

KISAH KEBO KICAK SEBAGAI TEMA PENCIPTAAN KARYA SENI LUKIS OLEH MURID KELAS X DPIB 2 DI SMKN 3 JOMBANG

Aditya Putra¹, Winarno²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: aditya.22027@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Kisah Kebo Kicak merupakan cerita rakyat dari Kabupaten Jombang yang berkaitan dengan sejarah terbentuknya nama Kabupaten Jombang. Cerita ini belum pernah digunakan sebagai tema pembelajaran seni lukis di SMKN 3 Jombang. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persiapan, proses penciptaan, hasil karya seni lukis, serta respons guru dan murid terhadap pembelajaran seni lukis bertema kisah Kebo Kicak. Penelitian menggunakan metode kualitatif deskriptif. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan penilaian karya, kemudian diuji dengan triangulasi teknik dan sumber. Penelitian melibatkan 35 murid kelas X DPIB 2 yang dibagi menjadi tujuh kelompok. Setiap kelompok mengerjakan satu penggalan cerita dan menghasilkan satu karya seni lukis pada media kanvas. Persiapan pembelajaran meliputi penyusunan modul ajar, materi *PowerPoint*, *Character Sheet*, pembagian penggalan cerita, serta penyiapan alat dan bahan. Proses penciptaan dilaksanakan dalam empat pertemuan yang mencakup pembuatan sketsa, melukis, penyelesaian karya, dan presentasi hasil. Kendala yang dihadapi murid meliputi percampuran warna, pembuatan gradasi, dan penerapan gelap terang. Hasil penilaian menunjukkan tiga karya berkategori sangat baik (42,86%), dua karya baik (28,57%), dan dua karya cukup (28,57%). Guru dan murid memberikan respons positif terhadap pembelajaran ini.

Kata kunci: Kebo Kicak, seni lukis, cerita rakyat, budaya lokal, SMKN 3 Jombang.

Abstract

Kebo Kicak is a folklore from Jombang Regency that is closely related to the origin of the name of Jombang. This story has never been used as a theme in painting instruction at SMKN 3 Jombang. This study aimed to describe the preparation, creation process, painting results, and the responses of teachers and students to painting instruction based on the Kebo Kicak folklore. The study employed a descriptive qualitative method. Data were collected through observation, interviews, documentation, and artwork assessment, and were validated using technique and source triangulation. The participants were 35 students of class X DPIB 2, divided into seven groups. Each group worked on one segment of the story and produced a painting on canvas. The preparation stage included developing teaching modules, PowerPoint materials, character sheets, story segmentation, and painting equipment. The creation process was conducted in four meetings, covering sketching, painting, artwork completion, and presentation. Students encountered difficulties in color mixing, creating gradations, and applying light and shadow. The assessment results showed that three artworks were categorized as very good (42.86%), two as good (28.57%), and two as fair (28.57%). Both teachers and students gave positive responses to this learning activity.

Keywords: Kebo Kicak, painting, folklore, local culture, SMKN 3 Jombang.

PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi yang begitu cepat, minat murid terhadap cerita rakyat mulai berkurang. Banyaknya konten hiburan digital seperti media sosial membuat mereka seperti dimanjakan dan kurang memperhatikan Sejarah dan kebudayaan yang seharusnya dilestarikan. Kondisi ini memberikan dampak yang cukup signifikan khususnya pada generasi muda, karena sejarah dan kebudayaan memiliki peran yang sangat penting, yaitu dapat membentuk moral dan nilai positif yang bisa membuat generasi muda menjadi pribadi yang luhur dan berwawasan luas

Cerita rakyat merupakan bagian dari sastra lisan yang hidup dan berkembang dalam masyarakat. Sumayana (2017) menjelaskan bahwa cerita rakyat merupakan komponen prosa lama yang diwariskan secara lisan dari satu generasi ke generasi berikutnya sebagai bagian dari tradisi budaya masyarakat. Selain berfungsi sebagai hiburan, cerita rakyat juga mengandung nilai pendidikan, pesan moral, dan informasi mengenai sejarah suatu daerah. Oleh karena itu, cerita rakyat memiliki peran penting dalam membentuk karakter sekaligus memperkenalkan identitas budaya kepada generasi muda.

Salah satu cerita rakyat yang berasal dari Kabupaten Jombang adalah kisah Kebo Kicak. Cerita ini dikenal sebagai salah satu cerita rakyat yang melatarbelakangi terbentuknya nama Kabupaten Jombang. Kisah tersebut menceritakan pertarungan antara Kebo Kicak dan Surontanu yang kemudian dikaitkan dengan warna hijau (ijo) dan merah (abang) yang dipercaya menjadi asal-usul nama Jombang. Selain mengandung unsur sejarah lokal, cerita rakyat Kebo Kicak juga memuat nilai-nilai moral seperti keberanian, keadilan, keteguhan dalam memperjuangkan kebenaran, serta perlawanan terhadap tindakan yang merugikan masyarakat. Nilai-nilai tersebut penting dikenalkan kepada murid sebagai bagian dari upaya pelestarian budaya dan pendidikan karakter.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengenalkan kembali cerita rakyat kepada generasi muda adalah melalui pembelajaran seni rupa, khususnya seni lukis. Seni lukis dapat menjadi media visual yang efektif untuk menginterpretasikan cerita rakyat ke dalam

bentuk karya yang menarik dan mudah dipahami. Menurut Sunaryo dan Sumartono (2006), seni lukis merupakan bentuk ungkapan gagasan dan perasaan yang dituangkan pada bidang datar melalui unsur-unsur rupa seperti garis, bidang, warna, dan tekstur berdasarkan pengalaman estetik. Melalui kegiatan melukis, murid tidak hanya mengembangkan keterampilan artistik, tetapi juga memperoleh pengalaman dalam memahami serta mengapresiasi nilai-nilai budaya yang terkandung dalam cerita rakyat.

