

## GAMBAR ILUSTRASI DAMAR KURUNG PADA *TOTEBAG* SEBAGAI EDUKASI BUDAYA DI SMP YIMI GRESIK *Full Day School*

Siska Izzahtus Shifa'ur Rahmah<sup>1</sup>, Siti Mutmainah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: siska.20034@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Pendidikan Seni Rupa S1, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: sitimutmainah@unesa.ac.id

### Abstrak

Kurikulum dalam pendidikan seni di sekolah dapat bermanfaat bagi peserta didik untuk mengeksplorasi kegiatan kreatif dari tahap proses hingga tahap apresiasi. Namun, proses pembelajaran sering kali kurang mengeksplorasi media untuk berkarya. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan persiapan, proses, hasil karya serta evaluasi peserta didik terhadap pembelajaran menggambar ilustrasi Damar Kurung pada media *totebag*. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dan berbagai teknik pengumpulan data seperti observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Dengan analisis data mencakup reduksi data, penyajian data, simpulan, dan validitas data. Penelitian ini berlangsung dalam tiga pertemuan dengan 15 peserta didik di kelas VIII B SMP YIMI Gresik *Full Day School* dengan pertemuan pertama berfokus pada penyampaian materi dan pembuatan sketsa, pertemuan kedua memindahkan sketsa pada *totebag*, pertemuan ketiga proses pewarnaan hingga finishing karya. Hasil karya peserta didik memperoleh ilai kategori sangat baik dengan nilai rata-rata 93 dan hasil perhitungan angket memperoleh nilai 81% dari 15 peserta didik merespon pembelajaran menyenangkan serta memberikan pengalaman kreatif dalam berkarya. Hal ini menunjukkan bahwa penelitian ini berhasil memberikan edukasi budaya Damar Kurung pada media berkarya yang inovatif.

**Kata Kunci:** Gambar Ilustrasi, Damar Kurung, *Totebag*

### Abstract

*The curriculum in art education at schools can be beneficial for students to explore creative activities from the process stage to the appreciation stage. However, the learning process often lacks exploration of media for creating works. This research aims to describe the preparation, process, artwork, and student evaluation of the illustration drawing of Damar Kurung on totebag media. This research uses qualitative methods and various data collection techniques such as observation, interviews, questionnaires, and documentation. With data analysis including data reduction, data presentation, conclusion, and data validity. This research took place over three meetings with 15 students in class VIII B at SMP YIMI Gresik Full Day School, with the first meeting focusing on delivering the material and creating sketches, the second meeting on transferring the sketches to totebag, and the third meeting on the coloring process until the finishing of the artwork. The students artworks received a very good category rating with an average score of 93, and the survey results showed that 81% of the 15 students responded positively to the enjoyable learning experience and provided creative experiences in their work. This shows that this research successfully provided cultural education on Damar Kurung through innovative media creation.*

**Keywords:** *Illustration Images, Damar Kurung, Totebag*

### PENDAHULUAN

Dalam dunia pendidikan di Indonesia salah satu yang menjadi muatan inti pembelajaran adalah kebudayaan. Budaya merupakan salah satu

aspek kehidupan sosial. Muatan seni kebudayaan memiliki kaitan dengan perilaku moral yang dapat masuk ke dalam berbagai arah muatan belajar. Peranan kebudayaan memberi banyak hal unik

dan penting karena menjadi salah satu identitas kenegaraan. Mata pelajaran seni budaya dapat memberi kesan bagi peserta didik karena di dalamnya dapat leluasa mengeksplorasi kegiatan berkesenian hingga tahap proses apresiasi seni.

Pada mata pelajaran seni budaya di jenjang sekolah menengah pertama atau SMP memberikan dasar pengetahuan dan keterampilan kepada peserta didik. Peneliti melakukan penelitian dengan judul Gambar Ilustrasi Damar Kurung Pada *Totebag* Sebagai Edukasi Budaya di SMP YIMI Gresik *Full Day School* dikarenakan materi yang diberikan sesuai dengan CP ATP fase D pada kurikulum Merdeka oleh peserta didik kelas VIII B. Inovasi media dalam pembelajaran dibutuhkan untuk mengeksplorasi ide peserta didik dalam membuat karya dan juga dapat membantu guru untuk mengembangkan media pembelajaran yang baru.

Sehingga peneliti dapat mempertimbangkan materi dalam kurikulum merdeka mengenai praktek karya dua dimensi gambar ilustrasi di berbagai media. SMP YIMI Gresik *Full Day School* membutuhkan sebuah inovasi media baru yang efisien dan mudah diaplikasikan. Hal ini belum pernah dilakukan dalam pembelajaran seni budaya di SMP YIMI Gresik *Full Day School*. Sehingga peneliti memilih *totebag* sebagai inovasi media baru dalam berkarya gambar ilustrasi Damar Kurung.

