



GAMBAR KARTUN WAYANG PUNAKAWAN SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN MENGGAMBAR ILUSTRASI PADA SISWA KELAS VII D DI SMP DARUL FIKR ANDONG KABUPATEN BOYOLALI

Muhammad Afifa Bahrun[✉] dan Eko Sugiarto

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima Desember 2019
Disetujui Maret 2020
Dipublikasikan Mei 2020

Keywords:

Cartoon image, drawing, illustration, learning media, punakawan puppet

Abstrak

Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam membelaarkan seni rupa di sekolah, terkhusus pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik manual. Salah satu cara unik yang dapat dilakukan oleh guru yaitu penggunaan gambar kartun wayang sebagai media dalam pembelajaran menggambar ilustrasi. Masalah penelitian meliputi (1) bagaimana proses pembelajaran menggambar ilustrasi? (2) bagaimana hasil karya gambar ilustrasi? dan (3) bagaimana kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media gambar kartun wayang punakawan pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali? Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif untuk mengkaji proses pembelajaran menggambar ilustrasi kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong. Hasil penelitian menunjukkan sebagai berikut. Pertama, Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat hanya formalitas saja. Kegiatan pelaksanaan pembelajaran tidak sesuai dengan perencanaan pembelajaran. Penilaian yang digunakan guru hanya keterampilan siswa. Kedua, terdapat 12 atau 46,2% siswa meniru objek tokoh dari media guru, sedangkan 14 atau 53,8% siswa membuat tokoh dengan mengasah ide gagasannya sendiri. Ketiga, terdapat kendala dalam pembelajaran namun tidak ada kesulitan yang begitu berarti. Saran bagi Jurusan Seni Rupa dan guru hendaknya penelitian ini dapat dijadikan sebagai literasi.

Abstract

There are several ways that the teachers can do in teaching Fine Arts at school, especially in learning to draw illustrations with manual techniques. One of the unique ways that the teachers can do is using cartoon puppet picture as a medium in learning to draw illustrations. The research problems were (1) How is the learning process of drawing illustrations? (2) How are the outcomes of drawing illustrations? (3) How are the obstacles that are faced in learning to draw illustrations using cartoon Punakawan puppet picture as a learning medium in VIII D students of Junior High School of Darul Fikr Andong, Boyolali regency? This research used qualitative approach to review the learning process of drawing illustrations in VIII D students of Junior High School of Darul Fikr Andong. The research findings were as follows. First, the lesson plan made by the teacher was only a formality. The learning activities were not in accordance with the lesson plan. The assessment used by the teacher only assessed students' skills. Second, there were 12 students (46,2%) who imitated the teacher's media, while the other 14 students (53,8%) created characters by honing their own ideas. Furthermore, there were some obstacles in learning process, but there were no such great difficulties. The researcher hopes that this research will be useful for Fine Art department students and Fine Art teachers as literacy.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan hal yang paling penting dalam kehidupan manusia sebagai pengembangan sumber daya manusia. Melalui pendidikan, manusia mampu melepaskan diri dari keterbelakangan. Pendidikan yang menjadi sasaran saat ini meliputi pendidikan yang memiliki sifat intelektual, kreativitas, dan keterampilan (Sutarto dalam Pamungkas, 2010:1).

Seni budaya merupakan salah satu pendidikan yang memiliki sifat intelektual, kreativitas, dan ketrampilan yang diajarkan di sekolah. Pendidikan seni diharapkan mampu membina dan mengembangkan daya cipta siswa dengan jalannya menyalurkan ide, imajinasi, dan fantasinya melalui aktivitas mengungkapkan perasaan dalam bentuk yang kreatif. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat mengasah ide dalam mata pelajaran seni rupa di sekolah adalah menggambar ilustrasi. Gambar ilustrasi merupakan seni gambar yang menceritakan sesuatu atau fenomena tertentu dan harus mampu menjelaskan maksud dari isi cerita tersebut (Ma'sum, 2010:21).

Menggambar ilustrasi merupakan salah satu Kompetensi Dasar (KD) yang terdapat pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan di tingkat SMP yang memiliki tujuan memberikan bekal kemampuan dalam berkreasi seni. Menggambar ilustrasi dapat melatih siswa dalam mengembangkan kreativitas melalui kegiatan praktik. Selain mengharuskan siswa untuk mengolah media, menggambar ilustrasi juga memberikan pengalaman kreatif sehingga siswa berkesempatan untuk berekspresi dan bereksplorasi. Ada banyak cara yang dapat dilakukan guru dalam membelajarkan seni rupa di sekolah, khususnya pada pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik manual maupun digital.

