



## **EKSOTIKA BANGUNAN DI KOTA LAMA SEMARANG DALAM KARYA SENI LUKIS CAT AIR**

**Novian Kurniadi**✉

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### **Info Artikel**

*Sejarah Artikel:*

Diterima April 2014

Disetujui Mei 2014

Dipublikasikan Juni 2014

*Keywords:*

*building ; media ; techniques ; works of art.*

### **Abstrak**

Proyek studi ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penulis dalam bidang seni lukis cat air dan menyajikan subject matter bangunan dan lingkungan daerah Kota Lama Semarang. Media yang digunakan penulis dalam proyek studi ini menggunakan cat air di atas kertas. Sedangkan teknik yang penulis gunakan dalam proyek studi adalah teknik campuran yaitu paduan antara wet in wet dan wet on dry. Penerapan kedua teknik oleh penulis menginginkan goresan yang ekspresif sehingga lukisan dapat menampilkan warna yang segar. Karya seni lukis yang dibuat merupakan karya seni lukis dengan pendekatan realistik, dan sesuai dengan kaidah perspektif terutama untuk menghadirkan ilusi volume, bentuk dan kedalaman ruang, subyek lukisan berupa bangunan dan lingkungan di sekitarnya. Warna yang tersaji sebagian besar adalah warna-warna redup dan cenderung monokromatis yang dipadukan secara harmonis. Secara keseluruhan dari kedua belas karya lukis ini mengambil tema bangunan kuno peninggalan Kolonial Belanda yang ada di kota Lama Semarang.

*This study project aims to improve the ability of authors in the field of watercolor painting and presenting the subject matter of the building and the neighborhood Old Town area of Semarang . Media used in the authors of this study project using watercolor on paper . While the techniques that I use in the engineering project is the study of the alloy mix between wet in wet and wet on dry . The second application of the technique by the author wants expressive strokes so that the painting can display colors fresh . Works of art that are works of art made by realistic approach , and in accordance with the rules of perspective , especially to bring the illusion of volume , shape and depth of field , the subject of a painting of the building and its surroundings . Colors presented are mostly dim colors and tend to be monochromatic harmoniously combined . On the whole of the twelve paintings The theme of this Dutch Colonial heritage of ancient buildings that exist in the Old city of Semarang .*

© 2014 Universitas Negeri Semarang

✉ Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes

Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229

E-mail: [senirupa@unnes.ac.id](mailto:senirupa@unnes.ac.id)

ISSN 2252-7516

## PENDAHULUAN

Pentingnya keterampilan menyimak dalam kehidupan manusia pada umumnya dan dunia pendidikan pada khususnya membuat peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pada keterampilan ini. Selain itu dilatarbelakangi juga oleh adanya kesulitan yang ditemui dalam pembelajaran menyimak yaitu, kurangnya pemahaman peserta didik pada kompetensi mendengarkan ditandai dengan kurang maksimalnya peserta didik dalam menjawab pertanyaan guru tentang materi yang sudah dipelajari.

Kurang maksimalnya tingkat kemampuan menyimak peserta didik pada dasarnya disebabkan oleh dua hal yaitu faktor dari dalam peserta didik itu sendiri dan faktor dari luar diri peserta didik. Faktor dari dalam salah satunya faktor mental adalah kesiapan mental, pikiran, motivasi, minat, ingatan dalam menerima pembelajaran menyimak.

Berdasarkan latar belakang di atas maka penulis menawarkan pengembangan model kooperatif tipe tongkat bicara berbantuan multimedia kuis kreator untuk meningkatkan keterampilan menyimak.

Adapun penulisan dalam artikel ini dibatasi pada: (1) bagaimanakah kebutuhan model kooperatif tipe tongkat bicara berbantuan multimedia kuis kreator untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita rakyat peserta didik SMA; (2) bagaimanakah prinsip-prinsip model kooperatif tipe tongkat bicara berbantuan multimedia kuis kreator untuk meningkatkan keterampilan

Kata kooperatif *learning* berasal dari kata *kooperatif* yang artinya mengerjakan sesuatu secara bersama-sama. (Slavin 2010:4) menyatakan bahwa pembelajaran kooperatif menunjuk pada berbagai macam metode pengajaran dimana para siswa bekerjasama dalam kelompok-kelompok kecil untuk saling membantu satu sama lainnya dalam mempelajari materi pembelajaran. Lie (dalam Isjoni, 2010:12) menyebutkan pembelajaran kooperatif dengan istilah pembelajaran gotong-royong yaitu sitem pembelajaran yang memberi kesempatan kepada

