

## PENCIPTAAN RAGAM HIAS DE SAPHIR SASAMBO UNTUK MENDUKUNG PRAKTEK KOMPOSISI BERBASIS KELOKALAN DI PRODI PGSD FKIP UNRAM

Nurul Kemala Dewi<sup>1,\*</sup>, Muhammad Tahir<sup>2</sup>, Setiani Novitasari<sup>3</sup>, Deni Sutisna<sup>4</sup>, Nursaptini<sup>5</sup>

<sup>1,2,3</sup>Program Studi PGSD, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

<sup>4,5</sup>Program Studi Pendidikan Sosiologi, FKIP, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia

e-mail: kembangkomak123@gmail.com<sup>1,\*</sup>, sasakrengganis@gmail.com<sup>2</sup>, setianinovitasari@unram.ac.id<sup>3</sup>,  
denisutisna@unram.ac.id<sup>4</sup>, nursaptini@unram.ac.id<sup>5</sup>

**Abstrak:** Penciptaan ini bertujuan untuk mengkreasikan ragam-ragam hias yang bersumber dari kain tenun Sasak, Samawa, dan Mbojo. Pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Selanjutnya, proses penciptaan mengikuti landasan penciptaan menurut Konsorsium Seni yaitu 5 (lima) tahapan penciptaan sebagai berikut: (1) persiapan, (2) elaborasi, (3) sintesis, (4) realisasi konsep dan (5) penyelesaian atau evaluasi. Penciptaan ini menghasilkan empat karya yaitu paduan ragam hias Sasambo bertema: (1) geometris, (2) tumbuh-tumbuhan, (3) binatang, dan (4) manusia/wayang. Keempat ragam hias ini akan digunakan sebagai media pembelajaran pada prakter Komposisi di Prodi PGSD FKIP UNRAM.

**Kata-kata Kunci:** Ragam Hias Sasambo, Praktek Komposisi

## THE CREATION OF DE SAPHIR SASAMBO ORNAMENTAL VARIETIES TO SUPPORT LOCALITY-BASED COMPOSITION PRACTICES IN PGSD FKIP UNRAM

**Abstract:** This creation aims to create various ornamentals sourced from Sasak, Samawa, and Mbojo woven fabrics. Collecting data using observation, interviews, and documentation. Furthermore, the creation process follows the creation basis according to the Art Consortium, namely 5 (five) stages of creation as follows: (1) preparation, (2) elaboration, (3) synthesis, (4) concept realization, and (5) completion or evaluation. This creation resulted in four works, namely a combination of Sasambo decorations themed: (1) geometric, (2) plants, (3) animals, and (4) humans/puppets. These four decorations will be used as learning media for the Composition practice at the PGSD FKIP UNRAM Study Program. This creation aims to create various ornamentals sourced from Sasak, Samawa, and Mbojo woven fabrics. Collecting data using observation, interviews, and documentation. Furthermore, the creation process follows the creation basis according to the Art Consortium, namely 5 (five) stages of creation as follows: (1) preparation, (2) elaboration, (3) synthesis, (4) concept realization, and (5) completion or evaluation. This creation resulted in four works, namely a combination of Sasambo decorations themed: (1) geometric, (2) plants, (3) animals, and (4) humans/puppets. These four decorations will be used as learning media for the Composition practice at the PGSD FKIP UNRAM Study Program.

**Keywords:** Sasambo Ornamental Variety, Composition Practice

### PENDAHULUAN

Sekitar sepuluh tahun terakhir, warga Nusa Tenggara Barat mengenal istilah Sasambo. Tepatnya tanggal 10 Mei 2010 silam, ketika Gubernur NTB TGB HM Zainul Majdi melaunching program Batik Sasambo di Pringgasela Lombok Timur (Lombok Post, 9

Oktober 2019). Batik Sasambo merupakan gabungan dari ragam hias tiga etnis yang mendiami daerah NTB, yaitu Sasak di Lombok, Samawa di Sumbawa, dan Mbojo di Bima. Namun kenyataan saat ini sangat memprihatinkan, sebab batik Sasambo relatif kurang berkembang.

