

PENERAPAN MEDIA TUTORIAL MENGGAMBAR DUA DIMENSI PADA AKUN INSTAGRAM SAKINKAKTUS SEBAGAI PEMBELAJARAN SENI RUPA KELAS X SMA NEGERI 1 JONGGAT

Nova Erlina¹, Langen Bronto Sutrisno², Gede Eka Harsana Koriawan³

^{1,2,3}Jurusan Seni dan Desain
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Pendidikan Ganesha
Singaraja, Indonesia

e-mail: nova.erlina@undiksha.ac.id, bronto.sutrisno@undiksha.ac.id,
harsana.koriawan@undiksha.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui karya seni rupa 2 dimensi pada akun instagram Sakinkaktus, penerapan serta hasil karya media tutorial akun instagram Sakinkaktus dalam pembelajaran menggambar 2 dimensi pada siswa kelas X semester genap SMA Negeri 1 Jonggat tahun pelajaran 2022/2023. Penelitian ini dirancang menggunakan rancangan deskriptif kualitatif. Subjek pada penelitian ini siswa kelas X semester genap di SMA Negeri 1 Jonggat, sedangkan objek yang diambil yakni akun instagram Sakinkaktus sebagai media pembelajaran berbasis tutorial pada pembelajaran Seni Rupa. Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data yakni observasi, dokumentasi, wawancara dan hasil karya. Hasil yang diperoleh yakni penerapan media instagram sakinkaktus menjadi salah satu media pendukung dalam pembelajaran seni rupa guna mempermudah siswa dalam menciptakan karya. Penerapan media dalam pembelajaran juga mempermudah guru dalam melaksanakan sekaligus pengemabananagan kurikulum merdeka. Objek dan teknik yang ditampilkan siswa sebagian besar menggunakan teknik yang sama, dengan objek yang beragam mulai dari objek yang langsung di lingkungan dan objek yang telah jadi dalam tutorial dan ada pula karya yang menggabungkan objek lingkungan dan imajinasi untuk menimbulkan kesan artistic ke dalam karya yang telah diciptakan.

Kata-kata Kunci: Instagram, Media tutorial, Seni Rupa.

Abstract

This research aims to find out the work of two-dimensional visual art on the Instagram account of Sakinkaktus, the application and results of the media tutorial work of the Instagram account Sakinkactus in learning to draw two-dimensional art in students of class X semester of the full SMA Negeri 1 Jonggat school year 2022-2023. The research was designed using qualitative descriptive design. The subject of this study is a student of the X-second full-time in SMA Negeri 1 Jonggat, since the object was taken to be the Instagram account of Sakinkaktus as a learning media based on a tutorial on learning Art Rupa. This research uses data collection methods such as observations, documentation, interviews, and work outcomes. The result is the application of Instagram media sakinkaktus to become one of the supporting media in learning visual arts in order to facilitate students in creating works. The application of media in learning also makes it easier for teachers to implement independent curricula at the same time. The objects and techniques presented by the students mostly use the same techniques, with objects varying from objects that are directly in the environment to objects that have become in the tutorial, and the tone of the work combining the environment, object, and imagination to create an artistic impression in the created work.

Keywords: Fine Art, Instagram, Media tutorials.

PENDAHULUAN

SMA Negeri 1 Jonggat merupakan salah satu sekolah menengah yang berada di Lombok Tengah. SMA ini terdiri dari 3 peminatan yaitu, peminatan IPA dan IPS dan Bahasa. SMA Negeri 1 Jonggat sudah mulai menerapkan kurikulum merdeka belajar pada tahun 2023 pada kelas 10 (fase E). Merdeka belajar merupakan program yang dicanangkan oleh menteri pendidikan dan kebudayaan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. Diharapkan dengan adanya merdeka belajar ini mampu memberikan kesempatan pada siswa untuk lebih aktif dan mendalami pembelajaran yang berlangsung. Felix (2012), menyatakan kurikulum merdeka belajar juga menuntut guru untuk membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dengan membebaskan guru menggunakan metode serta media pembelajaran yang kreatif sesuai dengan perkembangan zaman, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan baik dan mampu meningkatkan minat dalam pembelajaran tentu saja dengan tercapainya hasil yang maksimal.

