

## **Pengenalan dan Pembuatan Ornamen Sebagai Bentuk Pembelajaran Sejarah dan Kebudayaan**

**Siti Indah Lestari\*<sup>1</sup>, Ivo Ramadhani<sup>1</sup>, Joko Bintarto<sup>2</sup>, Afifah Salma<sup>1</sup>**

<sup>1</sup>Program Studi Desain Interior, Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama, Tanjung Mulia Medan, Indonesia

<sup>2</sup>Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain Universitas Potensi Utama, Tanjung Mulia Medan, Indonesia

\* corresponding author: indah.ayangjelek@gmail.com

Submitted: 19 Mei 2022, Revised: 1 September 2022, Accepted: 22 Desember 2022, Published: 17 Maret 2023

### **Abstrak**

Ornamen atau sering disebut desain dekoratif adalah seni yang digunakan dengan tujuan memperindah. Penerapan ornamen pada bidang interior banyak diterapkan pada lantai, plafon, dinding, bukaan dan elemen interior lainnya, selain tujuan memperindah, penggunaan ornamen pada elemen interior menyimpan fungsi dan makna didalamnya yang tidak banyak diketahui oleh banyak kalangan masyarakat. Menurut sejarawan arsitektur Sir John Summerson, dekorasi dan ornamen telah menjadi saksi dalam peradaban sejak awal sejarah dari "Arsitektur Mesir Kuno" hingga penurunan eksistensi ornamen pada abad ke-20. Tujuan pelaksanaan pengabdian masyarakat ini mengenalkan ornamen dan pembuatan ornamen secara digitalisasi kepada kaum muda khususnya anak SMK agar dapat memahami sejarah budaya melalui ornamen dan meningkatkan kompetensi dalam bidang digitalisasi sesuai dengan tuntutan zaman. Target sasarannya adalah SMK Tarbiyah Islamiyah Medan, kegiatan ini dilakukan dengan beberapa tahapan yakni pemaparan materi mengenai ornamen dekoratif dari zaman mesir kuno hingga saat ini, pengenalan tool software dan pendampingan pembuatan ornamen secara digitalisasi. Hasil dari kegiatan yaitu siswa mengetahui sejarah seni budaya dari desain ornamen dan mampu membuat desain dengan teknik eksplorasi bentuk ornamen dari ide pemikiran secara digitalisasi dengan memanfaatkan kecanggihan teknologi software desain.

**Kata kunci :** *ornamen; sejarah kebudayaan; pembelajaran*

### **Abstract**

*Ornament or often called decorative design is an art that is used with the aim of beautifying. The use of ornaments in the interior is widely applied to floors, ceilings, walls, openings, and other interior elements; in addition to beautifying purposes, the use of ornaments in interior elements stores functions and meanings in them that many people do not widely know. According to architectural historian Sir John Summerson, decorations and ornaments have been witnessed in civilization since the dawn of history, from "Ancient Egyptian Architecture" to the decline of ornamentation in the 20th century. The purpose of implementing this community service is to introduce ornaments and digitalized ornament-making to young people, especially vocational school children so that they can understand cultural history through ornaments and increase competence in digitization following the demands of the times. The target is SMK Tarbiyah Islamiyah Medan; this activity is carried out in several stages, namely the presentation of material on decorative ornaments from ancient Egypt to the present, the introduction of software tools, and assistance in making ornaments digitally. The activity results are that students know the history of art and culture from ornament design and can make designs with techniques for exploring ornament forms from digitalized ideas by utilizing the sophistication of design software technology.*

**Keywords:** *ornament; cultural history; learning*



## Pendahuluan

“Ornare” merupakan bahasa latin dari ornamen yang berarti menghias, sering disebut desain dekoratif atau desain ragam hias. Ornamen dibentuk dari hasil kerajinan tangan berupa pakaian, perabotan juga termasuk arsitektur dan interior. Selain sebagai penghias, penyempurnaan ornamen tentu saja mencakup perspektif keindahan, misalnya untuk mengenalkan keindahan suatu hal sehingga menjadi unggul dan menarik, selain itu dalam ornamen, nilai-nilai yang tertuang didalamnya memiliki pengertian secara simbolis atau tujuan tertentu yang perlu dilakukan dengan pandangan hidup (logika kehidupan) orang atau komunitas yang membuatnya, sehingga objek yang digarapnya memiliki makna dan arti yang dalam, disertai kepercayaan tertentu.

