

**LAPORAN AKHIR PENELITIAN DOSEN
ISI YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**



Judul Penelitian
**Optimalisasi Pembelajaran Seni Grafis bagi Guru Seni Budaya SMP se-Kawedanan,
Jatinom, Klaten, Jawa Tengah**

Peneliti :
Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.
NIP. 19910407 201903 2 024
Nizar Mohamad Afandi
NIM. 1912961021

Dibiayai oleh DIPA ISI Yogyakarta tahun 2020
Nomor: DIPA-023.17.2.667539/2020 tanggal 27 Desember 2019
Berdasarkan SK Rektor Nomor: 381/IT4/HK/2020 tanggal 9 Oktober 2020
Sesuai Surat Perjanjian Pelaksanaan Penelitian
Nomor: 3995/IT4/PG/2020 tanggal 12 Oktober 2020

KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
LEMBAGA PENELITIAN
November 2020

**HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN AKHIR
PENELITIAN DOSEN INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
SKEMA PENELITIAN DOSEN PEMULA**

Judul Kegiatan : Optimalisasi Pembelajaran Seni Grafis bagi Guru Seni Budaya SMP se-Kawedanan,
Jatinom, Klaten, Jawa Tengah

Ketua Peneliti

Nama Lengkap : Devy Ika Nurjanah, S.Sn.,M.Sn.
Perguruan Tinggi : Institut Seni Indonesia Yogyakarta
NIP/NIK : 199104072019032024
NIDN :
Jab. Fungsional : Asisten Ahli
Jurusan : Seni Murni
Fakultas : FSR
Nomor HP : 085643832910
Alamat Email : devyikanurjanah@gmail.com
Biaya Penelitian : DIPA ISI Yogyakarta : Rp. 7.000.000
Tahun Pelaksanaan : 2020

Anggota Mahasiswa (1)

Nama Lengkap : Nizar Mohamad Afandi
NIM : 1912961021
Jurusan : SENI RUPA MURNI
Fakultas : SENI RUPA

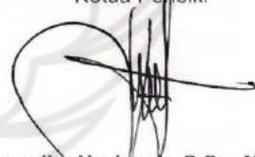
Mengetahui

Dekan Fakultas FSR


Dr. Timbul Raharjo, M.Hum.
NIP 1968111081993031001

Yogyakarta, 25 November 2020

Ketua Peneliti


Devy Ika Nurjanah, S.Sn.,M.Sn.
NIP 199104072019032024

Menyetujui
Kepala Lembaga Penelitian


Dr. Nur Sahid, M.Hum.
NIP 196202081989031001

RINGKASAN

Kelompok MGMP (Musyawarah Guru Mata Pelajaran) seni budaya SMP se-Kawedanan Jatinom merupakan wadah para guru mata pelajaran seni budaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas pembelajaran dalam mempersiapkan dan melaksanakan kegiatan belajar mengajar di sekolah. Dalam kelompok ini dilatarbelakangi oleh guru-guru seni budaya dengan berbagai disiplin ilmu. Keterbatasan disiplin ilmu tentunya tidak seharusnya menjadi kendala dalam memberikan materi pembelajaran di kelas, apalagi dalam penyampaian materi pembelajaran seni grafis. Untuk mengetahui bagaimana pembelajaran seni grafis di SMP, apakah sudah optimal dan sesuai dengan capaian pembelajaran seni grafis, maka penulis mengambil 3 sampel responden dalam penelitian ini. Yaitu para guru anggota kelompok MGMP Seni Budaya SMP se-Kawedanan Jatinom, Klaten, Jawa Tengah, yang pernah atau sedang memberikan materi seni grafis di kelas IX semester II dengan latar belakang disiplin ilmu pendidikan seni rupa. Tujuan dari penelitian ini, mengoptimalkan kompetensi guru seni budaya di SMP se-Kawedanan Jatinom dalam mengajarkan materi seni grafis kepada siswa. Metode pencarian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif, data diperoleh dengan cara observasi langsung, wawancara dengan responden. Luaran dari penelitian ini adalah jurnal terakreditasi sinta 4, yaitu jurnal Seni Rupa dan Desain, ARS. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat dalam mengembangkan ilmu pengetahuan seni grafis kepada guru dan siswa sejak dini, sehingga nantinya seni grafis lebih dikenal masyarakat luas.

Kata kunci: :seni grafis, teknik seni cetak grafis, seni rupa murni, pembelajaran, guru seni budaya.

