

## PENGETAHUAN DASAR SENI RUPA DAN KETERAMPILAN SERTA PEMBUATAN BAHAN AJAR DENGAN TEKNIK MONTASE

Oleh: Probosiwi  
PGSD FKIP Universitas Ahmad Dahlan  
*E-Mail:* probosiwi@pgsd.uad.ac.id

### ABSTRAK

Tujuan dari penulisan ini adalah bagaimana mengajarkan kepada para guru sekolah dasar agar dapat membuat bahan ajar berbasis seni rupa dan keterampilan. Hal ini mengarah pada cara atau metode pembelajaran yang menarik dengan melakukan praktik melalui pendampingan. Guru dalam menjalankan proses pembelajaran dibutuhkan suatu bahan ajar karena digunakan untuk membantu guru dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Dan dari proses belajar mengajar ini akan diperoleh suatu hasil yang pada umumnya disebut hasil pengajaran. Salah satu bentuk bahan ajar adalah karya seni dan keterampilan dua dimensi yaitu montase pada media kertas sebagai bentuk representasi suatu ide atau fenomena yang terjadi di sekitarnya. Proses pembuatan menggunakan kaidah unsur dan prinsip dasar seni rupa untuk menghasilkan karya yang estetis.

**Kata kunci:** Seni Rupa, Keterampilan, Unsur Seni Rupa, Prinsip Seni Rupa, Montase

#### *Abstract*

*The purpose of this paper is how to teach elementary school teachers to create teaching materials based on art and skills. This leads to interesting ways or methods of learning by practicing through mentoring. Teachers in carrying out the learning process required a teaching material because it is used to assist teachers in teaching and learning activities in the classroom. And from the learning process will be obtained a result that is generally called the results of teaching. One form of teaching materials is a work of art and two-dimensional skills that is montage on paper media as a form of representation of an idea or phenomena that occur in the vicinity. The making process uses the rules of element and basic principles of art to produce aesthetic works.*

*Keywords:* Fine Arts, Skills, Art Elements, Principles of Fine Arts, Montage

### A. PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang

Aspek pengetahuan (*cognitive*), perasaan (*feeling*), dan tindakan (*action*) terdapat pada pembelajaran di sekolah, salah satu pembelajaran di sekolah tercermin pada pembelajaran seni rupa, pembelajaran seni rupa tercermin dalam sebuah kreativitas karya, dalam kehidupan kreativitas sangat penting, khususnya dalam kegiatan pembelajaran di sekolah karena kreativitas merupakan suatu kemampuan yang sangat berarti dalam proses kehidupan manusia. Hawadi (2001:13), berpendapat dari potensi kreatifnya, seseorang dapat menunjukkan hasil perbuatan, kinerja atau karya, baik dalam bentuk barang maupun gagasan secara bermakna dan berkualitas. Semiawan (dalam Hawadi 2001:15), menyatakan bahwa dengan belajar kreatif, akan membantu anak menjadi lebih berhasil guna jika orang tua atau guru tidak bersama mereka, belajar kreatif menciptakan kemungkinan-kemungkinan untuk memecahkan masalah yang tidak mampu diramalkan di masa depan, belajar kreatif dapat mempengaruhi bahkan dapat mengubah karir pribadi,

serta dapat menunjang kesehatan jiwa dan badan seseorang, belajar kreatif dapat menimbulkan kepuasan dan kesenangan yang besar bagi anak.

Dalam suatu kegiatan berkesenian, hendaknya mengetahui tujuan yang ingin dicapai. Tujuan yang paling dekat yang hendak dicapai oleh pendidikan kesenian ialah kepuasan anak-anak mengungkapkan perasaannya ke dalam bentuk karya seni. Kaufman (dalam Ismiyanto 1994:49), mengemukakan bahwa peranan seni rupa dalam pendidikan sebagai bagian kurikulum sekolah harus dipandang sebagai alat atau media bagi siswa untuk belajar dan tumbuh melalui kegiatan ekspresi-estetik. Pendidikan seni mempunyai fungsi yang sangat penting sebagai media dan alat untuk mencapai tujuan pendidikan, yaitu untuk mengembangkan kesadaran atau kepekaan estetik, mengembangkan daya cipta (kreativitas) dan mengembangkan kesempatan bagi siswa untuk berekspresi, dari pendapat tersebut, maka dalam mewujudkan ekspresinya diperlukan sikap kreatif yang mampu mendorong imajinasi anak untuk menciptakan sebuah karya seni.

