



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen
Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan
Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail:
jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

ANALISIS KREATIVITAS SENI DALAM MEMBUAT KRIYA 3 DIMENSI DARI BARANG BEKAS PADA MATA PELAJARAN SBDP (SENI RUPA) SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Rinduning Putri Anggun¹, Ira Rengganis², Ari Arasy Magistra³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Pendidikan Indonesia

e-mail: rinduningputrianggun@student.upi.edu; rengganisira@gmail.com;
ariarasy@upi.edu.

Abstract: *This research was conducted with the aim of developing children's artistic creativity through the activity of making 3-dimensional craft art from used goods in learning arts, culture and crafts (fine arts) amid the limitations of the covid-19 pandemic. Often in the learning process in the classroom the teacher only assigns students to draw only. Therefore, researchers try to educate students by making 3- dimensional crafts from used goods, where children are required to develop their ideas by working and can also be more confident with the work they have made. Cultural arts learning (fine arts) in the manufacture of 3-dimensional crafts is learning that can produce new craft objects by utilizing used goods as skills in enriching with the aim of exploring children's artistic creativity. This study uses descriptive qualitative research methods. This research was conducted in one of the schools in the city of Cirebon. The subjects in this study were 15 works of fourth grade elementary school students. The techniques used in data collection are observation, documentation studies, and literature study. The result of this study is to determine the artistic creativity of fourth grade elementary school students at Kedawung 1 Cirebon Regency based on the principles of fine art by utilizing used goods as a medium. Based on this research, it is hoped that the work of the school, teachers, and parents can develop the potential that exists in students, especially in the arts.*

Keywords: *Art Creativity, Fine Arts, 3D Crafts, Principles of Fine Arts*

PENDAHULUAN

Dalam kehidupan sehari-hari, semua orang pasti harus memiliki sikap kreativitas untuk menunjang beberapa kegiatan yang dilakukan. Kreativitas pada setiap orang tentunya berbeda antara satu dengan yang lainnya. Kreativitas tertera

dalam Sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 Pasal 3. Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya

potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.

Kreativitas seni merupakan kemampuan seseorang dalam menciptakan sesuatu yang baru dengan ide kreatif yang dimilikinya untuk memecahkan suatu masalah dalam membuat suatu produk atau karya yang dihasilkannya. Selain itu anak perlu kebebasan dalam menggali kreativitasnya melalui seni, karena pada dasarnya seni lebih menekankan pada kesenangan dan juga proses anak berkreasikan dari pada hasilnya.

Dalam penelitian ini, kreativitas seni yang digambarkan yaitu membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas sehingga membentuk sebuah karya yang bervariasi dengan memanfaatkan barang bekas seperti botol aqua bekas, kardus, kemasan yakult, kaleng susu, dan lain sebagainya yang dapat dijadikan acuan bagi peserta didik untuk dapat mengembangkan idenya secara kreatif dalam membuat sebuah produk atau karya yang tentunya unik dan juga menarik.

Seni kriya sebagai hasil dari budidaya dalam pemenuhan kebutuhan manusia akan benda yang dibuatnya. Seni kriya atau disebut juga *handcraft* merupakan suatu produk yang dibuat atau dibentuk dengan mengandalkan keahlian atau keterampilan tangan yang pada umumnya dibuat dengan sangat dekoratif atau dapat dilihat secara visual yang begitu indah, unik, dan seringkali menghasilkan fungsi barang atau nilai guna suatu barang tersebut.

Kreativitas seni kriya adalah kemampuan untuk menghasilkan benda kerajinan yang baru. Kemampuan untuk mempelajari pengetahuan, keterampilan dan kreativitas berkarya. Karena merancang sebuah karya perlu

mengandalkan keterampilan manual dan kekreatifan. Pembelajaran seni rupa mengembangkan kemampuan siswa dalam berkarya seni yang bersifat visual dan rabaan. Tujuannya yaitu siswa dapat memahami dan memperoleh kepuasan dalam berkarya seni ciptaan siswa sendiri maupun karya seni ciptaan orang lain. Melalui pengalaman berkarya, siswa dapat memperoleh pemahaman tentang penggunaan media. Baik media untuk seni rupa dwimatra maupun seni rupa trimatra. Seni rupa terdiri dari seni rupa murni dan seni rupa terapan. Dalam konsep seni rupa murni meliputi struktur bentuk dan ungkapan (ekspresi), sedangkan seni rupa terapan meliputi hubungan bentuk, fungsi, dan elemen estetika.