PRAKATA

Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala nikmatnya sehingga penulis dapat menyusun laporan akhir penelitian tentang seni grafis dengan judul Optimalisasi Pembelajaran Seni Grafis bagi Guru Seni Budaya SMP se-Kawedanan, Jatinom, Klaten, Jawa Tengah. Tujuan dari pelaksanaan penelitian ini yaitu untuk mendapatkan model pembelajaran mengenai pemahaman dasar seni grafis bagi guru seni budaya di SMP se-Kawedanan Jatinom dalam mengajarkan materi seni grafis kepada siswa, sebagai bentuk optimalisasi pembelajaran seni grafis. Model pembelajaran nantinya teknik seni grafis secara sederhana dengan menggunakan alat dan bahan yang efisien dan mudah didapatkan oleh siswa maupun guru. Teknik-teknik seni grafis yang sederhana tersebut nantinya diharapkan dapat dengan mudah dipahami guru sehingga dapat tersampaikan dengan baik dan tuntas kepada siswa.

Penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah banyak membantu kami dalam penyusunan laporan ini, terkhusus kepada:

1. Dr. Timbul Raharjo, M. Hum. selaku Dekan Fakultas Seni Pertunjukan
2. Dr. Nur Sahid, M. Hum selaku ketua LPPM ISI Yogyakarta
3. Lutse Lambert Daniel Morin, M.Sn. selaku ketua jurusan Seni Murni, FSR ISI Yogyakarta.
4. Dosen Reviewer ISI Yogyakarta

yang telah membantu, memfasilitasi, memberi masukan dan mendukung penulisan laporan akhir penelitian ini sehingga selesai tepat pada waktunya. Meski penulis telah menyusun laporan akhir penelitian ini dengan maksimal, namun tidak menutup kemungkinan masih banyak kekurangan. Oleh karena itu sangat diharapkan kritik dan saran dari pembaca sekalian. Akhir kata, penulis berharap laporan penelitian ini dapat menambah ilmu pengetahuan seni grafis agar lebih dikenal masyarakat.

Yogyakarta, 26 November 2020

Penulis,

Devy Ika Nurjanah, S.Sn., M.Sn.

DAFTAR ISI

JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
RINGKASAN.....	iii
PRAKATA.....	iv
DAFTAR ISI.....	v
DAFTAR GAMBAR.....	vi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	4
BAB III TUJUAN DAN MANFAAT PENELITIAN.....	8
BAB IV METODE PENELITIAN.....	9
BAB V HASIL YANG DICAPAI.....	11
BAB VI KESIMPULAN	25
DAFTAR PUSTAKA.....	28
LAMPIRAN.....	29

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Klise / acuan cetak dar wortel, kentang yang sudah diukir.....	17
Gambar 2. Proses pembuatan monoprint	18
Gambar 3. Proses pembuatan teknik cetak karbon	20
Gambar 4. Contoh pembuatan cetak permukaan botol.....	22
Gambar 5. Karya glue print	24



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seni grafis atau dalam bahasa Inggris *Printmaking* (seni cetak mencetak), merupakan cabang seni rupa murni dua dimensi, yang dalam proses pembuatan karya ini dengan cara dicetak. Dalam pembuatan karya seni grafis dibutuhkan acuan cetak/klise cetak yang dibuat menggunakan teknik tertentu. Apa saja media yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara cetak dapat disebut dengan klise atau matrix. Klise inilah yang diolah sebelum dilakukan proses mencetak. Artinya dengan adanya klise, dimungkinkan bagi seniman untuk menghasilkan karya ciptaannya dalam bentuk serial atau dengan perkataan lain, gambar atau tulisan yang sama bisa digandakan (Sandra, 2012). Misalnya acuan cetak yang digunakan adalah papan kayu, mdf (*Midle Density Fibreboard*), Karet fiber linoleum (lino), plat tembaga, plat aluminium, screen sablon. Permukaan klise cetak dibubuhi tinta dan diperbanyak dengan cara dicetak dengan alat press khusus pada permukaan 2 dimensi, biasanya pada permukaan kertas. Hasil cetakan dapat diperbanyak namun setiap salinan harus diberi keterangan identitas karya dan urutan penomoran cetakan. Hal ini dapat diartikan bahwa setiap salinan bersifat otentik, sama halnya dengan lukisan. Sehingga seni grafis (*printmaking*) dapat dikategorikan ke dalam seni rupa murni, seperti seni lukis dan seni patung.