## **2. Profil Wilayah**

Program pengabdian masyarakat diperuntukan bagi sekolah-sekolah dasar Muhammadiyah Se-Kecamatan Seyegan yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah Gendol 7. Sekolah ini merupakan mitra bagi Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta karena pernah dijadikan lokasi pelaksanaan program magang dasar mahasiswa Prodi PGSD semester 2 tahun lalu. Sekolah ini beralamatkan di Klangkapan, Kelurahan Margoluwih, Kecamatan Seyegan, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta, Kode Pos 55561.

## **B. METODE PELAKSANAAN**

Metode program pengabdian masyarakat dengan mengadakan pelatihan pembuatan bahan ajar berbasis sosiokultural dengan mempraktikannya langsung di bawah pengawasan dan pendampingan.

### **1. Metode ceramah dan diskusi**

Metode ini digunakan untuk memberikan pemahaman konsep berbasis sosiokultural melalui media keterampilan seni dalam mengembangkan bahan ajar guru-guru sekolah dasar.

### **2. Praktek dan diskusi**

Metode praktek akan memberikan pengalaman konkret tentang bagaimana menggali ide, gagasan berbasis sosiokultural serta mengaktualisasikannya ke dalam karya keterampilan melalui praktek kelompok (*joint construction*).

### **3. Self and Group Reflection**

Metode ini dipakai untuk menguatkan pemahaman/ pengetahuan dan praktek tentang bagaimana menggali ide, gagasan berbasis sosiokultural kemudian mengaktualisasikannya ke dalam karya keterampilan melalui refleksi kelompok serta mengambil kemanfaatan *workshop* baik terhadap pribadi guru maupun kemanfaatan terhadap siswa dan institusi sekolah.

## C. LANDASAN TEORI

### 1. Pengertian Seni dan Seni Rupa

“Seni adalah segala kegiatan dan hasil karya manusia yang mengutarakan pengalaman batinnya yang karena disajikan secara unik dan menarik memungkinkan timbulnya pengalaman atau kegiatan batin pula pada diri orang lain yang menghayatinya.” (Soedarso, 1990: 1) “Seni berasal dari bahasa Sanskerta “*sani*” yaitu pemujaan, persembahan, atau layanan. Definisi tersebut muncul karena pada awalnya seni digunakan untuk aktivitas ritual keagamaan. Sedangkan menurut Padmapuspita, seni berasal dari bahasa Belanda “*genie*”, di dalam bahasa Latin “*genius*” yang memiliki arti kemampuan luar biasa yang dibawa sejak lahir.” (Setyoadi, 2016: 19)

Di dalam bahasa Inggris, seni berasal dari kata “*art*” yaitu: “*designates any activity that is at once spontaneous and controlled. In this general sense of the term; art is distinguished from and contrasted with the processes of nature; art is any intelligent method by art, in this abstract sense of ‘art’ would be trivance; it would cover the range of human enterprise, in handicrafts and architecture, industry, and medicine, government and law, religion and education*” (Runes & Schrickel, 1946: 66) Seni merupakan suatu aktivitas yang bersifat spontan namun dapat dikontrol, berjalan secara alami, mengerahkan kemampuan atau keahlian manusia dalam membuat karya yang dapat dikemas dalam wujud kerajinan, arsitektur, industri, kesehatan, pemerintahan, hukum, agama, serta pendidikan.

Seni juga bisa dikatakan sebagai ekspresi gagasan atau perasaan manusia yang diwujudkan melalui pola kelakuan yang menghasilkan karya estetis, bermakna, wujud ekspresi rohani/ jiwa/ perasaan manusia, dan mengandung makna simbolis. Karya estetis memiliki penilaian yang berbeda dari masing-masing senimannya atau menurut pandangan orang lain dalam mengapresiasi. Proses kreatifnya dapat disalurkan pada bidang dua atau tiga dimensi.

