

PENERAPAN MOTIF DAMAR KURUNG PADA SONGKOK DENGAN MEDIA *GLITTERY CRAFT PAINT* OLEH SISWA KELAS XI SMAN 1 GRESIK

Annisaa Nigella Firdaus¹, Siti Mutmainah²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: annisaa.22047@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Pembelajaran seni rupa secara teori belum mendapat perhatian, siswa belum pernah melakukan praktik berkarya seni rupa. Oleh karena itu, peneliti melibatkan siswa SMA Negeri 1 Gresik dalam kegiatan penerapan motif Damar Kurung dengan Glittery Craft Paint untuk menggali potensi kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses persiapan, proses pembelajaran, hasil karya siswa, kendala, serta tanggapan guru dan siswa. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. pengumpulan data melalui observasi, wawancara, dokumentasi, serta berbagai sumber literatur yang relevan. Analisis dan validitas data menggunakan triangulasi data. Proses penelitian ini diawali dengan berdiskusi bersama guru mata pelajaran, mempersiapkan perangkat pembelajaran, contoh karya, serta alat dan bahan penelitian. Pada proses pembelajaran dilaksanakan lima kali pertemuan yakni pemaparan materi, pembuatan desain motif, menyalin desain pada songkok, pewarnaan, finishing, dokumentasi dan pengisian angket. Penelitian ini menghasilkan 35 karya songkok dengan 19 karya meraih kategori sangat baik, 9 siswa kategori baik, dan 8 siswa kategori kurang baik. Kendala penelitian ini yaitu 9 siswa kesulitan dalam memindahkan desain ke media songkok, serta kesulitan saat pewarnaan cat keluar dari batas desain. Tanggapan guru pada penelitian ini yaitu mengapresiasi kreativitas siswa, dan hasil karya siswa. Siswa memberi tanggapan bahwa kegiatan ini menarik, memberikan pengalaman baru.

Kata Kunci: Motif, Damar Kurung, Songkok, SMA Negeri 1 Gresik

Abstract

Art education has not received sufficient attention, and students have rarely been involved in practical art-making activities. As a result, students' understanding and experience in visual arts remain limited. Therefore, this study involved students of SMA Negeri 1 Gresik in applying Damar Kurung motifs using Glittery Craft Paint to explore and develop their creative potential. This research aims to identify and describe the preparation process, learning activities, students' artworks, challenges encountered, as well as teachers' and students' responses. This study employed a descriptive qualitative research method. Data were collected through observation, interviews, documentation, and relevant literature sources, while data analysis and validation were conducted using triangulation techniques. The research process began with discussions with the art teacher. The learning process was conducted in five meetings, including material presentation, motif design creation, transferring designs onto the songkok, coloring, and finishing, along with documentation and questionnaire completion. The results showed that 35 songkok artworks were produced, with 19 categorized as very good, 9 as good, and 8 as less satisfactory. Several challenges were identified, particularly difficulties in transferring designs and controlling paint application. Teachers appreciated students' creativity and artworks, while students found the activity engaging and valuable as a new learning experience.

Keywords: Pattern, Damar Kurung, Songkok, SMA Negeri 1 Gresik

PENDAHULUAN

Seni rupa merupakan bagian penting dalam pendidikan yang berperan dalam mengembangkan kreativitas, keterampilan, serta apresiasi estetis peserta didik. Pembelajaran seni rupa tidak hanya belajar Teknik menggambar, tetapi juga dilatih untuk berpikir kreatif dan mengekspresikan diri secara visual sebagai apresiasi menghargai diri. (Lestari, 2021). Namun, pembelajaran seni rupa di SMA Negeri 1 Gresik secara teori dan praktik belum mendapat perhatian, pemahaman siswa terhadap seni rupa masih terbatas, siswa juga belum pernah melakukan praktik berkarya seni rupa. Oleh karena itu, peneliti melibatkan siswa SMA Negeri 1 Gresik dalam kegiatan penerapan motif Damar Kurung dengan *Glittery Craft Paint* untuk menggali potensi kreatif siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, hasil karya siswa, kendala, serta tanggapan guru dan siswa di kelas XI-1 SMA Negeri 1 Gresik.

Glittery Craft Paint atau yang sering disebut Henna Craft merupakan media pewarna hias berbentuk pasta yang diaplikasikan secara langsung pada permukaan tertentu untuk menghasilkan garis dan ornamen dekoratif. Media ini memiliki karakteristik tekstur yang cukup kental sehingga memungkinkan pembentukan garis timbul serta motif yang detail. Penggunaan *Glittery Craft Paint* atau Henna Craft dinilai efektif dalam kegiatan seni rupa terapan karena mudah digunakan, relatif aman, dan mampu meningkatkan keterampilan motorik serta kreativitas peserta didik dalam berkarya seni. (Suryani, 2018)

Berkarya menggunakan media Cat timbul Glitter (*Glittery Craft Paint*) untuk menghias songkok dengan motif Damar Kurung menjadi salah satu bentuk inovasi pembelajaran yang memadukan unsur visual berupa motif tradisional dan efek cat timbul glitter. Melalui penelitian ini, proses pembelajaran diharapkan menjadi lebih menarik dan interaktif, sekaligus mempermudah siswa dalam memahami konsep motif Damar Kurung sebagai salah satu warisan budaya Gresik. Penerapan motif dengan cat timbul pada songkok juga bertujuan untuk menghasilkan karya aksesoris yang bernilai estetis dan memiliki daya pakai. Penelitian ini tidak hanya meningkatkan

kreativitas siswa, tetapi juga menanamkan kesadaran tentang pelestarian budaya lokal melalui karya seni rupa terapan. (Melia Christie, et al. 2020)

