

Kegiatan Belajar 2

KARYA SENI RUPA TIGA

DIMENSI

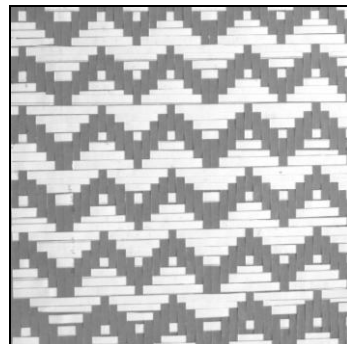
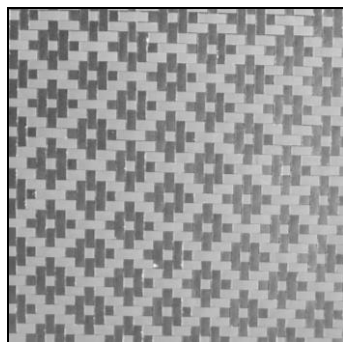
A. Kerajinan Anyam

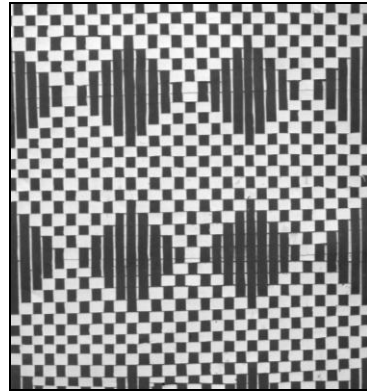
Menganyam merupakan kerajinan yang lama menjadi milik masyarakat. Hidup dalam bentuk tradisi yang perkembangannya sangat minim. Namun demikian, tetap bertahan sekalipun dengan desakan benda-benda modern yang terus berkembang. Bahkan tidak sedikit orang yang terus menggandrungi karya-karya tradisi ini yang memiliki keistimewaan tertentu.

Pada awalnya kerajinan anyam ini memiliki bentuk yang sederhana sebagai karya seni untuk memenuhi kebutuhan praktis, dalam perkembangannya ini muncul sebagai benda hias. Bentuk benda yang dapat dihasilkan dari anyaman ini dapat berbentuk lembaran yang datar atau dua dimensi dan bias juga menghasilkan bentuk yang bervolume atau karya tiga dimensi.

Bahan yang dapat digunakan untuk kerajinan anyam ini antara lain: pertama, bahan alam seperti: bambu, rotan mendong, pandan, dan bahan alam lain yang memiliki sifat lentur dan kuat, kedua, bahan buatan seperti: kertas, plastik dsb.

Jenis motif anyam yang dihasilkan sangat banyak sekali. Nama motifnya dikenal dengan sebutan motif keping, mata walik, mata itik, pasung dan sebagainya. Di bawah ini terdapat beberapa jenis anyam motif anyam datar.





Motif yang Dihasilkan karena Variasi Tumpang Tindih yang Diatur

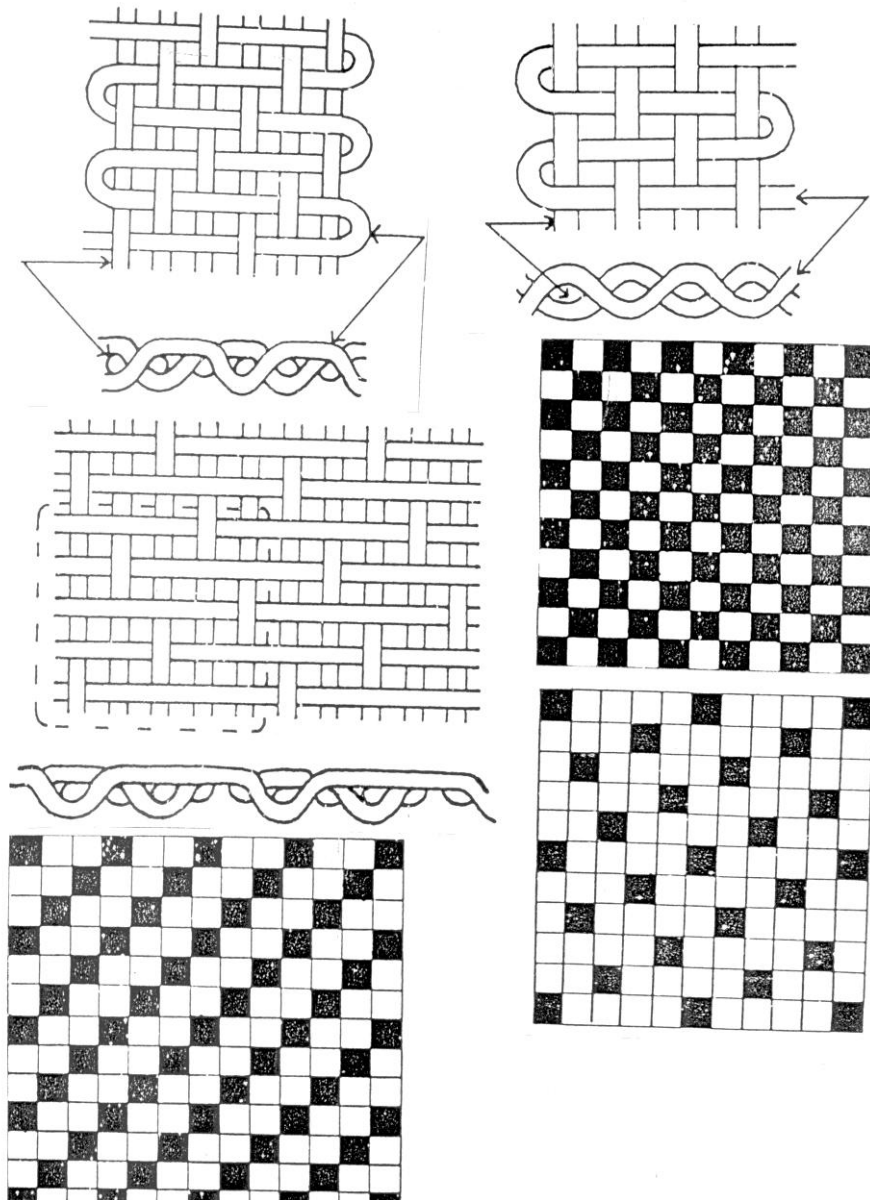


contoh kriya anyam 3 dimensi

Pokok bahasan menganyam di Sekolah Dasar dapat diberikan dikelas tinggi. Bila ingin dicobakan di kelas rendah tentunya harus disesuaikan dengan kemampuan siswa dengan cara membuat lembaran anyaman yang lebar dan motif hias yang sederhana. Latihan menganyam harus diawali dengan membuat anyaman datar, bila kemampuan anyaman datar sudah dikuasai dapat dilanjutkan dengan latihan membuat benda anyam yang bentuknya tiga dimensi seperti, bakul, topi, dsb.

