materi guru diberikan kebebasan dalam menentukan materi berdasarkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang telah ditetapkan dikarenakan melihat latar belakang peserta didik, kemampuan guru, dan sekolah. (wawancara dengan pak Agung Wibowo guru seni budaya SMP Negeri 2 Sambong).

Dalam observasi penelitian ini pembelajaran menggambar perspektif pada mata pelajaran seni budaya dilakukan di kelas VIIIA. Pelaksanaan pelajaran seni budaya sesuai jadwal memiliki 2 jam pelajaran dengan tiap jam pelajaran adalah 45 menit. pembelajaran seni budaya di kelas VIIIA dilaksanakan pada hari sabtu dimulai dari pukul 10.00 sampai pukul 11.45.

Berdasarkan Standar Kompetensi (SK) yaitu Mengekspresikan diri Melalui karya Seni Rupa, dan Kompetensi Dasar (KD) yaitu mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar, maka dalam pelaksanaan pembelajaran seni budaya rupa kali

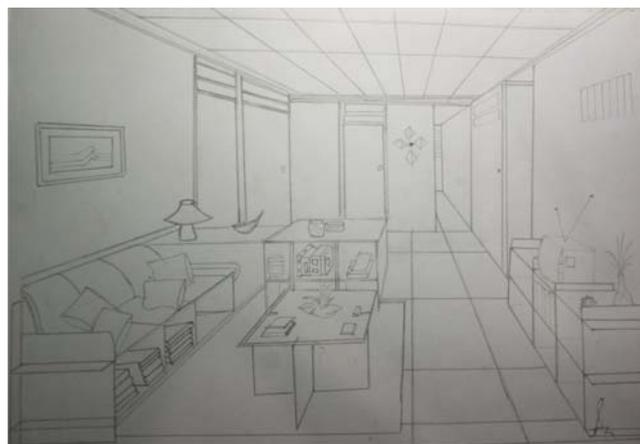
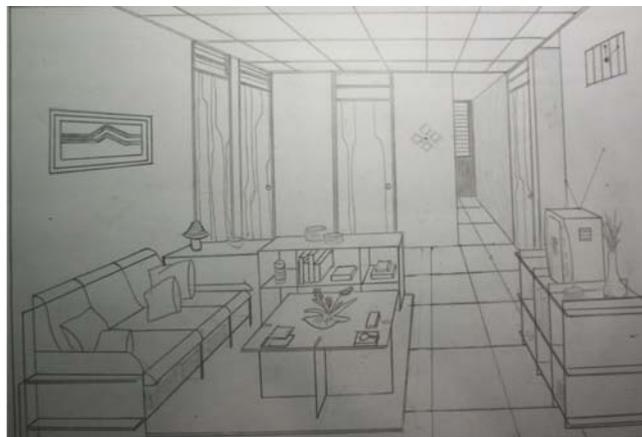
ini guru mata pelajaran seni budaya mengusung materi menggambar dengan mendalami teknik perspektif. Materi dipilih karena dianggap sesuai kebutuhan dan kemampuan siswa, guru dan sekolah.

Pengelolaan kelas dalam pembelajaran menggambar perspektif dibagi menjadi tiga tahap, yaitu tahap pendahuluan, tahap inti, tahap akhir. Pada kegiatan pendahuluan dimulai dengan berdoa bersama, dilanjutkan dengan menyambut siswa dan apresiasi. Pada tahap ini siswa diberi pemahaman tentang materi yang akan disampaikan agar siswa lebih siap dalam menerima pelajaran. Kegiatan inti dilakukan meliputi, pertama adalah guru menerangkan tentang gambar perspektif, tujuan menggambar dengan teknik perspektif dan teknik membuat gambar perspektif. Kedua, guru memberi tugas menggambar kepada siswa dengan meminta siswa untuk meniru persis sesuai gambar yang disediakan guru. Berikut adalah contoh gambar yang diberikan siswa sebagai tugas menggambar dengan metode meniru.



Gambar 15 : Gambar yang Digunakan Siswa Sebagai Tugas Menggambar dengan Metode Meniru

Ketiga siswa mengerjakan tugas dari guru pada kertas A4 sedangkan guru membimbing siswa yang masih dalam kesulitan saat menggambar. Kegiatan akhir guru meminta siswa mengumpulkan tugas untuk dinilai. Berikut adalah contoh karya siswa dari penugasan yang diberikan oleh guru yaitu menggambar dengan metode meniru.



Gambar 16 : Karya Siswa-siswa dari Tugas Menggambar dengan Metode Meniru

Dari hasil observasi pada pelajaran seni budaya sebelum diterapkan metode desain dalam pembelajaran menggambar perspektif diperoleh gambaran seperti di bawah ini.

1. Dalam pembelajaran seni budaya khususnya materi menggambar dengan pendalaman materi teknik gambar perspektif, hanya mengandalkan *fotocopy* contoh gambar yang diambil dari internet.
2. Proses pembelajaran cenderung hanya berpusat pada guru dengan menggunakan peniruan sehingga semua gambar siswa sama dan tidak ada kesempatan siswa dalam mengembangkan kreativitasnya.
3. Siswa mampu menggambar dengan teknik perspektif cukup baik namun siswa tidak memiliki kesempatan mengekspresikan ide kreatif. Hal ini terlihat dari hasil karya siswa yang cukup baik dalam tekniknya namun tidak terdapat ide kreatif siswa yang terkandung dalam karya siswa tersebut karena siswa hanya menyalin dari gambar yang sudah ada sehingga tidak ada objek yang muncul dari ide gagasan siswa itu sendiri.

Dengan kondisi tersebut, tampak bahwa guru kurang mampu untuk menggali potensi kreativitas siswa dalam pembelajaran menggambar dengan menggunakan metode pembelajaran yang tepat.

B. Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar dengan Metode Desain

Pembelajaran menggambar dengan metode desain dalam mata pelajaran seni budaya dilaksanakan selama 2 pertemuan yaitu pada hari Sabtu tanggal 7 dan 14

Januari 2017. Pelaksanaa pembelajaran menggambar dengan teknik perspektif dengan metode desain dibagi dalam tiga bagian yaitu kegiatan awal, kegiatan inti dan kegiatan penutup. Berikut adalah tabel pembagian kegiatan pelaksanaan pembelajaran menggambar dengan metode desain dalam mata pelajaran seni budaya di SMP Negeri 2 Sambong.

Table 5 : Kegiatan pembelajaran Menggambar Perspektif dengan Metode Desain dalam Mata Pelajaran Seni Budaya

No.	Kegiatan	Keterangan
1	Kegiatan awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberi apresiasi, semangat, motivasi kearah tujuan dan kegiatan belajar. 2. Guru memberi gambaran dan penjelasan singkat tentang gambar perspektif dan metode desain yang akan dipraktikan.
2	Kegiatan inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menjelaskan tentang materi gambar perspektif. 2. Guru menjelaskan tentang metode desain dan cara kerja metode desain dilanjutkan dengan pemberian tugas kepada siswa. 3. Siswa mempraktikkan cara kerja metode desain untuk membuat gambar. 4. Siswa membuat karya berupa gambar dan guru membimbing siswa yang kesulitan dalam membuat karya.
3	Kegiatan akhir	Pengumpulan karya, pembahasan karya bersama-sama dengan murid, evaluasi.

1. Pembelajaran menggambar dengan metode desain pada pertemuan

pertama

a. Kondisi Siswa

Kondisi siswa kelas VIII A SMP Negeri 2 Sambong saat mengikuti pelajaran menggambar pada pertemuan pertama terlihat sangat antusias dan

senang. hal itu sudah tampak saat akan dimulainya pelajaran seni rupa di mana siswa terlihat penuh semangat saat bapak Agung Wibowo selaku pengajar seni rupa memberikan penjelasan singkat tentang materi dan kegiatan pembelajaran yang akan dilaksanakan dua pertemuan ke depan bersama peneliti.

b. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas saat pembelajaran menggambar dengan metode desain pada pertemuan pertama dibagi menjadi tiga tahap, yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan pendahuluan siswa diberikan apresiasi, motivasi ke arah tujuan kegiatan belajar. Pada tahap ini siswa diberi pemahaman tentang materi yang akan disampaikan agar siswa lebih siap dan dalam pembelajaran.

Kegiatan inti pada pembelajaran hari pertama dilakukan meliputi, pertama adalah guru mengulas kembali tentang teknik menggambar perspektif yang sebelumnya telah didapat siswa pada kelas VII dan pertemuan sebelumnya di kelas VIII. Pada pembelajaran menggambar kali ini lebih menekankan pada materi tentang teknik menggambar perspektif sebagai kelanjutan dari materi gambar perspektif pada pembelajaran sebelumnya. Mengulas kembali tentang materi menggambar perspektif perlu dilakukan agar siswa mengingat kembali teknik menggambar perspektif dan untuk mengetahui siswa yang belum mampu menggambar perspektif dengan benar, sehingga siswa yang belum mampu menggambar perspektif dengan benar akan diberi penjelasan khusus tentang teknik menggambar perspektif. Pada tahap ini diketahui beberapa siswa belum

mampu menggambar perspektif dengan alasan lupa. Sehingga diberikan penjelasan khusus tentang gambar perspektif kepada siswa tersebut.

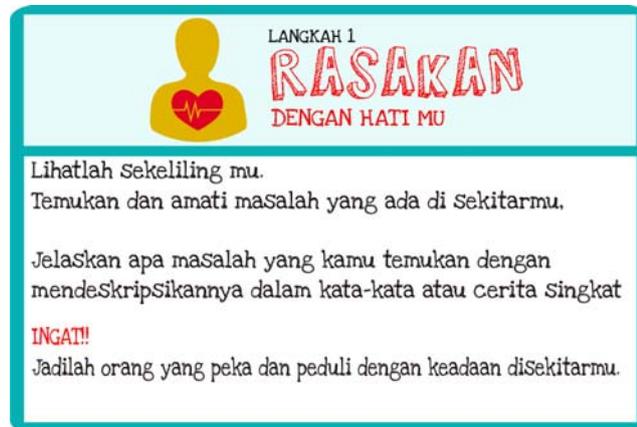
Setelah dirasa seluruh siswa cukup mampu menggambar dengan teknik perspektif yang benar dilanjutkan tahap kedua pada bagian inti pembelajaran yaitu guru berkolaborasi dengan peneliti menjelaskan metode desain. Pada tahap ini dibagian awal siswa diberi penjelasan tentang apa yang dimaksud metode desain serta tujuan dan manfaat dari metode desain tersebut. Selanjutnya siswa diberi penjelasan tentang langkah kerja membuat gambar dengan metode desain.

Dalam menjelaskan langkah kerja metode desain guru menyediakan media pembelajaran yang diberikan kepada setiap siswa berupa kertas print dengan ukuran A4 yang berisi tentang langkah kerja metode desain. Di dalam media pembelajaran tersebut terdapat panduan langkah kerja metode desain. Guru juga memberi contoh proses melakukan metode desain dan contoh hasil karya dari melakukan metode desain. Berikut adalah bentuk media pembelajaran yang berisi tentang langkah kerja metode desain



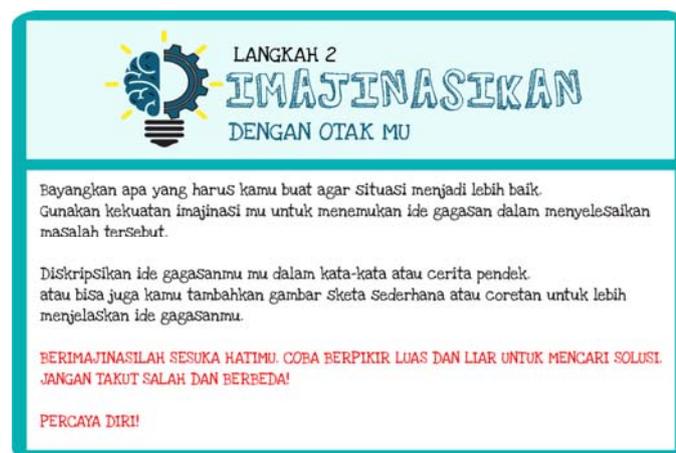
Gambar 17 : Panduan Langkah Kerja Metode Desain

Gambar di atas merupakan panduan langkah kerja metode desain di antaranya langkah pertama rasakan, langkah kedua imajinasikan, langkah ketiga ciptakan, langkah keempat yang merupakan bagian tambahan dari metode desain yaitu sebarikan. Panduan tersebut diberikan kepada setiap siswa dalam bentuk kertas print dengan tujuan agar jika tidak ada guru siswa siswa dapat mempelajari sendiri dan sebagai petunjuk siswa dalam mengerjakan tugas metode desain. Tampilan pada panduan metode desain dibuat berwarna- warni dan menggunakan font yang tidak terkesan kaku. Setiap langkah metode desain terdapat simbol yang mengilustrasikan isi dari setiap langkah itu sendiri. Tampilan dalam metode desain dibuat demikian untuk menarik perhatian siswa.



Gambar 18 : Panduan Fase Pertama Metode Desain

Langkah pertama metode desain pada media pembelajaran yaitu “RASAKAN” yang merupakan fase genesis dan fase analisis pada metode desain, berisi tentang pengumpulan data atau permasalahan yang selanjutnya dianalisis. Dalam tahap tersebut siswa diminta mengamati lingkungan sekitar dan menemukan permasalahan yang ada dalam lingkungan tersebut selanjutnya dianalisa dan dideskripsikan secara tertulis.



Gambar 19 : Panduan Fase ke Dua Metode Desain

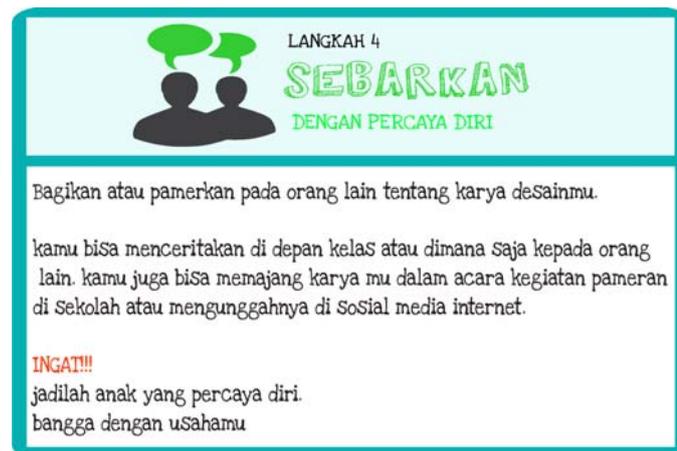
Langkah kedua metode desain pada media pembelajaran yang diberikan yaitu “IMAJINASIKAN” yang merupakan tahap sintesis atau formulasi memunculkan ide gagasan pada metode desain. Berisi tentang bagaimana munculnya ide dalam menyelesaikan masalah yang sudah dianalisis pada tahap pertama. Pada tahap ini siswa diminta mengaktifkan imajinasi dan kreativitas yang dimilikinya untuk memecahkan masalah tersebut. Setiap ide gagasan siswa yang muncul dicatat dan dideskripsikan secara tertulis atau sketsa jika perlu. Langkah kedua memiliki tujuan utama yaitu melatih siswa untuk berpikir kreatif dalam memecahkan masalah.



Gambar 20 : **Panduan Fase ke Tiga Metode Desain**

Langkah ketiga “CIPTAKAN” yang dijelaskan pada media pembelajaran tersebut merupakan tahap eksekusi dalam metode desain. Tahap ini siswa diminta merealisasikan atau menciptakan sebuah karya desain dari ide gagasan yang telah diungkapkan pada tahap sebelumnya. Langkah ketiga metode desain

memiliki tujuan utama yaitu melatih kreativitas siswa dalam mengungkapkan ide gagasannya dalam sebuah gambar dan melatih keterampilan siswa dalam membuat gambar dengan teknik perspektif yang benar.



Gambar 21 : Panduan Fase ke Empat Metode Desain

Langkah keempat metode desain “SEBARKAN” merupakan langkah tambahan setelah tiga langkah utama dari metode desain. Langkah keempat metode desain berisi perintah kepada siswa agar dapat memamerkan dan mempresentasikan hasil karyanya kepada publik. Langkah keempat memiliki tujuan utama yaitu dengan mempresentasikan hasil karyanya didepan banyak orang atau memamerkannya pada publik melalui kegiatan pameran atau media sosial internet, dapat melatih percaya diri siswa.

Untuk lebih mendalami materi metode desain, guru beserta peneliti juga mengajak siswa mempraktikkan langsung langkah kerja metode desain di luar kelas. Hal ini dilakukan agar siswa lebih memahami pelaksanaan metode desain

dan membuat siswa lebih aktif dan tidak merasa bosan dengan pembelajaran yang berlangsung.



Gambar 22 : Siswa Berlatih Mempraktikkan Fase Genesis, Analisis, dan Sintesis pada Objek Permasalahan Kantin Sekolah

Siswa diajak mengamati lingkungan sekolah dan menemukan sebuah permasalahan. Kantin sekolah dipilih banyak siswa sebagai salah satu permasalahan dilingkungan sekolah. Dibantu guru dan peneliti, siswa secara bersama-sama mencari pemecahan permasalahan. Secara acak siswa diminta memberikan ide untuk memecahkan masalah yang ada di kantin tersebut dengan mengungkapkannya secara lisan.

Terlihat banyak siswa antusias menjelaskan ide gagasan mereka. Salah satu siswa bernama Titi Handayani menjelaskan bahwa dia merasa kantin sekolah panas dan tidak ada tempat saat makan. Selanjutnya Titi Handayani memiliki ide untuk menambahkan tanaman rambat sebagai atap di teras kantin agar tidak panas dan menambahkan kursi dan meja di bawahnya atap tersebut untuk saat

siswa makan. Ryan Dwi juga menjelaskan didalam kantinnya tidak ada tempat cuci piring sehingga banyak piring kotor di mana-mana. Maka dari itu Ryan Dwi memiliki ide untuk menambahkan tempat cuci piring kotor dan menata meja tempat makanan yang dijual agar bagian dalam kantin terlihat rapi.

Selain di kantin sekolah, siswa juga diajak berkunjung ke salah satu rumah penduduk yang berada tepat di depan sekolah. Rumah tersebut merupakan rumah tradisinonal Jawa Tengah dengan jenis rumah Empyak atau sering disebut omah pyak oleh orang Jawa Tengah. Rumah tradisional tersebut sengaja dipilih oleh guru dan peneliti sebagai objek kegiatan metode desain dengan alasan untuk memperkenalkan salah satu warisan budaya lokal daerah. Agar siswa yang merupakan generasi penerus tidak lupa akan karya warisan budaya dari generasi sebelumnya.



Gambar 23 : Siswa Berlatih Mempraktikkan Fase Genesis, Analisis, dan Sintesis pada Objek Permasalahan Rumah Warga

Dirumah tersebut guru dan peneliti menjelaskan terlebih dahulu tentang rumah tradisional Jawa Tengah secara umum. Dilanjutkan menjelaskan tentang rumah tradisional Jawa Tengah secara khusus yaitu rumah empyak milik bapak Narto sebagai objek melakukan kegiatan metode desain.

Selanjutnya guru memberi contoh melakukan langkah metode desain secara lisan yaitu dimulai dari tahap pertama metode desain yaitu mengamati dan menemukan permasalahan yang ada di rumah tersebut. Guru memberi contoh permasalahan yang ada di rumah tradisional Jawa Tengah milik Bapak Narto dimana rumah tersebut tidak memiliki sirkulasi udara dan cahaya yang baik karena jendela yang kecil dan jumlahnya banyak, serta penempatan meja kursi yang tidak cukup baik sehingga terlihat tidak nyaman. Dari permasalahan tersebut guru melanjutkan langkah metode desain pada tahap ke dua yaitu memberikan ide gagasan. Guru memiliki ide untuk membuat jendela yang lebih besar dibagian samping sehingga sirkulasi udara dan cahaya lebih baik, dan merubah bentuk kursi yang lebih nyaman dan terlihat lebih baik, serta merubah penempatan kursi agar ruang lebih terlihat rapi.

Siswa melanjutkan untuk melakukan dua langkah metode desain yaitu menemukan permasalahan dan mencari ide gagasan pemecahan masalah seperti yang telah dicontohkan oleh guru. Tanpa ditunjuk guru siswa telah berantusias mengajukan diri untuk melakukan dua langkah metode desain. Salah satunya Istikhomah merasa bahwa depan rumah bapak Narto tidak rapi padahal halaman cukup lebar, sehingga Istikhomah memiliki ide gagasan untuk membuat taman

dan membuat kolam ikan agar terlihat indah. Erbowo juga merasa bahwa rumah pyak milik bapak Narto cukup kecil sehingga tidak ada ruang keluarga, dan kamar terasa kecil. Dari permasalahan tersebut Erbowo memiliki ide gagasan untuk merubah rumah pyak milik pak Narto menjadi rumah pyak yang memiliki dua lantai.

Setelah dirasa siswa mampu melakukan dua langkah metode desain yaitu langkah mencari permasalahan dan langkah membuat ide gagasan, siswa diajak masuk kelas untuk dijelaskan tentang langkah ketiga metode desain yaitu membuat desain berupa gambar. Langkah ketiga dijelaskan oleh guru di dalam kelas dengan cara guru memberikan contoh hasil karya desain dan mendiskripsikan hasil karya desain tersebut.

Kegiatan penutup dalam pembelajaran menggambar dengan metode desain pertemuan pertama diisi dengan pemberian tugas. Tugas yang diberikan adalah perintah untuk melakukan metode desain dengan batasan masalahannya adalah permasalahan keadaan ruang pada rumah masing-masing anak. Siswa diminta memilih satu ruang untuk di desain ulang. Siswa diberi lembar kerja khusus untuk mengerjakan metode desain dirumah masing-masing anak. Namun siswa dibatasi hanya boleh mengerjakan bagian langkah satu yaitu observasi permasalahan dan langkah dua yaitu ide gagasan berupa kalimat cerita. Sedangkan langkah ke tiga yaitu proses menggambar dikerjakan di sekolah.

2. Pembelajaran menggambar dengan metode desain pada pertemuan kedua

a. Kondisi Siswa

Kondisi siswa kelas VIIIA SMP Negeri 2 Sambong saat mengikuti pelajaran seni rupa materi menggambar dengan metode desain pertemuan kedua terlihat semangat dan siap melanjutkan materi berikutnya. Sebagian siswa sudah tampak mulai mengerjakan langkah ke tiga yaitu menggambar dengan teknik perspektif walau belum diminta oleh guru.

b. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas saat pembelajaran menggambar dengan metode desain pada pertemuan kedua dibagi menjadi tiga tahap yaitu kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, dan kegiatan akhir. Pada kegiatan pendahuluan siswa diberi semangat dan motivasi kearah tujuan dan kegiatan belajar. Pada tahap ini guru bertanya kepada siswa tentang tugas yang telah dikerjakan dirumah. Semua siswa telah mengerjakan tugas yang diberikan sehingga guru dapat langsung melanjutkan materi metode desain langkah ke tiga yaitu membuat karya desain berupa gambar.

Kegiatan inti siswa diminta melanjutkan langkah ketiga metode desain yaitu mengungkapkan ide gagasannya kedalam sebuah karya desain berupa gambar. Guru dan peneliti bekerja sama membantu siswa yang kesulitan dalam menggambar dengan syarat guru tidak membantu siswa memberikan ide gagasan kecuali siswa meminta saran dan pendapat guru. Hal tersebut

dimaksudkan agar siswa dapat bebas mengemukakan ide gagasannya tanpa ada intervensi dari pihak lain kecuali siswa tersebut menginginkan sebuah saran dari pihak lain.

Kegiatan penutup guru bersama-sama dengan siswa membahas hasil karya siswa. Pada akhir pembelajaran guru mengapresiasi kerja keras siswa dan memberi semangat serta motivasi. Guru juga kembali menjelaskan manfaat dan tujuan melakukan metode desain sehingga siswa memahami secara nurani perlunya melakukan metode desain.

C. Pembahasan Karya Hasil Pembelajaran Menggambar dengan Metode

Desain

Hasil pembelajaran menggambar dengan metode desain pada pelajaran seni budaya di kelas VIII A SMP Negeri 2 Sambong yang dilaksanakan selama dua pertemuan berwujud 25 karya berupa gambar. Sebagian besar siswa mampu mengikuti langkah kerja metode desain dalam pelajaran menggambar materi gambar perspektif pada pelajaran seni budaya. Setiap siswa dapat menghasilkan gambar yang berbeda-beda sesuai dengan permasalahan dan ide gagasan masing-masing. Namun beberapa siswa gagal menyelesaikan tugasnya dalam menggambar karena tidak mengerjakan langkah pertama dan kedua yaitu observasi permasalahan yang ada di rumahnya masing-masing.