Ada cara yang unik dilakukan oleh guru SMP Darul Fikr Andong dalam pembelajaran menggambar ilustrasi yaitu dengan menggunakan media wayang punakawan pada pembelajarannya. Penerapan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media wayang punakawan akan dapat menimbulkan dampak positif bagi siswa. Selain itu, tujuannya supaya siswa mengerti dan memahami akan pentingnya aset budaya di Indonesia. Siswa dilatih supaya dapat mengkreasikan wayang agar menjadi karya ilustrasi yang menarik. Karya gambar ilustrasi yang menarik tersebut salah satunya yakni menggunakan wayang punakawan sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi. Pemilihan media tersebut dilakukan guru dengan

pertimbangan atau bertujuan untuk memantik (mengasah) siswa dalam menggali ide dalam menggambar ilustrasi. Di sisi lain, media wayang punakawan tersebut juga dapat digunakan untuk mengenalkan warisan budaya nusantara melalui seni gambar.

Wayang merupakan salah satu solusi sekaligus aset budaya yang harus dilestarikan salah satunya melalui dunia pendidikan. Oleh sebab itu, pembelajaran dengan tema wayang sangat penting untuk siswa. Wayang dapat memberikan sebuah pelajaran penting bagi masyarakat dan bisa dijadikan sebagai media untuk memasukkan berbagai macam ideologi dalam kehidupan, sehingga ide-ide yang bermunculan dalam kehidupan akan menjadi lebih kreatif dan inovatif (Ra'uf, 2010:21). Punakawan adalah tokoh yang khas dalam wayang Indonesia. Punakawan mempunyai karakter yang unik dan bisa menjalani berbagai macam peran, seperti pengasuh dan penasihat para kesatria, penghibur, kritis, pelawak bahkan sebagai penutur kebenaran dan kebijakan. Melalui fungsinya yang begitu beragam dan figurinya yang khas tersebut, maka wayang punakawan merupakan media yang efektif untuk menyampaikan suatu pesan secara visual (Tanudjaja dalam Haq, 2009:95).

Dengan adanya fenomena wayang di atas, guru SMP Darul Fikr Andong memiliki cara agar siswa dapat dibekali pengetahuan tentang wayang, sehingga pemilihan wayang sebagai media pembelajaran merupakan salah satu solusinya. Hal tersebut menarik untuk diteliti karena penggunaan media wayang punakawan merupakan usaha integrasi atau menyatukan budaya melalui pendidikan seni di sekolah.

Wayang merupakan salah satu identitas bangsa Indonesia yang memiliki pesan-pesan mendalam mengenai hubungan manusia dan Tuhannya serta tentang penyatuan mikrokosmos dan makrokosmos (Pratiwinindya, 2017). Pada awal perkembangannya, seni wayang lebih dikenal di wilayah Jawa dan Bali yang kemudian menyebar ke seluruh wilayah Indonesia. Hal tersebut terlihat dari keberagaman wayang di Indonesia, antara lain wayang kulit purwa dari Jawa, wayang golek dari sunda Jawa Barat, dan wayang purwa dari Bali, wayang kulit Palembang dari Sumatera Selatan, wayang sasak dari Nusa Tenggara Barat, dan wayang kulit banjar dari Kalimantan Selatan (Solichin, 2014:3). Nanda MH (2010:13) menyatakan bahwa jenis wayang dibagi menjadi 10 jenis, yaitu wayang purwa, wayang golek, wayang krucil, wayang beber, wayang gedog, wayang suluh, wayang titi,

wayang madya, wayang wahyu, dan wayang Wong (wayang orang).

Menurut Kresna (2012:20) punakawan berasal dari kata *pana* yang berarti *ngerti* (mengerti) mengetahui dengan jelas, dan *kawan* yang berarti teman. Jadi punakawan dapat diartikan sebagai teman yang mengerti atau teman yang serba tahu. Ada juga yang mengartikan bahwa punakawan berarti sahabat yang cerdik, jelas, dan pengamat. Dalam cerita pewayangan, punakawan adalah sekelompok pengikut yang setia pada tuannya. Bahkan seringkali mereka bertindak sebagai penasehat bagi majikannya. Majikan dari punakawan ini adalah kesatria berwatak luhur, yaitu Pandawa Lima (Haq, 2009:96). Wayang punakawan terdiri dari empat tokoh yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Keempat tokoh tersebut memiliki karakter dan struktur bentuk tubuh yang berbeda. Dengan banyaknya karakter dan bentuk wayang, terdapat berbagai cara agar seseorang dapat mengekspresikan bentuk tokoh wayang tersebut menjadi bentuk yang baru. Guru senantiasa memilih atau membagi tokoh yang sekiranya mudah dicontoh dan mudah dipahami karakternya oleh siswa. Oleh sebab itu guru memilih wayang punakawan sebagai media pembelajaran menggambar ilustrasi.