Dewasa ini, semakin berkembangnya zaman semakin menurun pula tingkat kesadaran masyarakat dalam melestarikan budaya daerahnya. Terlihat pada generasi milenial atau gen Z sering kali mengabaikan adanya budaya lokal di daerahnya sehingga kurangnya rasa untuk melestarikan warisan budaya daerah yang dapat menyebabkan punahnya budaya nusantara. Seperti halnya pada warisan budaya lokal Damar Kurung di Kabupaten Gresik. Damar Kurung adalah salah satu budaya yang ada sejak masa Sunan Giri dan dilestarikan oleh seniman yang bernama Almh. Masmundari. Damar Kurung memiliki bentuk kubus yang memiliki 4 sisi yang di dalamnya diberi lampu dengan masing-masing sisinya bergambar ilustrasi yang menceritakan kegiatan tradisi, budaya, dan kegiatan sehari-hari masyarakat Gresik.

Kurangnya partisipasi generasi Z dalam melestarikan warisan budaya ini sehingga

keberadaan Damar Kurung hanya sedikit terlihat di beberapa bangunan milik pemerintah saja. Inovasi media baru dalam berkarya dapat menunjang upaya menumbuhkan minat sejak dini untuk mengetahui dan mengenal budaya daerah. Peneliti memilih menggunakan media *totebag* pada penelitian ini karena melihat penggunaan *totebag* yang praktis dan efisien dapat digunakan di berbagai usia. Penelitian ini diharapkan dapat melibatkan peserta didik dalam meningkatkan minat untuk mengenal warisan budaya daerah Damar Kurung melalui inovasi media baru dalam berkarya.

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan mengimplementasi penerapan gambar ilustrasi motif Damar Kurung pada media *totebag* sebagai sarana edukasi budaya di SMP YIMI Gresik *Full Day School* serta dapat menjadi inovasi baru dalam media pembelajaran.

## **METODE PENELITIAN**

Jenis penelitian yang diterapkan pada penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Menurut Moleong, (2007:6) penelitian deskriptif kualitatif adalah jenis penelitian yang berfokus pada makna, persepsi, dan pengalaman suatu subjek. Penelitian ini bersifat eksploratif dan menggunakan berbagai teknik pengumpulan data. Dalam penelitian kualitatif, peneliti juga harus terlibat langsung dengan subjek yang diteliti untuk menganalisis data.

Menurut pernyataan tersebut, pada penelitian ini peneliti mendeskripsikan tentang persiapan, proses berkarya, dan kreativitas hasil karya peserta didik di kelas VIII B dalam menggambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* sebagai edukasi budaya di SMP YIMI Gresik Full Day School. Pelaksanaan penelitian ini berlokasi di SMP YIMI Gresik Full Day School Kabupaten Gresik. Dengan subjek penelitian 15 peserta didik di kelas VIII B. Penelitian dilaksanakan karena dibutuhkan inovasi media berkarya yang efisien dan mudah diaplikasikan ialah *totebag* karena penggunaannya praktis serta dapat dijadikan media baru dalam menggambar ilustrasi Damar Kurung.

Waktu penelitian ini dilaksanakan pada 16 Juli 2024 hingga 16 Agustus 2024. Penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sekunder. Sumber data primer adalah sumber data yang

dihasilkan secara langsung. Data tersebut berupa hasil observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi terhadap penelitian gambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* sebagai edukasi budaya di SMP YIMI Gresik. Data sekunder diperoleh dari data pendukung yang dihasilkan dari sumber lain yang dapat berupa artikel, jurnal, buku, dan dokumen yang berkaitan dengan penelitian ini.

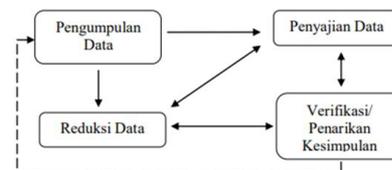
Teknik pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi. Observasi ialah pemahaman yang lebih rinci terhadap suatu peristiwa. Observasi dapat berbentuk observasi partisipatif, tidak terstruktur, dan kelompok (Sugiyono, 2020). Dalam penelitian ini peneliti terlibat langsung dalam aktivitas subjek yang diteliti dengan mengobservasi persiapan pembelajaran sebelum dan sesudah menggunakan media *totebag* dalam menggambar ilustrasi Damar Kurung. Wawancara dilakukan kepada guru pengampu mata pelajaran seni budaya untuk mendapat informasi terkait pembelajaran seni budaya, media yang digunakan untuk berkarya, serta hasil karya peserta didik khususnya di kelas VIII B. Angket diberikan kepada peserta didik untuk menjadi responden terkait pembelajaran gambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag*. Angket ini digunakan untuk mengetahui pengaruh serta respon peserta didik dalam pembelajaran. Hasil dari penelitian ini didukung dengan dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk memperoleh data dari masalah proses, hasil karya, dan evaluasi dari penerapan motif Damar Kurung pada *totebag*. Tujuan dokumentasi pada penelitian adalah untuk memperoleh informasi yang akurat, terpercaya, dan valid.