Matakuliah Pendidikan Seni Rupa di

PGSD telah berupaya untuk mengintegrasikan seni lokal sebagai penciri dari PGSD UNRAM. Namun banyak kendala dalam penerapannya, antara lain minimnya media pembelajaran untuk mendukung matakuliah tersebut (Dewi). Terlebih pada praktek komposisi. Komposisi merupakan pengetahuan dasar yang perlu dikuasai oleh mahasiswa calon guru sekolah dasar dengan baik, agar kelak dapat membelajarkan seni rupa dengan baik pula. Kenyataan ini tentunya sangat merugikan mahasiswa, sebab sangat tidak masuk akal untuk menjelaskan sebuah gambar tanpa menunjukkan gambar tersebut. Oleh karena itu penulis berupaya untuk memfasilitasi kekurangan ini dengan mengadakan penelitian penciptaan. Selain itu juga sebagai motivasi pada mahasiswa agar lebih peduli pada kekayaan daerahnya.

Kenyataan-kenyataan tersebut diatas mendorong penulis untuk melaksanakan penelitian pada pengembangan ragam hias Sasambo. Ada beberapa pihak yang telah mencoba untuk mengembangkan ragam hias Sasambo namun terbatas pada bentuk batik dan belum ada atau sangat minim pengembangan yang bersumber dari ragam hias songket Sasak, Samawa dan Mbojo. Selain itu bentuk ragam hias maupun referensi-referensinya masih sangat terbatas (Dewi). Hal ini menarik perhatian penulis untuk dapat menciptakan ragam hias-ragam hias dengan ciri khas khusus sebagai bentuk motivasi pada mahasiswa agar mereka lebih terdorong untuk bersikap kreatif serta agar ragam hias ini dapat lebih berkembang di masyarakat. Untuk memberi perbedaan dengan ragam hias lainnya maka secara eksklusif penulis memberi nama yaitu *de Saphir Sasambo*, yang merupakan singkatan dari nama-nama tim yang terlibat dalam penelitian ini.

Berdasarkan latar belakang di atas maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut Bagaimanakah Ragam Hias *de Saphir Sasambo* Untuk Mendukung Praktek Komposisi Berbasis Kelokalan di Prodi PGSD FKIP UNRAM.

## METODE PENELITIAN

Martopo menyatakan bahwa penelitian seni adalah penyelidikan tentang semua hal yang terkait dengan seni, salah satunya adalah penciptaan seni, serta akan

menghasilkan temuan yang memenuhi unsur kebaruan yang merupakan hasil kreativitas penciptanya. Penelitian ini merupakan penelitian penciptaan seni, yang pada akhirnya akan menghasilkan karya seni, yaitu berupa empat ragam hias Sasambo.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, wawancara dan dokumentasi. Tahap berikutnya adalah studi piktorial (Adam<sup>4</sup>) yaitu untuk mengeksplorasi berbagai kemungkinan bentuk yang dapat dibuat melalui hasil pengamatan terhadap bentuk-bentuk ragam hias Sasak, Samawa dan Mbojo.

Selanjutnya, proses penciptaan karya ragam hias mengikuti landasan penciptaan menurut Konsorsium Seni (Bandem dalam Adam) sebagai berikut: (1) persiapan, (2) elaborasi, (3) sintesis, (4) realisasi konsep dan (5) penyelesaian atau evaluasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Pada tahap ini peneliti/pencipta mempersiapkan segala sesuatu terkait dengan proses penciptaan karya seni, seperti konsep karya, serta alat dan bahan yang dibutuhkan. Konsep karya adalah mengkreasikan bentuk ragam hias Sasambo dengan pola geometris, flora, fauna, serta manusia. Sebelum memasuki tahap mengkreasikan bentuk maka peneliti akan mengobservasi bentuk-bentuk ragam hias tersebut terlebih dahulu. Setelah itu, peneliti mempersiapkan alat dan bahan yang dibutuhkan, antara lain, kertas gambar, pensil, penggaris, kuas, dan cat.

