

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA BERBASIS LUKISAN BATIK RUMAH TUO RANTAU PANJANG

¹Poppi Oktafia Sartika

²Nabila Hidayah Putri

³Nelva Salkira

⁴Febra Muyusari

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Merangin, Jl. Jend. Sudirman No. Km. 02, Bangko, Kabupaten Merangin, Jambi 37314, Indonesia

Email Correspondence: ipoktafia2@gmail.com

*Penulis Korespondensi

INFO ARTIKEL:

Riwayat Artikel:

Submit: 11 Mei 2026

Revisi: 27 Juni 2026

Publish: 04 Juli 2026

Kata Kunci:

seni rupa; lukisan batik; Rumah Tuo; kearifan lokal; media pembelajaran

Keywords:

visual arts; batik painting; Rumah Tuo; local wisdom; learning media

Abstrak:

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses penciptaan lukisan batik Rumah Tuo Rantau Panjang dan menganalisis potensinya sebagai media pembelajaran seni rupa dua dimensi di sekolah dasar. Metode penelitian menggunakan penciptaan karya seni dengan pendekatan deskriptif kualitatif melalui observasi, studi literatur, eksplorasi ide, desain digital, sketsa, pewarnaan akrilik, finishing, dan analisis visual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa karya memadukan arsitektur Rumah Tuo dengan ornamen batik Jambi melalui unsur garis, bentuk, warna, tekstur, ruang, serta prinsip kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, harmoni, dan penekanan. Karya ini berpotensi menjadi media apresiasi dan praktik seni rupa yang menumbuhkan kreativitas, literasi visual, serta kesadaran pelestarian budaya lokal peserta didik.

Abstract:

This study describes the creation process of a batik painting inspired by Rumah Tuo Rantau Panjang and analyzes its potential as a two-dimensional visual arts learning medium for elementary schools. The method is an art creation method with a descriptive qualitative approach through observation, literature review, idea exploration, digital design, sketching, acrylic coloring, finishing, and visual analysis. The findings show that the artwork integrates Rumah Tuo architecture with Jambi batik ornaments through line, shape, color, texture, space, and the principles of unity, balance, rhythm, proportion, harmony, and emphasis. The artwork can foster creativity, visual literacy, and awareness of local cultural preservation among students.



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan proses sadar dan terencana untuk mengembangkan potensi peserta didik agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dalam kehidupan bermasyarakat. Dalam konteks sekolah dasar, pendidikan tidak hanya dipahami sebagai transfer pengetahuan, tetapi juga sebagai proses pembentukan

pengalaman belajar yang menyentuh aspek kognitif, afektif, psikomotorik, dan karakter. Seni rupa memiliki posisi penting dalam proses tersebut karena memberi ruang bagi peserta didik untuk mengamati, menafsirkan, mengekspresikan gagasan, serta menghargai keberagaman budaya melalui karya visual. Arah ini sejalan dengan tujuan pendidikan nasional dan capaian pembelajaran Seni Rupa dalam Kurikulum Merdeka yang menekankan eksplorasi, ekspresi, apresiasi, dan refleksi berbasis pengalaman peserta didik (Republik Indonesia, 2003; Kemendikbudristek, 2022; Iraqi et al., 2023).

Pembelajaran seni rupa yang bermakna perlu berangkat dari lingkungan dekat peserta didik. Ketika media dan contoh karya yang digunakan berasal dari budaya lokal, peserta didik memperoleh pengalaman belajar yang lebih konkret karena objek yang diamati memiliki kedekatan sosial dan emosional dengan kehidupan mereka. Kajian tentang pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal menunjukkan bahwa muatan budaya dapat memperkuat minat belajar, kreativitas, literasi visual, serta kepedulian peserta didik terhadap warisan daerah (Rahayu et al., 2024). Dengan demikian, kearifan lokal tidak hanya menjadi tema dekoratif, tetapi dapat ditempatkan sebagai sumber pengetahuan, bahan apresiasi, dan pijakan penciptaan karya.

