

Pembelajaran Seni Ornamen Nusantara Menggunakan Media *Corel Draw* Pada Desain Sajadah

Latifah Handayani

Universitas Negeri Surabaya
latifah.18001@mhs.unesa.ac.id

Abstrak

Pembelajaran yang efektif dapat dikatakan dengan pembelajaran yang bersifat interaktif. Seni rupa dalam kaitannya dengan proses belajar mengajar secara garis besar mengajak siswa untuk aktif dan berpikir tentang bagaimana mengembangkan materi yang didapat untuk kemudian diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Kekayaan seni ornamen menjadi inspirasi pada proses pembelajaran desain sajadah, sebagai inovasi kreativitas yang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari. Ragam pola ornamen yang diperoleh kemudian digambar dan digubah ulang menggunakan aplikasi *corel draw*. Hasilnya, proses pembelajaran yang berlangsung bersifat aktif dan efektif. Peserta didik dapat arahan dari pengajar, dan dapat mempelajarinya lagi sewaktu-waktu di rumah.

Kata kunci: Pembelajaran, Seni Ornamen Nusantara, *Corel Draw*

1. Pendahuluan

Proses pembelajaran dapat terjadi apabila memiliki tiga komponen pokok yang merupakan proses komunikasi itu sendiri, yaitu komponen pengirim pesan (pendidik), komponen penerima pesan (peserta didik), serta komponen dari pesan itu sendiri yaitu materi pelajaran. Terkadang, proses komunikasi bisa berlangsung tidak secara maksimal, dalam artian beberapa siswa tidak memahami materi yang telah disampaikan oleh guru. Maka, untuk menghindari kesalahan tersebut, guru dapat menyusun strategi pembelajaran dengan memanfaatkan media dan sumber belajar (Wina Sanjaya : 2010). Pemanfaatan media pembelajaran yang baik memiliki keterkaitan terhadap guru sebagai memberi materi. Guru harus lebih kreatif dalam memilih media pembelajaran, agar proses pembelajaran berjalan baik dan mendapatkan hasil optimal.

Kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya teknologi informasi menjadi pertimbangan utama untuk menentukan media yang tepat (Sanjaya: 2010). Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan minat dan keinginan yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh

psikologis terhadap pebelajar. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pengajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu (Wiratmojo,P dan Sasonohardjo, 2002). Ornamen sendiri dapat diartikan sebagai sesuatu yang menghiasi. Dapat ditemukan di berbagai sudut rumah, seperti pada ukiran kayu pintu, kursi, plafon atap, atau bahkan ventilasi dan corak dari jendela. Selain pada penempatan rumah, ornamen juga banyak terdapat pada benda-benda pakai yang tidak kita sadari kehadirannya, seperti corak taplak meja, motif baju, atau motif sajadah.

Pembelajaran seni rupa secara garis besar mengajak siswa untuk aktif dan berpikir tentang bagaimana mengembangkan materi yang didapat untuk kemudian dapat diterapkan pada kehidupan sehari-hari. Sajadah sebagai perlengkapan untuk ibadah umat muslim, dewasa ini memiliki berbagai macam desain, dan ukuran tanpa ukuran yang benar-benar standar. Sehingga, para pemakai dapat menyesuaikan dengan kebutuhan, seperti sajadah kecil dan tipis untuk bepergian, sajadah lebar dan sedikit tebal untuk digunakan sendiri di musholla rumah. Selain ukuran, desain dan corak yang terdapat pada permukaan sajadah dapat terlihat banyak mengambil ornamen, baik ornamen flora-fauna, maupun ornamen geometris. Maka, untuk

pembelajaran ornamen pada desain sajadah, media *corel draw* dianggap dapat membuat proses pembelajaran berlangsung lebih aktif, interaktif, dan mempermudah. Selain itu, para siswa juga dapat mempelajari sendiri bagaimana cara mendesain sajadah di rumah, tanpa perlu menunggu jam pelajaran seni budaya di sekolah.