Untuk memudahkan guru dalam mengajarkan menganyam, terlebih dahulu guru harus mengenalkan tentang berbagai model bentuk benda yang terbuat dari anyaman, mengenalkan motif, bahan, dan fungsi dan manfaat dari benda anyaman

tersebut. Selanjutnya di bawah ini dapat dicermati berbagai motif anyaman dan bentuk benda yang dihasilkan dari kerajinan anyaman.



B. MAKRAMÉ

Kata makrame berasal dari bahasa Turki. (Turki: Ma-kra'ma atau Miqramah) Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, dijelaskan : bentuk suatu kerajinan simpul – menyimpul dengan menggarap rangkaian benang pada awal

atau akhir suatu hasil tenunan, dengan membuat berbagai simpul pada rantai benang tersebut sehingga terbentuk aneka rumbai dan jumbai.

Kerajinan menyimpul atau mengikat tali sudah lama dikenal di negara kita. Sebagai contoh dapat kita lihat alat penangkap ikan, seperti jala, jaring, sair (sunda), bahkan sampai perlengkapan pakaian, seperti topi, sarung tangan, kaos kaki, keranjang atau tas, dan masih banyak lagi contoh lainnya, yang semuanya dikerjakan dengan teknik simpul, dengan mengandalkan ketrampilan tangan, tanpa menggunakan alat bantu mesin.

Dari kebiasaan membuat simpul yang fungsional dan artistik itu pada akhirnya muncul seni kerajinan yang khusus menggunakan teknik ikat-mengikat tanpa bertujuan menguatkan benda lain seperti yang semula dilakukan.

Banyak jenis kerajinan makrame yang sepenuhnya merupakan kegiatan ikat mengikat yang tidak untuk mengikatkan ujung sesuatu tenunan seperti yang semula dilakukan. Di antara jenis-jenis kerajinan simpul atau makrame yang sering kita lihat adalah hasil karya berupa: ikat pinggang, penghias gerabah atau keramik, tas, hiasan dinding, keranjang untuk menggantung tanaman, gordena, gelang, topi, rompi, taplak meja dan sebagainya. Pokoknya demikian banyak benda yang dapat dibuat dengan teknik makrame atau menyimpul.

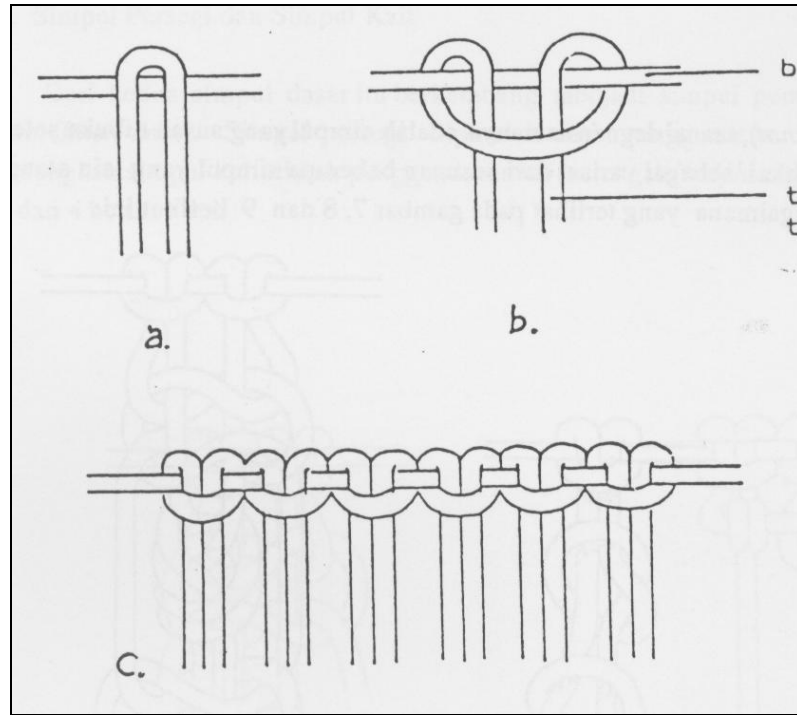
Selanjutnya untuk keperluan latihan awal belajar makrame, di bawah ini akan disajikan simpul-simpul dasar yang mendasari bentuk-bentuk karya yang disebutkan di atas.

Sebelum berlatih menyimpul, siapkan dulu tali yang ukurannya sesuai kebutuhan. Diusahakan tali yang dipakai memiliki sifat lentur atau tidak kaku, biasanya menggunakan tali dengan bahan nilon atau katun. Beberapa jenis simpul dasar:

Simpul Kepala:

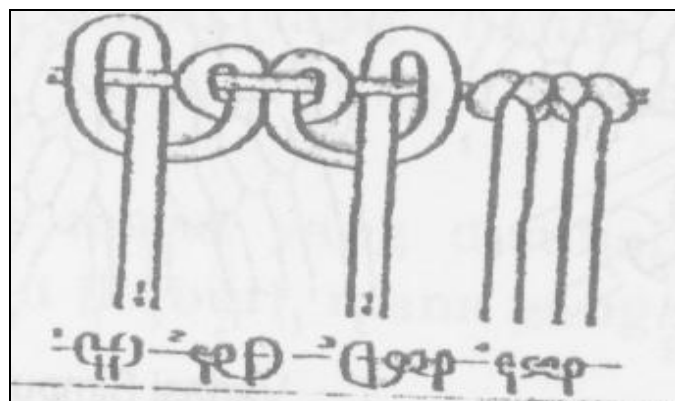
Untuk ini diperlukan tali yang direntangkan sebagai tempat menyimpulkan simpul kepala. Simpul-simpul ini dibuat berulang dengan jumlah sesuai

kebutuhan. (lihat gambar 1) Sedangkan variasi simpul kepala dapat kita lihat dalam gambar 2.



