



## KREASI SISWA KELAS XI DALAM PEMBELAJARAN SENI RUPA 2 DIMENSI PROYEK “MASKARA” DI MAN 1 SEMARANG

**Amelia Loveita Sari<sup>✉</sup>, Eko Sugiarto**

Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

---

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima Juli 2023

Disetujui Agustus 2023

Dipublikasikan September 2023

---

*Keywords:*

*Kreasi, Pembelajaran Seni Rupa, Berkarya Seni Rupa 2 Dimensi*

---

### Abstrak

Materi pembelajaran seni rupa pada MAN 1 Semarang baik teori dan paktek disusun dengan rapi dan selalu mengusung tema yang unik, salah satunya pada pembelajaran berkarya seni rupa materi KD 4.1 berkarya seni rupa 2 dimensi dengan memodifikasi objek pada kelas XI yaitu proyek “MASKARA”. Penelitian ini bertujuan mengetahui lebih rinci bagaimana proses dan hasil dari kreasi siswa pada pembelajaran berkarya seni rupa proyek MASKARA di MAN 1 Semarang. Penelitian ini menggunakan pendekatan deskriptif-studi kasus yang dilakukan melalui pengamatan langsung di lapangan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dokumentasi, dan triangulasi. Analisis data dilakukan melalui reduksi data, penyajian data dan verifikasi. Hasil penelitian ini berupa rincian proses dan hasil pembelajaran seni rupa project “MASKARA” pada MAN 1 Semarang. Tahapan proses kreasi siswa dari pengenalan konsep dan tema hingga terciptanya hasil karya MASKARA siswa merupakan produk dari penelitian. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi inspirasi untuk guru dan calon guru seni rupa dalam melakukan serangkaian proses pembelajaran, dan menjadi inspirasi konsep tugas berkarya seni rupa.

### Abstract

The fine arts learning materials at MAN 1 Semarang, both theory and practice, are neatly arranged and always have a unique theme, one of which is learning to create fine arts, KD 4.1 material, creating 2-dimensional fine arts by modifying objects in class XI, namely the "MASKARA" project. This research aims to find out in more detail the process and results of students' creations when learning to create fine arts on the MASKARA project at MAN 1 Semarang. This research uses a descriptive-case study approach carried out through direct observation in the field. Data collection is carried out through observation, interviews, documentation, and triangulation. Data analysis is carried out through data reduction, data presentation and verification. The results of this research are details of the process and results of the "MASKARA" visual arts learning project at MAN 1 Semarang. The stages of the student creation process from the introduction of concepts and themes to the creation of students' MASKARA work are products of research. It is hoped that this research can be an inspiration for teachers and prospective fine arts teachers in carrying out a series of learning processes, and become an inspiration for the concept of fine arts work assignments.

© 2023 Universitas Negeri Semarang

---

<sup>✉</sup> Alamat korespondensi:

Gedung B5 Lantai 2 FBS Unnes  
Kampus Sekaran, Gunungpati, Semarang, 50229  
E-mail: [trijokoamel@gmail.com](mailto:trijokoamel@gmail.com)

ISSN 2252-6625

## PENDAHULUAN

Lembaga sekolah umum berlangsung dari sekolah dasar (SD/MI) hingga sekolah menengah atas (SMA/SMK/MA) yang memiliki tujuan yang harus dicapai sesuai dengan tujuan kurikulum. Kurikulum terdiri atas sejumlah mata pelajaran, meskipun demikian tiap mata pelajaran memberi sumbangsih dalam mencapai tujuan lembaga pendidikan (Nasution, 2009:60). Pada lembaga sekolah ini siswa diperkenalkan dengan mata pelajaran seni sebagai pendukung mata pelajaran lainnya. Seni sebagai suatu ilmu memiliki cabang-cabangnya tersendiri, di antaranya adalah senirupa, seni musik, seni drama, dan seni tari. Pada proses pembelajaran di lembaga sekolah umum, pelajaran seni dirangkum menjadi satu dalam mata pembelajaran seni budaya.

Lembaga sekolah setidaknya harus memilih minimal 2 cabang seni untuk diajarkan kepada siswa, hal ini dikarenakan setiap cabang seni perlu guru dengan bidang studi yang berbeda. Seni rupa adalah salah satu cabang seni yang banyak dipilih dari sekian banyak cabang seni lainnya dalam pembelajaran seni budaya. Seni rupa sendiri adalah salah satu cabang seni berbasis visual dimana keindahan hasil karya seninya dapat dinikmati oleh indra penglihatan dan indra peraba. Contoh umum kegiatan pembelajaran seni rupa yang sering diajarkan pada sekolah umum adalah kegiatan menggambar, melukis, atau membuat karya grafis.

Pendidikan seni pada sekolah umum tentunya memiliki tujuan yang berbeda dari mata pelajaran lainnya. Ross (1987) dalam Soeharjo (2012:156) mengatakan bahwa “Inti dari pembelajaran seni adalah implikasi estetik”. Soehardjo (2012) menjelaskan bahwa yang dimaksud oleh Ross (1987) adalah dominasi kajian rasa yang dihasilkan dari pembelajaran seni. Kajian rasa ini didapatkan dari kegiatan apresiatif dan kreatif dalam pembelajaran seni sehingga dapat menyumbang pengalaman orang, kajian rasa ini tentunya tidak akan didapatkan dalam mata pelajaran lain.