Seni rupa adalah cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang ditangkap oleh mata dan dirasakan dengan rabaan. Seni rupa juga diartikan sebagai hasil ciptaan kualitas, hasil, ekspresi, alam keindahan, dan segala hal yang melebihi keasliannya. Pemahaman lainnya adalah klasifikasi objek-objek terhadap kriteria tertentu yang diciptakan menjadi suatu struktur, sehingga dapat dinikmati menggunakan indera mata dan peraba. Berdasarkan sifatnya, seni rupa terbagi menjadi dua, yaitu:

- a. **Seni Murni (*Fine Art*):** sifat dari seni dua atau tiga dimensi yang memiliki karakteristik natural dan alami dibuat untuk pemenuhan hasrat estetis serta ekspresi dari senimannya. Karya seni murni dibuat dengan tujuan untuk dinikmati keindahan dan keunikannya saja tanpa mempertimbangkan fungsi praktisnya. Kategori seni murni meliputi lukis, grafis/ cetak, dan patung.
- b. **Seni Terapan (*Applied Art*):** Karya seni rupa ada yang dibuat dengan pertimbangan utama untuk memenuhi fungsi praktis atau terapan. Pembuatan karya diharapkan dapat digunakan sesuai fungsi dan tujuan pembuatan tanpa menghilangkan sisi estetika (keindahan). Kategori seni terapan adalah desain (desain komunikasi visual dan desain interior) serta kriya (kayu, logam, keramik, tekstil).

## 2. Pengertian Keterampilan

Aktivitas seni selain berhubungan dengan kreativitas dan keterampilan. Kreativitas merupakan bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya, maka keterampilan merupakan proses penciptaan karya seni rupa. Proses penciptaan karya seni rupa yang dimaksud di sini bukan hanya berupa kepandaian secara fisik saja dalam proses berkarya saja melainkan juga termasuk kemampuan mencurahkan segenap potensi pribadinya. Potensi tersebut berupa bakat, kepekaan, pengalaman, dan sebagainya. Jadi, keterampilan berkarya seni rupa berkaitan dengan kemampuan seseorang.

Ada tiga kemampuan yang harus dimiliki seseorang dalam berkarya seni rupa, yaitu: 1) mengolah media ungkap sesuai alat yang digunakan sewaktu berkarya, 2) ketepatan dalam mewujudkan gagasan ke dalam karya seni, 3) kecekatan atau keahlian tangan dalam menerapkan teknik-teknik berkarya seni rupa. Peningkatan keterampilan yang dimaksud dalam penelitian ini adalah peningkatan keterampilan yang mengarah pada kecakapan hidup (*life skills*).

*Life skills*” adalah “interaksi berbagai pengetahuan dan kecakapan yang sangat penting dimiliki oleh seseorang sehingga mereka dapat hidup mandiri. WHO (1997) mengemukakan bahwa kecakapan hidup (*life skills*) adalah berbagai keterampilan/kemampuan untuk beradaptasi dan berperilaku positif, yang memungkinkan seseorang mampu menghadapi berbagai tuntutan dan tantangan dalam hidupnya sehari-hari secara efektif”.

Dengan demikian dapat dirumuskan bahwa hakikat pendidikan kecakapan hidup dalam pendidikan adalah merupakan upaya untuk meningkatkan keterampilan, pengetahuan, sikap, dan kemampuan yang memungkinkan anak sekolah dasar dapat hidup mandiri. Penyelenggaraan pendidikan kecakapan hidup berprinsip dari empat pilar pendidikan yaitu:

- a. *Learning to know* (belajar untuk memperoleh pengetahuan).
- b. *Learning to do* (belajar untuk dapat berbuat/ melakukan pekerjaan).
- c. *Learning to be* (belajar untuk dapat menjadikan dirinya menjadi orang yang berguna).
- d. *Learning to live together* (belajar untuk dapat hidup bersama orang lain).

