

PENERAPAN GAMBAR DAMAR KURUNG PADA DESAIN KEMASAN MAKANAN MATA PELAJARAN PKWU DI SMAN 1 GRESIK

Srilestari Vivian Budi Pradhana, Ika Anggun Camelia

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: srilestari.22014@mhs.unesa.ac.id

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Damar Kurung merupakan warisan budaya khas Gresik yang memiliki potensi besar sebagai cinderamata maupun berbagai jenis produk turunan lainnya. Di sisi lain, meski siswa SMAN 1 Gresik telah mendapatkan pengetahuan teknologi digital, pemanfaatan aplikasi seni digital di kalangan siswa belum maksimal. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persiapan, proses, hasil desain siswa mengenai eksplorasi gambar Damar Kurung dalam pembuatan desain kemasan makanan menggunakan metode eksperimen intact-group comparison. Persiapan dilakukan dengan menyusun media ajar serta membagi subjek menjadi Kelompok Eksperimen (KE) dari kelas X-5 dan Kelompok Kontrol (KK) dari kelas X-4, di mana setiap kelas dibagi menjadi 15 kelompok kecil beranggotakan 2–3 orang. Dalam pelaksanaannya, hanya KE yang diberikan materi pengenalan art style Damar Kurung secara mendalam, sementara KK hanya diberikan instruksi sederhana. Proses penelitian berlangsung selama tiga pertemuan, dimulai dari pemberian materi dan pengerjaan desain, hingga pengumpulan hasil akhir. Pada pertemuan kedua, KE telah berhasil mengintegrasikan informasi produk dan unsur Damar Kurung ke dalam desain, sedangkan KK masih mengalami kesulitan dalam memasukkan informasi produk. Hasilnya menunjukkan perbedaan signifikan: KE mencapai nilai kesesuaian motif sebesar 80% dibanding KK yang hanya 25%. Dalam aspek kelengkapan informasi, KE unggul jauh dengan skor 95% dibandingkan KK sebesar 45%.

Keywords: Damar Kurung, Packaging , Seni Digital, Eksplorasi, Gresik

Abstract

Damar Kurung is a unique cultural heritage of Gresik that holds significant potential as souvenirs and various derivative products. On the other hand, although students at SMAN 1 Gresik have acquired digital technology knowledge, the utilization of digital art applications remains suboptimal. This study aims to describe the preparation, process, and design outcomes of students' exploration of Damar Kurung illustrations in creating food packaging designs using the intact-group comparison experimental method. The preparation involved developing instructional media and dividing the subjects into Experimental Group (EG) from class X-5 and Control Group (CG) from class X-4, with each class further divided into 15 small groups of 2–3 students. During implementation, only (EG) received in-depth material on Damar Kurung art styles, while (CG) received only instructions. The research process spanned three sessions, covering material delivery, design execution, and final submission. By the second session, the EG successfully integrated product information and Damar Kurung elements into their designs, whereas the CG struggled with incorporating product details. The results show significant difference: (EG) achieved an 80% motif suitability score compared to (CG)'s

25%. In terms of information completeness, the EG outperformed significantly with a score of 95%, while the CG reached only 45%.

Kata kunci : Damar Kurung, Packaging, Digital Art, Exploration, Gresik.

PENDAHULUAN

Damar kurung adalah salah satu identitas Gresik yang dikenal luas dan terus dibudidayakan hingga saat ini. Merupakan salah satu lampion istimewa yang juga disebut sebagai “lampion yang bisa bercerita”. Hingga saat ini, banyak orang telah berkunjung ke Gresik tidak asing dengan warisan budaya ini, Damar Kurung diminati oleh banyak orang karena keunikannya, lukisan di tiap sisi lampion “bisa bercerita” mengenai kehidupan sehari-hari masyarakat Gresik, yang juga memiliki potensi besar dalam mendukung perekonomian masyarakat Gresik. Hal ini telah dibuktikan dengan penjualan Damar Kurung sebagai salah satu cinderamata khas Gresik dan telah menjadi salah satu ikon wilayah kota Gresik. Potensi ini tidak hanya terbatas pada Damar Kurung saja, tapi juga memiliki potensi pada jenis produk lain yang telah menjadi pilihan banyak orang pada saat ini.