Tujuan pendidikan seni pada sekolah umum dalam dunia pendidikan lebih dikenal dengan “Pendidikan Melalui Seni” (Education Through Art) yang dipopulerkan oleh Sir Herbert Read yang tertuang dalam bukunya yang berjudul serupa yaitu “Education Through Art” atau pendidikan melalui seni tahun 1940-an. Triyanto (2017:87-88) menjelaskan pendidikan melalui seni adalah pendidikan dimana seni dijadikan sebagai sarana untuk mencapai tujuan pendidikan, bukan untuk menguasai kesenian itu

sendiri. Tujuan pendidikan seni secara umum menurut Wickiser (1974) dalam Soehardjo (2012:35) adalah sebagai berikut :

1. Menumbuhkan dan mengembangkan kepribadian peserta didik.
2. Mengasah rasa estetis anak didik.
3. Mengkayakan kehidupan peserta didik secara kreatif.

Pandangan lain dari tujuan pendidikan seni dalam Soehardjo (2012:35) adalah dicapainya hasil belajar yang masing-masing adalah penguasaan ketrampilan berkesenian dan penguasaan sikap dan nilai-nilai. Penguasaan sikap dan nilai-nilai ini dijabarkan oleh Soehardjo (2012:156) seperti kemampuan akan kesadaran rasa, percaya diri, dan kecerdasan imajinasi.

Tujuan pendidikan seni seperti yang dijabarkan oleh Soehardjo di atas tentunya tidak akan tercapai begitu saja tanpa adanya manajemen yang tepat. Keberhasilan pencapaian tujuan pendidikan tidak luput dari keberhasilan pada proses pembelajaran. Pembelajaran yang kurang menarik akan menyebabkan peserta didik gagal dalam memahami materi. Peranan pendidik yang profesional tentunya sangat berpengaruh dalam hal ini. (Daryanto,2016) menjelaskan beberapa hal yang wajib dilakukan guru profesional dalam proses pembelajaran :

1. Pendidik dapat menarik hati peserta didik dalam pembelajaran dengan pemberian motivasi
2. Pendidik kreatif dalam mengemas pembelajaran
3. Pendidik dapat melakukan pembelajaran berbasis teknologi dan komunikasi dengan menggunakan multimedia dalam pembelajaran.

Pembelajaran seni rupa tidak jauh berbeda dari pelajaran lainnya, pelajaran seni rupa juga merupakan mata pelajaran terencana dan sistematis berdasarkan kurikulum yang berlaku. Pendidik akan membuat rancangan rencana pembelajaran (rpp) berdasarkan kurikulum yang berisi kompetensi dasar yang harus dikuasai siswa. Kompetensi dasar merupakan pernyataan minimal atau memadai tentang pengetahuan, ketrampilan, sikap, dan nilai-nilai yang direfleksikan dalam kebiasaan berpikir dan bertindak setelah siswa menyelesaikan rumpun pelajaran tertentu (Hamalik, 2007:134-135).

Mata pelajaran seni sendiri terdiri dari 2 kompetensi dasar yaitu kompetensi dasar untuk teori dan kompetensi dasar ketrampilan/praktik. Kompetensi dasar ketrampilan atau praktik pada pembelajaran seni rupa adalah kegiatan dimana peserta didik akan ditantang untuk mengasah kreativitasnya dengan mengolah alat, bahan, dan teknik yang telah ditentukan pendidik untuk menyelesaikan sebuah karya. Umumnya dalam pembelajaran keterampilan

atau praktik, pendidik (guru) cenderung memberikan tugas yang sama dari tahun ke tahun selama kurikulumnya belum diperbarui, dan tidak ada pengelolaan yang “berbeda” untuk tugas praktik ini, baik itu pembaharuan untuk media maupun tema. Bahkan sering ditemui bahwa guru seni rupa kebanyakan tidak terlibat sama sekali saat proses siswa berkarya, guru hanya memberikan tugas saja tanpa adanya bimbingan dan pengelolaan yang terencana, dengan begitu proses pembelajaran 4 seni akan membosankan, tidak kreatif, dan tentunya akan sulit untuk mencapai tujuan pendidikan seni yang diinginkan.

Benniy Prasaja selaku guru seni rupa MAN 1 Semarang, pada setiap pembelajarannya selalu mengemas materi dengan suatu tema yang “unik” dan berbeda dari pembelajaran yang sebelumnya. Dengan adanya tema “unik” ini tentu saja motivasi dan kreativitas siswa dalam penguasaan materi meningkat sehingga hasil pembelajaran tercapai dengan baik. Beberapa hasil dari proses pembelajaran yang dibimbing oleh Benniy dapat dilihat pada akun sosial media Instagram MAN 1 Semarang yaitu pada akun Instagram@kake\_ane atau singkatan dari (Karya Keren Anak Negeri). “MASKARA” atau kepanjangan dari *Mask of Amazing Nusantara* merupakan salah satu dari banyak tema materi seni rupa yang dibuat oleh Benniy. MASKARA sendiri adalah sebuah project kreatif dimana para siswa membuat 5 lukisan grafis pada masker dengan tema Nusantara. Project ini digarap oleh Benniy sedemikian rupa dengan sangat “niat” dari tahap perencanaan hingga tahap setelah penilaian atau dari tahap pengembangan kreativitas siswa hingga tahap apresiasi siswa terhadap apa yang telah dibuatnya.

Apresiasi seni selayaknya mendapatkan ruang dan perhatian yang cukup dalam pembelajaran. Karena melalui apresiasi seni, peserta didik dapat menikmati dan menghargai karya seni dengan optimal (Pratiwinindya 2019:35).