Tema atau batasan masalah pada tugas menggambar dengan metode desain dalam pelajaran seni budaya materi menggambar dengan teknik perspektif adalah permasalahan ruang yang ada di rumah. Siswa diminta memilih satu ruang untuk

didesain ulang. Siswa dalam mendesain ruang menggunakan tahap-tahap yang sudah diajarkan sebelumnya yaitu melakukan observasi untuk mencari dan menemukan masalah tersebut, selanjutnya menganalisa dan mencari ide gagasan dari masalah yang ditemukan. Dua langkah tersebut dicatat siswa pada kolom kerja “rasakan” dan “imajinasi” dalam lembar kerja yang telah disediakan oleh guru. Berikut adalah gambar lembar kerja yang diberikan kepada siswa oleh guru.

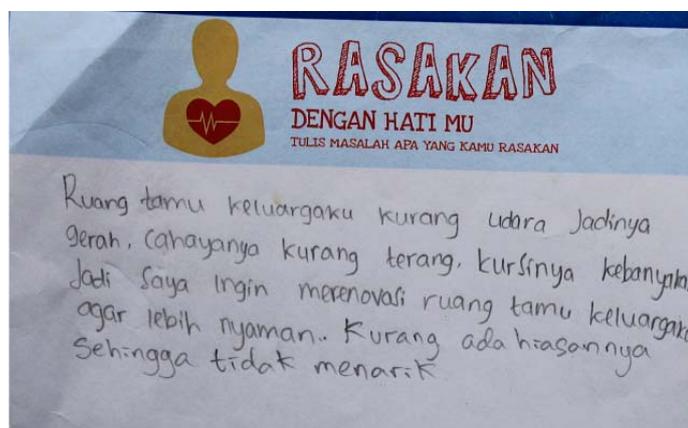
Gambar 24: Lembar Kerja Siswa

Adapun pembahasan karya hasil pembelajaran menggambar dengan metode desain pada pelajaran seni budaya dalam materi pendalaman menggambar dengan teknik perspektif pada kelas VIIIA SMP Negeri 2 Sambong.

1. Karya Istikhomah

Sesuai langkah tugas yang diberikan, Istikhomah melakukan langkah pertama pada metode desain yaitu genesis atau pengumpulan data dengan observasi dan analisis data yang ditulis pada kolom “*merasakan*” yang sudah tersedia dalam

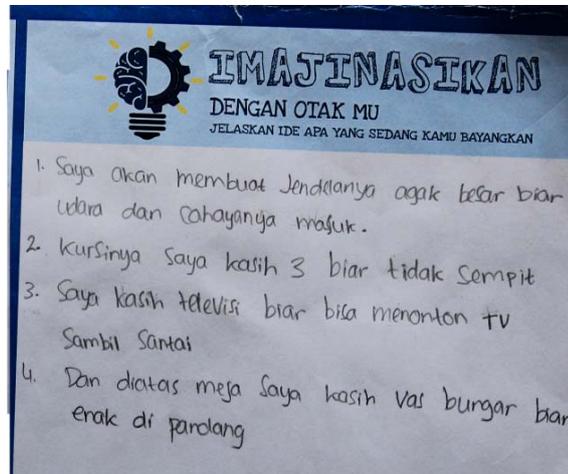
lembar kerja. Istikhomah mengamati rumahnya dan merasakan permasalahan apa yang ada pada bagian rumahnya. Setelah melakukan observasi pada rumahnya Istikhomah menentukan ruang keluarga rumahnya sebagai permasalahan yang akan dibahas. Istikhomah melakukan pengamatan dan mencatat permasalahan yang ditemukan pada ruang tamu rumahnya dalam lembar kerja miliknya.



Gambar 25: Catatan Istikhomah pada Fase Observasi dan Analisis

Dari deskripsi permasalahan yang ditulis Istikhomah, dapat ditarik kesimpulan permasalahan ruang keluarga Istikhomah antara lain sirkulasi udara dan cahaya matahari kurang baik sehingga ruang terasa panas dan gelap, furniture berupa kursi kebanyakan dan tidak tertata dengan rapi, tidak ada televisi untuk hiburan, ruang kurang menarik dan tidak enak dipandang.

Dilanjutkan langkah kedua “imajinasi”, yaitu mengevaluasi masalah tersebut dan mencari ide gagasan dalam usaha pemecahan masalah. Dalam tahap ini Istikhomah mencatat ide-ide gagasan yang muncul dalam memecahkan permasalahan ruang keluarganya.



Gambar 26: Catatan Istikhomah pada Fase Sintesis

Tahap selanjutnya yang dilakukan Istikhomah adalah mengungkapkan imajinasi dan ide gagasannya tersebut dalam sebuah gambar pada kertas A4 dengan teknik perspektif menggunakan titik hilang.



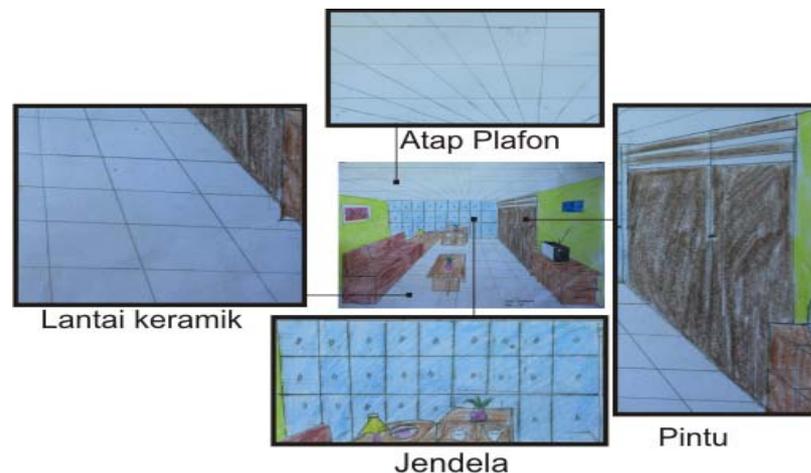
Gambar 27: Desain Ruang Keluarga Karya Istikhomah

Istikhomah dalam membuat gambar menggunakan teknik perspektif satu titik hilang sudut pandang mata burung. Hal itu terlihat dari titik hilang pada garis horizontal cenderung pada posisi atas objek ruang yang digambar. Dilihat dari

teknik menggambar perspektif Istikhomah sudah baik dan rapi sehingga gambar tampak tiga dimensi dan dapat dipahami dengan jelas. Setiap objek gambar yang dibuat juga sesuai dengan perspektif titik hilang yang ditentukan. Setiap objek memiliki warna yang menjelaskan karakter objek tersebut. Dalam proses mengerjakan tugas Istikhomah terlihat fokus, terampil dan percaya diri saat diminta menjelaskan gambarnya tersebut. Istikhomah dapat menyelesaikan tugas dengan baik sesuai waktu yang ditentukan.

Istikhomah menciptakan gambar berupa desain ruang keluarga sesuai ide gagasannya sendiri. Terlihat objek yang dibuat Anggita yang berhubungan dengan permasalahan yang ditemukannya antara lain jendela, kursi sofa, televisi, vas bunga. Berikut adalah penjelasan detail tiap objek yang dibuat Istikhomah.

a. Objek Bangunan Ruang



Gambar 28: **Objek Bangunan Ruang Keluarga Karya Istikhomah**

Objek gambar bangunan ruang tamu yang digambarkan Istikhomah diantaranya dinding tembok berwarna hijau yang memberi kesan sejuk pada ruang,

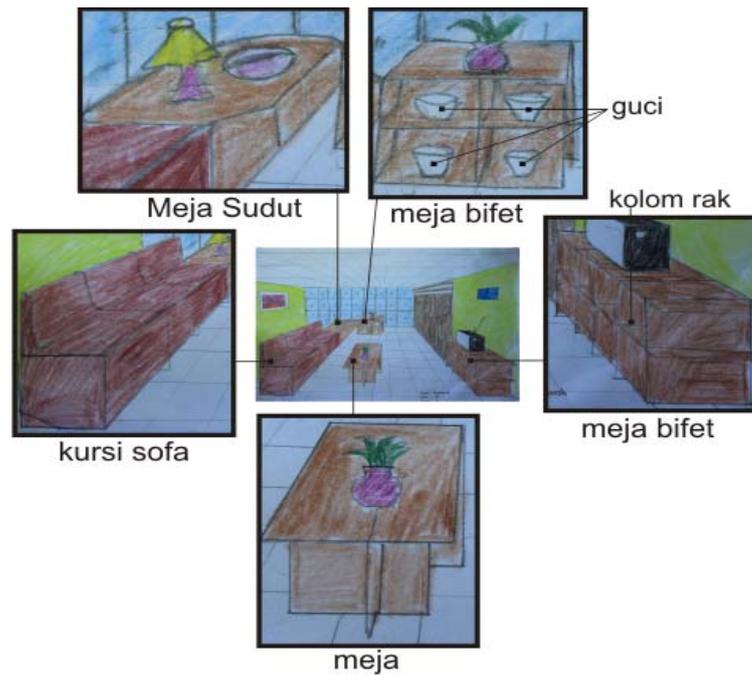
lantai digambarkan berwarna putih tersusun dari banyak bidang persegi yang menggambarkan lantai keramik, atap digambarkan berwarna putih tersusun dari banyak bidang persegi yang menggambarkan atap plafon, jendela kaca memenuhi satu sisi dinding ruang, dan dua pintu yang memiliki ventilasi di atasnya. Menurut keterangan yang diberikan Istikhomah pada saat proses menggambar, bahwa ruang keluarganya bentuknya jauh berbeda dengan bentuk desain ruang yang digambarkannya, karena ruang tamu dan ruang keluarga di rumahnya jadi satu. Sehingga Istikhomah membuat bentuk bangunan ruang tamu yang baru dari imajinasinya sendiri namun tetap sesuai hasil observasi pada ruang keluarganya..

Jendela merupakan objek yang dimunculkan Istikhomah dari permasalahan yang ditemukannya yaitu ruang yang terasa panas dan kurang cahaya sinar matahari, sehingga dalam desain ruang berupa gambar yang dibuat Istikhomah memunculkan bentuk jendela yang besar hingga memenuhi satu sisi dinding. Jendela digambar detail dari susunan banyak bidang persegi dan diberi warna biru untuk menunjukkan karakter dari kaca jendela tersebut. Terdapat detail dua gari di setiap kaca persegi tersebut untuk usaha memunculkan kesan bayangan yang dimiliki kaca.

Terdapat dua pintu berwarna coklat berventilasi udara, dengan posisi yang saling bersebelahan pada satu sisi dinding ruang. Menurut keterangan pintu tersebut merupakan pintu kamar tidur yang memang terdapat di ruangan asli tersebut. Adapun objek atap plafon berwarna putih terbentuk dari susunan bidang persegi.

Lantai berwarna putih terbentuk dari susunan bidang persegi menjelaskan lantai keramik.

b. Objek Furnitur

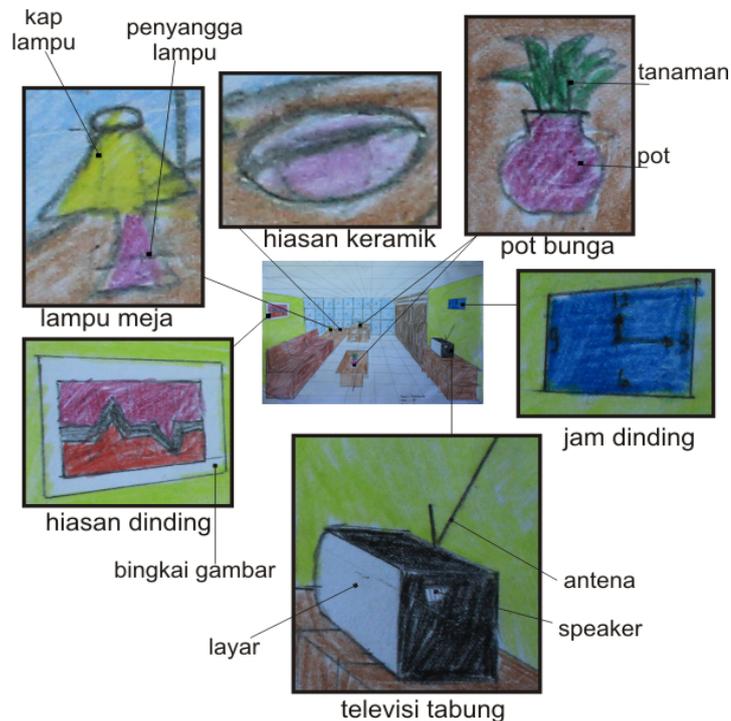


Gambar 29: **Objek Furnitur Ruang Keluarga Karya Istikhomah**

Objek furniture yang digambarkan Istikhomah antara lain kursi sofa, meja, meja sudut, bifet untuk televisi, rak bifet kecil untuk menaruh hiasan ruang. Kursi sofa merupakan objek yang dimunculkan dari ide gagasan Istikhomah agar ruangan tidak terasa sempit. Kursi digambarkan detail berbentuk kursi yang memanjang, berwarna merah, dengan terdapat lengkungan dibagian sandaran menjelaskan karakter kursi yang nyaman saat digunakan duduk seperti kursi sofa. Kursi diletakkan pada posisi menghadap televisi dan diantara kedua objek tersebut

terdapat meja. Posisi kursi sofa tersebut jelas untuk bersantai sambil menonton televisi.

c. Objek Aksesoris ruang / property tambahan



Gambar 30: **Properti tambahan Ruang Keluarga Karya Istikhomah**

Objek aksesoris atau property tambahan yang dimunculkan Istikhomah pada gambar ruang keluarganya antara lain jam dinding, hiasan berupa vas bunga beserta bunganya, hiasan dinding berupa gambar, lampu meja, dan kerajinan guci keramik.

Objek jam digambarkan berada di satu sisi dinding ruang diatas televisi dengan digambarkan detail berwarna biru berbentuk persegi dengan terdapat jarum dan angka untuk menunjukkan pukul berapa. Dari posisi jam tersebut orang yang

sedang duduk bersantai atau menonton televisi dapat selalu mengetahui waktu menunjukkan pukul berapa.

Terdapat dua vas tanaman yang dimunculkan Istikhomah sebagai usahanya untuk mempercantik ruangan. Vas tanaman digambar detail dengan terdapat vas berwarna merah muda dan terdapat tanaman berwarna hijau. Vas digambarkan terletak diatas meja yang berada diantara televisi dan kursi sofa, dan satunya terletak diatas rak bifet kecil didekat jendela.

Lampu meja dimunculkan Istikhomah sebagai lapu penghias ruangan. Lampu diletakkan diatas meja sudut yang berada di satu sudut kursi sofa. Lampu meja digambarkan detail dengan terdapat kap lampu berwarna kuning dan penyangga lampu berwarna merah muda.

Beberapa objek kerajinan berupa guci keramik juga dimunculkan Istikhomah sebagai usaha agar ruangan lebih menarik. Terdapat empat guci menyerupai sebuah mangkuk berwarna putih yang terletak didalam setiap kolom rak bifet di dekat jendela, dan terdapat satu hiasan guci berupa piring berada disamping lampu meja diatas meja sudut.

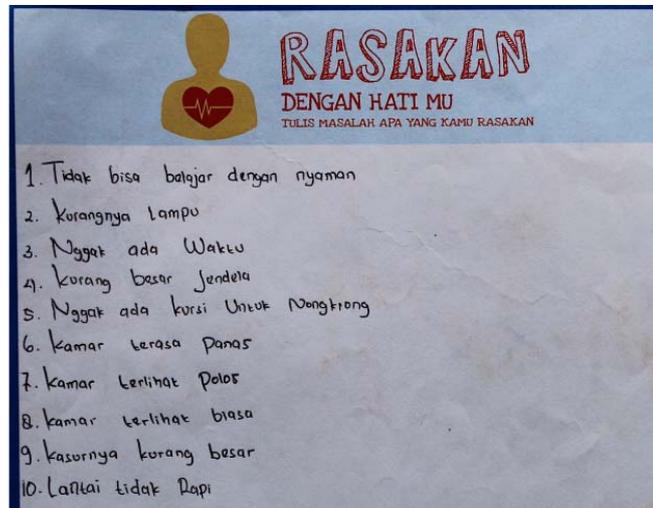
Objek hiasan dinding berupa gambar dimunculkan Istikhomah untuk menghiasi ruang keluarganya agar dinding ruang tidak terkesan polos. Objek hiasan dinding dibuat detail berbentuk persegi dengan terdapat bingkai gambar berwarna putih dan objek gambar berwarna merah dan terdapat garis hitam.

Dari hasil pembahasan karya desain Istikhomah berupa gambar ruang keluarga, ciri-ciri kreativitas dari gambar Istikhomah dapat dilihat diantaranya ciri

kelancaran (*fluency*) yang terlihat dari kemampuan Istikhomah dalam menyelesaikan tugas sesuai waktu yang ditetapkan dan penggunaan teknik perspektif yang baik sehingga gambar terlihat tiga dimensi dan setiap objek gambar terlihat proporsional. Keluwesan dalam memilih objek benda yang dimunculkan dan penataan yang tepat setiap objek-objek yang dimunculkan pada gambar ruang keluarga serta keluwesan dalam mempertimbangkan ukuran, bentuk dan warna, mengindikasikan bahwa Istikhomah dapat membuat ide gagasan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada diruang keluarganya. Setiap objek digambar detail dengan warna dan bentuk yang sesuai karakter objek sehingga terlihat jelas, dan pengembangan objek bentuk dan warna agar terlihat menarik. Gambar Istikhomah yang berbeda dari siswa yang lain karena hasil cipta dari ide gagasan Istikhomah sendiri, mengindikasikan karya tersebut original.

2. Karya Ryan Dwi Masetyo

Sesuai langkah yang telah diajarkan dalam mengerjakan tugas yang diberikan, Ryan melakukan langkah pertama pada metode desain yaitu observasi dan analisis data yang dicatat pada kolom “rasakan” pada lembar kerjanya, Ryan mengamati rumahnya dan merasakan permasalahan apa yang ada pada bagian rumahnya. Setelah melakukan observasi pada rumahnya Ryan menentukan kamar tidurnya sebagai permasalahan yang akan dibahas. Ryan melakukan pengamatan dan mencatat permasalahan yang ditemukan pada kamar tidurnya dalam lembar kerja miliknya.

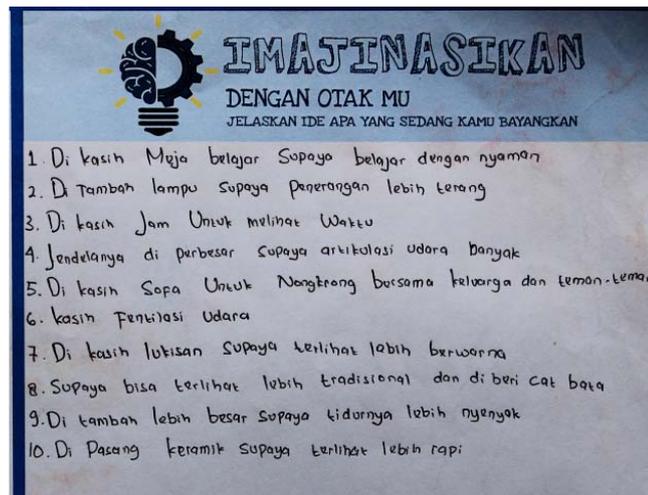


Gambar 31: Catatan Ryan pada Fase Gensis dan Analisis

Dari catatan permasalahan yang ditulis Ryan dapat ditarik kesimpulan permasalahan kamar tidur Ryan antara lain tidak bisa belajar dikamar dengan nyaman, kamar kurang terang, kamar terasa panas, kamar terlihat polos, kasur kurang besar, lantai tidak rapi. Selain masalah tersebut Ryan juga merasa ingin menambahkan kursi sofa didalam kamarnya untuk duduk santai bersama keluarga atau temannya pada saat sedang dikamarnya.

Dilanjutkan langkah kedua “imajinasi”, yaitu mengevaluasi masalah tersebut dan mencari ide gagasan dalam usaha pemecahan masalah. Dalam tahap ini Ryan mencatat ide-ide gagasan yang muncul dalam memecahkan permasalahan kamar tidurnya. Ide-ide yang dicatat Ryan diantaranya mengubah jendela yang lebih besar, mengubah dinding ruang dengan bata expose, membuat meja belajar, menambahkan hiasan dinding, menambahkan lampu-lampu kamar, membuat kasur

untuk satu orang dan menambahkan sofa untuk duduk bersama keluarga dan temannya.



Gambar 32: Catatan Ryan pada Fase Sintesis

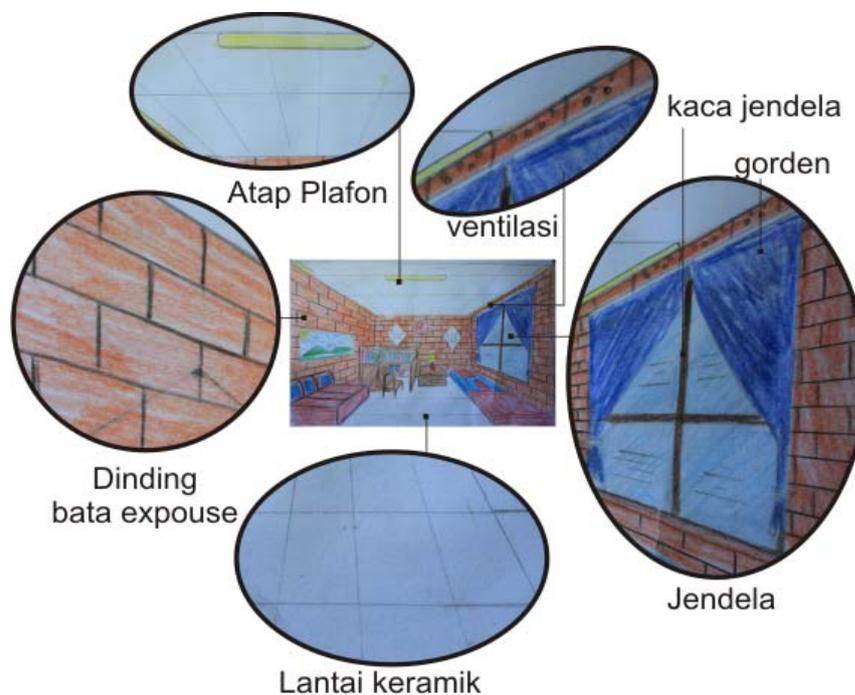
Tahap selanjutnya yang dilakukan Ryan adalah mengungkapkan imajinasi dan ide gagasannya tersebut dalam sebuah gambar pada kertas A4 dengan teknik perspektif menggunakan titik hilang.



Gambar 33: Desain Kamar Tidur Karya Ryan

Gambar Ryan menggunakan teknik perspektif satu titik hilang sudut pandang mata normal. Hal itu terlihat dari titik hilang pada garis horizontal cenderung pada posisi tengah objek ruang yang digambar atau posisi normal pandangan mata manusia. Dilihat dari teknik menggambar perspektif Ryan sudah baik sehingga gambar tampak tiga dimensi dan dapat dipahami dengan jelas. Setiap objek gambar yang dibuat juga sesuai dengan perspektif titik hilang yang ditentukan. Setiap objek memiliki warna yang menjelaskan karakter objek tersebut. Dalam proses mengerjakan tugas fokus namun malu untuk bertanya pada saat dia mengalami kesulitan. Berikut adalah penjelasan detail tiap objek yang dibuat Lilik.

a. Objek Bangunan Ruang



Gambar 34: **Objek Bangunan Kamar Tidur Karya Ryan**

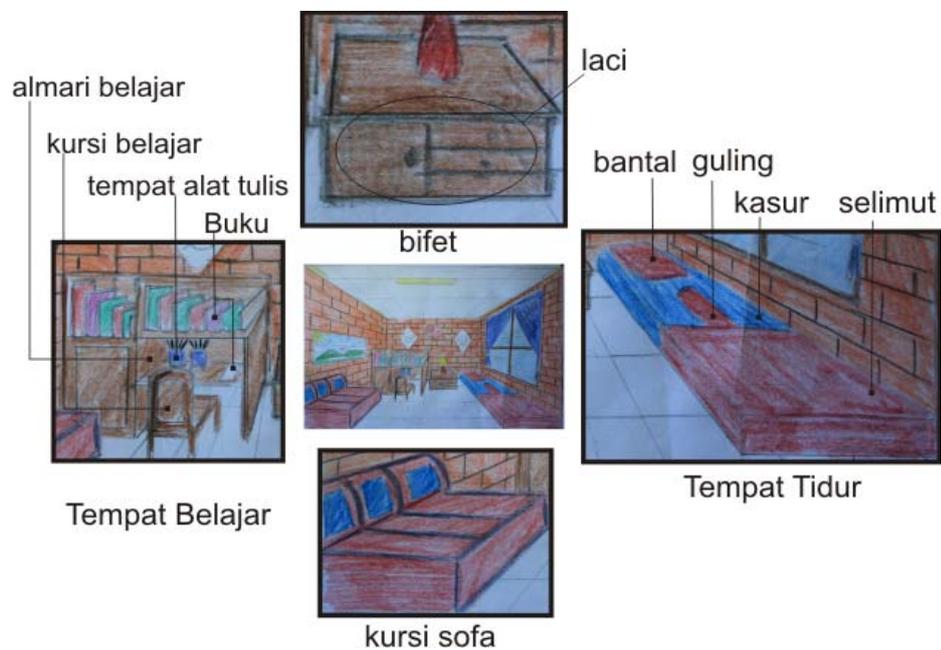
Jendela merupakan objek yang dimunculkan Ryan dari permasalahan yang ditemukannya yaitu ruang yang terasa panas dan gelap. Dari permasalahan tersebut Ryan memiliki ide gagasan dengan menggambar jendela yang berukuran cukup besar. Jendela digambarkan merada di satu sisi dinding ruang dengan bentuk persegi. Jendela terlihat detail dengan tampaknya sebuah tulang daun jendela dan kusen jendela berwarna coklat, menggambarkan karakter tulang daun jendela dan kusen jendela berupa kayu. Tampak daun jendela yang berupa kaca digambarkan dengan warna biru dan terdapat garis garis yang menggambarkan karakter pantulan cahaya kaca. Terdapat pengembangan objek berupa gordena dengan posisi terikat pada sisi kanan dan kiri jendela. Objek gordena dimunculkan untuk menutup jendela kaca tersebut agar tidak terlihat dari luar. Dan dapat dibuka agar cahaya bisa masuk dalam kamar. Diatas jendela terdapat ventilasi tambahan berupa lubang-lubang kecil yang diidentifikasikan sebagai ventilasi udara yang pada umumnya terbuat dari tanah liat merah.