Gambar Ilustrasi merupakan cabang seni gambar yang dibuat berdasarkan ekspresi seniman (pembuat karya) untuk menvisualkan sesuatu yang ada pada pikirannya, sehingga gambar tersebut memiliki maksud menceritakan sesuatu atau fenomena tertentu dan harus mampu menjelaskan maksud dari isi cerita tersebut (Ma'sum, 2010:21). Secara etimologis, istilah ilustrasi berasal dari bahasa Inggris *illustration* dengan kata kerja ‘*to illustration*’ yang sebelumnya berasal dari bahasa Latin *ilustrare* yang berarti terang. Dari pengertian tersebut kemudian dikembangkan menjadi membuat terang atau membuat jelas (Salam, 2017:2). Ilustrasi merupakan seni gambar yang berfungsi untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan tertentu secara visual. Ilustrasi mencakup karya gambar yang dibuat untuk menjelaskan atau mencerminkan sebuah narasi yang ada pada teks atau bahkan gambar tersebut merupakan teks itu sendiri (Susanto, 2011:190).

Kata media berasal dari bahasa Latin *medius* yang berarti tengah, perantara atau pengantar (Arsyad, 1997:3). Dalam bahasa Arab ‘*medoe*’, media merupakan perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Pendapat lain oleh ahli AECT (*Association of Education Communication Technology*) dalam Arsyad (1997:3) menyatakan media

merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan maupun informasi. Heinich, dalam Arsyad (1997:4) mengatakan bahwa apabila media itu membawa pesan atau informasi yang bertujuan *intruksional* atau mengandung maksud pengajaran, maka media itu disebut dengan media pembelajaran. Hamalik (1977:15) mengatakan bahwa dengan banyaknya media yang telah dikembangkan, guru harus memiliki pengetahuan dan pemahaman tentang media pembelajaran. Selain harus mengerti dan memahami penggunaan media, guru juga harus memiliki ketrampilan memilih dan menggunakan media tersebut dengan baik. Untuk itu guru perlu mengalami latihan praktik secara baik dan terus menerus, sehingga mampu menguasai kemajuan media dibidang teknologi (Pratiwinindya, 2019).

Berdasarkan uraian yang telah dikemukakan, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian “Wayang Punakawan sebagai Media Pembelajaran Menggambar Ilustrasi pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong”. Secara spesifik, tujuan penelitian ini yaitu (1) menjelaskan proses pembelajaran menggambar ilustrasi pada siswa SMP Darul Fikr Andong, (2) menjelaskan karya gambar ilustrasi dengan media wayang punakawan pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong, (3) menjelaskan kendala yang dihadapi dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media wayang punakawan pada siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong.

METODE PENELITIAN

Bila dilihat dari sifat permasalahan yang akan diteliti, maka pendekatan penelitian yang dianggap sesuai dalam penelitian ini adalah pendekatan penelitian kualitatif yang bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk membuat deskripsi, menjelaskan, dan memahami secara sistematis, faktual, dan akurat mengenai fakta-fakta dibidang tertentu (Syafi'i, 2013:19). Peneliti menggunakan pendekatan ini karena ingin mencoba untuk menelusuri, memahami, dan menjelaskan tentang gejala atau peristiwa yang ada terhadap objek yang diteliti. Dalam penelitian ini akan dianalisis bagaimana proses atau pelaksanaan pembelajaran, hasil karya siswa, dan kendala-kendala yang dihadapi siswa kelas VIII D SMP Darul Fikr Andong Kabupaten Boyolali. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah teknik observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Adapun langkah-langkah penelitian meliputi reduksi data, penyajian data, dan verifikasi.