Simpul Rantai:

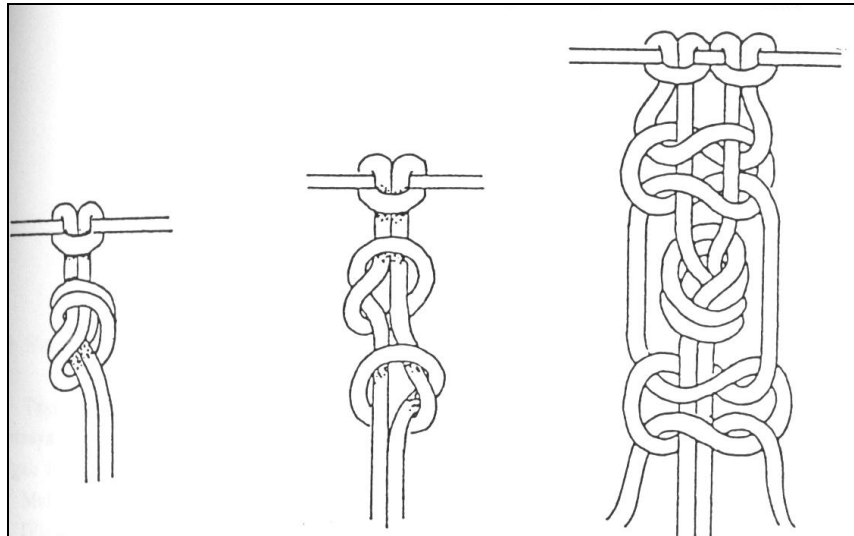
Gambar tali pada gambar 3 sengaja dibuat lain warnanya agar sulaman tali lebih terlihat jelas. Hasil paduan antara simpul kepala dan simpul dan simpul rantai lihat pada gambar 4.



Simpul Mati:

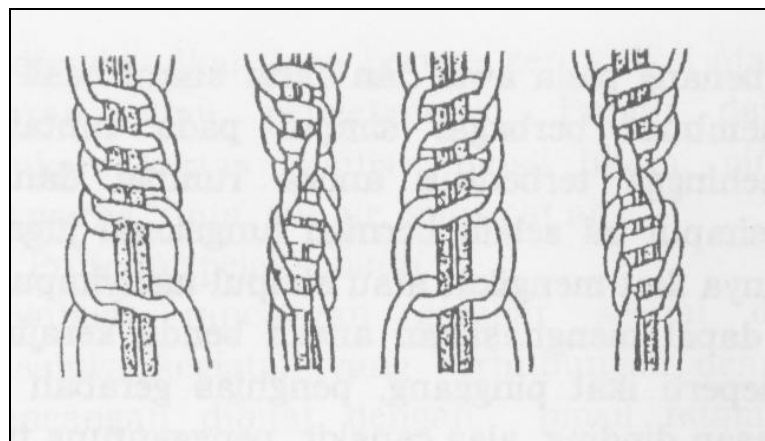
Dalam bahasa Sunda simpul mati disebut “cangreud mulang” sebaliknya simpul hidup disebut dengan istilah “tali sorog”. Dikatakan simpul mati ikatannya

kuat sehingga susah dibuka, sedangkan simpul hidup ikatannya cukup kuat, tetapi sangat mudah untuk dibuka kembali.



Simpul Tunggal:

Perhatikan baik-baik simpul tunggal ini (lihat gambar 5 a) sebab apabila diikuti langkah-langkahnya dengan menggunakan tali yang telah dipersiapkan, langkah-langkah itu sederhana saja. Hasil simpulannya akan tampak seperti tangga. Variasi bentuk dapat diputar kekiri atau kekanan. Sebaiknya lakukan percobaan simpul ini untuk menghasilkan variasi yang menarik.

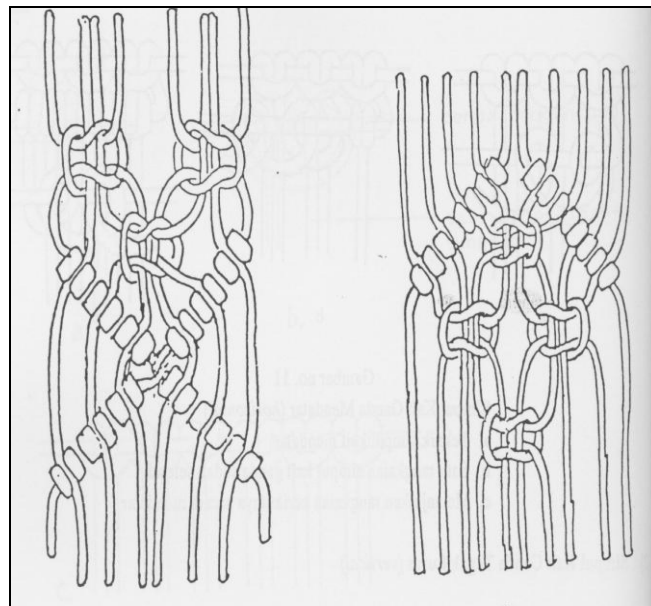
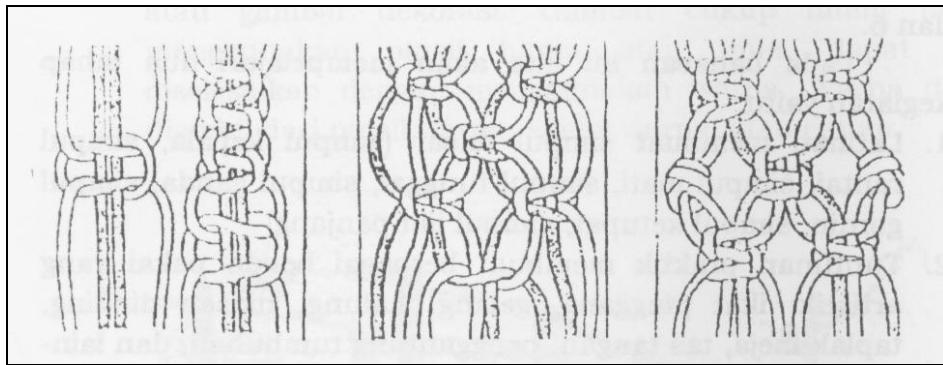


Simpul Ganda:

Ikuti langkah membuat simpul ganda dengan menyiapkan dua utas tali yang berbeda warnanya, agar jalinan kedua utas tali itu tampak jelas.

Variasi simpul ganda dapat dilihat pada gambar di Bawah ini,. Sedangkan pada gambar paling bawah kita dapat melihat gabungan antara dua macam simpul. Simpul apa saja?