Pada bagian dinding Ryan menggambarkan dinding bata expose atau dinding yang terlihat susunan batu batanya. Dinding batu bata expose digambar Ryan cukup detail dengan tampak susunan bidang persegi berwarna merah yang menggambarkan karakter bentuk dinding bata pada umumnya. Ryan mendesain dinding kamar tidurnya dengan memunculkan karakteristik susunan bata tersebut dengan alasan agar ruangan kamarnya lebih terlihat natural.

Objek lantai digambarkan berbentuk susunan dari banyak bidang persegi yang tersusun rapi dan berwarna putih yang diidentifikasikan sebagai lantai keramik. Objek

lantai keramik dimunculkan Ryan dengan tujuan agar ruangan terlihat bersih dan rapi. Objek atap digambarkan Ryan dengan detail berupa susunan dari bidang persegi berwarna putih yang menggambarkan karakteristik atap plafon. Objek atap plafon dimunculkan Ryan dari pengembangan objek asli yang ada pada kamar tidurnya.

b. Objek Furnitur



Gambar 35: **Objek Furnitur Kamar Tidur Karya Ryan**

Objek furniture yang digambarkan Yesi pada kamar tidurnya antara lain tempat tidur, kursi sofa, meja dan kursi belajar, meja bifet kecil. Objek furniture yang digambarkan dapat ditempatkan pada posisi yang tepat membuat desain kamar tidur yang terlihat rapi. Terlihat area kosong pada bagian tengah ruang sebagai akses gerak.

Tempat tidur yang dimunculkan pada kamar tidur Ryan tampak hanya untuk kapasitas satu orang. Tempat tidur digambarkan hanya kasur yang diletakkan diatas lantai tanpa dipan. Tempat tidur digambarkan terletak dibawah jendela, posisi tersebut membuat Ryan tidak terasa panas saat tidur karena mendapat angin luar ruangan yang masuk dari arah jendela. Tempat tidur digambarkan detail dengan ukuran memanjang untuk satu orang. Terdapat warna biru yang diidentivikasi sebagai sprei. Terdapat pengembangan objek berupa munculnya objek bantal, guling dan selimut yang berwarna merah. Munculnya objek tambahan tersebut untuk memberi detail dalam menjelaskan gambaran dari tempat tidur.

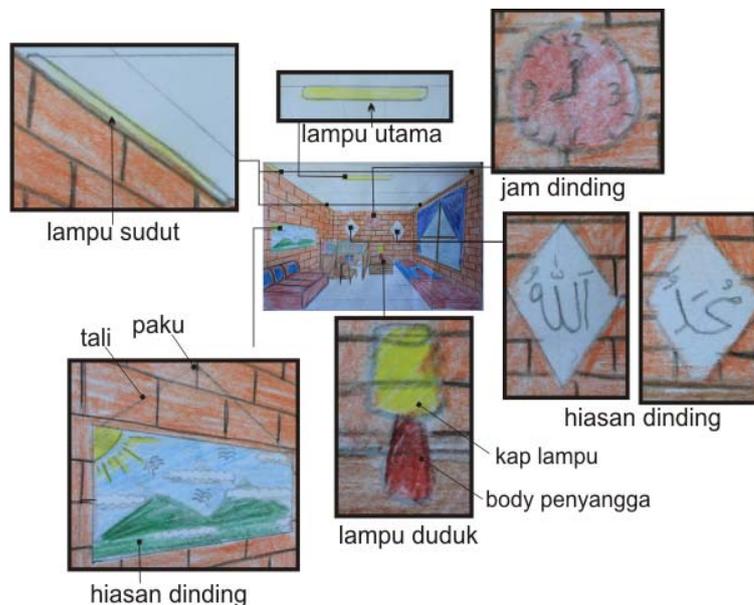
Area belajar yang digambarkan berupa meja dan kursi sebagai tempat untuk belajar merupakan ide gagasan Ryan agar dapat belajar dengan nyaman di dalam kamarnya. Meja belajar digambarkan detail dengan tampak rak buku tempat meletakkan buku, almari belajar, dan area meja yang digunakan saat proses belajar. Terdapat pengembangan objek berupa buku dalam posisi berdiri yang tersusun rapi pada rak buku, dan terdapat pengembangan objek berupa tempat alat tulis berwarna biru dan tampak alat tulis berwarna hitam berada didalam tempat pensil tersebut. Kursi belajar digambarkan detail dengan tampak kaki-kaki kursi, alas duduk dan sandaran kursi. Kursi dan meja belajar sengaja digambarkan Ryan berbentuk pendek agar selaras dengan furniture lain seperti kasur yang ada dilantai dan meja bifet yang berukuran kecil.

Kursi sofa dimunculkan Ryan sebagai ide gagasannya untuk tempat duduk bersama duduk bersama keluarganya dan temannya saat berada dikamar. Kursi

digambarkan detail berwarna merah dengan bentuk cukup besar, terdapat tiga sekat yang menggambarkan kursi tersebut mampu digunakan untuk duduk tiga orang. Terdapat pengembangan warna dan bentuk pada bagian sandaran kursi berupa bentuk persegi agar kursi tidak terlihat polos dan lebih menarik. Dibagian sandaran kursi tampak garis melengkung yang menggambarkan bahwa kursi tersebut adalah kursi yang nyaman untuk duduk.

Objek meja bifet kecil dengan ukuran rendah berada disebelah tempat tidur dan berdekatan dengan bantal tidur berfungsi untuk meletakkan lampu meja. Tampak detail berupa kolom laci dan almari sebagai tempat untuk menyimpan barang. Dari penataan furniture tersebut tampak area kosong yang membuat kamar terasa luas dan tidak sumpek.

c. Objek Aksesoris ruang / property tambahan



Gambar 36: **Properti tambahan Kamar Tidur Karya Ryan**

Objek aksesoris atau property tambahan yang dimunculkan Yesi pada gambar kamar tidurnya diantaranya hiasan dinding berupa gambar pemandangan alam pegunungan dan tulisan kaligrafi arab, lampu meja, jam dinding, lampu utama dan lampu sudut ruang.

Hiasan dinding dimunculkan Ryan sebagai ide gagasannya agar ruang kamar terlihat tidak polos. Hiasan dinding berupa gambar pemandangan pegunungan didambar detail tampak dua gunung berwarna hijau, awan berwarna putih, langit berwarna biru, matahari berwarna kuning, dan beberapa bentuk burung yang sedang terbang. Gambar pemandangan diletakkan pada satu sisi dinding ruang kamarnya tepatnya diatas kursi sofa dan area belajar. Terdapat pengembangan objek berupa tali dan paku yang berfungsi menggantung gambar pada dinding tersebut. Tulisan kaligrafi arab digambarkan menempel pada satu sisi dinding kamar tidurnya tepatnya diatas meja belajar dan tempat tidur. Penempatan hiasan dinding berupa kaligrafi arab dinilai tepat karena tempat tersebut masih terlihat kosong. Dengan ditambahkan dua hiasan dinding tersebut desain kamar berubah gambar yang dibuat Ryan terlihat lebih variatif dan tidak terkesan polos.

Jam digambarkan ryan dengan detail berwarna merah berbentuk bidang lingkaran dengan terdapat angka dan jarum jam. Jam ditempatkan pada satu sisi dinding ruang yang sama dengan hiasan kaligrafi arab. Jam dimunculkan Ryan agar dia dapat selalu mengetahui waktu menunjukkan pukul berapa.

Terdapat lampu diantaranya lampu utama ruang kamar tidur yang berada ditengah bagian atap yang merupakan penerangan utama kamar tidur Ryan. Lampu

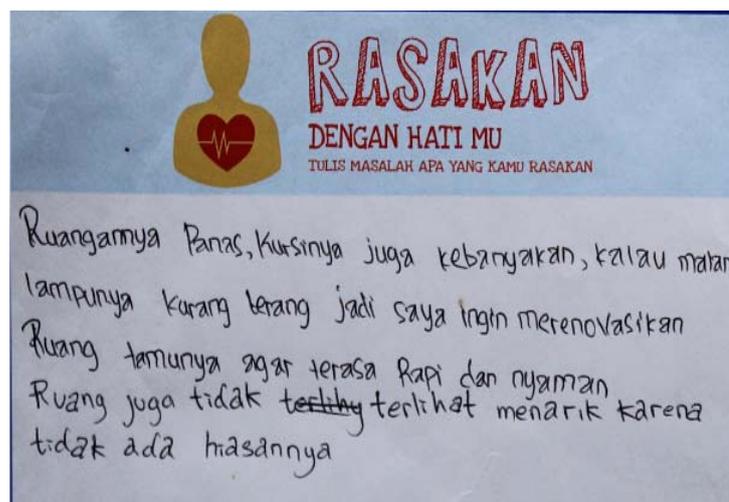
tersebut berfungsi juga pada saat Ryan sedang belajar. Selanjutnya lampu sudut ruang yang berada di setiap sudut atap kamar Ryan. Lampu sudut digambarkan dengan bentuk yang panjang dan berwarna kuning. Lampu sudut tersebut diidentivikasi sebagai sumber cahaya penghias ruangan. Selanjutnya lampu meja yang berada diatas meja bifet. Lampu meja tersebut diidentivikasi sebagai lampu tidur atau lampu untuk membaca buku sambil tiduran karena posisi lampu yang berdekatan dekat dengan tempat tidur.

Kemampuan Riyan dalam menyelesaikan tugas dengan waktu yang telah ditentukan dan keterampilan Riyan dalam menggambar dengan teknik perspektif yang tepat sehingga gambar tampak proporsi dan tiga dimensi mengindikasikan Riyan lancar dalam berpikir kreatif. Keluwesan dalam berpikir kreatif terlihat dari bagaimana Riyan memunculkan berbagai macam bentuk objek benda dengan mempertimbangkan ukuran bentuk dan warna dan ditata sedemikian rupa dalam desain ruang tidurnya salah satu contohnya munculnya jendela berukuran cukup besar untuk sebuah kamar tidur pada satu sisi dinding yang bersebelahan dengan tempat tidur berukuran kecil untuk menghemat tempat dan disesuaikan jumlah penghuni kamar yaitu satu orang. Gambar yang berbeda dari siswa yang lain karena gambar muncul dari ide gagasan Riyan sendiri dengan dilator belakang permasalahan yang ditemukan Riyan sendiri membuat gambar bersifat original. Munculnya objek-objek tambahan yang membuat gambar riyan semakin menarik dapat dicontohkan diantaranya munculnya buku-buku pada meja belajar atau

munculnya bantal dan guling pada kasur, menunjukkan kreativitas Riyan dalam berpikir elaborasi.

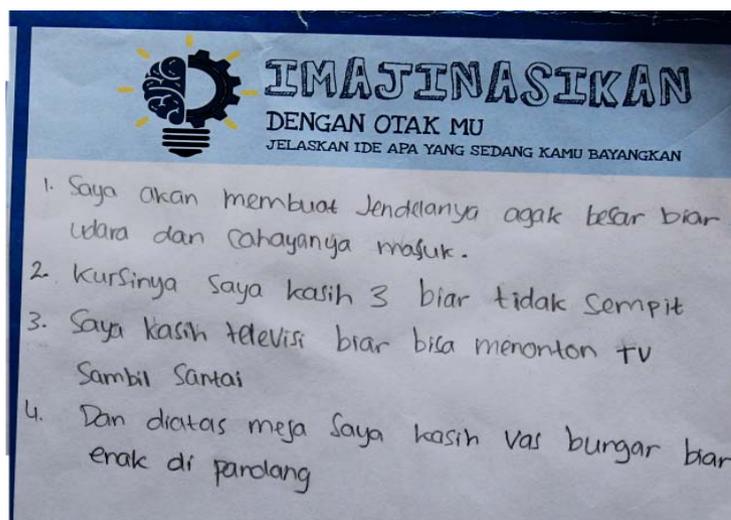
3. Karya Anggita Suci Nurhayati

Dari tugas yang diberikan, Anggita melakukan langkah pertama pada metode desain yaitu observasi dan analisis permasalahan yang dicatat dalam kolom “merasakan” pada lembar kerjanya, Anggita mengamati rumahnya dan merasakan permasalahan apa yang ada pada bagian rumahnya. Setelah melakukan observasi pada rumahnya Anggita menentukan ruang tamu rumahnya sebagai permasalahan yang akan dibahas. Anggita mencatat permasalahan yang ditemukan pada ruang tamu rumahnya dalam lembar kerja miliknya. Dari deskripsi permasalahan yang ditulis Anggita, dapat ditarik kesimpulan permasalahan ruang tamu Anggita antara lain ruang terasa panas, penempatan furnitur tidak tepat, ruang terasa gelap, tidak rapi dan tidak nyaman.



Gambar 37: Catatan Anggita pada Fase Gensis dan Analisis

Dilanjutkan langkah kedua “*imajinasi*”, yaitu mengevaluasi masalah tersebut dan mencari ide gagasan dalam usaha pemecahan masalah. Dalam tahap ini Anggita mencatat ide-ide gagasan yang muncul untuk memecahkan permasalahan agar keadaan ruang tamunya lebih baik, diantaranya Anggita akan membuat jendela agar ruang tamunya terasa lebih terang dan sejuk karena sirkulasi udara dan cahaya dapat masuk melalui jendela tersebut. Anggita memiliki untuk menata kursi agar ruang tidak sempit, memberi vas bunga di atas meja agar ruang lebih enak dipandang, dan memberi televisi untuk ditonton saat sedang santai.



Gambar 38: Catatan Anggita pada Fase Sintesis

Tahap selanjutnya yang dilakukan Anggita adalah mengungkapkan imajinasi dan ide gagasannya tersebut dalam sebuah gambar pada kertas A4 dengan teknik perspektif menggunakan titik hilang.



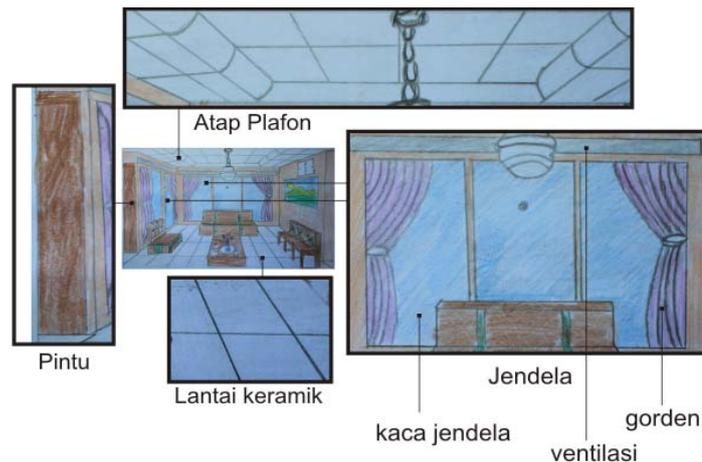
Gambar 39: **Desain Ruang Tamu Karya Anggita Suci Nurhayati**

Anggita dalam membuat gambar menggunakan teknik perspektif satu titik hilang sudut pandang mata burung. Hal itu terlihat dari titik hilang pada garis horizontal cenderung pada posisi atas objek ruang yang digambar. Dilihat dari teknik menggambar perspektif Anggita sudah baik dan rapi sehingga gambar tampak tiga dimensi dan dapat dipahami dengan jelas. Setiap objek gambar yang dibuat sesuai dengan teori perspektif satu titik hilang sudut pandang mata burung. Setiap objek memiliki warna yang menjelaskan karakter objek tersebut. Dalam proses mengerjakan tugas Anggita terlihat fokus namun malu saat diminta untuk menjelaskan objek yang digambarnya, namun Anggita dapat menyelesaikan tugas dengan baik sesuai waktu yang ditentukan.

Anggita menciptakan gambar berupa desain ruang kamar sesuai ide gagasannya sendiri. Objek baru yang dibuat Anggita yang berhubungan dengan permasalahan yang ditemukannya antara lain jendela, kursi ruang tamu, aksesoris

tambahan seperti vas bunga, gordena, dan lampu gantung. Berikut adalah penjelasan detail tiap objek yang dibuat Anggita.

a. Objek Bangunan Ruang

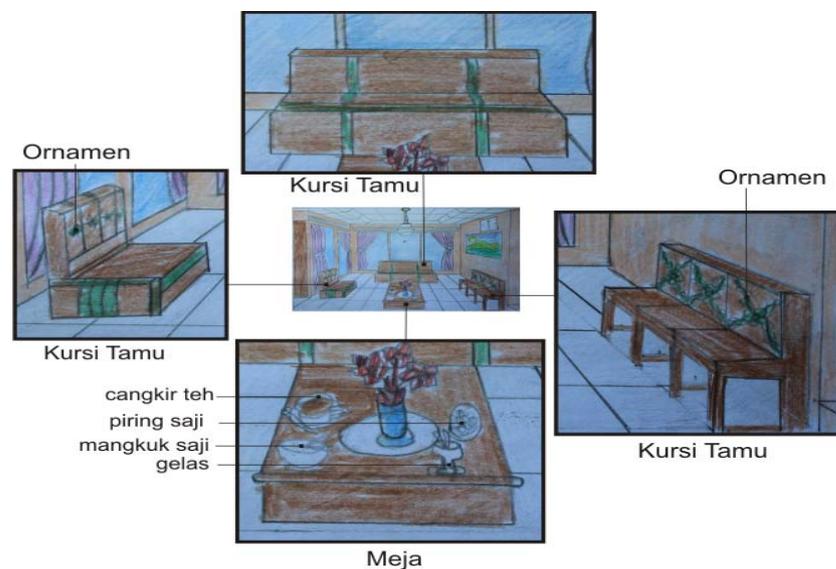


Gambar 40: **Objek Bangunan Ruang Tamu Karya Anggita Suci Nurhayati**

Objek gambar bangunan ruang tamu yang digambarkan Anggita diantaranya dinding tembok berwarna *cream*, lantai digambarkan berwarna putih tersusun dari banyak bidang persegi yang menggambarkan lantai keramik, atap digambarkan berwarna putih tersusun dari banyak bidang persegi yang menggambarkan atap plafon, jendela kaca berjumlah 5 buah berukuran besar dan pintu kayu. Anggita tidak menjelaskan permasalahan tentang dinding, lantai, atap, dan pintu ruang tamunya sehingga objek tersebut diidentifikasi sebagai objek asli yang ada di ruang tamu rumah Anggita. Sedangkan jendela merupakan objek baru yang dimunculkan Anggita dari permasalahan yang ditemukannya yaitu ruang yang terasa panas dan kurang cahaya sinar matahari, sehingga Anggita memiliki ide untuk mengubah jendela yang ada menjadi jendela yang lebih besar dan lebih banyak. Kaca jendela

diwarna biru muda untuk menggambarkan karakter kaca. Agar lebih menarik pada jendela yang digambarkan, Anggita mengembangkan objek berupa gorden pada sisi-sisi jendela dengan posisi terikat, berwarna ungu dan digambarkan detail terlihat drafteri yang menggambarkan karakter dari gorden kain.

b. Objek Furnitur



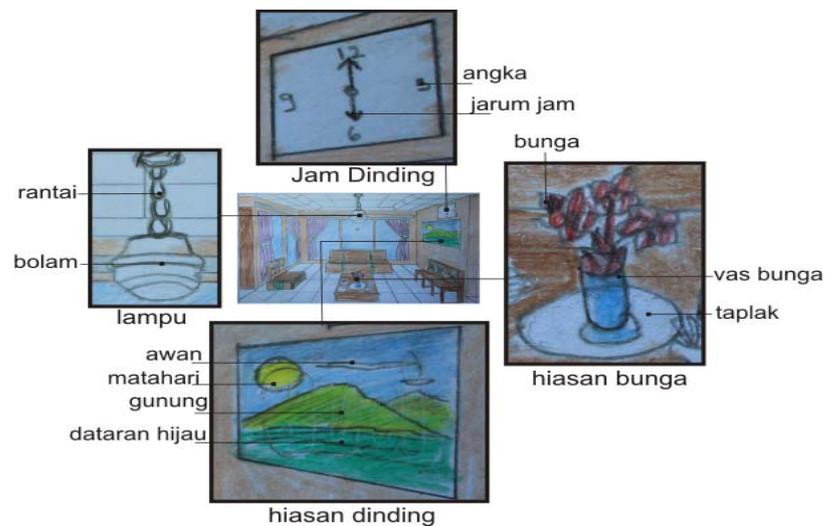
Gambar 41: **Objek Furnitur Ruang Tamu Karya Anggita Suci Nurhayati**

Objek furniture yang digambarkan Anggita antara lain tiga kursi tamu dan satu meja tamu dengan posisi kursi mengelilingi meja. Kursi dan meja merupakan objek yang dimunculkan dari ide gagasan Anggita dalam memecahkan permasalahan ruang tamunya yang terlalu banyak kursi dan tidak tertata dengan rapi. Dari masalah tersebut Anggita menggambarkan objek kursi dan meja dalam posisi yang pas sehingga ruang terlihat rapi dan nyaman. Warna coklat dipilih Anggita untuk menunjukkan karakter kursi kayu. Meja dan kursi dibuat detail, meja

terdapat kaki meja dan atas meja, kursi terdapat kaki-kaki kursi, sandaran kursi dan alas duduk. Terdapat pengembangan gambar berupa ornamen tumbuhan berwarna hijau pada setiap kursi tamu yang digambar.

Diatas meja tamu Anggita mengembangkan detail dengan memunculkan beberapa objek hidangan diantaranya gelas, cangkir, piring saji, dan mangkuk saji yang diidentivikasi sebagai hidangan pada saat ada tamu.

c. Objek Aksesoris ruang / property tambahan



Gambar 42: **Properti tambahan Ruang Tamu Karya Anggita Suci Nurhayati**

Objek aksesoris atau property tambahan yang dimunculkan pada gambar Anggita antara lain jam dinding, hiasan berupa vas bunga beserta bunganya, hiasan dinding berupa gambar pemandangan pegunungan, dan lampu gantung. Objek jam digambarkan berada diatas objek hiasan dinding dengan digambarkan detail berbentuk persegi dengan terdapat jarum dan angka untuk menunjukkan pukul berapa.

Objek hiasan dinding berupa gambar pemandangan pegunungan diposisikan sisi kanan tembok dibawah jam diatas kursi tamu. Gambar pemandangan dibuat detail dengan terdapat dua gunung berwarna hijau, langit biru, awan putih, matahari berwarna kuning dan dataran lapang berwarna hijau tua. Objek hiasan dinding di dimunculkan Anggita sebagai ide gagasannya agar ruangan lebih menarik.

Objek vas bunga digambarkan detail terlihat vas berwarna biru beserta bunganya yang berwarna merah, kemudia terdapat taplak kecil berwarna putih dibawah vas bunga tersebut sebagai alas. Objek vas bunga sengaja dimunculkan Anggita untuk mempercantik ruangan, karena ruang tamu anggita tidak cukup menarik dan enak dipandang.