Semakin berkembangnya teknologi membuat semakin banyak perubahan dalam belajar dan mengajar salah satunya mengembangkan media pembelajaran dan menggunakan media pembelajaran (Suryana, 2015). Kata pembelajaran dalam kamus besar bahasa Indonesia merupakan proses maupun cara pembuatan yang menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran pada hakikatnya merupakan suatu proses, yakni proses mengatur, mengorganisasi lingkungan yang ada di sekitar peserta didik sehingga dapat merangsang dan mendorong peserta didik untuk melakukan proses belajar (Subakti, 2021). Pembelajaran yang baik merupakan pembelajaran yang telah direncanakan agar upaya yang dilakukan untuk mencapai proses pembelajaran dapat terpenuhi. Penggunaan dan pengembangan media pembelajaran menjadi tantangan bagi para guru karena dituntut untuk mengikuti perkembangan media digital pada saat ini untuk menjadi media pembelajaran

Mengenai media pembelajaran seni budaya atau seni rupa lebih banyak membutuhkan media pembelajaran bahkan menggunakan media elektronik menjadi salah satu jalan untuk tercapainya pembelajaran seni rupa. Menurut Pramundito (dalam Qonitah 2020) pembelajaran seni budaya atau seni rupa di jenjang SMA (fase E dan F) membutuhkan tutorial baik berupa foto maupun video dalam membuat karya seni itu sendiri.

Peneliti melakukan observasi awal di SMA Negeri 1 Jonggat, yang berlokasi di Jalan Raya Ubung, Ubung, Kecamatan Jonggat, Kabupaten Lombok Tengah, Nusa Tenggara Barat. hasil observasi yang dilakukan menemukan sulitnya siswa membuat dan membentuk gambar 2 dimensi dengan garis proyeksi, belum di temukan langkah langkah pembuatan gambar 2 dimensi dengan garis proyeksi secara efektif dan efisien. Bahkan kurganya tutor dan pengajar seni membuat pembelajaran harus dibantu dengan tutor yang berasal dari media digital guna mempermudah pelaksanaan pembelajaran.

Salah satu langkah yang dapat ditempuh dalam membantu siswa membuat gambar 2 dimensi yakni penggunaan media pembelajarn yang lebih efektif dan efisien. Salah satunya dengan memanfaatkan media yang dapat menampilkan tutorial baik berupa foto dan video, Ada berbagai macam platform yang dapat di akses dalam mencari tutorial menggambar 2 dimensi, seperti platform yang digunakan untuk kursus layaknya ghita dan domestika. Ada pula platform yang digunakan untuk mengakses video tutorial seperti youtube dan platform social media yang memungkinkan seniman membagikan karya dan tips dalam berkaryanya. Salah satu platform yang menarik di semua kalangan yakni instagram yang mencakup karya dari para seniman salah satu seniman yang menampilkan karya berupa media tutorial adalah sakinkaktus. Media tutorial menggambar 2 dimensi dapat diperoleh pada instagram sakinkaktus. Dimana instagram Sakinkaktus menampilkan karya 2 dimensi dengan langkah-langkah membentuk gambar lebih menarik, efektif dan efisien. Karya tutorial dalam akun Sakinkaktus sudah cukup beragam dibuat

dalam slide foto tutorial maupun dalam bentuk video tutorial dan langkah langkahnya cukup jelas dan menarik.

Hal ini menjadi lebih menarik karena berbagai karya atau kreasi seni di publish dalam platform instagram, menjadi menarik karena semua kalangan dapat menikmati seni yang di buat bahkan memotivasi orang lain untuk membuat karya.(fujiwati, 2021). sehingga media tutorial menggambar 2 dimensi dapat di unduh dan diterapkan dalam pembelajaran.

Karya karya Sakinkaktus dalam akun instagram didirikan oleh seorang seniman yang bernama Ogzy Boz namun lebih populer di panggil dengan Oz, dia merupakan seorang seniman yang membuat karya karyanya dengan bantuan garis perspektif dalam berbagai sudut pandang dan digambarkan dengan proyeksi layaknya produk desain. Menariknya lagi seniman ini mengunggah karyanya dalam slide foto tutorial dan video tutorial.

METODE

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif kualitatif. Subjek penelitian yang peneliti teliti yakni siswa siswi kelas X semester genap di SMA Negeri 1 Jonggat. Objek dari penelitian ini yakni akun instagram Sakinkaktus sebagai media pembelajaran berbasis tutorial pada pembelajaran Seni Rupa. Penelitian ini menggunakan metode observasi, dokumentasi, wawancara dan hasil karya dengan instrumen penelitian berupa instrumen observasi siswa, instrumen dokumentasi dan instrumen Wawancara yang telah disiapkan peneliti. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yakni menggunakan teknik analisis deskriptif kualitatif dengan melalui tiga tahapan yakni reduksi data, penyajian data, serta penarikan dan verifikasi kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya Seni Rupa Pada Akun Instagram Sakinkaktus

Akun instagram sakinkaktus berisikan karya dari Ogz pendiri akun, karya yang ditampilkan pada akarnya berupa langkah langkah menggambar alam benda dengan menggunakan perspektif (sudut pandang) dan dengan bantuan garis proyeksi serta desain yang mempermudah orang lain untuk membuat karya dengan bantuan dari karya yang diunggahnya pada laman instagram yang di buatnya. Karya yang dibuat dalam bentuk slide gambar dan video guna mempermudah seseorang membuat karya dan mengikuti langkah langkah karya yang telah dibuatnya. Dengan menggunakan akun instagram mempermudah pengaksesan karya yang dimilikinya menjadi salah satu tutor untuk membuat karya.