Provinsi Jambi memiliki kekayaan budaya yang dapat dikembangkan sebagai sumber belajar seni rupa, salah satunya Rumah Tuo Rantau Panjang di Kabupaten Merangin. Rumah adat ini dikenal sebagai cagar budaya masyarakat Batin/Melayu Jambi yang menyimpan nilai sejarah, filosofi, dan simbol-simbol budaya. Kajian etnolinguistik atas ornamen dan peninggalan Rumah Tuo menunjukkan bahwa unsur visual pada bangunan tersebut mengandung makna leksikal dan kultural yang berkaitan dengan sistem kepercayaan, adat, dan relasi sosial masyarakat (Rizkia et al., 2023). Penelitian lain mengenai media informasi Rumah Tuo juga menegaskan pentingnya perancangan visual yang mampu memperkenalkan nilai sejarah dan keunikan arsitektur bangunan kepada masyarakat luas (Amiego et al., 2025).

Selain Rumah Tuo, batik Jambi merupakan identitas visual yang kaya untuk dikaji dalam pembelajaran seni. Batik Jambi memiliki ragam motif yang bertolak dari flora, fauna, lingkungan sungai, dan budaya Melayu. Kajian estetika motif batik tulis Sipin Jajaran menunjukkan bahwa motif Jambi memuat unsur keutuhan, penonjolan, dan keseimbangan yang membangun kualitas estetis karya (Tambunan et al., 2022). Sementara itu, penelitian mengenai teknik pewarnaan batik di Jambi memperlihatkan bahwa warna, bahan, dan proses membatik merupakan pengetahuan lokal yang dapat dikembangkan dalam pendidikan seni (Nurhardini & Novrita, 2022; Yuliana & Adriani, 2022).

Integrasi Rumah Tuo Rantau Panjang dan motif batik Jambi dalam bentuk lukisan batik memiliki nilai strategis karena menghadirkan hubungan antara arsitektur, ornamen, simbol budaya, dan praktik berkarya dua dimensi. Pendekatan ini berbeda dari pembelajaran seni rupa yang hanya meniru bentuk umum atau menggunakan contoh karya yang jauh dari konteks peserta didik. Melalui media lukisan batik, peserta didik dapat belajar mengenali garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, komposisi, prinsip desain, sekaligus memahami pesan pelestarian budaya. Batik juga terbukti dapat berfungsi sebagai sumber belajar lintas disiplin, misalnya dalam pengembangan kemampuan numerasi melalui pola, geometri, dan pengulangan motif (Anggreyani & Hartanti, 2024).

Penelitian terdahulu tentang budaya lokal dan pembelajaran telah banyak membahas pemanfaatan batik, pengembangan media, serta pelestarian cagar budaya. Nurlidianti et al. (2025) menekankan pemanfaatan Rumah Tuo Rantau Panjang sebagai media pembelajaran sejarah lokal, sedangkan Handayani et al. (2021) menunjukkan bahwa motif batik dapat memuat nilai karakter yang relevan untuk pendidikan seni rupa di sekolah dasar. Pada sisi lain, perkembangan batik dalam ranah kontemporer menunjukkan bahwa batik tidak berhenti sebagai produk tradisi, tetapi terus mengalami transformasi visual dan fungsi sesuai kebutuhan zaman (Istiqomah & Amboro, 2024). Namun, kajian yang secara khusus memadukan bentuk arsitektur Rumah Tuo Rantau Panjang dengan motif batik Jambi ke dalam karya lukisan batik sebagai media pembelajaran seni rupa dua dimensi masih terbatas.

