

JARANAN SENTEREWE SEBAGAI PEMANTIK PROJECT BASED LEARNING MENG GAMBAR ILUSTRASI DIGITAL BERBASIS APLIKASI IBISPAINTX PADA SISWA SMPN 16 SURABAYA

Wisnu Prawira Haditama¹, Wening Hesti Nawa Ruci²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: wisnuprawira.20024@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: weningruci@unesa.ac.id

Abstrak

Menggambar dengan media digital masih jarang diterapkan di SMPN 16 Surabaya karena pembelajaran masih tertuju pada menggambar manual. Oleh karena itu, peneliti memberikan pembelajaran menggambar ilustrasi digital sehingga siswa bisa mengenal teknologi canggih dan memanfaatkan *gadget*nya dengan tepat di bangku sekolah. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses, hasil, serta respon siswa dan guru terhadap menggambar ilustrasi digital *Jaranan Senterewe* berbasis Aplikasi *IbisPaintX* dalam model pembelajaran *PjBL* (*Project Based Learning*) pada siswa SMPN 16 Surabaya. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang disajikan dalam bentuk deskriptif, dengan teknik pengumpulan data diantaranya observasi, wawancara, kuosioner, serta dokumentasi. Validitas data menggunakan metode triangulasi data. Penelitian ini diikuti oleh 29 siswa yang dilaksanakan di kelas VIII G selama 4 kali pertemuan. Pada pertemuan pertama pemaparan materi dan penayangan video pemantik. Pertemuan kedua proses awal sketsa objek. Pada pertemuan ketiga proses pewarnaan objek dan diakhiri pada pertemuan keempat dengan presentasi karya serta penilaian. Penelitian ini menghasilkan 13 karya ilustrasi digital yang dikerjakan secara berkelompok dengan kategori penilaian sangat baik, baik, dan cukup baik. Penelitian ini mendapat respon positif dari siswa dan guru. Respon siswa diperoleh dari pengisian lembar angket. Respon guru diperoleh dari hasil wawancara kepada Vicky Firmandha, S.Pd., M.Pd, selaku guru Seni Budaya.

Kata Kunci : *Jaranan Senterewe, Project Based learning, Ilustrasi Digital*

Abstract

Drawing with digital media is still rarely implemented at SMPN 16 Surabaya because learning is still focused on manual drawing. Therefore, researchers provide learning to draw digital illustrations so that students can become familiar with advanced technology and use their gadgets appropriately at school. The purpose of this research is to determine and describe the process, results, and responses of students and teachers to drawing digital illustrations of Jaranan Senterewe based on the IbisPaintX application in the PjBL (Project Based Learning) learning model for students at SMPN 16 Surabaya. This research uses qualitative methods presented in descriptive form, with data collection techniques including observation, interviews, questionnaires, and documentation. Data validity uses the data triangulation method. This research was attended by 29 students and was carried out in class VIII G for 4 meetings. At the first meeting, the material was presented and the lighter video was shown. The second meeting is the initial process of sketching the object. At the third meeting, the object coloring process ends at the fourth meeting with a work presentation and assessment. This research produced 13 digital illustration works which were carried out in groups with ratings of very good, good and quite good. This research received a positive response from students and teachers. Student responses were obtained from filling out a questionnaire sheet. The teacher's response was obtained from the results of an interview with Vicky Firmandha, S.Pd., M.Pd, as an Arts and Culture teacher.

Keywords : *Jaranan Senterewe, Project Based learning, digital illustrations*

PENDAHULUAN

Gambar ilustrasi digital banyak ditemui dalam media cetak, sosial media, desain produk, bahkan dapat bernilai komersial. Sesuai dengan fungsinya gambar ilustrasi dapat membantu memperjelas isi buku, majalah, atau narasi lainnya. Proses pembuatan gambar ilustrasi digital pada umumnya menggunakan *device* berupa *gadget*, tablet, dan PC (laptop). *Software/aplikasi* yang dapat digunakan pada *gadget* salah satunya adalah *IbisPaintX*. Adanya transformasi teknologi yang semakin canggih, maka teknologi harus mempunyai peran dalam perkembangan pembelajaran di sekolah.

Berdasarkan hasil observasi, menggambar dengan media digital masih jarang diterapkan di SMPN 16 Surabaya karena pembelajaran masih tertuju pada menggambar manual. Oleh karena itu, dengan adanya teknologi bisa merubah proses pembelajaran yang awalnya manual menjadi digital hanya dengan menggunakan *gadget* yang dibawa siswa ke sekolah.

Pada penelitian ini siswa diarahkan untuk menggambar suatu objek yang dapat mengedukasi atau memberikan informasi, salah satunya melalui kesenian daerah. Hal ini dapat menambah wawasan siswa tentang kesenian dan kebudayaan yang terdapat di Indonesia khususnya Jawa Timur. Salah satu kesenian yang tidak asing lagi bagi masyarakat Jawa Timur adalah *Jaranan*.

Kesenian *jaranan* atau *kuda kepong* yang ada di Jawa timur memiliki banyak jenisnya sesuai dengan asal daerah. *Jaranan Senthewewe* merupakan salah satu dari jenis *jaranan* di Jawa Timur yang berasal dari Kabupaten Tulungagung. Kesenian ini memiliki ciri khas motif ragam indah dan memiliki aksan aksan lukisan serta pewarnaan yang lebih mencolok. Motif tersebut terdapat pada properti penari diantaranya *kepong*, *celeng*, dan *barong*.