peserta didik untuk bekerjasama dengan siswa lain dalam tugas-tugas terstruktur. Djajadisastra (dalam Isjoni, 2010:14) menyatakan bahwa metode belajar kelompok merupakan metode mengajar dan murid-murid disusun dalam kelompok-kelompok pada waktu menerima pelajaran atau mengerjakan soal-soal atau tugas-tugas. Berdasarkan pendapat-pendapat tersebut dapat ditarik suatu simpulan bahwa pembelajaran kooperatif adalah sistem pembelajaran yang memberi kesempatan agar saling bekerjasama antara peserta didik dalam kelompok-kelompok dalam proses pembelajaran. Dalam penerapan model pembelajaran kooperatif tipe tongkat bicara ini, guru membagi kelas menjadi kelompok-kelompok dengan anggota 5 atau 6 orang yang heterogen. Kelompok dibentuk dengan mempertimbangkan keakraban, persahabatan atau minat, yang dalam topik selanjutnya menyiapkan dan mempersentasikan laporannya kepada seluruh kelas.

Menyimak adalah suatu proses yang mencakupi kegiatan mendengarkan bunyi bahasa, mengidentifikasi, menginterpretasi, menilai, dan mereaksi atas makna yang terkandung di dalamnya (Tarigan, 1994:4). Selanjutnya dijelaskan pula menyimak (Tarigan 1994:28) adalah suatu proses mendengarkan lambang-lambang lisan dengan penuh perhatian, pemahaman, apresiasi, serta interpretasi untuk memperoleh informasi menangkap isi atau pesan serta memahami makna komunikasi yang telah disampaikan oleh pembicara melalui ujaran atau tulisan. Dalam hal ini yang disimak adalah cerita rakyat.

Cerita Rakyat adalah sebagian kekayaan budaya dan sejarah yang dimiliki Bangsa Indonesia. Pada umumnya, cerita rakyat mengisahkan tentang suatu kejadian di suatu tempat atau asal muasal suatu tempat. Tokoh-tokoh yang dimunculkan dalam cerita rakyat umumnya diwujudkan dalam bentuk binatang, manusia maupun dewa. Fungsi Cerita rakyat selain sebagai hiburan juga bisa dijadikan suri tauladan terutama cerita rakyat yang mengandung pesan-pesan pendidikan moral. Banyak yang tidak menyadari kalau negeri kita

tercinta ini mempunyai banyak Cerita Rakyat Indonesia yang belum kita dengar, bisa dimaklumi karena cerita rakyat menyebar dari mulut – ke mulut yang diwariskan secara turun – temurun. Namun sekarang banyak cerita rakyat yang ditulis dan dipublikasikan sehingga cerita rakyat Indonesia bisa dijaga dan tidak sampai hilang dan punah. Berdasarkan hal di atas maka jika berbicara tentang cerita rakyat maka tidak bisa lepas dari sastra lisan sebagai induknya. Boleh dikatakan bahwa cerita rakyat merupakan hasil dari kesusastraan lisan.

Multimedia sangatlah diperlukan dalam pembelajaran agar menarik dan pembelajaran tidak monoton karena dengan adanya multimedia peserta didik akan dilibatkan secara langsung dalam pembelajaran, hal ini selaras dengan pendapat Sufanti ( 2010:90) bahwa multimedia dalam pembelajaran adalah media yang mampu melibatkan banyak indera dan organ tubuh selama pembelajaran berlangsung.

Berbicara tentang pemanfaatan software kuis kreator tentunya tidak lepas dari pembelajaran berbasis CAI (Computer Assisted Instruction) adalah program pengajaran atau pembelajaran yang diakses melalui komputer sehingga pemakai dapat berinteraksi dengannya. Pembelajaran berbasis komputer menurut Warsita (2008:137) adalah suatu media pembelajaran yang sangat menarik dan mampu meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan untuk menghasilkan produk model kooperatif tipe *tongkat bicara* berbantuan multimedia kuis kreator yang dapat meningkatkan kemampuan menyimak cerita rakyat pada peserta didik di tingkat SMA. Desain penelitian ini dirancang dengan menggunakan *Research dan Development (R&D)*. Desain penelitian *Research and Development* adalah penelitian dan pengembangan suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggungjawabkan (Sugiyono 2009)

## HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

### **Kebutuhan Guru dan Peserta Didik Terhadap Model Kooperatif Tipe Tongkat Bicara Berbantuan Multimedia Kuis Kreator**

