

**KARTUN SEBAGAI IDE DASAR
PEMBUATAN DESAIN MOTIF BATIK
BAGI SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA
DI KOTA BANDUNG**

oleh
Dimas Zulfadly
1006301

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan kegiatan pembelajaran membuat desain batik bermotif kartun yang dilakukan oleh seluruh siswa kelas VIII di SMP Negeri 49 Bandung sejumlah 315 orang. Kegiatan penelitian ini bertujuan untuk memperkenalkan kartun melalui pembelajaran desain motif batik kepada siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif-kuantitatif yang menyajikan data-data deskriptif dan perhitungan kuantitatif sederhana untuk menentukan nilai hasil pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu metode pembelajaran seni rupa dengan pendekatan saintifik yang terdiri dari 5 tahapan: 1) Pengamatan, 2) Menanya, 3) Menalar, 4) Menyajikan, 5) Membuat. Materi pembelajaran tersusun atas: 1) Membuat sketsa kartun, 2) Membuat desain motif (motif utama, motif pendamping, dan motif isen), 3) Menyusun komposisi motif menjadi desain batik, 4) Mewarnai desain motif batik. Teknik pengumpulan data yang dilakukan yaitu dengan cara studi dokumentasi, observasi, wawancara dan kuesioner. Hasil penelitian ditemukan bahwa siswa yang mampu mengikuti kegiatan penelitian dengan baik dari awal hingga akhir sejumlah 117 siswa. Dari 117 siswa tersebut kemudian diperoleh analisis data pembahasan. Pendekatan saintifik dianggap sesuai untuk anak usia 12-14 tahun karena pembelajaran yang dilakukan merupakan sebuah inovasi yang mengangkat tema kartun untuk diaplikasikan sebagai desain motif batik. Stilasi bentuk motif geometris merupakan motif yang paling banyak dibuat oleh siswa. Komposisi penyusunan dengan teknik rotasi dan arah repetisi memutar merupakan komposisi motif pada desain batik yang paling banyak dibuat oleh siswa. Komposisi warna kontras tiga arah (*triad*) paling banyak diaplikasikan oleh siswa dalam desain motif batik. Nilai rata-rata yang diperoleh siswa dalam membuat desain motif batik yaitu dengan predikat BAIK.

Kata Kunci: Kartun, Desain Motif Batik, Pembelajaran

**CARTOON AS THE BASIC IDEA OF MAKING BATIK DESIGN MOTIFS
FOR STUDENTS OF JUNIOR HIGH SCHOOL IN BANDUNG CITY**

ABSTRACT

This research is an activity of learning process to make batik design with cartoon motifs who had worked by 315 students of class VIII in SMP Negeri 49 Bandung. The aim of this research is to introduce about the process of designing batik pattern. Batik design with cartoon motif is classified to creation batik pattern. This research was used qualitative-quantitative method which serves descriptive database and simple calculation-quantitative to determine grades of learning results. Learning method which used was scientific approach method. This method consist of 5 steps: 1) Observing, 2) Questioning, 3) Associating, 4) Networking, 5) Experimenting. Learning materials consist of: 1) Make cartoon sketch, 2) Make pattern design, 3) Arrange a batik pattern design, 4) Colored batik pattern. Collective data technique was done by documentation study, observation, interview and questionnaire. The results of this research found that 117 students can followed all activities (from the beginning to end) of this research with very good predicate. From them, then getting data analysis for report. Scientific approach method was better for children at 12-14 years old because used innovative learning with cartoon theme for applied into batik design pattern. Geometrical motif is the most technique used by students. Arrangement composition of motifs with repetition of line-rotation was the most technique applied by students. Coloring composition with three lines color (triad) was the most color chosen by students. The average value of students into learning to make batik pattern gets GOOD predicate.

Key Words: *Cartoon, Batik Pattern Design, Learning Activity*