Berbeda dengan pengertian desain grafis pada jurusan desain komunikasi visual menurut pakar semiotika visual Sumbo Tinarbuko, desain grafis atau disebut juga dengan desain komunikasi visual merupakan ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan daya kreatif, yang diaplikasikan dalam pelbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang terdiri dari gambar (ilustrasi), huruf dan tipografi, warna, komposisi, dan layout. Sedangkan Danton Sihombing menjelaskan bahwa desain grafis merupakan proses mempekerjakan berbagai elemen seperti marka, symbol, uraian verbal yang divisualisasikan lewat tipografi dan gambar, baik dengan teknik fotografi ataupun ilustrasi. Berdasarkan definisi tersebut, desain grafis dapat dipahami sebagai seni rupa yang dirancang untuk menyampaikan sebuah pesan kedalam simbol-simbol yang direpresentasikan melalui penyelarasan elemen warna, tipografi, dan ilustrasi atau foto kedalam media yang bersifat aksesibel bagi target komunikan (Migotuwio, 2020) sedangkan seni grafis

(printmaking) merupakan teknik cetak-mencetak (penggandaan karya seni yang bersifat eksklusif) secara manual dan teknik yang digunakan tidak mengikuti perkembangan teknologi. Hal ini kurang dipahami oleh masyarakat sehingga banyak yang keliru, sama halnya dengan mahasiswa baru di Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta yang banyak mengaku salah mengambil jurusan di seni murni minat utama seni grafis. Menurut pemahaman mereka, seni grafis di jurusan seni murni sama dengan desain grafis di jurusan desain komunikasi visual. Di seni murni sendiri, seni grafis masih dianggap sebagai seni nomor dua, seperti yang diungkapkan dalam buku katalog Bentara Budaya berjudul *Setengah Abad Seni Grafis Indonesia, Half a Century of Indonesian Printmaking*, perjalanan seni grafis di Indonesia seringkali dilihat sebagai perjalanan praktek seni rupa “pinggiran”, yang tertinggal jauh di belakang perkembangan seni lukis dan patung yang sudah umum diterima sebagai wujud seni rupa yang paling “tulen”. Situasi ini belum juga berubah sampai di penghujung abad 20 yang baru lampau. (Bentara Budaya Jakarta, 2000) Hingga sekarang seni grafis juga belum begitu dikenal masyarakat dan keberadaannya tidak begitu dikenal seperti seni lukis dan seni patung.

Seni grafis masih sangat perlu dikenalkan kepada masyarakat khususnya siswa, agar sejak dini mempunyai pemahaman tentang seni grafis sehingga dapat memperkaya pengetahuan dalam bidang seni rupa. Pada kurikulum 2013, seni grafis sudah masuk dalam materi pembelajaran Seni Budaya SMP kelas 9. Dalam penyampaian materi pembelajaran seni grafis juga dibutuhkan guru yang berkompeten serta menguasai materi. Kendala yang dihadapi saat ini yaitu guru seni budaya SMP sebagian besar terdiri dari berbagai disiplin ilmu seni, yaitu: sarjana pendidikan seni dengan bidang seni rupa, seni musik, seni tari, dan juga seni drama. Setiap guru dapat memilih dua aspek yang dikuasai dalam dua semester, misal pada kelas 9 semester pertama yang diajarkan seni musik, lalu pada semester dua harus berbeda aspek seni, misal seni rupa. Dalam materi seni rupa juga mempunyai beberapa sub materi yang harus diajarkan, yaitu seni lukis, seni patung dan seni grafis. Guru seni budaya berlatar belakang seni rupa juga tidak sepenuhnya menguasai ketiga sub materi tersebut. Hal ini tentu berpengaruh terhadap kualitas pengajaran kepada siswa khususnya materi seni grafis. Maka dalam penelitian ini diharapkan adanya solusi dari permasalahan tersebut, dengan menyusun beberapa teknik seni grafis alternatif dengan alat dan bahan sederhana. Hal ini diharapkan agar guru dapat dengan mudah menyampaikan materi seni grafis kepada siswa dan siswa

dapat memahami dan mengerjakan tugas secara tuntas. Sehingga seni grafis dapat dikenal oleh siswa sejak dini dan diharapkan mereka mempunyai ketertarikan untuk berkarya dan memperdalam teknik seni grafis ditingkat perguruan tinggi nantinya, khususnya minat untuk masuk di Jurusan Seni Murni ISI Yogyakarta.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan sebelumnya, maka dirumuskan : bagaimana merancang model pembelajaran sebagai pemahaman dasar seni grafis bagi Guru Seni Budaya SMP se-Kawedanan Jatinom, Klaten, Jawa Tengah.