2. Kajian Teori

2.1 Pengertian Ornamen

Ornamen secara (etimologi) bukanlah kata asli Indonesia melainkan berasal dari kata *ornament* (bahasa Inggris) yang diambil dari bahasa Latin, *ornare* berarti perhiasan, menghiasi, menghias" (Gustami Sp, 1980:3). Sedangkan secara terminologi istilah ornamen mempunyai pengertian sebagai suatu hiasan yang sengaja ditambahkan pada benda lain agar bertambah indah dan menarik. Fungsi dan aktivitas ornamentik adalah membuat atau menambah indah beraneka ragam benda, barang atau karya, maka ornamentik juga disebut ragam hias. "Ragam hias untuk suatu benda pada dasarnya merupakan sebuah *make up* yang diterapkan padanya terutama dalam karya tradisional. Ia berperan sebagai media untuk mempercantik dan mengagungkan suatu karya jadi; Ia mempersolek secara lahiriah, dan bahkan ada satu dua yang memiliki nilai simbolik atau makna tertentu" (Soegeng Toekio, 1987:2).

Ornamen selain digunakan sebagai hiasan juga memiliki fungsi lain seperti yang dijelaskan Aryo Sunaryo (2009: 4-6) yakni;

1. Fungsi murni estetis, untuk memperindah penampilan bentuk produk yang dihiasi sehingga menjadi sebuah karya seni.
2. Fungsi simbolis, dijumpai pada produk benda upacara, benda pusaka dan bersifat keagamaan, menyertai nilai estetisnya.
3. Fungsi teknis konstruktif, yaitu berfungsi secara teknis untuk menyangga, menopang, menghubungkan atau memperkokoh konstruksi, dengan demikian ornamen memiliki fungsi konstruktif.

Dalam perkembangan Ornamen Nusantara, ornamen dikelompokkan menjadi beberapa jenis. Berikut ini jenis ornamen yang digolongkan menurut Sugianto, dkk (2013) yaitu;

1. Ornamen geometris; memiliki motif hias bercorak abstrak atau setengah abstrak, yaitu ornamen yang motif hiasnya tidak dapat dikenali bentuk aslinya, atau yang benar-benar abstrak, karena tidak menggambarkan objek-objek alam melainkan semata terdiri atas unsur garis dan bidang (Sunaryo, 2009: 15).
2. Ornamen Manusia; "Motif hias yang menggambarkan sosok manusia." (Sunaryo, 2009: 37).
3. Ornamen hewan; Ornamen yang bersumber dari binatang, ornamennya menyerupai bentuk binatang. Pada umumnya jenis-jenis binatang itu merupakan satwa yang dapat ditemui di daerah Nusantara sesuai dengan satwa lingkungan tiap-tiap daerah, kecuali binatang imajinatif yang terkait kepercayaan setempat, binatang mitologi hasil pengaruh dari luar, atau bentuk-bentuk binatang khayalan lainnya. Sunaryo (2009: 65)
4. Ornamen tumbuhan Hasil ornamennya menyerupai bentuk tumbuhan, biasanya berupa daun-daun, bunga-bunga, pohon serta buah-buahan" (Toekio, 2000: 74).
5. Ornamen benda alam; bersumber dari benda yang ada di alam dan hasil ornamennya masih terlihat jelas sumber pengambarannya. "Benda alam tersebut misalnya benda-benda langit seperti matahari, bulan, bintang dan awan. Kemudian api, air, gunung, perbukitan, dan bebatuan" (Sunaryo, 2009 : 171).
6. Ornamen motif kreasi/ khayalan: memiliki bentuk-bentuk ciptaan yang tidak terdapat pada alam nyata seperti motif makhluk ajaib, raksasa, dewa dan lain-lain. Bentuk ragam hias khayali ini merupakan hasil daya imajinasi manusia akan persepsinya.