Penerapan media Tutorial Menggambar Dua Dimensi

Observasi berlangsung dari tanggal 14 februari, mulai dari permohonan izin observasi dan melaksanakan observasi guru dan observasi siswa sesuai dengan pedoman observasi yang telah dicantumkan pada lampiran. Lembar pengamatan yang telah disiapkan ditujukan kepada siswa saat berlangsungnya pembelajaran di dalam kelas baik terkait materi unsur dan prinsip seni dalam menggambar dua dimensi maupun praktek menggambar dua dimensi alam benda, berdasarkan aspek yang dinilai pada lembar observasi aktivitas siswa pada pelaksanaan pembelajaran terbilang baik.

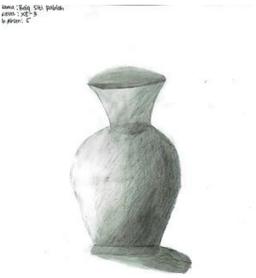
Hal ini terbukti dari awal pembelajaran guru memberi salam dan menunjuk seorang siswa untuk memimpin doa sebelum pembelajaran berlangsung, siswa mendengarkan guru mengabsensi dan mengecek kehadiran siswa, siswa juga menyimak dengan baik tujuan pembelajaran yang disampaikan guru. Saat pelaksanaan pembelajaran berlangsung siswa sangat baik dalam mengamati materi menggambar alam benda serta prinsip dan unsur seni. Kemudian siswa mengamati dengan baik penyampaian materi dan pemanfaatan media sosial sebagai alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran khususnya akun instagram sakinkaktus, siswa juga menyimak dengan baik penjelasan terkait langkah langkah pembelajaran membuat karya dua dimensi. Sisa bertanya dan memberikan tanggapan kepada guru tanpa ragu, begitu juga saat guru memberikan umpan balik kepada siswa saat siswa menjawab pertanyaan yang ada saat berlangsungnya pembelajaran. Siswa terlihat sangat senang dan mampu bekerjasama dalam pelaksanaan pembelajaran. Saat kegiatan penutup siswa sangat baik dalam merangkum materi pembelajaran yang telah dilakukan serta siswa juga tidak lupa memberikan salam kepada guru saat pelajaran telah selesai.

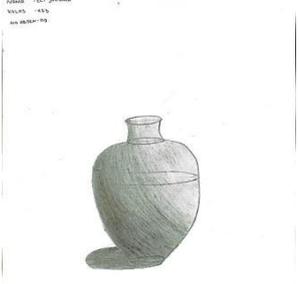
Pelaksanaan penelitian berlangsung dari tanggal 1 mei, di kelas XE3 sesuai dengan jadwal pembelajaran di kelas XE3 yakni di jam pembelajaran pertama dan berlangsung selama 2 jam pembelajaran di hari jumat setelah kegiatan keagamaan berlangsung. Namun guru dan peneliti sebelumnya telah mempersiapkan media pembelajaran baik berupa ppt dan gambar peraga guna mempermudah siswa dalam pelaksanaan pembelajaran. Setelah semua siswa berada di dalam ruangan, guru tidak lupa mengucapkan salam saat memasuki ruang kelas, sembari mengarahkan salah satu siswa untuk memimpin membaca doa sebelum pelaksanaan pembelajaran berlangsung, setelah selesai membaca doa guru mengabsen siswa dan mengarahkan pembelajaran, guru membuka pembelajaran dengan mengaitkannya dengan pertemuan sebelumnya. Guru di bantu peneliti untuk menyampaikan kegiatan pembelajaran yang akan berlangsung selama 4 kali pertemuan dengan materi unsur dan prinsip seni rupa serta menggambar alam benda, pertemuan pertama berlangsung dengan kegiatan pengenalan dan penyampaian materi pertemuan kedua berlangsung dengan penyampaian materi dan diskusi kela, pertemuan ketiga berlangsung dengan penyampain materi sebelumnya dan kegiatan praktek menggambar alam benda dengan panduan akun instagram sakinkakus dan contoh contoh gambar. Pertemuan keempat finishing karya dan pengumpulan karya siswa.

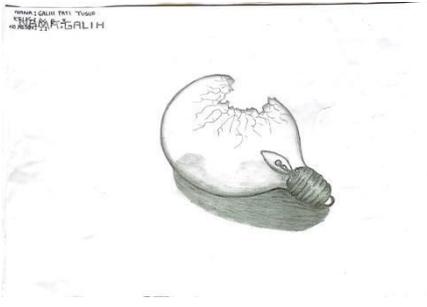
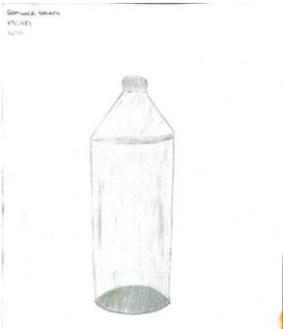
Guru serta peneliti bekerja sama dalam pelaksanaan pembelajaran dan pemangembangan media pembelajaran guna mempermudah pelaksanaan pembelajaran, dari respon siswa saat pelaksanaan pembelajaran dan pembuatan karya sebagai bagian akhir dari penelitian dilihat bahwasanya hasil belajar membuat karya mengalami peningkatan dengan penggunaan dan pemanfaatan media belajar menjadikan siswa mampu berkarya dengan lebih baik.

