



BERKARYA SENI 3 DIMENSI DENGAN MEDIA SABUN BATANGAN PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 5 TANETE RILAU

Indah Puspitasari¹, Makmun², Soekarno B Pasya³

¹²³Pendidikan Seni Rupa Universitas Muhammadiyah Makassar, Indonesia

Email: indahpuspitasari92@gmail.com, makmun@unismuh.ac.id, art.nano84@gmail.com

Abstract: *This study aims to describe the process and outcomes of three-dimensional art creation using bar soap as a medium among seventh-grade students of SMP Negeri 5 Tanete Rilau. The research employed a descriptive quantitative approach involving 15 students. Data were collected through observation, interviews, documentation, and practical tests. The creative process included preparing tools and materials, designing patterns, and shaping the soap according to the planned design. The results indicate that the students' artworks were varied and demonstrated good levels of creativity, complexity, and seriousness. Overall, learning three-dimensional art through bar soap media was able to enhance students' creativity and artistic skills.*

Keywords: *Bar Soap, Creativity, Three-Dimensional Art*

Abstrak : Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan secara sistematis proses dan hasil pembelajaran berkarya seni tiga dimensi menggunakan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif kuantitatif dengan subjek sebanyak 15 siswa. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes praktik, sedangkan analisis data dilakukan melalui reduksi, penyajian, dan penarikan kesimpulan secara deskriptif dalam bentuk persentase dan uraian naratif. Proses berkarya dilaksanakan melalui tahapan persiapan alat dan bahan, pembuatan desain atau pola, serta pembentukan dan penyelesaian karya sesuai rancangan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu menghasilkan karya yang bervariasi, dengan kategori baik pada aspek kreativitas, kerumitan, dan kesungguhan. Pembelajaran seni tiga dimensi dengan memanfaatkan sabun batangan sebagai media alternatif terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan teknis, mengembangkan ide kreatif, serta menumbuhkan minat siswa dalam pembelajaran Seni Budaya.

Kata kunci: Kreativitas, Sabun Batangan, Seni Tiga Dimensi

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran fundamental dalam kehidupan manusia karena pada hakikatnya manusia merupakan makhluk individu sekaligus makhluk sosial yang dibekali akal dan potensi untuk dikembangkan. Melalui pendidikan, potensi tersebut diarahkan agar peserta didik mampu menghadapi serta memecahkan berbagai persoalan kehidupan secara mandiri dan bertanggung jawab. Pendidikan yang relevan dengan tuntutan zaman adalah pendidikan yang tidak hanya mentransfer pengetahuan, tetapi juga mengembangkan kreativitas, keterampilan, dan karakter peserta didik. Dengan demikian, pendidikan harus bersifat dinamis, adaptif, dan responsif terhadap perkembangan masyarakat serta perubahan kebudayaan.

Perkembangan pendidikan tidak dapat dilepaskan dari perkembangan kebudayaan. Dalam kehidupan manusia, kebudayaan senantiasa melahirkan berbagai karya, baik berupa benda seni maupun sistem nilai dan tata kehidupan sosial. Salah satu wujud konkret kebudayaan tersebut adalah kesenian, yang lahir dari kemampuan manusia mencipta berdasarkan kepekaan rasa dan keindahan jiwa. Pendidikan seni, sebagai bagian integral dari sistem pendidikan, berperan dalam membentuk kepekaan estetis, kreativitas, serta keterampilan peserta didik.

Seni rupa sebagai salah satu cabang kesenian memiliki ruang lingkup yang luas, mencakup seni murni maupun seni terapan. Di dalamnya terdapat seni kriya yang tumbuh dan berkembang seiring dengan kebutuhan hidup masyarakat. Seni kriya tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga nilai fungsional dan ekonomis, sehingga berkontribusi terhadap penguatan industri kreatif. Kekayaan budaya Indonesia yang tersebar di berbagai daerah menjadi sumber inspirasi yang tidak pernah habis untuk dikembangkan dalam bentuk karya seni dan kriya yang inovatif. Dalam konteks pembelajaran, seni rupa tiga dimensi merupakan salah satu bidang yang menekankan pada keterampilan tangan, ketelitian, serta kemampuan mengolah bahan dan teknik. Karya tiga dimensi umumnya bersifat fungsional (seni pakai) seperti ukiran, keramik, anyaman, patung, dan berbagai bentuk kerajinan lainnya. Melalui pembelajaran seni tiga dimensi, peserta didik dapat mengasah keterampilan motorik halus, kreativitas, serta kemampuan problem solving

dalam proses berkarya. Selain itu, pengalaman berkarya juga dapat menumbuhkan sikap apresiatif terhadap nilai estetika dan potensi ekonomi dari suatu produk kreatif.