Instrumen pengumpulan data pada penelitian ini terdiri dari lembar observasi, pedoman wawancara, dan dokumentasi. Tujuan lembar observasi adalah mengukur keberhasilan pembelajaran menggambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* di SMP YIMI Gresik *Full Day School*, sedangkan pedoman wawancara untuk mengetahui penjelasan guru, tanggapan, kendala yang ditemui serta saran yang diberikan oleh guru. Pedoman angket untuk mengetahui respon peserta didik terhadap pembelajaran ini. Sedangkan instrument penilaian digunakan

sebagai pedoman untuk menilai dan mengkategorikan hasil karya peserta didik.

Pada instrumen penilaian berisi kriteria penilaian yang disusun dengan tujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik serta keberhasilan dalam proses membuat karya. Terdapat butir kriteria penilaian yaitu proses, kerapian, komposisi, dan keindahan dengan kategori penilaian sangat baik, baik, cukup, dan kurang.

Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan reduksi data dengan menyeleksi dan mengumpulkan informasi melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, penyajian data secara jelas, objektif, dan akurat, simpulan dapat diambil dari data yang telah diproses untuk menjawab rumusan masalah dan validitas data menggunakan triangulasi data dengan perbandingan data dari sumber yang berbeda untuk memastikan kebenaran dan konsistensi data yang dimasukkan.



**Bagan 1.** Bagan Analisis Data  
(Sumber: Sugiyono 2011:338, Metode Penelitian Pendidikan).

## KERANGKA TEORETIK

### 1. Pembelajaran

Menurut (Nurlina, Nurfadilah, 2021) pembelajaran adalah upaya sistematis dan disengaja untuk menciptakan lingkungan dimana kegiatan pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien serta perlu adanya interaksi antara sumber belajar dan warga belajar.

Menurut (Harefa, 2024) pembelajaran adalah proses dimana siswa berinteraksi dengan lingkungan mereka untuk perilaku yang lebih baik. Guru sebagai fasilitator berperan untuk membantu pembelajaran serta memberikan lingkungan yang mendukung kemampuan belajar siswa.

### 2. Tujuan Pembelajaran

Menurut Sanjaya Wina (2017: 85), tujuan pembelajaran adalah pola perilaku yang diinginkan atau dapat dicapai siswa dalam situasi

tertentu dan pada tingkat kinerja tertentu. Menurut Sumardi (2020: 33), tujuan pembelajaran adalah pernyataan tentang apa yang dilakukan peserta didik setelah belajar dalam waktu tertentu. Tujuan pembelajaran terdiri dari tiga komponen yaitu pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang dipelajari peserta didik dalam kegiatan pembelajaran dan disesuaikan dengan panduan kurikulum yang digunakan.

### **3. Tahapan Pembelajaran**

Menurut (Ruhimat, 2010), kegiatan pembelajaran dibagi menjadi tiga tahapan yakni, pendahuluan, inti, dan penutup. Pendahuluan merupakan kegiatan awal atau pembuka yang berfungsi membuat awal pembelajaran yang efektif agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Pembelajaran inti merupakan proses menciptakan pengalaman dan kemampuan peserta didik secara terprogram yang dilakukan dalam jangka waktu tertentu. Kegiatan penutup merupakan kegiatan menyampaikan kesimpulan dari topik yang dipelajari.

### **4. Pelajaran Seni Budaya SMP Kelas VIII**

Dalam kurikulum merdeka mata pelajaran seni budaya bidang seni rupa khususnya pada kelas VIII B Fase D sesuai CP dan ATP yang diterapkan. Dengan tujuan pembelajar yang mencakup elemen mengalami, mencipta, berpikir dan bekerja artistis, merefleksikan, lalu berdampak.

### **5. Gambar**

Menurut M.S. Gumelar (2015), gambar merupakan representasi dari segala sesuatu dari berbagai konsep dan solusi yang ada di dunia nyata atau tidak yang dapat dibuat dengan menggunakan alat tertentu untuk menciptakan goresan di media tradisional atau baru.

### **6. Gambar Ilustrasi**

Menurut Salam (2017), ilustrasi merupakan gambar yang terkait dengan kata-kata yang membawa pesan. Gambar yang dirancang khusus untuk digabungkan dengan teks, seperti dalam buku atau iklan. Secara historis, ilustrasi digunakan untuk menggambarkan benda, suasana, adegan, atau ide yang diambil dari teks buku atau lembaran kertas.