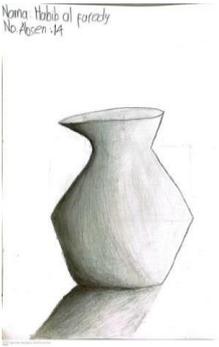
Analisis Hasil Karya Menggambar Dua Dimensi

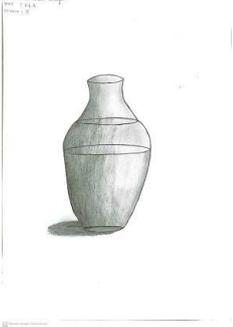
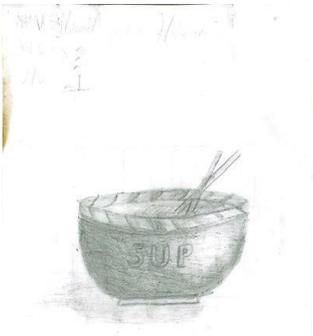
Nomer	Karya	Keterangan
1	Ahmad Gazali 	Karya dari Ahmad Gazali menggambar dua dimensi, sebuah mangkuk yang berisikan buah buahan layaknya keranjang buah dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. dengan bantuan garis proyeksi pada pembuatan keranjang dan menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>), sehingga menghasilkan goresan

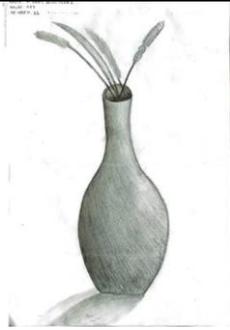
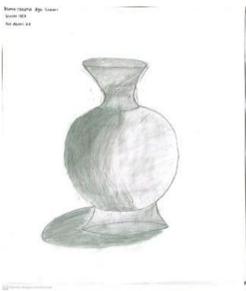
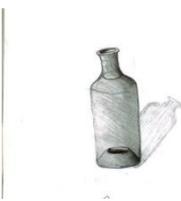
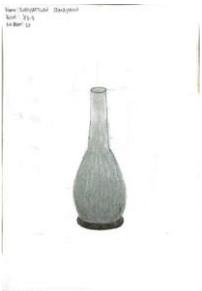
		halus dan tekstur yang semu.
2	<p>Ahmad Ramdani</p> 	Karya dari Ahmad Ramdani menggambar dua dimensi, sebuah gelas dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. menggunakan garis proyeksi dalam membuat globe gelas dan menggunakan teknik arsir berbagai arah (<i>tone!</i>) sehingga menghasilkan goresan yang bertekstur dan terdapat kesan keras pada gambar.
3	<p>Ana Mariana</p> 	Karya dari Ana Mariana menggambar dua dimensi, sebuah botol dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis proyeksi pada badan botol dan menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan halus dan tekstur yang lembut.
4	<p>Anggita Ayudya Putri</p> 	Karya dari Anggita Ayudya Putri menggambar dua dimensi, sebuah kendi dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis proyeksi dan menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan halus dan tekstur sedikit keras.
5	<p>Baiq Siti Rabiah</p> 	Karya dari Baiq Siti Rabiah menggambar dua dimensi, sebuah kendi dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan proyeksi untuk membuat globe memperbesar ukuran kendi dan menggunakan teknik arsir dua arah arah (<i>cross hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan yang tegas.
6	<p>Baiq Syafira Ainunnisa</p>	Karya dari Baiq Syafira Ainunnisa