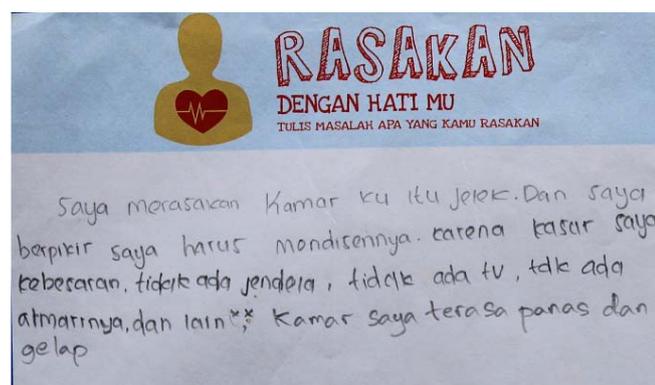
Anggita menggambarkan lampu ruang yang lebih menarik dengan bentuk lampu gantung. Lampu digambar detail dengan terlihat rantai berwarna hitam untuk menggantung lampu, dan lampu seperti bola berukuran besar berwarna putih. Lampu gantung tersebut dimunculkan Anggita pada gambarnya sebagai ide gagasannya agar ruang tamu tidak terasa gelap pada petang hari. Karena menurut catatan Anggita, salah satu masalah pada ruang tamunya adalah ruang yang terasa gelap.

Menurut pembahasan karya Anggita, dapat dilihat muncul bermagai macam objek benda pada ruang tamu yang diposisikan sedemikian rupa dengan pertimbangan ukuran, bentuk dan warna sesuai ide gagasannya sendiri sehingga terlihat lebih baik, mengindikasikan Anggita luwes dalam berpikir kreatif. Kemampuan berpikir lancar terlihat dari penyelesaian tugas yang tepat waktu dan

penggunaan teknik perspektif yang tepat sehingga gambar terlihat proporsi dan tiga dimensi. Setiap objek digambar detail dengan warna dan bentuk yang sesuai karakter objek. Gambar dibuat dengan teknik perspektif yang baik sehingga gambar terlihat tiga dimensi dan setiap objek gambar terlihat proporsiolan. Dari keseluruhan tugas menggambar yang dibuat, Anggita dinilai telah mampu membuat desain ruang tamu berupa gambar secara kreatif sesuai ide gagasannya sendiri.

4. Karya Lilik

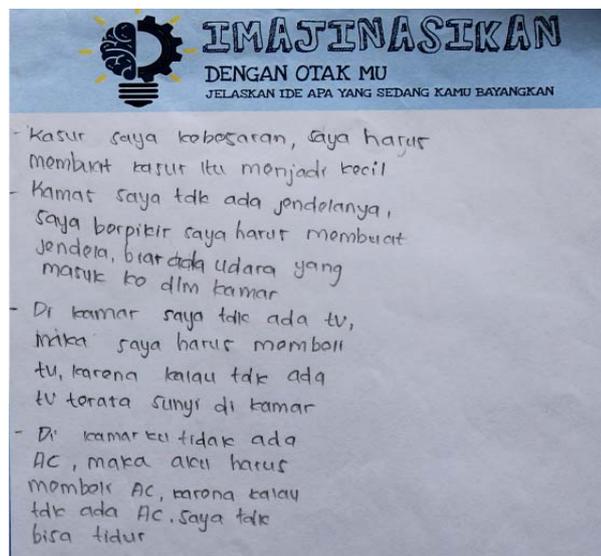
Sesuai langkah tugas yang diberikan, Lilik melakukan langkah pertama pada metode desain yaitu genesis dan analisis yang dicatat pada kolom “*rasakan*”, Lilik mengamati rumahnya dan merasakan permasalahan apa yang ada pada bagian rumahnya. Setelah melakukan observasi pada rumahnya Lilik menentukan kamar tidurnya sebagai permasalahan yang akan dibahas. Lilik melakukan pengamatan dan mencatat permasalahan yang ditemukan pada kamar tidurnya dalam lembar kerja miliknya.



Gambar 43: Catatan Lilik pada Fase Genesis dan Analisis

Dari deskripsi permasalahan yang ditulis Lilik, dapat ditarik kesimpulan permasalahan ruang keluarga Lilik antara lain kamarnya tidak ada jendela sehingga terasa panas dan gelap, kasur terlalu besar, tidak ada televise untuk hiburan dikamar, tidak ada almari.

Dilanjutkan langkah kedua sintesis yaitu mengevaluasi masalah tersebut dan mencari ide gagasan dalam usaha pemecahan masalah atau pemunculan ide gagasan yang dicatat lilik pada kolom “*imajinasi*” yang ada pada lembar kerja,. Dalam tahap ini Lilik mencatat ide-ide gagasan yang muncul dalam memecahkan permasalahan kamar tidurnya diantaranya mengubah kasur yang terlalu besar menjadi kasur yang lebih kecil agar ruang lebih terasa luas, membuat jendela agar terang saat siang hari dan lebih sejuk karena sirkulasi udara yang berjalan lancar, menambahkan televise, dan menambahkan AC agar ruang lebih terasa sejuk,



Gambar 44: Catatan Lilik pada Fase Sintesis

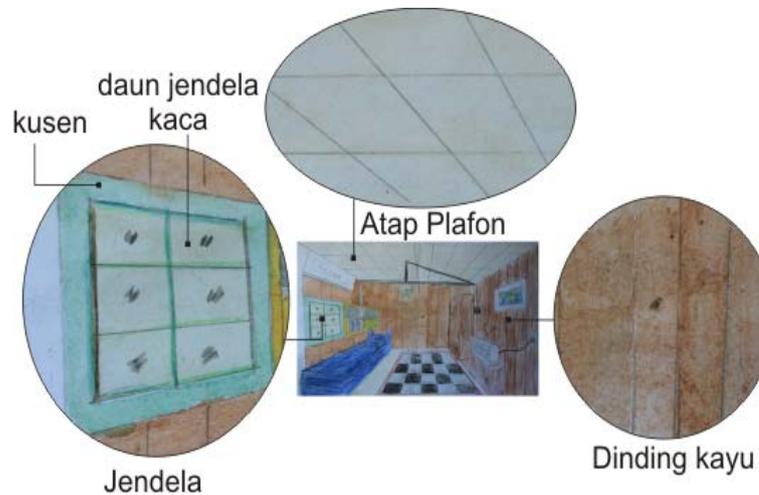
Tahap selanjutnya yang dilakukan Lilik adalah mengungkapkan imajinasi dan ide gagasannya tersebut dalam sebuah gambar pada kertas A4 dengan teknik perspektif menggunakan titik hilang.



Gambar 45: **Desain Kamar Tidur Karya Lilik**

Lilik dalam menggambar menggunakan teknik perspektif satu titik hilang sudut pandang mata normal. Hal itu terlihat dari titik hilang pada garis horizontal cenderung pada posisi tengah objek ruang yang digambar. Dilihat dari teknik menggambar perspektif Lilik sudah baik dan rapi sehingga gambar tampak tiga dimensi dan dapat dipahami dengan jelas. Setiap objek gambar yang dibuat juga sesuai dengan perspektif titik hilang yang ditentukan. Setiap objek memiliki warna yang menjelaskan karakter objek tersebut. Dalam proses mengerjakan tugas Lilik banyak bicara dan bercanda, namun terampil dan percaya diri saat diminta menjelaskan gambarnya tersebut. Berikut adalah penjelasan detail tiap objek yang dibuat Lilik.

a. Objek Bangunan Ruang



Gambar 46: **Objek Bangunan Kamar Tidur Karya Lilik**

Objek bentuk bangunan kamar tidur pada gambar Lilik diantaranya terdapat dinding dari susunan lembaran kayu berwarna coklat, lantai berwarna putih polos dan secara dominan telah tertutup karpet persegi panjang bermotif papan catur, atap putih tersusun dari banyak bidang persegi menjelaskan sebagai atap plafon, dan jendela.

Jendela merupakan objek yang dimunculkan Istikhomah dari permasalahan yang ditemukannya yaitu ruang yang terasa gerah karena sirkulasi udara yg tidak baik dan terasa gelap karena kurang sinaran matahari. Jendela digambarkan detail berbentuk kotak dengan bingkai jendela berwarna hijau, terdapat enam kolom kaca jendela. Daun jendela didesain terbuat dari kaca, sehingga apabila jendela ditutup cahayanya masih bisa masuk. Penggambaran kaca pada objek digambarkan dengan warna putih dan terdapat garis kecil menunjukkan karakter pantulan bayangan kaca.

Dilihat dari detail yang digambar, dinding kamar terbuat dari susunan papan kayu memanjang kebawah yang tidak dicat dan dibiarkan terlihat warna asli kayu tersebut. Hal itu membuat ruang kamar terlihat natural atau tradisional. Menurut keterangan yang didapat Lilik bahwa rumahnya tersebut memang rumah kayu berbentuk limasan, sehingga lilik menggambarkan dinding ruangnya berupa kayu.

Atap digambarkan dengan detail berupa susunan banyak bidang persegi yang berwarna putih, menjelaskan dari bentuk atap plafon. Atap yang digambarkan Lilik merupakan objek baru dimana pada kamar tidur aslinya tidak terdapat atap plafon. Atap plafon dibuat Lilik agar kamar tidurnya lebih rapi.

b. Objek Furnitur



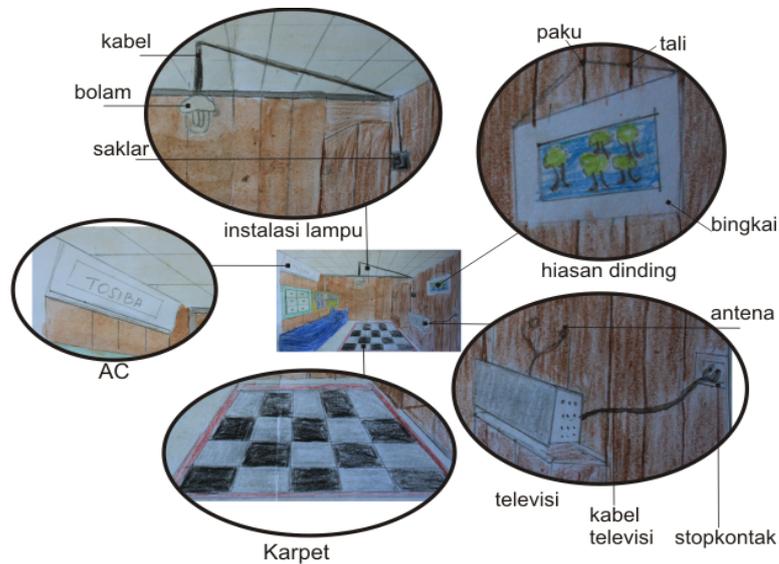
Gambar 47: **Objek Furnitur Ruang Kamar Tidur Karya Lilik**

Objek furniture yang digambarkan Lilik pada kamar tidurnya antara lain tempat tidur, rak buku, almari, meja bifet untuk televisi. Tempat tidur merupakan hasil dari perubahan bentuk asli tempat tidur kamar Lilik yang dirasa terlalu besar, maka dari itu Lilik menggambarkan tempat tidur pada kamarnya berukuran kecil hanya untuk satu orang yaitu dirinya sendiri. Objek tempat tidur digambarkan detail berwarna biru menyeluruh mulai dari dipan, kasur, dan bantal. Penempatan kasur diletakkan menempel di satu sisi dinding kamar dibawah jendela, sehingga saat tidur tidak terasa panas karena jendela dekat dengan tempat tidur.

Rak buku digambarkan detail berbentuk persegi panjang dengan empat kolom dan di setiap kolomnya terdapat barisan buku-buku. Rak buku dimunculkan Lilik sebagai tempat menaruh buku pelajarannya. Rak ditempatkan diatas tempat tidur dinilai kurang tepat karena mengganggu pandangan dan posisi saat tidur.

Almari digambarkan detail berwarna coklat terdapat dua kolom diantaranya kolom untuk tempat pakaian dan kolom kecil dibagian bawah sebagai laci barang. Almari ditempatkan di pojok kamar tidur bersebelahan dengan bifet televisi dinilai sudah tepat. Meja bifet dimunculkan Lilik sebagai solusi untuk menaruh tempat televisi dinilai sudah tepat. Bentuk bifet yang tidak besar membuat ruang terlihat luas. Penempatan bifet televisi yang berada disamping almari dan berseberangan dengan tempat tidur dinilai tepat karena dalam posisi tersebut Lilik bisa menonton televisi sambil tiduran atau duduk diatas tempat tidur.

c. Objek Aksesoris ruang / property tambahan



Gambar 48: **Properti tambahan Kamar Tidur Karya Lilik**

Objek aksesoris atau property tambahan yang dimunculkan Lilik pada gambar kamar tidurnya antara lain televisi, ac, lampu, hiasan dinding, karpet. Televisi digambarkan Lilik dari ide gagasannya untuk menghilangkan kesunyiaan di dalam kamar. Televisi digambar detail dengan terdapatnya antenna televisi, layar, speaker, dan instalasi kabel televisi yang menuju stopkontak sebagai sumber arus listrik. Televisi diletakkan di atas bilet dengan posisi menghadap tempat tidur dengan tujuan agar dapat menonton televisi di atas tempat tidur.

AC merupakan objek yang dimunculkan Lilik dari ide gagasannya agar ruangan terasa lebih sejuk, karena kalau ruangan panas Lilik tidak dapat tidur. Ac digambarkan detail dengan tampak bentuk persegi panjang berwarna putih dan

terdapat garis dibagian bawah ac untuk keluarnya udara. Terdapat juga tulisan “TOSIBA” sebagai merk dari produk ac tersebut.

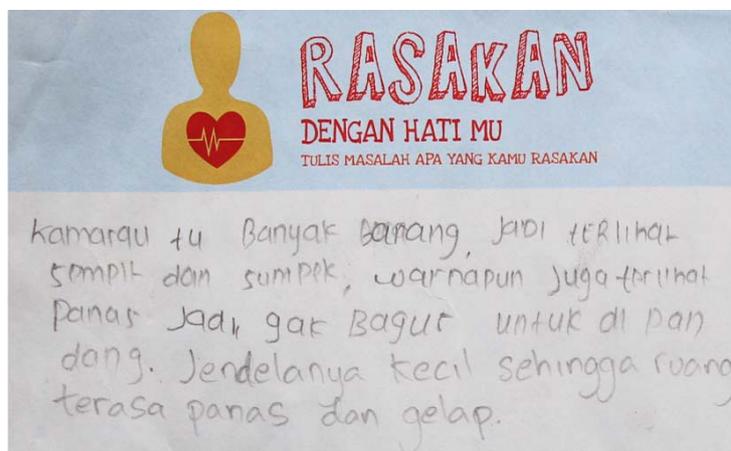
Lampu digambarkan detail berwarna putih dengan terdapat kap lampu dan kaca bolam tersebut. Posisi lampu menggantung dari atap dengan sebuah kabel berwarna hitam yang mengarah pada saklar untuk mengatur keadaan menyala atau mati lampu tersebut. Objek karpet digambarkan berada di lantai ditengah-tengah ruang kamar tidur. Objek karpet digambar detail dengan terdapat motif papan catur dan pada sisi karpet terdapat warna merah dengan tujuan untuk memberi warna lebih pada ruang kamar tidur Lilik.

Dari karya gambar desain kamar tidur yang dibuat Lilik terlihat tiga dimensi dan proporsional karena dibuat dengan teknik perspektif yang tepat, hal itu mengindikasikan bahwa lilik secara kreatif lancar dalam mengungkapkan ide gagasannya dalam sebuah gambar. Ketepatan dalam pemilihan objek benda yang dimunculkan dengan pertimbangan ukuran dan penempatan posisi benda tersebut pada desain kamar Lilik sehingga desain kamar tertata dengan baik merupakan keluwesan Lilik dalam berpikir kreatif. Sebagai contoh penempatan posisi bifet televise dan almari yang bersebelahan, dan kasur pada sisi yang bersebelahan membuat kamar terasa longgar. Gambar yang tercipta dari ide gagasan Lilik dengan latar belakang masalah yang Lilik sendiri rasakan membuat gambar karya Lilik berbeda dari siswa lainnya sehingga dapat dikatakan original. Penambahan detail pada beberapa objek diantaranya terdapat kabel televise yang mengarah pada stopkontak, terdapat tulisan tohiba untuk menjelaskan merk AC, karpet yang

dimunculkan dengan warna belang hitam putih menyerupai papan catur merupakan usaha kreatif dalam memperinci dan mengmebangkan objek gambar agar lebih jelas dan menarik.

5. Karya Yesi Aprilia

Sesuai langkah tugas yang diberikan, Yesi melakukan langkah pertama pada metode desain yaitu genesis yang dilakukan dengan observasi dan analisis. Yesi mengamati rumahnya dan merasakan permasalahan apa yang ada pada bagian rumahnya. Setelah melakukan observasi pada rumahnya Yesi menentukan kamar tidurnya sebagai permasalahan yang akan dibahas. Yesi melakukan pengamatan dan mencatat permasalahan yang ditemukan pada kamar tidurnya dalam lembar kerja miliknya.

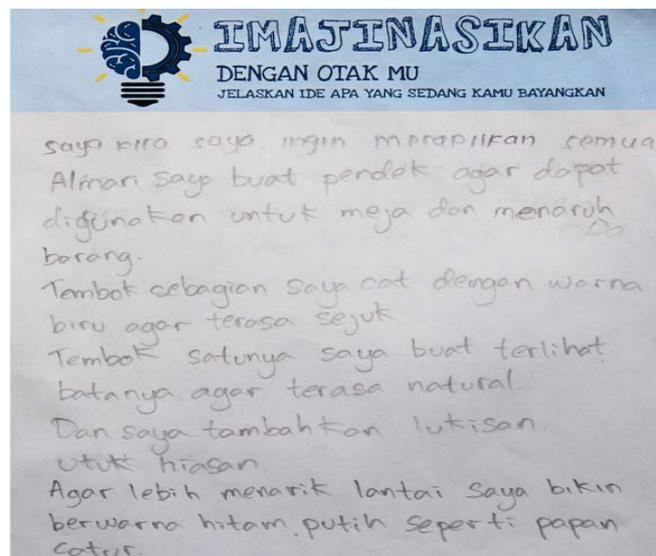


Gambar 49: Catatan Yesi Aprilia pada Fase Gensis dan Analisis

Dari catatan permasalahan yang ditulis Yesi, dapat ditarik kesimpulan permasalahan kamar tidur Yesi antara lain kamarnya banyak terdapat barang-

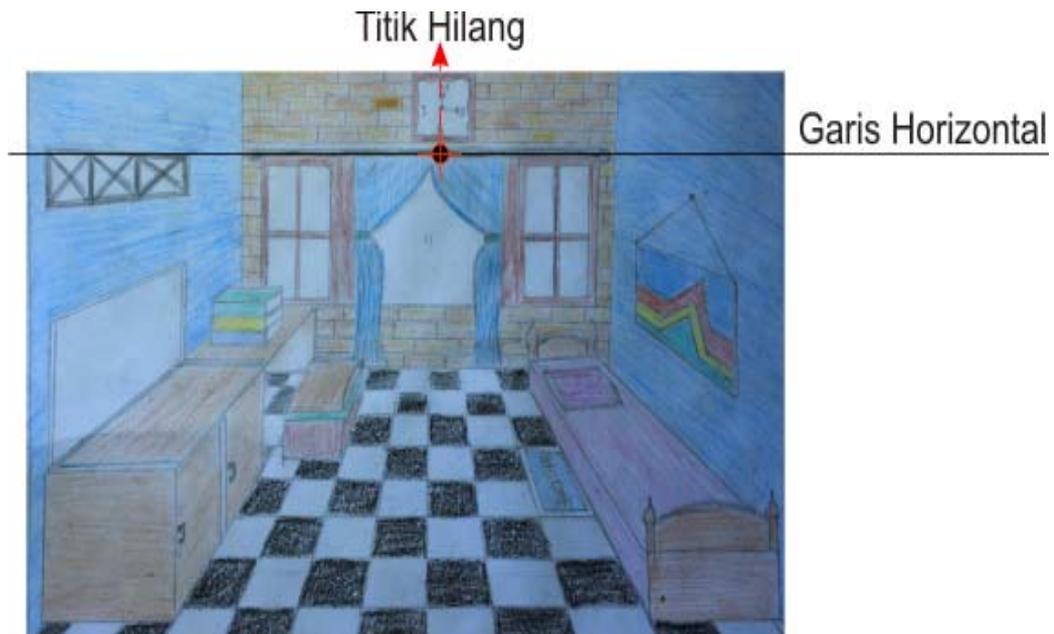
barang yang membuat kamarnya terasa sempit dan sumpek, warna dinding yang terkesan panas, jendela berukuran kecil membuat kamar terasa panas dan gelap.

Dilanjutkan langkah kedua sintesis atau pemunculan ide gagasan dengan mengevaluasi masalah tersebut dan mencari ide gagasan dalam usaha pemecahan masalah yang dicatat pada kolom “imajinasi” di lembar kerja. Dalam tahap ini Yesi mencatat ide-ide gagasan yang muncul dalam memecahkan permasalahan kamar tidurnya, diantaranya ide Yesi untuk merapikan barang-barang yang berserakan dikamarnya dengan membuat almari yang juga dapat dijadikan meja rias. Mengubah cat dinding kamar dengan warna yang lebih ceria, membuat jendela dengan ukuran yang lebih besar agar ruang lebih terasa sejuk dan terang, memberi kesan natural pada kamar dengan membuat dinding bata expose, dan mengubah lantai yang polos menjadi bermotif papan catur agar lebih menarik.



Gambar 50: Catatan Yesi pada Fase Sintesis

Tahap selanjutnya yang dilakukan Yesi adalah mengungkapkan imajinasi dan ide gagasannya tersebut dalam sebuah gambar pada kertas A4 dengan teknik perspektif menggunakan titik hilang dan sudut pandang yang tepat..



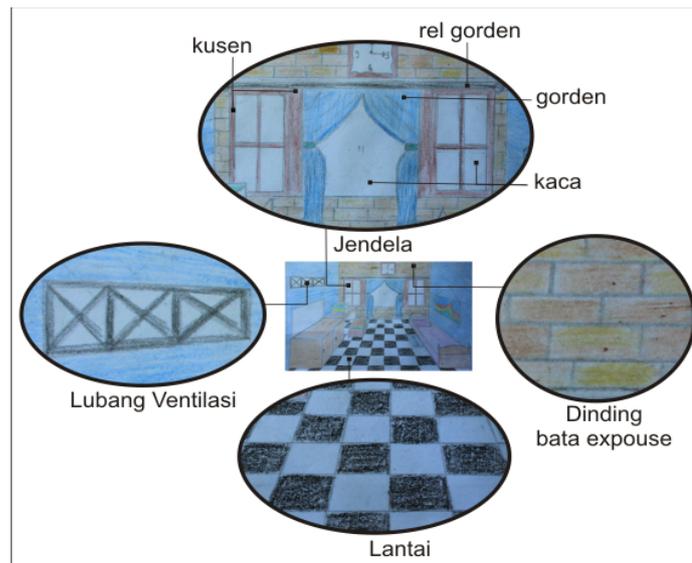
Gambar 51: **Desain Kamar Tidur Karya Yesi Aprilia**

Yesi dalam menggambar menggunakan teknik perspektif satu titik hilang sudut pandang mata burung. Hal itu terlihat dari titik hilang pada garis horizontal cenderung pada posisi atas objek ruang yang digambar. Dilihat dari teknik menggambar perspektif Yesi sudah baik dan rapi sehingga gambar tampak tiga dimensi dan dapat dipahami dengan jelas. Setiap objek gambar yang dibuat juga sesuai dengan perspektif titik hilang yang ditentukan. Setiap objek memiliki warna yang menjelaskan karakter objek tersebut. Dalam proses mengerjakan tugas Yesi

fokus, cekatan, dan percaya diri saat diminta menjelaskan gambarnya tersebut.

Berikut adalah penjelasan detail tiap objek yang dibuat Lilik.

a. Objek Bangunan Ruang



Gambar 52: **Objek Bangunan Kamar Tidur Karya Yesi**

Objek bentuk bangunan kamar tidur pada gambar Yesi diantaranya lantai dengan warna hitam putih menyerupai motif papan catur, dinding yang digambarkan memiliki dua sisi dinding berwarna biru dan satu sisi bermotif bata, jendela kaca, dan lubang ventilasi.