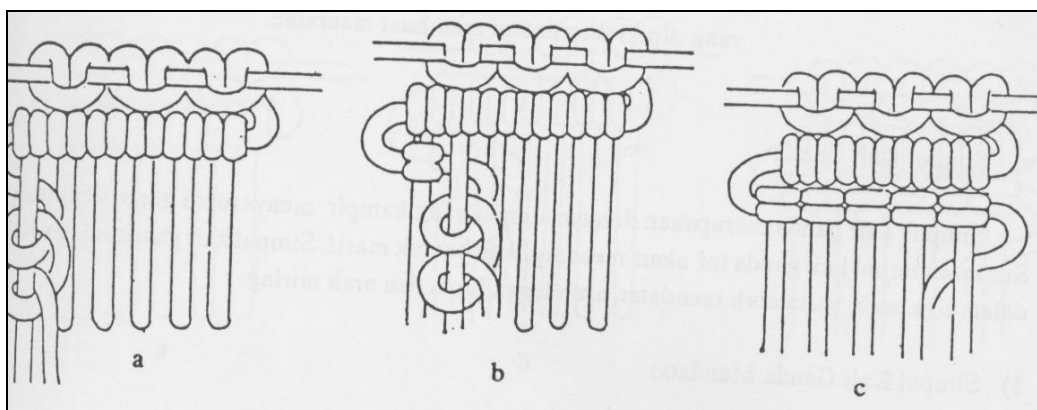
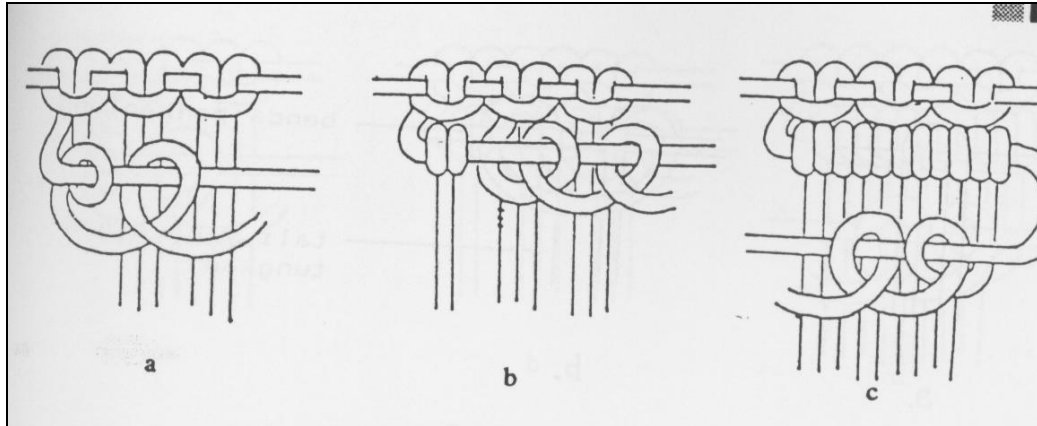
Kini cobalah anda belajar menggabungkan berbagai jenis simpul di atas. Selamat mencoba.



Simpul Gordin:

Simpul ini dibuat untuk membuat variasi ikatan, merupakan deretan simpul yang hampir menyerupai garis yang bergandengan terputus-putus. Simpul ini dapat dibuat dalam berbagai variasi, diantaranya: vertikal, diagonal dan

horizontal. Kegunaan simpul diperuntukan untuk membuat variasi ikatan dalam membuat gordin, tirai, atau partisi ruang.