Kisah Kebo Kicak memiliki potensi yang besar untuk dijadikan sebagai tema penciptaan karya seni lukis karena memuat berbagai tokoh, peristiwa, dan latar cerita yang dapat divisualisasikan ke dalam bentuk karya dua dimensi. Pemanfaatan cerita rakyat sebagai tema berkarya juga dapat membantu murid mengembangkan kreativitas, imajinasi, dan kemampuan berekspresi secara visual. Di sisi lain, kegiatan tersebut dapat menjadi sarana untuk menumbuhkan rasa memiliki terhadap budaya lokal yang menjadi bagian dari identitas daerah mereka.

Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan di SMKN 3 Jombang, khususnya pada murid kelas X DPIB 2, diketahui bahwa sebagian besar murid belum mengenal cerita rakyat Kebo Kicak secara mendalam meskipun cerita tersebut berasal dari daerah tempat mereka tinggal. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara pentingnya pelestarian budaya lokal dengan tingkat pengetahuan murid terhadap warisan budaya daerah. Idealnya, murid memiliki pemahaman terhadap cerita rakyat yang berkembang di lingkungan sekitarnya sebagai bagian dari identitas budaya lokal. Namun pada kenyataannya, dominasi media digital modern serta minimnya pemanfaatan cerita rakyat dalam kegiatan pembelajaran menyebabkan pengetahuan murid terhadap cerita rakyat Kebo Kicak masih terbatas. Selain itu, cerita rakyat Kebo Kicak belum pernah digunakan sebagai tema penciptaan karya seni lukis dalam pembelajaran seni budaya di kelas tersebut.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat dimanfaatkan sebagai media pelestarian budaya melalui berbagai bentuk karya visual. Hariadi (2022) mengangkat cerita rakyat Kebo Kicak dalam bentuk komik sebagai

media pengenalan asal-usul Kabupaten Jombang bagi remaja. Penelitian tersebut menghasilkan media komik cetak dan digital yang dipublikasikan melalui platform Webtoon. Selanjutnya, Yusah (2023) mengembangkan video tutorial menggambar ilustrasi cerita rakyat Banyubiru melalui fitur Reels Instagram sebagai media pengenalan budaya lokal kepada masyarakat. Sementara itu, Mangunsong (2017) memanfaatkan legenda Kebo Kicak sebagai tema dalam perancangan desain aplikasi pengiriman pesan LINE yang ditujukan kepada kalangan remaja. Ketiga penelitian tersebut menunjukkan bahwa cerita rakyat dapat dikemas dalam berbagai media visual untuk memperkenalkan kembali budaya lokal kepada generasi muda.

Meskipun demikian, penelitian yang memanfaatkan kisah Kebo Kicak sebagai tema penciptaan karya seni lukis dalam konteks pembelajaran seni rupa di sekolah masih belum banyak ditemukan. Penelitian terdahulu lebih berfokus pada pengembangan media visual yang dirancang oleh peneliti, seperti komik, video ilustrasi, dan desain aplikasi digital. Berbeda dengan penelitian tersebut, penelitian ini melibatkan murid secara langsung sebagai pencipta karya seni. Murid berperan aktif dalam memahami cerita rakyat, mengeksplorasi ide, menyusun sketsa, serta memvisualisasikan penggalan cerita Kebo Kicak ke dalam karya seni lukis secara berkelompok. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya berorientasi pada hasil karya, tetapi juga mengkaji proses kreatif yang dilakukan murid dalam menerjemahkan cerita rakyat ke dalam bentuk visual.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini difokuskan pada penciptaan karya seni lukis bertema cerita rakyat Kebo Kicak oleh murid kelas X DPIB 2 di SMKN 3 Jombang. Fokus penelitian meliputi persiapan penciptaan karya, proses penciptaan karya seni lukis, hasil karya yang dihasilkan murid, serta respons murid dan guru terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan persiapan, proses, hasil karya, serta respons murid dan guru terhadap penciptaan karya seni lukis yang terinspirasi dari cerita rakyat Kebo Kicak. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi pengembangan pembelajaran seni rupa berbasis budaya lokal

sekaligus mendukung upaya pelestarian cerita rakyat sebagai bagian dari warisan budaya Kabupaten Jombang.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif. Metode tersebut dipilih karena sesuai dengan tujuan penelitian, yaitu mendeskripsikan secara mendalam proses penciptaan karya seni lukis berdasarkan cerita rakyat Kebo Kicak oleh murid kelas X DPIB 2 di SMKN 3 Jombang. Melalui pendekatan kualitatif, penelitian ini berupaya memahami bagaimana murid menginterpretasikan cerita rakyat Kebo Kicak ke dalam bentuk visual, mulai dari tahap eksplorasi ide, pembuatan sketsa, proses melukis, hingga penyelesaian karya. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji respons guru dan murid terhadap kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan.

Penelitian dilaksanakan di SMKN 3 Jombang dengan sasaran penelitian berupa 35 murid kelas X DPIB 2 (Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan) serta guru Seni Budaya yang berperan sebagai informan pendukung. Objek penelitian adalah proses penciptaan karya seni lukis berdasarkan penggalan cerita rakyat Kebo Kicak yang divisualisasikan oleh murid ke dalam media kanvas menggunakan teknik plakat. Sebanyak 35 murid dibagi menjadi tujuh kelompok yang masing-masing terdiri atas lima murid. Setiap kelompok bertugas memvisualisasikan satu penggalan cerita Kebo Kicak sehingga menghasilkan tujuh karya seni lukis yang saling berkaitan sebagai rangkaian cerita.

Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan secara langsung terhadap proses pembelajaran seni lukis yang berlangsung di kelas untuk memperoleh informasi mengenai aktivitas murid selama proses berkarya. Wawancara dilakukan secara semi-terstruktur kepada guru Seni Budaya dan murid kelas X DPIB 2 untuk memperoleh informasi mengenai pelaksanaan pembelajaran, pemahaman murid terhadap cerita rakyat Kebo Kicak, serta tanggapan mereka terhadap kegiatan penciptaan karya seni lukis. Selain itu, wawancara juga dilakukan dengan Kepala Desa Dapur Kejambon

yang merupakan keturunan langsung dari Mbah Muktar, guru Kebo Kicak, guna memperoleh informasi yang berkaitan dengan cerita rakyat Kebo Kicak sebagai sumber ide penciptaan karya. Dokumentasi digunakan untuk merekam berbagai data penelitian berupa foto kegiatan pembelajaran, proses pembuatan karya, hasil karya seni lukis, serta dokumen pendukung lainnya.

Analisis data dalam penelitian ini mengacu pada model Miles, Huberman, dan Saldana (1992) yang meliputi reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan menyeleksi, mengelompokkan, dan menyederhanakan data hasil observasi, wawancara, serta dokumentasi sesuai dengan fokus penelitian. Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif, kutipan hasil wawancara, dan dokumentasi visual sehingga memudahkan proses interpretasi data. Sebagai acuan dalam menilai hasil karya peserta didik, digunakan instrumen penilaian yang memuat aspek, indikator, dan kategori penilaian sebagai berikut.

Tabel 1. Instrumen Penilaian Proses

Aspek Proses	Skor Maksimal
Kerapian	3
Disiplin	3
Keterlibatan	3
Tanggung Jawab	3
Kerjasama Kelompok	3
Nilai Proses= Jumlah Seluruh Skor Aspek	

Tabel 2. Instrumen Penilaian Hasil

Aspek Hasil	Skor Maksimal
Tema	3
Komposisi	3
Pewarnaan	3
Bentuk	3
Latar	3

Nilai Proses= Jumlah Seluruh Skor Aspek

$$\text{Nilai Akhir} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{30} \times 100$$

Tabel 3. Kategori Penilaian

Kategori	Rentang nilai
Sangat Baik	91-100
Baik	81-90
Cukup	71-80
Kurang	61-70
Sangat Kurang	≤ 60

Keabsahan data diuji menggunakan teknik triangulasi sumber dan triangulasi teknik. Triangulasi sumber dilakukan dengan membandingkan informasi yang diperoleh dari guru Seni Budaya, murid kelas X DPIB 2, serta narasumber yang memahami cerita rakyat Kebo Kicak. Sementara itu, triangulasi teknik dilakukan dengan membandingkan data hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Melalui penerapan kedua teknik tersebut, data yang diperoleh dapat diuji tingkat kepercayaannya sehingga hasil penelitian mampu menggambarkan kondisi yang sebenarnya sesuai dengan situasi yang terjadi di lapangan.

KERANGKA TEORETIK

a. Cerita Rakyat

Cerita rakyat merupakan salah satu bentuk warisan budaya yang diwariskan secara turun-temurun dalam kehidupan masyarakat. Sumayana (2017) menjelaskan bahwa cerita rakyat merupakan bagian dari prosa lama yang penyampaian dilakukan secara lisan karena telah menjadi tradisi dalam budaya masyarakat. Cerita rakyat umumnya berisi kisah mengenai peristiwa yang pernah terjadi pada masa lampau, termasuk cerita yang menjelaskan asal-usul suatu tempat atau daerah tertentu. Selain berfungsi sebagai hiburan, cerita rakyat juga mengandung nilai-nilai moral, sosial, dan budaya yang dapat dijadikan sebagai sarana pendidikan karakter sekaligus media pelestarian budaya lokal.

b. Jenis Cerita Rakyat

Jenis-jenis cerita rakyat yang bisa ditemukan di Indonesia adalah sebagai berikut:

1) Mite

Menurut Danandjaja, 1986 (Hanif, 2010) Mite atau mitos merupakan bentuk cerita rakyat yang diyakini pernah terjadi di masa lalu, namun

tidak dipandang sebagai kisah yang bersifat sakral. Umumnya, mite mengisahkan tokoh-tokoh seperti dewa, makhluk setengah dewa, atau peristiwa supranatural yang berkaitan dengan penciptaan alam semesta, asal-usul manusia, maupun tradisi dan kebiasaan suatu komunitas.

2) Legenda

Menurut (Saragih dkk., 2019) legenda adalah salah satu bentuk cerita rakyat yang berkembang di masa lampau dan memiliki kaitan dengan peristiwa sejarah, meskipun tidak dianggap sebagai kisah yang sakral. Namun, jika ditelaah lebih dalam, legenda mengandung makna yang kompleks, mencerminkan pandangan hidup, nilai-nilai keagamaan, serta unsur-unsur sakral dalam kehidupan masyarakat yang mempercayainya.