Karya seni rupa 3 dimensi merupakan karya seni yang memiliki panjang, lebar, dan tinggi. Oleh karena itu, karya seni rupa 3 dimensi dapat dilihat dari berbagai sisi yang berbeda, baik depan, atas, bawah, maupun belakang. Dalam membuat kriya 3 dimensi ini terdapat prinsip-prinsip seni rupa. Prinsip seni rupa merupakan landasan dalam membuat karya seni, dalam suatu karya seni yang dapat dinikmati dari segi estetika dan sedap dipandang mata merupakan karya seni yang menerapkan prinsip-prinsip seni rupa. Prinsip seni rupa itu sendiri adalah cara dalam menyusun atau menata beberapa unsur-unsur rupa, seperti titik, garis, bidang, volume, warna, tekstur, ruang, dan struktur. Kedelapan unsur ini kemudian ditata kembali di dalam prinsip-prinsip seni rupa agar menjadi suatu karya seni yang umumnya terdiri dari kesatuan, keseimbangan, proporsi, ritme, pusat perhatian, dan kontras.

Barang bekas merupakan sampah rumah tangga yang sudah tidak terpakai. Barang bekas dapat berupa botol plastik, kardus, maupun peralatan rumah tangga yang sudah tidak digunakan. Penggunaan barang bekas ini dapat mempengaruhi

kesenangan dalam diri peserta didik untuk mengasah kreativitas seninya. Maka dari itu, penampilannya juga harus menarik. Manfaat dalam membuat kriya

3 dimensi dari barang bekas terhadap kreativitas seni siswa melalui mata pelajaran Sbdp (seni rupa) ini sangat bermanfaat sekali bagi peserta didik karena dapat merangsang daya kreativitas seni siswa dalam membuat sebuah karya dengan memanfaatkan barang bekas yang ada di lingkungan sekitar, karena dengan menggunakan media barang bekas ini dapat lebih hemat biaya juga tanpa harus mengeluarkan banyak uang. Selain itu juga, dapat meningkatkan daya kreativitas seni siswa baik secara motorik maupun kognitif, siswa mampu mengembangkan sebuah hasil karya menurut pemikiran dan imajinasi mereka sendiri.

Seni Budaya dan Prakarya merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat aktif dalam berbagai pengalaman apresiasi maupun pengalaman berkreasi kepada peserta didik. Salah satunya yaitu berkreasi untuk menciptakan karya dari barang bekas yang akan dijadikan benda kriya 3 dimensi. Tujuannya yaitu untuk menghasilkan suatu produk karya seni yang bermanfaat langsung bagi kehidupan peserta didik dan lingkungan sekitar berupa benda nyata. Dalam mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya, peserta didik melakukan pengamatan terhadap sebuah karya atau benda-benda produk kerajinan lainnya yang ada di lingkungan peserta didik. Setelah itu peserta didik dapat berkreasi menciptakan berbagai karya seni dan produk secara berkala, sehingga diperoleh pengalaman konseptual, pengalaman apresiatif dan pengalaman kreatif.

Pada penelitian ini yang menjadi fokus penelitian adalah siswa kelas IV, dimana siswa kelas IV adalah anak yang memiliki rentang usia sekitar 9-10 tahun.