#### a) Observasi Bentuk Ragam Hias Sasak

Ragam hias yang digunakan pada penelitian ini, yaitu Bentuk Geometris (Subahnala), Tumbuh-tumbuhan/bunga (Bintang Sambrah), binatang (Merak) dan manusia (Wayang).

Bentuk Subahnala digambarkan dengan susunan persegi enam, yang pada bagian dalam dari masing-masing persegi enam tersebut terdapat sebunga dan variasi beberapa bunga. Ragam hias ini berwarna dasar gelap yaitu merah hati, kemudian persegi-persegi yang berwarna kuning serta bunga-bunga yang beraneka warna.

Bentuk Bintang Sambrah digambarkan dengan susunan persegi empat berwarna oranye dan merah hati. Pada bagian tengah

masing-masing persegi empat digambarkan sebetulnya dengan warna-warna yang berbeda.

Bentuk Merak digambarkan dengan saling berhadapan, berwarna kuning emas, serta berlatar belakang merah hati. Pada bagian bawah digambarkan variasi persegi yang berwarna kuning emas pula. Kemudian pada bagian tengah Merak terdapat bentuk hiasan dengan bulatan di bagian tengahnya.

Bentuk Wayang digambarkan dengan posisi saling berhadapan, dan di bagian tengah terdapat payung. Pada sisi kiri dan kanan kaki wayang terdapat sekuntum bunga. Wayang tersebut merupakan wayang Sasak dan digambarkan dengan aneka warna.

#### b) Observasi Bentuk Ragam Hias Samawa

Ragam hias yang digunakan pada penelitian ini, yaitu Bentuk Geometris (Langit Rea), Tumbuh-tumbuhan/bunga (Kemang Setange), binatang (Piyo) dan manusia (Perahu).

Ragam hias Langit Rea secara garis besar digambarkan dengan susunan persegi empat, dan masing-masing persegi tersebut terdapat variasi aneka bentuk persegi dan bersulur. Motif ini hanya menggunakan dua warna yaitu biru gelap sebagai latar belakang dan abu-abu sebagai warna variasi perseginya.

Ragam hias Kemang Setange digambarkan dengan persegi empat yang berpola, dan dibagian pinggir bergambar bunga. Pada bagian dalam persegi, masing-masing terdapat sebetulnya dengan bertangkai dengan daun dibagian kanan kirinya. Sama halnya dengan Langit Rea, maka motif ini hanya menggunakan dua warna saja yaitu ungu sebagai latar belakang dan coklat sebagai warna motif-motif yang ada.

Ragam hias Piyo digambarkan dengan bentuk burung berukuran relatif besar dan saling berhadapan. Diantara gambar burung tersebut terdapat sulur-suluran, serta dibagian bawah terdapat gambar bunga berukuran kecil yang tersusun secara teratur. Motif ini secara keseluruhan terpasang berhadapan.

Ragam hias perahu digambarkan dengan perahu berukuran besar, dan terdapat beberapa orang didalamnya dengan posisi menghadap ke depan. Pada bagian atas terdapat gambar seseorang yang sedang menunggang kuda dan berhadapan dengan

penunggang kuda lainnya. Perahu ini juga dipenuhi dengan bentuk-bentuk dekoratif persegi pada keseluruhan wujudnya. Warna-warna yang digunakan antara lain hitam sebagai latar belakang, kuning emas untuk gambar perahu, manusia dan kuda serta hijau dan pink sebagai pemanis.