Berdasarkan kondisi tersebut, Salah satu upaya untuk mengatasi permasalahan tersebut adalah melalui pelaksanaan penelitian yang berjudul “Penerapan Motif Damar Kurung pada Songkok dengan media *Glittery Craft Paint* oleh Siswa Kelas XI SMA Negeri 1 Gresik” ini memiliki urgensi untuk dilakukan. Damar Kurung sebagai warisan budaya khas Gresik memiliki nilai estetis dan edukatif yang dapat diintegrasikan ke dalam pembelajaran seni rupa. Penerapan motif Damar Kurung pada media songkok dengan *Glittery Craft Paint* diharapkan mampu memberikan pengalaman baru bagi siswa, sekaligus menumbuhkan kreativitas dan cinta terhadap budaya daerah. Berdasarkan latar belakang tersebut, penelitian ini difokuskan pada penerapan motif Damar Kurung pada songkok sebagai kegiatan pembelajaran seni rupa. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pembelajaran, hasil karya siswa, kendala yang dihadapi, serta tanggapan guru dan siswa terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan proses persiapan, proses pembelajaran, hasil karya siswa, kendala yang muncul, serta tanggapan guru dan siswa terhadap penerapan pembelajaran seni rupa berbasis proyek dan bertema budaya daerah Gresik.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi praktik yang bertujuan untuk mengeksplorasi secara mendalam proses siswa dalam berkarya Menerapkan Motif Damar Kurung pada Songkok dengan Media *Glittery Craft Paint* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1 Gresik. Memanfaatkan songkok sebagai objek penerapan motif Damar Kurung menggunakan cat timbul glitter (*Glittery Craft Paint*). Fokus utama penelitian ini mencakup proses persiapan, pembelajaran, hasil, kendala yang dihadapi siswa, serta tanggapan siswa dan guru terhadap penerapan pembelajaran berbasis praktik.

Penelitian dilaksanakan di SMA Negeri 1 Gresik sebagai lokasi studi. Subjek penelitian ini

adalah siswa kelas XI-1, Yang berjumlah 36 siswa dalam satu kelas, laki-laki berjumlah 13 siswa, dan perempuan berjumlah 23 siswa, serta guru seni budaya. Penelitian dilaksanakan pada tanggal 28 agustus 2025 hingga 28 September 2025.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini meliputi observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran, aktivitas siswa, serta penerapan motif Damar Kurung pada songkok. Wawancara dilakukan untuk memperoleh informasi mendalam mengenai pelaksanaan pembelajaran seni budaya serta tanggapan guru dan siswa dengan menggunakan pedoman wawancara. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data pendukung berupa foto kegiatan, hasil karya siswa, dan dokumen terkait sebagai penguat data penelitian.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif melalui tahapan reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Untuk menjamin validitas data dalam penelitian ini, peneliti menggunakan teknik triangulasi untuk memastikan bahwa data yang dikumpulkan akurat dan dapat dipercaya. Triangulasi ini dilakukan dengan cara membandingkan data.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian terdahulu yang relevan pertama dilakukan oleh Diky Wahyudinul Ishlah dan Winarno (2024) berjudul “Menghias Damar Kurung dengan Ragam Hias Gresik pada Ekstrakurikuler Seni Lukis di SMP Negeri 1 Gresik”. Penelitian ini bertujuan mengenalkan dan mengaplikasikan ragam hias khas Gresik melalui kegiatan menghias Damar Kurung. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi praktik dan menunjukkan hasil positif berupa karya siswa serta antusiasme tinggi dalam proses pembelajaran. Persamaan dengan penelitian ini terletak pada metode penelitian dan penggunaan motif Damar Kurung, sedangkan perbedaannya terdapat pada subjek, jenjang pendidikan, serta media penerapan karya. Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan menghias Damar Kurung dengan ragam hias khas Gresik pada ekstrakurikuler seni lukis berjalan dengan sangat baik dan mendapat respons positif dari guru maupun siswa. Hasil penelitian menghasilkan lima karya Damar Kurung dengan

motif budaya lokal Gresik serta meningkatkan antusiasme, kreativitas, dan pemahaman siswa terhadap motif tradisional melalui media kertas kalkir.

Penelitian relevan berikutnya dilakukan oleh Lailatul Ira Wandayani dan Fera Ratyaningrum (2024) berjudul “Damar Kurung sebagai Inspirasi Motif pada Ekstrakurikuler Batik di SMAN 1 Sidayu Gresik”. Penelitian ini bertujuan mengembangkan kreativitas siswa melalui eksplorasi motif Damar Kurung dalam kegiatan membatik. Dengan metode deskriptif kualitatif berbasis praktik, penelitian ini menghasilkan karya batik bertema budaya Gresik yang diaplikasikan menjadi produk busana. Persamaan penelitian terletak pada pendekatan penelitian dan pemanfaatan motif Damar Kurung, sedangkan perbedaannya terdapat pada media, subjek, dan lokasi penelitian. Penelitian ini menghasilkan lima desain batik bertema budaya dan tradisi Gresik yang bersumber dari eksplorasi motif Damar Kurung. Proses pembelajaran membatik berlangsung secara sistematis dan mampu mengembangkan kreativitas siswa, yang ditunjukkan melalui karya batik tulis yang kemudian diaplikasikan menjadi produk busana, serta memperoleh tanggapan positif dari peserta didik.