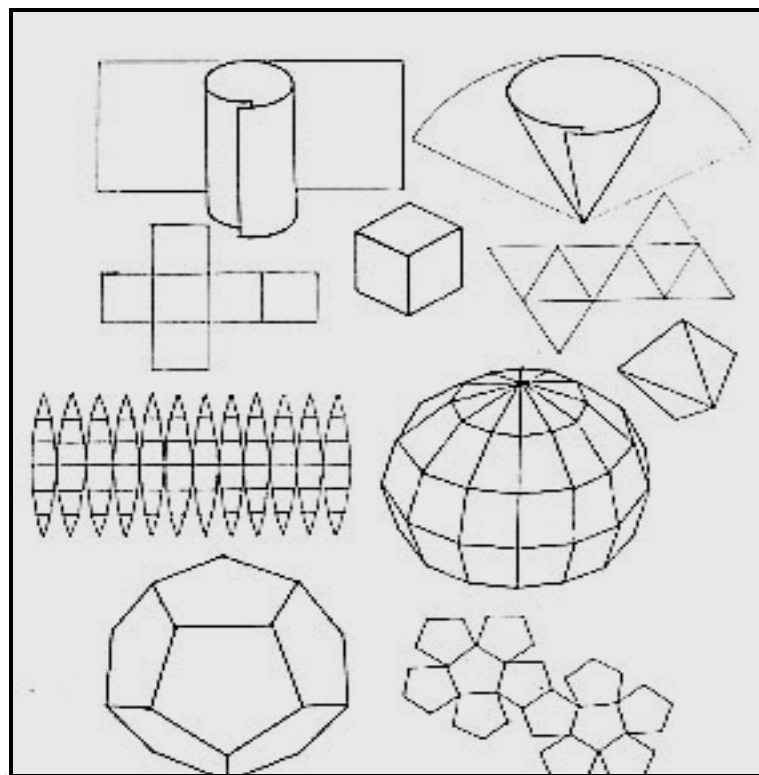
C. KERAJINAN KERTAS

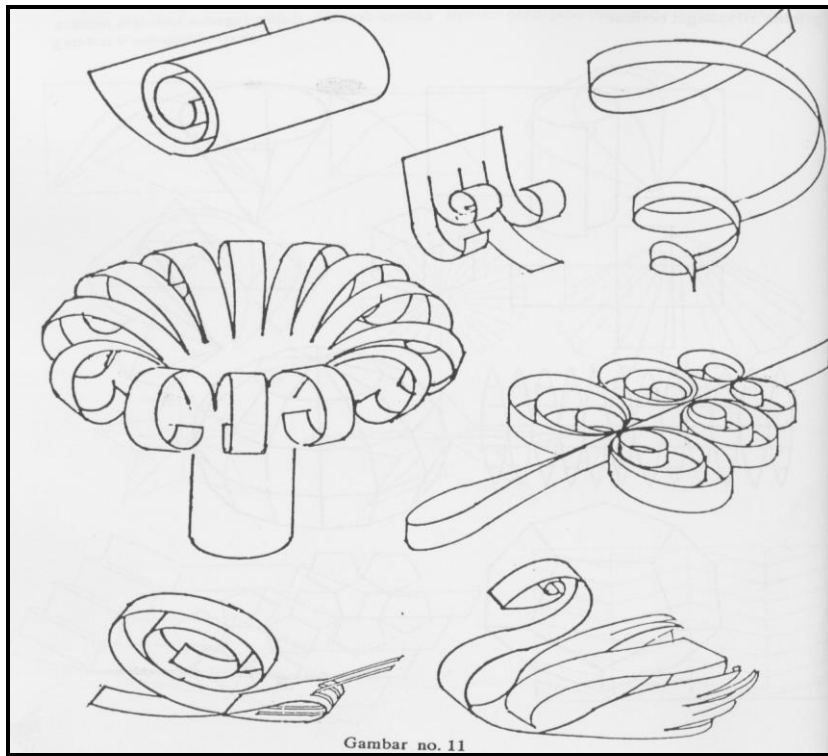
a. Kerajinan M3 Tiga Dimensi

Kegiatan melipat, menggunting dan menempel (M3) merupakan permainan menciptakan kreasi bentuk dengan menggunakan bahan kertas. Pada bagian ini bukan berarti mengulang bahan lalu, namun cenderung lebih memperdalam kerajinan M3 yang pernah dipelajari terdahulu. Karya M3 yang dibuat pada kegiatan ini ditujukan untuk membuat karya yang dikerjakan dengan prinsip menggunting melipat, menggunting dan menempel untuk membuat benda yang bentuknya tiga dimensi. Bahan dan alat yang diperlukan: kertas agak tebal, kertas berwarna, lem, gunting/cutter.

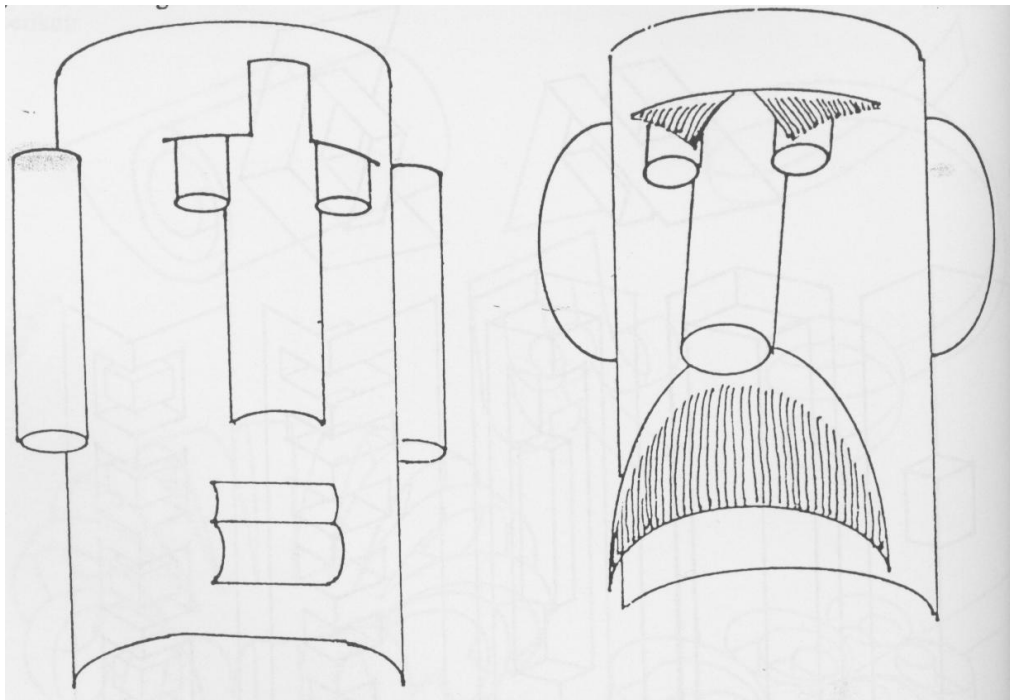
Prosedur pengerjaan:

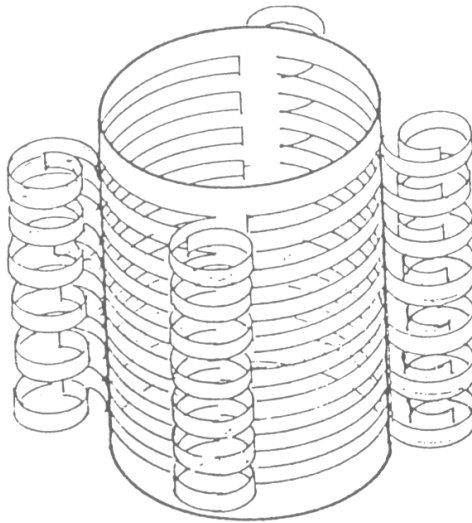
- (a) Ambil selembar kertas warna. Lipat di tengah-tengah sisi panjangnya. Selanjutnya hasil lipatan tadi dilipat lagi pada tengah-tengah sisi panjangnya.
- (b) Hasil dua kali lipatan tadi digunting pada beberapa tempat. Ada bagian yang dibuang. Bentuk guntingan bergantung pada kreasi masing-masing.
- (c) Bila dianggap sudah cukup guntingannya, lipatan dibuka.
- (d) Hasilnya ditempel pada kertas yang agak tebal menggunakan lem.
- (e) Jumlah lembaran yang ditempel bervariasi baik dalam jumlah maupun warnanya.