#### c) Observasi Bentuk Ragam Hias Mbojo

Ragam hias yang digunakan yaitu Geometris (Nggusu Tolu) dan Tumbuhan (Bunga Aruna). Sampai saat ini penulis belum menemukan ragam hias Bima yang menggambarkan hewan dan manusia. Malingi (2020) menyatakan bahwa dalam memilih simbol dan gambar untuk dijadikan motif tenunan, para penenun Bima tempo dulu berpedoman pada nilai dan norma adat yang Islami; sebagai gambaran jati diri atau kepribadian Dou Mbojo yang taat pada ajaran agamanya. Mereka dilarang untuk memilih gambar hewan dan manusia sebagai motif tenunannya. Larangan itu mengacu pada Masa Kesultanan Bima (1640-1950), dilatarbelakangi oleh kekhawatiran masyarakat akan kembali ke ajaran lama yang percaya bahwa pada gambar manusia dan hewan ada kekuatan gaib yang harus disembah. Hal yang sama disampaikan oleh S.I.Wijaya bahwa ada semacam aturan yang tidak membolehkan pengrajin tenun membuat motif hewan atau manusia dan hanya membolehkan membuat motif-motif berjenis tumbuhan serta geometris (garis-garis).

Berikut akan dijabarkan mengenai dua ragam hias yang digunakan: (i) ragam hias Nggusu Tolu, digambarkan dengan bentuk segitiga yang tersambung serta berulang-ulang dengan bermacam ukuran. Warna-warna yang digunakan adalah biru, merah, pink, hijau dengan latar belakang hitam, dan (ii) ragam hias Bunga Aruna yang juga digambarkan dengan pola segitiga berulang namun dengan penambahan variasi bentuk disana sini. Ragam hias ini tampak semarak karena banyak warna yang digunakan. Warna-warna tersebut adalah hijau, pink, putih, kuning, merah, oranye dengan latar belakang ungu. Variasi yang ada antara lain bentuk garis-garis tipis dan bentuk nanas dengan ukuran relatif kecil.

Perwujudan Karya:

#### a) Studi Piktorial

Berdasarkan pengamatan terhadap

bentuk ragam hias yang digunakan, maka langkah berikutnya, peneliti mencari bentuk dasar dari ragam-ragam hias tersebut dan mulai untuk mengkomposisikannya. Bentuk geometris dari Subahnala dipadukan dengan Langit Rea dan Nggusu Tolu. Kemudian bentuk ragam hias Bintang Sambrah dipadukan dengan Kemang Setange dan Bunga Aruna. Berhubung tidak ada ragam hias manusia dan binatang pada ragam hias Mbojo, maka yang dipadukan hanya ragam hias Merak dan Piyo, serta yang terakhir adalah memadukan ragam hias Wayang dan Perahu.

b) Perwujudan Karya

- 1) Paduan bentuk Geometris dari ragam hias Subahnala, Langit Rea dan Nggusu Tolu

Pada tahapan elaborasi ini, peneliti memulai untuk mengerjakan karya dengan cermat. Peneliti memulai untuk memadukan bentuk dasar ragam hias Sasambo dengan mengambil bentuk-bentuk dasar Subahnala, Langit Rea dan Nggusu Tolu kemudian memadupadankan.



Gambar 1: Paduan Bentuk Geometris dari Ragam Hias Subahnala, Langit Rea, dan Nggusu Tolu.

Berikutnya adalah tahapan sintesis, yaitu peneliti memadukan unsur-unsur seni rupa berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa sehingga menampilkan kesatuan dan keselarasan wujud. Setelah posisi bentuk dasar rancangan ditemukan, berikutnya adalah dengan melengkapi dengan bentuk-bentuk geometris. Peneliti mengeksplorasi dari bentuk-bentuk geometris pada ragam hias Subahnala berupa segi enam yang merupakan bentuk dasar ragam hias tersebut. Kemudian memadukan dengan bentuk-bentuk geometris yang terdapat pada ragam hias Langit Rea dan Nggusu Tolu.

Kemudian tahap realisasi, dimana peneliti berupaya untuk merealisasikan

konsep yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu mengkreasi bentuk ragam hias Subahnala, Langit Rea dan Nggusu Tolu yang berbentuk geometris.