Pada perkembangan selanjutnya, penggunaan ornamen juga memiliki tujuan tertentu dan di kemudian hari (saat ini) banyak aksentuasi yang cocok untuk pengayaan, dengan demikian dekorasi tersebut benar-benar komponen dari item pengerjaan yang dibuat dan ditambahkan untuk tujuan seolah-olah sebagai hiasan. Dengan demikian jelaslah bahwa tugas dan pekerjaan menghias adalah untuk memperindah suatu benda-benda. Tidak diragukan lagi dalam lingkup yang membandingkan bagaimana dan dimana dekorasi harus digunakan. Ternyata maknanya tidak seperti itu, karena dalam ornamen menyangkut persoalan lain yang lebih kompleks dan lebih luas. Karena itu perlu digambarkan ornamen pada semua tema, atau topik yang dikenakan pada benda-benda kerajinan, bangunan, dan pada permukaan apapun terlepas dari signifikansinya untuk struktur dan kegunaannya. Jika menilik kebelakang budaya mesir kuno adalah kebudayaan pertama yang tercatat menambah dekorasi untuk bangunan mereka, Ornamennya mengambil bentuk dunia alam dalam suasananya, menghiasi kepala pilar dan dinding dengan gambar papirus dan pohon palem.

Berdasarkan peninggalan-peninggalan yang ada, tampak bahwa ornamen-ornamen ada dalam kehidupan manusia purba, tepatnya pada zaman Neolitikum, kira-kira 4000 tahun yang lalu. Dalam perkembangannya, ornamen sangat sering dijumpai pada sisa-sisa zaman klasik atau yang juga dikenal dengan zaman Hindu-Budha, maupun pada pertengahan zaman Islam. Ornamen paling berpengalaman yang ditemukan adalah berumur kurang lebih 150 Masehi. Sekitar tahun 1275 Masehi, tepatnya di tengah masa penjajahan, banyak ditemukan ornamen pada sisa-sisa bangunan. Pada peninggalan ornamen yang sering ditemukan, menunjukkan bahwa ornamen telah melekat pada kehidupan masyarakat. Entah itu sebagai hiasan, atau memiliki daya tarik tersendiri.

Ornamen yang biasa ditemukan pada peninggalan di Indonesia, tidak hanya seperti lukisan, namun juga yang diukir dan dicetak. Bentuk kerajinan dekoratif dari waktu ke waktu telah berubah, di samping tingkat kemajuan mentalitas manusia terhadap seni dan budaya. Dalam hal ini, pegangan determinasi sosial dipengaruhi oleh aturan dan standar yang berlaku di masyarakat. Ornamen-ornamen yang diminati akhirnya dilindungi dari zaman ke zaman dan dijadikan hiasan, dalam tata cara atau dilakukan sesuai dengan aturan, standar, dan rancangan yang telah ditetapkan dalam proses dan berakhir pada pemahaman bersama dan telah dilakukan dari zaman ke zaman.

Ragam hias atau ornamen merupakan warisan budaya yang dapat menjadi jembatan bagi kita untuk mengenal kehidupan di masa yang lampau dan mengetahui nilai-nilai luhur dari konsepsi kehidupan masa lalu dengan penggambaran di ornamen-ornamen yang diterapkan pada arsitektur, candi, relief dan lainnya. Untuk itu kita perlu melestarikan ornamen tersebut disesuaikan dengan era revolusi industri 4.0 dengan menggunakan media teknologi tepat guna untuk memodifikasi ornamen pada bentuk yang lain seperti merancang dan mengimplementasikan ornamen menggunakan media digitalisasi melalui tools-tools software sehingga ornamen dapat dieksplorasi dengan sedemikian rupa serta dapat disesuaikan dengan kemajuan teknologi.