Gambar no. 11





Contoh kerajinan M3 membentuk benda 3 dimensi

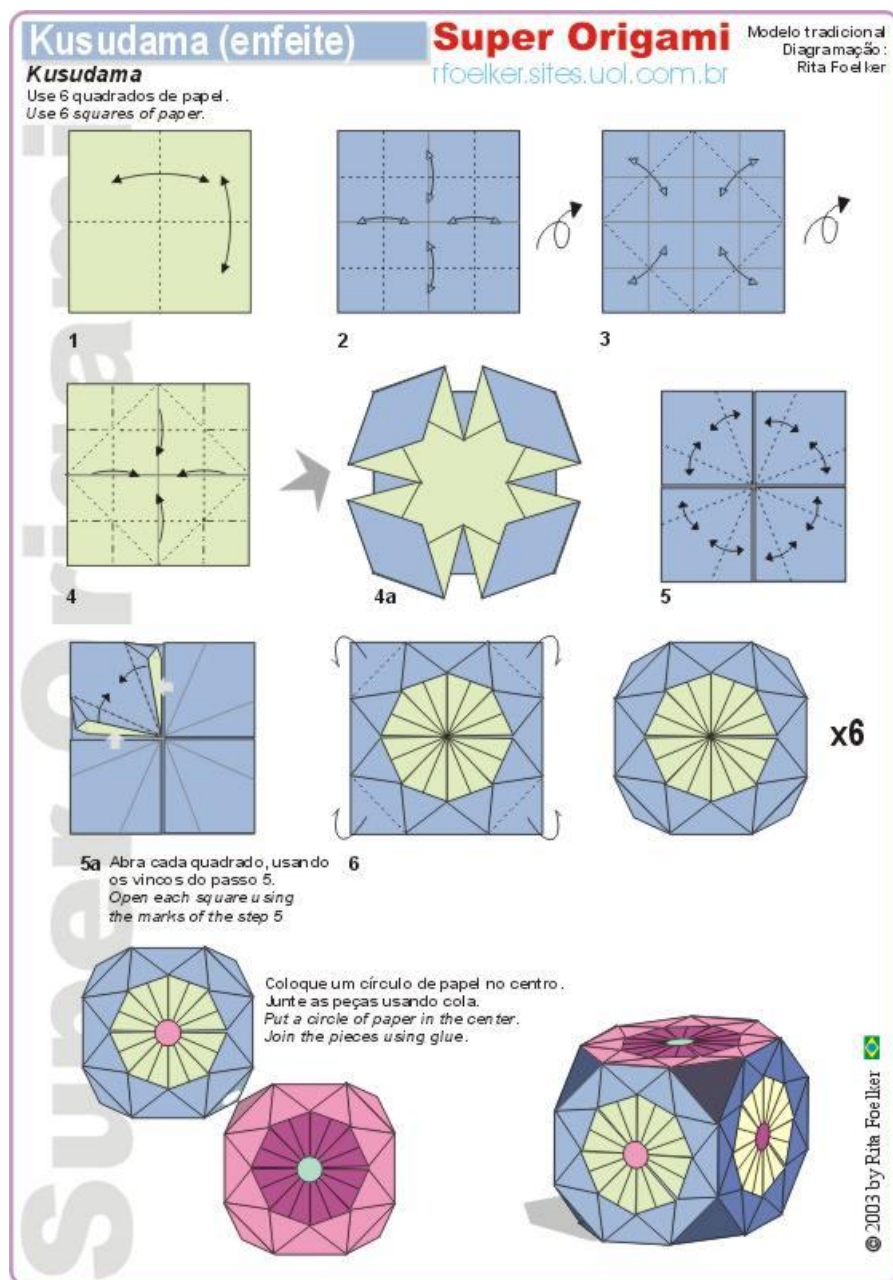
b. Seni Melipat Kertas (origami)

“Origami” berasal dari bahasa Jepang yang artinya seni melipat kertas. Dengan teknik melipat kertas kita dapat membuat aneka macam karya tiga dimensi yang berfungsi untuk mainan atau hiasan. Bentuk benda yang dihasilkan biasanya menyerupai makhluk hidup atau benda. Ukuran kertas yang digunakan umumnya berbentuk bujur sangkar dengan sisi 20x20 cm. Ukuran ini bukan ukuran yang baku bisa dibuat dalam ukuran besar atau kecil, bahkan di Jepang pernah dilombakan membuat karya origami yang sangat kecil. Bila anda ingin mencoba? Silahkan, misalnya membuat karya origami dengan kertas bujur sangkar ukuran 2x2 cm. Membuat karya origami ukuran kecil lebih sulit atau tingkat kesulitannya tinggi, bila dibandingkan dengan ukuran besar.

Dalam tahapan membuat karya origami perlu diperhatikan betul bahwa bahan kertas harus tipis sehingga mudah dilipat, tidak mudah sobek dapat menggunakan kertas khusus yang banyak dijual di toko atau warung, atau dapat juga dibuat dengan kertas bekas seperti kertas kalender, majalah, atau surat kabar. Bentuk bujur sangkar kertas harus betul-betul persegi atau bersudut siku-siku, karena bila bentuknya tidak akurat hasilnya tidak akan rapih. Selain itu setiap langkah dalam melipat harus betul-betul terlipat secara tepat. Untuk selanjutnya

dalam modul ini hanya akan ditampilkan beberapa contoh langkah pembuatan origami. Selamat mencoba.

Bagi Guru sebelum mengajarkannya kepada siswa dianjurkan untuk mencoba sendiri. Juga dianjurkan, membuat media dengan mencoba membuat model setiap langkah lipatan sampai jadi yang ditempelkan secara menyusun pada lembaran kertas yang besar, sebagai alat bantu pada waktu mengajar.



Contoh karya origami 3 dimensi (I)

Cubo de Spots (Origami Modular)
Cube with spots (Modular)
 Use 6 quadrados de papel.
 Use 6 squares of paper.

Criação e Diagramação:
 Rita Foelker
 (Baseado na "Caixa Japonesa" tradicional)
 (Based on the traditional "Japanese Box")

Aba. Flap.
 Encaixe Pocket.
 x6

© 2002 by Rita Foelker

Contoh karya origami 3 dimensi (II)

D. MERONCE

Meronce adalah suatu kegiatan menggabungkan sesuatu dengan seutas tali. Biasa kegiatan meronce dilakukan untuk membuat kalung atau benda lain sejenis itu. Kalung yang terbuat dari biji mutiara disatukan dengan seutas tali atau siput kecil yang dirangkai menjadi hiasan pintu atau jendela banyak ditemukan di Art Shop di Pantai Pangandaran adalah contoh hasil karya roncean.

Untuk menghasilkan karya roncean bahannya sangat bervariasi tidak tergantung seperti contoh di atas. Bila kita akan membuat kegiatan meronce sebaiknya mencari bahan yang ada di daerah setempat. Kegiatan meronce dapat dibuat dengan bahan alami, selain bahan buatan yang sudah tersedia di toko. Bahan alami contohnya: dapat membuat dengan biji-bijian, buah-buahan, bunga kering, potongan bambu kecil, dsb.