Bahkan di dalam QS. Al Qashash (28): 77 pun sudah dituliskan dengan sangat jelas yang artinya: “Dan carilah pada apa yang telah dianugerahkan Allah kepadamu negeri akherat, dan janganlah kamu melupakan bahagianmu dari kenikmatan duniawi dan berbuat baiklah kepada orang lain sebagaimana Allah telah berbuat baik, kepadamu, dan janganlah kamu berbuat kerusakan di muka bumi. Sesungguhnya Allah tidak menyukai orang-orang yang berbuat kerusakan.” Perintah Allah SWT tersebut, mensaratkan agar manusia tidak berbuat kerusakan, tetapi justru keterampilan yang unik dan khas sesuai dengan sumber daya yang dimilikinya. Daerah-daerah di Nusantara ini memiliki karya keterampilan masing-masing dan dikenal luas di daerah-daerah lainnya bahkan hingga ke mancanegara. Keterampilan adalah menciptakan sesuatu bentuk baru dan mengubah fungsi bentuk. Kegiatan ini sering dilakukan oleh anak-anak pada usia dini, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar karena sifat keingintahuan.

### 3. Unsur-Unsur Seni Rupa

Unsur-unsur rupa yang pertama yakni tentang garis, sebelum unsur rupa garis, ada yang memandang titik atau noktah (*spot*) sebagai unsur yang paling sederhana (Bates dalam Sunaryo, 2002: 7) sebab unsur rupa garis dihasilkan melalui rangkaian noktah. Sebagai unsur visual, garis memiliki pengertian (1) tanda atau markah yang memanjang yang membekas pada suatu permukaan dan mempunyai arah (2) batas suatu bidang atau permukaan, bentuk atau warna (3) sifat kualitas yang melekat pada obyek lanjar/ memanjang (Sunaryo, 2002: 7). Kemudian, garis merupakan unsur rupa (*visual element*) yang paling sederhana setelah titik. Garis dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu garis yang nyata (konkret) dan garis maya (imajinatif). Unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Raut dapat ditampilkan dengan kontur (Sunaryo, 2002: 9).

Warna merupakan unsur visual yang penting, warna menjadikan mata kita melihat berbagai macam benda. Menurut Sahman dalam sunaryo (2002:15), warna mempunyai tiga aspek yaitu: jenis (*hue*), nilai (*value*), dan kekuatan (*intensity*). Jenis warna yaitu kualitas warna yang membedakan antara warna primer, sekunder, tersier, dan lain sebagainya. Tekstur (*texture*) atau barik, ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasar, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Setiap material atau bahan memiliki teksturnya masing-masing. Permukaan kulit kayu, batu atau marmer, kaca, tekstil, anyaman bambu, dan lain-lain, memiliki tekstur masing-masing yang khusus (Sunaryo, 2002: 17).

Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang gelap (Sunaryo, 2002:20). Pada karya seni rupa, cahaya sengaja dihadirkan untuk kepentingan nilai estetis, artinya untuk memperjelas kehadiran unsur-unsur seni rupa lainnya. Unsur rupa gelap terang dimanfaatkan untuk berbagai kepentingan antara lain: (1) memperkuat kesan trimatra suatu bentuk, (2) mengiluskan kedalaman atau ruang, (3) menciptakan kontras atau suasana tertentu (Sunaryo, 2002: 20). Ruang (*space*) berarti sesuatu yang kosong yang memungkinkan untuk ditempati atau diisi dengan sebuah bentuk. Ruang terkait dengan raut dan bentuk. Ruang *pictorial* adalah ruang yang bersifat maya atau ilusif karena dalam karya dua dimensi ruang tersebut kenyataannya tidak ada, sedangkan ruang fisik adalah ruang aktual yang letaknya berdampingan dengan bentuk-bentuk tiga dimensional (Lowry dalam Rondhi, 2002: 34).