### **7. Teknik menggambar Ilustrasi**

Teknik basah adalah teknik menggambar dimana harus menambahkan bahan-bahan seperti minyak cat, tinta, air, dan sebagainya kedalam

karya untuk menggambar suatu cerita. Teknik basah menghasilkan warna yang lebih hidup dan cerah serta memerlukan waktu yang lebih lama karena cat atau tinta harus kering sebelum dilapisi lagi.

### **8. Damar Kurung**

Damar Kurung adalah lampion persegi empat atau kubus dengan rangka bambu. Setiap sisi bangunnya dilapisi kertas dan dihiasi dengan gambar yang menunjukkan budaya dan kehidupan sehari-hari masyarakat Gresik. Pola gambar Damar Kurung mirip dengan relief candi dengan pengadekan wayang kulit, dan bentuk tokoh digambarkan menghadap ke samping (Sandika Wahyu, 2013). Menurut (Ismoerdjahwati, 2014), Damar Kurung merupakan produk budaya yang berasal dari Kabupaten Gresik, Jawa Timur. Damar Kurung berupa lampion dengan motif-motif unik yang semula dianggap sebagai gambar anak-anak. Seniman pelestari Damar Kurung ini bernama Masmundari.

### **9. Alat dan Bahan**

#### **a. Pensil**

Alat untuk tahap pembuatan pola sketsa awal pada kertas.

#### **b. Penghapus**

Alat untuk menghapus apabila terdapat kesalahan saat membuat sketsa.

#### **c. Kuas**

Alat untuk mengaplikasikan cat pada permukaan totebag.

#### **d. Palet**

Alat untuk tempat mencampur cat yang akan digunakan.

#### **e. Kertas A3**

Digunakan untuk membuat sketsa awal yang nantinya akan di tracing ke atas permukaan totebag.

#### **f. Totebag**

Menurut (Farida et al., 2020) *totebag* adalah jenis tas yang biasa digunakan membawa buku, belanjaan, dan keperluan lainnya. Totebag dapat digunakan dimana saja seperti di pasar, supermarket, bahkan sekolah karena mempunyai banyak variasi yang menarik. Saat ini, kebanyakan orang memakai totebag karena praktis serta bergaya kasual baik untuk wanita maupun pria. Totebag yang semula berfungsi kepraktisan saat

ini telah berkembang menjadi salah satu barang yang digemari di industri fashion saat ini.

#### **g. Pewarna**

Pada penelitian ini pada tahap pewarnaan menggunakan cat *fabric*/ cat kain agar mendapat hasil gambar yang tajam dan tahan lama.

### **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Pada bagian hasil penelitian kali ini ditujukan untuk menguraikan dengan detail bagaimana proses pelaksanaan pembelajaran gambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* pada peserta didik kelas VIII B .

#### **1. Hasil Penelitian**

##### **Persiapan Pembelajaran Oleh Peneliti**

- a) Penyusunan modul pembelajaran yang mencakup urutan kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, serta metode pembelajaran yang digunakan.
- b) Persiapan materi pembelajaram yang mencakup jenis gambar ilustrasi dan contoh gambar Damar Kurung yang relevan dan dapat dijadikan inspirasi. Serta mencakup pengumpulan bahan dan media yang dibutuhkan.
- c) Persiapan media pembelajaran seperti pensil, kuas, kertas, kuas, palet, cat *fabric*, dan totebag kanvas ukuran 30 x 40 cm.
- d) Menentukan metode evaluasi untuk mengukur pemahaman dan keterampilan peserta didik dalam pembelajaran.

##### **Persiapan Pembelajaran Oleh Peserta Didik**

- a) Pemahaman tugas yang diberikan dan tujuan pembelajaran yang jelas. Peserta didik perlu memahami konsep, teknik. Dan tema yang digunakan dalam pembelajaran
- b) Peserta didik mencari ide atau referensi tentang gambar Damar Kurung dari berbagai sumber.
- c) Membuat sketsa, peserta didik dapat membuat sketsa gambar ilustrasi Damar Kurung pada kertas A3 lalu, memindahkan sketsa ke *totebag*.
- d) Proses pewarnaan, peserta didik dapat mencoba dan mempertimbangkan pemilihan warna yang sesuai agar objek gambar menjadi harmonis dan indah.
- e) Perencanaan waktu, peserta didik dapat merencanakan waktu untuk mengerjakan pembuatan gambar ilustrasi pada *totebag*. Mereka

dapat memperkirakan berapa lama yang dibutuhkan untuk setiap tahapan.