Jendela merupakan objek yang dimunculkan Yesi dari permasalahan yang ditemukannya yaitu ruang yang terasa panas dan gelap karena jendela yang berukuran kecil. Dari permasalahan tersebut Yesi memiliki ide untuk merubah jendela dengan ukuran yang lebih besar. Yesi mendesain jendelanya berukuran besar hampir memenuhi satu sisi dinding kamar tidurnya. Jendela digambarkan

detail terdapat kusen jendela berwarna merah dan daun jendela berwarna putih yang menggambarkan karakter kaca. Daun jendela didesain memiliki dua jendela yang bisa dibuka dan satu jendela yang berada ditengah terlihat tidak dapat dibuka karena digambarkan hanya kaca tanpa tulang daun jendela.

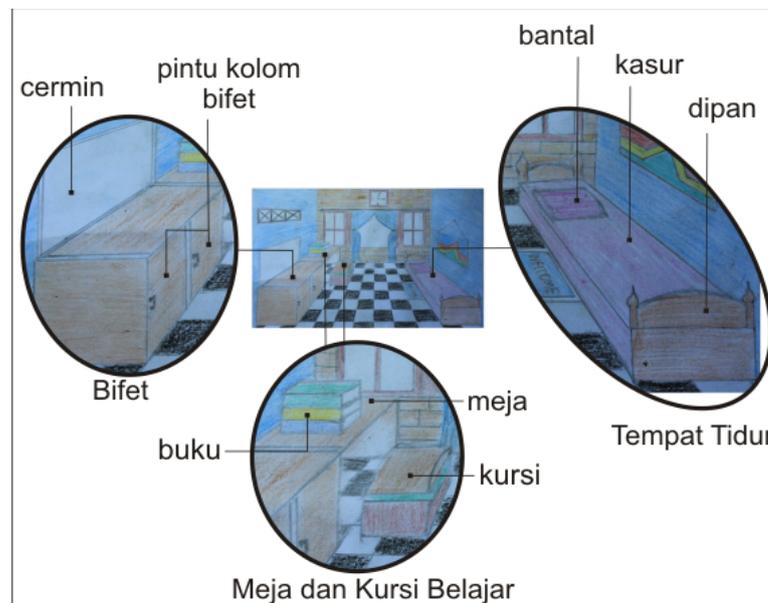
Terdapat pengembangan objek berupa penambahan objek gorden berwarna biru yang berada di dua sisi kanan dan kiri jendela bagian tengah. Gorden digambarkan detail dengan terlihat drafteri yang menunjukkan karakter dari gorden kain. digambarkan detail sebuah tali yang mengikat gorden, menjadikan gorden terbagi menjadi dua. Terdapat sebuah rel gorden yang digambarkan detail berwarna hitam dengan bentuk panjang yang diidentifikasi berbahan logam seperti rel gorden pada umumnya, terletak diatas jendela. Rel gorden sebagai tempat bergantungnya gorden tersebut. Yesi berhasil membuat sirkulasi udara dan cahaya yang tidak hanya memenuhi fungsinya namun juga terlihat sangat menarik. Selain jendela, terdapat ventilasi udara yang berfungsi sebagai sirkulasi udara. Ventilasi digambarkan berada di satu sisi dinding ruang dengan posisi diatas mejad dan bifet.

Dilihat dari detail dinding kamar yang digambarkan Yesi, terdapat warna yang berbeda pada sisi dinding kamar tidurnya tersebut. Yesi menggambarkan dua sisi dinding berwarna biru sesuai dengan permasalahan pada kamarnya yang sebelumnya memiliki warna yang bernuansa panas. Dari permasalahan tersebut Yesi menggambarkan dinding berwarna biru, karena warna biru memiliki kesan dingin sehingga membuat kamar tidurnya bernuansa sejuk.

Satu sisi dinding di kamar Yesi digambarkan dengan motif batu bata. Menurut keterangan yang didapat pada saat yesi menggambar, dinding tersebut sengaja dibuat bermotif bata yang menjelaskan bahwa dinding tersebut adalah dinding bata *expouse*. Menurut Yesi dinding bata *expouse* membuat kamarnya lebih menarik dan terlihat natural.

Objek lantai digambarkan Yesi dengan sangat menarik, dimana lantai digambarkan berwarna hitam putih bermotif seperti papan catur, membuat kamar tidur Yesi terasa lebih berwarna namun tidak berlebihan. Objek lantai merupakan pengembangan dari ide gagasannya sendiri karena pada lantai kamar tidur aslinya tidak seperti yang digambarkan Yesi. Menurut keterangan Yesi lantai digambarkan demikian agar ruangnya tidak polos dan lebih menarik.

b. Objek Furnitur



Gambar 53: **Objek Furnitur Kamar Tidur Karya Yesi**

Objek furniture yang digambarkan Yesi pada kamar tidurnya antara lain tempat tidur, meja dan kursi belajar, dan meja bifet yang terdapat cermin di atasnya. Objek furniture yang digambarkan dapat ditempatkan pada posisi yang tepat membuat desain kamar tidur yang terlihat rapi. Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan pada kamar tidur Yesi sebenarnya yang sempit dan sumpek karena banyak barang.

Almari yang dimunculkan dalam bentuk rendah dan memanjang kesamping bertujuan sebagai tempat menyimpan barang dan pakaian dan sekaligus dapat digunakan sebagai meja untuk meletakkan barang-barang. Satu objek memiliki dua fungsi dinilai lebih efektif karena lebih ringkas dan tidak memakan tempat. Dalam menggambarkan objek almari terdapat detail berupa dua pintu kolom ruang almari yang dilengkapi gagang pintu berwarna hitam pada setiap pintunya. Terdapat penambahan objek berupa cermin yang berada di atas meja bifet berwarna putih berbentuk persegi panjang. Cermin dipilih dan dimunculkan pada gambar sebagai sarana bercermin saat merapikan diri.

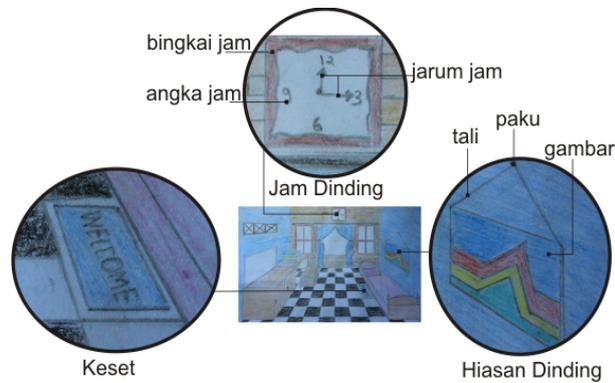
Meja dan kursi belajar dimunculkan pada gambar berada diposisi sudut ruang di dekat jendela dan bersebelahan dengan meja bifet. Posisi tersebut dinilai tepat karena meja berdekatan dengan jendela yang merupakan salah satu sumber cahaya ruangan khususnya pada terang hari, sehingga pada saat membaca atau menulis tidak membuat mata rusak. Posisi meja yang dekat dengan jendela juga memberi kenyamanan saat belajar karena mendapat udara alami dari luar dan pandangan penglihatan yang luas. Terdapat pengembangan detail berupa penambahan objek

berupa tumpukan buku yang berada diatas meja untuk menunjukkan bahwa meja tersebut adalah meja belajar. Bifet dan meja digambarkan memiliki tinggi sama dan berada menempel saling bersebelahan sehingga seolah terdapat meja yang panjang.

Tempat tidur merupakan hasil dari gubahan bentuk asli tempat tidur kamar Lilik yang dirasa terlalu besar, maka dari itu Lilik menggambarkan tempat tidur pada kamarnya berukuran kecil hanya untuk satu orang yaitu dirinya sendiri. Objek tempat tidur digambarkan detail berwarna biru menyeluruh mulai dari dipan, kasur, dan bantal. Penempatan kasur diletakkan menempel disatu sisi dinding kamar dibawah jendela, sehingga saat tidur tidak terasa panas karena jendela dekat dengan tempat tidur.

Kasur digambarkan terletak pada satu sisi ruang berseberangan dengan meja dan almari. Kasur digambarkan untuk satu orang dengan penambahan detail berupa dipan berwarna coklat yang memperlihatkan karakter dari dipan kayu. Pada bagian ujung-ujung dipan terdapat papan kayu dan hiasan yang diidentivikasi merupakan kayu yang diukir yang diadaptasi dari bentuk dipan kayu pada umumnya. Terdapat penambahan objek berupa bantal berwarna merah muda yang sama dengan warna sprei kasur. Penataan furnitur berupa tempat tidur yang berseberangan dengan meja dan almari memberi akses gerak pada tengah ruang tersebut. Dari posisi tersebut ruang lebih terlihat lapang, ringkas, dan teratur.

c. Objek Aksesoris ruang / property tambahan



Gambar 54: **Properti tambahan Kamar Tidur Karya Yesi**

Objek aksesoris atau property tambahan yang dimunculkan Yesi pada gambar kamar tidurnya diantaranya keset, jam dinding, dan hiasan dinding berupa gambar. Keset diletakkan di samping bawah tempat tidur yang diidentivikasi untuk membersihkan telapak kaki pada saat akan beranjak naik di tempat tidur. Keset digambarkan detail berwarna biru dan terdapat warna putih pada bagian tepi keset. Namun terdapat tulisan “WELCOME” yang dirasa tidak tepat karena keset bertuliskan welcome lebih tepat diletakkan pada pintu rumah.

Jam dinding dimunculkan sebagai sarana untuk mengetahui waktu menunjukkan pukul berapa. Digambarkan dengan detail berbentuk persegi berwarna putih dan terdapat bingkai jam berwarna merah dengan garis melengk-lengkuk. Terdapat detail jarum jam dan angka jam sebagai petunjuk waktu pukul berapa. Jam diletakkan diatas jendela.

Objek selanjutnya adalah hiasan dinding berupa gambar yang diletakkan pada satu sisi dinding ruang diatas tempat tidur. Hiasan dinding dimunculkan agar ruang

tidak terkesan terlalu polos. Terlihat detail tali dan paku untuk menempelkan hiasan dinding berupa gambar pada dinding tersebut.

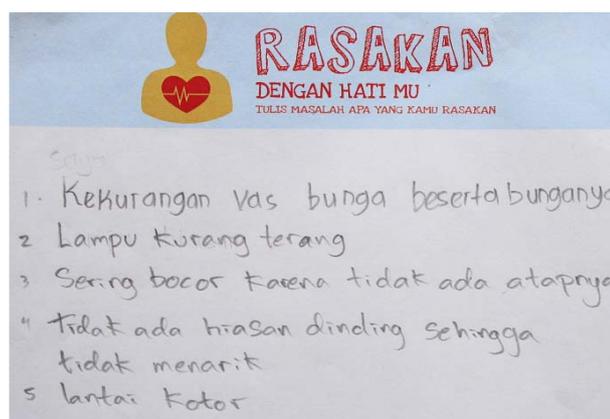
Dari karya gambar desain kamar tidur yang dibuat Yesi terlihat tiga dimensi dan proporsional karena dibuat dengan teknik perspektif satu titik hilang sudut pandang mata burung yang tepat, hal itu mengindikasikan bahwa Yesi lancar dalam mengungkapkan ide kreatifnya dalam sebuah gambar. Ketepatan dalam pemilihan objek benda yang dimunculkan dengan pertimbangan ukuran dan penempatan posisi benda tersebut pada desain kamar tidur Yesi sehingga desain kamar tersebut terlihat tertata dengan baik merupakan keluwesan Yesi dalam berpikir kreatif. Sebagai contoh terdapatnya objek gambar berbentuk jendela kaca dengan ukuran hampir memenuhi satu sisi dinding dengan jendela kaca berukuran besar tersebut kamar akan terasa luas, terang saat siang dan sejuk saat jendela dibuka. Nilai kreativitas yang tampak dari elaborasi dapat dilihat diantaranya penambahan detail pada beberapa objek diantaranya terdapat sejenis ukiran pada sudut-sudut kasur sebagai variasi bentuk dipan kasur, dan lantai yang dibuat bermotif papan catur merupakan usaha kreatif Yesi dalam mengembangkan desain gambar ruang kamar tidur agar lebih menarik, sedangkan penambahan objek bantal diatas kasur yang mengisyaratkan tempat tidur yang nyaman, buku diatas meja yang menggambarkan tempat untuk belajar, atau tembok berwarna coklat bata yang tersusun dari banyak kotak untuk menjelaskan bahwa dinding bata *expose*, merupakan usaha untuk memperinci objek gambar.

6. Karya Trilis Setyo

Sesuai langkah tugas yang diberikan, Trilisetyo melakukan langkah pertama pada metode desain yaitu melakukan fase genesis atau pengumpulan data dan analisis yang dicatat pada kolom “rasakan” yang ada pada lembar kerja. Trilisetyo mengamati rumahnya dan merasakan permasalahan apa yang ada pada bagian rumahnya. Setelah melakukan observasi pada rumahnya Trilisetyo menentukan ruang keluarga sebagai permasalahan yang akan dibahas. Trilisetyo melakukan pengamatan dan mencatat permasalahan yang ditemukan pada ruang keluarganya dalam lembar kerja miliknya.

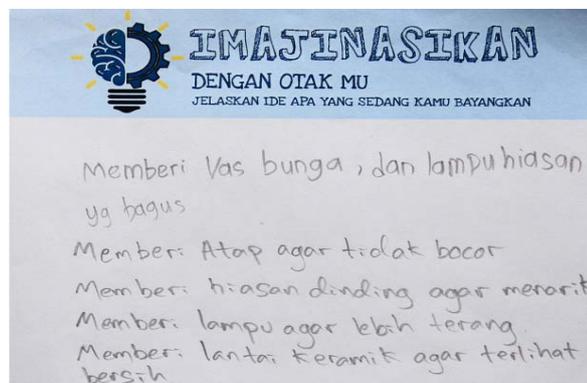
Observasi yang dilakukan Trilisetyo ditemukan beberapa permasalahan diantaranya lampu yang kurang terang, kurangnya hiasan pada rumah sehingga rumah tampak tidak menarik, rumah yang sering bocor karena tidak ada atap plafonnya, dan lantai yang terkesan kotor karena terbuat dari tegel berwarna gelap.

Berikut adalah catatan observasi dan analisis yang dilakukan Trilisetyo



Gambar 55: Catatan Trilisetyo pada Fase Observasi dan Analisis

Dilanjutkan langkah kedua “imajinasi”, yaitu mengevaluasi masalah tersebut dan mencari ide gagasan dalam usaha pemecahan masalah. Dalam tahap ini Trilisetyo mencatat ide-ide gagasan yang muncul dalam memecahkan permasalahan ruang keluarganya. Trilisetyo mencatatkan idenya dalam menghias rumah dengan menambahkan tanaman hias kedalam ruang keluarganya, menambahkan hiasan dinding dan menambahkan lampu hias.



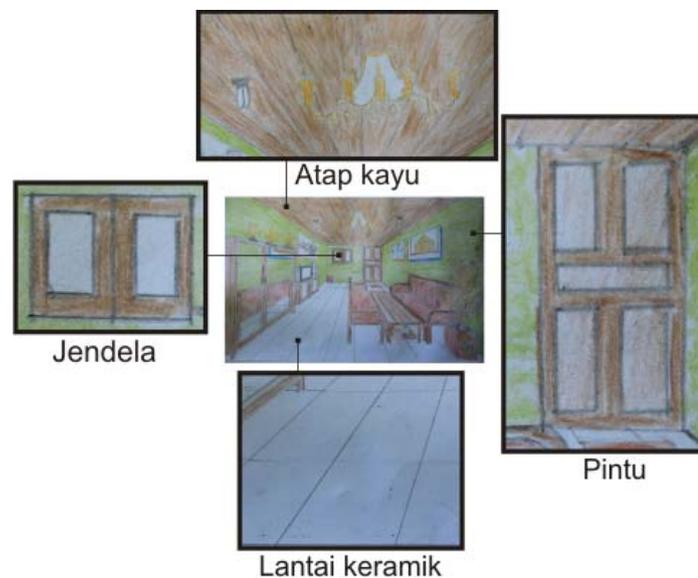
Gambar 56: Catatan Trilisetyo pada Fase Sintesis



Gambar 57: Desain Ruang Keluarga Karya Trilis Setyo

Gambar Trilisetyo menggunakan teknik perspektif satu titik hilang sudut pandang mata normal. Hal itu terlihat dari titik hilang pada garis horizontal cenderung pada posisi tengah objek ruang yang digambar. Dilihat dari teknik menggambar perspektif Trilisetyo sudah baik dan rapi sehingga gambar tampak tiga dimensi dan dapat dipahami dengan jelas. Setiap objek gambar yang dibuat juga sesuai dengan perspektif titik hilang yang ditentukan sehingga membuat bentuk setiap objek terlihat proporsional. Setiap objek memiliki warna yang menjelaskan karakter objek tersebut. Trilisetyo dalam proses mengerjakan tugas terlihat diam dan malu saat ditanya mengenai gambarnya. Berikut adalah penjelasan detail tiap objek yang dibuat Trilisetyo.

a. Objek Bangunan Ruang



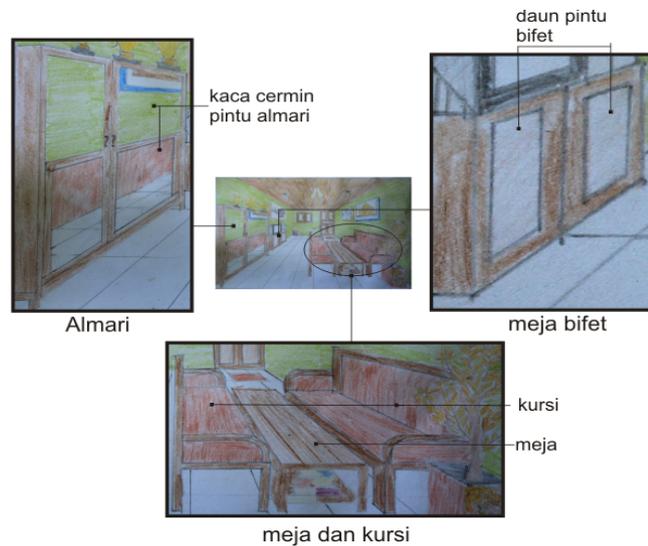
Gambar 58: **Objek Bentuk Ruang Keluarga Karya Trilis Setyo**

Dari penjelasan Trilisetyo bahwa ruang keluarga dan ruang tamu pada rumahnya menjadi satu karena rumahnya yang tidak besar sehingga tidak banyak memiliki ruang-ruang khusus. dari ruang tersebut terlihat bentuk bangunan yang terdapat dinding berwarna hijau, lantai keramik berwarna putih, atap plafon dari kayu, jendela depan rumah yang berukuran kecil dan pintu depan rumah. Objek bangunan tersebut merupakan pengembangan dari bentuk asli yang ada pada ruang tamu dan keluarga Trilisetyo.

Pintu dan jendela tampak serasi karena memiliki warna dan bentuk yang sama. Pintu dan jendela digambarkan dengan detail tampak daun pintu berwarna putih dan tulang atau rangka pintu berwarna coklat. Pintu dan jendela berada pada satu sisi dinding ruang yang sama dan saling bersebelahan yang diidentifikasikan sebagai sisi depan rumah. Terdapat pengembangan objek berupa keset yang diidentifikasi berfungsi untuk membersihkan kaki pada saat akan masuk rumah.

Ojek atap dimunculkan pada gambar dari ide gagasan Trilisetyo agar ruangan lebih rapi dan menarik, karena keadaan asli ruang tersebut tidak ada atapnya dan langsung terlihat gentingnya yang terkesan kotor dan tidak rapi. Atap kayu selain menjadikan rapi dan indah ruangan tersebut, berfungsi juga untuk meredam panas sinar matahari yang terserap oleh genting. Objek selanjutnya lantai yang digambarkan berwarna putih tersusun dari banyak bidang persegi. Lantai keramik berwarna putih memberi kesan bersih.

b. Objek Furnitur



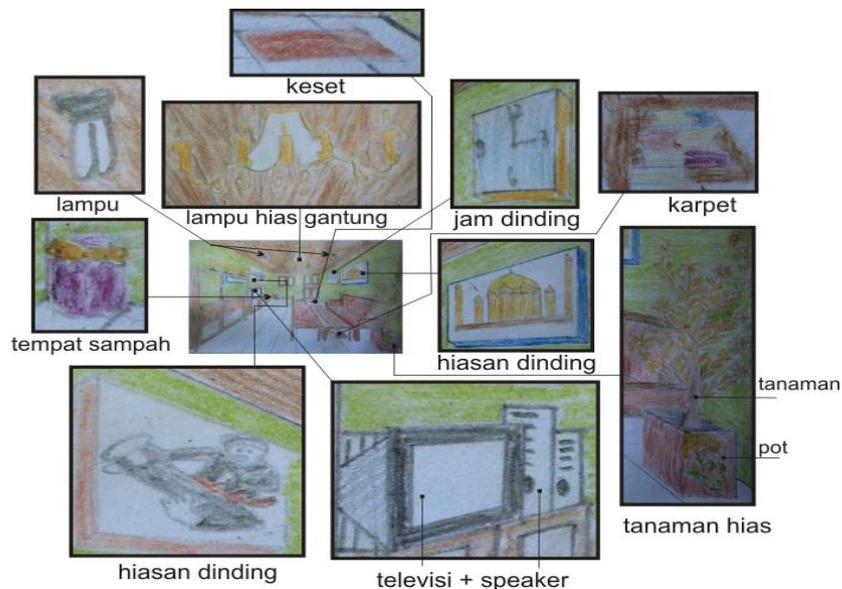
Gambar 59: Objek Furnitur Ruang Tamu Trilisetyo

Objek furniture yang dimunculkan Trilisetyo pada gambar ruang keluarga dan ruang tamunya diantaranya dua kursi, meja, almari, dan bifet untuk meletakkan televisi. Seluruh objek tersebut merupakan pengembangan bentuk asli benda yang ada pada ruangan tersebut. Meja digambarkan dengan detail berwarna coklat, tampak kaki-kaki meja dan bagian atas meja yang berbentuk persegi panjang. Terdapat dua kursi yang digambarkan saling berhadapan dan dibatasi oleh meja. Dua kursi dan meja tersebut merupakan satu item sebagai tempat menerima tamu dan tempat duduk bersama keluarga sambil menonton televisi. Kursi digambarkan secara detail terlihat kaki-kaki kursi dan striktir rangka kursi berwarna coklat yang mengindikasikan bahwa rangka kursi tersebut terbuat dari kayu. Sedangkan bagian alas duduk dan sandaran digambarkan berwarna merah.

Almari digambarkan detail tampak terlihat pintu almari dari cermin. Hal itu diidentifikasi tampak digambarkan pantulan cahaya dari objek yang ada di depan cermin tersebut. Trilisetyo dalam menggambarkan karakter cermin dinilai sangat terampil dan mendetail. Almari diidentifikasi sebagai tempat menyimpan barang keluarganya. Terdapat objek tiga piala yang berbaris diatas almari tersebut. Diidentifikasi piala sengaja diletakkan diatas almari untuk dipajang dan dipamerkan kepada tamu yang berkunjung di rumah Trilisetyo.

Objek berupa bifet dimunculkan sebagai tempat meletakkan televisi dan pengeras suara. Bifet digambarkan detail dengan tampak dua pintu bifet yang mengindikasikan bahwa bifet tersebut memiliki kolom ruang untuk menyimpan barang.

c. Objek Aksesoris ruang / property tambahan



Gambar 60: Properti Tambahan Ruang Keluarga Karya Trilis Setyo

Hiasan dinding berupa gambar orang dan masjid dimunculkan Trilisetyo dari ide gagasannya dalam menghias ruangan tersebut. Penempatan hiasan dinding dinilai tepat dalam mengisi sisi dinding yang kosong. Hiasan dinding berupa gambar yang pertama digambarkan detail tampak orang memakai baju hitam dan sabuk merah yang sedang melakukan gerakan menendang. Gambar tersebut diidentifikasi sebagai orang yang sedang melakukan pencak silat. Sesuai keterangan Trilisetyo bahwa dirinya menggemari beladiri silat. Hiasan dinding berikutnya berupa gambar masjid dibuat secara detail tampak sebuah bangunan masjid beserta kabahnya dan terdapat menara-menara masjid disamping kanan dan kirinya. Kedua hiasan dinding berupa gambar tersebut dibuat tampak menggunakan span tanpa bingkai.

Hiasan rumah selanjutnya yang dimunculkan Trilisetyo untuk menggambarkan ruang tamu dan keluarga yang lebih baik adalah tanaman yang berada di dalam pot dan diletakkan di posisi dekat dengan area duduk. Trilisetyo menambahkan tanaman di dalam ruangnya sebagai ide gagasannya untuk mempercantik ruangan tersebut. Tanaman digambar detail tampak daun dan batang tanaman. Tampak juga pot sebagai tempat tanaman hidup dengan bentuk kotak berwarna merah. Terdapat pengembangan objek berupa gambar ornamen tumbuhan pada pot tersebut agar pot bunga lebih terlihat menarik.