Berdasarkan celah tersebut, penelitian ini diarahkan pada penciptaan dan analisis karya lukisan batik Rumah Tuo Rantau Panjang. Kebaruan penelitian terletak pada pengembangan karya seni rupa dua dimensi yang memadukan objek arsitektur lokal dengan ornamen batik Jambi sebagai media pembelajaran. Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan proses penciptaan lukisan batik Rumah Tuo Rantau Panjang serta menganalisis potensi karya sebagai media pembelajaran seni rupa di sekolah dasar. Hasil penelitian diharapkan memberi kontribusi bagi pengembangan media pembelajaran kontekstual, penguatan apresiasi budaya lokal, serta pengayaan referensi penciptaan karya seni rupa berbasis kearifan lokal Jambi.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penciptaan karya seni dengan pendekatan deskriptif kualitatif. Metode penciptaan dipilih karena fokus penelitian berada pada proses merancang, mewujudkan, dan menganalisis karya seni rupa dua dimensi berupa lukisan batik Rumah Tuo Rantau Panjang. Pendekatan deskriptif kualitatif digunakan untuk menjelaskan tahapan penciptaan secara sistematis serta menafsirkan makna visual karya berdasarkan unsur, prinsip, dan konteks budaya. Pendekatan ini sesuai dengan karakter penelitian seni yang menempatkan proses kreatif, dokumentasi, interpretasi, dan refleksi sebagai bagian penting dalam menghasilkan pengetahuan (Moleong, 2017; Soedarso, 2006; Sugiyono, 2023).

Objek penelitian adalah karya lukisan batik pada media kanvas berukuran 30 x 30 cm dengan cat akrilik. Objek visual utama yang digunakan ialah Rumah Tuo Rantau Panjang, sedangkan ornamen pendukung dikembangkan dari motif batik Jambi. Sumber data terdiri atas data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh melalui observasi karakter visual Rumah Tuo dan dokumentasi proses penciptaan karya. Data sekunder diperoleh dari jurnal ilmiah, buku, dokumen kurikulum, dan referensi budaya yang berkaitan dengan seni rupa, media pembelajaran, batik Jambi, Rumah Tuo Rantau Panjang, dan kearifan lokal.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, studi literatur, dan dokumentasi. Observasi digunakan untuk mengidentifikasi bentuk arsitektur Rumah Tuo, struktur tiang, atap, dinding, tangga, serta kesan visual bangunan. Studi literatur digunakan untuk memperkuat dasar teoretis mengenai media pembelajaran, seni rupa, budaya lokal, dan batik Jambi. Dokumentasi digunakan untuk merekam tahapan penciptaan, mulai dari pencarian referensi, pembuatan desain digital, pemindahan sketsa ke kanvas, pewarnaan, hingga hasil akhir karya.

Alat yang digunakan meliputi kanvas berukuran 30 x 30 cm, pensil 2B, penghapus, kuas berbagai ukuran, palet, gelas air, kain lap atau tisu, dan perangkat komputer/laptop untuk membuat desain digital. Bahan yang digunakan meliputi cat akrilik, air sebagai pengencer, vernis sebagai pelapis akhir apabila diperlukan, serta referensi visual Rumah Tuo Rantau Panjang dan motif batik Jambi.

Proses penciptaan karya dilakukan melalui enam tahap. Tahap pertama adalah observasi dan pengumpulan referensi visual. Tahap kedua adalah studi literatur untuk memahami konteks budaya dan konsep pembelajaran. Tahap ketiga adalah eksplorasi ide dan penyusunan konsep visual. Tahap keempat adalah perancangan desain digital untuk menentukan komposisi, objek utama, ornamen, dan warna. Tahap kelima adalah visualisasi karya pada kanvas melalui pembuatan sketsa, pewarnaan dasar, pewarnaan objek utama, penegasan ornamen, dan finishing. Tahap keenam adalah analisis karya berdasarkan unsur seni rupa, prinsip seni rupa, makna simbolik, serta relevansinya sebagai media pembelajaran.