Persiapan yang matang oleh peserta didik dapat membantu mereka dalam menjalankan tugas agar lebih efektif. Hal ini dapat mempengaruhi hasil karya akhir gambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag*.

#### **2. Pembahasan**

##### **Kegiatan Awal atau Pembuka**

###### **a) Pertemuan Pertama**

Pada pertemuan pertama kegiatan pembelajaran gambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* berlangsung pada tanggal 16 Juli 2024 pukul 8.40 WIB hingga 10.40 WIB dikelas VIII B. Ibu Presty Anugrah N. selaku guru mata pelajaran seni budaya kelas VIII B memasuki kelas pada pukul 8.40 WIB. Setelah memberi salam dan berdoa beliau mengondisikan suasana belajar dan melakukan absensi terhadap peserta didik. Kemudian, memperkenalkan peneliti kepada peserta didik tentang maksud kedatangan peneliti tentang topik penelitian yang dilakukan di kelas VIII B SMP YIMI Gresik Full Day School. Peneliti memulai kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan capaian kompetensi serta penyampaian materi tentang konsep unsur, prinsip, bahan, dan prosedur dalam menggambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag*.

###### **b) Pertemuan Kedua**

Kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* berlangsung pada tanggal 23 Juli 2024 pukul 08.40 hingga 10.40 WIB di kelas VIII B. Guru dan peneliti memberi salam dan mengkondisikan kelas yang menyenangkan dan dilanjutkan dengan diskusi kompetensi sebelumnya tentang gambar ilustrasi Damar Kurung yang telah dipelajari. Peneliti menyampaikan kompetensi yang telah dicapai pada pertemuan hari ini serta lanjutan materi dari kegiatan yang dilakukan.

###### **c) Pertemuan Ketiga**

Kegiatan pembelajaran menggambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* berlangsung pada tanggal 30 Juli 2024 pukul 08.40 hingga 10.40 WIB di kelas VIII B. Guru dan peneliti memberi salam dan mengkondisikan kelas yang menyenangkan serta merefleksi hasil pembelajaran pada pertemuan sebelumnya tentang konsep dan proses dalam membuat ilustrasi Damar Kurung pada media *totebag* dan

menyampaikan capaian kompetensi pada pertemuan ini. Pada pertemuan ketiga guru dan peneliti menanyakan bagaimana kemajuan peserta didik dalam mengerjakan membuat ilustrasi Damar Kurung pada totebag.

### **Kegiatan Inti**

#### **a) Pertemuan Pertama**

Pada pertemuan pertama setelah kegiatan apersepsi, guru meminta peneliti untuk menjelaskan gambar ilustrasi Damar Kurung pada totebag. Sebelum itu peserta didik diminta untuk memperhatikan tayangan power point materi unsur-unsur dan prinsip seni rupa, serta menggambar ilustrasi Damar Kurung pada totebag yang berisi pengertian ilustrasi, jenis-jenis gambar ilustrasi, pengertian Damar Kurung, alat dan bahan yang digunakan, serta contoh hasil karya ilustrasi Damar Kurung pada totebag. Setelah peserta didik melihat tayangan power point yang disajikan peneliti kemudian peserta didik melakukan tanya jawab dengan berdiskusi antara teman sebangku untuk menumbuhkan sifat gotong royong. Setelah peserta didik memahami langkah-langkah membuat gambar ilustrasi Damar Kurung, peneliti membagikan kertas A3 untuk membuat sketsa ilustrasi Damar Kurung sebelum diaplikasikan pada media totebag.

#### **b) Pertemuan Kedua**

Peserta didik diarahkan peneliti untuk memulai tahap memindahkan sketsa ke totebag. Pada tahap memindahkan sketsa pada media totebag, terdapat kendala yang dialami peserta didik seperti menentukan skala yang tepat serta jika terdapat kesalahan sulit untuk dihapus. Untuk mengatasi hal tersebut peserta didik meminta saran kepada guru atau peneliti untuk menentukan skala gambar dengan tepat.

#### **c) Pertemuan Ketiga**

Proses melanjutkan pewarnaan hingga finishing gambar ilustrasi Damar Kurung pada totebag. Peserta didik sebelumnya telah disediakan cat fabric untuk memberi warna pada objek ilustrasi Damar Kurung di totebag. Fungsi dari cat fabric adalah karena cat fabric merupakan cat khusus untuk diaplikasikan pada media kain dan memiliki sifat tidak mudah luntur sehingga hasil gambar ilustrasi Damar Kurung tahan lebih lama. Kemudian setelah tahap pewarnaan dilanjutkan tahap finishing dengan cara diangin-anginkan agar cat cepat kering.