Lampu gantung yang diidentifikasi sebagai lampu hias ruangan digambarkan detail tampak kap lampu dari pengembangan bentuk geometris berwarna putih dan tampak hiasan pernak-pernik pada lampu tersebut berwarna kuning. Lampu tersebut

merupakan ide gagasan Trilisetyo agar ruangan tersebut terlihat lebih berwarna dan menarik. Disamping kanan dan kiri lampu hias terdapat lampu berukuran kecil berwarna putih yang diidentiviksi sebagai lampu penerangan utama pada ruangan tersebut.

Karena dibuat menggunakan teknik perspektif satu titik hilang sudut mata normal yang tepat, Trilisetyo dalam mengungkapkan ide gagasan dalam sebuah gambar dinilai cukup baik dilihat dari gambar yang tampak tiga dimensi dan bentuk objek yang proposional hal itu mengindikasikan bahwa Trilisetyo lancar dalam mengungkapkan ide kreatifnya.

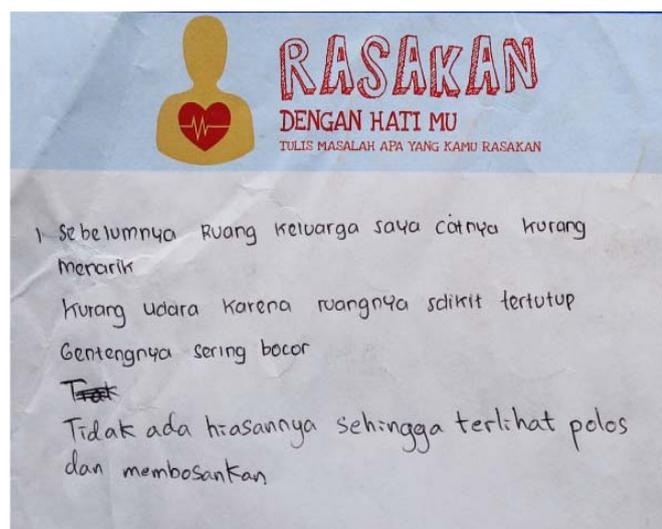
Ketepatan dalam pemilihan objek benda yang dimunculkan dengan pertimbangan ukuran dan penempatan posisi benda tersebut pada desain ruang keluarga dan ruang tamu Trilisetyo sehingga desain ruang tersebut terlihat tertata cukup baik merupakan keluwesan Trilisetyo dalam berpikir kreatif. Sebagai contoh terdapatnya objek gambar keset di pintu depan rumah yang menjelaskan keset tersebut berfungsi untuk membersihkan kaki saat akan memasuki rumah.

Nilai kreativitas yang tampak dari elaborasi dapat dilihat diantaranya terdapat detail berupa pantulan bayangan cahaya yang ada pada pintu almari yang menjelaskan bahwa pintu almari tersebut adalah pintu kaca. Hal itu menunjukkan bahwa Trilisetyo mampu kreatif dalam memperinci objek bentuk pada gambar. Dimunculkannya lampu hias gantung berwarna kuning, lukisan dan tanaman hias merupakan usaha Trilisetyo agar desain ruang lebih terlihat menarik.

7. Karya Riyani Putri Ayu

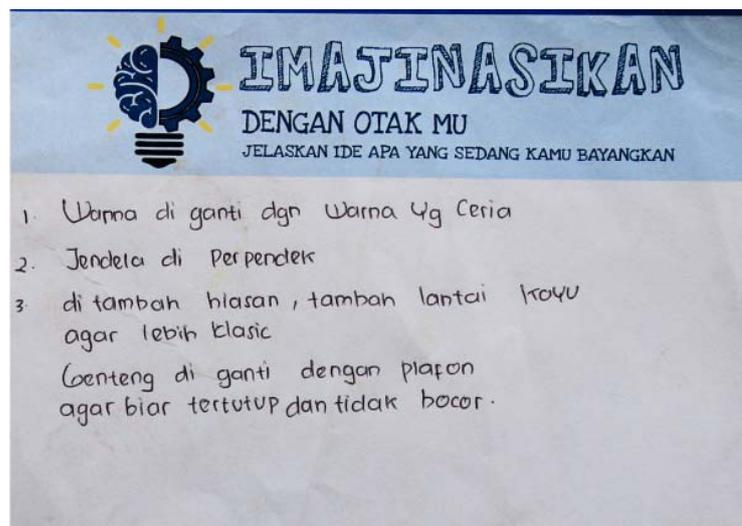
Sesuai langkah tugas yang diberikan, Riyani melakukan langkah pertama pada metode desain yaitu genesis dan analisis data permasalahan yang dicatat pada kolom “*rasakan*” pada lembar kerja yang sudah disediakan. Riyani mengamati rumahnya dan merasakan permasalahan apa yang ada pada bagian rumahnya. Setelah melakukan observasi pada rumahnya Riyani menentukan ruang keluarga sebagai permasalahan yang akan dibahas. Riyani melakukan pengamatan dan mencatat permasalahan yang ditemukan pada ruang keluarganya dalam lembar kerja miliknya.

Dari catatan permasalahan yang ditulis Riyani, dapat ditarik kesimpulan permasalahan ruang keluarga Riyani antara lain warna dinding yang kurang menarik, jendela yang berukuran kecil membuat ruangan terasa panas, atap yang sering bocor saat hujan.



Gambar 61: Catatan Riyani pada Fase Observasi dan Analisis

Dilanjutkan langkah kedua “*imajinasi*”, yaitu mengevaluasi masalah tersebut dan mencari ide gagasan dalam usaha pemecahan masalah. Dalam tahap ini Riyani mencatat ide-ide gagasan yang muncul dalam memecahkan permasalahan ruang keluarganya diantaranya warna diganti warna yang ceria, jendela diperlebar, ditambah hiasan ruang agar lebih menarik . Dalam catatan ide-ide gagasannya terdapat pengembangan ide diluar dari permasalahan yang dicatatnya, yaitu lantai yang diganti dengan lantai bermotif kayu agar menarik dan menambah kesan klasik pada ruang tersebut. Pengembangan ide tersebut terjadi saat Riyani mulai menciptakan desain gambar ruang keluarganya.



Gambar 62: Catatan Riyani pada Fase Sintesis

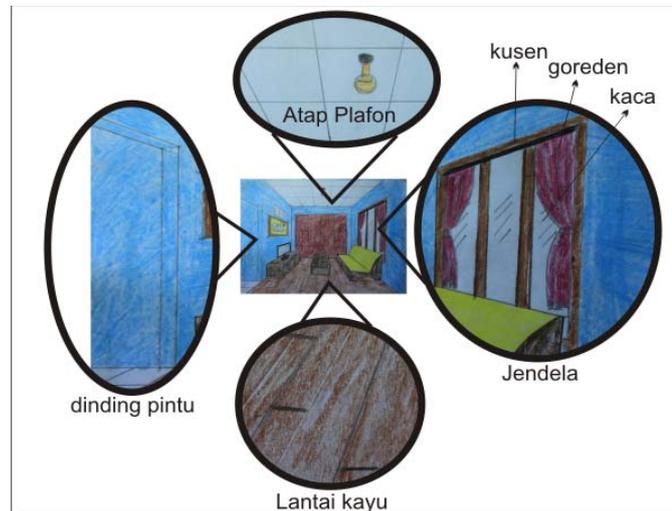
Tahap selanjutnya yang dilakukan Riyani adalah mengungkapkan imajinasi dan ide gagasannya tersebut dalam sebuah gambar pada kertas A4 dengan teknik perspektif menggunakan titik hilang.



Gambar 63: Desain Ruang Keluarga Karya Riyani Putri Ayu

Gambar Riyani menggunakan teknik perspektif satu titik hilang sudut pandang mata normal. Hal itu terlihat dari titik hilang pada garis horizontal cenderung pada posisi tengah objek ruang yang digambar. Dilihat dari teknik menggambar perspektif Riyani sudah baik dan rapi sehingga gambar tampak tiga dimensi dan dapat dipahami dengan jelas. Setiap objek gambar yang dibuat juga sesuai dengan perspektif titik hilang yang ditentukan sehingga membuat bentuk setiap objek terlihat proporsional. Setiap objek memiliki warna yang menjelaskan karakter objek tersebut. Riyani dalam proses mengerjakan tugas terlihat banyak bercerita dengan temannya namun tetap fokus saat menggambar. Berikut adalah penjelasan detail tiap objek yang dibuat Riyani.

a. Objek Bangunan Ruang



Gambar 64: **Objek Bentuk Ruang Keluarga Karya Riyani Putri ayu**

Terdapat beberapa objek pada bentuk ruang keluarga dalam gambar Riyani diantaranya dinding ruang, lantai, atap. Dari penjelasan yang diberikan Riyani, bentuk dinding ruang adalah bentuk asli yang ada pada ruang tamu dirumahnya, sedangkan lantai kayu dan atap plafon merupakan objek yang dimunculkan Riyani dari ide gagasannya dalam menyelesaikan masalah ruang tersebut.

Jendela merupakan objek yang dimunculkan Riyani dari permasalahan ruang keluarganya yang terasa pengap karena kurang sirkulasi udara, sehingga jendela dinilai tepat dalam menyelesaikan permasalahan tersebut. Jendela digambarkan Riyani berada di satu sisi dinding ruang dibelakang kursi sofa. Penempatan posisi jendela dinilai tepat karena pada posisi tersebut jendela dan pintu yang saling berhadapan membuat sirkulasi udara berjalan lancar. Orang yang sedang duduk dikursi sofa juga terasa sejuk karena mendapat udara langsung dari luar. Jendela

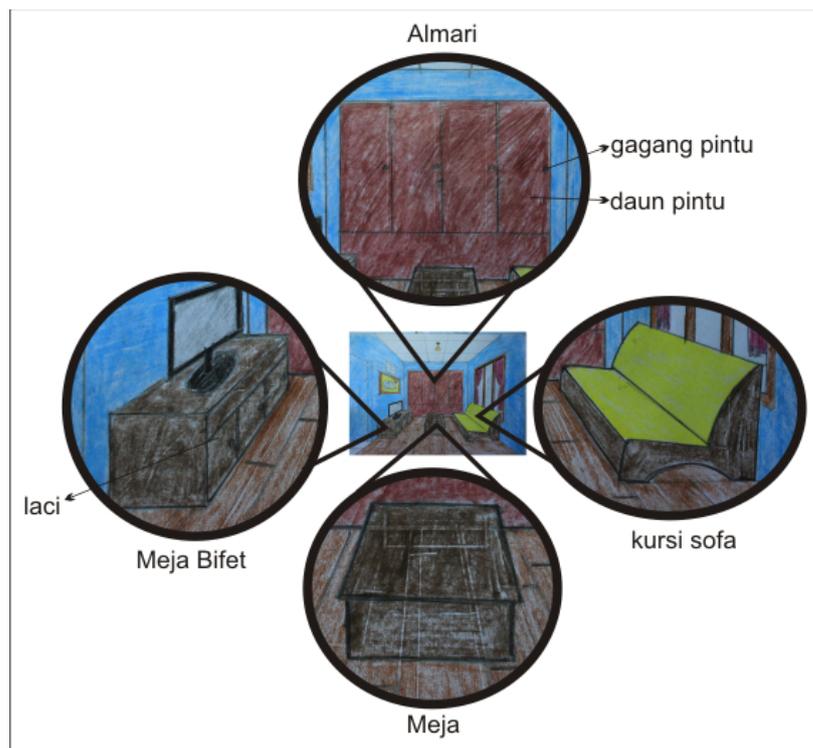
digambarkan detail dengan tulang jendela berwarna coklat menunjukkan karakter bahan kusen jendela adalah kayu, dan daun jendela berwarna putih terdapat garis garis yang menunjukkan karakter kaca. Jendela yang terbuat dari kaca memiliki kelebihan yaitu saat posisi tertutup cahaya masih dapat masuk. Terdapat pengembangan dengan menambahkan objek berupa gordena berwarna merah maroon berada di samping kanan dan kiri sisi jendela dengan posisi terikat. Gordena digambarkan detail terlihat drafteri yang menunjukkan karakter gordena kain. Fungsi gordena sebagai penutup jendela agar tidak terlihat dari luar, selain itu bentuk dan warna gordena yang menarik membuat ruang lebih indah.

Objek atap yang dimunculkan Riyani merupakan ide gagasannya dalam memecahkan permasalahan dimana ruang keluarganya sering bocor. Menurut Riyani dengan menambahkan atap berupa plafon dinilai dapat menanggulangi kebocoran pada ruangan tersebut. Namun hal ini tidak cukup tepat jika pemasangan atap tidak dibarengi dengan penataan genteng yang baik. Objek atap digambarkan detail terbentuk dari banyak bidang kotak berwarna putih yang tersusun rapi menutupi seluruh bagian atas ruangan. Dampak lain dari pemasangan atap plafon adalah sebagai peredam panas matahari, namun membuat ruangan terlihat lebih sempit. Namun atap yang dimunculkan pada gambar Riyani dinilai tepat karena ruangan terlihat lebih rapi.

Objek lantai yang dimunculkan pada gambar Riyani diidentifikasi sebagai lantai parket kayu. Lantai bermotif kayu dipilih Riyani dengan tujuan agar ruangan lebih bernuansa klasik dan natural. Lantai kayu digambarkan detail tampak garis-

garis yang menggambarkan susunan kayu dan warna coklat yang menggambarkan karakter warna alami kayu tersebut.

b. Objek Furnitur



Gambar 65: Objek Furnitur Ruang Tamu Karya Riyani

Objek furniture yang dibuat Yesi pada gambar ruang tamunya antara lain kursi sofa, meja, meja bifet untuk meletakkan televisive, almari. Menurut keterangan yang diberikan Riyani bahwa objek furniture yang dibuat merupakan pengembangan dari objek asli yang ada pada ruang keluarganya.

Kursi sofa yang dimunculkan Riyani merupakan pengembangan bentuk dari kursi yang ada pada rumahnya. Kursi sofa digambarkan detail berbentuk kursi yang panjang dengan bagian alas dan sandaran duduk berwarna kuning dengan terdapat

lengkungan pada bagian sandaran dan alas duduk, serta bentuk kaki-kaki kursi yang rendah menunjukkan bahwa kursi tersebut adalah kursi untuk bersantai.. Pada bagian kaki-kaki kursi berwarna coklat tua menjelaskan bahwa kaki-kaki kursi tersebut terbuat dari kayu.

Meja dimunculkan pada posisi ditengah ruang keluarga diantara kursi sofa dan meja bifet. Penempatan meja tampak sesuai dimana meja berfungsi untuk meletakkan barang pengguna ruangan yang sifatnya sementara. Bentuk dan warna meja yang selaras dengan kursi dan bifet membuat ruangan terlihat menarik.

Bifet dimunculkan dengan bentuk rendah dan memanjang berfungsi sebagai tempat meletakkan televisi. Bifet digambarkan detail dengan terdapat laci-laici barang dalam posisi pintu laci tertutup. Tampak detail berupa gagang pintu laci ntuk membuka dan menutup. Penempatan objek bifet yang berada pada satu sisi dinding ruang dan berhadapan dengan kursi dinilai tepat karena terdapat keselarasan dimana Riyani dapat menonton televisi sambil duduk dikursi sofa.

Almari berukuran besar hampir menutupi satu sisi dinding ruang diidentiviksi sebagai tempat menyimpan barang barang keluarga Riyani. Sesuai keterangan Riyani bahwa almaari tersebut merupakan pengembangan dari objek asli yang ada diruang keluarganya.

c. Objek Aksesoris ruang / property tambahan



Gambar 66: Properti Tambahan pada Gambar Ruang Keluarga Riyani

Objek aksesoris atau property tambahan yang dimunculkan Riyani pada gambar kamar tidurnya diantaranya hiasan dinding, jam dinding, lampu ruangan, dan televisi. Menurut keterangan bahwa objek property tersebut merupakan pengembangan bentuk asli benda-benda yang ada pada ruang keluarganya.

Hiasan dinding berupa gambar dibuat detail dengan terlihat bingkai gambar berwarna coklat yang menggambarkan bingkai kayu. Tampak di atas dinding berupa tipografi bertuliskan “CHIL” berwarna putih dengan background gambar berwarna kuning. Objek gambar tersebut merupakan pengembangan objek yang dilakukan Riyani. Menurut keterangannya di ruang keluarganya tidak terdapat hiasan dinding seperti yang digambarkan Riyani.

Jam dinding dimunculkan sebagai sarana untuk mengetahui waktu menunjukkan pukul berapa. Digambarkan dengan detail berbentuk persegi berwarna putih. Terdapat detail jarum jam dan angka jam sebagai petunjuk waktu pukul berapa. Jam diletakkan diatas hiasan dinding saling berhadapan dengan posisi kursi. Pada posisi tersebut dinilai tepat karena fungsi jam bekerja dengan baik dimana setiap pengguna ruang keluarga yang sedang duduk bersantai dapat melihat televise dan jam pada satu frame pandangan mata.

Televise dimunculkan dengan detail terdapat layar berwarna abu-abu, frame televise berwarna hitam penyangga layar dan alas televise. Televise dimunculkan pada gambar pada posisi diatas meja bifet menghadap kursi sofa yang sebagai tempat untuk menonton televise.

Riyani dalam membuat karya gambar desain ruang keluarga yang dibuat telah mencirikan kreativitas, dapat dilihat diantaranya gambar Riyani yang terlihat tiga dimensi dan proporsional karena dibuat dengan teknik perspektif satu titik hilang sudut pandang mata burung yang tepat, hal itu mengindikasikan bahwa Riyani lancar dalam mengungkapkan ide kreatifnya dalam sebuah gambar.

Ketepatan dalam pemilihan objek benda yang dimunculkan dengan pertimbangan ukuran dan penempatan posisi benda tersebut pada desain ruang keluarga Riyani sehingga desain ruang tersebut terlihat tertata dengan baik merupakan keluwesan Riyani dalam berpikir kreatif. Sebagai contoh terdapatnya objek gambar berbentuk jendela kaca dengan cukup besar untuk membuat ruang lebih terasa luas, terang saat siang dan sejuk saat jendela dibuka. Munculnya kursi

sofa, meja dan almari televisi yang yang perannya saling berhubungan. Kursi sofa diletakkan berhadapan dengan almari televisi dan diantaranya terdapat meja kecil. Hal itu terlihat pas dimana kursi sebagai tempat untuk melihat televisi saat bersantai di ruang keluarga tersebut.

Nilai kreativitas yang tampak dari elaborasi dapat dilihat diantaranya penambahan detail pada beberapa objek diantaranya terdapat objek gorden yang digambar detail tampak tekstur kain, lantai yang digambarkan dibuat dari unsur bahan kayu dengan tampak detail tekstur susunan kayu berwarna coklat. Hal tersebut usaha kreatif Riyani dalam mengembangkan desain gambar ruang kamar tidur agar lebih jelas dan menarik. Sedangkan nilai originalitas karya Riyani tampak saat tidak ada karya yang sama dengan karya Riyani tersebut, karena tercipta dari ide gagasan Riyani sendiri dan dari masalah yang ditemukan dan dirasakan Riyani sendiri.

D. Pengaruh Metode Desain Terhadap Hasil Belajar dan Kreativitas Siswa

Hasil belajar siswa dapat meliputi aspek kognitif (pengetahuan), afektif (sikap), dan psikomotorik (tingkah laku). Pembelajaran dengan metode desain membuat siswa lebih aktif dalam mengikuti proses pembelajaran dibandingkan pembelajaran konvensional yang sebelumnya diterapkan. Pembelajaran konvensional adalah pembelajaran yang memusatkan kegiatan belajar pada guru sedangkan siswa hanya duduk, mendengarkan, menerima informasi dan menerima untuk dikerjakan. Seperti yang terjadi pada pembelajaran menggambar dalam pelajaran seni rupa sebelum menggunakan metode desain, siswa diberi materi selanjutnya siswa diberi tugas meniru sebuah gambar untuk disalin persis pada kertas. Walau siswa benar

telah membuat karya namun karya tersebut tidak memperlihatkan kreativitas dan ide gagasan siswa karena hasil dari meniru.

Penggunaan teknik cara belajar yang sesuai sangat menentukan keberhasilan belajar siswa. Dengan cara pembelajaran yang sesuai siswa dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi dan dapat mengembangkan potensi yang tersimpan dalam diri siswa. Pembelajaran menggambar dengan metode desain berusaha melatih siswa untuk mengembangkan kreativitas dan imajinasi dalam membuat ide gagasan dari sebuah permasalahan. Metode desain juga melatih siswa untuk lebih peka dan peduli terhadap keadaan di lingkungan. Hasilnya siswa dapat menunjukkan potensi kreatif yang dimilikinya pada sebuah karya gambar hasil dari respon terhadap permasalahan disekitar mereka yaitu tentang permasalahan ruang dirumah masing-masing siswa. Langkah kerja sederhana pada metode desain telah membuat siswa lebih kreatif dalam membuat karya gambar. Siswa telah mampu menghasilkan karya yang lebih bermakna dan berbeda satu sama lain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian tentang Usaha Peningkatan Kreativitas Melalui Metode Desain Dalam Pembelajaran Menggambar Perspektif Pada Siswa SMP Negeri 2 Sambong, dapat disimpulkan bahwa kreativitas siswa dalam menggambar pada pelajaran seni rupa materi gambar perspektif mengalami peningkatan setelah menggunakan metode desain. Peningkatan kreativitas siswa dalam menggambar ditandai dengan munculnya ciri-ciri kreativitas yang terlihat dari hasil karya siswa diantaranya kemampuan berpikir lancar terlihat dari siswa yang mampu mengungkapkan dan mendiskripsikan karya desain berupa gambar dengan jelas sesuai ide gagasannya. Kemampuan berpikir luwes dimana siswa dapat memunculkan ide atau hal-hal baru yang unik atau tidak biasa pada gambar, contohnya siswa dapat menciptakan berbagai macam objek benda pada gambar ruang yang mengandung maksud dan makna. Kreativitas dalam berpikir original terlihat dari hasil karya siswa yang berbeda dari yang lain karena dibuat dari ide gagasan masing-masing siswa. Terakhir adalah ciri kreativitas siswa dalam memperinci atau mengembangkan yang dapat dilihat dari kemampuan siswa mengembangkan ide gagasan atau hal-hal secara detail dan terperinci pada gambar, salah satu contohnya ciri kreativitas ini yang dapat dilihat dari karya siswa diantaranya munculnya objek dengan detail bentuk dan warna agar lebih jelas dan menarik. Metode desain dapat diterapkan pada pembelajaran

menggambar perspektif dengan syarat siswa harus memahami dasar teknik menggambar perspektif.

B. Saran

1. Bagi guru

- a. Bagi para guru khususnya di Sekolah Menengah Pertama, sebagai fasilitator siswa dalam proses pembelajaran, hendaknya guru lebih kreatif lagi dan selalu berusaha untuk membuat kegiatan belajar menjadi suatu bagian yang menantang dan menyenangkan bagi para siswa. kegiatan pengembangan kreativitas tidak selalu membutuhkan dana yang besar untuk melaksanakannya, jika lingkungan terdekat dapat dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya.
- b. Dalam upaya mengembangkan kreativitas para siswa, guru hendaknya menggunakan teknik yang bervariasi, seperti melalui metode desain yang dapat mengeksplorasi seluruh kemampuan berpikir siswa dengan menggunakan daya imajinasinya.

2. Bagi SMP dan orang tua

- a. Penyediaan sarana dan prasarana yang lebih ditingkatkan lagi agar siswa lebih terfasilitasi dan lebih kreatif dalam belajar.
- b. Pihak SMP mengadakan kerja sama dengan orang tua dan masyarakat untuk memberikan dukungan bagi siswa terutama pada perkembangan kreativitasnya dengan cara menghargai imajinasi dan hasil karya siswa serta memberikan kebebasan untuk berkreasi dan mengapresiasi kreatifitasnya.