Analisis data dilakukan secara deskriptif-interpretatif. Unsur visual dianalisis berdasarkan garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, dan ruang. Prinsip penyusunan karya dianalisis berdasarkan kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, harmoni, dan penekanan. Kerangka ini mengacu pada teori seni rupa yang menempatkan unsur dan prinsip sebagai dasar pembacaan kualitas visual karya (Bahari, 2017; Susanto, 2011). Selanjutnya, relevansi karya sebagai media pembelajaran dianalisis dengan mempertimbangkan keterkaitan karya dengan capaian pembelajaran seni rupa, fungsi media visual, serta potensi penguatan kreativitas dan apresiasi budaya peserta didik (Arsyad, 2019; Munandar, 2014; Triyanto, 2020).

PEMBAHASAN

Proses Perancangan dan Penciptaan Karya

Hasil penelitian berupa karya lukisan batik Rumah Tuo Rantau Panjang pada media kanvas 30 x 30 cm menggunakan cat akrilik. Karya ini mengangkat gagasan pelestarian budaya lokal Jambi melalui perpaduan antara bentuk arsitektur Rumah Tuo dan motif batik Jambi. Rumah Tuo ditempatkan sebagai pusat perhatian karena menjadi simbol identitas budaya dan sejarah masyarakat Merangin. Ornamen batik ditempatkan pada bagian bingkai dan ruang latar untuk memperkuat karakter dekoratif sekaligus menegaskan identitas Melayu Jambi.

Tahap awal penciptaan dilakukan dengan mengumpulkan referensi visual Rumah Tuo Rantau Panjang dan motif batik Jambi. Informasi yang diperoleh kemudian diseleksi untuk menentukan unsur visual yang paling representatif. Bentuk rumah panggung, atap memanjang, tiang-tiang kayu, tangga, dan komposisi horizontal dipertahankan sebagai ciri utama bangunan. Pada tahap yang sama, motif bunga, daun, sulur, dan bentuk dekoratif khas batik dipilih untuk mengisi bidang tepi karya.



Gambar 1. Desain digital lukisan batik Rumah Tuo Rantau Panjang

Sumber: dokumentasi penulis, 2026.

Desain digital berfungsi sebagai panduan dalam menentukan komposisi, proporsi, keseimbangan, dan pemilihan warna sebelum proses melukis dimulai. Penggunaan rancangan digital membantu perancang memperkirakan hubungan antara objek utama dan ornamen pendukung sehingga kesalahan pada media kanvas dapat diminimalkan. Pada tahap ini, posisi Rumah Tuo ditempatkan pada bagian tengah bidang gambar, sedangkan motif batik disusun secara simetris pada bagian tepi untuk membentuk kesan bingkai.

Tahap berikutnya adalah pemindahan desain ke media kanvas melalui sketsa pensil. Sketsa dibuat secara ringan agar garis dapat diperbaiki sebelum pewarnaan. Pada tahap ini dilakukan penyesuaian ukuran rumah, ketebalan bingkai, jarak antarornamen, dan pembagian ruang latar. Penyesuaian ini penting karena media kanvas berukuran relatif kecil sehingga setiap unsur visual perlu ditempatkan secara proporsional.



Gambar 2. Sketsa awal pada media kanvas

Sumber: dokumentasi penulis, 2026.

Pewarnaan dilakukan secara bertahap menggunakan cat akrilik. Tahap pertama dimulai dari latar belakang agar suasana dasar karya terbentuk. Tahap kedua dilanjutkan pada ornamen batik dengan teknik sapuan kuas dan pengisian warna dekoratif. Tahap ketiga berfokus pada bangunan Rumah Tuo, terutama bagian atap, dinding, tiang, dan tangga. Teknik pewarnaan berlapis digunakan untuk menghasilkan gradasi dan kesan volume pada objek. Tahap akhir berupa finishing, yaitu penegasan garis, penambahan detail, penyempurnaan motif, dan penguatan gelap-terang agar karya tampak lebih hidup.



Gambar 3. Proses pewarnaan karya
Sumber: dokumentasi penulis, 2026.



Gambar 4. Hasil akhir lukisan batik Rumah Tuo Rantau Panjang
Sumber: dokumentasi penulis, 2026.