### **Kegiatan Penutup**

Pada kegiatan penutup setiap pertemuan yang dilakukan hampir sama yaitu tahap menyampaikan kesimpulan, mengarahkan peserta didik untuk tugas berikutnya, evaluasi, dan salam penutup. Dilanjutkan pengambilan dokumentasi proses peserta didik dalam pembelajaran.

Kesimpulan dari kegiatan awal pembelajaran hingga akhir yakni peserta didik antusias terhadap pembelajaran ini, media totebag cukup menarik bagi mereka. Adapun kendala dalam pembelajaran ini seperti menentukan ide sketsa ilustrasi Damar Kurung, jika membuat kesalahan sulit untuk diperbaiki, serta cara mengaplikasikan cat pada totebag.

### **3. Hasil Karya Peserta Didik**

Dari pembelajaran gambar ilustrasi Damar Kurung pada totebag ini menghasilkan karya sebanyak 15 karya peserta didik. Dalam penilaian tersebut sangat baik kriteria ketuntasan minimal (KKM). Hasil karya peserta didik dapat dikategorikan sebagai berikut. Dari kategori di atas hasil karya gambar ilustrasi Damar Kurung peserta didik dapat dikategorikan dengan 2 kelompok yakni sangat baik, dan baik. Pengelompokan hasil karya peserta didik dapat dikategorikan sebagai berikut.





**Gambar 1.** Karya Peserta Didik Kategori Sangat Baik  
(Sumber: Dokumentasi Siska Izzahtus, 2024)

Dari gambar diatas adalah hasil karya peserta didik dengan kategori sangat baik yang memiliki

rentang nilai 98 hingga 96 dengan menganalisa kriteria penilaian proses pengisian ornamen sangat baik, kerapian hasil sangat baik, komposisi objek sangat baik, pewarnaan sangat harmonis.



**Gambar 2.** Karya Peserta Didik Kategori Baik  
(Sumber: Dokumentasi Siska Izzahtus, 2024)

Dari gambar diatas adalah hasil karya peserta didik dengan kategori baik yang memiliki nilai 90 hingga 86 dengan menganalisa kriteria penilaian proses pengisian ornamen baik, kerapian hasil baik, komposisi objek baik, pewarnaan harmonis.

Dari hasil karya gambar ilustrasi Damar Kurung yang dilakukan oleh 15 peserta didik, instrument penilaian tersebut diukur dengan kisi-

kisi instrument penilaian. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 1.** Penilaian Hasil Karya Peserta Didik

No. Absen	Kategori	Nilai
1	Sangat Baik	96
2	Sangat Baik	94
3	Baik	86
4	Sangat Baik	95
5	Baik	90
6	Baik	87
7	Sangat Baik	93
8	Sangat Baik	92
9	Sangat Baik	96
10	Baik	88
11	Sangat Baik	94
12	Baik	86
13	Sangat Baik	98
14	Sangat Baik	93
15	Sangat Baik	98
Rata-Rata	$P = \frac{F \times 100}{N}$	$\frac{1386/1500 \times 100}{93}$

**Keterangan** = P = Presentasi hasil

F = Jumlah skor yang diperoleh

N = Jumlah skor maksimal

100 = Bilangan tetap

Hasil penilaian aspek berkarya gambar ilustrasi Damar Kurung pada totebag oleh peserta didik dapat disimpulkan bahwa memperoleh 93 dan dapat dikategorikan sangat baik yang menunjukkan bahwa gambar ilustrasi Damar Kurung pada totebag ini adalah media berkarya yang inovatif bagi peserta didik untuk menambah pengalaman serta kreativitas.

#### 4. Respon Guru dan Peserta Didik

##### a. Tanggapan Guru dan Peserta Didik

Setelah melakukan wawancara terhadap Ibu Presty Anugrah N, S.Pd. Guru seni rupa kelas VIII, beliau menjelaskan bahwa penerapan gambar ilustrasi Damar Kurung menggunakan media totebag ini sangat menarik sehingga peserta didik mendapat pengalaman baru untuk dapat melukis di totebag. Pembelajaran menjadi sangat menyenangkan dengan tujuan peserta didik dapat berkreasi untuk mengeksplor media dalam berkarya. Peserta didik juga mendapat wawasan edukasi budaya tentang gambar Damar Kurung.

Menurut peserta didik kelas VIII B, pembelajaran menggambar ilustrasi Damar

Kurung pada totebag ini berbeda dari sebelumnya karena mereka menganggap penggunaan media ini sebagai metode kreatif dan menarik. Dengan adanya pembelajaran ini, peserta didik merasa senang dan terlibat aktif dalam pekerjaan kreatif mereka dengan mendapat lebih banyak pengalaman untuk menunjukkan kreativitas mereka.