Pada kenyataannya, masih ada beberapa anak yang dalam aspek keterampilannya masih kurang atau kreativitas seninya perlu diasah kembali, misalnya dalam membuat suatu kriya 3 dimensi dari barang bekas, dimana anak membuat suatu karya seni yang dapat mengedukasi dan mengekspresikan dirinya sendiri.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya yaitu membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas terdapat beberapa anak yang kemampuan dalam berkreasi seninya masih sangat kurang karena dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya guru biasanya hanya menugaskan siswa untuk menggambar saja, maka dari itu peneliti mencoba untuk mengedukasi siswa dengan membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas, dimana anak dituntut untuk mengembangkan idenya dengan cara berkarya dan juga dapat lebih percaya diri lagi dengan hasil karya yang telah dibuatnya. Sehingga dari permasalahan tersebut dibutuhkan sebuah solusi yang dapat mengasah kreativitas siswa kelas

IV sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Salah satu solusi yaitu dengan memanfaatkan barang bekas seperti botol plastik, kemasan yakult, kaleng susu, kardus bekas, dan lain sebagainya untuk dijadikan dalam pembuatan kriya 3 dimensi diharapkan dapat mengasah kreativitas seni siswa dalam menghasilkan karya yang unik dan juga menarik.

Sudah banyak penelitian yang menjelaskan kajian tentang media barang bekas, namun masih belum banyak yang mengkaji media barang bekas untuk mengasah kreativitas seni atau keterampilan siswa sekolah dasar khususnya dalam pembelajaran Seni Budaya dan Prakarya. Oleh sebab itu, peneliti tertarik untuk memfokuskan kajian tentang kreativitas seni membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas yang

terdapat dalam materi semester 2 kompetensi dasar 3.1 mengetahui gambar dan bentuk 3 dimensi. tema 8 daerah tempat tinggal subtema 3 pembelajaran 6. Melalui kegiatan tersebut dapat dijadikan sebuah pengalaman belajar yang menyenangkan dan menarik bagi anak karena anak telah mengembangkan idenya sendiri. Salah satu cara yang dapat dilakukan peneliti adalah dengan cara menganalisis karya yang dibuat oleh siswa. Hal ini digunakan untuk mengetahui perkembangan karya yang dihasilkan siswa. Maka dari itu, penulis mengambil judul penelitian “Analisis Kreativitas Seni Dalam Membuat Kriya 3 Dimensi Dari Barang Bekas Pada Mata Pelajaran Sbdp (seni Rupa) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.”

METODE

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kualitatif deskriptif. Sefcik dan Bradway (dalam Yuliani, 2018) mengemukakan bahwa “metode kualitatif deskriptif difokuskan untuk menjawab pertanyaan penelitian yang terkait dengan pertanyaan apa, siapa, apa, dimana, dan bagaimana suatu peristiwa atau pengalaman terjadi hingga akhirnya dikaji secara mendalam untuk menemukan pola-pola yang muncul pada peristiwa tersebut.”

HASIL DAN PEMBAHASAN

Adapun bimbingan peneliti yang dilakukan untuk melihat proses berkreasi seni kriya 3 dimensi kelas IV SDN 1 Kedawung Kabupaten Cirebon adalah sebagai berikut:

a. Tahap pertama adalah persiapan. Pada tahap ini yang perlu dipersiapkan adalah segala hal yang akan digunakan untuk memperlancar dalam pelaksanaan pembuatan kriya 3 dimensi dari barang bekas. Saat di ruang kelas peneliti menjelaskan kepada siswa tentang berkarya seni

kriya 3 dimensi dari barang bekas, hal ini dilakukan dengan tujuan agar siswa lebih cepat memahami dan tertarik akan materi kriya 3 dimensi dari barang bekas yang terdapat dalam materi semester 2 kompetensi dasar 3.1 mengetahui gambar dan bentuk 3 dimensi, tema 8 daerah tempat tinggal, subtema 3 bangga terhadap tempat tinggal, pembelajaran 6.