3) Dongeng

Menurut (Rukiyah, 2018) Dongeng adalah cerita prosa rakyat yang tidak dianggap benar-benar terjadi. Dongeng pada umumnya disampaikan dengan tujuan menghibur, meskipun di dalamnya sering kali tersirat kebenaran, pesan moral, maupun kritik sosial.

c. Fungsi Cerita Rakyat

Cerita rakyat memiliki beragam fungsi penting dalam kehidupan masyarakat. Selain sebagai sarana hiburan, cerita rakyat juga memuat nilai-nilai edukatif yang dapat memperkuat norma sosial dan memperteguh identitas budaya.

d. Cerita Rakyat Kebo Kicak

Kebo Kicak merupakan salah satu cerita rakyat yang berasal dari Jombang. Cerita ini menggambarkan pertarungan antara Kebo Kicak, seorang karakter sakti dengan kekuatan yang sangat besar, dan Surontanu, yang dikenal sebagai sosok antagonis dalam kisah tersebut. Dalam penelitian ini, Peneliti mengumpulkan data tentang cerita rakyat Kebo Kicak melalui dua sumber, yaitu melalui wawancara langsung dan melalui analisis buku.

e. Seni Lukis

Seni lukis merupakan salah satu cabang seni rupa yang dapat digunakan sebagai media ekspresi

sekaligus sarana komunikasi visual. Menurut Sunaryo dan Sumartono (2006), seni lukis merupakan bentuk ungkapan gagasan dan perasaan seseorang yang dituangkan pada bidang datar melalui unsur rupa seperti garis, bidang, warna, dan tekstur yang lahir dari pengalaman estetis. Sementara itu, Nelson dan Pd (2016) menjelaskan bahwa seni lukis merupakan karya seni dua dimensi yang memiliki ukuran panjang dan lebar serta hanya dapat dinikmati dari satu arah pandang tertentu. Berdasarkan pendapat tersebut, seni lukis dapat dipahami sebagai media untuk menyampaikan gagasan, pengalaman, dan imajinasi melalui pengolahan unsur-unsur visual pada bidang datar.

f. Aliran dalam Seni Lukis

1) Aliran Kubisme

Kubisme merupakan salah satu aliran seni lukis modern yang cukup populer dalam sejarah seni rupa. Ciri khas utama dari gaya ini adalah penggambaran objek yang tidak menyerupai bentuk nyata, melainkan disusun menggunakan bentuk-bentuk geometris untuk mewakili subjek yang ingin disampaikan oleh senimannya.

2) Aliran Ekspresionisme

Dalam aliran seni Ekspresionisme, pelukis berupaya menuangkan emosi atau perasaan yang mendalam terhadap suatu subjek ke dalam karya mereka. Fokus utama dalam gaya ini bukan pada ketepatan bentuk visual objek yang digambarkan, melainkan pada bagaimana lukisan tersebut dapat mencerminkan suasana batin atau ekspresi emosional seniman secara kuat dan menyentuh.

3) Aliran Fauvisme

Fauvisme merupakan aliran seni yang hanya bertahan dalam waktu singkat, yakni sekitar empat tahun dimulai pada tahun 1905. Gerakan ini dipimpin oleh Henri Matisse. Istilah "Fauvisme" berasal dari kata dalam bahasa Prancis yang berarti "binatang buas", julukan ini diberikan karena karya-karya dalam aliran ini menampilkan warna-warna mencolok dan tidak lazim. Objek atau subjek dalam lukisan Fauvisme disajikan secara sederhana, namun dipenuhi dengan permainan warna dan pola yang tampak berani dan ekspresif.

4) Aliran Impresionisme

Impresionisme merupakan aliran seni yang berkembang di Prancis pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20. Ciri khas dari gaya ini adalah penyajian objek yang tampak seolah-olah dilihat secara sekilas atau spontan. Lukisan-lukisan Impresionis umumnya menggunakan warna-warna cerah dan tidak terlalu menonjolkan detail halus. Tema yang diangkat sering kali berupa pemandangan luar ruang, seperti alam atau lanskap, dan teknik pewarnaannya dibuat sedemikian rupa agar menghasilkan kesan cahaya yang berkilau dan dinamis.

5) Aliran Realisme

Realisme merupakan aliran seni yang berusaha menampilkan subjek sebagaimana adanya dalam kehidupan nyata, tanpa dilebih-lebihkan atau dimodifikasi secara imajinatif. Gaya ini mulai berkembang pada abad ke-18 dan mencapai puncak kejayaannya pada pertengahan abad ke-19. Meskipun sebagian besar tokoh utama dalam gerakan ini berasal dari Prancis, sejumlah pelukis asal Amerika juga dikenal sebagai tokoh penting dalam aliran Realisme.

6) Aliran Surealisme

Karya seni dalam aliran surealisme biasanya terinspirasi dari mimpi atau alam bawah sadar. Lukisan-lukisan tersebut menampilkan objek-objek tak biasa yang digambarkan dengan cara yang ganjil atau penuh teka-teki. Para seniman surealis berharap visual yang tidak lazim itu mampu mengajak penonton untuk melihat dunia dari sudut pandang yang berbeda dan menumbuhkan persepsi baru terhadap realitas. Mereka percaya bahwa lukisan yang mereka ciptakan dapat membangkitkan emosi dan pikiran tersembunyi dalam benak seseorang.

g. Teknik dalam Seni Lukis

1) Teknik Aquarel

Teknik aquarel merupakan teknik melukis yang menggunakan sapuan warna tipis dan cenderung transparan dengan menggunakan cat air. Hasil dari lukisan yang menggunakan teknik ini biasanya memberi kesan yang halus dan lembut.