Tahap terakhir adalah penyelesaian atau evaluasi. Pada tahapan ini peneliti menyelesaikan atau menyempurnakan keseluruhan wujud karya, termasuk mengurangi atau menambah unsur-unsur jika dipandang perlu agar karya benar-benar terwujud seperti konsep yang telah dipersiapkan. Pada akhirnya diperoleh bentuk final yang diberi nama De Saphir Geometric.

- 2) Paduan Bentuk Tumbuh-tumbuhan/Flora dari Ragam Hias Bintang Sambrah, Kemang Setange dan Bunga Aruna.



Gambar 2: Paduan Bentuk Tumbuhan dari Ragam Hias Bintang Sambrah, Kemang Setange, dan Bunga Aruna.

Penciptaan karya kedua dimulai dengan tahap elaborasi, yaitu peneliti memulai untuk mencari bentuk dasar dari Ragam Hias Bintang Sambrah, Kemang Setange dan Bunga Aruna. Peneliti mengeksplorasi bentuk-bentuk bunga yang terdapat pada ketiga ragam hias tersebut. Selanjutnya mulai memadukan bentuk-bentuk dasar yang terpilih.

Berikutnya adalah peneliti memadukan unsur-unsur seni rupa berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa sehingga menampilkan kesatuan dan keselarasan wujud.

Kemudian masuk pada tahap realisasi, yaitu peneliti berupaya untuk merealisasikan konsep yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu mengkreasi tiga bentuk ragam hias dengan bentuk-bentuk bunga.

Terakhir adalah tahap penyelesaian yaitu peneliti menyempurnakan keseluruhan wujud karya, termasuk mengurangi atau menambah unsur-unsur jika dipandang perlu

agar karya benar-benar terwujud seperti konsep yang telah dipersiapkan. Pada akhirnya diperoleh bentuk final yang diberi nama De Saphir with Floral's.

### 3) Paduan Bentuk Binatang/Fauna dari Ragam Hias Merak dan Piyo

Sama dengan penciptaan sebelumnya maka tahap ini dimulai dengan elaborasi, yaitu peneliti memulai untuk mencari bentuk dasar ragam hias Merak dan Piyo kemudian memadukan bentuk dasar tersebut.

Berikutnya adalah tahapan sintesis, yaitu memadukan unsur-unsur seni rupa berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa sehingga menampilkan kesatuan dan keselarasan wujud.

Kemudian masuk pada tahap realisasi, yaitu peneliti berupaya untuk merealisasikan konsep yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu mengkreasikan bentuk ragam hias Merak dan Piyo.

Pada bagian akhir, peneliti menyempurnakan keseluruhan wujud karya, termasuk mengurangi atau menambah unsur-unsur jika dipandang perlu agar karya benar-benar terwujud seperti konsep yang telah dipersiapkan.

Pada akhirnya diperoleh bentuk final yang diberi nama De Saphir With Merak's.



Gambar 3: Paduan Bentuk Binatang dari Ragam Hias Merak dan Piyo

### 4) Paduan Bentuk Manusia dari Ragam Hias Wayang dan Perahu

Sama dengan tahapan sebelumnya, maka tahap penciptaan karya kelima ini dimulai dengan elaborasi, yaitu peneliti memulai untuk mencari bentuk dasar dari ragam hias Wayang dan Perahu kemudian memadupadukannya. Dilanjutkan dengan tahapan sintetis, yaitu peneliti memadukan unsur-unsur seni rupa berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa sehingga menampilkan kesatuan dan keselarasan wujud.



Gambar 4: Paduan Bentuk Manusia dari Ragam Hias Wayang dan Perahu

Berikutnya yaitu tahap realisasi, yaitu peneliti berupaya untuk merealisasikan konsep yang telah direncanakan sebelumnya, yaitu mengkreasikan bentuk Wayang dan Perahu.

Tahap terakhir adalah penyelesaian/evaluasi, yaitu tahapan untuk menyempurnakan keseluruhan wujud karya, termasuk mengurangi atau menambah unsur-unsur jika dipandang perlu agar karya benar-benar terwujud seperti konsep yang telah dipersiapkan.

Pada akhirnya diperoleh bentuk final yang diberi nama De Saphir with Sasak' Puppet.