Dari ketiga tahapan tersebut dapat disimpulkan bahwa proses analisis data saling berkaitan satu sama lain, mulai dari proses reduksi data, penyajian data, dan tahap verifikasi. Analisis data tersebut saling berhubungan dan saling berpengaruh baik sebelum, selama, dan setelah pengumpulan data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini adalah SMP Darul Fikr yang terletak di Dukuh Bandung RT 16 RW 3, Desa Beji, Kecamatan Andong, Kabupaten Boyolali. Lokasi sekolahnya tidak begitu dekat dengan jalan raya dan letaknya masuk ke arah perkampungan. SMP Darul Fikr dibangun pada tahun 2003, yang kemudian mendapat surat izin pengoperasian sekolah pada tanggal 13 Maret 2003. Guru di SMP Darul Fikr Andong berjumlah 23 orang, yakni 14 guru sudah menjadi guru tetap dan 7 orang sebagai guru bantu serta 2 tenaga administrasi sekolah. Berdasarkan data yang diperoleh, jumlah siswa kelas VIII D yaitu 30 siswa yang terdiri dari 16 siswa laki-laki dan 14 siswa perempuan. Namun setelah beberapa minggu pembelajaran berlangsung, ada 4 siswa yang mengundurkan diri dari sekolah, sehingga total siswa kelas VIII D menjadi 26.

Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Media Gambar Kartun Wayang Punakawan pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong

Proses pembelajaran menggambar ilustrasi ini akan diuraikan menurut unsur-unsur yang terdapat dalam pembelajaran seni rupa meliputi perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran, dan evaluasi pembelajaran.

(1) Perencanaan Pembelajaran

Pada perencanaan pembelajaran terdapat unsur lain berupa tujuan pembelajaran, strategi, metode, dan media pembelajaran. Pertama, tujuan pembelajaran dituangkan dalam Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) oleh guru sebelum pembelajaran berlangsung. Pembelajaran seni budaya di SMP Darul Fikr Andong menggunakan kurikulum 2013.

Kedua, strategi pembelajaran yang digunakan guru seni budaya dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi di SMP Darul Fikr Andong ada 3 yaitu SPI, SPE, dan CTL. Strategi Pembelajaran Inkuiri

(SPI) merupakan salah satu strategi yang sangat tepat dalam pembelajaran seni budaya, karena strategi ini dilakukan oleh siswa dan guru melalui kegiatan tanya jawab sehingga terjadinya proses berpikir. Strategi Pembelajaran Ekspositori (SPE) merupakan strategi pembelajaran yang mana guru mata pelajaran memegang peranan yang sangat penting dan dominan. Guru menyajikan pembelajaran dalam bentuk yang telah disiapkan secara rapi, sehingga murid hanya mendengarkan dan mencermati secara tertib dan teratur. Strategi ini dapat dilakukan ketika guru menjelaskan tahapan atau prosedur pembuatan gambar ilustrasi dengan metode demonstrasi. Strategi Pembelajaran Kontekstual (CTL) merupakan konsep belajar yang mengaitkan situasi dunia nyata siswa, yang kemudian mendorong siswa membuat hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya. Strategi ini diterapkan guru dalam memberi contoh gambaran ilustrasi dan digunakan untuk menemukan ide gagasan siswa yang kemudian divisualkan dalam gambar ilustrasi dengan pengetahuan siswa terhadap lingkungan sekitarnya.

Ketiga, metode pembelajaran yang digunakan oleh guru meliputi metode ceramah, metode tanya jawab, demonstrasi, dan metode penugasan. Metode ceramah digunakan oleh guru seni budaya SMP Darul Fikr Andongguna menjelaskan materi tentang menggambar ilustrasi. Metode tanya jawab memiliki tujuan agar guru dapat mengetahui sejauh mana siswa menangkap penjelasan pada tahapan menggambar yang disampaikan oleh guru. Guru memberikan pertanyaan dan membuka pertanyaan dengan siswa, hal ini dimaksudkan agar siswa yang belum mengerti dan memahami materi dapat menanyakannya kepada guru. Metode demonstrasi pada pembelajaran seni rupa merupakan proses dimana guru mempraktikkan di depan kelas tentang pembuatan atau cara menggambar. Metode Penugasan, metode ini digunakan oleh guru agar siswa mampu menggambar ilustrasi dengan prosedur yang telah diberikan. Tugas berupa uji praktik sebagai tugas utama dalam pembelajaran menggambar ilustrasi ini.

Keempat, media pembelajaran yang digunakan oleh guru yaitu media wayang punakawan. Media pembelajaran dapat diartikan sebagai sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan sebuah pesan, dapat merangsang pikiran, perhatian, dan kemauan siswa sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran. Media yang digunakan dalam

pembelajaran menggambar ilustrasi kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong berupa media wayang punakawan. Dalam hal ini media wayang punakawan digunakan sebagai objek utama dalam pembuatan karya ilustrasi.