## Metode Pelaksanaan

Strategi pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat ini melalui beberapa tahapan yakni:

1. Sosialisasi pengenalan dan pembuatan ornamen untuk siswa SMK Tarbiyah Islamiyah
2. Kordinasi dengan sekolah sehubungan dengan pelaksanaan pengenalan dan pembuatan ornamen untuk siswa SMK Tarbiyah Islamiyah
3. Mempersiapkan latihan
4. Pembuatan modul
5. Pelaksanaan kegiatan
6. Monitoring dan Evaluasi Pelatihan dengan adanya tes kemampuan

Pengabdian masyarakat ini dilaksanakan dalam jangka waktu 1 bulan, berikut ini tahapan pelaksanaan pelatihan:

1. Administratif seperti melihat langsung objek yang akan dituju yakni SMK Tarbiyah Islamiyah untuk membuat kesepakatan bersama melakukan kegiatan pengabdian kepada masyarakat.
2. Persiapan pemaparan materi adalah menjelaskan materi mengenai ornamen dari zaman prasejarah hingga saat ini
3. Persiapan pelatihan pembuatan ornamen menggunakan software dengan melakukan eksplorasi
4. Memerlihatkan kepada siswa ornamen yang dibuat melalui proses digitalisasi
5. Melakukan pendampingan pembuatan ornamen menggunakan software dengan memanfaatkan tool-tool yang disediakan
6. Melakukan evaluasi dengan memberikan tes pembuatan ornamen untuk melakukan ekplorasi secara mandiri

Berdasarkan poin-poin tersebut berikut uraian dalam kegiatan pengabdian ini yaitu metode yang digunakan untuk mencapai sasaran yakni pertama melakukan kuliah/ceramah mengenai topik yang akan disampaikan dengan tujuan memberikan pengetahuan dan memperkaya ide/wawasan pada peserta kegiatan. Setelah peserta mendapatkan informasi mengenai topik yang dituju kemudian pemateri melakukan peragaan terkait materi dengan meragakan teknologi yang akan diterapkan untuk melakukan eksplorasi ornamen/ragam hias dan peserta kegiatan mengikuti alur kerja pemateri sebagai bentuk pelatihan untuk mengetahui keterampilan dari para peserta dan kemudian mengevaluasi hasilnya untuk mengukur ketercapaian dari topik yang dituju.

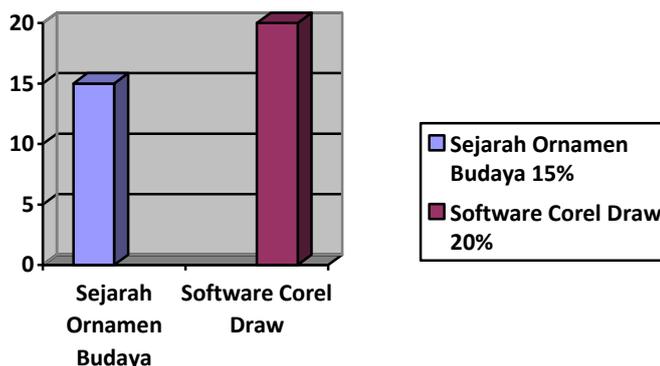
### Hasil dan Pembahasan

Sosialisasi dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 19 Februari 2022 bertempat di SMK Tarbiyah Islamiyah Hampan Perak Kabupaten Deli Serdang dengan jumlah peserta dibatasi hanya 15 orang mengingat mematuhi protokol kesehatan dimasa pandemi covid 19. Kegiatan ini dihadiri siswa kelas XII dengan jurusan Teknik Komputer Jaringan (TKJ) dengan ketua kegiatan pengabdian yakni Ibu Siti Indah Lestari, S.Kom, M.Sn beserta anggota tim.

Proses pengukuran hasil sebelum dan sesudah pelatihan Pengenalan dan Pembuatan Ornamen Sebagai Bentuk Pembelajaran Sejarah dan Kebudayaan tersaji pada Tabel 1.