Untuk itu peneliti sangat tergugah untuk melakukan penelitian demi mengetahui lebih rinci bagaimana proses dan hasil pembelajaran kreatif ini yang tentunya hanya peneliti fokuskan pada kelas XI dalam project “MASKARA”. Penelitian terhadap Project “MASKARA” pada kelas XI MAN 1 Semarang merupakan penelitian yang bersumber pada kegiatan pembelajaran yang dilakukan oleh Benniy Prasaja selaku guru kelas dan para siswa kelas XI, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat mendukung para pendidik atau calon pendidik terutama pada bidang studi seni untuk memenuhi kualitas profesionalisme sebagai guru, dan

diharapkan pendidik atau calon pendidik dapat melakukan pembelajaran interaktif, komunikatif, kreatif dalam menyerap pengetahuan.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini mengkaji mengenai proses dan hasil kreasi siswa kelas XI MAN 1 Semarang dengan materi berkarya seni rupa 2 dimensi project “MASKARA”. Sesuai dengan pokok permasalahan tersebut maka penelitian ini merupakan sebuah penelitian kualitatif deskriptif dengan pendekatan studi kasus.

Pendekatan penelitian deskriptif studi kasus ini dipilih karena penelitian ini menguraikan data, gambaran, dan perilaku orang yang diamati yaitu guru kelas, siswa, dan proses pembelajaran berkarya seni rupa 2 dimensi project “MASKARA” pada kelas XI MAN 1 Semarang.

### Lokasi dan Sasaran Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI MAN 1 Semarang yang berlokasi di Jl. Brigjen S. Sudiarto, Pedurungan Kidul, Pedurungan, Kota Semarang, Jawa Tengah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana proses dan hasil kreasi siswa kelas XI dalam pembelajaran berkarya seni rupa 2 dimensi proyek “MASKARA”.

### Teknik Pengumpulan Data

Data penelitian ini dikumpulkan melalui 4 teknik pengumpulan data yaitu : observasi, wawancara, dokumentasi, dan gabungan/ triangulasi.

#### 1) Observasi

Marshall (1995) dalam Sugiyono (2016:226) menjelaskan bahwa melalui observasi, peneliti belajar tentang perilaku, dan makna dari perilaku. Kegiatan observasi yang dilakukan pada pembelajaran kreatif berkarya seni rupa 2 dimensi project “MASKARA” pada kelas XI MAN 1 Semarang ini merupakan observasi moderat (*passive participation*). Observasi moderat dijelaskan oleh Susan Stainback (1998) dalam Sugiyono (2016:227) bahwa peneliti dalam mengumpulkan data ikut berpartisipasi dalam kegiatan, tetapi tidak semuanya. Observasi dilakukan peneliti selama melakukan PPL dengan mengunjungi secara langsung ke lokasi penelitian dengan menggunakan kamera laptop untuk mengambil foto dengan cara *screenshoot* karena saat itu sedang berlangsung pembelajaran jarak jauh.

#### 2) Wawancara / Interview

Peneliti mengajukan beberapa pertanyaan kepada narasumber utama yang mengelola proses pembelajaran yaitu guru kelas untuk memperoleh

informasi lebih mendalam dari responden. Esterberg dalam Sugiyono (2016: 231) mendefinisikan wawancara merupakan pertemuan dua orang untuk bertukar informasi dan ide melalui tanya jawab, sehingga dapat dikonstruksikan makna dalam suatu topik tertentu. Dalam pelaksanaannya peneliti melakukan wawancara semi terstruktur dimana peneliti menggunakan alat tulis dan *handphone* untuk merekam suara untuk menyimpan informasi yang penting dari proses wawancara.

### 3) Dokumentasi

Sugiyono (2016: 240) menjelaskan dokumen adalah tulisan, gambar atau karya monumental seseorang. Dalam proses dokumentasi ini peneliti mendapatkan dokumen dari narasumber yaitu guru kelas dan juga gambar yang diunggah pada Instagram seni rupa MAN 1 Semarang yaitu @kake\_anne (karya keren anak negeri).

### 4) Triangulasi

Triangulasi bertujuan untuk menjaga keabsahan data, alam tahap ini, dirancang model media pembelajaran yang akan digunakan dan diteliti. Model yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini yaitu model Model ASSURE seperti yang disampaikan dari hasil penelitian yang disampaikan oleh Syamsudin (2021) dalam model ini pembelajaran dituntut untuk dilaksanakan secara efektif sehingga hasilnya pun maksimal. Penggunaan model ini merupakan hasil perpaduan pemanfaatan teknologi dan media yang ada di ruang kelas. Pemanfaatan model ASSURE sangat berperan penting dalam memecahkan persoalan pembelajaran khususnya dalam peran meningkatkan potensi siswa.

## Analisis Data

Data yang telah diperoleh dari berbagai sumber, dengan teknik triangulasi, dan dilakukan berulang kali maka selanjutnya peneliti melakukan proses analisis data. Miles dan Huberman dalam Syafii (2017:119) menjelaskan aktivitas dalam analisis data yaitu “reduksi data, penyajian data, dan penarikan. kesimpulan/ verifikasi data”.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Tahun 2020 seluruh dunia digemparkan dengan pandemi covid-19 yang mengharuskan dibuatnya peraturan *lockdown*. Peraturan ini dibuat untuk menghentikan penyebaran virus covid. Peraturan *lockdown* berimbas pada seluruh instansi pendidikan agar melakukan pembelajaran jarak jauh. Pertemuan pembelajaran dilakukan melalui sosial media yang dapat digunakan untuk mengakses video dan audio

serta dapat digunakan dengan jumlah peserta yang besar diantaranya adalah *Whatsapp*, *Zoom metting*, *Google Classroom*. Kurikulum Dasar seni rupa untuk SMA sederajat pada tahun 2020 semester genap adalah KD 4.1 yaitu berkarya seni rupa 2 dimensi dengan memodifikasi objek. Guru seni rupa MAN 1 Semarang memilih seni grafis cetak saring sederhana dalam pembuatan modifikasi masker dengan tema nusantara. Berdasarkan masalah tersebut, Benny Prasaja selaku guru seni rupa MAN 1 Semarang mengemas materi tersebut ke dalam suatu konsep yang dinamakan “Proyek MASKARA”.