Media wayang punakawan digunakan sebagai objek dalam pembuatan ide atau gagasan dalam pembelajaran menggambar ilustrasi. Guru menyediakan beberapa contoh hasil karya berupa gambar dengan tokoh wayang punakawan sebagai objek berkarya yang kemudian dicetak dalam bentuk kertas A4 dengan ukuran gambar yang berbeda-beda, hal itu memungkinkan siswa lebih mudah dalam menemukan ide dalam pembuatan karya. Ragam bentuk karya gambar berupa wayang punakawan yang disedakan oleh guru cukup beragam. Ada beberapa contoh hasil karya dengan tokoh punakawan yang sedang berkelompok maupun individu, mulai dari contoh hasil karya manual dan digital.

Dalam penggunaan media wayang punakawan yang disediakan oleh guru, siswa diperbolehkan untuk mencontoh atau meniru karakter tokoh dalam karya yang sudah ada. Akan tetapi guru selalu menekankan kepada siswa agar senantiasa mencari ide berkarya sendiri, sehingga dalam proses berkarya siswa mampu mengasah ide gagasannya dan mampu memviusalkan ide tersebut menjadi sebuah karya ilustrasi. Berikut contoh hasil gambar tokoh wayang punakawan yang digunakan guru dalam pembelajaran menggambar ilustrasi.

(2) Pelaksanaan Pembelajaran

Proses kegiatan belajar mengajardilakukan selama tiga kali pertemuan yakni pada hari senin tanggal 16, 23, dan 30 September 2019. Setiap pertemuan dengan alokasi waktu, yakni dimulai pukul 10.40 sampai pukul 12.00 WIB atau dengan kata lain selama dua jam pelajaran.

Pada pertemuan pertama, guru mengawali pembelajaran dengan doa dan apresepsi. Kemudian melanjutkan pembelajaran dengan menyampaikan pokok bahasan atau masuk pada materi inti pertemuan pertama. Penjelasan materi dilakukan guru dengan menuliskan semua sub materi di papan tulis, kemudian menjelaskannya satu per satu. Kemudian guru melanjutkan kegiatan inti dengan melakukan kegiatan demonstrasi menggambar ilustrasi (mengembangkan karya ilustrasi dengan wayang punakawan sebagai media). Dalam menjelaskan mengenai langkah-langkah dalam menggambar ilustrasi, guru mempraktikan satu

per satu bagaimana tahapan dalam menggambar dengan menggunakan wayang punakawan sebagai media, yakni dari tahap pemilihan karakter tokoh, pembuatan sket, pemilihan alat dan bahan, hingga tahapan *finishing*. Pada kegiatan akhir pelajaran guru menjelaskan simpulan materi kepada siswa, kemudian memberikan pertanyaan lagi kepada siswa mengenai materi yang belum dimengerti mengenai materi yang telah dijelaskan. Setelah simpulan disampaikan, guru memberikan tugas kepada siswa untuk membawa alat yang digunakan untuk menggambar ilustrasi dan kertas A4.

Pada pertemuan kedua, kegiatan yang dilakukan guru sama persis dengan pertemuan pertama. Namun pada pendahulunya, guru sedikit membahas materi yang diajarkan pada minggu lalu agar siswa lebih mengingat materi pembelajaran dengan baik. Pada kegiatan inti pelajaran guru mengawalinya dengan menunjukkan kembali beberapa contoh karya ilustrasi dengan berbagai jenisnya, yang mana karya tersebut sudah ditunjukkan pada pertemuan sebelumnya. Hal ini diharapkan dapat dijadikan inspirasi untuk siswa dalam membuat gambar ilustrasi. Ketika seluruh materi sudah dipahami siswa, kegiatan selanjutnya guru menginstruksikan kepada seluruh siswa untuk menyiapkan perlengkapan berupa alat dan bahan (media berkarya). Alat yang digunakan siswa tidak ditentukan oleh guru, namun bahan yang digunakan untuk berkarya berupa kertas atau buku gambar ukuran A4.

Setelah siswa mempersiapkan alat dan bahan, guru mengarahkan siswa agar segera memulai dahan awal menggambar (sket) yang kemudian masuk dalam tahapan pendekilan. Pada kegiatan akhir, guru menginstruksikan kepada semua siswa untuk mengakhiri kegiatan berkarya ilustrasi dan melanjutkan kegiatan berkarya dirumah. Pada pertemuan kedua, hasil yang diperoleh belum terlalu maksimal, karena banyak siswa yang masih ragu dan kebingungan membuat karya.