##### b. Hasil Kesimpulan Angket Peserta Didik

Dari hasil perhitungan angket peserta didik pada pembelajaran gambar ilustrasi Damar Kurung pada totebag memperoleh presentase 81% dari 15 peserta didik aktif dan tidak mendapat kendala saat pembelajaran dan 19% diantaranya sedikit mengalami kendala saat pembelajaran. Hal bahwa pembelajaran gambar ilustrasi Damar Kurung pada media totebag telah efektif di SMP YIMI Gresik "Full Day School". Peserta didik dinilai dari segi kreativitas dalam memahami materi gambar ilustrasi Damar Kurung dan mampu menjelaskan pembuatan gambar ilustrasi Damar Kurung dengan beberapa media salah satunya totebag. Sesuai dengan hasil penelitian telah membuktikan bahwa adanya media inovasi seperti totebag yang digunakan dalam berkarya dapat meningkatkan kreativitas dan pengalaman baru dengan media yang inovatif. Pada materi gambar ilustrasi Damar Kurung telah membuktikan bahwa peserta didik mendapat pengetahuan tentang edukasi budaya lokal di sekitarnya.

## SIMPULAN DAN SARAN

### 1. Simpulan

Persiapan pembelajaran gambar ilustrasi Damar Kurung pada media *totebag* guru menyusun modul pembelajaran, persiapan materi PPT, menyiapkan media, alat, dan bahan yang diperlukan dalam pembelajaran. Rencana evaluasi, guru menentukan metode untuk evaluasi yang digunakan untuk mengukur pemahaman dan keterampilan dalam pembelajaran. Persiapan oleh peserta didik, peserta didik perlu memahami dengan jelas tujuan dan tugas pada pembelajaran yang diberikan oleh guru.

Proses pelaksanaan pembelajaran gambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* di SMP YIMI Gresik *Full Day School* pada pertemuan pertama hingga pertemuan ketiga berlangsung dengan baik. Pada pertemuan pertama peserta didik memperhatikan materi, langkah-langkah,

serta contoh yang diberikan pada slide power point kemudian peserta didik membuat sketsa gambar pada kertas A3. Pertemuan kedua setelah peserta didik membuat sketsa gambar di kertas A3 kemudian peserta didik dibimbing untuk memindahkan sketsa gambar pada *totebag* selanjutnya proses pewarnaan. Pada pertemuan ketiga peserta didik melanjutkan proses pewarnaan hingga finishing karya dan peserta didik dapat melakukan presentasi hasil karya di depan kelas untuk memperoleh apresiasi dan tanggapan dari guru dan teman sekelas.

Hasil karya gambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* oleh peserta didik kelas VIII B yang dilakukan oleh 15 peserta didik, instrument penilaian tersebut memiliki nilai 93 dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran gambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* telah memberikan manfaat yang signifikan dalam mengembangkan keterampilan kreativitas dan pengalaman peserta didik dalam mengeksplor media berkarya yang baru. Keberhasilan pembelajaran ini juga dapat mendorong peserta didik untuk terus mengembangkan kreativitas dan mengeksplor ide-ide baru dalam berkarya.

Tanggapan guru dan peserta didik dari hasil observasi dan wawancara menunjukkan pembelajaran gambar ilustrasi pada *totebag* ini dapat dikategorikan sangat baik sebagai media ajar baru yang baik dan efektif digunakan dalam proses pembelajaran. Sedangkan hasil perhitungan angket peserta didik pada pembelajaran ini memperoleh presentase 81% dari 15 peserta didik aktif dan tidak mendapat kendala saat pembelajaran dan 19% diantaranya sedikit mengalami kendala saat pembelajaran yang menunjukkan bahwa pembelajaran gambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* ini telah efektif di SMP YIMI Gresik *Full Day School*.

Dengan demikian, pembelajaran gambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* ini dapat dianggap berhasil dan dapat dijadikan media baru yang efektif bagi peserta didik dalam berkarya.

## 2. Saran

Adapun saran terkait solusi kendala pada saat pembelajaran tersebut adalah lebih teliti dan fokus pada saat memindahkan sketsa pada *totebag* serta pada proses pewarnaan di *totebag*. Peserta didik

juga dapat dilatih dengan berkarya dengan eksplorasi media sekitar.

Bagi guru seni budaya diharapkan mampu memberikan solusi dalam pengembangan media alternatif dan efektif dalam pembelajaran serta teknik pembelajaran yang dapat menarik minat peserta didik agar lebih aktif dan bersemangat dalam belajar. Selain itu dalam memberikan tugas kepada peserta didik dapat melakukan eksperimen melalui media yang baru dan menarik sehingga peserta didik mendapat pengalaman baru dalam berkesenian.