Proyek MASKARA merupakan sebuah singkatan dari tema karya yang akan dibuat siswa yaitu “*Mask of Amazing Nusantara*” atau jika diterjemahkan akan berbunyi “Masker tentang Keajaiban Nusantara”. Penggunaan bahan masker dipilih karena lebih mudah didapat. Pada saat covid-19, seluruh masyarakat tanpa terkecuali diwajibkan menggunakan masker sebagai langkah untuk menghentikan penyebaran virus covid-19.

Pengemasan materi dalam proyek MASKARA dibuat untuk memotivasi dan memudahkan siswa dalam memahami dan meningkatkan semangat dalam melakukan pembelajaran dengan alokasi waktu dengan tata cara yang telah ditentukan. Benniy Prasaja atau guru seni rupa MAN 1 Semarang menjelaskan bahwa Beliau membuat branding untuk karya seni rupa siswa pada pembelajarannya yang diberi nama “KAKEANE PROJECT” atau kepanjangan dari “Karya Keren Anak Negeri Project. Branding ini digunakan Benniy untuk memperkenalkan hasil karya siswa pembelajaran seni rupa di MAN 1 Semarang kepada masyarakat umum melalui media Instagram. Branding ini diharapkan dapat memberi ciri khas produk karya seni rupa siswa, menarik daya tarik pengguna *instagram* dan juga memotivasi siswa untuk semangat dalam berkarya dan bangga dengan karya yang dihasilkan. Branding ini telah dibuat semenjak tahun 2019 dengan karya pertamanya adalah Bagus yaitu membuat lukisan grafis pada tas.

## Proses Kreasi Siswa

Proses kreasi siswa dalam penggerjaan proyek MASKARA dilakukan secara mandiri di rumah masing-masing dengan metode pembelajaran jarak jauh karena sedang terjadi wabah covid-19 saat itu. Benniy Prasaja selaku guru seni rupa MAN 1 Semarang menggunakan metode pembelajaran jarak jauh yang menurutnya efektif dengan mengemas materi KD 4.1 “Berkarya seni rupa 2 dimensi dengan memodifikasi objek” dalam suatu proyek kerja siswa yang terencana yang dinamakan “Proyek

MASKARA". Proses kreasi siswa dalam proyek MASKARA dimulai dari pengenalan tugas berupa tema, konsep, media (alat, bahan, teknik), prosedur pembuatan, syarat ketentuan, dan prosedur pengumpulan yang sudah dikemas dalam lembar kerja siswa yang lebih dikenal dengan nama KBD SISERU. Guru mengawasi dan membimbing proses pembuatan proyek MASKARA mandiri oleh siswa melalui Whattshapp grup masing-masing kelas XI melalui pesan tertulis. Hasil karya siswa yang terbaik akan diunggah pada akun sosial media seni rupa MAN 1 Semarang dengan nama akun @kake\_an (karya keren anak negeri).

#### A. Penugasan dan Pengenalan Proyek MASKARA



**Gambar 1 :** Lembar Judul KBD SISERU  
**Sumber:** Penulis



**Gambar 2 :** Lembar Judul KBD SISERU  
**Sumber:** Penulis



**Gambar 3 :** Petunjuk teknis KBD SISERU  
**Sumber:** Penulis

Siswa diperkenalkan dengan proyek MASKARA melalui lembar kerja beserta penjelasan oleh guru. Lembar kerja dibuat khusus oleh guru dengan desain dan penjelasan sedemikian rupa yang menyerupai 'majalah' sehingga membuat lebih mudah dalam memahami tugas yang diberikan. Lembar kerja yang dibuat oleh guru ini diberi nama KBD SISERU yang merupakan kepanjangan dari "Konten Belajar Daring Seni Rupa". KBD SISERU ini berbentuk seperti buku pedoman penggerjaan yang sudah dilengkapi gambar dan desain yang membuat siswa lebih mudah memahami pedoman dan tata cara penggerjaan tugas yang diperintahkan untuk satu semester. KBD SISERU untuk proyek MASKARA terdiri atas 3 tahap yaitu KBD SISERU Pengenalan Tema dan Konsep, KBD Prosedur Pembuatan MASKARA, dan KBD SISERU Petunjuk Teknis Pengumpulan Karya.

#### B. Proses Berkarya MASKARA

Pembelajaran berkarya rupa 2 dimensi proyek MASKARA dilaksanakan saat terjadinya wabah covid-19 yang mengharuskan para siswa belajar daring. Pembelajaran dilakukan melalui sosial media *whattshapp* dan *zoom meeting*. Setiap kelas memiliki grup *whattshapp* seni rupa untuk menerima informasi atau bertanya diluar pembelajaran dari dan kepada guru. Untuk *zoom meeting* diadakan setiap 1 minggu sekali seperti pembelajaran biasa yang digabung untuk 4 kelas. Sebelum melaksanakan pembelajaran atau pertemuan pertama guru sudah mengirimkan lembar kerja KBD SISERU yang berisi materi dan tugas yang akan dilaksanakan siswa dalam waktu kurang lebih setengah semester dengan 4 kali pertemuan via *zoom*. Link *zoom* dan alokasi waktu sudah tertera pada chat yang dikirim oleh guru melalui *whattshapp* grup masing-masing kelas.