Analisis Unsur Seni Rupa

Secara visual, karya menunjukkan hubungan antara unsur garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, dan ruang. Garis lurus dominan pada struktur Rumah Tuo, terutama pada tiang, dinding, tangga, dan atap. Garis tersebut memberikan kesan kokoh, stabil, dan teratur, sesuai dengan karakter bangunan tradisional berbahan kayu. Sebaliknya, garis lengkung tampak pada motif bunga, daun, dan sulur. Garis

lengkung menghadirkan kesan lembut, dinamis, dan dekoratif sehingga mampu menyeimbangkan karakter geometris bangunan.

Bentuk dalam karya terbagi menjadi bentuk geometris dan organis. Bentuk geometris muncul pada struktur rumah yang dibangun dari persegi panjang, segitiga, dan bidang simetris. Bentuk organis tampak pada ornamen bunga dan sulur yang mengisi bagian bingkai. Perpaduan bentuk geometris dan organis ini menghasilkan dialog visual antara arsitektur dan batik. Dalam konteks pembelajaran, perpaduan tersebut dapat digunakan guru untuk menjelaskan perbedaan bentuk, pola, dan ritme visual kepada peserta didik.

Bidang terbesar ditempati oleh objek Rumah Tuo sebagai pusat perhatian. Bidang latar dan bingkai diisi ornamen batik sehingga tidak ada ruang visual yang kosong secara berlebihan. Pengaturan bidang yang proporsional membuat karya tidak terkesan penuh, tetapi tetap kaya secara dekoratif. Prinsip ini penting dalam pembelajaran seni rupa karena peserta didik dapat belajar tentang pembagian ruang, pusat perhatian, dan hubungan antarobjek.

Warna menjadi unsur yang paling menonjol. Warna hijau pada latar memberi kesan alami dan menenangkan. Warna cokelat pada bangunan merepresentasikan material kayu dan kedekatan dengan alam. Warna kuning keemasan memberi nuansa kemuliaan dan identitas Melayu, sedangkan warna merah dan oranye menjadi aksen yang menambah kekuatan visual. Pemilihan warna tidak hanya mempertimbangkan keindahan, tetapi juga makna simbolik yang berkaitan dengan budaya lokal.

Tekstur karya bersifat semu karena dihasilkan melalui sapuan kuas dan lapisan warna. Tekstur semu pada bangunan memberi kesan permukaan kayu, sedangkan tekstur pada ornamen batik muncul dari pengulangan garis dan warna. Meskipun karya berbentuk dua dimensi, ruang tetap dihadirkan melalui perspektif sederhana, perbedaan ukuran, dan gelap-terang. Dengan demikian, karya memiliki kedalaman visual tanpa meninggalkan karakter dekoratif batik.

Analisis Prinsip Seni Rupa

Prinsip kesatuan terlihat dari keterhubungan Rumah Tuo sebagai objek utama dengan motif batik sebagai elemen pendukung. Seluruh unsur visual mengarah pada satu tema, yaitu pelestarian budaya Jambi. Kesatuan tersebut tidak hanya terbentuk melalui kesamaan warna, tetapi juga melalui hubungan makna antara rumah adat dan batik sebagai bagian dari identitas budaya daerah.

Keseimbangan karya cenderung simetris. Motif batik ditempatkan pada sisi kanan, kiri, atas, dan bawah bidang gambar sehingga membentuk bingkai yang stabil. Komposisi ini membuat pandangan penikmat karya bergerak dari ornamen menuju objek utama. Irama muncul melalui pengulangan motif bunga, daun, dan sulur yang disusun secara berulang. Pengulangan tersebut memberi kesan gerak visual tanpa mengganggu fokus pada Rumah Tuo.