Peneliti mencoba untuk memperkenalkan kesenian lain yang belum cukup terkenal di Surabaya namun namanya sudah tidak asing lagi bagi masyarakat di Jawa Timur, yaitu kesenian *Jaranan* tersebut. Hal ini sejalan dengan Kurikulum Merdeka pada Profil Pelajar Pancasila. Dalam Profil Pelajar Pancasila terdapat dimensi Kebhinekaan Global yang mengarah untuk menghargai keunikan setiap budaya, dan budaya

Penelitian ini memberikan pembelajaran menggambar ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe* dengan menerapkan model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*). Pembelajaran dengan model ini berpusat pada siswa dan diharapkan mampu mengembangkan suatu proyek individu maupun kelompok dalam kegiatan pembelajaran untuk menciptakan atau menghasilkan suatu karya gambar ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe*.

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan peserta didik dalam kesenian *Jaranan Senthewewe* sehingga mampu mempermudah memvisualisasikannya melalui aplikasi *IbisPaintX*, dan juga didukung dengan menerapkan model pembelajaran PjBL (*project based learning*) yang menyajikan kegiatan pembelajaran dengan produktif, efektif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Rumusan masalah dalam penelitian ini ada tiga yang meliputi proses menggambar, hasil meng gambar, dan respon siswa dan guru seni budaya terhadap menggambar ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe* berbasis Aplikasi *IbisPaintX* dalam model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) pada Siswa SMPN 16 Surabaya. Fokus siswa dalam pelaksanaan pembelajaran proyek ini yaitu menggambar ilustrasi digital dengan objek properti *Jaranan Senthewewe* yang meliputi *kepong*, *celeng*, dan *barong*.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif yang disajikan dalam bentuk deskriptif. Metode ini digunakan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, hasil karya siswa, serta respon siswa dan guru terkait pembelajaran menggambar ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe* berbasis Aplikasi *IbisPaintX*. Penelitian ini dilaksanakan di SMPN 16 Surabaya pada rentang waktu 23 April – 3 Mei 2024. Subjek penelitian dalam penelitian ini adalah siswa kelas VIII-G SMPN 16 Surabaya yang berjumlah 29 Siswa.

Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi di SMPN 16 Surabaya, wawancara kepada guru mata pelajaran seni budaya, kuosioner yang diberikan kepada siswa, serta dokumentasi untuk mengambil foto atau gambar dari kegiatan pembelajaran.

Validitas data menggunakan metode triangulasi data.

KERANGKA TEORETIK

1. PjBL (*Project Based Learning*)

a. Pengertian PjBL (*Project Based Learning*)

Project Based Learning bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. Fathurrohman (2017:120) berpendapat, bahwa :

Pembelajaran berbasis proyek merupakan model pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks.

Pembelajaran proyek ini dapat memberikan peluang untuk para siswa dalam mencari materi dan bereksperimen secara bersama sesuai dengan cara belajar yang beragam. Model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) mewajibkan siswa agar dapat belajar dengan nyaman dan dapat membuat sebuah produk atau karya yang diharapkan.

b. Sintaks PjBL (*Project Based Learning*)

Menurut Devi dalam (Sutrisna, 2019:86) Langkah-langkah atau sintaks model PjBL meliputi :

- 1) Penentuan pertanyaan mendasar,
Pada awal pembelajaran pendidik menayangkan video kesenian *Jaranan Senthewewe*, kemudian siswa diberikan pertanyaan (pemantik) terkait isi pada video tersebut.
- 2) Mendesain perencanaan proyek,
Perencanaan yang dilakukan berisi tentang pemilihan objek gambar (*Jaranan Senthewewe*), pemilihan kelompok, serta menyampaikan media menggambar yaitu dengan menggunakan aplikasi *IbisPaintX*.
- 3) Menyusun jadwal,
Penyusunan jadwal pembelajaran menggambar digital dilakukan pendidik bersama siswa untuk menarget penyelesaian proyek, pelaksanaan pembelajaran dilakukan selama 4 kali pertemuan.
- 4) Mengawasi peserta didik dan kemajuan proyek,
Pendidik akan mengawasi sekaligus membantu (mengajari) siswa selama proses

pengerjaan gambar ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe*. Hal ini bertujuan agar kelas tetap kondusif dan siswa paham dengan proyek yang dikerjakan.

- 5) Menilai hasil proyek,
Siswa diminta untuk mempresentasikan hasil gambar digital yang telah dibuat. Gambar dikumpulkan dan pendidik melakukan penilaian gambar ilustrasi digital sesuai dengan aspek penilaian yang tersedia. Penilaian bertujuan untuk mengukur ketercapaian standar siswa, memberikan evaluasi kepada siswa, dan memberi umpan balik kepada siswa terkait dengan tingkat pemahaman yang telah dicapai.
- 6) mengevaluasi pengalaman.

Pada pembelajaran pendidik bersama siswa mengadakan refleksi secara bersama terkait kegiatan selama menggambar digital berlangsung dan hasil karya gambar ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe* yang telah dibuat.

Penulis mengangkat tema kesenian *Jaranan Senthewewe* sebagai bahan proyek siswa yang diharapkan bisa memahami kesenian tersebut dan divisualisasikan melalui gambar ilustrasi digital.

2. Gambar Ilustrasi

Ilustrasi berasal dari bahasa latin “*illustrare*” yang artinya adalah menerangkan atau menjelaskan. Susanto dalam (Savitri & Setiawan, 2018:60). Ilustrasi adalah gambar yang dimanfaatkan untuk memberikan keterangan suatu maksud dan tujuan secara visual. Hal ini sejalan dengan pendapat (Candrastuti, 2015:228), bahwa :

Ilustrasi adalah gambar (foto, lukisan) untuk membantu memperjelas isi buku karangan dan sebagainya.

Dalam perkembangannya gambar ilustrasi dapat dibagi menjadi dua berdasarkan proses pengerjaan, yaitu gambar ilustrasi manual dan ilustrasi digital.