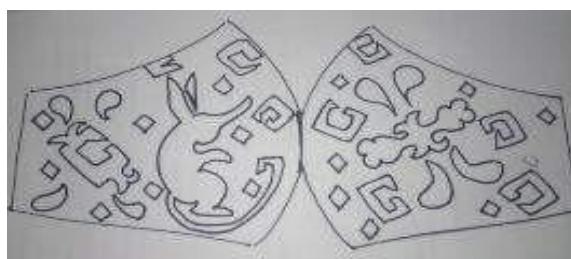
Setiap pertemuan *zoom* guru dan siswa hadir 15 menit lebih awal untuk menghindari kendala internet. Pada pertemuan *zoom* yang pertama guru mengawali pembelajaran dengan melaksanakan doa bersama yang dilanjut dengan mengecek kehadiran siswa. Guru selanjutnya memberikan motivasi dan pengantar untuk pembelajaran proyek maskara. Pembelajaran menggunakan metode ceramah, demonstrasi, dan tanya jawab. Metode demonstrasi menggunakan video proses pembuatan maskara yang telah disiapkan oleh guru. Proses tanya jawab seputar tugas MASKARA dapat dilakukan diluar jam pembelajaran melalui pesan pada sosial media *Whatsapp*. Dale (1969) dalam Wibawanto dan Nugrahina (2018:58) menjelaskan pembelajaran akan berlangsung lebih efektif ketika seseorang terlibat dalam kegiatan secara langsung seperti melihat demonstrasi, bermain peran atau terlibat langsung

dalam suatu kegiatan.



**Gambar 4.** Tangkapan Layar Zoom  
**Sumber:** Penulis

Kreasi siswa dalam membuat produk maskara dimulai dari memahami tugas dan ketentuannya yang telah dirangkum dalam KBD SISERU yaitu KBD SISERU “Pengenalan Tema dan Konsep”, KBD SISERU “Proses Pembuatan Desain Masker”, dan KBD SISERU “Petunjuk Teknis Pembuatan MASKARA”. Siswa kelas XI mulai berkreasi MASKARA sesuai tahapan prosedur yang telah dijelaskan oleh guru. Tahap pertama siswa mulai mencari referensi hewan dan ornamen sesuai ketentuan dalam KBD SISERU yang selanjutnya akan dikombinasikan menjadi desain masker.

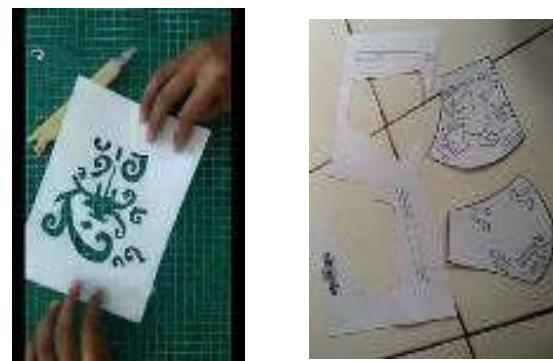


**Gambar 5.** Sketsa MASKARA Pada Kertas  
**Sumber:** Penulis

Gambar 5 di atas merupakan foto desain masker yang dibuat oleh salah satu siswa dengan motif utama yaitu hewan mamalia kanguru yang dipadukan dengan ornamen geometris sebagai ornamen pendukung. Sisi masker sebelah kiri memuat motif utama yaitu hewan mamalia kanguru dan motif pendukung yaitu ornamen geometris dengan berbagai bentuk. Sisi masker sebelah kanan memuat motif pendukung dengan berbagai bentuk yang dikombinasikan untuk mengisi seluruh bagian sisi masker sebelah kanan.

Setelah pembuatan desain selesai dan telah menerima ACC/ persetujuan dari guru maka siswa akan masuk ke tahap selanjutnya yaitu mengaplikasikan desain untuk dijadikan produk masker lukis dengan teknik grafis sablon sederhana. Pembuatan lukis masker atau proyek MASKARA diawali dengan mempersiapkan alat dan bahan oleh

siswa. Alat dan bahan ini antara lain adalah pen-cut atau kater untuk membuat klise dengan desain yang telah dibuat; kardus dan perekat untuk alas membuat lukisan masker; Spons, karet, cat kardus, dan kuas untuk membuat image dengan grafis cetak saring. Tahap pertama siswa akan membuat klise. Membuat klise diawali dengan memotong desain masker pada template sesuai ukuran dan bentuk masker. Selanjutnya siswa melubangi desain dengan pen-cut atau kater. Pada tahap ini siswa harus memastikan bagian mana yang harus dilubangi sehingga menjadi tempat keluarnya warna dan bagian yang merupakan perintang.



**Gambar 6.** proses membuat klise oleh siswa  
**Sumber:** Penulis

Tahap kedua siswa harus mempersiapkan alat untuk melakukan proses pewarnaan dengan teknik cetak saring sederhana, kegiatan yang dilakukan siswa antara lain adalah menyiapkan alas berupa kardus untuk alas masker, spons yang dilapis kain dan diikat sebagai alat untuk mewarnai masker.