Proporsi diterapkan melalui ukuran Rumah Tuo yang lebih besar dibandingkan ornamen batik. Penempatan objek utama di tengah bidang gambar memberi penekanan yang jelas. Harmoni tercipta melalui keserasian warna hijau, cokelat, kuning, merah, dan oranye. Penekanan diberikan pada Rumah Tuo melalui ukuran, posisi, warna, dan detail visual. Prinsip-prinsip tersebut menunjukkan bahwa karya tidak hanya bersifat ilustratif, tetapi telah mempertimbangkan kaidah penyusunan seni rupa (Bahari, 2017; Susanto, 2011).

Makna Filosofis dan Representasi Kearifan Lokal

Rumah Tuo Rantau Panjang merepresentasikan kehidupan sosial masyarakat Melayu Jambi yang menjunjung nilai kebersamaan, musyawarah, gotong royong, dan penghormatan terhadap adat. Nilai tersebut tampak pada fungsi rumah adat bukan hanya sebagai tempat tinggal, tetapi juga sebagai ruang sosial dan simbol keberlanjutan tradisi. Kajian sebelumnya menunjukkan bahwa ornamen dan peninggalan Rumah Tuo memiliki makna kultural yang berkaitan dengan identitas masyarakat setempat (Rizkia et al., 2023).

Dalam karya ini, Rumah Tuo ditempatkan sebagai pusat komposisi untuk menegaskan pentingnya pelestarian warisan budaya. Motif batik pada bingkai melambangkan bahwa budaya mengelilingi dan memberi identitas pada kehidupan masyarakat. Motif bunga dan sulur menggambarkan pertumbuhan, harapan, serta keberlanjutan budaya. Dengan demikian, karya tidak hanya menampilkan bangunan dan ornamen sebagai objek visual, tetapi juga mengomunikasikan pesan bahwa budaya lokal perlu dikenali, dihargai, dan diwariskan kepada generasi muda.

Pemilihan warna memperkuat makna tersebut. Hijau menggambarkan hubungan masyarakat dengan alam, coklat menggambarkan keteguhan dan kedekatan dengan material kayu, kuning keemasan melambangkan kemuliaan budaya Melayu, sedangkan merah melambangkan semangat dan keberanian dalam menjaga warisan budaya. Makna ini sejalan dengan pandangan bahwa karya seni tidak hanya menonjolkan bentuk, tetapi juga memuat gagasan, simbol, dan nilai budaya yang dapat ditafsirkan secara edukatif (Soedarso, 2006; Triyanto, 2020).

Relevansi Karya sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa

Karya lukisan batik Rumah Tuo Rantau Panjang memiliki potensi sebagai media pembelajaran seni rupa dua dimensi di sekolah dasar. Media ini dapat digunakan dalam kegiatan apresiasi, diskusi, pengamatan unsur rupa, maupun praktik penciptaan karya. Sebagai media visual, karya membantu peserta didik melihat secara konkret hubungan antara objek budaya, unsur visual, prinsip desain, dan makna simbolik. Fungsi ini selaras dengan konsep media pembelajaran sebagai alat bantu yang memperjelas pesan, menumbuhkan motivasi, dan memperkuat pengalaman belajar (Arsyad, 2019).

Pada kegiatan apresiasi, guru dapat meminta peserta didik mengamati garis lurus dan lengkung, bentuk geometris dan organis, warna dominan, tekstur semu, komposisi, serta pusat perhatian. Pada kegiatan praktik, peserta didik dapat mengembangkan karya dua dimensi dengan mengangkat objek budaya dari daerah masing-masing. Melalui kegiatan tersebut, peserta didik tidak hanya belajar teknik berkarya, tetapi juga belajar melakukan eksplorasi visual, membuat keputusan artistik, dan menjelaskan makna karya. Proses ini berhubungan dengan pengembangan kreativitas yang melibatkan kelancaran ide, keluwesan, keaslian, dan kemampuan mengelaborasi gagasan (Munandar, 2014).