Pada masa ini, orang-orang memanfaatkan teknologi digital untuk melakukan banyak hal, termasuk menyalurkan kreativitas mereka dan membuat berbagai karya seni. Didukung dengan peningkatan penggunaan dan penetrasi internet yang signifikan, mendorong seni digital untuk semakin berkembang.

Salah satu sekolah yang telah mendukung pembelajaran teknologi dan digital adalah SMAN 1 Gresik. Dimana sekolah ini terus mendukung perkembangan teknologi dan memberikan pembelajaran mengenai teknologi kepada para siswanya.

Peneliti menyadari bahwa siswa di SMAN 1 Gresik telah diberikan pengetahuan mengenai teknologi dan digitalisasi melalui mata pelajaran dan ekstrakurikuler yang telah menjadi kurikulum di sekolah tersebut. Melalui observasi yang dilakukan oleh peneliti, hasil menunjukkan bahwa melalui mata pelajaran dan ekstrakurikuler, siswa SMAN 1 Gresik telah diberikan pengetahuan teknologi dalam berbagai bidang yang berhubungan dengan teknologi digital termasuk mengenalkan berbagai aplikasi dan *software* yang mendukung pembuatan seni digital, dan tidak

sedikit siswa SMAN 1 Gresik yang berkreasi membuat berbagai macam seni digital menggunakan aplikasi dan *software* tersebut. Hasil observasi juga menunjukkan bahwa penggunaan aplikasi dan *software* oleh siswa SMAN 1 Gresik tidak benar-benar maksimal. Hal ini disebabkan oleh berbagai faktor, seperti kurangnya keterampilan menggambar dan kurangnya penguasaan pada aplikasi dan *software* yang digunakan.

Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan gambar Damar Kurung pada desain kemasan makanan mata pelajaran PKWU di SMAN 1 Gresik. serta melihat bagaimana penelitian ini dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan siswa dalam menciptakan karya digital.

Tujuan penelitian ini meliputi: (1) Karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan penerapan gambar Damar Kurung pada desain kemasan makanan mata pelajaran PKWU di SMAN 1 Gresik. serta melihat bagaimana penelitian ini dapat meningkatkan kompetensi dan keterampilan siswa dalam menciptakan karya digital. (2) Mendeskripsikan proses Penerapan Gambar Damar Kurung pada desain kemasan makanan mata pelajaran PKWU di SMAN 1 Gresik. (3) Mendeskripsikan hasil Penerapan Gambar Damar Kurung pada desain kemasan makanan mata pelajaran PKWU di SMAN 1 Gresik.

METODE PENELITIAN (PENCIPTAAN/PERANCANGAN)

Metode yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan pendekatan eksperimen *Intact-Group Comparison*. Peneliti berusaha melakukan eksperimen dengan menggunakan kelompok subjek yang dibagi menjadi 2 kelompok, dimana 1 kelompok mendapatkan perlakuan (eksperimen) dan 1 kelompok tidak mendapat perlakuan (kontrol). Yang mendeskripsikan perbedaan hasil kedua kelompok melalui data numerik yang kemudian dijelaskan secara deskriptif.

Penelitian dilaksanakan di SMAN 1 Gresik, di semester ganjil tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah siswa kelas X-4 dan X-5 SMAN 1 Gresik, berjumlah 72 anak, yang tiap kelas dibagi menjadi 15 kelompok. Teknik Pengumpulan data meliputi: observasi, wawancara, dokumentasi, instrumen penelitian, dan rubrik penilaian. Validitas dilakukan pada rubrik penilaian dengan ahli materi.

Analisis data dilakukan dengan mengolah hasil karya eksplorasi desain kemasan siswa yang dinilai berdasarkan rubrik penilaian objektif. Nilai akan dihitung lalu melakukan analisis distribusi nilai untuk menentukan persentase pencapaian. Hasil analisis kuantitatif ini kemudian dijelaskan secara deskriptif.