(Gunarti, 2019:14-15) Jenis gambar ilustrasi berdasarkan corak dan bentuknya, yaitu :

- a. Corak realistik
Gambar yang dibuat sesuai wujud yang aslinya tanpa mengurangi proporsinya objek aslinya.
- b. Corak dekoratif

Gambar yang sudah mengalami perubahan bentuk dari objek aslinya tanpa menghilangkan karakter dari wujud aslinya.

c. Corak karikaturis

Gambar dengan meniru objek asli namun dilebih-lebihkan sehingga gambar terluhat berbeda karakter dari aslinya.

d. Corak ekspresionis

Gambar yang merubah wujud yang sesungguhnya namun masih dapat dikenali. Sedangkan dalam Buku Paket Siswa Seni Budaya Kelas VIII kurikulum 2013, disebutkan bahwa jenis gambar ilustrasi diantaranya yaitu (Purnomo, dkk, 2017:20-22):

a. kartun,

Kartun adalah gambar yang meniru bentuk manusia, hewan, dan alam benda yang berisi pengetahuan atau cerita bersifat menghibur.

b. Karikatur

Karikatur adalah gambar yang meniru tokoh manusia atau hewan dengan karakter yang dilebih-lebihkan, unik, lucu, serta terkadang mengandung kritikan dan sindiran.

c. Komik

Komik adalah rangkaian gambar yang terdapat percakapan didalamnya sehingga membentuk alur cerita.

d. Ilustrasi Karya Sastra

Ilustrasi karya sastra adalah gambar pendukung yang terdapat pada cerita pendek, puisi, dan narasi.

e. Vignette

Vignette adalah gambar dengan bentuk dekoratif yang bertujuan untuk pengisi ruang kosong pada buku, novel, atau kertas narasi lainnya.

Berdasarkan penjelasan diatas, dapat disimpulkan bahwa gambar ilustrasi adalah gambar yang disajikan sebagai pendukung dan penjelasan dari suatu narasi atau cerita. Pada penelitian ini, peneliti menerapkan gambar ilustrasi jenis kartun bercorak dekoratif karena properti pada *Jaranan Senterewe* berbentuk benda yang bermotif sehingga jenis ini lebih tepat untuk diterapkan pada menggambar ilustrasi digital.

3. Menggambar Ilustrasi Digital

Menggambar merupakan suatu proses memindahkan gambar atau model dalam bentuk garis dan warna pada bidang dua dimensi sehingga dapat meninggalkan kesan atau bekas (Oktafina, 2018:09).

Sedangkan menggambar ilustrasi digital adalah menggambar dengan bantuan teknologi canggih atau *device* yang dapat membantu . Menggambar Ilustrasi digital termasuk dalam *newmedia* karena menggabungkan antara seni murni dengan media baru berupa teknologi canggih yang memberikan kebebasan dalam berkarya. Ilustrasi digital adalah ilmu yang mempelajari cara menerapkan kemampuan kreatif pada program komputer (digital) untuk membuat seni visual berupa ilustrasi (Rustaman, 2021:57).

4. Ibis Paint X

Ibis Paint X merupakan salah satu aplikasi digital yang dapat digunakan untuk menggambar atau mendesain (Candra & Pratiwinindya, 2023:35). Aplikasi ini dapat diakses di *gadget* baik di android maupun iOS. IbisPaint X dapat digunakan untuk menggambar ilustrasi tanpa harus dengan *device* yang berat dan mahal seperti laptop atau tablet. Dalam penggunaannya banyak fitur sederhana yang mudah dipahami dan dapat memudahkan dalam menggambar ilustrasi sehingga sangat tepat apabila diterapkan pada siswa SMP.

5. Jaranan Senterewe

Jaranan Senterewe merupakan kesenian tari tradisional yang berasal dari Tulungagung, Jawa Timur. Kesenian ini mulai berkembang di Tulungagung sekitar akhir tahun 1950-an (Regiagita, 2023:106). Ragam hias dalam properti kesenian *Jaranan Senterewe* berupa motif flora, fauna (naga), dan figuratif seperti bentuk *buto* yang kebanyakan menggunakan teknik sungging dan gradasi dalam pewarnaannya. Pada *kepeng/jaran* yang terbuat dari anyaman bambu tersebut memiliki aksentasi lukisan serta pewarnaan yang lebih mencolok (Aini, 2022:7). Tidak hanya dalam *kepeng* saja, namun dalam properti lain seperti *celeng* dan *barong* juga terdapat motif ragam hias yang hampir sama.



Gambar 1. Properti Kepang Jaranan Senthewewe
Sumber :

https://www.facebook.com/groups/488939039178182/posts/652907246114693/?_rdr



Gambar 2. Properti Celeng

Sumber : <https://shopee.co.id/Celeng-Kulit-Jaranan-Kualitas-Pentas-i.288904086.17488044542>



Gambar 3. Properti Barong

Sumber :

https://www.instagram.com/p/Ct0NM_EpEat/?igsh=MXhzdWt5bWFzaWFwMQ%3D%3D&img_index=1

6. Unsur Seni Rupa

Beberapa unsur seni rupa yang digunakan dalam berkarya menggambar ilustrasi digital diantaranya,

- Titik**
Titik adalah suatu bentuk yang paling kecil dalam seni rupa 2 dimensi.
- Garis**
Garis adalah hasil goresan nyata berawal dari titik yang memanjang dan berirama.
- Bidang**
Bidang merupakan gabungan dari garis yang dapat menghasilkan panjang dan lebar..
- Warna**

Warna adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya. Peran warna sebagai identitas suatu objek dalam suatu gambar.

7. Prinsip Seni Rupa

Prinsip seni rupa sebagai dasar penunjang terbentuknya karya seni. Disamping itu dalam penelitian ini prinsip seni rupa berfungsi sebagai indikator penilaian karya gambar ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe*. Berikut penjelasan beberapa prinsip seni rupa.