Media ini juga relevan dengan Kurikulum Merdeka karena mendukung pembelajaran yang berorientasi pada pengalaman, konteks, dan refleksi. Guru dapat mengaitkan karya dengan capaian pembelajaran Seni Rupa, khususnya kemampuan mengamati, mengeksplorasi, menciptakan, merefleksikan, dan mengomunikasikan karya. Pada saat yang sama, media ini mendukung pembentukan karakter karena peserta didik diajak mengenal nilai budaya, menghargai keberagaman, dan menyadari pentingnya pelestarian warisan lokal.

Kekuatan media ini terletak pada kemampuannya menggabungkan nilai estetis dan nilai edukatif. Karya tidak hanya menunjukkan keindahan visual, tetapi

juga menyediakan konteks cerita, identitas daerah, dan pesan pelestarian. Temuan ini memperkuat hasil penelitian terdahulu bahwa media berbasis kearifan lokal mampu membuat pembelajaran seni rupa lebih dekat dengan pengalaman peserta didik (Rahayu et al., 2024), sedangkan batik dapat dijadikan sumber belajar yang mendorong pemahaman pola, geometri, karakter, dan apresiasi budaya (Anggreyani & Hartanti, 2024; Handayani et al., 2021).

Namun demikian, penelitian ini masih memiliki keterbatasan. Kajian yang dilakukan baru sampai pada tahap penciptaan dan analisis konseptual terhadap potensi karya sebagai media pembelajaran. Efektivitas media belum diuji secara langsung melalui validasi ahli, respons guru, respons peserta didik, atau uji coba pembelajaran di kelas. Oleh karena itu, penelitian lanjutan perlu melakukan validasi ahli media dan ahli materi, menyusun perangkat pembelajaran pendukung, serta menguji penggunaan media terhadap kreativitas dan apresiasi budaya peserta didik.

KESIMPULAN

Pengembangan media pembelajaran seni rupa berbasis lukisan batik Rumah Tuo Rantau Panjang menghasilkan karya dua dimensi yang memadukan arsitektur tradisional Jambi dengan motif batik Jambi. Proses penciptaan dilakukan melalui observasi, studi literatur, eksplorasi ide, perancangan desain digital, pemindahan sketsa ke kanvas, pewarnaan akrilik, finishing, dan analisis karya. Tahapan tersebut menunjukkan bahwa penciptaan karya seni dapat digunakan sebagai strategi pengembangan media pembelajaran yang kontekstual dan berbasis kearifan lokal.

Secara visual, karya menerapkan unsur garis, bentuk, bidang, warna, tekstur, dan ruang serta prinsip kesatuan, keseimbangan, irama, proporsi, harmoni, dan penekanan. Rumah Tuo berfungsi sebagai pusat perhatian, sedangkan motif batik memperkuat identitas dekoratif dan budaya. Secara filosofis, karya menyampaikan nilai kebersamaan, pelestarian budaya, hubungan manusia dengan alam, dan kebanggaan terhadap identitas Melayu Jambi. Dengan demikian, karya memiliki nilai estetis sekaligus nilai edukatif.

Karya ini berpotensi digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa dua dimensi di sekolah dasar karena dapat membantu peserta didik memahami unsur dan prinsip seni rupa, mengembangkan kreativitas, serta menumbuhkan apresiasi terhadap budaya lokal. Media ini dapat diterapkan dalam kegiatan apresiasi, diskusi, pengamatan visual, dan praktik penciptaan karya berbasis budaya daerah. Penelitian selanjutnya disarankan melakukan validasi ahli media dan ahli materi serta uji coba pembelajaran untuk mengetahui kelayakan empiris, kepraktisan, dan efektivitas media terhadap kreativitas serta apresiasi budaya peserta didik.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiego, Harissman, & Qomarats, I. (2025). Perancangan media informasi Rumah Tuo Rantau Panjang Kabupaten Merangin Provinsi Jambi. Menulis: Jurnal Penelitian Nusantara, 1(3), 53-59. <https://doi.org/10.59435/menulis.v1i3.77>
- Anggreyani, R., & Hartanti, R. I. (2024). Eksplorasi Batik Jambi sebagai sumber belajar dalam pengembangan kemampuan numerasi peserta didik. Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang, 10(4), 396-405. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.4974>
- Arsyad, A. (2019). Media pembelajaran (Revisi). Rajawali Pers.