**Gambar 7.** Proses pemasangan klise  
**Sumber:** Penulis

Tahap ketiga adalah proses pewarnaan dengan menggunakan cat dan kuas yang telah dibuat dengan spons. Spons dilapis kain dicelupkan ke dalam cat lalu

siswa dapat menempelkan cat tersebut pada masker sesuai warna yang diinginkan.

### C. Hasil Kreasi Proyek MASKARA

Proyek MASKARA merupakan sebuah tugas membuat lukisan pada masker dengan teknik grafis cetak saring sederhana. Tugas ini dilakukan secara mandiri oleh siswa dengan alokasi waktu setengah semester. Karya MASKARA dibuat sedemikian rupa dengan syarat dan ketentuan yang telah dijelaskan pada KBD SISERU atau lembar kerja yang dibagikan guru pada WhatsApp grup masing-masing kelas. Karya terbaik dipilih guru untuk ditampilkan pada akun sosial media seni rupa MAN 1 Semarang yaitu @kake\_ane atau karya keren anak negeri sebagai bentuk apresiasi dan juga contoh untuk siswa yang lain. Berikut adalah beberapa hasil Proyek MASKARA siswa yang terpilih untuk diunggah pada Instagram seni rupa MAN 1 Semarang akun @kakeane:

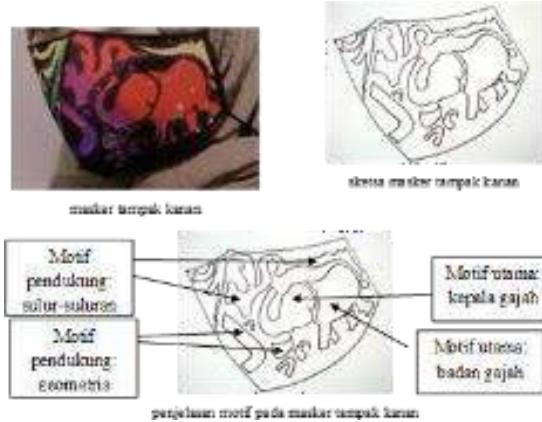


**Gambar 8.** Proses Pewarnaan Masker  
**Sumber:** Penulis

Hasil proyek MASKARA pada gambar 9 memuat motif utama hewan mamalia gajah dan motif pendukung bentuk geometris yang menyerupai sulur-suluran. Gajah merupakan hewan mamalia besar yang memiliki ciri-ciri khusus yaitu belalai yang berfungsi untuk banyak hal, diantaranya adalah bernafas, menghisap air, dan mengambil makanan. Gajah termasuk kedalam hewan herbivora. Pada Negara Indonesia, gajah hanya terdapat di Pulau Sumatra dan memiliki postur yang lebih kecil daripada gajah India.

Motif utama gajah digambarkan siluet dengan bagian kepala, badan, dan sebagian kaki terpisah. Motif gajah dapat dikenali dengan mudah karena terdapat belalai pada bagian kepala. Gambar gajah yang dibuat siswa memiliki proporsi kepala 1:2 dengan badan gajah, proporsi keseluruhan motif gajah digambarkan tidak terlalu kecil atau terlalu besar jika dipertimbangkan dengan luas masker sisi kanan keseluruhan. Motif pendukung atau isian masker adalah 2 ornamen sulur-suran yang berada di atas motif utama dan bentuk ornamen geometris yang terdapat di bawah motif utama. Keseluruhan motif

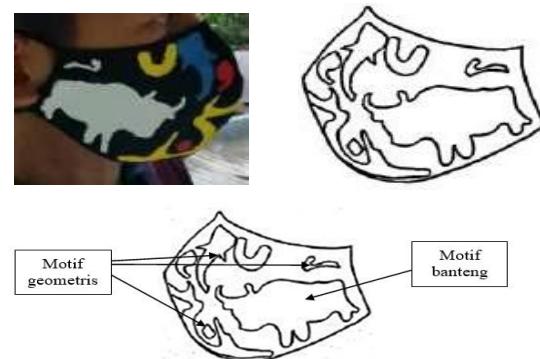
digambarkan dengan jarak berdekatan dan hampir memenuhi bagian masker, sehingga pada masker tidak terdapat bagian yang kosong. Siswa dapat memanfaatkan bidang masker dengan baik.



**Gambar 9 : Hasil proyek MASKARA**

**Sumber:** Penulis

Motif tersebut dibuat dengan teknik siluet dengan perpaduan warna merah ungu, warna kuning, dan percikan warna putih. Warna merah ungu mendominasi dan digunakan dalam pewarnaan motif utama hewan mamalia gajah dan beberapa ornamen sulur-suluran yang berada di sebelah kiri. Warna kuning digunakan pada satu ornamen sebelah kanan motif utama. Warna putih digunakan sebagai efek gemerlap dengan teknik percik. Dengan kombinasi dari 4 warna tersebut, lukisan masker yang dibuat siswa tampak seperti suasana malam yang penuh bintang.