## Pembahasan

Penelitian penciptaan ini menghasilkan empat karya berdasarkan penggolongan motif ragam hias, yaitu geometris, tumbuhan, binatang dan manusia.

### A. Geometris

Pada karya ini, penulis mengambil motif Subahnale yang berupa persegi enam beserta bunga. Untuk motif Langit Rea, diambil motif global berupa persegi empat yang diatur sedemikian rupa sebagai isian dari persegi enam dan hiasan pada bagian atas. Variasi ini cukup ramai, sehingga digunakan warna hitam sebagai latar belakangnya. Penggunaan warna hitam dimaksudkan untuk memberikan kesan dingin atau meredam aneka motif yang relatif banyak digunakan. Sedangkan untuk Nggusu Tolu peneliti mengambil bentuk segitiga yang diulang-ulang dan diposisikan dibawah dengan warna yang cerah yaitu variasi merah dan jingga. Warna cerah ini dimaksudkan sebagai penarik pandang, seperti yang dinyatakan oleh D N Maghdalena<sup>6</sup> bahwa suatu karya seni sebaiknya memiliki daya tarik agar menarik ketika dipandang. Penarik

pandang dapat diperoleh dengan menggunakan unsur yang berbeda, dalam hal ini menggunakan warna yang cerah.

#### B. Tumbuhan

Karya ini dihasilkan dari pengolahan ragam hias Bintang Sambrah, Kemang Setange dan Bunga Aruna. Jika diperhatikan, maka ketiga ragam hias tersebut memiliki bentuk persegi empat. Oleh sebab itu bentuk tersebut menjadi bentuk pokok dari kreasi tumbuhan ini. Hampir kesemua bentuk yang hadir memiliki bentuk pokok segi empat yang kemudian divariasikan agar tidak memberi kesan yang monoton. Memvariasikannya dengan memperhatikan prinsip-prinsip seni rupa. Seperti yang dinyatakan oleh A. Toriq<sup>7</sup> bahwa pemberian variasi pada karya sangat penting untuk menghindari kebosanan dengan bentuk yang monoton. Perwujudan variasi pada karya tersebut tampak pada ukuran unsur yang berbeda, dan pengembangan bentuk dari persegi empat.

Bentuk motif Kemang Setange bahkan tampak secara tegas di bagian atas dan bawah dari kumpulan segi empat. Sedangkan bentuk Bunga Aruna tampil sebagai pinggir dan pengisi di bagian atas. Warna-warna yang digunakan didominasi oleh warna-warna pada motif Bunga Aruna, namun karena cukup banyak bentuk yang hadir, dan agar tidak menimbulkan kesan terlalu ramai maka digunakan warna gelap sebagai latarbelakangnya.

#### C. Binatang

Untuk motif binatang hanya ada pada ragam hias Sasak dan Samawa, dalam hal ini yaitu Merak dan Piyo. Penulis menampilkan kesederhanaan pada motif kali ini. Motif Merak dengan posisi di tengah dan di bagian atas dan bawah adalah motif Piyo. Warna-warna yang digunakan adalah warna terang yaitu kuning terang untuk Piyo dan merah terang untuk Merak. Sama dengan motif di atas, maka untuk menghindari kesan yang terlalu menyolok maka digunakan warna hitam sebagai latar belakangnya. Selain itu, motif ini berbentuk simetris, yaitu bagian atas, bawah, kiri dan kanan memiliki berat yang sama sehingga memberi kesan yang stabil.