- Bahari, N. (2017). Kritik seni: Wacana, apresiasi, dan kreasi. Pustaka Pelajar.
- Handayani, S., Sukarno, & Sriyanto, M. I. (2021). Nilai karakter pada motif batik sejarah khas Ngawi sebagai muatan pendidikan seni rupa di sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 619-626. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.774>
- Iraqi, H. S., Lena, M. S., Sulastri, J., & Reviana, F. R. (2023). Pembelajaran seni rupa dalam penerapan Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Yasin*, 3(4), 640-649. <https://doi.org/10.58578/yasin.v3i4.1283>
- Istiqomah, A. R., & Amboro, J. L. (2024). Perkembangan dan karakterisasi batik klasik dalam fashion kontemporer berbasis budaya visual. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 27(3), 199-204. <https://doi.org/10.24821/ars.v27i3.10010>
- Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2022). Capaian pembelajaran mata pelajaran Seni Rupa fase A-F. Kemendikbudristek.
- Moleong, L. J. (2017). Metodologi penelitian kualitatif. PT Remaja Rosdakarya.
- Munandar, U. (2014). Pengembangan kreativitas anak berbakat. Rineka Cipta.
- Nurhardini, S., & Novrita, S. Z. (2022). Teknik pewarnaan alam pada kain batik di Kota Jambi: Studi kasus pada Batik Jambi Ariny Kelurahan Pasir Panjang Jambi Seberang. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 347-354. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i2.38051>
- Nurlidianti, N., Saputra, M. A., & Purnomo, B. (2025). Pelestarian dan pemanfaatan Cagar Budaya Rumah Tuo Rantau Panjang sebagai media pembelajaran sejarah lokal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 9(3), 33337-33345. <https://doi.org/10.31004/jptam.v9i3.32892>
- Rahayu, B. P., Nita, C. I. R., & Gutama, A. (2024). Pengembangan e-modul interaktif berbasis kearifan lokal pada pembelajaran seni rupa kelas V sekolah dasar. *Sistem-Among: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 4(2), 41-51. <https://doi.org/10.56393/sistemamong.v4i2.2531>
- Republik Indonesia. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional.
- Rizkia, I., Ernanda, E., & Izar, J. (2023). Makna leksikal dan makna kultural pada ornamen-ornamen dan peninggalan-peninggalan sejarah di Rumah Tuo Rantau Panjang: Kajian etnolinguistik. *Kajian Linguistik dan Sastra*, 2(2), 141-150. <https://doi.org/10.22437/kalistra.v2i2.23262>
- Soedarso Sp. (2006). Trilogi seni: Penciptaan, eksistensi, dan kegunaan seni. Badan Penerbit Institut Seni Indonesia Yogyakarta.
- Sugiyono. (2023). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D. Alfabeta.
- Susanto, M. (2011). Diksi rupa: Kumpulan istilah dan gerakan seni rupa. DictiArt Lab.
- Tambunan, V. S., Handayani, R., & Fitriani, E. (2022). Kajian estetika motif batik tulis Sipin Jajaran "Ikan Botia dan Ikan Ringo" Danau Sipin Jambi. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 25(1), 41-46. <https://doi.org/10.24821/ars.v25i1.6123>
- Triyanto. (2020). Pendidikan seni berbasis budaya. Cipta Prima Nusantara.
- Yuliana, E., & Adriani. (2022). Studi tentang pewarnaan alam batik: Studi kasus di Rumah Batik Krinok Kecamatan Rantau Pandan Kabupaten Muara Bungo Jambi. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(1), 178-184. <https://doi.org/10.24114/gr.v11i1.32889>