2) Teknik Plakat

Teknik plakat merupakan teknik yang menggunakan sapuan warna tebal dan padat hingga menutupi permukaan media. Hasil dari lukisan yang menggunakan teknik plakat cenderung pekat dan solid.

3) Teknik Pointilis

Teknik pointilis merupakan teknik yang dilakukan dengan menyusun kumpulan titik-titik kecil untuk membentuk sebuah gambar atau lukisan. Melalui pengaturan tingkat kerapatan dan jarak antar titik, seorang seniman mampu menciptakan efek visual seperti gradasi warna, kesan kedalaman, dan bentuk tiga dimensi dalam karyanya.

4) Teknik Goresan Ekspresif

Teknik ini mengedepankan kebebasan berekspresi dalam proses penciptaan karya seni, memungkinkan seniman memanfaatkan beragam alat dan media. Goresan yang dihasilkan bersifat spontan dan tidak dibatasi oleh aturan baku, dengan tujuan utama menyampaikan perasaan, suasana hati, atau ekspresi visual yang kuat melalui bentuk dan gerak garis.

5) Teknik Mozaik

Mozaik adalah teknik seni yang dilakukan dengan menyusun dan menempelkan potongan kecil dari berbagai material seperti kaca, keramik, batu, atau kertas ke suatu bidang untuk membentuk pola atau gambar tertentu. Potongan-potongan tersebut dirangkai sedemikian rupa hingga membentuk komposisi visual yang utuh. Teknik ini telah dikenal sejak zaman kuno dan memiliki peran penting dalam perkembangan seni di berbagai kebudayaan dunia.

h. Unsur-unsur dalam Seni Lukis

1) Titik

Titik merupakan unsur yang paling mendasar dalam seni lukis. Titik juga dapat membentuk suatu garis, bidang, dan bentuk. Meskipun tidak memiliki ukuran panjang atau lebar, titik mampu menciptakan kesan arah, kedalaman, dan fokus dalam karya seni. Titik bisa tampil sebagai unsur

yang berdiri sendiri atau digabungkan untuk membentuk garis, bidang, maupun tekstur.

2) Garis

Garis merupakan elemen utama dalam seni rupa yang terbentuk dari pergerakan sebuah titik, memiliki panjang namun tidak memiliki lebar. Elemen ini berfungsi sebagai pembuat sebuah bentuk, pemberi tekstur, penunjuk arah, dan juga sebagai media penyampai ekspresi serta emosi dalam karya seni. Garis terdiri dari berbagai macam jenis, diantaranya seperti garis mendatar, garis tegak, garis miring, garis lengkung, garis bersilangan, garis sejajar, garis zig zag, garis spiral, dan garis gelombang

3) Bidang

Bidang merupakan sebuah ruang yang dibatasi oleh garis, dapat berupa bidang datar atau bidang yang memiliki volume.

4) Bentuk

Bentuk bisa berupa suatu wujud dari bidang atau objek dalam lukisan, dan bisa dalam bentuk geometris seperti kubus, balok, prisma segitiga, dan lain-lain. Sedangkan bentuk non-geometris lebih bersifat alami, bebas, serta tidak memiliki pola atau bentuk yang tetap.

5) Warna

Warna merupakan sebuah elemen penting yang memberikan keindahan, suasana, dan emosi pada sebuah lukisan. Dalam konsep teori warna, terdapat pembagian warna menjadi tiga kategori utama, yakni warna primer yang terdiri dari merah, biru, dan kuning; warna sekunder yang terbentuk dari pencampuran dua warna primer; serta warna tersier yang merupakan hasil kombinasi antara warna primer dan sekunder.

6) Gelap Terang

Gelap terang merupakan salah satu unsur dalam seni rupa yang merujuk pada perbedaan intensitas warna. Unsur ini berperan penting dalam menciptakan kesan tiga dimensi dan volume dalam sebuah lukisan

i. Alat dan Bahan

Beberapa alat yang biasa dipakai dalam kegiatan melukis meliputi kuas, palet, pensil, serta pisau palet. Sementara itu, bahan yang sering digunakan mencakup kanvas dan berbagai jenis cat seperti cat minyak, akrilik, cat air, dan pastel, tergantung pada teknik serta hasil visual yang ingin dicapai. Pemilihan alat dan bahan memiliki peran penting dalam menentukan kualitas akhir karya, termasuk intensitas warna, tekstur permukaan, dan kesan visual yang ditimbulkan dari lukisan tersebut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Persiapan Pelaksanaan Pembelajaran

Sebelum pelaksanaan pembelajaran, peneliti terlebih dahulu menyusun perangkat pembelajaran berupa modul ajar, materi presentasi, character sheet tokoh-tokoh dalam cerita Kebo Kicak, serta panduan visual yang berisi arahan mengenai tokoh, suasana, warna, dan latar yang dapat digunakan murid dalam proses berkarya. Selain itu, peneliti juga membagi cerita Kebo Kicak menjadi tujuh penggalan yang berbeda sehingga setiap kelompok memperoleh bagian cerita yang berbeda namun tetap membentuk satu alur cerita yang utuh. Selain itu, peneliti juga menyiapkan alat dan bahan berupa kanvas berukuran 60 × 80 cm serta cat akrilik warna merah, kuning, biru, hitam, dan putih yang digunakan sebagai warna dasar dalam proses melukis.

b. Proses Pelaksanaan Pembelajaran

Proses pelaksanaan pembelajaran berlangsung selama empat pertemuan di kelas X DPIB 2 SMKN 3 Jombang. Pertemuan pertama dilaksanakan pada tanggal 6 Februari 2026. Pada tahap ini peneliti menyampaikan materi mengenai konsep dasar seni lukis yang meliputi pengertian, teknik, dan aliran seni lukis. Selain itu, peneliti juga memperkenalkan kisah Kebo Kicak sebagai sumber ide penciptaan karya seni lukis dengan menjelaskan alur cerita, tokoh-tokoh, serta nilai budaya yang terkandung di dalamnya. Setelah penyampaian materi, murid dibagi menjadi tujuh kelompok yang masing-masing beranggotakan lima orang. Setiap kelompok memperoleh lembar cerita yang telah dilengkapi arahan visual dan character sheet sebagai acuan dalam berkarya.