Kebutuhan guru dan peserta didik terhadap model kooperatif tipe tongkat bicara berbantuan multimedia kuis kreator berdasarkan hasil analisis kebutuhan guru dan peserta didik melalui angket dan wawancara maka kebutuhannya adalah: (1) model pembelajaran menyimak cerita rakyat yang menyenangkan dengan adanya strategi dan balikan berupa pengulasan materi serta evaluasi, (2) model pembelajaran menyimak cerita rakyat yang melibatkan keaktifan peserta didik, inovatif, kreatif, dan efektif melalui kerja tim, (3) model pembelajaran menyimak cerita rakyat yang memanfaatkan media tembang dolanan, wayang kulit, dan rekaman cerita rakyat yang dirancang dengan langkah-langkah yang jelas, (4) model pembelajaran menyimak cerita rakyat yang menempatkan peserta didik dalam tim belajar, (5) model pembelajaran menyimak cerita rakyat yang menggunakan *authentic assessment* yaitu mengedepankan praktek dari pada teori untuk mengukur keterampilan peserta didik secara individu maupun kelompok, (6) model *pembelajaran* menyimak cerita rakyat dengan evaluasi berbasis ICT agar lebih cepat mengetahui hasilnya, waktu pengerjaan dapat ditentukan, dan sebagai alat untuk mengulang pemahaman materi.

### **Prinsip-Prinsip Model Kooperatif Tipe Tongkat Bicara Berbantuan Multimedia Kuis Kreator**

Prinsip-prinsip model kooperatif tipe tongkat bicara berbantuan multimedia kuis kreator ada 3 yaitu: (1) strategi pembelajaran, (2) media pembelajaran, dan (3) penilaian.

Kemp (dalam Sanjaya, 2008) mengemukakan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Selanjutnya, dengan mengutip pemikiran

J. R David, Sanjaya (2008) menyebutkan bahwa dalam strategi pembelajaran terkandung makna perencanaan. Artinya, bahwa strategi pada dasarnya masih bersifat konseptual tentang keputusan-keputusan yang akan diambil dalam suatu pelaksanaan pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka dalam pembelajaran harus memuat prinsip belajar dan pembelajaran yang berpijak pada tujuan belajar dan pembelajaran yang dapat menumbuhkan (1) motivasi, (2) keaktifan, (3) keterlibatan langsung, (4) pengulangan, (5) tantangan, (6) balikan atau penguatan.

Selain itu dalam model ini dituntut perubahan konsep belajar mengajar baik guru dan peserta didik. Baik guru maupun peserta didik harus menerapkan pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Tidak kalah pentingnya pembelajaran kooperatif juga ditonjolkan dalam penelitian ini. Pembelajaran kooperatif adalah pembelajaran yang mengkondisikan peserta didik yang dinamis serta mampu bekerja sama dan berinteraksi. Kerjasama dan interaksi dalam pembelajaran terjadi multi arah, tidak hanya antara peserta didik dengan peserta didik melainkan peserta didik dengan guru.

Media pengajaran berfungsi sebagai alat bantu mengajar agar tercipta suasana pembelajaran yang efektif dan menarik. Media yang digunakan dalam model kooperatif tipe tongkat bicara berbantuan multimedia kuis kreator untuk meningkatkan keterampilan menyimak cerita rakyat pada peserta didik SMA anatara lain tembang dolanan, kulit, dan rekaman cerita rakyat.

Penilaian yang dimaksud adalah evaluasi. Evaluasi merupakan kegiatan yang dilakukan untuk menemukan jawaban atas proses belajar mengajar yang telah dilakukan. Bagi guru dengan evaluasi dapat menunjukkan tingkat keberhasilan dalam penggunaan model pembelajaran dan bagi peserta didik dengan

evaluasi dapat mengetahui tingkat ketercapaian indikator. Penilaian dalam model ini meliputi dua hal yaitu penilaian individu dan penilaian proses.

## **PENUTUP**

Pada artikel penelitian ini disampaikan dua hal yaitu (1) kebutuhan guru dan peserta didik terhadap model kooperatif tipe tongkat bicara berbantuan multimedia berdasarkan analisis kebutuhan melalui angket dan wawancara, dan (2) prinsip-prinsip model kooperatif tipe tongkat bicara berbantuan multimedia.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Isjoni, Moh Arif, Ismail, dan Roslaili Mahmud. 2008. ICT untuk Sekolah Unggul: Pengintegrasian Teknologi Informasi dalam Pembelajaran. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Sanjaya, Wina, Ridwan dan Posmaria S. Sitohang. 2008. Pemanfaatan Blog untuk Bisnios, Hobby, dan Pendidikan. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sanjaya, Wina. 2008. Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan. Jakarta: Kencana.
- Slavin, Robert E. 2009. Cooperative Learning: Theory, Research, and Practice. The John Hopkins University: Printed in the USA.
- Slavin, Robert E. 2010. Cooperative Learning: Teori, Riset, dan Praktik. Diterjemahkan oleh Narulita Yusron. 2010. Bandung: Nusa Media.
- Sugiyono. 2009. Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Tarigan, Henry Guntur dan Aceng Ruhendi Saifullah. 1990. Membaca ddalam Kehidupan. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. Menyimak sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa. Bandung: Angkasa.