Pada kegiatan awal pertemuan ketiga ini guru segera mengecek tugas para siswa, kemudian guru segera menginstruksikan untuk melanjutkan membuat gambar ilustrasi. Beberapa siswa ada yang sudah pada tahapan *finishing*, namun ada juga siswa yang masih dalam tahap pendekilan sket. Ada juga siswa yang mengerjakan karya gambarnya baru selesai setengahnya saja, kemudian mau melanjutkan mengerjakan di sekolah. Selama kegiatan inti pelajaran berlangsung, guru senantiasa bekeliling untuk mengamati kegiatan setiap siswa dan memberikan

pengarahan terhadap siswa yang mengalami kesulitan. Selain itu guru juga senantiasa menegur setiap siswa yang tidak mengerjakan tugas serta membuka pertanyaan bagi setiap siswa yang mengalami kesulitan.

Pada kegiatan akhir berkarya, nampak seluruh siswa merapikan atau mengerjakan tahap akhir karya yang telah dibuat. Kemudian guru menginstruksikan siswa agar merapikan semua pekerjaan dan duduk dengan rapi. Setelah itu, guru meminta perwakilan siswa mengumpulkan hasil karya siswa yang lain. Setelah terkumpul semua, guru mengambil beberapa contoh hasil dari siswa untuk di evaluasi sejenak sebelum pembelajaran diselesaikan. Evaluasi ini bertujuan agar siswa mengetahui bagaimana cara memperoleh gambar ilustrasi yang baik dan siswa mengetahui kekurangan masing-masing siswa.

(3) Penilaian Pembelajaran

Berdasarkan hasil karya siswa kelas VIII D dengan menggunakan wayang punakawan sebagai media menggambar, dihasilkan karya ilustrasi dengan jenis gambar ilustrasi yang berbeda-beda. Penilaian karya ilustrasi yang telah dibuat siswa, diperoleh dari hasil analisis yang dilakukan oleh guru dengan mengacu pada aspek-aspek yang telah ditentukan oleh guru. Aspek-aspek yang dinilai oleh guru meliputi aspek persiapan alat dan bahan, ide gagasan, kesungguhan, teknik, dan kualitas produk. Penilaian karya ilustrasi dilakukan guru pada saat proses perencanaan, pelaksanaan, dan setelah pembelajaran menggambar.

Berdasarkan hasil penilaian dalam pembelajaran menggambar ilustrasi di kelas VIII D, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran tersebut terdapat siswa yang masuk pada kategori sangat baik, baik, dan cukup. Hasil penilaian karya hasil pembelajaran pada kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong dalam menggambar ilustrasi mencapai total nilai 2104 dengan nilai rata-rata 80,8 dan dapat dikategorikan baik. Pada tabel tersebut 3 siswa atau 11,5% memperoleh nilai dalam kategori sangat baik dengan rentang nilai 90-100, 14 siswa atau 53,8% memperoleh nilai dalam kategori baik dengan rentang nilai 80-89, 9 siswa atau 34,6% memperoleh nilai dalam kategori cukup dengan rentang nilai 70-79.

Pada tahapan pembelajarannya, guru selalu melakukan pengondisian kelas terlebih dahulu selama kurang lebih lima sampai delapan menit dengan cara mengatur siswa untuk duduk dengan tenang dan rapi.

Selanjutnya mengucap salam, berdoa, dan presensi siswa, sehingga dapat diketahui siswa yang sudah masuk kelas dan yang belum masuk ke kelas, serta akan tercipta suasana pembelajaran yang lebih kondusif.

Dalam proses menggambar ilustrasi bermedia wayang punakawan ini, siswa cenderung lebih lama dalam menemukan ide gagasan dan bagaimana cara pemvisualannya. Terlihat ketika siswa kebingungan hendak memulai membuat sket gambar. Pada awal kegiatan guru sudah memberikan penjelasan kepada siswa untuk membuat karya yang belum ada, namun siswa masih sangat kesulitan untuk memvisualkan wayang punakawan menjadi karya ilustrasi.

Selama proses menggambar ilustrasi dari tahap awal hingga akhir, guru senantiasa memberikan arahan dan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan. Hal tersebut bertujuan agar siswa mendapatkan kemudahan dalam berkarya ilustrasi dengan wayang punakawan sebagai media pembelajaran. Adapun hal lainnya yakni ada beberapa siswa yang memberanikan diri mengajukan pertanyaan kepada guru, kebanyakan hal yang ditanyakan mengenai cara menggunakan teknik arsir yang mudah.

Hasil Karya Gambar Ilustrasi dengan Media Wayang Punakawan pada Siswa Kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong.