Murid kemudian berdiskusi untuk menentukan konsep visual yang akan digunakan sebelum menuangkan sketsa pada media kanvas berukuran 60 × 40 cm.



Gambar 1. Pemaparan Materi dan Pembuatan Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Aditya Putra 2026)

Pertemuan kedua dilaksanakan pada tanggal 13 Februari 2026. Pada tahap ini murid mulai melukis menggunakan cat yang telah disediakan. Setiap kelompok membagi tugas agar proses pengerjaan karya dapat berjalan lebih efektif. Selama kegiatan berlangsung, peneliti berkeliling untuk memberikan arahan dan membantu murid yang mengalami kesulitan. Suasana pembelajaran terlihat aktif karena murid saling berdiskusi dan bekerja sama dalam menyelesaikan karya. Pada pertemuan ini peneliti menargetkan penyelesaian karya mencapai sekitar 40%, meskipun beberapa kelompok masih memerlukan waktu tambahan untuk mencapai target tersebut.



Gambar 2. Proses Melukis di Kanvas
(Sumber: Dokumentasi Aditya Putra 2026)

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada tanggal 27 Februari 2026. Murid melanjutkan proses melukis sekaligus menyempurnakan bagian-bagian karya yang belum selesai. Sebelum kegiatan dimulai, peneliti memberikan evaluasi singkat terhadap perkembangan karya setiap kelompok. Pada tahap ini terlihat adanya perkembangan kemampuan murid dalam mengombinasikan warna dan membuat detail gambar. Kerja sama antaranggota kelompok juga terlihat semakin baik karena masing-masing murid mulai memahami tugasnya. Meskipun demikian, beberapa kelompok masih mengalami kendala dalam pembagian waktu dan teknik

pencampuran warna. Kendala tersebut dapat diatasi melalui diskusi kelompok dan arahan dari peneliti.



Gambar 3. Proses Penyempurnaan Lukisan
(Sumber: Dokumentasi Aditya Putra 2026)

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 6 Maret 2026 dan merupakan tahap akhir pembelajaran. Pada pertemuan ini setiap kelompok mempresentasikan hasil karya seni lukis yang telah dibuat. Murid menjelaskan bagian cerita yang diangkat, konsep visual yang digunakan, proses pengerjaan, makna karya, serta kendala yang dihadapi selama proses penciptaan. Sebagian besar murid mampu menjelaskan hubungan antara cerita Kebo Kicak dengan visualisasi yang ditampilkan dalam karya mereka. Pada akhir kegiatan, peneliti memberikan evaluasi dan apresiasi terhadap seluruh karya yang telah dihasilkan. Pembelajaran berbasis cerita rakyat dinilai mampu membantu murid menemukan ide dalam berkarya sekaligus meningkatkan kerja sama dan kreativitas selama proses pembelajaran berlangsung.



Gambar 3. Presentasi Hasil Karya
(Sumber: Dokumentasi Aditya Putra 2026)

c. Hasil Karya Murid

Hasil penelitian menunjukkan bahwa 35 murid kelas X DPIB 2 berhasil menghasilkan tujuh karya seni lukis yang masing-masing mengangkat penggalan cerita rakyat Kebo Kicak. Setiap kelompok terdiri atas lima murid dan memperoleh bagian cerita yang berbeda sehingga seluruh karya membentuk alur cerita yang utuh dari awal hingga akhir.

Karya Kelompok 1:



Gambar 4. Hasil Karya Kelompok 1
(Sumber: Dokumentasi Aditya Putra 2026)

Karya kelompok 1 berjudul *Babat Alas* memperoleh nilai 96. Karya ini menggambarkan kegiatan membuka hutan sebagai awal terbentuknya suatu wilayah. Tema cerita divisualisasikan melalui sosok Mbah Pranggan yang sedang menebang pohon dan Wandan Kuning yang berada di belakangnya sebagai pendukung adegan. Penggunaan warna hijau dan coklat mampu menghadirkan suasana hutan yang alami dan sesuai dengan cerita. Latar yang terdiri atas pepohonan, rerumputan, dan batang kayu hasil tebangan turut memperkuat suasana babat alas sehingga keseluruhan karya mampu menyampaikan isi cerita dengan cukup baik dan mudah dipahami.

Karya Kelompok 2:



Gambar 5. Hasil Karya Kelompok 2
(Sumber: Dokumentasi Aditya Putra 2026)

Karya kelompok 2 berjudul *Sayembara* memperoleh nilai 83. Karya ini menampilkan adegan sayembara yang dihadiri oleh banyak peserta. Tema cerita dapat dikenali melalui kehadiran tokoh Wandan Panguri yang

ditempatkan di bagian tengah sebagai fokus utama serta Mbah Pranggan di sampingnya. Penggunaan warna didominasi nuansa biru tua dan warna gelap pada latar yang dipadukan dengan warna yang lebih cerah pada beberapa tokoh sehingga menciptakan kontras yang menarik. Latar yang menampilkan suasana tempat berkumpul dan keberadaan singgasana turut memperkuat gambaran peristiwa sayembara yang sedang berlangsung.