Daftar Pustaka

- Apriyanto, Veri. 2005. Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil. Bandung: Kawan Pustaka.
- Ginting, Rosnani. 2010. Perancangan Produk. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Heskett, Jhon. Design: A very Short Introduction. New York: Oxford University Press.
- Hurlock, Elizabeth B. Jilid dua, edisi ke enam. *Perkembangan Anak*. Jakarta: Erlangga.
- Konsorski, Silke 2010. The Design of Material, Organism, and Mind- Different Understanding of Design. New York: Oxford University Press.
- Milles, Matthew B. dan Michel Huberman. 1992. *Analisis Data Kualitatif*, terj. Tjetjep R. Rohidi. Jakarta: UI-Press.
- Munandar, Utami. 2009. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta
- Nuranisa, Siti. 2013 Metodologi Desain Komunikasi Visual. Jakarta: lecture.untar.ac.id
- Pangarso Budiwidodo. 2013. Teknik gambar Sketsa Arsitektur. Yogyakarta: Kanisius.
- Sugiono.2010 Metode Penelitian Pendidikan. Bandung: Alfabeta
- Sugiono.2013 Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif dan Kombinasi. Bandung: Alfabeta
- Suharnan. 2011. *Kreativitas Teori dan Pengembangan*. Surabaya: Laros.
- Supriadi, Dedi. 1994. Kreativitas, Kebudayaan & Perkembangan Iptek. Bandung: Alfabeta.
- Utami Munandar. 1999. Kreativitas dan Keberbakatan. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Utami Munandar. 1987. Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Yeni Rachmawati. 2010. Strategi pengembangan kreativitas anak. Jakarta: Kencana Prenada Mecia Group.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Program Semester

Program Tahunan

Silabus Pembelajaran Seni Budaya SMP N 2 Sambong

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran(RPP)

Media pembelajaran

Daftar siswa kelas VIIIA SMP N 2 Sambong

SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Sambong
 Kelas / Semester : VIII (Delapan) / 1 (Satu)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya
 Standar Kompetensi : SENI RUPA
 1. Mengapresiasi karya seni rupa.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
1.1 Mengidentifikasi jenis karya seni rupa terapan Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> • Tekstil dalam kehidupan manusia • Bahan dasar Tekstil nusantara • Jenis-jenis Tekstil di nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> • Mencari dan mendiskusikan keragaman jenis tekstil nusantara • Mengklasifikasi makna dan fungsi Tekstil nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> • Menunjukkan keragaman jenis, bahan dan teknik pembuatan tekstil nusantara, • Mampu mendeskripsikan makna dan fungsi Tekstil nusantara 	Tes tertulis	Tes uraian	<ul style="list-style-type: none"> • Buat klasifikasi keragaman jenis tekstil nusantara berdasarkan bahan dan teknik pembuatannya • Jelaskan makna dan fungsi tekstil nusantara 	2 jp	Media cetak Media elektronik
1.2 Menampilkan sikap apresiatif terhadap keunikan gagasan dan teknik dalam karya seni rupa terapan Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> • Keunikan gagasan/konsep terwujudnya tekstil nusantara • Keunikan corak ragam hias tekstil nusantara • Keunikan bahan dasar, alat dan Teknik, tekstil nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> • Mengumpulkan keberagaman karya seni tekstil yang ada di daerah setempat ditinjau dari aspek keunikan gagasannya • Diskusi kelompok tentang keunikan corak ragam hias bahan dasar, alat dan teknik Tekstil nusantara. • Presentasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat klipng tentang karya seni tekstil Nusantara • Membuat tanggapan tertulis tentang keunikan gagasan, corak ragam hias, bahan dasar dan teknik karya seni Tekstil nusantara 	Tes praktik/kinerja	Tes identifikasi	<ul style="list-style-type: none"> • Buatlah klipng hasil karya seni tekstil nusantara dan berikan tanggapan tentang keunikannya berdasarkan gagasan, corak ragam hias, bahan dasar, alat dan teknik pembuatannya • Presentasikan hasil klipng kelompokmu. 	4 jp	Lingkungan sekitar

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
❖	Karakter siswa yang diharapkan :	Disiplin (<i>Discipline</i>) Tekun (<i>diligence</i>) Tanggung jawab (<i>responsibility</i>) Kecelesitan (<i>carefulness</i>) Kerja sama (<i>Cooperation</i>) Percaya diri (<i>Confidence</i>) Kecintaan (<i>Love</i>)						

Sambong, Juli 2015

Guru Mapel Seni Budaya

As

(Agung Wibowo)
NIP. 19580714 198303 1 018



SILABUS PEMBELAJARAN

Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Sambong
 Kelas / Semester : VIII (Delapan) / 1 (Satu)
 Mata Pelajaran : Seni Budaya
 Standar Kompetensi : SENI RUPA
 2. Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa.

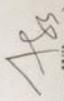
Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik Instrumen	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
2.1 Merancang karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> Merancang pola ragam hias tekstil 	<ul style="list-style-type: none"> Mengamati dan memi lih berbagai corak ragam hias tekstil nusantara Membuat pola ragam hias melalui ekspola rasi bentuk, warna, dan tekstur 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat bentuk-bentuk ragam hias dan corak karya tekstil Nusantara Membuat rancangan karya seni kriya tekstil dengan corak ragam hias Nusantara 	Tes praktik/kinerja	Tes Uji petik kerja	<ul style="list-style-type: none"> Buat desain tekstil dengan mengambil corak ragam hias Nusantara 	4 jam	Buku teks Media corak Media elektronik
2.2 Membuat karya seni kriya tekstil dengan teknik dan corak seni rupa terapan Nusantara	<ul style="list-style-type: none"> Membuat Tekstil dengan Teknik Rekalatar dengan corak seni rupa terapan Nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> Penataan pola ragam hias tekstil dengan corak seni rupa nusantara 	<ul style="list-style-type: none"> Membayati proses penataan pola ragam hias tekstil Mampu berkreasi dalam menata pola ragam hias tekstil pada permukaan kain. 	Tes praktik/kinerja	Tes Uji petik kerja	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah benda pakai dengan teknik yang sudah kamu kuasai dengan mengambil unsur-unsur corak ragam hias seni rupa terapan Nusantara 	4 jam	
2.3 Mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar	<ul style="list-style-type: none"> Teknik melukis/menggambar ilustrasi Media untuk melukis 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat sketsa gambar/sketsa 	<ul style="list-style-type: none"> Membuat gambar ilustrasi 	Tes praktik/kinerja	Tes Uji petik kerja	<ul style="list-style-type: none"> Buatlah gambar ilustrasi dengan tema kegiatan siswa di sekolah 	4 jam	

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Kegiatan Pembelajaran *	Indikator Pencapaian Kompetensi	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk Instrumen	Contoh Instrumen		
❖ Karakter siswa yang diharapkan :								

Disiplin (*Discipline*)
 Tekun (*diligence*)
 Tanggung jawab (*responsibility*)
 Ketelitian (*carefulness*)
 Kerja sama (*Cooperation*)
 Percaya diri (*Confidence*)
 Kecintaan (*Lovely*)

KABUPATEN
 KONGKONG
 Kecamatan MPN 2 Sambong

 (Mub. M. Yusuf, S.Pd, MPd)
 NIP.196407051987031010
 D/INDIKPC

Sambong, Juli 2015
 Guru Mapel Seni Budaya.

 (Agung Wibowo)
 NIP.195807141983031018

**Rencana Pelaksanaan Pembelajaran
(RPP)**

Nama Sekolah	: SMP Negeri 2 SAMBONG
Mata Pelajaran	: Seni Budaya/ Seni Rupa
Kelas/Semester	: VIIIA/1
Alokasi Waktu	:4 x 45menit
Standar Kompetensi	: Mengekspresikan diri melalui karya seni rupa
Kompetensi Dasar	: Mengekspresikan diri melalui karya seni lukis/gambar
Materi	: Teknik menggambar perspektif
Indikator	: Membuat desain ruang berupa gambar dengan teknik perspektif

A. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui penjelasan guru tentang metode desain pada pembelajaran menggambar perspektif siswa dapat menjalankan langkah-langkah kerja membuat desain berupa gambar.
2. Dengan peragaan dan memberi contoh membuat gambar dengan langkah kerja metode desain siswa dapat lebih memahami proses desain.
3. Dengan bimbingan guru siswa dapat menyelesaikan pembuatan gambar dengan metode desain.

B. Metode Pembelajaran : Praktik membuat gambar dengan metode desain pada materi menggambar perspektif

C. Kegiatan Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan

Apresiasi, motivasi kearah tujuan dan kegiatan belajar

2. Kegiatan Inti

- a. Menjelaskan teknik dasar menggambar perspektif.
- b. Menjelaskan pengertian metode desain
- c. Menjelaskan langkah kerja metode desain
- d. Memberi tugas Kepada siswa membuat gambar dengan langkah metode desain

3. Kegiatan Akhir

- a. Guru bersama siswa membahas hasil gambar dengan langkah metode desain
- b. Melakukan evaluasi dan tindak lanjut.

D. Alat/ Sumber Bahan

1. Media pembelajaran berisi langkah kerja metode desain.
2. Contoh karya gambar hasil proses desain
3. Media menggambar berupa lembar kerja kertasA3, pensil, penggaris, pensil warna.

E. Materi

1. Menjelaskan Teknik Gambar Perspektif

Perspektif adalah proyeksi dengan garis-garis operasional yang konvergen kearah sebuah titik pengamat “observer”. Keberadaan objek yang dilihat nyata dan factual oleh mata manusia, direpresentasikan dalam format dua dimensi, namun memiliki kesan tiga dimensi yang kuat sehingga terlihat seperti bentuk aslinya.

Terdapat dua hal yang menjadi patokan dalam menggambar perspektif yaitu garis horizontal dimana mata kita berada, dan titik hilang atau titik dari jangkauan jarak pandang mata yang selalu berada pada garis horizontal. Secara teknis, perspektif terdiri dari perspektif satu titik hilang, dua titik hilang dan tiga titik hilang. Dan terbagi menjadi beberapa sudut pandang berdasarkan posisi mata yaitu sudut pandang mata burung(atas), sudut pandang normal, dan sudut pandang mata kucing(bawah).

2. Menjelaskan Metode Desain

Metode desain adalah metode mencatat, mengumpulkan permasalahan, mengumpulkan gagasan, mengeksplorasi konsep dan menjabarkan kedalam bentuk yang lebih dapat dimengerti. Metode desain adalah tempat dimana seseorang menyikapi sebuah permasalahan dengan menarik kesimpulan dari masalah tersebut untuk ditemukan sebuah ide gagasan sebagai pemecah masalah tersebut.

Karena penerapan metode desain dalam pembelajaran menggambar begitu sederhana dan alami, bahan-bahan untuk membuat gambar dengan metode desain sangatlah sedikit yaitu kertas A3 berisi 3 kolom kerja diantaranya kolom

permasalahan, kolom ide gagasan, dan kolom kerja gambar. Dalam membuat gambar menggunakan pensil penggaris dan pensil warna.

3. Membuat desain ruang berupa gambar hasil dari langkah kerja metode desain

Buatlah desain ruang berupa gambar dengan melakukan langkah kerja metode desain yaitu menemukan permasalahan, mencari pemecahan masalah dan membuat desain baru berupa gambar ruang tersebut dengan teknik perspektif yang benar. Tema atau batasan masalah yang ditentukan adalah rumah masing-masing siswa. Berikut media pembelajaran Langkah kerja metode desain



Contoh tugas menggambar dengan langkah metode desain dengan tema ruang pada rumah dengan pemilihan permasalahan ruang keluarga.


LANGKAH 1
RASAKAN
 DENGAN HATI MU

Ruang keluarga saya terlihat berantakan dan terasa tidak nyaman. hal itu dikarenakan Kursi dan meja terlalu banyak dan tidak ditata dengan tepat. Jendela terlalu kecil sehingga ruang terasa kurang terang. konsep rumah juga tidak jelas.


LANGKAH 2
IMAJINASIKAN
 DENGAN OTAK MU

Dari masalah tersebut saya memiliki ide untuk menata kursi dan meja agar terlihat rapi dan nyaman digunakan. kursi saya ganti dengan kursi sofa yang besar dan empuk. saya beri karpet sebagai alas agar terlihat indah dan terasa nyaman. saya beri bifet yang tidak terlalu besar agar ruang terlihat luas. saya beri tv led dan layar proyektor untuk menonton acara hiburan. jendela saya ganti dengan ukuran yang lebih besar agar sirkulasi udara dan cahaya lebih baik. cat pada tembok saya hiangkan dan saya biarka terlihat tekstur kayu dari tembok kayu tersebut. tembok bagian bawah saya buat dengan tembok beton agar lebih kuat dan tahan air


LANGKAH 3
CIPTAKAN
 DENGAN KEMAMPUAN MU



F. Evaluasi

1. Proses dan hasil praktik
2. Perbuatan
3. Aspek Nilai

Aspek yang dinilai	Nilai maksimal	Nilai kompetensi
Kesungguhan berolah seni	30	
Pemahaman	20	
Kreativitas	30	
Kesan keseluruhan	20	
Jumlah Nilai	100	

Kriteria Penilaian:

Kriteria Indikator	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
86-100	Sangat baik	A
76-85	Baik	B
66-75	Kurang	C
56-65	Sangat kurang	D

Catatan

Nilai = (Jumlah Skor x 10) : Jumlah skor maksimal

Kepala Sekolah SMP N 2 Sambong

Sambong, 3 Januari 2017

Guru Mapel Seni Budaya

(Mokh. Ali Yusuf, SPd, MPd)

NIP 19640705 198703B1 010

(Agung Wibowo)

NIP 19580714 198303 1 018

LAMPIRAN 2

Kisi-kisi Wawancara Kepala sekolah

Kisi-kisi Wawancara Guru Kelas

Kisi-kisi Wawancara Validasi Ahli

**KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA DENGAN KEPALA SMP NEGERI 2
SAMBONG BLORA**

Aspek	Pertanyaan
Profil Kepala Sekolah	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siapa nama lengkap dan gelar Bapak? 2. Apa latar belakang pendidikan Bapak? 3. Bagaimana riwayat pengalaman kerja Bapak di bidang pendidikan?
Pelaksanaan Pembelajaran	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurikulum apa yang digunakan oleh SMP N 2 Sambong? 2. Bagaimana penerapan dan pengembangan kurikulum tersebut dalam pelaksanaan pembelajaran? 3. Apa model pembelajaran yang diterapkan SMP Negeri 2 Sambong? 4. Pendekatan apakah yang sering digunakan pada saat proses pembelajaran? 5. Apakah alat penilaian yang digunakan sebagai teknik evaluasi pembelajaran?

JAWABAN WAWANCAARA DENGAN KEPALA SEKOLAH SMP NEGERI 2 SAMBONG

A. Aspek Profil Kepala Sekolah

1. Mokh. Ali Yusuf S.Pd M. Pd
2. S1 S.Pd bahasa inggris / S2 M. Pd Manajemen Pendidikan
3. Sebagai guru bahasa inggris di SMP Negeri 4 Cepu, lalu dipindah tugas sebagai kepala sekolah di SMP Negeri 2 Sambong.

B. Aspek Pelaksanaan Pembelajaran

1. Kurikulum KTSP SMP
2. Penerapan dikelas sesuai dengan KTSP SMP Negeri 2 Sambong dengan mengembangkan Kelompok mata pelajaran agama akhlak mulia.
 - Kelompok mata pelajaran kewarganegaraan dan kepribadian
 - Kelompok mata pelajaran ilmu pengetahuan
 - Kelompok mata pelajaran estetika
 - Kelompok mata pelajaran pendidikan jasmani
 - Kelompok matapelajaran pendidikan rohani
 Guru mampu mengembangkan materi sesuai kebutuhan sekolah dan budaya local.
3. Model pembelajaran CTL (Contekstual Learning)
4. Pendekatan yang digunakan kooperatif learning, selain juga memperhatikan prinsip-prinsip pembelajaran lainnya. Pendekatan juga dilakukan secara fleksibel.
5. Prosedur
 - Post test
 - Pre test
 Jenis tes
 - Tertulis
 - Lisan
 - Perbuatan
 Bentuk tes
 - Pilihan ganda
 - Lisan
 - Uraian

**KISI-KISI PEDOMAN WAWANCARA DENGAN GURU KELAS VIIIA
SMP NEGERI 2 SAMBONG**

Aspek	Pertanyaan
Tujuan pembelajaran menggambar	1. Apakah tujuan pembelajaran menggambar di SMP Negeri 2 Sambong khususnya materi gambar perspektif?
Pelaksanaan pembelajaran menggambar	1. Bagaimana proses pembelajaran menggambar khususnya materi gambar perspektif di kelas VIIIA? 2. Berapa alokasi waktu dalam pembelajaran menggambar?
Aspek pengembangan dan materi pembelajaran menggambar	1. Termasuk ke dalam lingkup perkembangan apakah pembelajaran menggambar? 2. Materi apa saja yang dikembangkan dalam pembelajaran menggambar di SMP Negeri 2 Sambong?
Strategi pembelajaran menggambar	1. Pendekatan apa yang digunakan dalam pembelajaran menggambar? 2. Bagaimana partisipasi dan apresiasi siswa pada saat mengikuti kegiatan pembelajaran menggambar? 3. kendala apa yang dihadapi dalam proses pembelajaran menggambar? 4. apa saja media atau sumber belajar yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran menggambar?
Evaluasi pembelajaran menggambar	1. Apa yang menjadi criteria dalam penilaian pembelajaran menggambar? 2. apa alat penilaian yang digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran menggambar?

**JAWABAN WAWANCAARA DENGAN GURU SENI BUDAYA SMP
NEGERI 2 SAMBONG**

A. Aspek tujuan pembelajaran menggambar

1. Untuk mengajarkan teknik menggambar dengan perspektif yang benar.

B. Aspek pelaksanaan pembelajaran menggambar

1. Siswa dijelaskan teknik dasar menggambar perspektif selanjutnya siswa diberi contoh gambar untuk ditiru semirip mungkin.
2. Alokasi waktu pembelajaran menggambar 4x 45menit

C. Aspek pengembangan dan materi pembelajaran

1. Termasuk dalam lingkup perkembangan kognitif bidang konsep bentuk, dan warna, serta lingkup perkembangan fisik bidang motorik halus.
2. Materi yang dikembangkan yaitu
 - a. Memberikan penjelasan tentang teknik menggambar perspektif.
 - b. Meniru contoh gambar yang sudah ada.

D. Aspek strategi dalam pembelajaran menggambar

1. Pendekatan yang digunakan adalah CTL (*kontekstual learning*).
2. Semua siswa aktif namun banyak siswa yang curang dengan cara menjiplak karya temannya karena setiap siswa diminta menggambar dengan objek yang sama.
3. Kendala yang dihadapi yaitu kurangnya media belajar dan metode belajar yang digunakan sehingga pembelajaran terasa membosankan.
4. Media yang digunakan adalah pensil, penggaris, kertas putih polos A4, buku paket, fotocopy an contoh gambar yang akan diberikan kepada siswa untuk ditiru.

E. Aspek evaluasi dalam pembelajaran menggambar

1. Kriteria penilaian dalam pembelajaran menggambar disesuaikan dengan materi yang diajarkan, misalnya siswa ditugaskan untuk membuat gambar dengan meniru gambar yang sudah ada. Maka yang menjadi criteria penialan siswa adalah hasil gambar siswa yang dibuat. Semakin mirip dengan objek yang ditiru semakin tinggi nilainya.
2. Alat penilaian yang digunakan yaitu portofolio, unjuk kerja, penugasan, dan hasil karya siswa.

Kisi-Kisi Pertanyaan untuk Validasi

1. Bagaimana tanggapan bapak terhadap pembelajaran menggambar dengan metode desain kaitannya dengan kurikulum yang diterapkan di SMP Negeri 2 Sambong?
2. Bagaimana tanggapan bapak terhadap proses pembelajaran menggambar dengan metode desain pada materi menggambar perspektif bagi siswa kelas VIIIA?
3. Bagaimana tanggapan bapak terhadap ide gagasan yang terlihat pada objek-objek bentuk dan warna yang ada dalam gambar siswa melalui metode desain?
4. Bagaimana tanggapan bapak terhadap kreativitas yang dimiliki oleh siswa pada saat pembelajaran menggambar sebelum dan setelah menggunakan metode desain?
5. Bagaimana tanggapan bapak terhadap pembelajaran menggambar melalui metode desain jika diterapkan di SMP Negeri 2 Sambong?

Jawaban Wawancara Validasi

1. Pembelajaran menggambar melalui metode desain ada kaitannya dengan kurikulum di SMP Negeri 2 Sambong terutama pada semester 1 yaitu standar kompetensi adalah mengekspresikan diri melalui karya seni rupa, dan kompetensi dasar adalah mengekspresikan diri melalui karya seni lukis atau gambar. Pada pembelajaran menggambar melalui metode desain siswa ditugaskan untuk menggambar imajinatif mengenai ide gagasan dari permasalahan yang dihadapi siswa.
2. Penerapan metode desain dalam materi pembelajaran menggambar perspektif membuat siswa tidak hanya baik dalam teknik menggambar perspektif, namun juga siswa dapat dengan baik mengembangkan ide gagasannya dan mengungkapkannya pada sebuah karya yang lebih bermakna, setiap gambar yang dihasilkan siswa lebih bervariasi sehingga terlihat anak lebih kreatif.
3. Objek atau warna yang dihasilkan siswa sangat menarik, jelas, dan dapat teridentifikasi. Gambar yang dihasilkan siswa sangat menarik karena setiap siswa dapat menciptakan objek-objek baru dari permasalahan dan ide gagasan yang dimiliki masing-masing siswa.
4. Pembelajaran menggambar sebelum menggunakan metode desain siswa ditugaskan untuk menggambar semirip mungkin sebuah contoh gambar yang sudah ada, sehingga siswa mudah merasa bosan karena tidak ada kegiatan yang memancing imajinasi dan kreatifitas siswa. Pada saat pembelajaran dengan metode desain siswa terlihat aktif hal ini terlihat dari proses penugasan yang

mengharuskan siswa melakukan observasi pada lingkungan secara langsung. Siswa terlihat kreatif dalam menggambar terlihat banyak objek yang baru yang dihasilkan masing-masing siswa sehingga gambar yang dihasilkan lebih bervariasi. Karena menggambar dengan metode desain siswa dituntut untuk menemukan tema permasalahannya sendiri dan menyelesaikan sendiri permasalahan tersebut sehingga setiap gambar yang dihasilkan tidak sama sesuai dengan permasalahan dan ide gagasan setiap siswa.

5. Metode bagaimana materi dapat disampaikan dengan menyenangkan, tersampaikan secara menarik. Pembelajaran menggambar dengan metode desain dirasa cukup menarik dan menyenangkan bagi siswa karena untuk melatih imajinasi dan kreativitas siswa dalam memecahkan suatu permasalahan dengan membuat sebuah ide gagasan yang dituangkan pada karya berupa gambar, sehingga bisa saja metode ini diterapkan di SMP Negeri 2 Sambong dan dikembangkan kembali untuk dapat diterapkan dalam setiap mata pelajaran dan kegiatan belajar mengajar sehingga akan ada banyak variasi metode pembelajaran yang digunakan di SMP Negeri 2 Sambong.