- b. Tahap kedua adalah pelaksanaan. Pada tahap ini siswa melaksanakan kegiatan membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas berdasarkan bahan yang telah ditentukan oleh siswa. Pelaksanaan dalam membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas ini dilakukan di dalam ruang kelas dengan bimbingan peneliti.
- c. Tahap ketiga adalah menyimpulkan. Pada tahap ini siswa menjelaskan hasil karya yang telah selesai dibuatnya.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana siswa mengembangkan kreativitas seninya dalam berkarya seni kriya 3 dimensi dari barang bekas. Akan dibahas satu persatu di bawah ini:

a. Kemampuan siswa dalam kesatuan



Gambar 1. Contoh Karya Ilham yang membentuk kesatuan

(Sumber: Anggun, 2021, hlm. 56)

Kesatuan adalah suatu prinsip penyusun/pengorganisasian unsur-unsur seni rupa sehingga menjadi suatu kesatuan wujud yang memiliki keserasian antara bagian-bagian dan keseluruhannya. Pada bagian ini siswa perlu memperhatikan tambahan-tambahan poin atau elemen yang akan dimasukkan atau dijadikan dalam

pembuatan suatu karya seni kriya 3 dimensi tersebut. Dan hasilnya saya rasa cukup berhasil berdasarkan dari hasil penelitian, Elemen yang ditambahkan seperti warna, ban mobil, lampu penerangan, Walaupun ada beberapa yang tidak ada seperti kaca spion.

- b. Kemampuan siswa dalam keseimbangan



Gambar 2. Contoh Karya Ilham yang membentuk keseimbangan

(Sumber: Anggun, 2021, hlm. 57)

Keseimbangan adalah suatu karya yang komposisi unsur-unsurnya seimbang penempatan/tata letaknya, atau dapat pula dikatakan tidak berat sebelah penempatannya dalam suatu bidang atau ruang. Dalam hal ini rata-rata siswa sudah cukup mahir dalam menempatkan objek sehingga menghasilkan keseimbangan yang baik antara kiri dan kanan.

- c. Kemampuan siswa dalam proporsi



Gambar 3. Contoh Karya Ilham yang membentuk proporsi

(Sumber: Anggun, 2021, hlm. 57)

Proporsi adalah perbandingan ukuran antara bagian-bagian suatu benda. Pada bagian ini peserta didik terlihat sudah dapat menentukan proporsi pada suatu objek. Pada contoh karya Ilham ini memiliki proporsi yaitu ban mobil yang ukurannya lebih kecil dari badannya.

- d. Kemampuan siswa dalam irama



Gambar 4. Contoh Karya Ilham yang membentuk Irama

(Sumber: Anggun, 2021, hlm. 58)

Irama adalah pengulangan objek atau unsur. Karya yang dibuat siswa ada yang berirama dan ada juga yang tidak. Tetapi pada contoh karya mobil yang dibuat oleh salah satu siswa ini yaitu Ilham yang terdapat irama pada ban mobilnya ditunjukkan dengan garis yang berulang-ulang.

- e. Kemampuan siswa dalam pusat perhatian



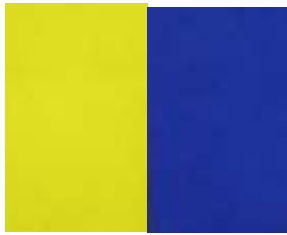
Gambar 5. Contoh Karya Mylin yang membentuk pusat perhatian

(Sumber: Anggun, 2021, hlm. 58)

Pusat perhatian disebut juga penonjolan, klimaks, dominasi (*dominance*), yaitu bagian yang dominan, unggul, atau istimewa pada suatu karya seni sehingga lebih

menarik perhatian dibandingkan dengan bagian yang lainnya. Pada contoh karya mobil yang dibuat Ilham tidak memiliki pusat perhatian, tetapi dari contoh karya lain yaitu karya gelas yang dibuat oleh Mylin memiliki pusat perhatian yaitu ditunjukkan dengan kelopak bunga di bagian atas gelas tersebut.

f. Kemampuan siswa dalam kontras



Gambar 6. Contoh Karya Ilham yang membentuk kontras

(Sumber: Anggun, 2021, hlm. 59)

Kontras adalah sesuatu yang berlawanan tetapi saling mendukung dan merupakan kesatuan yang seimbang.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian mengenai kreativitas seni dalam membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas pada mata pelajaran sbdp (seni rupa) siswa kelas IV sekolah dasar yang lokasinya berada di sekolah SDN 1 Kedawung Kabupaten Cirebon, dihasilkan kesimpulan sebagai berikut.