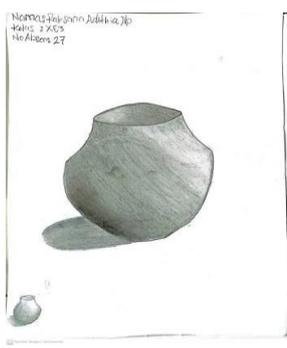
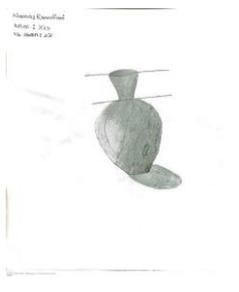
		<p>menggambar dua dimensi, sebuah bejana seperti botol dengan mengikuti contoh gambar pada ponsel dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis proyeksi pada gambar dan menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan halus.</p>
7	<p>Berly Aly</p> 	<p>Karya dari Berly Aly menggambar dua dimensi, sebuah kipas angin gantung dengan perhatian terhadap lingkungannya, memfokuskan pada gambar langsung benda dengan bantuan garis proyeksi dan menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan halus.</p>
8	<p>Dadi Artama</p> 	<p>Karya dari Dadi Artama menggambar dua dimensi, sebuah kendi dengan melihat contoh gambar, menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Kemudian menggunakan garis bantu proyeksi dan menggunakan teknik arsir satu arah (<i>tone</i>) sehingga menghasilkan goresan sedikit kasar.</p>
9	<p>Eli Juliana</p> 	<p>Karya dari Eli Juliana menggambar dua dimensi, sebuah kendi dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Memanfaatkan garis bantu (proyeksi) dan mengikuti garis bantu sebagai arah arsir, menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan halus dan bertekstur.</p>

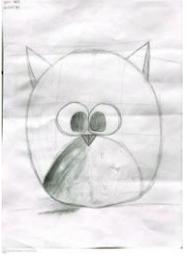
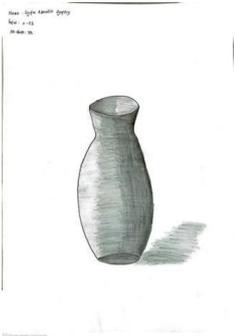
<p>10</p>	<p>Ellen Eqtarina Mandaria P</p> 	<p>Karya dari Ellen Eqtarina Mandaria P. menggambar dua dimensi, sebuah Bejana atau <i>kendi</i> air dengan menambahkan melihat contoh dan lingkungannya. Menggunakan garis proyeksi dan sedikit mengemangakan ukuran gambar, menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) dan gabungan tonel di beberapa sisi sehingga menghasilkan goresan yang memiliki tekstur dan kesan yang kuat.</p>
<p>11</p>	<p>Galih Pati Yusuf</p> 	<p>Karya dari Galih Pati Yusuf menggambar dua dimensi, sebuah lampu yang pecah dengan menambahkan sedikit imajinasi dan mengikuti gambar contoh. Menggunakan garis proyeksi. menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan yang memiliki kesan halus.</p>
<p>12</p>	<p>Gian Hardi Saputra</p> 	<p>Karya dari Gian Hardi Saputra menggambar dua dimensi, sebuah botol dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis proyeksi untuk mengikuti bentuk botol yang asli. menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) arsiran sedikit tipis karena masih ada keraguan dalam penarikan garis sehingga menghasilkan goresan halus dan tekstur yang semu</p>
<p>13</p>	<p>Gita Mayanti</p> 	<p>Karya dari Gita Mayanti menggambar dua dimensi, sebuah guci dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Mengikuti garis proyeksi dengan globe benda. menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan tegas.</p>

<p>14</p>	<p>Habib Al Farody</p> 	<p>Karya dari Habib Al Farody menggambar dua dimensi, sebuah vas dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Garis proyeksi dibuat lebih tipis guna memperjelas bentuk vas menggunakan teknik arsir dua arah (<i>cross hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan halus yang memiliki karakter dan ketegasan</p>
<p>15</p>	<p>L. Bayu Aditya Pratama</p> 	<p>Karya dari L. Bayu Aditya Pratama menggambar dua dimensi, sebuah botol dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis proyeksi untuk membuat bentuk botol, menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan halus dan tekstur yang semu</p>
<p>16</p>	<p>L. Rama Oktafansyah Gumay</p> 	<p>Karya dari L. Rama Oktafansyah Gumay menggambar dua dimensi, sebuah botol dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Penggunaan garis bantu hanya di bagian dalam botol menggunakan teknik arsir berbagai arah (<i>tone</i>) sehingga menghasilkan goresan yang bertekstur</p>
<p>17</p>	<p>Lale Nirmala Jaswari</p> 	<p>Karya dari Lale Nirmala Jaswari menggambar dua dimensi, sebuah vas dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis bantu untuk membuat ukuran globe vas menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) arsir dibuat tegas sehingga menghasilkan goresan bertekstur</p>
<p>18</p>	<p>Lale Wiranti Handayani</p>	<p>Karya dari Lale Wiranti Handayani menggambar dua dimensi, sebuah guci</p>