Penelitian relevan lainnya dilakukan oleh Melia Christie, Petrus Gogor Bangsa, dan Aniendya Christianna (2020) dengan judul “Perancangan Fotografi Ragam Hias Damar Kurung Khas Gresik dalam Fashion”. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan menghasilkan karya fotografi fashion yang mengaplikasikan pattern Damar Kurung pada busana modern untuk generasi muda. Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan terletak pada pendekatan kualitatif dan pemanfaatan motif Damar Kurung sebagai inspirasi karya seni, sedangkan perbedaannya terdapat pada media, subjek penelitian, dan konteks penerapan. Dengan demikian, penelitian yang dilakukan memiliki karakteristik, fokus kajian, dan objek penelitian yang berbeda serta terdapat unsur kebaruan. Penelitian ini menghasilkan karya fotografi fashion yang mengaplikasikan ragam hias Damar Kurung pada busana kasual modern. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media fotografi fashion

efektif dalam memperkenalkan kembali Damar Kurung sebagai ragam hias kepada generasi muda, serta menghasilkan luaran berupa fashion item, fotografi editorial, katalog, dan media promosi yang dipublikasikan melalui media sosial.

a) Motif Damar Kurung

Motif Damar Kurung merupakan ragam hias visual naratif yang menggambarkan kehidupan sosial, budaya, dan keagamaan masyarakat Gresik melalui ilustrasi sederhana namun sarat makna. Motif-motif ini merepresentasikan aktivitas sehari-hari seperti ibadah, tradisi lokal, kegiatan sosial, dan ekonomi, sehingga tidak hanya berfungsi sebagai unsur dekoratif, tetapi juga sebagai media penyampai nilai religius, budaya, dan identitas lokal masyarakat Gresik.

b) Songkok

Songkok adalah penutup kepala tradisional yang digunakan oleh laki-laki dalam kegiatan keagamaan, adat, dan acara resmi. Selain berfungsi sebagai pelengkap busana, songkok memiliki makna simbolik sebagai wujud identitas budaya, religiusitas, dan kearifan lokal yang diwariskan secara turun-temurun, sehingga termasuk dalam kebudayaan material masyarakat Indonesia.

c) Cat Timbul Glitter (*Glittery Craft Paint*)

Glittery Craft Paint merupakan media pewarna hias berbentuk pasta dengan tekstur kental dan unsur kilap yang digunakan untuk menghasilkan garis dan motif dekoratif timbul. Media ini mudah diaplikasikan, relatif aman, dan memiliki nilai estetis tinggi, sehingga efektif digunakan dalam kegiatan seni rupa terapan untuk mendukung pengembangan kreativitas, keterampilan motorik, dan ekspresi visual.

d) Penerapan

Penerapan adalah proses terencana untuk mengimplementasikan gagasan atau inovasi ke dalam tindakan nyata secara sistematis guna menghasilkan perubahan pada aspek pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Penerapan tidak hanya bersifat teknis, tetapi merupakan rangkaian kegiatan yang saling berkaitan dan dilakukan secara bertanggung jawab untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif.

e) Alat dan Bahan

1. Alat

- a) Pensil dan penghapus
- b) Gunting

c) Alas kerja (Koran)

d) Lem tembak

2. Bahan

- a) Songkok hitam polos
- b) Spon Ati warna hitam
- c) Cat timbul glitter (*Glittery Craft Paint*)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Proses Persiapan Pembelajaran Penerapan Motif Damar Kurung Pada Songkok dengan media *Glittery Craft Paint*

Pelaksanaan pembelajaran penerapan motif damar kurung pada songkok dengan *glittery craft paint* ini melibatkan sebanyak 36 siswa. Sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran penerapan motif Damar Kurung pada songkok menggunakan *glittery crft paint* pada subjek penelitian yakni siswa kelas XI 1, Peneliti melakukan serangkaian tahap persiapan yang tersusun, meliputi :

a) Berdiskusi dengan guru mata pelajaran

Peneliti melakukan diskusi mendalam dengan guru mata pelajaran Seni Budaya kelas XI 1 untuk menyepakati alokasi waktu dan frekuensi pertemuan yang optimal dalam pelaksanaan proses pembelajaran. Dalam pertemuan ini, guru Seni Budaya memberikan masukan terkait perangkat pembelajaran serta pemilihan jenis songkok yang mudah untuk di lukis dengan *Glittery Craft Paint* dan prosedur penyiapan *Glittery Craft Paint*, serta memberikan masukan terkait metode mengajar dan adaptasi dengan siswa saat pembelajaran di kelas.

b) Mempersiapkan Perangkat pembelajaran

Peneliti menyusun dan mempersiapkan Perangkat pembelajaran yakni Modul Ajar sebagai panduan operasional pembelajaran untuk lima kali pertemuan yang telah terstruktur. Selain itu, mempersiapkan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai panduan siswa mengerjakan proyek karya penerapan songkok dengan *Glittery Craft Paint*, dan mempersiapkan Powerpoint yang berfungsi sebagai instrumen visual. Materi Presentasi berisi pengenalan konsep dasar Seni Rupa, eksplorasi motif khas Gresik (Seperti Damar kurung yang diangkat sebagai tema utama karya), pengenalan jenis cat lukis, lampiran visual berupa contoh motif Damar Kurung yang diaplikasikan pada media songkok yang diwarnai menggunakan cat timbul *Glittery Craft Paint*, serta contoh karya yang sudah dibuat oleh peneliti.

c) Alat dan bahan

Peneliti juga menyediakan alat dan bahan yang dibutuhkan untuk proses pembuatan karya penerapan motif Damar Kurung pada songkok, mempersiapkan songkok, spon ati, dan cat timbul khusus yakni *Glittery Craft Paint* sebanyak 36 cat untuk warna gold dan 18 cat silver untuk per dua anak. Untuk desain awal siswa menyiapkan kertas dan pensil untuk melakukan sketsa pada pertemuan kedua.

2. Proses Pembelajaran Penerapan Motif Damar Kurung Pada Songkok dengan media *Glittery Craft Paint*

kegiatan pembelajaran berlangsung selama 5 kali pertemuan. Pelaksanaan tersebut dilaksanakan setiap hari kamis di jam ketiga.

a) Pertemuan pertama

Pertemuan pertama dalam penelitian penerapan motif Damar Kurung pada Songkok dengan menggunakan media *Glittery Craft paint* dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 28 Agustus 2025. Pada pertemuan ini, peneliti didampingi oleh guru Seni Budaya, yaitu Bapak Budi Hartomo Saptawardhana. Kegiatan dimulai dengan memperkenalkan diri serta menjelaskan tujuan penelitian kepada siswa kelas XI 1. Setelah itu, peneliti menyampaikan materi pembelajaran secara rinci, mulai dari pengertian seni rupa, unsur-unsur yang terkandung didalamnya, karakteristik motif Damar Kurung khas daerah Gresik, jenis-jenis songkok, jenis cat lukis yang digunakan, hingga teknik melukis menggunakan cat timbul *Glittery Craft Paint*. Penyampaian materi ini bertujuan agar siswa memiliki pemahaman dasar yang kuat sebelum memasuki tahap praktik.