Bagi peserta didik dilaksanakannya penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengalaman dan pengetahuan baru tentang membuat gambar ilustrasi Damar Kurung pada *totebag* dan lebih mengenal media baru dalam berkarya sehingga dapat terus berinovasi dan kreatif dalam pembelajaran seni budaya khususnya seni rupa.

Bagi peneliti selanjutnya dengan yang memiliki topik penelitian yang serupa diharapkan mampu menjadikan penelitian ini sebagai acuan dalam penerapan pembelajaran di sekolah dan sebagai referensi penelitian guru untuk memaksimalkan media peserta didik dalam berkesenian.

## REFERENSI

- Christianna, A. (2018). the Role of Damar Kurung Lantern As a Time Signal of Gresik Society. *Jurnal Sosioteknologi*, 17(1), 65–73. <https://doi.org/10.5614/sostek.itbj.2018.17.1.7>
- Farida, N., Widoretno, S., & Yuliastuti, E. (2020). Pembuatan Kantong Kain “Tote Bag” Sebagai Pengganti Kantong Plastik Pada Pemuda Wirausaha Blitar. *Jurnal Graha Pengabdian*, 2(4), 296. <https://doi.org/10.17977/um078v2i42020p296-304>
- Harefa, E. dkk. (2024). *BUKU AJAR TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (S. Efitra (ed.); 1st ed.). PT. Sonpedia Publishing Indonesia. [epositorium.uinsi.ac.id/bitstream/handle/123456789/4057/A122%20BUKU AJAR TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN%20ISBN 978-623-8531-49-3%3B Terbit Februari 2024%20Sonpedia Publishing](https://epositorium.uinsi.ac.id/bitstream/handle/123456789/4057/A122%20BUKU%20AJAR%20TEORI%20BELAJAR%20DAN%20PEMBELAJARAN%20ISBN%20978-623-8531-49-3%3B%20Terbit%20Februari%202024%20Sonpedia%20Publishing)

- Indonesia.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ismoerdjahwati, I. (2014). BUDAYA NUSANTARA MELALUI DAMAR KURUNG: Analisis Bahasa Rupa. *Jurnal Budaya Nusantara*, 1(1), 84–91.
- Koentjoro, M. S. (2020). Prosiding SNADES 2020 - Optimisme Desain Untuk Pembangunan Negeri. Prosiding SNADES 2020 - Optimisme Desain Untuk Pembangunan Negeri, 23–29.
- Nasution, N. L. (2020). Pengaruh Tingkat Pendidikan Pegawai Terhadap Kinerja Pegawai Pada Kantor Pos Pemeriksa Rantauprapat. *Ecobisma (Jurnal Ekonomi, Bisnis Dan Manajemen)*, 2(2), 143–151. <https://doi.org/10.36987/ecobi.v2i2.1555> <https://doi.org/10.36456/b.nusantara.vol1.no1.a387>
- Ninla Elmawati, F. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar dan Multimedia Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kebudayaan Islam Siswa Kelas VII DI MTS ASY-SYAFI'YAH GONDANG. 1–44.
- Nurlina, Nurfadilah, A. B. (2021). *TEORI BELAJAR DAN PEMBELAJARAN* (H. Bancong (ed.); I). LPP UNISMUH MAKASSAR.
- Pratama, I. G. Y. (2021). Kajian Bahasa Rupa Budaya Mesatua Bali Dalam Cerita Bergambar. *Jurnal Bahasa Rupa*, 5(1), 112–121. <https://doi.org/10.31598/bahasarupa.v5i1.775>
- Purnomo, W. C., Triyanto, T., & Gunadi, G. (2020). Pembelajaran Ragam Hias Flora Pada Bahan Tekstil Totebag Siswa Kelas Viii Smp Negeri 14 Semarang. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 9(3), 62–69. <https://doi.org/10.15294/eduarts.v9i3.40510>
- Ruhimat, T. (2010). Prosedur Pembelajaran. *Universitas Pendidikan Indonesia*, h. 6-7.
- Salam, S. (2017). Seni Ilustrasi: Esensi - Sang Ilustrator - Lintasan - Penilaian. In *Journal of Chemical Information and Modeling* (Vol. 53, Issue 9).
- Sandika Wahyu, R. (2013). Damar Kurung (Makna Lukisan Damar Kurung Sebagai Kesenian Masyarakat Gresik). *AntroUnairDotNet*, 2(1), 114–123.
- Sugiyono. (2019). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D ( 2nd ed). In *Data Kualitatif*.
- Sugiyono. (2020). Metodologi Penelitian Kualitatif. In *Metodologi Penelitian Kualitatif*. In *Rake Sarasini* (Issue March). <https://scholar.google.com/citations?user=O-B3eJYAAAAJ&hl=en>