KERANGKA TEORETIK

a. Gambar Ilustrasi

Kata "ilustrasi" berasal dari bahasa Latin "illustrare" yang memiliki arti memberikan cahaya atau membuat sesuatu menjadi lebih jelas. Menurut Kamus The American Heritage of The English Language, istilah "illustrate" diartikan sebagai tindakan untuk memperjelas atau membantu pemahaman dengan menggunakan contoh, analogi, perbandingan, atau hiasan. Menurut Museum Ilustrasi Nasional di Rhode Island, Amerika Serikat, ilustrasi menggabungkan ekspresi pribadi dengan representasi visual untuk mengkomunikasikan suatu ide atau gagasan. Fleishman menambahkan bahwa ilustrasi memiliki kemampuan untuk menjelaskan maksud, baik melalui karya fotografis maupun gambar realistis, disesuaikan dengan kebutuhan, asalkan dapat dilihat secara visual.

b. Damar Kurung

Salah satu kebudayaan khas Gresik adalah Damar Kurung, yaitu sebuah kerangka berbentuk sangkar yang dilapisi kertas dan dihias dengan berbagai gambar dan ornamen sehingga menjadi sebuah karya seni yang unik dan menarik. Gaya lukisan yang digunakan dalam seni Damar Kurung memiliki kemiripan dengan gaya lukisan wayang kulit yang dipadukan dengan style Prapenan, sebuah gaya lukisan yang berasal dari sejarah seni lokal. Dalam hal penggambaran adegan dan

kostum para tokoh, visualisasi tersebut mendekati realitas masa kini namun tetap memegang karakteristik tradisional, di mana setiap karakter memiliki ciri khas dan atribut unik yang merepresentasikan peran dan ceritanya. Teknik mewarnai dan menggambar diawali dari bagian atas kertas dan biasanya bidang lukisan tersebut dibagi menjadi beberapa bagian horizontal sebagai panduan tata letak. Warna-warna yang sering dipakai seperti merah, hijau, kuning, biru, putih, dan hitam bukan hanya bertujuan estetika, melainkan juga mengandung simbolisme, di mana warna-warna tersebut melambangkan kiblat semesta sesuai dengan sistem kepercayaan Jawa kuno yang menjadikan lukisan ini sarat makna filosofis serta kultural.

c. Elemen Desain

Elemen desain merujuk pada unsur-unsar pokok yang menyusun karya visual. Secara istilah, elemen desain adalah bagian-bagian fisik yang disusun melalui prinsip desain untuk menyampaikan pesan visual yang mudah dipahami. Menurut Wucius Wong (1993) dalam *Principles of Form and Design*, elemen-elemen ini tidak berdiri sendiri, melainkan saling terintegrasi untuk membentuk kesatuan bentuk (form). Wong mengelompokkan elemen desain menjadi empat kategori utama: konseptual (tidak tampak tapi terasa), visual (terlihat secara fisik), relasional (mengatur posisi), dan praktis (mendukung konten serta fungsi). Titik, garis, Bidang, Warna, Tekstur, Ruang, Tipografi, Keberhasilan desain ditentukan oleh komposisi elemen-elemen tersebut. Sebagaimana diungkapkan Prof. Dr. Agus Sachari, elemen desain sebagai alat (tool) yang diaplikasikan dengan pemahaman semantik tepat akan menghasilkan makna relevan bagi audiens target.

d. Desain Kemasan

Desain kemasan melibatkan koordinasi strategis antara bentuk, struktur, material, warna, citra, tipografi, dan informasi produk guna memfasilitasi pemasaran yang efektif. Menurut Marianne Rosner Klimchuk dan Sandra A. Krasovec (2006), desain kemasan merupakan integrasi pemasaran dan desain yang tidak hanya membungkus serta melindungi produk, tetapi juga mendukung pengiriman, penyimpanan,

identifikasi, dan diferensiasi di pasar kompetitif. Kemasan berfungsi secara multidimensi. Klimchuk dan Krasovec membaginya menjadi protektif (melindungi dari kerusakan fisik, kontaminasi, serta faktor lingkungan seperti suhu, kelembapan, dan cahaya); komunikatif (menyediakan informasi kandungan, instruksi, legalitas/BPOM, serta membentuk identitas merek); serta logistik (memudahkan distribusi, penyimpanan stacking, dan transportasi dari produsen ke konsumen). Kemasan diklasifikasikan berdasarkan struktur: primer (bersentuhan langsung dengan produk, seperti botol sirup atau plastik permen); sekunder (melindungi primer, seperti karton obat); tersier (untuk distribusi massal, seperti palet atau kontainer).