Gambar 1. Peneliti memaparkan materi pembelajaran
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus, 2025)

Pada akhir sesi pembelajaran, peneliti menutup kegiatan dengan menyampaikan kesimpulan dari materi yang telah dibahas. Peneliti juga memberikan informasi mengenai aktivitas yang akan dilaksanakan pada pertemuan berikutnya. Selain itu, peneliti turut memberikan motivasi agar siswa tetap bersemangat dalam mengikuti proses pembelajaran serta menyampaikan ucapan terimakasih atas antusiasme yang mereka tunjukkan selamat pertemuan pertama.

b) Pertemuan kedua

Dalam penelitian pembuatan karya penerapan motif Damar Kurung pada songkok dengan menggunakan media *Glittery Craft Paint* dilaksanakan pada hari kamis, tanggal 4 september 2025. Peneliti membuka kegiatan pembelajaran dengan mengucapkan salam, melakukan absensi, serta memberikan apersepsi yang mengingatkan kembali materi pada pertemuan sebelumnya sebelum memasuki materi inti. Pada pertemuan ini, fokus pembelajaran adalah pembuatan desain motif bertema motif Damar Kurung khas Gresik pada kertas A4. Peneliti juga memberi kebebasan kepada siswa untuk mencari referensi tambahan di internet atau manapun, selama sketsa tetap dibuat sesuai dengan gaya dan kreativits masing-masing. Setelah penjelasan tersebut, siswa mulai mengerjakan sketsa menggunakan pensil pada kertas A4 yang telah disiapkan.



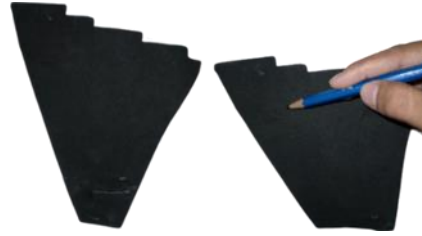
Gambar 2. Pembuatan Desain Pada Kertas A4
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus, 2025)

Setelah seluruh siswa menyelesaikan sketsa awal, setiap siswa diminta mengonsultasikan hasil sketsanya kepada peneliti dan guru pendamping. Pada tahap konsultasi ini, peneliti memberikan koreksi terkait beberapa aspek, seperti penyesuaian ukuran motif yang menjadi poin utama agar tampil lebih menonjol, serta penambahan unsur flora agar komposisi sketsa menjadi lebih bervariasi.

Selanjutnya, peneliti menyampaikan informasi bahwa pada pertemuan ketiga setiap siswa melanjutkan proses pembelajaran dengan menyalin sketsa tersebut ke permukaan songkok menggunakan pensil. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan kedua ditutup dengan mengucapkan salam serta memberikan motivasi kepada siswa agar tetap bersemangat dalam mengikuti tahapan kegiatan selanjutnya.

c) Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga penelitian penerapan motif Damar Kurung pada songkok dengan media *Glittery Craft Paint* dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 11 September 2025. Kegiatan pembelajaran diawali dengan peneliti mengucapkan salam, melakukan absensi, serta memberikan apersepsi yang menghubungkan materi pada pertemuan sebelumnya dengan aktivitas yang dilakukan hari itu. Pada pertemuan ini, kegiatan difokuskan pada proses menyalin sketsa motif Damar Kurung yang telah diselesaikan siswa pada pertemuan sebelumnya ke permukaan songkok dan *suntieng kepies*.



Gambar 3. Proses menyalin Desain Pada *Suntieng Kepies*
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus, 2025)

Setiap siswa memotong spon ati membentuk *suntieng kepies* terlebih dahulu bentuknya menyerupai kipas, setelah itu sketsa disalin pada permukaan songkok dan *suntieng kepies* menggunakan pensil. Setiap siswa menggunakan songkok dengan ukuran yang sesuai dengan ukuran kepala masing-masing. Selama proses penyalinan, siswa tampak sangat antusias karena dapat memindahkan desain mereka secara langsung ke media songkok, sehingga mulai terlihat gambaran awal dari karya yang dihasilkan.



Gambar 4. Proses Menyalin Desain Pada Songkok
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus, 2025)

Karena pada saat itu waktu pembelajaran hampir selesai dan terdapat 5 siswa yang belum menyelesaikan penyalinan, peneliti memberikan arahan kepada siswa bahwa mereka yang belum menuntaskan proses penyalinan sketsa diperbolehkan untuk melanjutkannya di rumah. Peneliti juga menyampaikan bahwa pada pertemuan berikutnya, kegiatan dilanjutkan pada tahap pewarnaan menggunakan cat timbul *Glittery Craft Paint* yang telah disediakan peneliti. Selain

itu, peneliti mengingatkan siswa untuk membawa kembali songkok masing-masing serta membawa kain atau tisu sebagai antisipasi apabila cat mengenai tangan atau media songkok diluar area pewarnaan. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan ketiga ditutup dengan mengucapkan salam serta memberikan motivasi kepada siswa agar tetap bersemangat dalam mengikuti tahapan kegiatan selanjutnya.

d) Pertemuan keempat

Pertemuan keempat penelitian penerapan motif Damar Kurung pada songkok dengan media *Glittery Craft Paint* dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 18 September 2025. Kegiatan pembelajaran diawali dengan peneliti mengucapkan salam, melakukan absensi, serta memberikan apersepsi yang menghubungkan materi pada pertemuan sebelumnya dengan aktivitas yang dilakukan hari itu.