Namun demikian, kemudahan akses terhadap berbagai produk instan di era modern cenderung memengaruhi pola pikir masyarakat, termasuk peserta didik, yang kurang menghargai proses dan lebih berorientasi pada hasil akhir. Kondisi ini menjadi tantangan bagi pendidik untuk menghadirkan pembelajaran yang menekankan pentingnya proses kreatif, eksplorasi media, dan inovasi dalam berkarya. Oleh karena itu, diperlukan pemanfaatan media alternatif yang sederhana, ekonomis, dan mudah diperoleh untuk mendukung pembelajaran seni yang kontekstual dan bermakna. Salah satu media yang potensial untuk dikembangkan dalam pembelajaran seni tiga dimensi adalah sabun batangan. Sabun merupakan bahan yang mudah diperoleh, relatif murah, serta memiliki tekstur yang lunak sehingga mudah dibentuk melalui teknik ukir maupun cetak. Selain menghasilkan bentuk visual yang menarik, kerajinan dari sabun juga memiliki nilai tambah berupa aroma wangi yang dapat dimanfaatkan sebagai hiasan sekaligus pewangi ruangan. Meskipun demikian, pemanfaatan sabun batangan sebagai media berkarya seni tiga dimensi masih jarang diterapkan dalam pembelajaran di sekolah.

Pemanfaatan sabun batangan dalam pembelajaran seni tidak hanya mendorong kreativitas peserta didik, tetapi juga memperluas wawasan mereka mengenai eksplorasi media dan teknik. Keterbatasan bahan tidak lagi menjadi hambatan dalam proses penciptaan karya, melainkan dapat menjadi pemicu inovasi. Selain itu, kegiatan ini berpotensi menumbuhkan jiwa kewirausahaan sejak dini, sejalan dengan penguatan pendidikan karakter dan pengembangan industri kreatif berbasis sekolah. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada kajian tentang proses dan hasil “Berkarya Seni Tiga Dimensi dengan Media Sabun Batangan pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau”. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoretis dalam pengembangan pembelajaran seni rupa serta kontribusi praktis berupa alternatif media pembelajaran yang inovatif, kreatif, dan aplikatif di lingkungan sekolah.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain deskriptif. Pendekatan kuantitatif dipilih karena penelitian ini berfokus pada pengumpulan dan analisis data numerik untuk menjelaskan fenomena secara objektif, sistematis, dan terukur. Penelitian kuantitatif menekankan pada penggunaan angka dalam proses pengumpulan data, analisis, hingga penyajian hasil penelitian. Dengan pendekatan deskriptif kuantitatif, penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan secara faktual dan akurat mengenai proses dan hasil berkarya seni tiga dimensi menggunakan media sabun batangan pada siswa. Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 5 Tanete Rilau yang berlokasi di Buttue, Desa Garessi, Kecamatan Tanete Rilau, Kabupaten Barru. Pemilihan lokasi didasarkan pada pertimbangan kesesuaian dengan tujuan penelitian serta kemudahan akses dalam memperoleh data yang relevan.