Dalam kaitannya dengan ornamen, terdapat motif dan pola yang berhubungan satu sama lain. Motif merupakan unsur pokok ornamen yang berfungsi menyampaikan tema atau ide dasar. Pengulangan motif secara struktural dinamakan pola. Sehingga pola juga dapat diartikan sebagai penyebaran atau penyusunan dari motif-motif. Fungsi dari pola dijelaskan sebagai arahan dalam membuat suatu perwujudan bentuk; artinya sebagai pegangan dalam pembuatan agar tidak menyimpang dari bentuk/motif yang dikehendaki, sehingga hasil karya sesuai dengan ide yang diungkapkan. Pola biasanya terdiri dari tiga bagian, yakni; motif pokok, motif pendukung/figuran, dan isian. Penyusunan pola dilakukan dengan jalan menebarkan motif secara

berulang-ulang, jalin-menjalin, selang-seling, berderet, atau variasi satu motif dengan motif lainnya. Hal-hal yang terkait dengan pembuatan pola adalah :

- a. Simetris yaitu pola yang dibuat, antara bagian kanan dan kiri atau atas dan bawah adalah sama.
- b. Asimetris yaitu pola yang dibuat antara bagian-bagiannya (kanan-kiri, atas-bawah) tidak sama.
- c. Pengulangan yaitu pola yang dibuat dengan pengulangan motif-motif.
- d. Bebas atau kreasi yaitu pola yang dibuat secara bebas dan bervariasi.

Selain itu, terdapat beberapa cara atau gaya yang dijadikan konsep dalam pembuatan karya ornamen adalah sebagai berikut:

- a. Realis atau naturalis pembuatan motif ornamen yang berusaha mendekati atau mengikuti bentuk-bentuk secara alami tanpa melalui suatu gubahan,
- b. Stilirisasi atau gubahan yaitu pembuatan motif ornamen dengan cara melakukan gubahan atau merubah bentuk tertentu, dengan tidak meninggalkan identitas atau ciri khas dari bentuk yang digubah/distilirisasi, atau dengan menggayakan bentuk tertentu menjadi karya seni ornamen.
- c. Kombinasi atau kreasi yaitu motif yang dibuat dengan mengkombinasikan beberapa bentuk atau motif, yang merupakan hasil kreasi dari senimannya. Motif yang tercipta dengan cara ini biasanya mewakili karakter atau identitas individu penciptanya (idealisme)

2.2 Ornamen Geometri

Geometri dalam dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti: 1. Cabang matematika yang menerangkan sifat-sifat garis, sudut, bidang dan ruang; 2. Ilmu ukur (2001:355). Dalam Ensiklopedi Nasional Indonesia, Geometri berarti ilmu ukur (sebenarnya ilmu pengukuran bumi) mempelajari sifat ruang dan bentuk-bentuk yang ada dalam ruang itu. Geometri tidak langsung menangani ruang dan bentuk fisik, melainkan idealisasi ruang itu. Sebagai contoh, garis lurus secara fisik mempunyai ketebalan. Sedangkan garis matematis hanyalah lurusnya dan memanjangnya (1989:118). Sedangkan Geometris berarti bersangkutan paut atau berhubungan dengan geometri (Kamus Besar

Bahasa Indonesia, 2001:355). Pengertian lebih rinci tentang ornamen geometri dapat dikutipkan sebagai berikut: Ornamen geometris adalah ornamen yang elemen-elemen pembentuknya bersumber dari motif geometris (ilmu ukur). Jenis ornamen ini banyak dijumpai pada benda-benda hasil peradaban prasejarah. Motif garis lurus, lengkung, lingkaran (*circle*), segitiga, segi empat, pilin, *meander*, dll diterapkan pada berbagai barang baik untuk keperluan sehari-hari maupun benda-benda untuk upacara tertentu. Bentuk elemen itu disusun secara berulang (*repetisi*), berseling (*interval*), bergradasi, berkombinasi, dll baik secara *vertikal*, *horizontal* dan atau *diagonal* (Guntur, 2004:41).