Tabel 1. Reaksi Peserta Sebelum Pelatihan

Level Evaluasi	Deskripsi
1. Reaksi	Tingkat kepuasan peserta pelatihan
2. Pembelajaran	Tingkat pembelajaran peserta pelatihan
3. Prilaku	Implementasi hasil pelatihan
4. Hasil	Keberhasilan pelatihan dari sudut pandang pemahaman peserta terhadap sejarah dan kebudayaan dari ornamen dan pembuatan ornamen secara digital melalui aplikasi Corel Draw



Gambar 1. Hasil pelaksanaan pretest

Jumlah siswa/i yang mengetahui dan mengenal beberapa ornamen dan asal daerahnya yaitu sebanyak 15% dari 15 peserta pelatihan dan 20% yang mengetahui cara penggunaan aplikasi software desain Corel Draw seperti tersaji pada Gambar 1. Berdasarkan gambar diagram diatas bahwa dapat disimpulkan siswa/i SMK Tarbiyah Islamiyah kelas XII-TKJ sebagian besar tidak mengenal bentuk ragam hias dari daerah-daerah yang khususnya ada di Sumatera Utara dan belum mahir dalam menggunakan aplikasi Corel Draw untuk menciptakan suatu karya digital bentuk ornamen.

Peserta yang akan mengikuti kegiatan ini wajib mengisi form presensi seperti pada Gambar 2 berikut

**DOKUMEN LEVEL FORM**  
**JUDUL** Difer Hias Perhiasan Kepala Masyarakat  
**AREA** LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LPPM)  
**NO. DOKUMEN** F-SPM-03-02-04  
**Tanggal Terbit** 09 Apr 2019  
**Tanggal Edisi** 12 Apr 2019  
**Halaman** 01 dari 1  
**MA REVISI** 00

**Hari/Tgl** Sabtu, 19 Februari 2022  
**Jam** 09:00 WIB s.d. Selesai  
**Tempat** SMK Tarbiyah Islamiyah  
**Tema** Pengajaran dan Peningkatan Ornamen Sebagai Elemen Perhiasan Interior  
**Pemateri** Siti Indah Lestari, S.Kom, M.Si

NO	NAMA	STATUS	JANDA TANGAN
1	Sekeloa, Setiawan	Siswa	1
2	Muhammad, Syarifuddin	Siswa	2
3	Adinda, Laila	Siswa	3
4	Yusuf, Yusuf	Siswa	4
5	Diponegoro, Diponegoro	Siswa	5
6	M. Alfian, M. Alfian	Siswa	6
7	M. Hafid, M. Hafid	Siswa	7
8	M. Hafid, M. Hafid	Siswa	8
9	M. Hafid, M. Hafid	Siswa	9
10	M. Hafid, M. Hafid	Siswa	10
11	M. Hafid, M. Hafid	Siswa	11
12	M. Hafid, M. Hafid	Siswa	12
13	M. Hafid, M. Hafid	Siswa	13
14			14
15			15
16			16
17			17
18			18
19			19
20			20
21			21
22			22
23			23
24			24
25			25

Diketahui dan Disetujui Oleh:  
 Kepala Sekolah Tarbiyah Islamiyah  
 Dosen Pembimbing LPPM

Gambar 2. Form Presensi Kegiatan

Kegiatan berikutnya pada gambar 3, siswa sebagai audience mendengarkan penjelasan dari pemateri mengenai “ornamen” dengan tujuan menanamkan pengetahuan tentang materi yang paparkan.



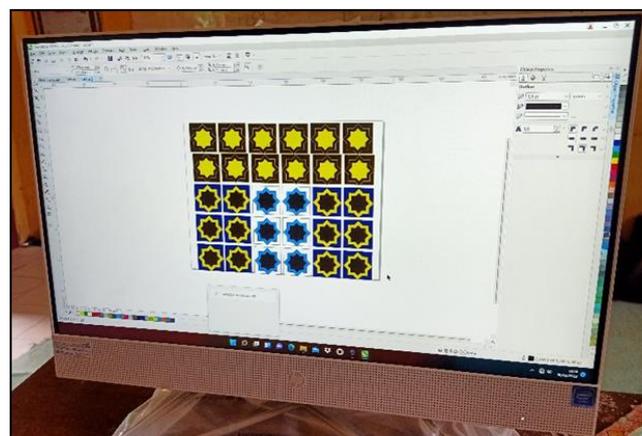
Gambar 3. Pemaparan materi tentang ornamen

Pada gambar 4, pemateri memberikan arahan dan pendampingan pembuatan ornamen pada aplikasi yang sudah disediakan di komputer lab, para siswa terlihat antusias mengikuti pelatihan dan berusaha untuk bisa membuat ornamen secara digitalisasi.