Variabel dalam penelitian ini terdiri atas: (1) proses berkarya seni tiga dimensi dengan media sabun batangan, dan (2) bentuk atau hasil karya seni tiga dimensi yang dihasilkan siswa. Proses berkarya mencakup tahapan perencanaan, persiapan alat dan bahan, teknik pengerjaan, hingga penyelesaian karya. Sementara itu, bentuk karya merujuk pada variasi hasil ciptaan siswa yang mencerminkan kreativitas, keterampilan teknis, dan pemanfaatan media. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau yang berjumlah 15 orang, terdiri atas 6 siswa laki-laki dan 9 siswa perempuan. Objek penelitian difokuskan pada aktivitas dan hasil berkarya seni tiga dimensi menggunakan sabun batangan sebagai media utama. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, dan tes praktik. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses berkarya, penggunaan alat dan bahan, serta dinamika pembelajaran di kelas. Wawancara digunakan untuk memperoleh informasi pendukung terkait pengalaman siswa dalam memanfaatkan media sabun batangan, kendala yang dihadapi, serta persepsi terhadap hasil karya yang dihasilkan. Dokumentasi berupa foto dan catatan lapangan digunakan untuk memperkuat data hasil observasi. Tes praktik dilakukan untuk mengukur kemampuan siswa dalam menghasilkan karya seni tiga dimensi berdasarkan kriteria penilaian yang telah ditetapkan.

Teknik analisis data mengacu pada model analisis interaktif yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Data yang terkumpul terlebih dahulu diverifikasi dan diklasifikasikan berdasarkan kategori yang relevan dengan variabel penelitian. Selanjutnya, data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dengan menyajikan hasil dalam bentuk persentase dan uraian naratif untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai proses dan kualitas karya siswa. Dengan prosedur tersebut, penelitian ini diharapkan mampu memberikan deskripsi yang sistematis dan komprehensif mengenai kemampuan siswa dalam berkarya seni tiga dimensi menggunakan media sabun batangan, serta faktor-faktor yang mendukung dan menghambat proses kreatif mereka.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Proses Berkarya seni 3 dimensi dengan menggunakan sabun batangan

Siswa kelas VII melaksanakan kegiatan praktek sesuai dengan yang diharapkan. semuanya aktif dalam pembuatan karya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan. Siswa mampu mengikuti proses pembuatan karya seni 3 dimensi sesuai dengan arahan yang diberikan tetapi ada juga siswa yang melakukan proses sesuai dengan ide mereka. Ada pun proses berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan yang dilakukan siswa kelas VII adalah sebagai berikut:

Alat dan bahan

Alat dan bahan merupakan peran utama dalam pembuatan karya seni 3 dimensi jadi siswa diharapkan untuk mempersiapkan alat dan bahan seperti:

1) Sabun batangan

Sabun batangan merupakan bahan utama dalam pembuatan karya seni 3 dimensi, sabun batangan sangat mudah didapat dan juga tidak memiliki nilai jual tinggi.



Gambar 1: Sabun
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

2) Cutter atau silet

Cutter atau silet digunakan untuk memotong sabun batangan dan melubangi pola gambar



Gambar 2: Cutter dan Silet
(Sumber: Dokumentasi indah puspitasari)

3) Pensil, penghapus dan kertas

Siswa diwajibkan membawa pensil, penghapus dan kertas supaya memudahkan dalam menggambar pola yang akan di buat di atas permukaan sabun.



Gambar 3: Pensil, Penghapus dan kertas
(Sumber: Dokumentasi indah puspitasari)

Proses Berkarya

1. Membuat rancangan (desain) atau pola

Siswa di minta untuk membuat rancangan (desain) atau pola gambar sesuai dengan keinginan di atas kertas. Setelah membuat pola gambar siswa di minta untuk memotong pola yang telah di buat sesuai ukuran, maka desain yang dibuat oleh masing-masing siswa, selanjutnya siswa melakukan proses praktek.



Gambar 4: Siswa membuat desain (Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

3.

4. Membentuk sabun sesuai desain

Pada pertemuan selanjutnya siswa melanjutkan praktik berkarya membuat karya seni 3 dimensi dengan sabun batangan sesuai dengan desain atau pola yang telah di buat pada pertemuan sebelumnya.



Gambar 5: Siswa peraktek berkarya
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Hasil akhir

Setelah semua tahap atau proses dilakukan mulai dari penyediaan bahan, pembuatan rancangan (desain) atau pola sampai tahap peraktek atau pembuatan karya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan maka hasil akhirnya sebagai berikut:



Gambar 6: Salah satu hasil karya seni 3 dimensi siswa kelas VII
(Sumber: Dokumentasi Indah puspitasari)

Bentuk-bentuk karya 3 dimensi siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau.