Pada pertemuan ini, kegiatan difokuskan pada proses pewarnaan songkok dan *suntieng kepies* menggunakan cat timbul *Glittery Craft Paint* yang disediakan peneliti. Pewarnaan dimulai dari siswa melakukan pewarnaan pada songkok menggunakan cat menyesuaikan desain yang telah disalin pada songkok dan *suntieng kepies* saat pertemuan sebelumnya. Siswa melakukan pewarnaan dengan antusias.



Gambar 5. Proses Pewarnaan
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus, 2025)



Gambar 6 Pewarnaan Pada Songkok
(Dokumentasi: Annisaa Nigella Firdaus)



Gambar 7 Pewarnaan Pada *Suntieng Kepies*
(Dokumentasi: Annisaa Nigella Firdaus)

Karena pada saat dua jam pelajaran belum cukup untuk pewarnaan, peneliti mengarahkan kepada siswa untuk melanjutkan pewarnaan pada pertemuan berikutnya. Peneliti juga mengingatkan siswa untuk tidak lupa membawa karyanya karena pada pertemuan berikutnya adalah pelaksanaan *finishing* karya dan foto bersama setelah menyelesaikan karya. Kegiatan pembelajaran pada pertemuan keempat ditutup dengan mengucapkan salam serta memberikan motivasi kepada siswa agar tetap bersemangat dalam mengikuti tahapan kegiatan selanjutnya.

e) Pertemuan kelima

Pertemuan kelima penelitian penerapan motif Damar Kurung pada songkok dengan media *Glittery Craft Paint* dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 25 September 2025. Kegiatan pembelajaran diawali dengan peneliti mengucapkan salam, melakukan absensi, serta memberikan apersepsi yang menghubungkan materi pada pertemuan sebelumnya dengan aktivitas yang dilakukan hari itu.

Kegiatan pada hari itu difokuskan pada *finishing* detail pewarnaan karya yang belum selesai dan menempelkan *suntieng kepies* pada sisi kanan depan songkok menggunakan lem tembak. Dengan siswa melanjutkan pewarnaan

songkok di beberapa detail pada desain permukaan songkok.



Gambar 8. Menempel *Suntieng Kepies* pada Songkok
(Dokumentasi: Annisaa Nigella Firdaus)

Setelah melakukan penempelan dan pewarnaan, peneliti mengarahkan siswa untuk melakukan dokumentasi bersama dengan seluruh siswa membawa karya masing-masing. Selanjutnya peneliti membagikan angket untuk diisi oleh seluruh siswa.



Gambar 9. Foto Bersama Hasil Karya
(Dokumentasi: Annisaa Nigella Firdaus, 2025)

Setelah seluruh angket dikumpulkan, peneliti menutup kegiatan pembelajaran dengan menyampaikan rasa terimakasih kepada para siswa kelas XI 1 SMA Negeri 1 gresik yang telah berpartisipasi dengan antusias dan bertanggung jawab selama proses pembuatan songkok bermotif Damar Kurung menggunakan media *Glittery Craft Paint*. Peneliti juga memberikan apresiasi atas antusiasme siswa dalam belajar dan mendorong mereka untuk terus berkarya.

3. Hasil Karya Penerapan Motif Damar Kurung Pada Songkok dengan media *Glittery Craft Paint*

Pembelajaran penerapan motif Damar Kurung Pada Songkok dengan media *Glittery Craft Paint* oleh siswa kelas XI SMA Negeri 1

menghasilkan sebanyak 35 karya dalam jumlah 36 siswa, setiap individu menghasilkan satu karya.

a. Karya Kategori Sangat Baik

1) Karya Rachma Dwi Lidiyah



Gambar 10. Karya Rachma Dwi Lidiyah
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus)

Karya ini memiliki memiliki teknis eksekusi yang sangat rapi, dan menunjukkan kekuatan visual yang sesuai dengan tema motif Damar Kurung. Kesesuaian tema dilihat melalui motif utama yaitu yang mendominasi yaitu ikan bandeng, lampion Damar Kurung, makanan khas gresik Pudak dan otak-otak bandeng. Serta penggunaan motif awan-awan, motif ragam hias flora bunga yang dikombinasikan dengan motif mandala, daun-daun dan sulur. Motif ragam hias geometris garis lurus mengelilingi atas dan bawah songkok, dan titik diposisikan secara proporsional sebagai motif tambahan. Pengaplikasian cat timbul *Glittery Craft Paint* sangat rapi, serta warna emas dan silver memberikan tekstur yang terlihat mewah.

2) Karya Putri Na'ilah Ayu Pinasti



Gambar 11. Karya Putri Na'ilah Ayu Pinasti
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus)

Karya ini memiliki memiliki teknis eksekusi yang sangat rapi, dan menunjukkan kekuatan visual yang sesuai dengan tema motif Damar Kurung. Kesesuaian tema dilihat melalui motif utama yaitu lambang kabupaten gresik, sholat berjamaah, mengaji, makanan khas gresik Puduk, ikan bandeng, anak memainkan alat musik rebana, dan gapura Sunan Giri. Serta penggunaan motif yaitu motif ragam hias flora bunga yang dikombinasikan dengan motif mandala, bunga mawar, daun-daun dan sulur-sulur. Motif ragam hias geometris garis lurus, garis lengkung yang dikombinasikan dengan bunga secara repetitif mengelilingi bagian atas songkok, dan titik diposisikan secara proporsional sebagai motif tambahan. Pengaplikasian cat timbul *Glittery Craft Paint* sangat rapi, serta warna emas dan silver memberikan tekstur yang terlihat mewah.