Pada umumnya yang digolongkan ke dalam ornamen geometris ialah "yang memiliki motif hias bercorak abstrak atau setengah abstrak, yaitu ornamen yang motif hiasnya tidak dapat dikenali kembali objek asalnya, atau yang memang benar-benar abstrak, karena tidak menggambarkan objek-objek alam melainkan semata terdiri atas unsur-unsur garis dan bidang" (Sunaryo, 2009: 15).

Pada perkembangannya, bentuk geometris tidak hanya merupakan hasil deformasi dari apa yang ada di bumi. Akan tetapi, bisa pula berasal dari deformasi hewan dan tumbuhan yang telah melalui proses gubahan (Sugianto, dkk, 2014).

Bila mengacu pada jumlah 300 suku bangsa, dengan asumsi 1 suku bangsa memiliki 1 ornamen yang sangat khas, berarti paling tidak ada 300 ornamen. Ornamen geometris yang akan dipilih adalah motif kawung dari Jawa Tengah, dan motif dari Toraja Sulawesi.





Gambar 1. Ornamen Geometris Nusantara; kiri motif Toraja, Sulawesi; kanan motif Kawung, Jawa Tengah

2.3 Media Pembelajaran

Peran pendidik adalah menyediakan, menunjukkan, membimbing dan memotivasi pebelajar agar mereka dapat berinteraksi dengan berbagai sumber belajar yang ada. Bukan hanya sumber belajar yang berupa orang, melainkan juga sumber-sumber belajar lain. Bukan hanya sumber belajar yang sengaja dirancang untuk keperluan belajar, melainkan juga sumber belajar yang telah tersedia. Semua sumber belajar itu dapat kita temukan, kita pilih dan kita manfaatkan sebagai sumber belajar bagi peserta didik kita.

Interaksi yang efektif dalam pembelajaran antara peserta didik dan sumber belajar ada bermacam-macam. Salah satunya dengan si pebelajar diberi banyak macam kesempatan untuk melakukan sesuatu, melalui multi-metode dan multi-media.

Melalui berbagai metode dan media pembelajaran, peserta didik akan dapat banyak berinteraksi secara aktif dengan memanfaatkan segala potensi yang dimiliki. Barang kali perlu direnungkan kembali ungkapan populer yang mengatakan: *Saya mendengar saya lupa, Saya melihat saya ingat, Saya berbuat maka saya bisa.*

Kalau diamati lebih cermat lagi, pada mulanya media pembelajaran hanyalah dianggap sebagai alat untuk membantu peserta didik dalam kegiatan mengajar (*teaching aids*). Alat bantu mengajar berikutnya yang digunakan adalah alat bantu visual seperti gambar, model, grafis atau benda nyata lain. Alat-alat bantu itu dimaksudkan untuk memberikan pengalaman lebih konkret, memotivasi serta

mempertinggi daya serap dan daya ingat pebelajar dalam belajar (David, Bern, 1991).

Istilah media berasal dari bahasa Latin yang merupakan bentuk jamak dari "medium" yang secara harafiah berarti perantara atau pengantar. Makna umumnya adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Istilah media ini sangat populer dalam bidang komunikasi. Proses belajar mengajar pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam pembelajaran disebut media pembelajaran.

Banyak ahli yang memberikan batasan tentang media pembelajaran. AECT misalnya, mengatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan. Gagne mengartikan media sebagai jenis komponen dalam lingkungan pebelajar yang dapat merangsang mereka untuk belajar. Senada dengan itu, Briggs mengartikan media sebagai alat untuk memberikan rangsangan bagi pebelajar agar terjadi proses belajar.