- Kesatuan (unity)**
Kesatuan yang diterapkan pada karya ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe* adalah kesatuan antara motif atau ornamen dan warna.
- Keseimbangan (balance)**
Keseimbangan yang dapat diterapkan siswa pada berkarya ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe* yaitu pada properti *barong*, terlihat pada *jamang* yang membentuk simetris.
- Irama**
Irama yang diterapkan saat berkarya ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe* dapat dilakukan pada pengulangan garis, bidang, dan warna dalam proses menggambar.
- Proporsi**
Proporsi dapat diterapkan saat berkarya ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe* dengan mempertimbangan seperti besar-kecilnya kepala, wajah, badan, kaki, ekor pada properti yang digambarnya.
- Komposisi**
Penerapan pada berkarya ilustrasi digital *Jaranan Senthewewe* dengan menata garis, motif atau ornamen, dan warna agar menjadi teratur.
- Keselarasan atau harmoni**
Keselarasan pada properti *Jaranan Senthewewe* terlihat pada keselarasan garis, bidang, dan warna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses menggambar ilustrasi digital Jaranan Senthewewe berbasis aplikasi IbisPaintX dalam model pembelajaran PjBL (Project Based Learning) pada Siswa SMPN 16 Surabaya?

- Pertemuan Pertama**
Penelitian pada pertemuan pertama

berlangsung dihari Senin, 23 April 2024 selama jam ke 2,3 dan 4 pukul 08.00 – 09.30 WIB. Pada kegiatan pertama peneliti memperkenalkan diri beserta menjelaskan maksud dan tujuan melaksanakan penelitian atau pembelajaran di kelas VIII G.



Gambar 4. Pembukaan dan pengondisian kelas
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Pertama-tama kegiatan dibuka oleh peneliti dengan mengucapkan salam pembuka dan berdo'a. Selanjutnya peneliti menanyakan kabar dan melakukan absensi dilanjut dengan penyampaian materi terkait gambar ilustrasi digital.



Gambar 7. Penyampaian materi pengertian gambar ilustrasi digital & aplikasi Ibis Paint X
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Selanjutnya, peneliti mulai memberikan pemantik dalam pembelajaran PjBL. Pemantik yang diberikan berupa kesenian *Jaranan Senterewe*.

Setelah penjelasan tentang *Jaranan Senterewe*, selanjutnya peneliti menayangkan video tari *Jaranan Senterewe* agar siswa semakin paham dan mengerti terkait kesenian tersebut. Disamping itu siswa juga dapat menganalisis bentuk nyata properti *Jaranan Senterewe* yang digunakan pada saat menari. Sembari

melihat tayangan video, siswa diperintahkan untuk men-download aplikasi *IbisPaint X*.



Gambar 8. penayangan video pemantik
(*Jaranan Senterewe*)
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Sintaks 1: Penentuan pertanyaan mendasar. Setelah penayangan video *Jaranan Senterewe*, beberapa siswa sudah memiliki gambaran bentuk properti yang akan dibuat. Setelah PPT dan Video pemantik telah ditayangkan, peneliti memberikan pertanyaan mendasar terkait gambar ilustrasi digital dan *Jaranan Senterewe*.

Beberapa siswa bisa menjawab pertanyaan dan ada Sebagian siswa yang tidak bisa menjawab. Hal ini disebabkan karena siswa belum terlalu paham mengenai materi yang disampaikan. Peneliti mencoba memberikan pemahaman dan penjelasan ulang, lebih jelasnya lagi akan diberikan pemahaman ketika mulai praktik.

Sintaks 2: Mendesain perencanaan proyek, proyek yang dikerjakan berupa gambar ilustrasi digital yang dibuat pada aplikasi *IbisPaint X*. Dalam prosesnya proyek ini dikerjakan berkelompok yang masing-masing kelompok terdiri dari 2 – 3 siswa.



Gambar 9. Pembagian kelompok sesuai properti *Jaranan Senterewe*
(Dokumentasi Wisnu, 2024).

Kelompok terdiri dari 3 jenis properti yaitu *kepag*, *celeng*, dan *barong*. Siswa di kelas VIII G berjumlah 29 siswa sehingga terdapat 5 kelompok *jaran*, 5 kelompok *celeng*, dan 3 kelompok *barong*.

Setelah pembagian kelompok selesai, peneliti menjelaskan langkah-langkah dan aturan main dalam pelaksanaan pengerjaan proyek.

Sintaks 3: Menyusun jadwal, selanjutnya, peneliti dan siswa menyusun jadwal pembelajaran menggambar ilustrasi digital untuk menarget penyelesaian proyek. Hal ini dilakukan agar mempermudah siswa dan pembelajaran bisa ditarget sesuai dengan jadwal.

Tabel 1. Penyusunan Jadwal Pembelajaran

No	Aktivitas	Pertemuan			
		1	2	3	4
1	Ide dan konsep				
2	Pengerjaan proyek				
3	Presentasi				
4	Asistensi karya				
5	Evaluasi				

Peneliti menugaskan siswa untuk mencari referensi gambar di internet sesuai kelompok masing-masing setelah peneliti dan siswa menyelesaikan penyusunan jadwal.



Gambar 10. Siswa mencari referensi gambar properti *Jaranan Senthewewe* di internet (Dokumentasi Wisnu, 2024)

Pencarian harus didampingi oleh peneliti, karena beberapa siswa ada yang

mencari gambar tidak sesuai dengan pakem *Jaranan Senthewewe*. Setelah semua kelompok mencari referensi, siswa mengkonsultasikan gambar yang telah didapatnya di internet kepada peneliti.

Selanjutnya yaitu kegiatan penutup. Peneliti menyampaikan kesimpulan dan evaluasi terkait materi pembelajaran yang sudah dijelaskan. Pembelajaran pun ditutup oleh peneliti dengan ucapan terimakasih, kemudian peneliti mengucapkan salam dan meninggalkan kelas.

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Kamis, 25 April 2024 selama jam ke 2, 3, dan 4 pukul 08.00 – 09.30 WIB. Kegiatan diawali dengan pengkondisian kelas seperti mengucapkan salam, berdoa dan melakukan absensi kehadiran siswa.