e. Packaginging

Packaging merupakan proses merancang kemasan, yang tidak hanya berfungsi sebagai pelindung barang, melainkan juga sebagai media penyampai identitas serta pesan produk kepada konsumen. Packaging berperan penting dalam membentuk citra produk, menarik minat pembeli, serta membedakan produk - produk di pasar. Dalam pembuatan packaging, ada beberapa elemen utama yang harus diperhatikan. Pertama, desain grafis yang meliputi pemilihan warna, jenis huruf, gambar, dan logo yang menghiasi kemasan. Semua elemen ini dibuat untuk merepresentasikan karakter produk secara visual sehingga memudahkan konsumen mengenali dan tertarik membeli produk.

f. Produk Digital Printing

Produk digital merupakan barang atau layanan yang berbentuk elektronik dan memberikan nilai tambah atau manfaat bagi sekelompok orang, baik konsumen maupun pengguna. Contoh produk digital meliputi perangkat lunak (software), tiket elektronik, video tutorial, hingga e-book. Ada juga Produk digital printing yang merupakan hasil cetak yang dibuat dengan teknologi digital printing, yaitu metode pencetakan modern yang langsung mengubah file digital menjadi hasil fisik. Digital printing juga memiliki peran penting dalam pembuatan kemasan produk karena menghadirkan banyak keuntungan yang membantu bisnis menjadi lebih efektif dan efisien. Dengan teknologi ini, proses

pencetakan kemasan bisa dilakukan langsung dari file digital tanpa perlu membuat plat cetak seperti pada metode tradisional.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Persiapan Eksperimen

Persiapan eksperimen dimulai dengan persiapan media ajar yang digunakan dalam pendekatan oleh guru. Media yang dipilih adalah power point sederhana yang berisi materi, keyword, dan contoh karya inspiratif. Perangkaian topik dilakukan dengan diskusi bersama guru pengampu mata pelajaran prakarya yang menyampaikan materi. Topik pembahasan di bagi menjadi 3 topik utama. Materi ajar dimulai dengan topik Perkenalan Packaging yang bertujuan memberikan pemahaman mendasar mengenai fungsi dan estetika desain packaging yang ada di pasaran. Topik kedua berfokus pada kelengkapan informasi produk yang harus dicantumkan pada kemasan. Topik ketiga adalah inti dari materi, yaitu Pengenalan Art Style Damar Kurung.

b. Proses Eksperimen

Penelitian ini dilaksanakan di kelas X-5 dan X-4 di SMA Negeri 1 Gresik. Kelompok Eksperimen (KE) adalah kelas X-5 (15 kelompok), dan Kelompok Kontrol (KK) adalah kelas X-4 (15 kelompok), setiap kelas membuat kelompok yang berisikan 2 – 3 anggota. Kelompok Eksperimen (KE) adalah kelompok yang nantinya diberi perlakuan. Yaitu berupa pendekatan Instruksi Multi-Media dan Penjelasan Konseptual Mendalam. Kelompok Kontrol (KK) adalah kelompok yang tidak menerima perlakuan. Dimana kelompok ini nantinya hanya diberikan instruksi perintah sederhana, sehingga siswa di tuntut untuk memahami tugas berdasarkan perintah sederhana.



Gambar 1. siswa (KE) Mulai Membuat Desain
(Dokumentasi Srilestari Vivian BP)

Pada pertemuan pertama, (KE) diberikan pemaparan materi mengenai packaging dan gambar Damar Kurung oleh guru. Lalu siswa berkumpul bersama kelompoknya, menjadi 15 kelompok dan mulai berdiskusi mengenai bentuk packaging apa yang dipakai dan mulai sketsa desain packaging yang dibuat, bahkan sudah ada kelompok kecil yang mulai membuat desain.

Sementara itu, pertemuan pertama (KK) diberikan instruksi perintah untuk membuat Desain packaging dengan gambar Damar Kurung. siswa kemudian berkumpul bersama kelompoknya menjadi 15 kelompok. Siswa (KK) membutuhkan waktu lebih banyak untuk berdiskusi sebelum mulai membuat sketsa.



Gambar 2. siswa (KK) Melanjutkan Desain Yang Dibuat
(Dokumentasi Srilestari Vivian BP)

Pertemuan kedua pada (KE), memantau proses pembuatan desain packaging setiap kelompok. Sebagian besar desain sudah memiliki informasi produk dan latar belakang Damar Kurung, bahkan sudah ada kelompok kecil yang sudah memasukkan unsur orang dalam desain yang mereka buat.