### 4. Prinsip-Prinsip Seni Rupa

Konsep komposisi menjadi penting untuk memecahkan dan menganalisis karya hasil dokumentasi gambar di atas, komposisi dalam seni rupa terdiri dari kesatuan, keserasian, dominasi, keseimbangan, kesebandingan. Kesatuan menurut The Liang Gie (dalam Alfauzani, 2008: 16), berarti setiap unsur dalam sebuah karya seni adalah perlu bagi terciptanya nilai karya seni dan karya tersebut tidak memuat unsur-unsur yang tidak perlu dan unsur yang hadir tersebut harus saling mendukung, memerlukan, menanggapi, dan

menuntut setiap unsur yang lainnya. Kesatuan (*unity*) menurut Sunaryo (2002: 31) merupakan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa yang paling mendasar. Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetuhan.

Keserasian (*harmony*) merupakan prinsip desain yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan, sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna-warna, dan tekstur. Semuanya berada pada kesatupaduan untuk memperoleh suatu tujuan atau makna (Sunaryo, 2002: 32). Irama (ritme) menurut Djelantik (dalam Sunaryo, 2002: 35) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya.

Dominasi merupakan pengaturan bagian atau bagian yang menguasainya dalam suatu susunan agar menjadi pusat perhatian dan tekanan. Dominasi menjadi bagian yang penting atau utama dalam suatu susunan secara keseluruhan. Dominasi disebut juga *center of interest*/pusat perhatian (Djelantik dalam Alfauzani, 2008: 17). Dominasi menurut Sunaryo (2002:36) adalah pengaturan peran atau penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (*center of interest*) dan merupakan tekanan, karena itu menjadi bagian penting dan yang diutamakan. Bagian yang tidak mengambil peran disebut subordinasi.

Keseimbangan (*balance*) menurut Sunaryo (2002: 39) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan “bobot” akibat “gaya berat” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, sebaliknya, keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi. Keseimbangan (*balance*) berhubungan dengan pengaturan unsur-unsur visual agar terjadi suasana yang seimbang. Proporsi menurut Syakir dan Mujiyoyo (2007: 62) adalah aspek kesebandingan yaitu hubungan ukuran antar bagian satu dengan bagian lainnya, serta bagian serta kesatuan secara keseluruhannya.

Berdasarkan rangkaian konsep mengenai prinsip desain dalam seni rupa di atas dapat ditarik simpulan mengenai pentingnya aspek yang ada dalam prinsip-prinsip desain rupa karena tiap aspek dalam desain rupa itu saling terkait dan mempengaruhi satu sama lain dalam rangka untuk memperoleh dan terciptanya karya yang indah.

## 5. Pengertian Teknik Montase

Pengertian Montase, menurut kamus besar Bahasa Indonesia, yaitu komposisi gambar-gambar yang dihasilkan dari percampuran unsur dari beberapa sumber. Pada perkembangannya montase yang semula terbatas pada karya dua dimensi sekarang telah merambah kepada karya tiga dimensi. Karya montase ini juga kurang dikenal oleh kalangan umum karena bentuk karyanya masih mempunyai kemiripan dengan seni lukis, seni kriya, seni patung sehingga jenis karya ini dianggap sebagai salah satu dari jenis karya tersebut. (Parmadhi, 2011: 5.7)

Diterbitkan oleh Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat  
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta

Karya montase dihasilkan dari mengeposisikan beberapa gambar yang sudah jadi dengan gambar yang sudah jadi lainnya. Gambar rumah dari majalah kemudian dipotong yang hanya diambil gambar rumahnya saja kemudian ditempelkan pada permukaan alas gambar. Ini merupakan salah satu contoh sederhana dari karya montase. Montase dua dimensi dianggap seperti karya lukisan karena materialnya terdiri dari gambar-gambar yang sudah jadi hanya karena dipotong-potong lalu dipadukan, sehingga menjadi satu kesatuan karya ilustrasi. Montase disamping dibuat dua dimensi juga tiga dimensi, montase tiga dimensi berbentuk *setting*.