Pada kegiatan inti, peneliti mengulas kembali pembelajaran pada pertemuan sebelumnya, yaitu terkait dengan penggunaan aplikasi *IbisPaint X*. Selanjutnya peneliti membagikan alat gambar berupa *stylus pen*.



Gambar 11. Beberapa *stylus pen* yang akan dibagikan kepada siswa (Dokumentasi Wisnu, 2024)

Setelah *stylus pen* dibagikan kepada siswa, siswa ditugaskan untuk membuka aplikasi *IbisPaint X* dan memulai progres pengerjaan menggambar digital. Dimulai dengan menentukan ukuran canvas dan pixel. Untuk ukurannya semua siswa disamaratakan, ukuran canvas yang digunakan 3 : 4, sedangkan resolusi/kualitasnya 2304 X 3072. Setelah mengatur ukuran selanjutnya meng-*import* gambar dari file *gadget* ke aplikasi *IbisPaint X*



Gambar 12. Siswa mengatur ukuran *canvas* dan resolusi
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Selanjutnya siswa mulai untuk sketsa awal dengan menambah *layer* baru atau *layer* kedua. *Layer* dibagi menjadi 3 bagian, *layer* pertama untuk gambar *import*, *layer* kedua untuk sketsa, dan *layer* ketiga untuk warna. Apabila dari siswa ingin memperbanyak *layer* sesuai dengan sketsa atau warna yang lebih kompleks, peneliti memperbolehkannya.



Gambar 13. Siswa memulai sketsa awal
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Proses sketsa menyesuaikan gambar yang sudah dimasukkan. Sketsa dilakukan langsung dengan *stylus pen* yang telah disediakan. Siswa dibebaskan untuk memilih 2 teknik menggambar, yaitu teknik *drawing* dan teknik *tracing*.

Sintaks 4: Memonitor/mengawasi peserta didik, selanjutnya peneliti memberikan contoh cara menggambar digital yang baik dan benar agar siswa tidak paham materi dari PPT saja melainkan praktik secara langsung. Disamping memberikan contoh, peneliti juga keliling kesetiap kelompok

guna memonitor/mengawasi siswa pada saat proses pengerjaan proyek.



Gambar 14. Peneliti memberikan contoh menggambar digital dengan baik dan benar kepada siswa
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Selanjutnya, pada akhir kegiatan peneliti menyampaikan kesimpulan dan evaluasi terkait praktik menggambar digital yang sudah diajarkan. Pembelajaran ditutup oleh peneliti dengan ucapan terimakasih, kemudian peneliti mengucapkan salam dan meninggalkan kelas.

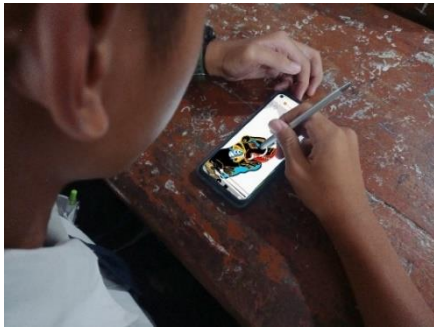
c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada minggu kedua, hari selasa, 30 Februari 2024 dengan waktu yang sama seperti pertemuan sebelumnya pada jam ke 2, 3 dan 4 pukul 08.00 – 09.30 WIB. Kegiatan pertama diawali dengan peneliti mengucapkan salam, berdoa, dan melakukan absensi kehadiransiswa. Masuk paada kegiatan inti, siswa diarahkan untuk melanjutkan proyeknya.



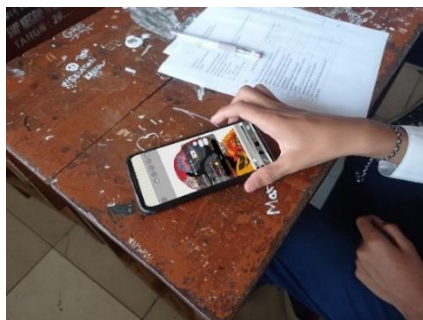
Gambar 17. Proses pewarnaan gambar
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Hampir semua siswa sudah mulai masuk ketahap pewarnaan. Pada tahap pewarnaan beberapa siswa masih bingung dengan warna yang akan diterapkan. Peneliti mencoba memberi arahan terkait warna yang *cocok* untuk diterapkan. Peneliti membebaskan siswa untuk mengeksplor warna-warna yang sesuai dengan keinginan para siswa.



Gambar 18. *Finishing* gambar
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Pewarnaan berjalan dengan cukup cepat. Semua siswa telah menyelesaikan pewarnaan. tahap berikutnya yaitu meng-*export* hasil karya dari aplikasi *IbisPaint X* ke file gambar. Format gambar yang ditentukan oleh peneliti adalah PNG, format ini digunakan karena mempermudah dalam proses percetakan yang nantinya akan di terapkan diberbagai media.



Gambar 19. Proses *export* gambar
dari Ibis Paint X
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Peneliti menugaskan untuk mengumpulkan hasil gambar digitalnya di grup *WhatsApp* yang telah disediakan setelah semuanya menyelesaikan gambarnya.

Pada kegiatan akhir peneliti menyampaikan kesimpulan dan evaluasi

terkait praktik pewarnaan yang sudah diterapkan. Peneliti juga menyampaikan kepada siswa terkait pembelajaran dipertemuan selanjutnya bahwa pertemuan selanjutnya adalah pertemuan terakhir. Pembelajaran ditutup oleh peneliti dengan ucapan terimakasih, kemudian peneliti mengucapkan salam dan meninggalkan kelas.

d. Pertemuan Keempat

Hari Jumat, 3 Mei 2024 sebagai pertemuan terakhir. Sama seperti pertemuan sebelumnya pada jam ke 6 dan 7 pada pukul 10.00 – 11.00 WIB. Kegiatan diawali dengan pengkondisian kelas seperti mengucapkan salam, berdoa dan melakukan absensi kehadiran siswa.