Gambar 4. Melakukan pendampingan pembuatan ornamen

Kegiatan selanjutnya pemateri melakukan evaluasi terhadap siswa yang mengikuti pelatihan pembuatan ornamen, pada gambar 5 menunjukkan bahwasanya siswa berhasil melakukan eksplorasi pembuatan ornamen secara mandiri setelah mendapatkan pengarahan dan petunjuk dari pemateri

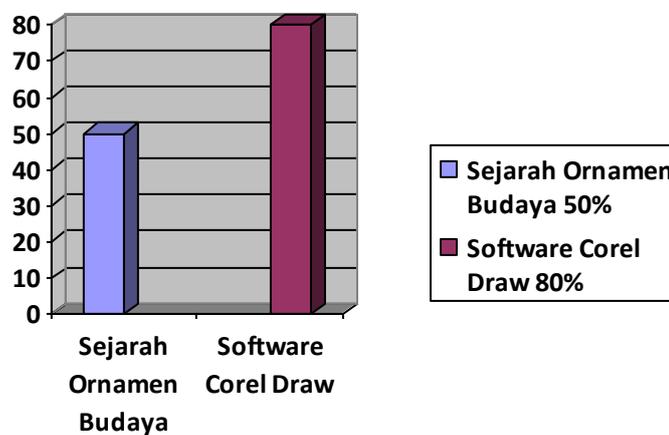


Gambar 5. Hasil eksplorasi siswa dalam membuat motif ornamen



Gambar 6. Foto bersama setelah kegiatan pelatihan

### Evaluasi Reaksi Peserta Setelah Pelatihan



Gambar 7. Hasil evaluasi setelah pelaksanaan pelatihan

Pelatihan dilakukan selama 2 bulan yaitu dengan jumlah pertemuan sebanyak 2 kali dalam 1 minggu, hasil dari pelatihan siswa/i SMK Tarbiyah Islamiyah kelas XI-TKJ mengenal sejarah budaya ornamen Sumatera Utara dengan peningkatan menjadi 50% dan skil kompetensi penggunaan software desain Corel Draw 80% dari 15 jumlah peserta pelatihan seperti tersaji pada Gambar 7.

### Kesimpulan

Berdasarkan data yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwa: Pentingnya generasi Z untuk mengetahui pembelajaran sejarah dan kebudayaan terutama unsur-unsur ornamen yang terdapat dibangunan bersejarah, dan diketahui bahwa generasi Z memiliki karakter yang lebih cenderung senang dengan budaya instan. Kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan tercapai dengan baik, para siswa menjadi lebih mengenal asal usul sejarah ornamen dari budaya dan memahami teknik pembuatan ornamen menggunakan teknologi digital software desain. Pelatihan cara membuat ornamen dan pengaplikasian warna yang tepat untuk desain agar menghasilkan keindahan atau estetika yang memiliki unsur keharmonisan dalam suatu desain.

### Ucapan Terima Kasih

Alhamdulillah penulis ucapkan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini berjalan dengan lancar dan mendapat dukungan dari semua pihak yang berkaitan, dari Universitas Potensi Utama dan SMK Tarbiyah Islamiyah Hamparan Perak yang telah memberikan fasilitas kepada kami pelaksana pengabdian kepada masyarakat.

