

MAERIFA: Multidisciplinary Research for Academia

Vol 1 No 2 Desember 2025

ISSN: XXXX-XXXX (Electronic)

Open Access: <https://journalmaerifa.com/maerifa>

Analisis Proses Pembuatan Karya dalam Seni Rupa 2 Dimensi Sebagai Sarana Pengembangan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar

Yuliyati^{1*}, Wasis Wijayanto²

^{1,2}Universitas Muria Kudus

*E-mail Koresponden: 202333235@std.umk.ac.id

Info Artikel :**ABSTRAK**

Diterima :
01 Desember 2025

Disetujui :
25 Desember 2025

Dipublikasikan :
30 Desember 2025

Seni rupa merupakan salah satu cabang seni yang memiliki peran penting dalam membentuk karakter, kepekaan estetis, serta kemampuan berpikir kreatif peserta didik sejak usia dini. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi sebagai sarana pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar. Fokus penelitian diarahkan pada tahapan proses berkarya, peran guru dalam pembelajaran seni rupa, serta bentuk kreativitas siswa yang muncul selama kegiatan menggambar. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan metode studi kasus. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan di SD Negeri 1 Rahtawu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembuatan karya seni rupa melalui tahapan perencanaan ide, pembuatan sketsa, pewarnaan, serta apresiasi karya mampu menumbuhkan kreativitas siswa secara optimal. Siswa menunjukkan keberanian dalam mengekspresikan ide, memadukan warna, dan menciptakan komposisi gambar yang beragam. Guru berperan sebagai fasilitator dan motivator yang menciptakan suasana belajar aktif, menyenangkan, dan bebas berekspresi. Dengan demikian, proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi terbukti efektif sebagai sarana pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Proses Pembuatan, Karya Seni Rupa, Kreativitas, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Fine art is a branch of art that has an important role in shaping the character, aesthetic sensitivity and creative thinking abilities of students from an early age. This study aims to analyze the process of creating two-dimensional fine art as a means of developing elementary school students' creativity. The research focuses on the stages of the art-making process, the teacher's role in art learning, and the forms of student creativity that emerge during drawing activities. This study employed a descriptive qualitative approach with a case study method. Data were collected through observation, interviews, and documentation at SD Negeri 1 Rahtawu. The results show that the stages of art creation—idea planning, sketching, coloring, and appreciation—effectively foster students' creativity. Students demonstrated courage in expressing ideas, combining colors, and creating diverse compositions. Teachers acted as facilitators and motivators who created an active, enjoyable, and expressive learning environment. Therefore, the process of creating two-dimensional art is an effective medium for developing creativity in elementary school students.

Keywords: Art Creation Process, Fine Arts, Creativity, Elementary School



©2025 Penulis. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi Creative Commons Attribution Non Commercial 4.0 International License.
(<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>)

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa merupakan salah satu komponen penting dalam pendidikan dasar yang berfungsi untuk mengembangkan potensi peserta didik secara menyeluruh, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun psikomotor. Melalui pembelajaran seni rupa, siswa tidak hanya belajar mengenai teknik dan keterampilan menggambar, tetapi juga dilatih untuk berpikir kreatif, berimajinasi, serta mengekspresikan gagasan dan perasaan secara visual. Seni rupa memberikan ruang kebebasan bagi siswa untuk mengembangkan keunikan diri dan membangun rasa percaya diri sejak usia dini.

Pada jenjang sekolah dasar, mata pelajaran Seni Budaya dan Prakarya (SBdP) memiliki peran strategis dalam menanamkan nilai-nilai estetika, kreativitas, dan apresiasi terhadap karya seni (Kemendikbud, 2020). Salah satu bentuk kegiatan yang dominan dalam pembelajaran seni rupa adalah kegiatan menggambar dua dimensi. Kegiatan ini menuntut siswa untuk menuangkan ide ke dalam bidang datar dengan memanfaatkan unsur-unsur seni rupa seperti titik, garis, bentuk, warna, dan tekstur.

Proses tersebut melibatkan kemampuan berpikir visual, koordinasi motorik halus, serta kepekaan rasa yang berkembang secara bertahap (Wasis Wijayanto, 2021).

Realitas pembelajaran seni rupa di sekolah dasar masih menghadapi berbagai permasalahan. Pembelajaran sering kali berfokus pada hasil akhir karya dan menuntut keseragaman hasil siswa. Guru cenderung memberikan contoh yang harus ditiru, sehingga ruang eksplorasi dan kebebasan berekspresi siswa menjadi terbatas. Akibatnya, kreativitas siswa kurang berkembang secara optimal karena siswa lebih takut salah daripada berani mencoba hal baru. Padahal, dalam pendidikan seni, proses berkarya memiliki nilai yang jauh lebih penting dibandingkan hasil akhir semata (Wasis Wijayanto, 2020).

Proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi seharusnya dipahami sebagai rangkaian aktivitas kreatif yang melibatkan perencanaan ide, eksplorasi bentuk, pemilihan warna, hingga refleksi terhadap karya yang dihasilkan. Melalui proses tersebut, siswa belajar memecahkan masalah visual, mengambil keputusan artistik, serta mengembangkan orisinalitas karya (Susanto, 2018; Wijayanto, 2022). Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa yang menekankan proses akan memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna dan berdampak pada perkembangan kreativitas siswa.

SD Negeri 1 Rahtawu merupakan sekolah dasar yang berada di lingkungan pedesaan dengan kondisi alam yang masih alami dan asri. Lingkungan tersebut memiliki potensi besar sebagai sumber inspirasi visual dalam pembelajaran seni rupa. Tema pemandangan alam dan fauna yang digunakan dalam pembelajaran menggambar dua dimensi sangat dekat dengan kehidupan sehari-hari siswa. Kedekatan ini memungkinkan siswa untuk lebih mudah mengamati objek, mengembangkan imajinasi, dan mengekspresikan pengalaman visual ke dalam karya seni (Wijayanto & Rahmawati, 2021).

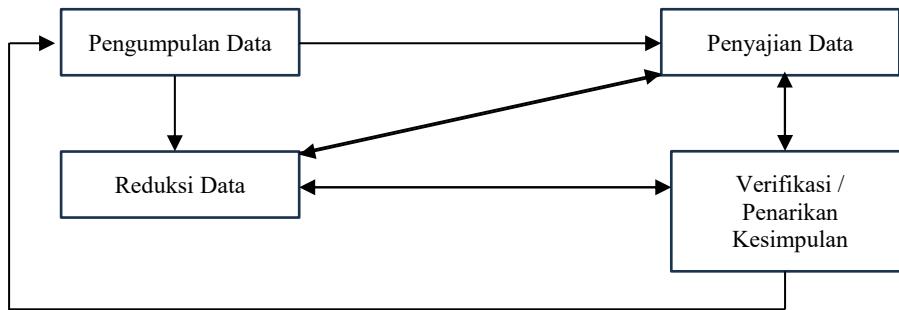
Penelitian ini penting dilakukan untuk mengkaji secara mendalam bagaimana proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi dilaksanakan dalam pembelajaran SBdP serta bagaimana proses tersebut berperan dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) bagaimana tahapan proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi dalam pembelajaran SBdP di SD Negeri 1 Rahtawu, dan (2) bagaimana kreativitas siswa berkembang melalui proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara rinci proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi dan menganalisis perannya sebagai sarana pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Pendekatan ini dipilih karena penelitian bertujuan untuk memperoleh pemahaman yang mendalam dan menyeluruh mengenai proses pembelajaran seni rupa dua dimensi serta pengalaman kreatif siswa dalam konteks alami pembelajaran di kelas. Penelitian kualitatif memungkinkan peneliti untuk mengkaji fenomena secara holistik dengan menekankan makna, proses, dan interaksi sosial yang terjadi selama pembelajaran berlangsung (Creswell & Poth, 2021; Sugiyono, 2021).

Subjek penelitian ini adalah guru kelas dan siswa kelas III SD Negeri 1 Rahtawu, Kabupaten Kudus. Pemilihan subjek dilakukan secara purposive sampling, yaitu berdasarkan keterlibatan langsung subjek dalam pembelajaran seni rupa dua dimensi. Guru dipilih sebagai informan utama karena memiliki peran penting dalam merancang dan melaksanakan pembelajaran, sedangkan siswa dipilih sebagai informan pendukung untuk menggali pengalaman dan respon mereka selama proses berkarya (Miles et al., 2020; Wijayanto, 2022). Objek penelitian difokuskan pada proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi serta kreativitas siswa yang muncul selama kegiatan menggambar. Proses pembuatan karya dianalisis mulai dari tahap perencanaan ide, pembuatan sketsa, pewarnaan, hingga apresiasi karya. Kreativitas siswa diamati melalui beberapa indikator, antara lain keberanian berekspresi, keunikan ide, variasi penggunaan warna, serta kemampuan menambahkan detail visual pada karya (Pratama & Lestari, 2023; Wijayanto, 2021).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung dan berulang untuk mengamati jalannya pembelajaran seni rupa, aktivitas siswa selama menggambar, serta interaksi antara guru dan siswa di dalam kelas. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru kelas dan beberapa siswa untuk memperoleh data mengenai perencanaan pembelajaran, pengalaman berkarya, serta persepsi terhadap kegiatan menggambar. Dokumentasi digunakan sebagai data pendukung berupa foto kegiatan pembelajaran, hasil karya seni rupa siswa, dan catatan lapangan (Sugiyono, 2021; Moleong, 2021).