Karya Kelompok 3:



Gambar 6. Hasil Karya Kelompok 3
(Sumber: Dokumentasi Aditya Putra 2026)

Karya kelompok 3 berjudul *Kemenangan Joko Tulus (Kebo Kicak)* memperoleh nilai 76. Karya ini menggambarkan keberhasilan Kebo Kicak setelah memenangkan sayembara dan mengalahkan para pendekar yang menjadi lawannya. Tema cerita ditampilkan melalui dua figur yang ditempatkan pada bagian tengah lukisan sebagai fokus utama. Penggunaan warna biru, abu-abu, hijau, dan coklat memberikan kesan tenang serta mendukung suasana setelah berakhirnya pertarungan. Kehadiran siluet para pendekar yang telah dikalahkan turut memperkuat narasi kemenangan dalam karya.

Karya Kelompok 4:



Gambar 7. Hasil Karya Kelompok 4
(Sumber: Dokumentasi Aditya Putra 2026)

Karya kelompok 4 berjudul Masa Kelam dan Kesaktian Ilmu Sukmo memperoleh nilai 90. Karya ini menggambarkan fase kehidupan Kebo Kicak ketika memperluas kekuasaannya ke wilayah Ngoro dan mendalami ilmu Sukmo yang diperoleh dari Surontanu. Visualisasi beberapa tokoh yang berkumpul di sekitar api unggun dengan suasana gelap dan penuh nuansa mistis mampu menggambarkan masa ketika Kebo Kicak dikenal memiliki ilmu kesaktian. Penggunaan warna gelap seperti ungu, hitam, dan cokelat berhasil membangun suasana kelam yang sesuai dengan tema cerita.

Karya Kelompok: 5



Gambar 8. Hasil Karya Kelompok 5
(Sumber: Dokumentasi Aditya Putra 2026)

Karya kelompok 5 berjudul Takluk di Tangan Wali (Mbah Muktar) memperoleh nilai 96. Karya ini menggambarkan peristiwa ketika Kebo Kicak mengalami kekalahan dalam pertarungan melawan Mbah Muktar di Desa Banyuarang. Penggalan cerita divisualisasikan melalui sosok Kebo Kicak yang berada dalam

kondisi lemah dan sedang diseret oleh Mbah Muktar sebagai syarat untuk memperoleh kesembuhan. Penggunaan warna hijau, biru, dan cokelat menciptakan suasana yang tenang serta mendukung makna perubahan yang dialami Kebo Kicak setelah peristiwa tersebut.

Karya Kelompok: 6



Gambar 9. Hasil Karya Kelompok 6
(Sumber: Dokumentasi Aditya Putra 2026)

Karya kelompok 6 berjudul Perjanjian Besanan dan Silsilah Keturunan memperoleh nilai 76. Karya ini menggambarkan peristiwa perdamaian antara Kebo Kicak dan Mbah Muktar yang menjadi awal terjalannya hubungan kekeluargaan di antara keduanya. Kesesuaian tema terlihat dari penggambaran dua tokoh utama yang ditempatkan sebagai fokus utama sehingga isi cerita dapat dipahami dengan cukup jelas. Penggunaan warna pada pakaian dan elemen pendukung membantu memperkuat penyampaian cerita, sedangkan latar yang digunakan mendukung suasana peristiwa yang divisualisasikan.

Karya Kelompok: 7



Gambar 10. Hasil Karya Kelompok 7
(Sumber: Dokumentasi Aditya Putra 2026)

Karya kelompok 7 berjudul Pertarungan Kebo Kicak dan Surontanu memperoleh nilai 93. Karya ini menggambarkan adegan puncak dalam kisah Kebo Kicak, yaitu pertarungan antara Kebo Kicak dan gurunya, Surontanu. Penggunaan simbol warna hijau pada Kebo Kicak dan warna merah pada Surontanu membantu membedakan karakter masing-masing tokoh sekaligus memperkuat makna pertentangan yang terjadi. Penempatan kedua figur pada sisi yang berlawanan dengan sungai sebagai pemisah menciptakan keseimbangan visual dan mengarahkan perhatian pada adegan pertarungan yang menjadi inti cerita.

Tabel 4. Rekapitulasi Nilai Akhir Karya

No	Kategori	RN	JM	P
1	Sangat Baik	91-100	15	42,86%
2	Baik	81-90	10	28,57%
3	Cukup	71-80	10	28,57%
4	Kurang	61-70	0	0
5	Sangat Kurang	≤ 60	0	0

Ket: RN=Rentang Nilai; JM=Jumlah Murid; P=Persentase

Hasil penilaian terhadap 35 murid kelas X DPIB 2 SMKN 3 Jombang menunjukkan bahwa sebagian besar murid memperoleh hasil yang baik. Sebanyak 15 murid (42,86%) berada pada kategori sangat baik, 10 murid (28,57%) pada kategori baik, dan 10 murid (28,57%) pada kategori cukup. Tidak terdapat murid yang memperoleh kategori kurang maupun sangat kurang. Dengan demikian, sebanyak 71,43% murid mencapai kategori baik dan sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran seni lukis dengan memanfaatkan kisah Kebo Kicak sebagai sumber ide mampu membantu murid memahami tema yang diberikan dan mengolahnya ke dalam bentuk visual secara efektif.

d. Respon Guru dan Murid

Berdasarkan hasil wawancara, guru Seni Budaya memberikan tanggapan positif terhadap penggunaan kisah Kebo Kicak sebagai tema penciptaan karya seni lukis. Menurut guru, cerita tersebut memiliki alur yang menarik dan mengandung nilai budaya yang penting untuk dikenalkan kepada murid. Guru juga menilai

bahwa pembelajaran berbasis budaya lokal mampu meningkatkan kreativitas, motivasi belajar, serta kerja sama murid selama proses pembelajaran berlangsung. Selain itu, model Project Based Learning dinilai efektif karena membuat murid lebih aktif dan terlibat langsung dalam kegiatan berkarya.