		<p>dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. menggunakan garis bantu dalam membuat bagian dalam vas menggunakan teknik arsir berbagai arah (<i>tone</i>) sehingga menghasilkan goresan dengan tekstur.</p>
19	<p>M. Abdul Basid</p> 	<p>Karya dari M. Abdul Basid menggambar dua dimensi, sebuah toples dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis bantu pada pembuatan globe toples menggunakan teknik arsir berbagai arah (<i>tone</i>) sehingga menghasilkan goresan yang memiliki kesan tegas dan keras</p>
20	<p>M. Bhakti Pamungkas</p> 	<p>Karya dari M. Bhakti Pamungkas menggambar dua dimensi, sebuah botol dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggambar sebuah botol mengikuti contoh gambar dan menggunakan garis bantu atau proyeksi. menggunakan teknik arsir dua arah (<i>cross hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan tegas dan terlihat bertekstur.</p>
21	<p>Muhammad Rahman Hadiwijaya</p> 	<p>Karya dari Muhammad Rahman Hadiwijaya menggambar dua dimensi, sebuah mangkuk dengan menambahkan imajinasi dalam menciptakan mangkuk tampak berisi, dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis proyeksi dalam membuat mangkuk. menggunakan teknik arsir satu arah (<i>tone</i>) sehingga menghasilkan goresan halus dan tekstur yang semu</p>
22	<p>Muhammad Rohis Akwihanra</p>	<p>Karya dari Muhammad Rhis Akwihanra menggambar dua dimensi, sebuah vas bunga</p>

		dengan menambahkan sedikit imajinasi dengan menaruh bunga rumput dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis proyeksi dalam membuat globe dari vas, menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan halus dan tekstur yang semu
23	Mutia Ayu Lestari 	Karya dari Mutia Ayu Lestari menggambar dua dimensi, sebuah guci dengan menggunakan garis bantu proyeksi dan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. menggunakan teknik arsir berbagai arah (<i>tonel</i>) sehingga menghasilkan goresan tekstur yang memiliki kesan kuat
24	Mutiara Islamaya Inayatillah 	Karya dari Mutiara Islamiaya Inayatillah menggambar dua dimensi, sebuah botol dengan mengikuti contoh gambar dan menggunakan garis proyeksi menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. menggunakan teknik arsir dua arah (<i>cross hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan dengan tekstur yang terlihat tegas.
25	Nidiyastuni Semayani 	Karya dari Nidiyastuni Semayani menggambar dua dimensi, sebuah tabung laboratorium dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Dengan menggunakan garis bantu dan menggunakan teknik arsir berbagai arah (<i>tonel</i>) sehingga menghasilkan goresan tekstur yang tegas.
26	Nikmatun Emalia	Karya dari Nikmatun Emalia menggambar dua dimensi, sebuah vas dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya dengan membuat vas

		<p>menggunakan proyeksi atau garis bantu. menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan yang memiliki kesan halus dan kuat.</p>
27	<p>Raksana Adithia N.P</p> 	<p>Karya dari Raksana adithia N.P menggambar dua dimensi, sebuah guci dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Mengikuti gambar contoh dan menggunakan garis bantu, menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan yang menampakan tekstur yang halus pada guci.</p>
28	<p>Ramdiani</p> 	<p>Karya dari Ramdiani menggambar dua dimensi, sebuah vas bunga dengan menggunakan garis bantu dan sedikit imajinasi, perhatian terhadap lingkungannya. menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan arsiran yang Nampak tegas dan terarah.</p>
29	<p>Ririn Khumairah</p> 	<p>Karya dari Ririn Khumairah menggambar dua dimensi, sebuah rautan pensil berbentuk owl dengan mengikuti bentuk benda nyata dan perhatian terhadap lingkungannya sehingga saat membuat menggunakan garis proyeksi untuk mengubah ukuran. menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan yang sedikit ragu.</p>
30	<p>Riskan Hakiki</p>	<p>Karya dari Riskan Hakiki menggambar dua dimensi, sebuah botol dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis bantu dan menggunakan teknik arsir segala arah (<i>tone</i>)</p>

		<p>sehingga menghasilkan goresan yang memiliki kesan kuat dan kasar.</p>
31	<p>Sinar Warti Ningsih</p> 	<p>Karya dari Sinar Warti Ningsih menggambar dua dimensi, sebuah guci dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Membuat globe dengan garis bantu atau garis proyeksi. menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan halus</p>
32	<p>Siti Aina Aprilia</p> 	<p>Karya dari Siti Aina Aprilia menggambar dua dimensi, sebuah rautan pensil berbentuk owl dengan mengikuti bentuk benda nyata dan perhatian terhadap lingkungannya sehingga saat membuat menggunakan garis proyeksi untuk mengubah ukuran. menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan yang sedikit ragu. Dan sedikit kesulitan saat membuat garis bantu.</p>
33	<p>Syifa Azzalia Syafitry</p> 	<p>Karya dari Syafira Azazali Syafitry menggambar dua dimensi, sebuah vas dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis bantu pada pembuatan globe vas menggunakan teknik arsir segala arah (<i>tone</i>) sehingga menghasilkan goresan yang memiliki kesan keras dan tegas</p>