Gambar 1. Model Analisis Data Interaktif

Analisis data dilakukan dengan menggunakan model interaktif Miles dan Huberman yang meliputi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang telah dikumpulkan direduksi dengan cara memilih dan memfokuskan data yang relevan dengan tujuan penelitian. Selanjutnya, data disajikan dalam bentuk uraian deskriptif yang sistematis sehingga mudah dipahami. Tahap akhir adalah penarikan kesimpulan yang dilakukan secara bertahap dengan terus melakukan verifikasi data agar diperoleh temuan yang valid dan dapat dipercaya (Miles et al., 2020; Creswell & Poth, 2021).

PEMBAHASAN

Proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi

Proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi dalam pembelajaran SBdP di SD Negeri 1 Rahtawu berlangsung melalui beberapa tahapan yang terstruktur dan saling berkaitan. Tahap pertama adalah perencanaan ide. Pada tahap ini, guru mengawali pembelajaran dengan kegiatan apersepsi dan diskusi mengenai tema gambar yang akan dibuat. Guru mengajak siswa mengamati lingkungan sekitar sekolah, seperti pegunungan, pepohonan, sawah, dan hewan yang sering dijumpai. Kegiatan ini bertujuan untuk membangun imajinasi siswa dan membantu mereka menemukan ide berdasarkan pengalaman visual nyata (Wijayanto & Rahmawati, 2021; Pratama, 2022).



Gambar 2: Guru menjelaskan kegiatan menggambar

Tahap kedua adalah pembuatan sketsa awal. Siswa mulai menuangkan ide ke dalam bentuk garis-garis dasar menggunakan pensil. Pada tahap ini, siswa belajar mengatur komposisi gambar, menentukan proporsi objek, serta menempatkan unsur-unsur visual dalam bidang gambar secara seimbang. Guru memberikan bimbingan secara individual dengan tetap menghargai kebebasan berekspresi siswa. Kesalahan tidak langsung dikoreksi, melainkan dijadikan sebagai bagian dari proses belajar, sehingga siswa merasa aman untuk bereksperimen dan mencoba berbagai kemungkinan visual (Wijayanto, 2021). Tahap selanjutnya adalah pewarnaan dan pengembangan karya. Siswa menggunakan krayon atau pensil warna untuk memberikan warna pada gambar. Pada tahap ini, kreativitas siswa tampak jelas melalui keberanian dalam memilih dan mengombinasikan warna. Beberapa siswa menunjukkan kemampuan bereksperimen dengan gradasi warna dan menambahkan detail-detail kecil yang memperkaya visual karya. Guru memberikan motivasi dan umpan balik positif untuk mendorong siswa terus berkreasi dan mengembangkan karya secara optimal (Pratama & Lestari, 2023).



Gambar 3. Guru memberikan pengarahan menggambar

Tahap terakhir adalah penyelesaian dan apresiasi karya. Setelah karya selesai, guru memajang hasil gambar siswa di kelas dan mengajak siswa untuk saling mengapresiasi. Siswa diberi kesempatan untuk menjelaskan ide dan makna di balik karya mereka. Kegiatan apresiasi ini tidak hanya menumbuhkan rasa percaya diri siswa, tetapi juga melatih kemampuan berkomunikasi serta sikap saling menghargai perbedaan (Wijayanto, 2022).

Kreativitas siswa dalam proses berkarya

Kreativitas siswa merupakan fokus utama dalam penelitian ini karena menjadi indikator keberhasilan proses pembelajaran seni rupa dua dimensi. Kreativitas tidak hanya dilihat dari hasil akhir karya, tetapi terutama dari proses berpikir, sikap, dan tindakan siswa selama kegiatan menggambar berlangsung. Berdasarkan hasil observasi dan dokumentasi, siswa menunjukkan tingkat antusiasme yang tinggi sejak tahap awal pembelajaran hingga tahap apresiasi karya. Kondisi ini menunjukkan bahwa pembelajaran seni rupa yang menekankan proses mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan bermakna (Sari et al., 2021).