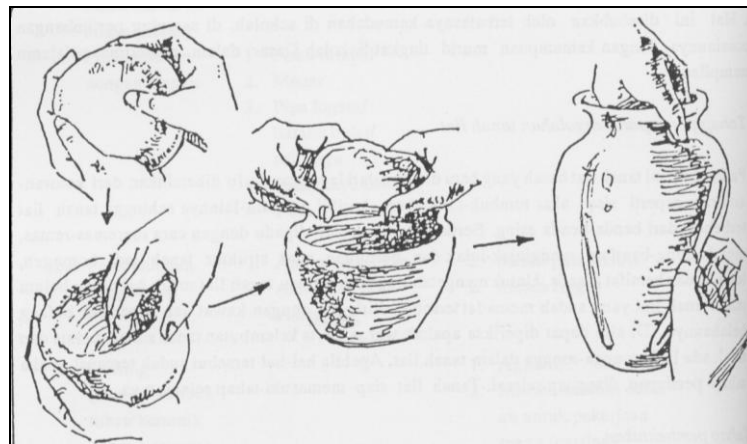


contoh karya meronce

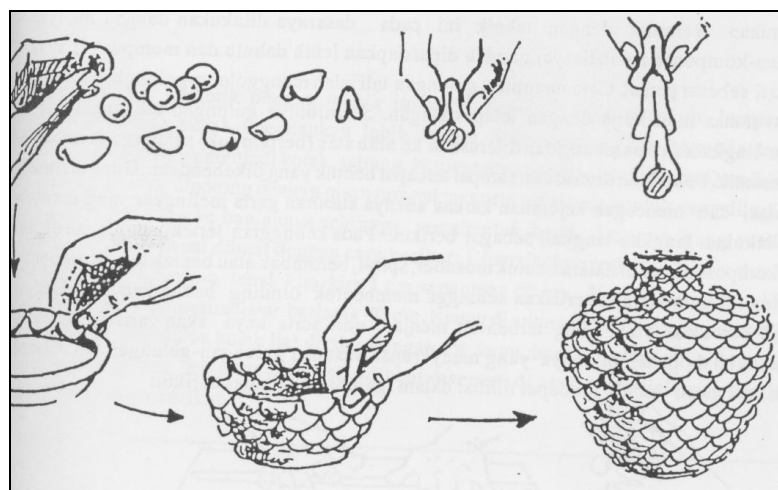
E. MEMBENTUK

Membutsir adalah membentuk tanah liat atau lilin (plastisin/malam) menjadi bentuk mainan, patung kecil atau bentuk tertentu berdasarkan daya cipta.

Sebelum dibentuk, tanah liat sebaiknya dibersihkan dahulu dari butiran batu atau pasir yang kasar, lembutkan adonannya dengan tangan. Jika terlalu lembek biarkan (diangin-anginkan) hingga kadar airnya berkurang, dan jika dipegang tanah tidak lengket pada tangan kita. Namun jika menggunakan plastisin (lilin/malam), tidak akan terjadi masalah pengolahan bahan. Pada tahap pertama, buatlah bentuk global (dari benda yang akan diciptakan), kemudian buatlah bentuk rincinya setahap demi setahap. Untuk menghaluskan permukaan bentuk, gunakan alat butsir (dari kawat atau kayu yang dibuat menyerupai jari tangan).