LAMPIRAN 3

Profil SMP Negeri 2 Sambong

Struktur Organisasi SMP Negeri 2 Sambong

Kalender Pendidikan 2011/2012

Denah Lokasi SMP Negeri 2 Sambong

Foto Kegiatan Pembelajaran

PROFIL SEKOLAH

1. Nama Sekolah : SMP Negeri 2 Sambong
Alamat (Jalan/Kec./Kab./Kota) : Jl. Giyanti, Ds. Brabowan, Kec. Sambong, Kab. Blora
No. Telp/HP : 081248665726
2. Nama Yayasan (Bagi Swasta)
Alamat Yayasan & No. Telp.
3. Nama Kepala Sekolah : Mokh Ali Yusuf, S.Pd M.Pd
4. Kategori Sekolah : Potensial
5. Tahun didirikan/Th. Beroperasi : 1995 / 1995
6. Kepemilikan Tanah/Bangunan : Milik Pemerintah
 - a. Luas Tanah / Status : 9.730 m²
 - b. Luas Bangunan : 2.323 m²
7. No. Rekening Rutin Sekolah : 0215.01-022567.50.4 Nama Bank : Bank BRI Cabang : Cepu
8. Data siswa dalam 4 (empat) :

Tahun Ajaran	Jml Pendaftar (Calon Siswa Baru)	Kelas I		Kelas II		Kelas III		Jumlah (Kls. I + II + III)	
		Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Jumlah Siswa	Jumlah Rombel	Siswa	Rombongan Belajar
2013/2014	115	115	4	125	4	126	4	366	12
Th 2014/2015	131	131	4	115	4	125	4	371	12
Th 2015/2016	122	122	4	131	4	115	4	368	12
Th 2016/2017	110	110	4	125	4	127	4	362	12

9. a) Data Ruang Kelas

	Jumlah Ruang Kelas Asli (d)				Jumlah ruang lainnya yang digunakan untuk ruang kelas (e)	Jumlah ruang yang digunakan untuk ruang kelas f = (d + e)
	Ukuran 7x9 m ² (a)	> 63 m ² (b)	< 63 m ² (c)	Jumlah d = (a+b+c)		
Ruang Kelas	12	-	-	12	Jumlah : 3 Ruang Yaitu : R. Ketrampilan R. Lab IPA R. Kesenian	15

- b) Data Ruang Lainnya

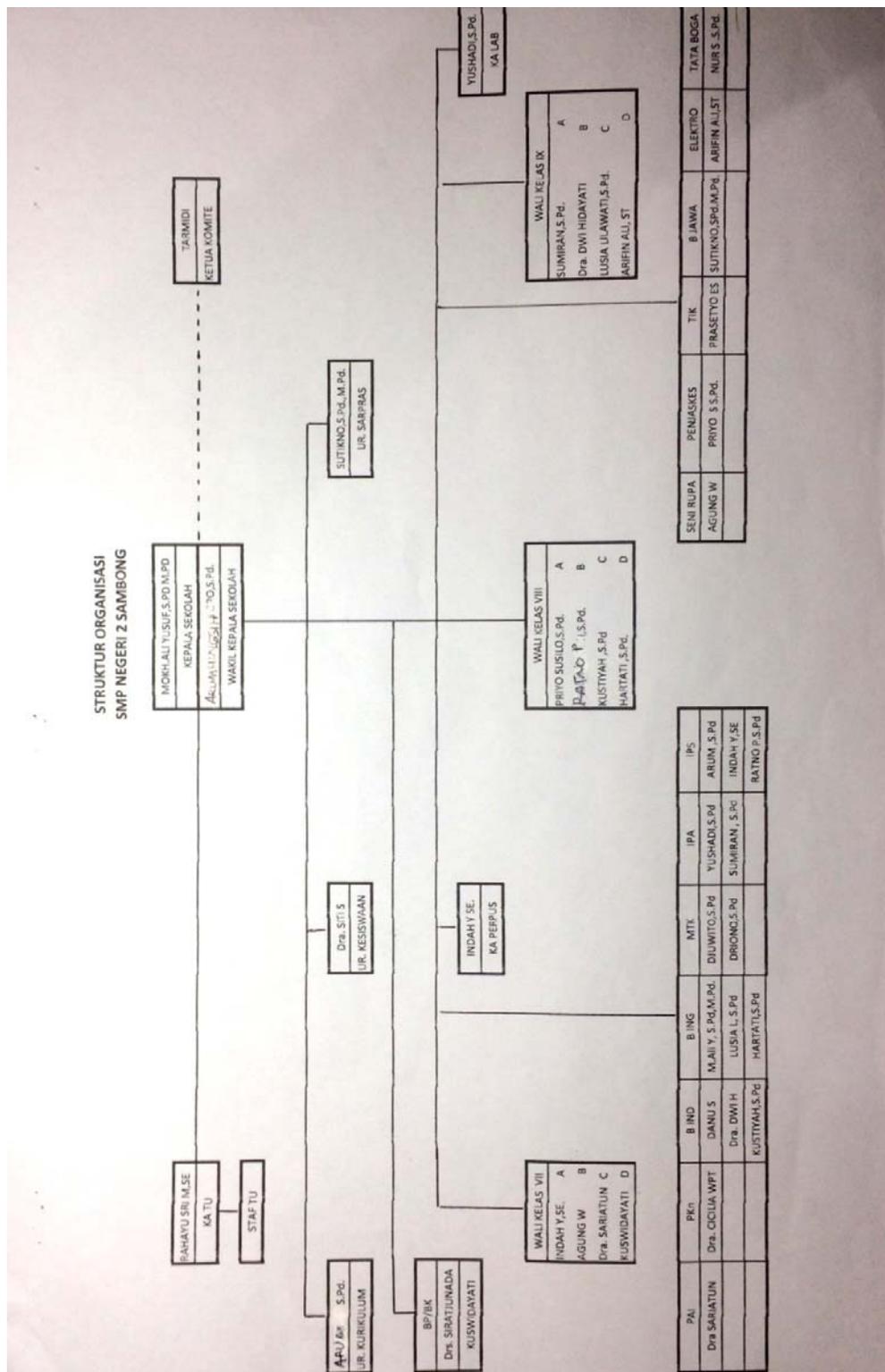
Jenis Ruang	Jumlah	Ukuran (m ²)	Jenis Ruang	Jumlah	Ukuran (m ²)
1. Perpustakaan	-	-	4. Lab. Komputer	1	7 x 15
2. Lab. IPA	1	7 X 15	5. Ketrampilan	1	7 x 9
3. Lab. Bahasa	-	-	6. Kesenian	1	7 x 9

9. Data Guru

Jumlah Guru/Staf	Bagi SMP Negeri	Bagi SMP Swasta	Keterangan
Guru Tetap (PNS/Yayasan)	21 org		
Guru Tdk tetap/Guru Bantu	1 org		
Guru PNS Dipekerjakan (DPK)	- org		



Kepala Sekolah,
Mokh Ali Yusuf, S.Pd. M.Pd
Sambong
NIP. 19640705 198703 1 010



KALENDER PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 SAMBONG
TAHUN PELAJARAN 2016 / 2017

BULAN	Agustus 2016	September 2016	Oktober 2016	November 2016	Desember 2016
HARI	26	15	24	25	7
MINGGU	7 14 21 28	4 11 18 25	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25
BENIN	1 8 15 22 29	5 12 19 26	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26
SELASA	2 9 16 23 30	6 13 20 27	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27
RABU	3 10 17 24 31	7 14 21 28	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28
KAMIS	4 11 18 25	1 8 15 22 29	6 13 20 27	3 10 17 24	8 15 22 29
JUMAT	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25	9 16 23 30
SABTU	6 13 20 27	3 10 17 24	1 8 15 22 29	5 12 19 26	10 17 24 31

BULAN	Januari 2017	Februari 2017	Maret 2017	April 2017	Mei 2017	Junji 2017
HARI	25	24	16	22	20	8
MINGGU	1 8 15 22 29	5 12 19 26	5 12 19 26	2 9 16 23 30	7 14 21 28	4 11 18 25
BENIN	2 9 16 23 30	6 13 20 27	6 13 20 27	3 10 17 24	8 15 22 29	5 12 19 26
SELASA	3 10 17 24 31	7 14 21 28	7 14 21 28	4 11 18 25	9 16 23 30	6 13 20 27
RABU	4 11 18 25	8 15 22 29	8 15 22 29	5 12 19 26	10 17 24 31	7 14 21 28
KAMIS	5 12 19 26	9 16 23 30	9 16 23 30	6 13 20 27	1 8 15 22 29	8 15 22 29
JUMAT	6 13 20 27	10 17 24	10 17 24	7 14 21 28	2 9 16 23 30	9 16 23 30
SABTU	7 14 21 28	11 18 25	11 18 25	8 15 22 29	3 10 17 24	10 17 24 31

BULAN	Julii 2017
HARI	9
MINGGU	3 10 17 24 31
BENIN	4 11 18 25
SELASA	5 12 19 26
RABU	6 13 20 27
KAMIS	7 14 21 28
JUMAT	8 15 22 29
SABTU	9 16 23 30

- Libur Hari Raya Idul Adha
- Hari2 pertama masuk sekolah
- Hari belajar sekolah efektif
- Ulangan Akhir semester
- Jeda Tengah Smt
- Upeacara HBN
- Libur Besar Keagamaan
- Libur Idul Fitri
- Libur Awal & Akhir romadhon
- Ulangan Tengah Smt
- PPOB

- Ujian Nasional Utama
- Ujian Nasional Susulan
- Ujian Sekolah Utama
- Ujian Sekolah Susulan
- Rapat Kenalihan Kelas
- Penyerahan Raport
- Libur semester
- Studi wisata Kls 8
- Tahun Pelajaran 2016/2017
- Try Out
- Praus



SITE PLAN SMP NEGERI 2 SAMBONG

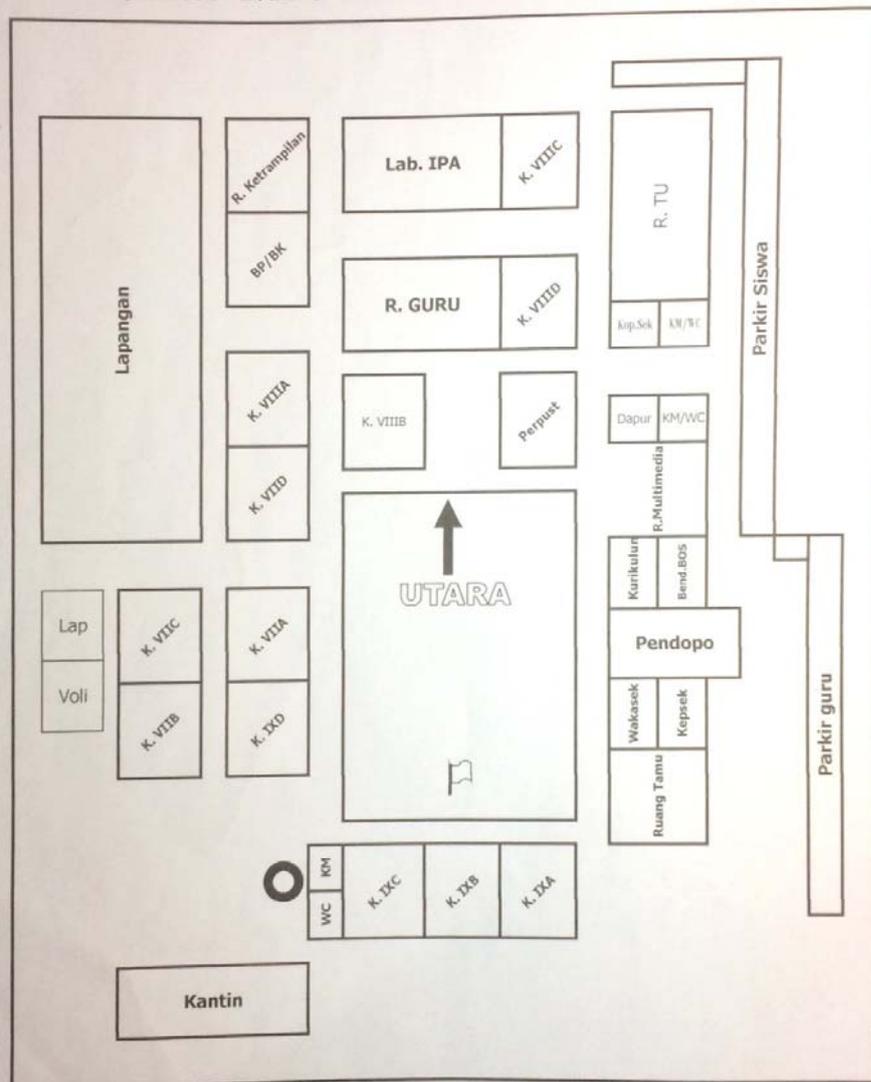


FOTO KEGIATAN PEMBELAJARAN MENGGAMBAR SISWA KELAS VIIIA
SMP NEGERI 2 SAMBONG



Kegiatan guru memberi penjelasan materi pelajaran menggambar metode desain



Kegiatan guru memberi penjelasan materi gambar perspektif



Kegiatan guru memberi penjelasan materi metode desain



Kegiatan guru menjelaskan langkah kerja metode desain



Kegiatan guru menjelaskan langkah kerja metode desain



Kegiatan siswa pada saat menggambar



Kegiatan siswa pada saat menggambar



Kegiatan guru membimbing siswa



Kegiatan membimbing siswa



Kegiatan siswa mempresentasikan karya pada guru dan teman kelas

LAMPIRAN 4

Surat Permohonan Ijin Penelitian

Surat Keterangan Wawancara

Surat Keterangan Triangulasi

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
http://www.fbs.uny.ac.id//FRM/FBS/34-00
10 Jan 2011

Nomor : 470 /UN34.12/TU/SR/2016 Yogyakarta, ..11...November 2016
 Lampiran :
 Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada Yth.
 Dekan
 u.b. Wakil Dekan I
 Fakultas Bahasa dan Seni UNY

Bersama ini kami kirimkan nama mahasiswa FBS UNY Jurusan/Program Studi Pend. Seni Rupa yang mengajukan permohonan ijin penelitian untuk keperluan penyusunan Tugas Akhir lengkap dengan deskripsi keperluan penelitian tersebut sebagai berikut.

1. Nama : RIZQI ALLAM
2. NIM : 11206244018
3. Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
4. Alamat Mahasiswa :
5. Lokasi Penelitian : SMP Negeri 2 Sambong
6. Waktu Penelitian : 21 November
7. Tujuan dan maksud Penelitian : Untuk menyelesaikan Tugas akhir Skripsi
8. Judul Tugas Akhir :
USAHA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI
METODE DESAIN DALAM PELAJARAN GAMBAR PERSPEKTIF PADA SISWA
SMP NEGERI 2 SAMBONG
9. Pembimbing : 1. Dr. Hadjar Rmadhi, Ma. Hars
 2.

Demikian permohonan ijin tersebut untuk dapat diproses sebagaimana mestinya.

Ketua Jurusan,

Dwi Retno Sri Ambarwati, M.Sn.
 NIP. 19700203 200003 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; e-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/23-01
10 Jan 2011

Nomor : 1082i/UN.34.12/DT/XI/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 10 November 2016

Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Badan Kesbangpol DIY
Jl. Jenderal Sudirman No. 5 Yogyakarta
55231

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan Penelitian untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul:

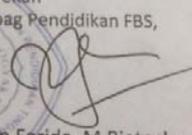
**USAHA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE DESAIN DALAM PELAJARAN GAMBAR
PERSPEKTIF PADA SISWA SMP NEGERI 2 SAMBONG**

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : RIZQI ALLAM
NIM : 11206244018
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : 1 Januari-30 Januari 2016
Lokasi : SMP Negeri 2 Sambong - Blora

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Kasubag Pendidikan FBS,

Yuyun Farida, M.Biotech.
NIP19750604 199803 2 002

Tembusan:
- Kepala SMP Negeri 2 Sambong - Blora



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
 Telepon: (0274) 551136, 551275. Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 21 November 2016

Nomor : 074/2909/Kesbangpol/2016
 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada Yth :
 Gubernur Jawa Tengah
 Up. Kepala Badan penanaman Modal Daerah
 Provinsi Jawa Tengah

Di
 SEMARANG

Memperhatikan surat :

Dari : Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
 Nomor : 1082 / UN.34.12 / DT/ XI / 2016
 Tanggal : 10 November 2016
 Perihal : Permohonan Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan tesis dengan judul proposal "USAHA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE DESAIN DALAM PELAJARAN GAMBAR PERSPEKTIF PADA SISWA SMP NEGERI 2 SAMBONG ", kepada:

Nama : RIZQI ALLAM
 NIM / NIP : 12206244018
 No. HP/Identitas : 085776926611 / 3316052004930001
 Prodi / Jurusan : Pendidikan Seni Rupa
 Perguruan Tinggi : Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta
 Lokasi Penelitian : SMP Negeri 2 Sambong, Provinsi Jawa Tengah
 Waktu Penelitian : 01 Januari 2017 s/d 30 Januari 2017

Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan :

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.
 Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan);
2. Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



**PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH**

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
Fax : (024) 3549560 E-mail : bpmd@jatengprov.go.id <http://bpmd.jatengprov.go.id>
Semarang - 50131

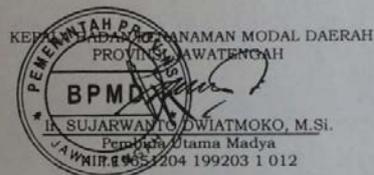
Semarang, 28 Desember 2016

Nomor : 070/12216/2016
Sifat : Biasa
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepada
Yth. Bupati Blora
u.p Kepala Kantor Kesbangpol
Kab. Blora

Dalam rangka memperlancar pelaksanaan kegiatan penelitian bersama ini terlampir disampaikan Rekomendasi Penelitian Nomor 070/3225/04.5/2016 Tanggal 28 Desember 2016 atas nama RIZQI ALLAM dengan judul proposal USAHA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE DESAIN DALAM PELAJARAN MENGGAMBAR PERSPEKTIF PADA SISWA SMP NEGERI 2 SAMBONG, untuk dapat ditindaklanjuti.

Demikian untuk menjadi maklum dan terimakasih.



Tembusan :

1. Gubernur Jawa Tengah;
2. Kepala Badan Kesbangpol dan Linmas Provinsi Jawa Tengah;
3. Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta;
4. Dekan Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta;
5. Sdr. RIZQI ALLAM.



PEMERINTAH PROVINSI JAWA TENGAH
BADAN PENANAMAN MODAL DAERAH

Alamat : Jl. Mgr. Soegiopranoto No. 1 Telepon : (024) 3547091 – 3547438 – 3541487
 Fax : (024) 3549560 E-mail : bcmd@jatengprov.go.id http :// bcmd.jatengprov.go.id
 Semarang - 50131

REKOMENDASI PENELITIAN

NOMOR : 070/3225/04.5/2016

- Dasar** :
1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 07 Tahun 2014 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian;
 2. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 74 Tahun 2012 tentang Organisasi dan Tata Kerja Unit Pelaksana Teknis Pelayanan Terpadu Satu Pintu Pada Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
 3. Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 22 Tahun 2015 tentang Perubahan Kedua Atas Peraturan Gubernur Jawa Tengah Nomor 67 Tahun 2013 tentang Penyelenggaraan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Jawa Tengah.

Memperhatikan : Surat Kepala Badan Kesatuan Bangsa Dan Politik Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor : 074/2909/Kesbangpol/2016 Tanggal : 21 Desember 2016 Perihal : Rekomendasi Penelitian

Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah, memberikan rekomendasi kepada :

1. Nama : RIZQI ALLAM
2. Alamat : Jl. Taman Siswa LR.III/5, RT 004, RW 017, Kelurahan Balun, Kecamatan Cepu, Kabupaten Blora, Provinsi Jawa Tengah
3. Pekerjaan : Mahasiswa

Untuk : Melakukan Penelitian dengan rincian sebagai berikut :

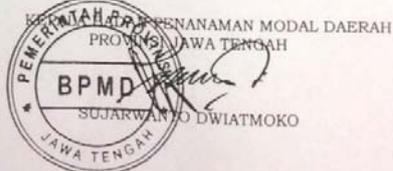
- a. Judul Proposal : USAHA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE DESAIN DALAM PELAJARAN MENGGAMBAR PERSPEKTIF PADA SISWA SMP NEGERI 2 SAMBONG
- b. Tempat / Lokasi : Kabupaten Blora, Provinsi Jawa Tengah
- c. Bidang Penelitian : Bahasa Dan Seni
- d. Waktu Penelitian : 01 Januari 2017 s.d. 30 Januari 2017
- e. Penanggung Jawab : Yuyun Farida
- f. Status Penelitian : Baru
- g. Anggota Peneliti : -
- h. Nama Lembaga : Universitas Negeri Yogyakarta

Ketentuan yang harus ditaati adalah :

- a. Sebelum melakukan kegiatan terlebih dahulu melaporkan kepada Pejabat setempat / Lembaga swasta yang akan di jadikan obyek lokasi;
- b. Pelaksanaan kegiatan dimaksud tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintahan;
- c. Setelah pelaksanaan kegiatan dimaksud selesai supaya menyerahkan hasilnya kepada Kepala Badan Penanaman Modal Daerah Provinsi Jawa Tengah;
- d. Apabila masa berlaku Surat Rekomendasi ini sudah berakhir, sedang pelaksanaan kegiatan belum selesai, perpanjangan waktu harus diajukan kepada instansi pemohon dengan menyertakan hasil penelitian sebelumnya;
- e. Surat rekomendasi ini dapat diubah apabila di kemudian hari terdapat kekeliruan dan akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Semarang, 28 Desember 2016





PEMERINTAH KABUPATEN BLORA
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(BAPPEDA)

Jl. GOR No. 10 Telp. (0296)531827 Blora 58219 Website :
 bappeda.blorakab.go.id - email : bappeda@blorakab.go.id ; bappedablora@gmail.com

SURAT IJIN RISET/SURVEY

Nomor : 071 /002/1/2017

- I. DASAR : Peraturan Daerah Kabupaten Blora Nomor 3 Tahun 2008 tentang Pembentukan Organisasi dan Tata kerja Lembaga Teknis Daerah
- II. MEMPERHATIKAN : Surat dari Kantor Kesbangpol Kabupaten Blora
 Nomor : 070/004/1/2017
 Tanggal : 03 Januari 2017

Yang bertanda tangan di bawah ini Kepala Badan Perencanaan Pembangunan Daerah Kabupaten Blora bertindak atas nama Bupati Blora, menyatakan **TIDAK KEBERATAN** atas ijin Riset/Survey dalam wilayah Kabupaten Blora yang dilaksanakan oleh :

1. Nama : RIZQI ALLAM
2. Pekerjaan : Mahasiswa
3. Alamat : Ds. Balun RT 004 RW 011 Kec. Cepu Kab. Blora
4. Penanggung Jawab : Yuyun Farida
5. Maksud / Tujuan : Penelitian dengan judul :
 "Usaha Peningkatan Kreatifitas Melalui Metode Desain dalam Pelajaran Menggambar Perspektif pada Siswa SMP Negeri 2 Sambong"
6. Lokasi : SMP Negeri 2 Sambong Kab. Blora
7. Peserta : -

dengan ketentuan-ketentuan sebagai berikut :

- a. Pelaksanaan Survey/Riset tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan Pemerintah.
- b. Sebelum melaksanakan Survey/Riset terlebih dahulu harus melapor kepada instansi terkait.
- c. Setelah Survey/Riset selesai supaya **menyerahkan** hasilnya ke BAPPEDA Kab. Blora.

III. Surat ijin Survey/Riset ini berlaku : **03 Januari 2017 s/d 03 Maret 2017**

Dikeluarkan di : Blora
 pada tanggal : 03 Januari 2017

an. BUPATI BLORA
 KEPALA BAPPEDA KAB. BLORA
 Ub.
 Kabid Penelitian, Pengembangan & Perencanaan



TEMBUSAN : Kepada Yth.

1. Bupati Blora sebagai Laporan;
2. Kepala Dinas Pendidikan Kab. Blora;
3. Kepala Kankesbangpol Kab. Blora;
4. Kepala SMP Negeri 2 Sambong.



PEMERINTAH KABUPATEN BLORA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 SAMBONG
JL. GIYANTI, DS. BRABOWAN KEC. SAMBONG, TELP 081248665726
Email: smpn2sambong@gmail.com
BLORA Kode Pos 58371

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agung Wibowo
NIP : 19580714 198303 1 018
Jabatan : Guru Seni Rupa SMP Negeri 2 Sambong Blora

Menerangkan bahwa :

Nama : Rizqi Allam
NIM : 11206244018
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul **"USAHA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE DESAIN DALAM PEMBELAJARAN MENGGAMBAR PERSPEKTIF PADA SISWA SMP NEGERI 2 SAMBONG"**

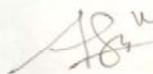
Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 2 Sambong,

Mokhammad Yusuf, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19630705 198703 1 010



Blora, 14 Januari 2017
Guru Seni Rupa,



Agung Wibowo
NIP 19580714 198303 1 018



PEMERINTAH KABUPATEN BLORA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 SAMBONG
Jl. GIYANTI, DS. BRABOWAN KEC. SAMBONG, TELP 081248665726
Email: smpn2sambong@gmail.com
BLORA Kode Pos 58371

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN TRIANGULASI

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Agung Wibowo
NIP : 19580714 198303 1 018
Jabatan : Guru Seni Rupa SMP Negeri 2 Sambong Blora

Menerangkan bahwa :

Nama : Rizqi Allam
NIM : 11206244018
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul **"USAHA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE DESAIN DALAM PEMBELAJARAN MENGGAMBAR PERSPEKTIF PADA SISWA SMP NEGERI 2 SAMBONG"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Mengetahui
Kepala SMP Negeri 2 Sambong,

Mokh. Ali, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19580714 198303 1 010

Blora, 14 Januari 2017
Guru Seni Rupa,

Agung Wibowo
NIP 19580714 198303 1 018



PEMERINTAH KABUPATEN BLORA
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 2 SAMBONG
Jl. GIYANTI, DS. BRABOWAN KEC. SAMBONG, TELP 081248665726
Email: smpn2sambong@gmail.com
BLORA Kode Pos 58371

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN
Nomor : 074 /020/2017

Yang bertanda tangan dibawah ini :

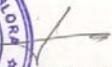
Nama : Mokh. Ali Yusuf, S.Pd.,M.Pd.
NIP : 19640705 198703 1 010
Jabatan : Kepala Sekolah SMP Negeri 2 Sambong Blora Jawa Tengah

Menerangkan bahwa :

Nama : Rizqi Allam
NIM : 11206244018
Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul **"USAHA PENINGKATAN KREATIVITAS MELALUI METODE DESAIN DALAM PEMBELAJARAN MENGGAMBAR PERSPEKTIF PADA SISWA SMP NEGERI 2 SAMBONG"**

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Blora, 14 Januari 2017
Kepala SMP Negeri 2 Sambong,

Mokh. Ali Yusuf, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19640705 198703 1 010