3) Karya Arisya Frizky Amalia



Gambar 12. Karya Arisya Frizky Amalia
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus)

Karya ini memiliki kekurangan yaitu tidak ditambahkan motif tambahan ragam hias disekitar songkok dan hanya ada satu motif tambahan yakni bunga daun dan sulur pada spon ati. Namun demikian, karya songkok tersebut menunjukkan kekuatan visual yang sesuai dengan tema motif Damar Kurung melalui motif utama karya ini yaitu gapura Sunan Giri dan nelayan mencari ikan. Serta penggunaan motif tambahannya yakni orang menaiki ikan bandeng, lampion Damar Kurung kecil dan masjid. motif ragam hias flora seperti bunga, daun, dan pohon. Motif ragam hias fauna seperti ikan bandeng. Terdapat motif ragam hias geometris seperti garis lengkung, garis lurus, lingkaran, dan titik ini diposisikan sebagai motif tambahan. Pengaplikasian cat timbul *Glittery Craft Paint* rapi.

4) Karya Fina Fauzul Khusna



Gambar 13. Karya Fina Fauzul Husna
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus)

Karya ini memiliki memiliki teknis eksekusi yang rapi, dan menunjukkan kekuatan visual yang sesuai dengan tema motif Damar Kurung melalui motif utama yakni rusa bawean, dan pesta pernikahan. Serta penggunaan motif makanan khas Gresik Puduk, menara, motif ragam hias flora seperti bunga, daun-daun, sulur-sulur, dan motif ragam hias geometris seperti garis lurus, garis lengkung yang repetitif dibagian belakang songkok diposisikan secara proporsional sebagai motif tambahan. Pengaplikasian cat timbul *Glittery Craft Paint* terlihat rapi.

5) Karya Imelda Elsha Putri Cahyani



Gambar 14. Karya Imelda Elsha Putri Cahyani
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus)

Karya ini memiliki memiliki teknis eksekusi yang rapi, dan menunjukkan kekuatan visual yang sesuai dengan tema motif Damar Kurung melalui motif utama yakni rusa bawean, ikan bandeng, dan lampion Damar Kurung. Penggunaan motif yang mendominasi yakni motif mandala, motif ragam hias flora seperti bunga, daun, dan sulur-sulur,

motif ragam hias geometris seperti garis lurus, garis lengkung yang repetitif didalam segitiga, segitiga dibagian depan songkok, titik, dan lingkaran diposisikan secara proporsional sebagai motif tambahan. Pengaplikasian cat timbul *Glittery Craft Paint* terlihat rapi.

6) Karya Mayza Qorira Alsyafa



Gambar 15. Karya Mayza Qorira Alsyafa
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus)

Karya ini memiliki memiliki teknis eksekusi yang rapi, dan menunjukkan kekuatan visual yang sesuai dengan tema motif Damar Kurung melalui motif utama yakni gapura Sunan Giri, lampion damar kurung, ikan bandeng, dan motif mandala pada spon ati dan bagian depan songkok. Serta penggunaan motif ragam hias flora yaitu bunga dan sulur yang menyerupai tanaman rambat, motif ragam hias geometris hasil karya mengembangkan desain menjadi lebih ramai dan diposisikan secara proporsional dengan motif tambahan. Pengaplikasian cat timbul *Glittery Craft Paint* terlihat rapi.

7) Karya Nayyara Hafidza



Gambar 16. Karya Nayyara Hafidza
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus)

Karya ini memiliki memiliki teknis eksekusi yang sangat rapi, dan menunjukkan kekuatan visual yang sesuai dengan tema motif Damar Kurung. Kesesuaian tema dilihat melalui motif utama yaitu lambang kabupaten Gresik, makanan khas Gresik Puduk, anak-anak bermain, orang-orang dipesta pernikahan, ikan bandeng, festival Damar Kurung dan lampion Damar Kurung. Serta penggunaan motif ragam hias flora seperti bunga, daun, pohon kelapa, rumput, pohon ranting kayu, dan sulur-sulur. Serta motif ragam hias geometris seperti garis lurus, garis lengkung, dan titik diposisikan secara proporsional sebagai motif tambahan. Pengaplikasian cat timbul *Glittery Craft Paint* rapi

b) Karya Kategori Baik

1) Karya Miracle Gathyo Merzalino



Gambar 17. Karya Miracle Gathyo Merzalino
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus)

Karya ini memiliki memiliki teknis eksekusi yang rapi, dan menunjukkan kekuatan visual yang sesuai dengan tema motif Damar Kurung namun kurang menonjol. Kesesuaian tema dilihat melalui motif utama yakni makanan khas Gresik Yaitu Puduk, dan Ikan. Serta penggunaan motif ragam hias flora seperti bunga kecil dibagian spon ati, dan motif ragam hias geometris seperti garis lurus, garis lengkung berulang dibagian atas spon ati, dan titik diposisikan secara proporsional sebagai motif tambahan. Pengaplikasian cat timbul *Glittery Craft Paint* terlihat rapi.

2) Karya Aisyah Raniyah Putri Warahangan



Gambar 18. Karya Aisyah Raniyah Putri Warahangan
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus)

Karya ini menunjukkan kekuatan visual yang sesuai dengan tema motif Damar Kurung melalui motif utama karya ini yaitu Ikan Bandeng, lampion Damar Kurung, dan makanan khas gresik yaitu Puduk. Penggunaan motif ragam hias flora dan motif geometris seperti garis dan titik diposisikan secara proporsional sebagai motif tambahan. Pengaplikasian cat timbul *Glittery Craft Paint* terlihat rapi.

c) Karya Kategori Kurang Baik

1) Karya Alexandria Nadia Az zahra



Gambar 19. Karya Alexandria Nadia Az zahra
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus)

Karya ini memiliki kekurangan pada motif utama terlalu besar sehingga tidak ditambahkan motif tambahannya dan menjadi terlihat kurang ramai. Namun demikian, karya ini memiliki kesesuaian tema dan kelebihan dalam pengaplikasian cat timbul *Glittery Craft Paint* yang rapih dengan tidak ada kesalahan goresan yang tidak disengaja.