Media pendidikan, tentu saja media yang digunakan dalam proses dan untuk mencapai tujuan pendidikan. Pada hakekatnya media pendidikan juga merupakan media komunikasi, karena proses pendidikan juga merupakan proses komunikasi. Apabila kita bandingkan dengan media pembelajaran, maka media pendidikan sifatnya lebih umum, sebagaimana pengertian pendidikan itu sendiri. Sedangkan media pembelajaran sifatnya lebih khusus, maksudnya media pendidikan yang secara khusus digunakan untuk mencapai tujuan belajar tertentu yang telah dirumuskan secara khusus. Tidak semua media pendidikan adalah media pembelajaran, tetapi setiap media pembelajaran pasti termasuk media pendidikan.

Alat peraga adalah alat (benda) yang digunakan untuk memperagakan fakta, konsep, prinsip atau prosedur tertentu agar tampak lebih nyata/konkrit. Alat bantu adalah alat (benda) yang digunakan oleh pembelajar untuk mempermudah tugas dalam mengajar. Audio-Visual Aids (AVA) mempunyai pengertian dan tujuan yang sama hanya saja penekanannya pada peralatan audio dan visual. Sedangkan alat bantu belajar penekanannya pada pihak yang belajar (pebelajar). Semua istilah tersebut, dapat kita rangkum dalam satu istilah umum yaitu media pembelajaran (Wiratmojo, P dan Sasonohardjo, 2002).

Satu konsep lain yang sangat berkaitan dengan media pembelajaran adalah istilah sumber belajar. Sumber belajar memiliki cakupan yang lebih luas daripada media belajar. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan latar/lingkungan. Apa yang dinamakan media sebenarnya adalah bahan dan alat belajar tersebut. Bahan sering disebut perangkat lunak *software*, sedangkan alat juga disebut sebagai perangkat keras *hardware*. Transparansi, program kaset audio dan program video adalah beberapa contoh bahan belajar. Bahan belajar tersebut hanya bisa disajikan jika ada alat, misalnya berupa OHP, Radio kaset dan Video player. Jadi salah satu atau kombinasi perangkat lunak (bahan) dan perangkat keras (alat) bersama-sama dinamakan media.

Dengan demikian, jelaslah bahwa media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar. Dengan demikian, kalau saat ini kita mendengar kata media, hendaklah kata tersebut diartikan dalam pengertiannya yang terakhir, yaitu meliputi alat bantu pendidik dalam mengajar serta sarana pembawa pesan dari sumber belajar ke penerima pesan belajar (peserta didik). Sebagai penyaji dan penyalur pesan, media belajar dalam hal-hal tertentu, bisa mewakili pembelajar menyajikan informasi belajar kepada pembelajar (Joyce Bruce. Et al. 2000).

2.4 Media Pembelajaran Perangkat Lunak Corel Draw

Perangkat lunak Corel Draw merupakan; perangkat lunak perancang grafik, layout halaman, editing foto, dan animasi vektor (M. Suyanto : 2005). Program yang digunakan pada multimedia ini adalah Corel Draw X3. "Grafik adalah medium berbasis visual. Seluruh gambar dua dimensi adalah grafik. Apabila gambar di render dalam bentuk tiga dimensi (3D), maka tetap disajikan melalui medium dua dimensi" (Munir, 2013 : 229). Gambar dua dimensi tersebut berupa gambar vektor yang kemudian diekspor dalam format PNG. Gambar vektor adalah; dasar pada elemen lukisan atau objek seperti garis, lingkaran, segi empat, dan berbagai gambar lainnya, sedangkan format PNG (Portable Network Graphics) yang dirancang oleh W3C (World Wide Web Consortium) untuk menggantikan GIF dan JPEG. Formatnya

didesain supaya tidak tergantung pada mesin, sehingga dapat ditangani oleh sembarang jenis komputer dan sistem operasi (Munir: 2013).