Gambar 4. Hasil karya siswa SD 1 Rahtawu

Salah satu hasil karya siswa menunjukkan gambar hasil karya seni rupa dua dimensi berupa gambar pemandangan dengan objek fauna. Karya dibuat pada bidang datar menggunakan media gambar berwarna. Pada gambar tampak beberapa objek utama, yaitu hewan (jerapah dan domba), latar belakang pegunungan, hamparan rumput, serta pagar kayu di bagian depan. Objek-objek tersebut disusun secara sederhana namun jelas, sehingga menunjukkan kemampuan siswa dalam mengatur komposisi gambar. Penggunaan warna dalam karya ini terlihat cukup berani dan bervariasi. Siswa memanfaatkan warna hijau untuk menggambarkan rumput dan pegunungan, biru untuk langit, serta warna kuning dan putih pada objek hewan. Pemilihan warna tersebut menunjukkan pemahaman siswa terhadap unsur warna sekaligus keberanian dalam berekspresi. Selain itu, adanya perbedaan warna antara objek utama dan latar belakang membuat gambar terlihat lebih hidup dan mudah dikenali. Dari segi bentuk dan garis, siswa mampu menggambarkan objek fauna dengan ciri khas yang sederhana namun representatif. Hal ini menunjukkan kemampuan visual dan imajinasi siswa dalam menginterpretasikan objek nyata ke dalam bentuk gambar dua dimensi. Detail seperti pagar kayu dan rumput juga memperlihatkan adanya upaya elaborasi untuk memperkaya visual karya. Karya ini mencerminkan proses pembelajaran seni rupa yang menekankan pada kebebasan berekspresi dan pengembangan kreativitas. Siswa tidak hanya meniru contoh, tetapi mampu mengembangkan ide sendiri berdasarkan pengamatan terhadap lingkungan sekitar. Melalui proses pembuatan karya seperti ini, siswa belajar mengombinasikan unsur seni rupa, mengembangkan imajinasi, serta mengekspresikan gagasan secara visual dengan percaya diri.

Kreativitas siswa juga berkembang melalui interaksi sosial selama pembelajaran. Siswa sering berdiskusi dengan teman, saling bertanya, dan memberikan komentar terhadap gambar yang dibuat. Kegiatan apresiasi di akhir pembelajaran memperkuat sikap saling menghargai dan membangun rasa percaya diri siswa. Dengan demikian, kreativitas siswa tidak hanya berkembang secara individual, tetapi juga secara sosial (Sari & Nugroho, 2022). Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi memberikan kontribusi nyata terhadap pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar. Kreativitas yang berkembang mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotor, sehingga pembelajaran seni rupa berperan penting dalam pembentukan karakter kreatif dan apresiatif pada siswa (Pratama & Lestari, 2023).

Dampak proses berkarya terhadap sikap dan karakter siswa

Selain berdampak pada aspek kreativitas visual, proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi juga memberikan pengaruh positif terhadap sikap dan karakter siswa. Berdasarkan hasil pengamatan selama pembelajaran berlangsung, siswa menunjukkan sikap lebih sabar dan tekun dalam menyelesaikan gambar. Proses menggambar yang membutuhkan waktu dan ketelitian melatih siswa untuk tidak tergesa-gesa serta bertanggung jawab terhadap karya yang sedang dikerjakan (Wijayanto, 2022). Kegiatan berkarya juga menumbuhkan rasa percaya diri siswa. Hal ini terlihat ketika siswa diminta mempresentasikan atau menjelaskan hasil karyanya di depan kelas. Apresiasi yang diberikan guru dan teman sebaya menjadi faktor penting dalam menumbuhkan kepercayaan diri dan keberanian siswa dalam menyampaikan ide secara lisan (Sari et al., 2021).