## Daftar Pustaka

- Arthawani, G., 2021. Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember Digital Digital Repository Repository Universitas Universitas Jember Jember. Digital Repository Universitas Jember, September 2019, 2019–2022.
- Aulia, R., 2021. Kajian Efektifitas Ornamen Gigi Balang Sebagai Identitas Infrastruktur Kota Jakarta. Desain Komunikasi Visual, Manajemen Desain Dan Periklanan (Demandia), 6(1), 45. <https://doi.org/10.25124/demandia.v6i1.2737>
- Detha, A. I. R., 2019. Prosiding Seminar Nasional Ke-7. Jurnal Kajian Veteriner, September. <http://ejurnal.undana.ac.id/JKV/article/view/1581%0Ahttp://ejurnal.undana.ac.id/JKV/article/download/1581/1227>
- Ginting, E. Y., Rudiyanto, G., & Hutama, K., 2021. Bentuk, Ornamen Dan Makna Pada Cincin Tapak Gajah Tradisional Karo. Jurnal Seni Dan Reka Rancang: Jurnal Ilmiah Magister Desain, 3(2), 145–160. <https://doi.org/10.25105/jsrr.v3i2.9431>
- Hasanah, U., & Erdansyah, F., 2020. Prinsip Seni Rupa Dalam Menggambar Ornamen Melayu. Gorga : Jurnal Seni Rupa, 9(2), 444. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.21899>
- Kamal, M. N. (2020). Kerajinan Perak Tinjauan Pada Proses Dan Makna Simbolis Ornamen Di Home Industry Di Koto Gadang. Gorga : Jurnal Seni Rupa, 9(2), 409. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i2.21229>
- Kuliah, M., Bali, O., Seni, F., & Dan, R., 2020. RPS , SAP , KONTRAK PERKULIAHAN DAN.
- Maulana, I., Akmal, A., & Yulika, F., 2018. Estetika Ornamen Rumoh Aceh Lubuk Sukon Kecamatan Ingin Jaya Kabupaten Aceh Besar. Gorga : Jurnal Seni Rupa, 7(2), 205. <https://doi.org/10.24114/gr.v7i2.11067>
- Rukiah, Y., Saptodewo, F., & Alam, B. P., 2021. Makna Ornamen Pada Arsitektur Rumah Kebaya Tradisional Betawi. Deskomvis, 2(1), 33–42.
- Rupa, J. S., 2018. Nagari Koto Laweh Kabupaten Tanah Datar Sumatera Barat. 07(September).
- S.T.H., A. E., Laksono, S. H., & Widjajanti, W. W., 2020. Arsitektur Neo Vernakular sebagai Salah Satu Aspek Penunjang Pelestarian Kebudayaan Lamaholot. Tekstur (Jurnal Arsitektur), 1(2), 133–138. <https://doi.org/10.31284/j.tekstur.2020.v1i2.1152>
- Simbolon, E. Y., Zulkifli, & Sugito., 2021. Penerapan Ornamen Pada Desain Tote Bag Berdasarkan Prinsip Desain. Seni Rupa, 10, 185–193.
- Siregar, P. S., Sihite, O., & Erdansyah, F., 2019. Analisis Karya Lukis Pada Botol Kaca Bekas Dengan Menerapkan Ornamen Sumatera Utara Oleh Siswa Kelas Xi Smas Al-Washliyah Pasar Senen Medan T.a 2018/2019 Ditinjau Dari Prinsip-Prinsip Desain. Gorga : Jurnal Seni Rupa, 8(1), 10. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.12652>
- Siregar, S. A., Sugito, S., & Atmojo, W. T., 2019. Hubungan Pengetahuan Dan Kemampuan Mendisain Ornamen Dengan Hasil Belajar Membuat Motif Ornamen Batak Angkola Mandailing Siswa Kelas X Smk Karya Bunda Medan. Gorga : Jurnal Seni Rupa, 8(2), 363. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i2.15267>
- Suriadi, A., 2018. Jurnal sejarah dan pembelajaran sejarah. Kalpataru, 4(1), 17–28. <https://jurnal.univpgri-palembang.ac.id/index.php/Kalpa/article/view/2494>
- Waisnawa. I Made Jayadi, 2013, Ornamen Bali Dalam Desain Interior Hotel Ari Putri, Jurnal Seni dan Pendidikan Seni, vol. 11, nomor 2. <https://doi.org/10.21831/imaji.v11i2>