Sintaks 5: Menilai hasil proyek, siswa mempresentasikan hasil karya mereka kedepan. Penilaian proyek dilakukan ketika siswa presentasi.



Gambar 21. Siswa mempresentasikan
hasil karyanya
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Hasil karya siswa berupa file gambar dengan format PNG, namun peneliti menerapkan pada berbagai media atau benda, diantaranya di cetak pada kertas *artpaper* (bingkai), stiker, gantungan kunci dan baju. Hal ini dilakukan agar hasil karya dari siswa tidak hanya berupa file gambar saja melainkan dapat diabadikan dan digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

Foto bersama siswa dan guru Seni Budaya dengan membawa hasil karya masing-masing dilakukan ketika semua siswa sudah presentasi. Kegiatan ini dilaksanakan di teras depan SMPN 16 Surabaya.



Gambar 22. Foto bersama karya siswa
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Sintaks 6: mengevaluasi pengalaman, siswa diarahkan untuk kembali lagi ke ruang kelas kemudian peneliti memberikan kata penutup. Penutup disampaikan dengan peneliti menyampaikan evaluasi dan kesimpulan, serta motivasi dalam melaksanakan pembelajaran khususnya Seni Budaya.



Gambar 23. Penutupan oleh peneliti
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Peneliti berpamitan kepada semua siswa. Pembelajaran ditutup oleh peneliti dengan ucapan terimakasih, kemudian peneliti mengucapkan salam dan meninggalkan kelas. Penelitian berhasil diterapkan dan telah selesai.

2. Hasil menggambar ilustrasi digital Jaranan Senterewe berbasis aplikasi *IbisPaintX* dalam model pembelajaran PjBL (*Project Based Learning*) pada Siswa SMPN 16 Surabaya.

Berikut beberapa hasil karya gambar ilustrasi digital *Jaranan Senterewe* beserta uraiannya.

a. Kelompok 1 (jaran)/bingkai



Gambar 24. Karya Kelompok 1
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Karya dari Nathania Wijayanti & Juniar Rahma P B dengan nilai 91 dan masuk kategori baik. Ulasan Karya : Pada bagian kaki belakang masih belum proporsi karena panjang sebelah. Gambar masih sedikit kurang rapi karena sedikit bergerigi pada bagian garis pinggir motif. Harmonisasi warnanya sudah sangat baik dengan perpaduan antara merah muda dan hijau. Tampak keseluruhan gambar dan bentuk sudah cukup indah.

b. Kelompok 9 (barong)/kaos



Gambar 25. Karya Kelompok 9
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Karya dari Najwa Atha Faiha Sakhi, Aqmarina Zhafa Amri R (02), & Tsabita Putri Lutfia Ramadhani dengan nilai 88 dan masuk kategori baik. Ulasan Karya : Gambar sudah sesuai dengan bentuk *barong* terlihat dari kepala dan *jamang*-nya sehingga bisa dikatakan sudah proporsi. Gambar masih kurang rapi terlihat pada bagian garis/sketsa yang tidak beraturan dan ada beberapa bagian kecil yang belum tertutup warna. Harmonisasi warnanya sudah baik dengan memadukan berbagai warna, namun masih kurang baik pada bagian tanduk karena berwarna abu-abu.

Keindahan karya cukup baik dilihat dari garis/sketsa pada *jamang*-nya yang sudah membentuk motif namun masih ada yang tidak beraturan dan belum melengkung sempurna. Pada kepala *barong* juga sudah terlihat namun masih ada beberapa garis/sketsa yang tidak beraturan juga.

c. Kelompok 4 (jaran)/stiker



Gambar 27. Karya Kelompok 4 (Dokumentasi Wisnu,2024)

Karya dari Keyssa Mauludiah Saputri & Chyntia Ayu Saputri dengan nilai 86 dan masuk kategori cukup baik. Ulasan Karya : Gambar sudah proporsi, hanya bagian perut yang lebih kecil. Gambar masih sedikit kurang rapi karena ada sketsa yang tidak konsisten (dari garis kecil tiba-tiba membesar) ditambah lagi dengan sedikit sketsa yang bergerigi. Harmonisasi warna masih kurang baik karena warna badan kuda berbeda (bagian kepala, leher, dan badan). Keindahan karya kurang baik karena belum berani mengeksplor motif yang beragam.

d. Kelompok 11 (celeng)/gantungan kunci



Gambar 28. Karya Kelompok 11 (Dokumentasi Wisnu,2024)

Karya dari Andra Raditya Wijaya & Arbyan Haidar Pahardi dengan nilai 82 dan masuk kategori cukup baik. Ulasan Karya : Gambar sudah proporsi, hanya bagian badan atas yang belum melengkung sempurna. Garis/sketsa

pada gambar kurang rapi, ditambah gambar yang pecah-pecah disebabkan karena ukuran *resolusi* yang terlalu kecil sehingga membuat kesan kurang rapi. Harmonisasi warna sudah baik dengan warna abu-abu sebagai warna utama dan memadukan antara kuning, biru, serta merah. Keindahan karya sudah baik terlihat dari motif yang elegan dan perpaduan warna yang tidak begitu banyak/ramai.

e. Kelompok 5 (jaran)



Gambar 29. Karya Kelompok 5 (Dokumentasi Wisnu,2024)

Karya dari Syakila Rifaul Lutviana & Rifqa Nur Laili dengan nilai 97 dan masuk kategori sangat baik. Ulasan Karya : Gambar sangat proporsi karena sudah sesuai seperti bentuk *kepan* yang dicontohnya. Kerapian pada gradasi warna motif sudah halus, hanya beberapa warna saja yang belum halus. Harmonisasi warnanya sudah terlihat baik dengan tampilan *full color*. Walaupun *full color* namun proporsi jaran tetap terlihat, ditambah lagi dengan siswa yang berani mengeksplor warna rambut dengan warna ungu. Hal ini dapat menambah nilai keindahan pada gambar.