Bentuk-bentuk karya 3 dimensi pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau harus memperlihatkan beberapa aspek yang harus dipenuhi sebagai dasar penilaian ada tiga yaitu, kreatifitas, Kerumitan, Kesungguhan. Siswa diminta membuat pola atau desain yang akan dibuat disabun batangan sesuai dengan kreatifitas yang mereka miliki dan

menghasilkan bentuk-bentuk seperti rumah, mobil, motor, pisang yg terkupas, dan bentuk unggas. Hasil penelitian akan bentuk-bentuk karya 3 dimensi dengan berpatokan kepada indikator pencapaian kompetensi dapat dipaparkan dalam tabel sebagai berikut:

Tabel. 1. Nilai bentuk karya seni 3 dimensi pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete

Rilau

No	Nama Siswa	Indikator Penilaian bentuk karya siswa			Rata-Rata
		Kreatifitas	Kerumitan	Kesungguhan	
1	Desi Rahmawati 	90	90	87	89
2	Eka Dewi 	87	90	88	88,33
3	Hairil 	70	73	75	72,66
4	Husni Mualim 	80	85	83	82,66
5	Karya Hidayat	-	-	-	-

6	Muh. Adhan 	80	85	80	81,66
7	Musfira 	87	85	88	86,67
8	Nadia 	90	90	89	89,67
9	Nurfadilah 	70	73	75	72,67
10	Risma 	80	80	88	80
11	Rizal Rifaldi 	75	76	79	76,66
12	Sitti Fatimah Sahrul	-	-	-	-
13	Usnul Khatima 	70	73	75	72,66
14	Saparuddin				

		85	87	89	87
15	Sahrul Ramadhan 	90	85	89	88

Tabel. 2. Nilai bentuk karya seni 3 dimensi pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau

No	No Induk	Nama Siswa	L/P	Nilai Rata-Rata	Kategori
1	0142	Desi Rahmawati	P	89	Baik
2	0143	Eka Dewi	P	88,33	Baik
3	0144	Hairil	L	72,66	Cukup
4	0145	Husni Mualim	P	82,66	Baik
5	0146	Karya Hidayat	L	-	-
6	0147	Muh. Adhan	L	81,66	Baik
7	0148	Musfirah	P	86,67	Baik
8	0149	Nadia	P	89,67	Baik
9	0150	Nurfadilah	P	72,67	Cukup
10	0151	Rizma	P	80	Baik
11	0152	Rizal Rifaldi	L	76,66	Cukup
12	0153	Sitti Fatimah Sahrul	P	-	-
13	0154	Supriadi. S	L	72,67	Cukup
14	0155	Saparuddin	L	86,66	Baik
15	0156	Sahrul Ramadhan	L	88	Baik

Tabel 3. Kriteria penilaian:

Kriteria Indikator Pencapaian Kompetensi	Nilai Kualitatif	Nilai Kuantitatif
90-100	Sangat Baik	4
80-89	Baik	3
70-79	Cukup	2
50-69	Kurang	1

Berdasarkan penelitian kualitas maka presentasi yang dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Pada aspek kreatifitas kategori sangat baik 3 orang siswa (23%), kategori baik 6 orang siswa (46%), pada kategor cukup 4 orang siswa (31%).
2. Pada aspek kerumitan kategori sangat baik 3 orang siswa (23%), kategori baik 6 orang siswa (46%), pada kategori cukup 4 orang siswa (31%).
3. Pada aspek kesungguhan kategori baik 9 orang siswa (69%), kategori cukup 4 orang siswa (31%).

Pembahasan

Dalam pembahasan ini, penulis akan menguraikan hasil kegiatan penelitian tentang Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau yang berdasarkan penyajian hasil analisis data yang telah dikemukakan sebelumnya.

Proses Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau

Materi pokok yang disampaikan dalam pembelajaran berkarya seni 3 dimensi meliputi: (1) pengertian Berkarya; (2) pengertian Seni 3 Dimensi; (3) media Sabun batangan; (4) prosedur berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan.