1. Setelah siswa melakukan kegiatan membuat kriya 3 dimensi menggunakan media barang bekas untuk mengetahui kemampuan kreativitas seninya. Berdasarkan hasil penelitian kreativitas seni pada siswa kelas IV sekolah dasar memiliki kemampuan kreativitas seni yang cukup baik.
2. Dalam proses berkreasi membuat seni kriya 3 dimensi dari barang bekas,

peneliti membimbing siswa dengan beberapa tahapan, yaitu:

- a. Tahap pertama adalah persiapan. Pada tahap ini peneliti menjelaskan terlebih dahulu mengenai pembuatan kriya 3 dimensi dari barang bekas
 - b. Tahap kedua adalah pelaksanaan. Pada tahap ini siswa melaksanakan kegiatan membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas dibimbing oleh peneliti.
 - c. Tahap ketiga adalah menyimpulkan. Pada tahap ini siswa menjelaskan hasil karya yang telah selesai dibuatnya.
3. Kemampuan kreativitas seni dalam membuat kriya 3 dimensi dari barang bekas dapat dinilai dari beberapa aspek prinsip-prinsip seni rupa, diantaranya yaitu kesatuan (unity), keseimbangan (balance), proporsi (proportion), irama (rhythm), pusat perhatian (center of interest), dan kontras (contrast). Berdasarkan hasil 15 karya seni kriya 3 dimensi dari barang bekas dilihat dari beberapa aspek tersebut terdapat siswa yang kreativitas seninya sudah memenuhi ke 6 aspek prinsip-prinsip seni rupa. Tetapi ada beberapa siswa yang masih belum memenuhi ke 6 aspek tersebut.

DAFTAR RUJUKAN

- Anggun, R. P. (2021). Analisis Kreativitas Seni Dalam Membuat Kriya 3 Dimensi Dari Barang Bekas Pada Mata Pelajaran Sbdp (Seni Rupa) Siswa Kelas IV Sekolah Dasar.
- Afiyanti, Y. (2005, Maret). Penggunaan Literatur Dalam Penelitian Kualitatif. *Jurnal Keperawatan Indonesia*, 9(1), 32-35.
- Indah, Sri. (2020). Peningkatan Kreativitas Seni Kriya 3 Dimensi Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Prakarya Melalui Media Barang Bekas Pada Siswa Kelas IVA

- MIN I Lamongan. Skripsi. Surabaya: Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya.
- Irene, Gunanto, Kristianti, W., & Adhalia, D. (2016). *Bupena Buku Penilaian Tema Daerah Tempat Tinggalku dan Kayanya Negeriku Jilid 4D Untuk SD/MI Kelas IV*. Erlangga.
- Putri, F. A., Rahmawati, & Suyadi. (2020). Analisis Perkembangan Seni Kreativitas Siswa Kelas Rendah Muhammadiyah Pajangan 2 Yogyakarta. *Journal Of Islamic Primary Education*, 3(1), 1-9.
- Rahmat, P. S. (2009, Januari-Juni). Penelitian Kualitatif. *Equilibrium*, 5(9), 1-8.
- Rispul. (2012, Mei-Oktober). Seni Kriya Antara Tekhnik Dan Ekspresi. *Corak Jurnal Seni Kriya*, 1(1), 91-100.
- Salam, S., B, S., Hasnawati, & Muhaemin, M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Septiriani, & Yulsyofriend. (2020). Permainan Meniup Cat Poster Dapat Meningkatkan Perkembangan Kreativitas Seni Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(2), 1091-1100.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV.
- Suhaya. (2016, April). Pendidikan Seni Sebagai Penunjang Kreativitas. *Jurnal Pendidikan Dan Kajian Seni*, 1(1), 1-15.
- Sujarweni, V. W. (2020). *Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Baru Press.