2) Karya Fauliliana Adenin



Gambar 20. Karya Fauliliana Adenin
(Sumber: Dokumentasi Annisaa Nigella Firdaus)

Karya ini menunjukkan visual yang sesuai dengan tema yaitu motif Damar Kurung Gapura Sunan Giri, Ikan, dan nelayan mencari ikan, namun tidak menonjol. Serta penggunaan motif ragam hias flora seperti daun-daun dan sulur-sulur. Terdapat juga motif ragam hias geometris seperti garis lurus, garis lengkung, titik, segitiga yang repetitif mengelilingi bagian atas songkok, dan lingkaran sebagai motif tambahan. Karya ini memiliki kekurangan pada motif yang seharusnya menjadi motif tambahan berubah menjadi motif yang mendominasi. Sehingga tema motif Damar Kurung yang seharusnya lebih dominan menjadi kurang menonjol.

Secara Keseluruhan, berdasarkan kategori karya penerapan motif Damar Kurung pada songkok dapat disimpulkan bahwa siswa Kelas XI-1 SMA Negeri 1 Gresik secara umum sudah mampu membuat motif Damar Kurung pada Songkok menggunakan media cat timbul *Glittery Craft Paint* untuk digunakan sebagai perlengkapan seni rupa dan seni tari di sekolah. Walaupun selama proses pengerjaannya terdapat beberapa kendala, para siswa tetap menunjukkan tanggung jawab dengan menyelesaikan tugas mereka hingga selesai, yang detail nilainya dapat dilihat pada tabel rekapitulasi nilai di bawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi hasil dari Karya Songkok dengan motif Damar Kurung menggunakan *Glittery Craft Paint*

K	RN	JK
Sangat Baik	86-100	18
Baik	76-85	9
Cukup Baik	66-75	0
Kurang Baik	0-65	9

Ket: K=Kategori RN=Rentang Nilai JK=Jumlah Karya

Berdasarkan hasil penilaian karya penerapan motif Damar Kurung pada songkok, diketahui bahwa terdapat 50% siswa yang termasuk dalam kategori sangat baik dengan nilai 86-100, 25% siswa yang termasuk dalam kategori baik dengan nilai 76-85, dan 25% siswa termasuk dalam kategori kurang baik dengan nilai 0-65. Dari hasil ini, dapat disimpulkan bahwa penelitian Penerapan Motif Damar Kurung pada Songkok dengan Media Glittery Craft Paint oleh Siswa Kelas XI-1 SMA Negeri 1 Gresik dinyatakan berhasil.

4. Kendala kegiatan Penerapan Motif Damar Kurung pada Songkok dengan media Glittery Craft Paint

Dalam pelaksanaan pembelajaran terdapat beberapa kendala, seperti ketidakhadiran siswa karena kegiatan sekolah lain, kesulitan sebagian siswa dalam mendesain motif Damar Kurung, hambatan pemindahan sketsa ke media songkok berbahan kain, serta ketidakterampilan awal dalam penggunaan cat timbul yang menyebabkan hasil kurang rapi. Meskipun demikian, dengan bimbingan yang diberikan, kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik dan siswa mampu menyelesaikan karya songkok bermotif Damar Kurung sesuai dengan tujuan pembelajaran serta menunjukkan peningkatan kemampuan yang signifikan.

5. Tanggapan Guru dan Siswa

Pada hari Kamis, tanggal 25 September 2025. Peneliti melaksanakan wawancara dengan Bapak M. Budi Hartomo Saptawardhana, S.Pd., Guru seni budaya kelas XI-1. Wawancara dilaksanakan di dalam kelas XI-1 saat selesai melakukan foto bersama dengan hasil karya siswa. Dalam wawancara tersebut, peneliti memberikan 5 pertanyaan terkait proses pembelajaran dan hasil karya siswa tersebut untuk mengetahui tanggapan guru terkait hasil karya yang telah dibuat oleh siswa. Tanggapan guru dan siswa terhadap penerapan motif Damar Kurung pada songkok dengan media *Glittery Craft Paint* menunjukkan respon yang sangat positif. Guru mengapresiasi antusiasme dan kreativitas siswa serta menilai kegiatan ini memberikan pengalaman baru dan mendorong pengembangan pembelajaran seni rupa yang lebih inovatif.

Peneliti menyebarkan angket ke seluruh siswa kelas XI-1 berjumlah 36 siswa, angket tersebut berisi 7 pertanyaan meliputi proses pembelajaran penerapan motif Damar Kurung pada Songkok dengan *Glittery Craft paint* yang dilaksanakan dikelas XI-1. Kegiatan pengisian angket dilaksanakan pada hari Kamis, 25 September 2025. Hasil angket menunjukkan Seluruh siswa 100% menyatakan ketertarikan yang tinggi dan mengakui bahwa kegiatan ini memberikan pengalaman baru yang belum pernah didapatkan sebelumnya, di mana aspek kebaruan media berupa penggunaan songkok dan cat timbul *Glittery Craft Paint* mampu membangkitkan antusiasme siswa untuk mengeksplorasi potensi kreatif mereka. Sebagian besar siswa telah menguasai karakteristik motif Damar Kurung dan teknik penggunaan cat timbul dengan baik, meskipun sekitar 16,7% siswa masih mengalami kendala teknis di awal, namun mayoritas 83,3% mampu menyerap instruksi pembelajaran dengan baik. Tantangan teknis dalam menyalin sketsa dan menjaga kerapian justru melatih kesabaran, konsentrasi, dan ketelitian, yang disepakati oleh seluruh siswa 100%. Keberhasilan menyelesaikan karya berdampak pada peningkatan motivasi belajar seni, di mana 91,6% siswa terdorong untuk terus berkarya dan 97,2% siswa menunjukkan kemampuan menemukan solusi atas kendala, sehingga kegiatan ini tidak hanya meningkatkan keterampilan teknis tetapi juga menginternalisasikan warisan budaya daerah melalui media yang inovatif.