**Gambar 10. Hasil proyek MASKARA**

**Sumber:** Penulis

Gambar 10 merupakan unggahan berisi foto potret wajah siswa yang mengenakan masker hasil MASKARA tampak kiri. Masker tampak kiri memiliki motif utama hewan mamalia badak yang berwarna putih, dan di sekelilingnya terdapat ornamen geometris yang seperti sulur-suluran dan diberi warna dasar kuning, merah, dan biru.. Sisi masker sebelah kiri memuat motif utama hewan mamalia yang tampak seperti hewan herbivora berkaki empat dan memiliki 2

tanduk yang digambarkan siluet. Berdasarkan kemiripan bentuk, motif hewan tersebut mungkin adalah hewan mamalia kerbau atau hewan mamalia banteng. Kedua hewan mamalia tersebut (baik hewan mamalia kerbau atau banteng) sama-sama memiliki karakteristik yaitu memiliki tanduk, yang membedakan adalah tanduk banteng biasanya mencuat ke atas, jadi bisa disimpulkan bahwa motif hewan yang digambar siswa sebagai motif utama adalah hewan mamalia banteng.

Banteng di Indonesia banyak ditemukan di Bali, Sulawesi, Sumba, dan Sumbawa sebagai hewan ternak yang lebih sering disebut sebagai sapi Bali. Motif utama banteng yang dipilih siswa pada masker sisi sebelah kiri menjelaskan bahwa siswa mendapat tugas untuk membuat ornamen dan hewan khas Indonesia bagian tengah (WITA).

Ornamen pendukung pada masker sebelah kiri merupakan motif geometris yang dikombinasikan untuk mengisi bagian yang kosong. Keseluruhan motif sisi kiri digambarkan berjauhan, tidak ada kesatuan, dan masih terdapat bagian yang terkesan kosong, dan penggambaran yang terlalu kekecilan.

dengan motif seperti kepala macan tutul dan ornamen tambahan dengan bentuk seperti motif sulur-suluran. Macan tutul merupakan hewan karnivora yang memiliki ciri fisik bulu yang kuning kecokelatan dengan bintik hitam di seluruh tubuh. Persebaran macan tutul di Indonesia hanya ada di Jawa, khususnya Jawa Barat dan telah ditetapkan sebagai fauna identitas Jawa Barat dan termasuk sebagai hewan yang terancam punah di Indonesia. Berdasarkan ciri fisik yang khas dari macan tutul, peneliti dapat dengan mudah mengenali fauna yang digambar siswa sebagai motif utama. Siswa menggambarkan motif macan tutul dengan teknik stilasi, dan hanya menampilkan bagian kepala dan juga 2 ekor macan tutul yang digambarkan terpisah. 2 ekor macan tutul yang digambarkan di depan kepala secara terpisah dan digunakan siswa sebagai ornamen pendukung. Seluruh bagian macan tutul diberi warna oranye dengan totol2 berwarna hitam. Warna hitam untuk totol macan memanfaatkan bidang masker yang sudah berwarna hitam, jadi siswa hanya menggunakan warna oranye.

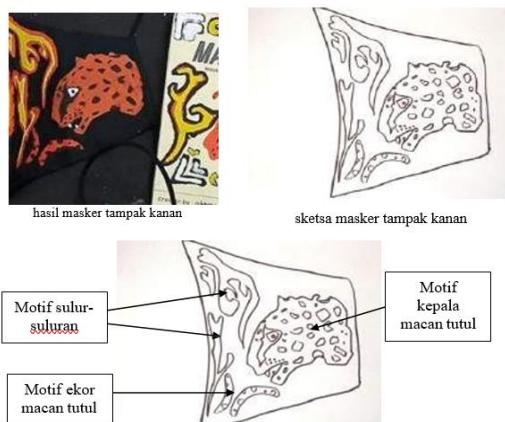
Ornamen pendukung selain 2 ekor macan tutul adalah ornamen dengan bentuk seperti sulut-suluran. Seluruh ornamen pendukung diletakkan di bagian kiri sisi masker sebelah kanan, sedangkan ornamen utama yaitu kepala macan tutul diletakkan pada sisi masker sebelah kiri. Terdapat 2 bagian yang terkesan kosong yaitu pada sisi atas dan bawah ornamen utama. Berdasarkan motif hewan mamalia yang dipilih oleh siswa dapat disimpulkan bahwa siswa mendapat tugas untuk menggambar masker dengan tema hewan mamalia bagian barat (WIB).

## PENUTUP

### Kesimpulan

Berdasarkan hasil deskripsi dan pembahasan mengenai proses hasil kreasi proyek MASKARA, dapat diambil beberapa simpulan, sebagai berikut:

Pada saat proses pembelajaran terdapat 3 kondisi khusus yang membuat guru harus berfikir kreatif untuk membuat pembelajaran tetap berlangsung dengan baik meskipun dengan pertemuan pembelajaran jarak jauh (Daring). Benniy Prasaja membuat ide dengan rangkum materi tersebut ke dalam suatu tema yang unik yang dinamakan proyek MASKARA (Mask of Amazing Nusantara) atau "Masker tentang Keajaiban Nusantara" jika dalam bahasa Indonesia. Tema ini dipilih berdasarkan situasi Indonesia yang sedang menghadapi pandemi covid-19, kesulitan ekonomi, dan kurikulum 2013 yang berlaku pada kelas XI tahun 2020 yaitu berkarya seni rupa 2 dimensi dengan memodifikasi objek. Benniy Prasaja selaku guru seni



**Gambar 11.** Hasil Proyek MASKARA  
Sumber: Penulis

Gambar 11 merupakan ungkapan berupa foto hasil karya MASKARA yang memperlihatkan motif masker tampak keseluruhan yang dipotret dari atas dan diletakkan pada alas hitam. Motif gambar 12 merupakan perpaduan motif hewan mamalia macan tutul dan ornamen sulur-suluran. Warna kuning dan oranye dipilih siswa untuk mewarnai masker bertemakan nusantara ini. Motif sulur-suluran berwarna kuning dengan pinggiran oranye menjadi motif dominan, sedangkan warna oranye digunakan untuk mewarnai motif macan tutul yang hanya digambarkan sebagian (kepala dan ekor).