Pada pertemuan pertama siswa diberikan pelajaran materi yang bersifat teori tentang berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan setelah materi selesai di jelaskan peneliti memberi kesempatan pada siswa untuk bertanya tentang pembahasan yang sudah disampaikan. Setelah pertanyaan dari siswa di jawab kegiatan di lanjutkan dengan menjelaskan peraktek yang akan dilakukan selama pembelajaran seni budaya. mulai dari alat dan bahan sampai cara pembuatannya

- 1). Penulis menjelaskan pengertian Berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan
- 2). Penulis memperlihatkan contoh karya seni 3 dimensi sebagai media belajar yang telah penulis sediakan dari awal
- 3). Penulis menjelaskan tentang alat dan bahan dalam membuat karya seni 3 dimensi, dalam penggunaan alat dan bahan dalam membuat karya seni 3 dimensi adalah: kertas, cutter, pensil 2B, dan sabun batangan.

Pada pertemuan kedua siswa membawa bahan dan alat yang dibutuhkan dalam pembuatan karya seni 3 dimensi dan selanjutnya diminta membuat desain atau pola sesuai dengan ide/gagasan masing-masing agar pada saat berkarya siswa mudah mengikuti dan membentuk karakter yang diinginkan dan bisa berkreasi lewat desain atau pola yang telah dibuat. saat siswa mulai menggambar pola peneliti memperhatikan siswa dalam menggambar ada yang menggambar boneka, mobil, rumah, kapal dan lain-lain saat siswa sibuk menggambar pola pertemuan kedua pun berakhir dan dilanjutkan pertemuan berikutnya. Kemudian pertemuan ketiga siswa melanjutkan pembuatan karya seni 3 dimensi dimana siswa mulai memotong sabun batangan sesuai pola gambar yang sudah diselesaikan pada pertemuan kedua . maka praktik berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau selesai dan hasilnya dapat dilihat

Bentuk-bentuk karya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau

Saat pertemuan pertama siswa di jelaskan tentang berkarya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan kemudian siswa di minta untuk membuat desain atau pola yang akan di buat di sabun batangan. siswa memiliki ide atau kreatifitas yang cukup bagus sehingga menghasilkan bentuk –bentuk yang bervariasi seperti rumah, bebek, pisang, mabel dan sebagainya. Pada pertemuan berikutnya sampai pertemuan terakhir semua siswa mulai aktif dan mengeluarkan ide kreatifnya dalam membuat bentuk-bentuk yang bervariasi. Berdasarkan hasil penelitian dinyatakan bahwa pembelajaran seni budaya khususnya praktik pada siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau mengalami banyaknya peningkatan karena siswa mulai mengeluarkan ide-ide kreatifnya bukan hanya mengandalkan contoh-contoh dari internet. Berdasarkan penjelasan tersebut memberikan indikasi bahwa penerapan dalam pembelajaran seni budaya khususnya kerajinan tangan dengan menggunakan media sabun batangan dapat meningkatkan kreativitas siswa lebih luas lagi. Adapun Bentuk-bentuk karya seni 3 dimensi yang dibuat oleh siswa kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau, yaitu sebagai berikut:

1. **Desi Rahmawati** – Membuat bentuk unggas dengan tingkat kerumitan tinggi dan ukiran detail. Karya rapi dan menunjukkan kreativitas serta kesungguhan yang baik.
2. **Eka Dewi** – Membuat boneka dengan detail ukiran kecil dan cukup rumit. Karya rapi serta menunjukkan kreativitas dan kesungguhan yang baik.
3. **Hairil** – Membuat bentuk hati dengan tingkat kerumitan rendah. Kreativitas dan kesungguhan masih kurang maksimal.
4. **Husni Muallim** – Membuat kepala ikan dengan ide cukup kreatif. Tingkat kerumitan sederhana, namun proses pengerjaan menunjukkan kesungguhan yang baik.
5. **Hidayat** – Tidak hadir saat proses pembuatan karya.
6. **Muh. Adhan** – Membuat sepeda motor dengan tingkat kerumitan tinggi. Ide cukup kreatif dan dikerjakan dengan baik.
7. **Musfira** – Membuat motor dengan detail lekukan yang cukup rumit. Karya sangat rapi dan menunjukkan kreativitas tinggi.