#### D. Manusia

Sama halnya dengan motif binatang, maka kreasi motif manusia ini hanya menggunakan dua motif pokok yaitu ragam hias Wayang dan Perahu. Motif manusia pada

ragam hias Wayang mengalami deformasi bentuk sehingga menyerupai wayang pada umumnya, dan dalam hal ini mengambil ide wayang Sasak. Wayang Sasak digambarkan saling berhadapan dengan gambar payung persis ditengah-tengah keduanya. Namun untuk gagang payung tidak menggunakan seperti gagang yang terdapat pada motif aslinya, namun mengambil ide tambahan dari ragam hias Kemang Setange. Kemudian, upaya memasukkan unsur-unsur yang terdapat pada motif Perahu adalah dengan menambahkan bentuk-bentuk persegi empat yang ditampilkan secara miring dengan sudut-sudut di bagian atas, bawah, kiri dan kanan. Kesemua unsur tersebut disusun dengan memperhatikan pola iramanya, seperti yang disampaikan oleh Sarinah bahwa ritme atau irama dapat berupa pengulangan bentuk atau pola sama tetapi dengan ukuran bervariasi. Pada karya ini pola irama tampak pada pengulangan bentuk dan warnanya secara bervariasi.

Pada bagian bawah mengambil pola segitiga yang terdapat pada ragam hias Nggusu Tolu, namun pola tersebut telah mengalami penyesuaian dengan unsur-unsur yang ada agar tercapai bentuk yang serasi. Untuk pewarnaan, menggunakan warna terang yaitu kuning yang dipadukan dengan warna coklat tua sebagai latar belakangnya. Pemilihan warna coklat tua dimaksudkan untuk mengimbangi intensitas warna kuning yang cukup kuat.

## PENUTUP

### Simpulan

Diperoleh empat karya ragam hias yaitu: (1) De Saphir Geometric untuk bentuk geometris, (2) De Saphir with Floral's untuk bentuk tumbuh-tumbuhan, (3) De Saphir With Merak's untuk bentuk binatang, dan (4) De Saphir with Sasak' Puppet untuk bentuk manusia/wayang. Keempat ragam hias ini akan digunakan sebagai media pembelajaran pada praktek Komposisi di Prodi PGSD FKIP UNRAM

## DAFTAR PUSTAKA

N. K. Dewi, "Peningkatan Kemampuan Membuat Komposisi Menggunakan Ragam Hias Lombok Pada Mahasiswa PGSD FKIP UNRAM Tahun 2017,".

- Jurnal Widya Pustaka Pendidikan Vol. 5 no. 2 Edisi Juli - September 2017, UNRAM, 2017.
- N. K. Dewi, " Tema Cidomo Sebagai Alternatif Pengembangan Ragam Hias Lombok (Ke Arah Penyempurnaan Buku Ajar Seni Rupa Ke-PGSD-an)", Jurnal Progres Pendidikan Volume 1 Nomor 3 UNRAM, 2020.
- A. Sarnadi, "Seni Lukis Sebagai Refleksi Ketidakberdayaan dan Keterpinggiran Cokok". MUDRA Jurnal Seni Budaya Vol. 33 No. 1 ISI Denpasar, 2018.
- H. Martopo, "Paradigma Baru Penelitian Seni", Harmonia Jurnal Pengetahuan dan Pemikiran Seni Vol.VII No. 3 UNNES, 2006.
- S.I. Wijaya, I.G.N. Sura Ardana, Mursal," Kerajinan Tenun Songket Bima di Lingkungan Nggaro Kumbe Kelurahan Rabadompu Timur Kecamatan Raba Kota Bima Propinsi NTB," Jurnal Pendidikan Seni Rupa UNDIKSHA, Vo. 4 No. 1, 2014.
- D. N. Maghdalena, Suryadi , Yulia Puspita, "Analisis Estetik Karya Seni Lukis Moel Soenarko yang Bertema Heritage", Jurnal Seni dan Desain serta Pembelajarannya, UPI, Vol. 1 Edisi 2, 2019.
- A. Toriq, "Analisis Estetik Karya Toni Ja'far Bertema "Build the House", Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Volume 3 Nomor 3 p. 35-42, 2015.
- Sarinah, Azmi, "Analisis Hasil Menggambar Ragam Hias Melayu Ditinjau Dari Prinsip-Prinsip Seni Rupa Karya Siswa Di SMP Kartika I-1 Medan, Gorga Jurnal Seni Rupa Volume 08 Nomor 02 , 2019.