Masker sisi sebelah kanan memuat gambar

rupa MAN 1 Semarang membuat *branding* untuk setiap karya seni rupa siswa pada pembelajarannya yaitu KAKEANE PROJECT atau singkatan karya keren anak negeri proyek. Hal ini dimaksudkan untuk memperkenalkan produk siswa kepada umum melalui Instagram seni rupa MAN 1 Semarang dan juga membuat situasi seolah-olah siswa sedang berada di lingkungan kerja dalam proses pembuatan karya. Menurut hasil wawancara dengan adanya *branding* ini siswa lebih bertanggung jawab dalam mengerjakan tugas untuk membuat produk terbaiknya.

Guru memperkenalkan tugas melalui lembar kerja yang diberi nama KBD SISERU merupakan kepanjangan dari Konten Belajar Daring Siswa Seni Rupa . KBD SISERU dibagikan seminggu sebelum pertemuan pertama pada *Whatshap* grup masing-masing kelas XI. KBD SISERU adalah lembar kerja dengan bentuk seperti majalah dengan tujuan agar mudah dipahami siswa yang terdiri dari beberapa seri yaitu KBD SISERU Pengenalan Konsep dan Tema, KBD SISERU Pembuatan Desain, dan KBD SISERU Petunjuk pengumpulan Karya.

Dalam rangka mempermudah pemahaman siswa dengan materi, guru membuat media pembelajaran berupa video prosedur pembuatan MASKARA yang dibagikan pada saat zoom meeting dan melalui WhatsApp grup Siswa mengerjakan proyek MASKARA secara mandiri dirumah dengan bimbingan dari guru via WhatsApp, dan bimbingan dapat dilakukan diluar jam pembelajaran. Hasil karya siswa harus difoto dengan format yang telah diberikan guru yang tertulis pada KBD Petunjuk Pengumpulan Karya. Karya siswa terbaik akan diunggah pada Instagram seni rupa MAN 1 Semarang akun @kake\_ane (karya keren anak negeri).

## Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan simpulan, peneliti menyampaikan bahwa penelitian Kreasi siswa kelas XI pada Pembelajaran Seni Rupa 2 Dimensi Proyek MASKARA diharapkan dapat menjadi bahan referensi proses pembelajaran praktek dalam mata pembelajaran seni rupa yang menyenangkan.

Peneliti menemukan banyak celah yang menarik untuk dipelajari sebagai bahan penelitian terkait ide-ide proses pembelajaran yang dilakukan oleh Bapak Benniy Prasaja selaku guru seni rupa MAN 1 Semarang. Proyek MASKARA adalah salah satu hasil dari ide pembelajaran yang unik dari Beliau dimana Guru merangkum suatu materi praktek kedalam suatu tema dengan nama proyek MASKARA. Dengan adanya konsep dan tema ini siswa diharapkan lebih mudah dalam memahami tugas yang diberikan guru.

Selain itu, manfaat dengan adanya tema dan konsep yang unik ini siswa menjadi lebih termotivasi dan bertanggung jawab dalam proses berkarya.

Ide lain dari Benniy Prasaja lainnya adalah dengan mengunggah hasil karya siswa terbaik pada Instagram seni rupa MAN 1 Semarang. Hal ini bertujuan untuk memancing semangat siswa untuk berlomba agar karyanya dapat menjadi salah satu yang terpilih guna mendapat apresiasi dari pengguna Instagram dan juga menjadi contoh siswa lainnya.

*Branding* yang dibuat oleh Benniy Prasaja juga termasuk salah satu ide yang menarik, dimana Beliau memberikan *branding* kepada hasil karya seni rupa siswa untuk dipamerkan kepada khalayak umum. Menurut beliau hal ini dapat membuat siswa merasa bertanggung jawab dalam membuat produk karya seni rupa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Daryanto. (2016). Media Pembelajaran. Yogyakarta : Gava Media.
- Hamalik. (2007). Dasar-dasar Pengembangan Kurikulum. Bandung : PT Remaja Rosdakarya.
- Nasution. 2009. Kurikulum dan Pengajaran. Jakarta : PT Bumi Aksara
- Pratiwinindya, Ratih. (2019). Media Interaktif “Ayo Mengenal Motif Batik Klasik” dalam Pembelajaran Apresiasi Batik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi* Vol XIII No 1 Hal :35.
- Soehardjo. (2012). Pendidikan Seni dari Konsep sampai Program Buku Satu. Malang: Bayu Media Publishing.
- Sugiyono. (2016). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D. Bandung: PT Alfabet
- Syafii. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Ornamen Berbasis Candi di Jawa Tengah: Studi Identifikasi Candi Gedongsanga. *Jurnal Imajinasi* Vol XI No.2 hal 119.
- Syamsudin, Naidin. (2021). Model-Model Pengembangan Media dan Teknologi Pembelajaran Bahasa Arab. *Jurnal Pendidikan Refleksi*, 10(3), 247–254. <https://www.p3i.my.id/index.php/refleksi/article/view/158>. Dilihat pada tanggal 6 Mei 22, 06:54.
- Triyanto.2017. Spirit Ideologis Pendidikan Seni. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Wibawanto, Wandah dan Rahina. (2018). Desain Antarmuka (User Interface) Pada Game Edukasi. *Jurnal Imajinasi* Vol XII No.2 Hal: 58.