Dalam pembelajaran menggambar ilustrasi bermedia wayang punakawan, terdapat 26 karya yang terkumpul dari 26 siswa. Dari keseluruhan hasil gambar tersebut, terdapat 2 jenis karya ilustrasi yaitu gambar karikatur dan kartun. Pada jenis-jenis karyanya, terdapat 2 siswa yang membuat gambar ilustrasi berupa karikatur, 16 siswa membuat gambar kartun, dan 8 karya siswa tidak teridentifikasi memiliki ciri-ciri gambar ilustrasi. Sehingga hanya terdapat 18 karya siswa yang memiliki kesamaan ciri gambar ilustrasi. Setelah seluruh karya terkumpul, peneliti mendeskripsikan karya, menganalisis aspek ilustratif, dan menganalisis unsur prinsip menggambar dalam karya gambar ilustrasi yang telah dibuat. Adapun beberapa karya hasil pembelajaran menggambar ilustrasi disajikan sebagai berikut.

Karya 1



Identitas Karya

Nama : Arum Kusuma Wardhani
Judul : Semar Lagi Santai

Deskripsi dan Analisis Karya

Pada gambar yang dibuat oleh Arum tersebut, ia menggambarkan tokoh Semar sedang berdiri dengan sedikit membungkuk, tangan bersedekap ke belakang dan badan menghadap kedepan. Objek Semar digambarkan tidak memakai baju dan alas kaki, hanya memakai celana pendek beserta ikat pinggangnya. Jika dilihat dari hasil karyanya, siswa ingin menceritakan bahwa tokoh Semar sedang menikmati anugerahNya, dengan cara berdiri santai dan tersenyum lebar. Hal itu dapat dikaitkan dengan judul karya gambar dengan hasil visualnya yang keduanya saling berkaitan.

Karya 2



Identitas Karya

Nama : Nila Septiana Ramadani
Judul : Sepeda Santai

Deskripsi dan Analisis Karya

Nila menggambarkan 2 tokoh wayang punakawan yaitu petruk dan bagong. Ia menggambarkan tokoh tersebut sedang bersepeda pada

musim pancaroba ujarnya (nila). Terlihat petruk menaiki sepeda "jengki" dan bagong turut membongcengnya yang sedang menghadap ke belakang. Mereka menggunakan warna dan jenis pakaian yang sama, yaitu berbaju dan bercelana merah muda serta menggunakan kemben warna hijau. Bentuk figur wayang dihadirkan sedang bersepeda dan tertawa seperti halnya dengan judul karyanya. Jika dilihat dari hasil karyanya, siswa ingin menceritakan bahwa tokoh petruk dan bagong masih bisa tertawa walaupun musim pancaroba yang tak kunjung selesai.

Karya 3



Identitas Karya

Nama : Putri Rahayu Ningsih
Judul : Petruk Ngeronda

Deskripsi dan Analisis Karya

Putri rahayu Ningsih menggambarkan tokoh Petruk yang sedang meronda di malam hari. Pada gambar terlihat bahwa objek Petruk membawa sebuah kentongan kecil beserta pemukulnya. Selain itu, terdapat penambahan atribut be+upa *kupluk* atau pecis yang dikenakan diatas kepala dan ada sarung yang diselempangkan disalah satu punggungnya, sarung tersebut berwarna hijau bermotif garis. Pada gambar tersebut, siswa ingin mengilustrasikan tokoh Petruk sedang meronda di malam hari. Hal tersebut dapat dilihat dari perlengkapan yang dibawa Petruk dan penggambaran lingkungan berupa langit yang diwarnai biru gelap. Terlihat lingkungan yang disajikan siswa merupakan daerah yang sepi dan masih bertanah, sehingga dikatakan bahwa lokasi yang ada pada gambar yaitu pedesaan atau perkampungan.

Karya 4



Identitas Karya

Nama : Khoirul Mawahid
Judul : Semar Mau Makan

Deskripsi dan Analisis Karya

Pada gambar tersebut, siswa menggambarkan tokoh Semar yang sedang membawa beberapa alat makan yang ia bawa menggunakan nampan. Objek Semar terlihat membawanya menggunakan tangan kiri, sedangkan tangan kanannya diletakkan dibelakang badannya. Semar digambarkan menggunakan baju singlet dengan pusar yang terlihat, selain itu juga digambarkan menggunakan celana panjang dan bersepatu. Gambar tersebut mengilustrasikan tokoh Semar sedang membawa makanan dan minuman yang ditempatkan pada nampan. Karya ilustrasi tersebut digambarkan sedang berada didalam rumah, hal itu terlihat dari penambahan objek berupa meja, pintu, dan objek lainnya.