8. **Nadia** – Membuat pisang setengah terkupas dengan bentuk unik dan cukup rumit. Karya rapi dan kreatif.
9. **Nurfadilah** – Membuat bentuk hati sederhana dengan kerumitan rendah. Kreativitas kurang menonjol, namun cukup rapi.
10. **Risma** – Membuat mobil dengan bentuk cukup detail. Kreativitas dan kesungguhan tergolong baik.
11. **Rizal Rifaldi** – Membuat dua hati menyatu dengan bentuk unik. Cukup kreatif dan rapi dalam pengerjaan.
12. **Sitti Fatimah Sahrul** – Tidak membuat karya dan kurang berpartisipasi dalam pembelajaran.
13. **Usnul Khatima** – Membuat bentuk hati sederhana. Kreativitas dan kerumitan rendah, namun cukup rapi.
14. **Saparuddin** – Membuat layar kapal dengan teknik ukir berbeda dari siswa lain. Cukup kreatif dan dikerjakan dengan baik.
15. **Sahrul Ramadhan** – Membuat rumah sederhana dengan detail ukiran yang cukup rumit. Sangat kreatif dan hasil karya maksimal.

KESIMPULAN

Setelah diuraikan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat ditarik beberapa kesimpulan penelitian, yaitu sebagai berikut:

1. Proses Berkarya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau. Siswa menyediakan alat dan bahan yang digunakan dalam membuat karya seni 3 dimensi, membuat pola atau sketsa pada media kertas, proses membuat atau memotong dan membentuk sesuai disain atau pola yang telah di buat sebelumnya oleh siswa sebagai penyelesaian akhir dalam membuat karya seni 3 dimensi dengan media sabun batangan.
2. Bentuk-bentuk karya Seni 3 Dimensi dengan Media Sabun Batangan Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Tanete Rilau sangat berpariasi menunjukan siswa memiliki idi atau kreatifitas yang cukup bagus sehingga menghasilkan bentuk –bentuk yang berpariasi seperti rumah, ungas, pisang, mabil dan sebagainya.

DAFTAR PUSTAKA

- BeduduZain.1994. "Kamus Bahasa Indonesia. C.V. Pengarang. Malang
- Depdikbud, 1990. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Jakarta : PT Panataran Jaya permai
- Prima Pena. Tim. 2006. *Kamus Ilmiah Populer*. Surabaya: Gitamedia Pres.
- Setyosari, Punaji, 2010. *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan*. Jakarta
- Sumardjo. Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB Bandung
- Syamsuri. Sukri. A, dkk., 2012. *Pedoman Penulisan Skripsi*. Makassar: FKIP UNISMUH Makassar
- Tim Penyusun. 2003. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Tim Penyusun. 2003. *Kamus Bahasa Indoneseia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Sudarso, SP, *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar Untuk Apresiasi Seni*, Sakuy Dayar Sana, Yogyakarta,1990
- Sugiyono,dikutip dariMiles and Huberman dalamSugiyono, 2008:338).
- Gustami, SP, *Estetika Timur*, Prasista, Yogyakarta, November 2007.
- Sumberterkait;
- Djamarah (1995; 136) dalam[http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/ pengertian-media.html](http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.html)diaksestanggal 15 Juli 2013
- Gerlach dan Ely (1971) dalam [http://wawan-junaidi.blogspot.com/ 2012/01/ pengertian-media.html](http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.html) diaksestanggal 15 Juli 2013
- Pengertian Analisis Kualitatif, Di <http://wwwmif19.tea's Blog>. Comdiakses pada 16Juli 2013
- Purnamawati dan Eldarni (2001: 4) dalam [http://wawan-junaidi.blogspot.com/ 2012/01/pengertian-media.html](http://wawan-junaidi.blogspot.com/2012/01/pengertian-media.html) diaksestanggal 15 Juli 2013
- Sugiyono, 2003. Penelitian Deskriptif kualitatif. Online<http://www.informasi-pendidikan.com/2003/11/penelitian-deskriptif-kualitatif.html>. Di akses pada tanggal 12 mei 2017