Hasil wawancara dengan murid menunjukkan bahwa penggunaan legenda Kebo Kicak sebagai tema pembelajaran seni lukis memberikan pengalaman belajar yang menarik. Murid merasa lebih mudah memahami isi cerita ketika divisualisasikan ke dalam bentuk lukisan. Mereka juga merasa lebih bebas dalam menuangkan ide dan imajinasi melalui karya yang dibuat. Meskipun terdapat beberapa kendala, seperti keterbatasan cat warna dan pengaturan waktu pengerjaan, murid tetap mampu menyelesaikan karya melalui kerja sama dan diskusi kelompok.

SIMPULAN DAN SARAN

Persiapan pembelajaran seni lukis bertema Kisah Kebo Kicak dilakukan melalui penyusunan perangkat pembelajaran, penyediaan materi, pembagian penggalan cerita, serta penyediaan alat dan bahan melukis. Proses penciptaan karya dilaksanakan selama empat pertemuan menggunakan model Project Based Learning (PjBL), mulai dari penyampaian materi, pembuatan sketsa, proses melukis, hingga presentasi hasil karya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa 35 murid yang terbagi dalam tujuh kelompok berhasil menghasilkan tujuh karya seni lukis berdasarkan penggalan cerita Kebo Kicak. Berdasarkan penilaian karya, diperoleh tiga karya berkategori sangat baik, dua karya berkategori baik, dan dua karya berkategori cukup. Selain itu, guru dan murid memberikan respons positif terhadap pembelajaran karena mampu meningkatkan kreativitas, kerja sama, serta pemahaman murid terhadap cerita rakyat dan budaya lokal Kabupaten Jombang.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa cerita rakyat lokal dapat dimanfaatkan sebagai sumber ide dalam pembelajaran seni rupa yang lebih kontekstual dan menarik. Penggunaan kisah Kebo Kicak mampu membantu murid mengembangkan kreativitas, kemampuan visual, serta kerja sama kelompok selama proses berkarya. Selain itu, penelitian ini menunjukkan bahwa model Project

Based Learning (PjBL) dapat diterapkan untuk meningkatkan keterlibatan murid sekaligus mengenalkan budaya lokal melalui pembelajaran seni rupa.

Guru dapat memanfaatkan cerita rakyat dan budaya lokal lainnya sebagai sumber ide dalam pembelajaran seni rupa. Sekolah diharapkan mendukung pembelajaran dengan menyediakan sarana dan bahan yang memadai. Murid perlu terus mengembangkan kreativitas dan keterampilan berkarya melalui latihan yang berkelanjutan. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian serupa dengan menggunakan cerita rakyat, media seni, atau subjek penelitian yang berbeda.

REFERENSI

- Dwi Isnanto, A. (2013). *Macam-Macam Aliran Seni Lukis Di Indonesia*.
- Hanif, M. (2010). *Dongeng/Cerita Dalam Perspektif Pendidikan*.
- Hariadi, B. (2022). *Perancangan Komik Kebo Kicak Sebagai Media Pengenalan Asal Mula Nama Kabupaten Jombang Bagi Remaja* [Skripsi, Universitas Negeri Surabaya].
- Mangunsong, H. R. B. (2017). *Perancangan Desain Tema Aplikasi Pengiriman Pesan Line Kebo Kicak* [Skripsi, Universitas Negeri Surabaya].
- Miles, M. B., Huberman, A. M., & Mulyarto. (1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Penerbit Universitas Indonesia (Ui-Press).
- Nelson, N., & Pd, M. (2016). *Kreativitas Dan Motivasi Dalam Pembelajaran Seni Lukis. Dalam Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*) (Vol. 1).
- Rukiyah. (2018). *Dongeng, Mendongeng, Dan Manfaatnya*. Anuva, 2(1), 99–106.
- Saragih, K. N., Nababan, D. N., & Ginting, S. D. B. (2019). *Eksplorasi Legenda “Parnamoraan” Suku Batak Toba Sebagai Bahan Ajar Sastra*. Bahasa Indonesia Prima, Vol 1, No. 2,.
- Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Pt Alfabet.
- Sumayana, Y. (2017). *Pembelajaran Sastra Di Sekolah Dasar Berbasis Kearifan Lokal (Cerita Rakyat)*. *Mimbar Sekolah Dasar*, 4(1), 21–28. <https://doi.org/10.23819/Mimbar-Sd.V4i1.5050>
- Sunaryo, A., & Sumartono, A. (2006). *Seni Lukis Dasar (Bahan Ajar Seni Lukis I)*. Semarang: Jurusan Seni Rupa, Universitas Negeri Semarang.
- Tim Mahamurid Prodi Bahasa Dan Sastra Indonesia Stkip Pgri Jombang. (2007). *Kebo Kicak Karang Kejambon (Saduran Cerita Rakyat Jombang)*.
- Yusah, O. K. (2023). *Perancangan Video Tutorial Menggambar Ilustrasi Cerita Rakyat Banyubiru Di Reels Instagram* [Skripsi, Universitas Negeri Surabaya].