34	<p>Zurlia Anglitanian Pratydini</p> 	<p>Karya dari Zurlia Anglitanian Pratydini menggambar dua dimensi, sebuah kendi dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis bantu untuk membuat garis luar dari kendi menggunakan teknik arsir satu arah (<i>hatching</i>) sehingga menghasilkan goresan halus dan tekstur yang semu.</p>
35	<p>Ahmad Fadil</p> 	<p>Karya dari Ahmad Fadil menggambar dua dimensi, sebuah gelas dengan menambahkan sedikit imajinasi dan perhatian terhadap lingkungannya. Menggunakan garis bantu pada tahap awal membuat cangkir menggunakan teknik arsir segala arah arah (<i>tone</i>) sehingga menghasilkan goresan sedikit kasar dan menimbulkan kesan tekstur yang sedikit keras.</p>

PENUTUP

Berdasarkan hasil pengumpulan data, analisis data serta pembahasan yang dilakukan pada bab sebelumnya mengenai penggunaan dan pemanfaatan media instagram sebagai media dalam pembelajaran seni budaya dalam bidang seni rupa di kelas XE3 di SMA Negeri 1 Jonggat. Maka dapat disimpulkan bahwa penerapan media instagram sakinkaktus menjadi salah satu media pendukung dalam pembelajaran seni rupa guna mempermudah siswa dalam menciptakan karya. Penerapan media dalam pembelajaran juga mempermudah guru dalam melaksanakan sekaligus pengembangan kurikulum merdeka.

Berdasarkan hasil observasi terhadap karya karya seni rupa dua dimensi di kelas XE3 tersebut dapat dinyatakan bahwa objek dan teknik yang ditampilkan siswa sebagian besar menggunakan teknik yang sama, dengan objek yang beragam mulai dari objek yang langsung di lingkungan dan objek yang telah jadi dalam tutorial da nada pula karya yang menggabungkan objek lingkungan dan imajinasi untuk menimbulkan kesan artistic ke dalam karya yang telah diciptakan.

DAFTAR PUSTAKA

Afrizal, D. Y. (2020). "Media Sosial Instagram Sebagai Sarana Pembelajaran Menulis Teks Deskripsi." *Prosiding Samasta Tersedia* pada : https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Afrizal%2C+D.+Y.+%282020

[%29.+%22Media+Sosial+Instagram+Sebagai+Sarana+Pembelajaran+Menulis+Teks+Deskripsi.%22+Prosiding+Samasta+&btnG=](#) diakses pada 11 Maret 2023.

Anggraini, D dan Ika, A.C. (2022). Instagram sebagai media penyajian project dan karya seni praktik pameran online siswa kelas IXD 31 Surabaya. *Jurnal Seni Rupa*, Vol.10 (4) 57-69 Tersedia pada : https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Anggraini%2C+D+dan+Ika%2C+A.C.+%282022%29.+Instagram+sebagai+media+penyajian+project+dan+karya+seni+praktik+pameran+online+siswa+kelas+IXD+31+Surabaya.+Jurnal+Seni+Rupa%2C+10%284%29+57-69+&btnG= diakses pada 14 Maret 2023.

Budiana, I Kadek, Agus Sudarmawan, I Gusti Made Budiarta. (2018). "Pengaruh Media Pembelajaran Berbentuk Gambar Binatang Realis dan Gambar Binatang Kartun terhadap Kegiatan Menggambar Anak - Anak di Tk Pra Widya Dharma Kembang Sari Kintamani". *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*. Vol. 8 (3). 160-168. Tersedia pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/15147> diakses pada 13 Oktober 2023.

Felix, J. (2012). "Pengertian seni sebagai pengantar kuliah Sejarah Seni Rupa." *Humaniora*. Vol. 3 (2), 88-90. Tersedia pada: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Felix%2C+J.+%282012%29.+%22Pengertian+seni+sebagai+pengantar+kuliah+Sejarah+Seni+Rupa.%22+Humaniora+3.2.+&btnG= diakses pada 20 Maret 2023.

Fujiawati, F. S., and Reza M. R. (2021) "Pemanfaatan media sosial (instagram) sebagai media penyajian kreasi seni dalam pembelajaran." *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*. Vol. 6 (1).12. Tersedia Pada https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Fujiawati%2C+F.+S.%2C+and+Reza+M.+R.+%282021%29.+%22Pemanfaatan+media+sosial+%28instagram%29+sebagai+media+penyajian+kreasi+seni+dalam+pembelajaran.%22+JPKS+%28Jurnal+Pendidikan+dan+Kajian+Seni%29+6.1.+&btnG= diakses pada 11 Maret 2023.

Gaol, BR L. dan Lina I S. (2021). " Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Video Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Kristen Siswa Kelas VI SD Negeri 167699 Tebing Tinggi. *Jurnal Pendidikan*, Vol. 1 (4).105. Tersedia pada: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Gaol%2C+BR+L.+dan+Lina+I+S.+%282021%29.+%E2%80%9C+Pengaruh+Penggunaan+Media+Pembelajaran+Video+Terhadap+Motivasi+Belajar+Siswa+Pada+Mata+Pelajaran+Pendidikan+Agama+Kristen+Siswa+Kelas+VI+SD+Negeri+167699+Tebing+Tinggi+&btnG= diakses pada 14 Februari 2023.