**Gambar 1.**

Beberapa Contoh Karya Montase dari Kertas (Majalah, Koran bekas)

## HASIL

**Tabel 1.**

Hasil Integrasi Unsur-unsur dan Prinsip Seni Rupa Karya Keterampilan pada Program Pengabdian Masyarakat dalam Pelatihan Pembuatan Bahan Ajar Teknik Montase di SD Muhammadiyah Gendol 7

No	Sub Tema	Bahan ajar dengan Budaya (Media)	Bahan ajar dengan (Hasil Karya)	Bahan ajar dengan Berbudaya (RPP)
1.	Pengetahuan Dasar Seni Rupa dan Keterampilan	Modul Power point	-	Mengetahui definisi, klasifikasi, dan jenis-jenis seni rupa serta keterampilan.
2.	Pengetahuan Dasar Alat, Bahan, dan Media.	Power point	-	Mengetahui, memahami, dan mengklasifikasikan alat, bahan, serta media dalam seni juga keterampilan.
3.	Pemahaman	Power point	-	Mengetahui dan

	tentang Bahan Ajar dengan Teknik Montase	Contoh karya montase kertas duplek dan potongan-potongan gambar.		memahami teknik montase dalam pembuatan karya keterampilan.
4.	Menyusun Work Instruction  Pembuatan Bahan Ajar dengan Teknik Montase	Microsoft office	Membuat langkah-langkah (work instruction) proses pembuatan bahan ajar dengan teknik montase	Memahami langkah-langkah praktik pembuatan karya keterampilan teknik montase.
5.	Praktik Pembuatan Bahan Ajar dengan Teknik Montase	Kertas duplek  Potongan-potongan gambar dari kertas Koran Plastik sampul buku ATK	Karya montase pada bidang dua dimensi (kertas).	Mampu membuat karya keterampilan teknik montase dengan tema bebas.



**Gambar 2.**

Proses Pembuatan Karya Keterampilan Teknik Montase dan Pendampingan oleh Pemateri  
(Sumber: Koleksi Pribadi, Probosiwi, 2017)

Diterbitkan oleh Lembaga Pengabdian kepada Masyarakat  
Universitas Ahmad Dahlan Yogyakarta



**Gambar 3.**

Beberapa peserta berfoto dengan hasil karya keterampilan teknik montase (kiri atas, kanan atas); mahasiswa PGSD FKIP UAD ikut berpartisipasi (tengah bawah)  
(Sumber: Koleksi Pribadi, Probosiwi, 2017)

#### D. KESIMPULAN

Seni rupa dan keterampilan merupakan salah satu komponen sistem pembelajaran yang memegang peranan penting dalam membantu siswa mencapai Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar atau tujuan pembelajaran yang telah ditentukan. Dengan menerapkan pembuatan bahan ajar dengan teknik montase berdasarkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip dasar seni rupa, diharapkan menjadi alternatif bagi guru dalam menyampaikan suatu materi pembelajaran berbasis sosiokultural, sehingga proses belajar-mengajar akan berjalan lebih baik dan bervariasi yang pada akhirnya hasil belajar siswa juga ikut meningkat.

#### E. DAFTAR PUSTAKA

- Hawadi, Reni Akbar. et al. (2001). *Kreativitas Panduan bagi Penyelenggaraan Program Penciptaan Belajar (Buku 2)*. Jakarta: PT Grasindo.
- Ismiyanto.(1994). *Pembelajaran Pendidikan Seni Rupa di Sekolah Dasar*. Dalam Media Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni IKIP Semarang.No. 3 Desember 1994.Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang No. 3 Th.XVII Desember 1994. Hlm. 42-55.

- Ismiyanto. 2009. *Gbpp-Silabus RPP dan Handout Mata Kuliah Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa*. Semarang: Unnes.
- Rondhi, Moh. dan Anton Sumartono. 2002. "Tinjauan Seni Rupa I". Hand Out Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Sunaryo. 2002. *Nirmana I. Hand Out*. Semarang: Jurusan Seni Rupa. Fakultas Bahasa dan Seni UNNES.
- Syafii. 2006. Konsep Pembelajaran Seni Rupa. *Hand Out*. Semarang: Unnes Press.