Kendala-kendala dalam Pelaksanaan Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan Media Wayang Punakawan

Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan secara keseluruhan, tidak ada kendala yang berarti dalam Pembelajaran Menggambar Ilustrasi dengan media wayang punakawan, namun beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa dan guru dalam pelaksanaannya, misal dalam proses berkarya beberapa siswa ada yang terhambat karena tidak dapat mengembangkan ide atau gagasannya dalam berkreasi karena siswa terbiasa diajar dengan metode mencontoh. Kendala yang lain yaitu media pembelajaran yang kurang mendukung, yakni hanya menggunakan media papan tulis dan percontohan, sehingga siswa kurang termotivasi dan hasil menggambar ilustrasi siswa

menjadi kurang maksimal serta banyak karya yang hampir sama bentuknya.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi, sekolah ini tidak mempunyai ruang khusus keterampilan. Oleh karena itu, pembelajaran menggambar ilustrasi dengan teknik manual ini dilakukan di dalam kelas. Meskipun dalam proses pembelajaran menggambar ilustrasi dengan media wayang punakawan terdapat kekurangan, namun kekurangan tersebut tidak memberikan dampak yang cukup besar terhadap proses dan hasil pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa Pertama, proses pembelajaran dilakukan melalui tiga tahapan yaitu proses perencanaan pembelajaran, pelaksanaan, dan evaluasi pembelajaran berupa penilaian yang dilakukan oleh guru. Kedua, hasil karya siswa kelas VIII D di SMP Darul Fikr Andong cukup bervariatif dengan pemvisualan yang berbeda-beda. Ketiga, terdapat kendala dalam pelaksanaan pembelajaran menggambar ilustrasi namun kendala tersebut tidak memberikan dampak yang cukup besar terhadap proses dan hasil pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, Azhar. 1997. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
Hamalik, Oemar. 1977. *Media Pendidikan*. Bandung: Penerbit Alumni.
Haq, Muhammad Zaairul. 2009. *Tasawuf Semar Hingga Bagong: Simbol, Makna, dan Ajaran Makrifat dalam Punakawan*. Bantul: Kreasi Wacana.
Kresna, Ardian. 2012. *Punakawan: Simbol Kerendahan Hati Orang Jawa*. Yogyakarta: Penerbit NARASI (Anggota IKAPI).
Ma'sum, Azis. 2010. *Peningkatan Kreativitas Menggambar Ilustrasi Melalui Stimulasi Dongeng pada Siswa Kelas V SD Negeri Sumur panggang 2 Kota Tegal*. Proyek Studi. Program Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
Nanda, M.H. 2010. *Ensiklopedi Wayang*. Yogyakarta: Absolut.
Novianto, Kristiawan Bagus. 2015. Pemanfaatan Komik Strip sebagai Media Berapresiasi Siswa Kelas VIII A SMP Negeri 2 Kaliwungu pada Tokoh Wayang Pandawa. Eduarts, 4(1):57-63.
Pamungkas, Hayatun Nufus P. 2010. *Kompetensi Kreatif Siswa SMP Negeri 2 Pegandon dalam Menuangkan Cerita Rakyat Jawa Tengah melalui Pembelajaran Komik Strip*. Skripsi. Jurusan Seni Rupa FBS UNNES.

- Pratiwinindya, R. A., Iswidayati, S., & Triyanto, T. (2017). Simbol Gendhèng Wayangan pada Atap Rumah Tradisional Kudus dalam Perspektif Kosmologi Jawa-Kudus. *Catharsis*, 6(1), 19-27.
- Pratiwinindya, R. A. (2019). Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik” Dalam Pembelajaran Apresiasi Batik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Imajinasi: Jurnal Seni*, 13(1), 35-46.
- Rahmawati, Anik. 2014. Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas VIII E SMP Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara. *Eduarts*, 3(1):55-60.
- Rafsanjani, Asyhari.2014. Figur-figur Wayang Sebagai Inspirasi dalam Karya Seni Lukis. *Eduarts*, 3(1):35-38.
- Ra'uf, Amrin. 2010. *Jagad Wayang*. Yogyakarta: Garailmu.
- Salam, Sofyan. 2017. *Seni Ilustrasi*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Solichin. 2014. *Tokoh Wayang Terkemuka*. Jakarta: Yayasan SENA WANGI.
- Susanto, Mikke. 2011. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: DictiArt Lab.
- Syafii. 2013. *Metode Penelitian Seni Rupa*. Semarang: Universitas Negeri Semarang.