f. Kelompok 13 (barong)



Gambar 30. Karya Kelompok 13 (Dokumentasi Wisnu,2024)

Karya dari Dhiemas Muhamad, Muhamad Tegar, & Mohamad Marsel R dengan nilai 97 dan masuk kategori sangat baik. Ulasan Karya : Gambar sudah sesuai dengan bentuk *barong* terlihat dari kepala dan *jamang*-nya sehingga bisa dikatakan sudah proporsi. Gambar sudah sangat rapi terlihat semua garis/sketsa sudah tertutup dengan warna, hanya masih ada beberapa garis/sketsa yang sedikit kurang konsisten. Harmonisasi warnanya sudah sangat baik dengan berbagai perpaduan warna panas dan dingin. Keindahan karya sudah baik dilihat dari bentuk garis/sketsa pada *jamang* sudah cukup melengkung sempurna, bentuk *jamang* pun sudah simetris, , hanya beberapa sedikit garis/sketsa yang tidak simetris.

Tabel 2. Rekapitulasi hasil nilai karya ilustrasi digital berdasarkan kategori.

Kat	RN	JK	JS
Sangat Baik	93-100	4	9
Baik	87-92	6	14
Cukup Baik	75-86	3	6
Kurang Baik	61-74	0	0
Sangat Kurang	0-60	0	0
Jumlah		13	29

Ket: Kat=Kategori; RN=Rentang Nilai; N=Nilai; JK=Jumlah Kelompok; JS=Jumlah Siswa

Berdasarkan kriteria penilaian pada hasil karya menggambar ilustrasi digital objek *Jaranan Senterewe* diperoleh data yaitu kategori sangat baik dengan rentan nilai 93 – 100 berjumlah 9 siswa atau 4 kelompok, kategori baik dengan nilai 87 – 92 berjumlah 14 siswa atau 6 kelompok, dan kategori cukup baik dengan nilai 75 – 86 berjumlah 6 siswa atau 3 kelompok. Dari nilai di atas dapat disimpulkan bahwa siswa sudah mengerti dan paham terkait materi yang diajarkan.

3. Respon Siswa dan Guru seni budaya terhadap menggambar ilustrasi digital *Jaranan Senterewe* berbasis aplikasi *IbisPaintX* dalam model pembelajaran PjBL(*Project Based Learning*) pada Siswa SMPN 16 Surabaya?

a. Respon Siswa

Respon siswa diperoleh dari pengisian lembar kuesioner oleh siswa kelas VIII G SMPN 16 Surabaya yang berjumlah 29 siswa. Kuesioner berisikan beberapa pertanyaan yang harus diisi oleh siswa.

Berdasarkan hasil kuesioner maka diperoleh data sebagai berikut.

- 1) Mayoritas siswa kelas VIII-G memahami cara menggambar ilustrasi digital *Jaranan Senterewe* dengan Aplikasi IbisPaintX.
- 2) Pada praktiknya peneliti sudah tepat dalam menggunakan metode untuk menyampaikan materi sehingga siswa mudah memahami proses menggambar digital.
- 3) Selama proses pembelajaran siswa merasa nyaman dengan pembelajaran yang diterapkan, seperti penyampaian materi yang dilakukan dengan rileks, pendekatan secara intens disetiap kelompok, dan alat/sarana yang sudah disediakan.
- 4) Aplikasi IbisPaintX cukup mudah digunakan untuk menggambar ilustrasi digital karena bisa diakses pada android dan ios, serta fitur/*tool* yang tersedia mudah dipahami.
- 5) Siswa berpendapat bahwa *Jaranan Senterewe* cukup menarik untuk digunakan sebagai objek menggambar ilustrasi digital walaupun ada dua siswa yang kurang setuju.
- 6) Siswa mengakui berdasarkan hasil karyanya dapat diselesaikan dengan hasil yang sangat baik, dan beberapa diantara sudah cukup baik.

b. Respon Guru

Berdasarkan hasil wawancara bersama Bapak Vicky Firmandha, S.Pd., M.Pd, selaku guru seni budaya, respon terhadap penelitian ini sebagai berikut.



Gambar 30. Wawancara terkait respon guru seni budaya
(Dokumentasi Wisnu, 2024)

Bapak Vicky Firmandha pernah memberikan materi menggambar digital dalam materi menggambar ilustrasi, terakhir diberikan kepada siswa SMPN 16 Surabaya pada tahun 2021 (setelah corona) kurang lebih dua tahun setengah, sehingga dengan diadakannya pembelajaran materi ini dapat membuat siswa lebih mengenal lagi gambar ilustrasi digital tentunya dengan praktik. Untuk materi dirasa sangat baik, sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media untuk promosi dan mengenal budaya melalui teknologi. Peneliti memberikan pembelajaran sangat baik, tidak hanya teori namun juga pada implementasi kepada peserta didik, hal ini dapat membuat peserta didik tidak kebingungan lagi dalam menggambar ilustrasi digital. Interaksi antara peserta didik dan peneliti sangat baik, antusias terhadap materi ditunjukkan dengan banyak siswa yang penasaran dan berkali-kali bertanya atau konsultasi dengan peneliti. Untuk karya siswa yang pertama kali menggunakan *IbisPaint X* hasilnya cukup baik, dan dapat dikreasikan dalam karya/media lainnya, bahkan bukan tidak mungkin dapat memacu semangat siswa untuk berilustrasi/desain ditahap lebih profesional.