Proses berkarya seni rupa dua dimensi mendorong berkembangnya sikap menghargai perbedaan. Melalui kegiatan apresiasi, siswa belajar bahwa setiap karya memiliki keunikan masing-masing dan tidak dapat dibandingkan satu sama lain. Sikap ini berperan dalam membentuk karakter toleran dan terbuka terhadap perbedaan sejak usia dini (Pratama, 2022). Proses pembelajaran seni rupa juga berkontribusi terhadap pengembangan kemampuan sosial siswa. Interaksi selama kegiatan menggambar melatih siswa untuk bekerja sama, berkomunikasi secara positif, dan membangun hubungan sosial yang sehat di lingkungan kelas (Sari & Nugroho, 2022). Dengan demikian, proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi tidak hanya berfungsi sebagai sarana pengembangan kreativitas visual, tetapi juga sebagai media pembentukan sikap positif dan karakter siswa. Pembelajaran seni rupa yang menekankan proses berkarya terbukti mampu memberikan dampak holistik terhadap perkembangan siswa sekolah dasar, baik dari segi kreativitas, sikap, maupun keterampilan sosial.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa proses pembuatan karya seni rupa dua dimensi efektif dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. Tahapan berkarya yang meliputi perencanaan ide, pembuatan sketsa, pewarnaan, dan apresiasi karya memberikan pengalaman belajar yang bermakna serta mendorong siswa untuk berimajinasi dan berekspresi secara visual. Melalui proses tersebut, siswa tidak hanya memperoleh keterampilan menggambar, tetapi juga belajar mengambil keputusan artistik dan mengembangkan ide secara mandiri. Kreativitas siswa berkembang seiring adanya kebebasan berekspresi dan dukungan lingkungan belajar yang kondusif. Guru berperan penting sebagai fasilitator dan motivator dengan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan serta menghargai proses kreatif siswa. Oleh karena itu, pembelajaran seni rupa yang menekankan proses pembuatan karya perlu terus dikembangkan dalam pembelajaran SBdP guna mendukung pengembangan kreativitas, kepercayaan diri, dan sikap apresiatif siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, R., & Nursanti, E. (2023). Kreativitas Anak dalam Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 18(2), 45–57.
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2021). *Qualitative inquiry and research design: Choosing among five approaches* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Hartati, S., & Wulandari, D. (2023). Pembelajaran Kontekstual dalam Seni Rupa untuk Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 7(1), 22–36.
- Kemendikbud. (2020). *Buku Guru Seni Budaya dan Prakarya Sekolah Dasar*. Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.

- Kurniawan, A., & Dewi, L. (2021). Implementasi Model PjBL dalam Pembelajaran Seni Rupa di SD. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*, 40(3), 112–124.
- Miles, M. B., & Huberman, A. M. (2021). Qualitative Data Analysis: A Methods Sourcebook. London: Sage Publications.
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Saldaña, J. (2020). *Qualitative data analysis: A methods sourcebook* (4th ed.). Thousand Oaks, CA: Sage.
- Moleong, L. J. (2021). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Pertiwi, R., & Anggraini, F. (2021). Peran Guru dalam Mengembangkan Kreativitas Siswa Melalui Kegiatan Seni Rupa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Seni*, 15(1), 59–70.
- Pratama, R. A., & Lestari, S. (2023). Analisis kreativitas siswa dalam pembelajaran seni rupa sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 95–105.
- Rohmawati, D., & Syamsuddin, H. (2022). Pembelajaran Seni sebagai Media Ekspresi Diri dan Penguanan Emosi Anak. *Jurnal Psikologi Pendidikan*, 19(2), 77–90.
- Sari, M., & Mahendra, A. (2022). Perkembangan Visual Anak Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Seni. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 10(4), 50–62.
- Sugiyono. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, R., & Rachmawati, T. (2022). Proses Kreatif dalam Pembelajaran Seni Rupa Anak Usia Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Seni dan Budaya*, 12(3), 88–101.
- Utami, R., & Rofi'ah, N. (2021). Project Based Learning dalam Pengembangan Keterampilan Seni Rupa Siswa SD. *Jurnal Edukasi dan Kreativitas*, 14(2), 99–110.
- Wijayanto, W. (2020). Pembelajaran seni rupa berbasis proses kreatif untuk meningkatkan ekspresi visual siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(2), 85–94.
- Wijayanto, W. (2021). Pengembangan kreativitas siswa melalui kegiatan menggambar dua dimensi di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–54.
- Wijayanto, W. (2021). Pengembangan kreativitas siswa melalui pembelajaran seni rupa dua dimensi. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 6(1), 45–54.
- Wijayanto, W. (2022). Peran guru dalam pembelajaran seni rupa untuk menumbuhkan kreativitas siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Seni*, 10(1), 1–10.
- Wijayanto, W. (2022). Peran guru dalam pembelajaran seni rupa untuk meningkatkan kreativitas siswa SD. *Jurnal Pendidikan dan Seni*, 10(1), 1–10.
- Wijayanto, W., & Rahmawati, D. (2021). Lingkungan sebagai sumber belajar dalam pembelajaran seni rupa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 7(2), 120–129.