Mappasere, S A., and Naila S. (2019) "*Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif.*" Metode Penelitian. Cipta Karsa. Bandung.

Miles, M. B., and A. Michael H. (1984) "*Drawing valid meaning from qualitative data: Toward a shared craft.*" *Educational researcher*, Vol. 13 (5), 56-57. Tersedia pada : https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Miles%2C+M.+B.+%2C+and+A.+Michael+H.+%281984%29.+%22Drawing+valid+meaning+from+qualitative+data%3A+T

oward+a+shared+craft.%22+Educational+researcher+13.5.&btnG= diakses pada 17 Maret 2023.

Nasution, F. M., Syairal F. D., and Muhammad S. (2022). "Analisis Wacana Iklan *Head And Shoulders*: Teori Teun A. Van Dijk." *Asas: Jurnal Sastra*. Vol. 11 (2). 12-15. Tersedia pada : https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Nasution%2C+F.+M.%2C+Syairal+F.+D.%2C+and+Muhammad+S.+%282022%29.%22ANALISIS+WACANA+IKLAN+HEAD+AND+SHOULDERS%3A+TEORI+TEUN+A.+VAN+DIJK.%22+Asas%3A+Jurnal+Sastra+11.2.&btnG= diakses pada 17 Maret 2023.

Pratama, I Putu Angga Tangkas. (2023). "Penggunaan Aplikasi Sketchbook pada Smartphone untuk Membuat Variasi Pengalaman Kreatif Berkarya Seni pada Pembelajaran Bidang Studi Seni Rupa". *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*. Vol 13(2). 108-118. Tersedia Pada <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPSP/article/view/64413> diakses pada 10 Maret 2023.

Qonitah, Zahrah Rifa.(2020). "Pengembangan Video Tutorial dalam Materi Rias Fantasi di Program Studi Tata Rias." *Jurnal Tata Rias* Vol. 10 (1), 1-8. Tersedia pada: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Qonitah%2C+Zahrah+Rifa.%282020%29.++%22Pengembangan+Video+Tutorial+dalam+Materi+Rias+Fantasi+di+Program+Studi+Tata+Rias.%22+Jurnal+Tata+Rias+10.1+&btnG= diakses pada 20 Maret 2023.

Santriani, S. (2022). "Aplikasi Instagram sebagai media pembelajaran seni tari siswa kelas X RPL 1 SMK negeri 1 Palangka Raya". *Tambuleng*, Vol. 3 (2), 80-89. Tersedia pada: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Santriani%2C+S.+%282022%29.+Aplikasi+Instagram+sebagai+media+pembelajaran+seni+tari+siswa+kelas+X+RPL+1+SMK+negeri+1+Palangka+Raya.+Tambuleng%2C+3%282%29%2C+80-89.&btnG= diakses pada 23 Maret 2023.

Sidharta, A. (2005). *Media pembelajaran*. Bandung: Departemen Pendidikan. Jakarta.

Subakti, H, et al.(2021). *Inovasi Pembelajaran*. Yayasan Kita Menulis.Jember.

Sugiarta, I. G. A. .(2015). *Bentuk dan Konsep Estetik Musik Tradisional Bali*. Pustaka Media, Semarang.

Suryana, J. (2015). *Tinjauan Seni Rupa*. Yogyakarta: Graha Ilmu, Jakarta. Tersedia Pada:https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Suryana%2C+J.++%282015%29.++%E2%80%9C+Tinjauan+Seni+Rupa%E2%80%9D+Yogyakarta%3A+Graha+Ilmu+&btnG= diakses pada 11 April 2023.

Talumewo, Pingkan OE, Lotje Kawet, and Jessy J. Pondaag. (2014)."Analisis rantai pasok ketersediaan bahan baku di industri jasa makanan cepat saji pada KFC Multimart Ranotana." *Jurnal EMBA: Jurnal Riset Ekonomi, Manajemen, Bisnis dan Akuntansi*, vol 2(3),20-24. Tersedia pada: https://scholar.google.com/scholar?hl=id&as_sdt=0%2C5&q=Talumewo%2C+Pingkan+OE%2C+Lotje+Kawet%2C+and+Jessy+J.+Pondaag.+%282014%29.%22Analisis+rantai+pasok+ketersediaan+bahan+baku+di+industri+jasa+makanan+cepat+saji+pada+KFC+Multimart

Nova Erlina, Langen Bronto Sutrisno, Gede Eka Harsana Koriwan, Vol. 13(3), 2023, p.244-259.

+Ranotana.%22+Jurnal+EMBA%3A+Jurnal+Riset+Ekonomi%2C+Manajemen%2C+Bisnis
+dan+Akuntansi+2.3.+&btnG= diakses pada 11 Maret 2023.