3. Pembahasan

3.1 Pembelajaran Ornamen Geografis Nusantara Pada Desain Sajadah Menggunakan Corel Draw

Proses belajar mengajar akan menjadi efektif apabila tiga komponen yang berada di dalamnya saling mendukung satu sama lain. Dalam artian, pendidik dapat memberikan materi secara baik dan menyenangkan, sehingga para peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan. Media pembelajaran menjadi salah satu acuan yang kemudian digunakan oleh pendidik dalam membantu menjelaskan materi yang berlangsung, serta cara para peserta didik lebih memahami materi. Pembelajaran ornamen geografis pada kaitannya dengan pembelajaran seni rupa menjadi salah satu materi pokok dalam pengenalan budaya Nusantara. Bentuk dari ragam geografis yang ada kemudian disusun menjadi bentuk baru yang merujuk kepada sifat estetik. Dalam hal ini, sajadah akan menjadi obyek yang diambil oleh pendidik dalam menyalurkan penerapan materi ornamen geografis. Sedangkan media corel draw akan digunakan sebagai sarana dan prasarana peserta didik untuk lebih memahami cara pembuatan desain ornamen geografis pada sajadah.

Sajadah, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, ialah alas yang digunakan untuk shalat, dapat berupa karpet atau sebagainya yang berukuran kecil. Sajadah pada praktiknya memiliki bermacam ukuran bentuk, bahan, serta motif yang berbeda-beda. Kebanyakan motif yang diangkat berupa ornamen-ornamen tumbuhan serta bangunan seperti ka'bah dan masjid dengan paduan dua sampai tiga warna. Adapula yang hanya menggunakan satu warna, akan tetapi tetap meninggalkan motif. Dewasa ini, motif pada sajadah semakin bermacam-macam, tidak lagi berupa ornamen tumbuhan dengan tambahan figure masjid atau ka'bah yang menggambarkan suasana beribadah di kota Makkah. Akan tetapi beragam sajadah dengan motif ornamen geometris sampai gambar-gambar kartun animasi banyak terlihat menghiasi pasar-pasar saat ini.

Pada penerapannya, pembelajaran menggunakan *corel draw* tidak jauh berbeda dengan pembelajaran manual menggunakan alat tulis.

Siswa diminta untuk menentukan pola, dan menyusun pola dengan memasukkan kepada gaya-gaya yang ada. Bedanya, media yang digunakan menggunakan perangkat komputer/laptop dengan tingkat kesulitan rendah karena dapat dihapus sesuka hati ketika salah melakukan langkah. Selain itu, media *corel draw* juga menjadi media pembelajaran yang praktis, peserta didik dapat belajar secara mandiri setelah mengetahui dasar-dasar dari penggunaan *corel draw*.



Gambar 2. Contoh gubahan motif ornamen geometris dalam desain sajadah menggunakan motif Toraja dan Kawung

4. Kesimpulan

Dari penjabaran di atas, dapat ditarik simpulan bahwa media pembelajaran secara tidak langsung dibutuhkan para pendidik dalam mewujudkan sebuah komunikasi yang baik dan efektif di dalam kelas. Dewasa ini, mengikuti perkembangan zaman yang terus maju media pembelajaran yang digunakan tidak jauh-jauh dari yang namanya komputer dan berbagai aplikasi di dalamnya, salah satunya ialah *corel draw*. Pada penerapannya, pembelajaran menggunakan *corel draw* tidak jauh berbeda dengan pembelajaran manual menggunakan alat tulis. Siswa diminta untuk menentukan pola, dan menyusun pola dengan memasukkan kepada gaya-gaya yang ada. Hanya saja menjadi lebih praktis dan efektif.

5. Pustaka

- Daryanto. 2018. *Kreasi Visual Art untuk Remaja*. Jakarta: Leutikaprio
- Soehardjo, A.,J. 2005. *Pendidikan Seni; Dari Konsep Sampai Program*. Malang: UM Press.
- Sunaryo, Aryo. 2009. *Ornamen Nusantara-Kajian Khusus Tentang Ornamen Indonesia*. Semarang : Dahara Prize.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta : Kencana.
- Van der Hoop, A.N.J.Th. A.Th. 1949. *Indonesische Siermotieven-Ragam- ragam Perhiasan Indonesia-Indonesian Ornamental Design*. Bandung: H.Z. V/H. A