SIMPULAN DAN SARAN

1. Simpulan

Proses pembelajaran menggambar ilustrasi digital objek *Jaranan Senthewewe* pada siswa kelas VIII-G SMPN 16 Surabaya telah selesai dilaksanakan dan berjalan lancar sesuai dengan prosedur dan metode yang direncanakan. Pembelajaran sudah sesuai dengan sintaks

Project Based Learning (PjBL). Proses pembelajaran dilaksanakan selama 4 kali pertemuan setiap hari Selasa dan Kamis, dan satu pertemuan dihari Jumat dengan alokasi waktu 30 menit disetiap jam pelajaran pada jam ke 2,3 dan 4. Pada pertemuan pertama pemaparan materi dan penayangan video pemantik. Pertemuan kedua proses awal yaitu sketsa objek. Kemudian pada pertemuan ketiga proses pewarnaan objek dan diakhiri pada pertemuan keempat dengan presentasi karya dan penilaian.

Hasil karya siswa dinilai berdasarkan 4 kriteria penilaian yaitu proporsi, kerapian, harmonisasi warna, dan estetika dengan kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang. Kategori sangat baik dengan rentang nilai 93 – 100 berjumlah 9 siswa atau 4 kelompok, kategori baik dengan nilai 87 – 92 berjumlah 14 siswa atau 6 kelompok, kategori cukup baik dengan nilai 75 – 86 berjumlah 6 siswa atau 3 kelompok, serta siswa atau kelompok yang masuk kategori kurang baik dan sangat kurang tidak ada.

Respon siswa dan guru seni budaya terhadap menggambar ilustrasi digital ini sangat positif. Respon siswa didapatkan dari pengisian lembar kuesioner, diperoleh data bahwa siswa antusias dalam mengikuti pembelajaran menggambar ilustrasi digital karena menarik dan merasa nyaman dengan pembelajaran yang diterapkan. Respon Bapak Vicky Firmandha, S.Pd., M.Pd selaku guru seni budaya terhadap menggambar ilustrasi digital didapat dari wawancara, beliau mengatakan untuk materi menggambar ilustrasi digital dirasa sudah sangat baik, karena hal ini dapat menjadi pemanfaatan media untuk promosi dan mengenal budaya melalui teknologi (gambar digital). Karya siswa yang pertama kali menggunakan *IbisPaint X* hasilnya sudah baik, dan dapat dikreasikan dalam karya/media lainnya, bahkan bukan tidak mungkin dapat memacu semangat siswa untuk berilustrasi/desain ditahap lebih profesional.

2. Saran

Bagi siswa yaitu agar selalu memanfaatkan *gadget* dengan baik terutama pada bidang seni

digital dan meningkatkan kemampuan menggambar digitalnya sehingga nantinya bisa bernilai komersial.

Bagi guru Seni Budaya diharapkan dapat mengembangkan pembelajaran berbasis digital sesuai dengan perkembangan jaman dan tetap menyisipkan unsur kebudayaan daerah sehingga dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan siswa dalam berkarya seni terutama seni digital.

Bagi sekolah agar dapat memfasilitasi siswa dalam berkarya seni khususnya seni digital karena agar dapat bersaing dalam bidang teknologi kreatif dan mengikuti perkembangan teknologi di dunia pendidikan.

Bagi peneliti selanjutnya agar dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi dan dikembangkan menjadi lebih berkualitas khususnya seni ilustrasi digital.

REFERENSI

- Fathurrohman, 2017, *MODEL-MODEL PEMBELAJARAN INOVATIF Alternatif Desain Pembelajaran yang Menyenangkan*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Billy, G., Sutrisna, B., Wayansujana, I., & Ganing, N. N. (2019). Model Project Based Learning Berlandaskan Tri Hita Karana Berpengaruh Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPS. *Jurnal Adat Dan Budaya*, 1(2), 84-93.
- Ana Savitri, F., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Mengambar Ilustrasi. In *Jurnal Kreatif*, 9(1), 58-63.
- Candrastuti, R. (2015). Peran Gambar Ilustrasi Dalam Cerita Pendek Studi Kasus: Cerpen Harian Kompas Minggu, 12(20), 227-240.
- Gunarti, P. (2019). *Analisis Kemampuan Menggambar Ilustrasi Siswa Kelas V SD Negeri Bulungan (Studi Kasus Di SD Negeri Bulungan)*. (skripsi, Universitas Negeri Semarang, 2019) Diakses pada Tanggal 25 Februari 2024, dari http://lib.unnes.ac.id/33608/1/1401415438__Optimized.pdf
- Purnomo Eko, dkk. 2017. *Seni Budaya SMP/MTs KELAS VIII kurikulum 2013*. Jakarta : Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.
- Oktafina, T. (2018). *Kemampuan Menggambar Ilustrasi Dengan Menggunakan Media Pensil Warna Siswa Kelas Viii Di Smpn 1 Kempo Kecamatan Kempo Kabupaten Dompu*. (skripsi, Universitas Negeri Makassar, 2018) Diakses pada tanggal 29 Januari 2024 dari <http://eprints.unm.ac.id/17204/>
- Rustaman, A. (2021). Perancangan Ilustrasi Digital “New Normal New Habit” Sebagai Informasi Edukasi Pencegahan Covid-19, 2(1), 55-67.
- Candra, A., E., & Ayu Pratiwinindya, R. (2023). Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni Pengembangan E-Modul Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Berbasis Aplikasi Ibis Paint X untuk Siswa Kelas VIII SMP NEGERI 2 Karanganyar, 12(2), 34-49.
- Aini, M., R., (2022) Kesenian Jaranan KPK (Kridho Panji Kusomo) Kota Blitar Sebagai Simbol Makna Kultural (Sebuah Studi Linguistik Antropologi). *Jurnal Frasa: Jurnal Keilmuan Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 3 (1), 1-11.
- Regiagita, D. (2023). Pembelajaran Tari Jaranan Senthewewe untuk Anak-Anak dengan Metode Nyacah di Sanggar Seni Prana Kesuma Aji Tulungagung. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 12(1), 05-123.