Sementara itu, pertemuan kedua pada (KK). Menunjukkan bahwa sebagian besar kelompok kecil masih dalam proses memasukkan informasi produk ke dalam desain packaging yang di buat. Ada 2 kelompok yang sudah selesai memasukkan informasi produk, namun belum memasukkan unsur Damar Kurung ke dalam desain packaging.



Gambar 3. siswa Kelompok Kontrol Diberikan Arahan Untuk Mengumpulkan Desain Yang Telah Dibuat

(Dokumentasi Srilestari Vivian BP)

Pada pertemuan ketiga, (KE) mengumpulkan desain packaging yang dibuat. Dengan informasi produk sudah tercantum dan unsur Damar Kurung dalam desain packaging.

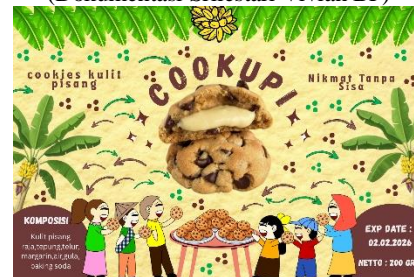
Pada pertemuan ketiga, (KK) mengumpulkan desain packaging yang dibuat. Namun, informasi produk yang tercantum tidak lengkap dan unsur Damar Kurung belum terlihat.

c. Hasil Karya

Berikut contoh hasil karya Kelompok Eksperimen (KE)



Gambar 4. Salah satu karya siswa Kelompok Eksperimen (KE)
(Dokumentasi Srilestari Vivian BP)

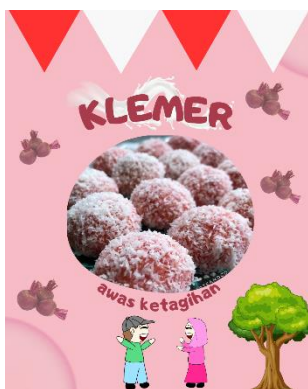


Gambar 5. Salah satu karya siswa Kelompok Eksperimen (KE)
(Dokumentasi Srilestari Vivian BP)

Kelompok Eksperimen (KE)

menunjukkan hasil yang jauh lebih optimal karena diberikan perlakuan khusus berupa pendekatan instruksi multi-media dan penjelasan konseptual yang mendalam. Berdasarkan hasil eksperimen yang dilakukan pada mata pelajaran PKWU di SMAN 1 Gresik, data perolehan nilai menunjukkan perbedaan yang cukup kontras antara kedua kelompok subjek. Pada Kelompok Eksperimen (KE), hasil eksplorasi desain kemasan menunjukkan capaian yang sangat optimal dengan nilai akhir rata-rata yang tinggi. Tercatat sebanyak 80% atau 5 dari 15 kelompok kecil (Kelompok 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 9, 10, 12, 13, dan 15) berhasil meraih nilai terbaik dengan skor

sempurna 100. Mayoritas kelompok lainnya dalam (KE), yakni sebanyak 20% atau 3 kelompok, menempati kategori nilai sangat baik dengan perolehan angka 87,5. Yang menunjukkan bahwa pemberian materi *art style* Damar Kurung secara mendalam mampu mendorong hampir seluruh siswa mencapai standar nilai di atas rata-rata.



Gambar 6. Salah satu karya siswa Kelompok Kontrol (KK)
(Dokumentasi Strilestari Vivian BP)



Gambar 7. Salah satu karya siswa Kelompok Kontrol (KK)

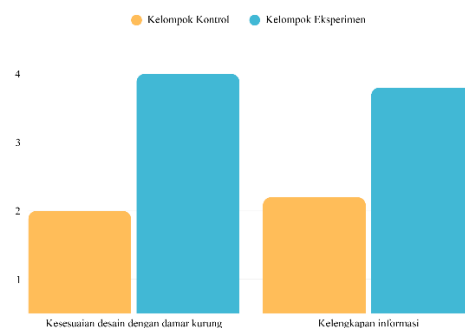
(Dokumentasi Strilestari Vivian BP)