SIMPULAN DAN SARAN

Pada kegiatan penelitian ini, proses persiapan pembelajaran melibatkan 36 siswa dan diawali dengan tahapan persiapan yang terstruktur melalui diskusi peneliti dengan guru Seni Budaya untuk menyepakati alokasi waktu, frekuensi pertemuan, pemilihan jenis songkok, prosedur penggunaan *Glittery Craft Paint*, serta metode pembelajaran yang adaptif, dilanjutkan dengan persiapan perangkat pembelajaran, LKPD, PowerPoint, serta alat dan bahan berupa songkok, spon, cat, dan *Glittery Craft Paint* warna emas dan perak. Proses pelaksanaan pembelajaran penerapan motif Damar Kurung

pada songkok di kelas XI-1 SMA Negeri 1 Gresik berlangsung selama lima kali pertemuan yang meliputi pemaparan materi, perancangan dan konsultasi sketsa, pemindahan desain ke media songkok dan suntiang kepies, proses pewarnaan, finishing, penempelan suntiang kepies, pengisian angket, dokumentasi, dan pengeringan karya. Penelitian ini menghasilkan 36 karya songkok yang merepresentasikan identitas budaya Gresik dengan motif Damar Kurung, seperti lambang Kabupaten Gresik, ikan bandeng, pudak, upacara adat, dan aktivitas masyarakat lokal, dengan hasil penilaian menunjukkan pencapaian positif yaitu 18 siswa berkategori sangat baik (86–100), 9 siswa berkategori baik (78–85), dan 9 siswa berkategori baik (0–65). Dalam pelaksanaan pembelajaran ditemukan beberapa kendala, antara lain ketidakhadiran siswa karena kegiatan lain, kesulitan merancang motif, hambatan pemindahan sketsa ke media kain, serta ketidakterampilan awal penggunaan cat timbul, namun kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan sehingga seluruh siswa mampu menyelesaikan karya. Tanggapan guru dan siswa menunjukkan respon yang sangat positif, di mana guru mengapresiasi antusiasme dan kreativitas siswa serta termotivasi mengembangkan pembelajaran seni rupa yang lebih inovatif, sementara seluruh siswa menyatakan ketertarikan tinggi, memperoleh pengalaman baru, meningkatkan pemahaman motif Damar Kurung dan teknik cat timbul, serta termotivasi dalam pembelajaran seni, sehingga penelitian ini berimplikasi positif bagi siswa dalam pengembangan kreativitas berbasis budaya lokal, bagi guru sebagai referensi pembelajaran berbasis proyek, dan bagi sekolah dalam memperkuat pelestarian identitas budaya daerah melalui pembelajaran seni rupa yang kreatif dan inovatif.

Untuk keberhasilan penelitian kedepannya disarankan Bagi siswa, diharapkan lebih memahami ciri khas motif Damar Kurung, berani mencoba hal baru, dan tetap menjaga semangat serta komunikasi yang baik dalam pembelajaran seni budaya. Bagi guru seni budaya, disarankan memberikan motivasi dan menerapkan pembelajaran kreatif dengan media yang beragam serta menyeimbangkan seluruh

cabang seni budaya, khususnya seni rupa. Bagi sekolah, diharapkan memberikan dukungan penuh terhadap kegiatan seni rupa agar potensi akademik dan nonakademik siswa dapat berkembang. Bagi peneliti lain, disarankan melakukan pendampingan yang optimal, memastikan kesiapan alat dan bahan, menjaga fokus siswa, serta melakukan evaluasi agar pembelajaran tetap efektif dan menarik.

REFERENSI

- Ardianto. (2022). *Teknik Finishing Pewarnaan Pada Kerajinan Cor Logam Kuningan*. 10(1), 29–40.
- Festiawan, R. (2020). *Belajar dan Pendekatan Pembelajaran Abstrak*. 1–17.
- Id.wikipedia.org. (2025). *SMA Negeri 1 Gresik*. Wikipedia.
https://id.wikipedia.org/wiki/SMA_Negeri_1_Gresik
- Khamid, A., & Suyatno, D. F. (2021). *Rancang Bangun Sistem Informasi Peramalan Penjualan pada Songkok Palapa Gresik dengan menggunakan Metode Time-Series Berbasis Website*. JEISBI (Journal of Emerging Information Systems and Business Intelligence), 2(2), 94–103.
- Kurniawan, W. (2025). *Peran Seni Rupa dalam Pembentukan Karakter Kreatif dan Inovatif pada Generasi Muda: Sebuah Tinjauan Literatur*. *Communication & Design Journal*, 1(2), 68–79.
- Lailatul Ira, F. R. (2024). *Damar Kurung Sebagai Inspirasi Motif Pada Ekstrakurikuler Batik*. 12(1), 67–80.
- Magdalena, I., Salsabila, A., Krianasari, D. A., Apsarini, S. F., & Tangerang, U. M. (2021). *Implementasi Model Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Kelas Iii Sdn Sindangsari Iii*. 3, 119–128.
- Melia Christie, Petrus Gogor Bangsa, A. C. (2020). *Perancangan Fotografi Ragam Hias Damar Kurung Khas*

- Gresik dalam Fashion*. 20(1), 38–45.
<https://doi.org/10.9744/nirmana.20.1.38-45>
- Rahardjo, E., & Sumardjo, J. (2021). *Seni Rupa*. Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.
<https://books.google.co.id/books?id=nRVSEQAAQBAJ>
- Sahrul Muzekki¹, Linda Ramadhanty Januar², T. (2025). *Keterampilan Melukis Menggunakan Media Henna Craft (Painting Skill) di MTS Pondok Pesantren Al-Ihsan Putri*.
- Salam, S. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni rupa*. Badan Penerbit UNM.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, RD*.
- Sugiyono. (2019). *Statistika Untuk Penelitian*. Alfabeta.
- Syarif, E. B., & Sumardjo, J. (2021). *Pengantar Studi Seni Rupa*. Deepublish.
- Wahyudinulislah. (2024). *Menghias Damar Kurung Dengan Ragam Hias Gresik*. 12(3), 167–180.