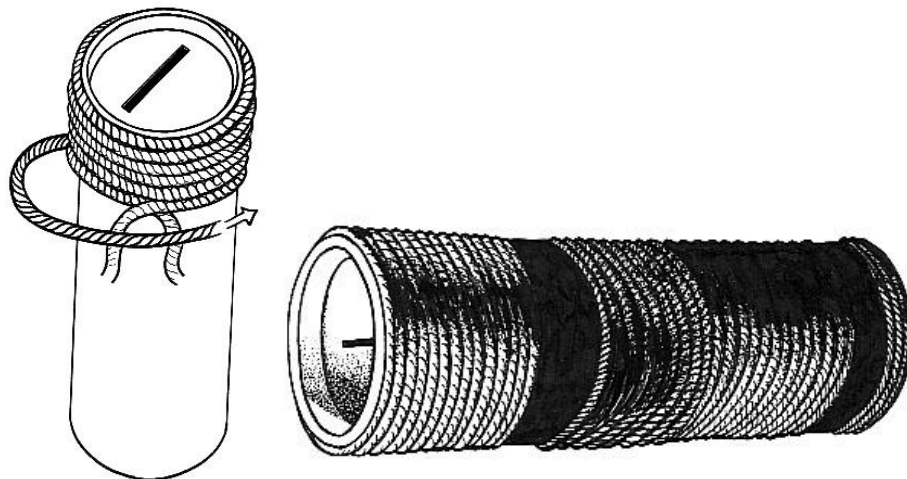
Membentuk dengan Teknik Pijit
Teknik 1



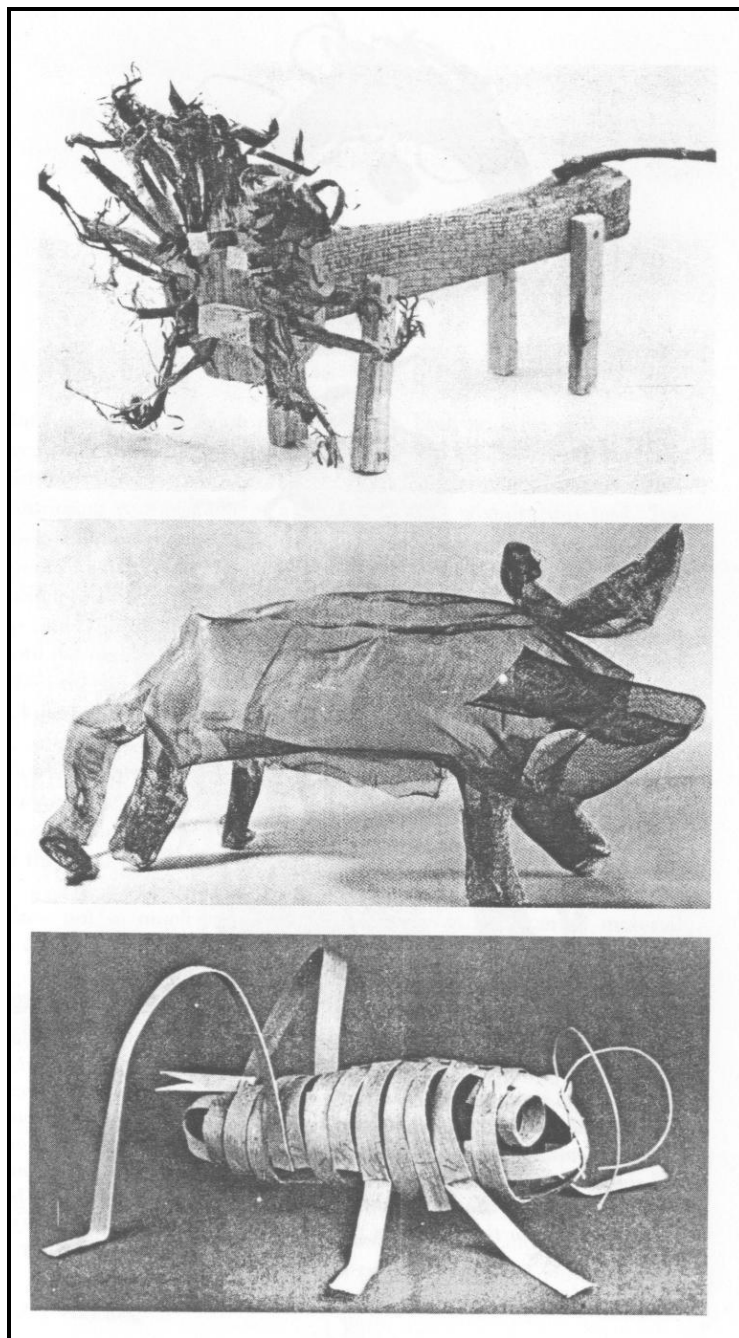
Membentuk dengan Teknik Pijit
Teknik 2

F. MERAKIT / MENGKONSTRUKSI

Marangkai ialah menyusun atau menyambungkan bagian benda yang satu ke benda yang lain hingga membentuk suatu komposisi yang utuh berkesatuan. Susunan atau rangkaian tersebut menciptakan struktur bentuk, baik bentuk abstrak ataupun naturalistik. Benda yang disusun bisa berupa buah-buahan, sayur-sayuran, bunga-bunga, benda-benda bekas (limbah: kertas, dus, kaleng, botol plastik, kotak korek api, dsb). Teknik merangkai bermacam-macam, ada yang dihecter, dilem, dipatri, diikat, tergantung dari kebutuhan dan kemungkinan kekuatan dari konstruksi susunan tersebut. Kegiatan in bisa berupa kegiatan: merangkai bunga, merangkai janur, merangkai manik-manik, membuat jembatan dari dus bekas, membuat maket rumah-rumahan dari kotak korek api, dan sebagainya.



Contoh celengan dari sisa tali dan wadah *shuttlecock*



Tes Formatif 2

A. Pilih satu jawaban yang paling tepat dari beberapa alternatif jawaban yang disediakan

1. Seni kerajinan anyam pada awalnya sebagai hasil karya yang memiliki fungsi:
 - A. Spiritual
 - B. Terapan
 - C. Estetik
 - D. Simbolik.
2. Jenis anyaman tunggal denganm bahan kertas cocoik diberikan di:
 - A. Kelas 1 dan 2
 - B. Kelas 3 dan 4
 - C. Kelas 5 dan 6
 - D. Semua Kelas
3. Kata Makrame beasal dari kata Ma-kra'ma, yang berasal dari bahasa:
 - A. China
 - B. Jepang
 - C. Arab
 - D. Turki
4. Jenis simpul dalam jenis karya makrame yang susah dilepas:
 - A. Simpul Kepala
 - B. Simpul Mati
 - C. Simpul Rantai
 - D. Simpul Gordin
5. Membuat karya seni rupa tiga dimensi dengan teknik konstruksi (merakit), lebih mengutamakan:
 - A. Pengembangan estetika anak
 - B. Pengembangan imajinansi anak
 - C. Latihan keterampilan motorik halus
 - D. Latihanketerampilan motorik kasar
6. Kata "Origami" berasal dari bahasa Jepang yang artinya:

- A. Seni Menempel Kertas
 - B. Seni Melipat Kertas
 - C. Seni Menggunting Kertas
 - D. Seni Merangkai Kertas.
7. Kerajinan Kertas yang disebut M 3 merupakan singkatan dari:
- A. Menempel Merakit Menggunting
 - B. Menempel Mewarnai Menggunting
 - C. Menempel Menggunting Melipat
 - D. Menempel Mewarnai Melipat
8. Langkah awal dalam membuat karya makrame:
- A. Simpul Gordin
 - B. Simpul Rantai
 - C. Simpul Ganda
 - D. Simpul Kepala
9. Membuat karya seni kriya dengan menggunakan bahan daur ulang limbah akan banyak ditemukan tepat diterapkan dalam karya.
- A. Makrame
 - B. Membutsir
 - C. Merakit
 - D. Menganyam
10. Yang dimaksud dengan kegiatan meronce dalam membuat karya seni rupa.
- A. Mebuat karya seni rupa dengan media yang lunak
 - B. Membuat karya seni rupa dengan teknik assembling
 - C. Membuat karya seni rupa merangkai benda dengan menggunakan tali
 - D. Membuat karya seni rupa dengan teknik menempel

Untuk melihat kemampuan Anda, coba cocokan jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat pada akhir Bahan Belajar Mandiri ini.

Kemudian hitunglah jawaban Anda yang benar dan gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap Materi Kegiatan Pembelajaran ini.

Rumus:

Tingkat penguasaan= $\frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

- 90 - 100% = baik sekali
- 80 - 89% = baik
- 70 - 79% = cukup
- < 70% = kurang

Catatan: Bila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Pembelajaran selanjutnya, tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi Kegiatan Belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

Kunci Jawaban

Tes Formatif 1

1. A
2. D
3. B
4. C
5. C
6. A
7. B
8. D
9. C
10. C

Tes Formatif 2

1. D
2. A:
3. D
4. B
5. B
6. B
7. C
8. D
9. C

10. C

Daftar Pustaka

- A. Chaniago dkk, (1976), *Kerajinan Dari Triplek*, Jakarta: NV Masa Baru.
- Muharam, (1992/1993), *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*, Jakarta: Depdikbud.
- Nanang Ganda Prawira dkk. , (2003), *Pendidikan Seni Rupa Untuk Mahasiswa PGSD/PGTK Guru SD dan TK*. Bandung: Jurusan Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia.
- Oho Garha dan T.K. Purba, (1983), *Pendidikan Keterampilan Anyaman*, Jakarta: PT Karya Unipress.
- Ruslani, (1983), *Pendidikan Ketrampilan SMTA Pertukangan Kayu 2*, Bandung: Angkasa.
- Sardhi Duryatmo, (2000), *Wirausaha Kerajinan Bambu*, Bojong Gede-Bogor: Puspa Swara.
- Soemarjadi, dkk., (1992/1993), *Pendidikan Keterampilan*, Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan.
- Sri Mulyaningsih, (1999), *Membuat Kertas Daur Ulang Berwawasan Lingkungan*, Bojong Gede-Bogor: Puspa Swara
- Syafii, Dkk. (2006), *Materi dan Pembelajaran Kertakes SD*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Tim Suhuf Kertas Seni Nusantara, (2003), *Berkreasi Dengan Kertas Daur Ulang*, Jakarta: Puspa Swara.
- Wachowiak, Frank, (1993), *Emphasis Art A Qualitative Art Program for Elementary and Middle School*, University of Georgia.
- Yardhini Yumarta dkk, (1981), *Pendidikan Ketrampilan SMTA Keramik*, Bandung: Angkasa.