SIMPULAN DAN SARAN

Dapat disimpulkan bahwa perlakuan yang berbeda memberikan hasil yang berbeda. (KE) yang diberikan perlakuan khusus yaitu berupa Instruksi Multi-Media dan Penjelasan Konseptual Mendalam. Memiliki hasil nilai yang lebih tinggi serta lebih cepat dalam proses pembuatan desain kemasan. Sementara itu (KK) yang diberikan perlakuan berupa intruksi perintah, memiliki hasil nilai lebih rendah dan lebih lambat dalam proses pembuatan desain kemasan. Perbedaan hasil yang signifikan antara kedua kelompok ini sangat dipengaruhi oleh perbedaan perlakuan yang diberikan selama proses pembelajaran.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa untuk mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal, maka siswa perlu mendapatkan

Sebaliknya, Kelompok Kontrol (KK) yang hanya diberikan instruksi perintah sederhana tanpa materi presentasi atau penjelasan konsep mendalam mengalami kesulitan dalam proses desain. distribusi nilai menunjukkan konsentrasi yang dominan pada kategori nilai buruk. Sebanyak 46,7% atau 7 dari 15 kelompok kecil di (KK) mendapatkan nilai terendah, yaitu 37,5, karena terbatas dalam mengintegrasikan motif Damar Kurung dan kelengkapan informasi produk. Nilai terbaik yang mampu dicapai oleh Kelompok Kontrol (KK) adalah 75, yang diraih oleh 26,7% atau 4 kelompok saja. Sisanya, sebanyak 26,6% kelompok berada pada rentang nilai antara 50 hingga 62,5. Perbandingan persentase ini secara deskriptif menggambarkan bahwa tanpa adanya perlakuan materi yang komprehensif, siswa mengalami kesulitan yang signifikan.



Gambar 8. Perbandingan hasil nilai (KE) dan (KK)

penjelasan materi mengenai *art style* Damar Kurung yang lengkap dan mudah dimengerti, sehingga murid dapat membuat desain kemasan yang sesuai dengan kriteria yang diberikan. Karena itu untuk pembelajaran dan penelitian selanjutnya bisa lebih fokus dengan pengembangan media yang lebih interaktif dengan siswa.

REFERENSI

Azis, F., & Wahyuningsih, N. (2018). Damar kurung hasil akulturasi kebudayaan masyarakat gresik. *Gelar: Jurnal Seni Budaya*, 16(2), 150-154.

BINUS University Malang. (2024, Oktober 7). 7 jenis ilustrasi dalam desain grafis

- berdasarkan tampilannya. Diakses 1 Juli 2025, dari <https://binus.ac.id/malang/2024/10/7-jenis-ilustrasi-dalam-desain-grafis-berdasarkan-tampilannya/>
- Mokodaser, A. B., Maramis, M., & Tooy, C. (202). Dampak Digitalisasi Perdagangan Usaha Mikro Kecil Menengah Dari Offline Menjadi Online Selama Masa Pandemi Covid-19. *Lex Privatum*, 10(4).
- Naimar, M. (2022). Penggunaan aplikasi berbasis smartphone (ibis paint x) untuk pengembangan desain busana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 7(4), 10-29.
- Prihatmoko, S. (2021). *Kreasi menggambar ilustrasi dengan Adobe Illustrator* (Edisi pertama). Yayasan Prima Agus Teknik. https://digilib.stekom.ac.id/assets/dokumen/ebook/feb_fac361729fe27714182874583d8f2ad4d0ea42d8_1652845441.pdf
- Sardiana, A., & Moekti, A. S. (2022). Peran Digitalisasi Pendidikan Terhadap Proses Pembelajaran Siswa di Masa Pandemi Covid-19. *DEVOSI*, 3(2), 15-22.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Utama, M. W. P. (2016). Keberadaan Seni Lukis Damar Kurung Masmundari. *Brikolase: Jurnal Kajian Teori, Praktik dan Wacana Seni Budaya Rupa*, 8(1).
- Witabora, J. (2012). Peran dan perkembangan ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659-667.
- Widyastuti, T. A. R., AB, S., Judijanto, L., MM, M., Budi Harto, S. E., MM, P., ... & Kom, M. *PRODUK DIGITAL*.
- Rahmah, S. I. S. U., & Camelia, I. A. (2024). Gambar Ilustrasi Damar Kurung Pada Totebag Sebagai Edukasi Budaya Di Smp Yimi Gresik Full Day School. *Jurnal Seni Rupa*, 12(4), 103-112.