

PENGEMBANGAN PEMBELAJARAN SENI RUPA DUA DIMENSI BERBASIS KEARIFAN LOKAL MELALUI MOTIF JENDELA RUMAH TUO RANTAU PANJANG

¹Putri Cessillya Rahma Dani

²Elviyola*

³Saskia Dara Monita

⁴Febra Muyusari

^{1,2,3,4} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Merangin

Email Correspondence: elviyola1@gmail.com

*Penulis Korespondensi

INFO ARTIKEL:

Riwayat Artikel:

Diterima: 1 Juni 2026

Direvisi: 28 Juni 2026

Diterima: 4 Juli 2026

Kata Kunci:

kearifan lokal; motif jendela; Rumah Tuo; seni rupa dua dimensi; pembelajaran kontekstual

Keywords:

local wisdom; window motif; Rumah Tuo; two-dimensional art; contextual learning

Abstrak:

Pembelajaran seni rupa yang terhubung dengan budaya lokal diperlukan agar peserta didik tidak hanya menguasai keterampilan visual, tetapi juga memahami identitas dan nilai budaya di lingkungannya. Penelitian ini bertujuan mengembangkan prototipe pembelajaran seni rupa dua dimensi dengan memanfaatkan motif jendela Rumah Tuo Rantau Panjang sebagai sumber gagasan visual. Penelitian menggunakan pendekatan pengembangan kualitatif berbasis praktik melalui tahap eksplorasi objek budaya, perancangan komposisi, realisasi karya, dan analisis visual-pedagogis. Data diperoleh melalui observasi visual, dokumentasi proses, dan kajian artikel ilmiah mutakhir. Hasil pengembangan berupa alur pembelajaran lima tahap, yaitu orientasi budaya, eksplorasi unsur rupa, perancangan, penciptaan karya, serta apresiasi dan refleksi. Karya akhir pada kanvas 30 × 30 cm menggabungkan motif jendela Rumah Tuo dengan Gunung Masurai dan bunga cengkeh. Komposisi menunjukkan penerapan garis, bentuk geometris dan organik, pengulangan, keseimbangan, irama, kesatuan, dan harmoni. Prototipe ini dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran kontekstual, tetapi masih memerlukan validasi ahli dan uji coba kelas untuk menilai kepraktisan serta efektivitasnya.

Abstract:

Visual arts learning connected to local culture is needed so that students develop not only visual skills but also an understanding of cultural identity and values in their environment. This study aimed to develop a two-dimensional visual arts learning prototype using the window motif of Rumah Tuo Rantau Panjang as a source of visual ideas. A qualitative practice-based development approach was employed through cultural-object exploration, composition design, artwork realization, and visual-pedagogical analysis. Data were obtained from visual observation, process documentation, and a review of recent scholarly articles. The development produced a five-stage learning sequence: cultural orientation, exploration of visual elements, design, artwork production, and appreciation and reflection. The final 30 × 30 cm canvas combines the Rumah Tuo window motif with Mount Masurai and clove flowers. The composition applies lines, geometric and organic forms, repetition, balance, rhythm, unity, and harmony. The prototype may serve as a



PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa di sekolah dasar berperan dalam mengembangkan imajinasi, ekspresi, literasi visual, dan kemampuan peserta didik untuk mengomunikasikan gagasan melalui bentuk. Dalam Kurikulum Merdeka, pembelajaran seni rupa perlu dirancang sesuai tahap perkembangan peserta didik, memberi ruang eksplorasi, serta menempatkan proses kreatif sebagai bagian penting dari pengalaman belajar, bukan hanya menilai produk akhir (Azis & Lubis, 2023; Iraqi et al., 2023).

Salah satu cara menghadirkan pengalaman belajar yang kontekstual ialah mengintegrasikan kearifan lokal. Pendekatan ini menghubungkan materi dengan pengetahuan, simbol, praktik, dan artefak yang hidup di lingkungan peserta didik. Pembelajaran seni berbasis budaya lokal dapat memperkuat pengenalan identitas, membangun apresiasi terhadap warisan budaya, dan mendorong keterlibatan peserta didik melalui objek yang dekat dengan kehidupan mereka (Jannah & Mahmudah, 2024; Putra et al., 2024; Sakti et al., 2024).

Kajian mutakhir memperlihatkan bahwa budaya dapat berfungsi sebagai pemantik kreativitas ketika peserta didik diberi kesempatan untuk mengamati, menafsirkan, mengubah, dan menyusun kembali unsur tradisional menjadi karya baru. Perancangan produk budaya melatih pengembangan ide, sedangkan eksplorasi motif membantu peserta didik memahami hubungan antara pola, teknik, inovasi, dan identitas visual (Boonpracha, 2022; Gong et al., 2023; Guntur et al., 2023; Puryati & Chandra, 2023).

Penggunaan media dan aktivitas yang terstruktur juga menentukan keberhasilan integrasi budaya dalam pembelajaran. E-modul berbasis kearifan lokal, kegiatan batik berbasis STEAM, program membatik partisipatif, dan pembelajaran berbasis tempat menunjukkan bahwa pengalaman langsung dapat membuat unsur budaya lebih mudah dipahami sekaligus membuka ruang pengembangan kreativitas dan refleksi (Darmaji et al., 2025; Hidayati & Widadiyah, 2024; Rahayu et al., 2024; Sesigür & Edeer, 2021).

Dalam konteks Kabupaten Merangin, Rumah Tuo Rantau Panjang merupakan warisan budaya Melayu Jambi yang memiliki kekayaan arsitektur, ornamen, sejarah, dan makna kultural. Kajian etnolinguistik menunjukkan bahwa ornamen dan benda peninggalan di Rumah Tuo memuat penamaan serta makna yang terkait dengan pandangan hidup masyarakat, sedangkan kajian media informasi menegaskan perlunya penyajian visual yang menarik agar pengetahuan tentang Rumah Tuo lebih mudah diakses oleh generasi muda (Amiego et al., 2025; Rizkia et al., 2023).

Meskipun penelitian tentang pembelajaran berbasis kearifan lokal terus berkembang, pemanfaatan motif jendela Rumah Tuo Rantau Panjang sebagai sumber ide penciptaan karya dua dimensi belum banyak dijelaskan melalui tahapan pembelajaran yang operasional. Kebaruan penelitian ini terletak pada

pengembangan prototipe pembelajaran yang menghubungkan kajian visual motif jendela, reinterpretasi unsur alam Merangin, proses penciptaan karya, serta apresiasi nilai budaya. Penelitian ini bertujuan menghasilkan alur pembelajaran dan contoh karya dua dimensi yang dapat digunakan sebagai alternatif sumber belajar seni rupa berbasis kearifan lokal.

METODE PENELITIAN

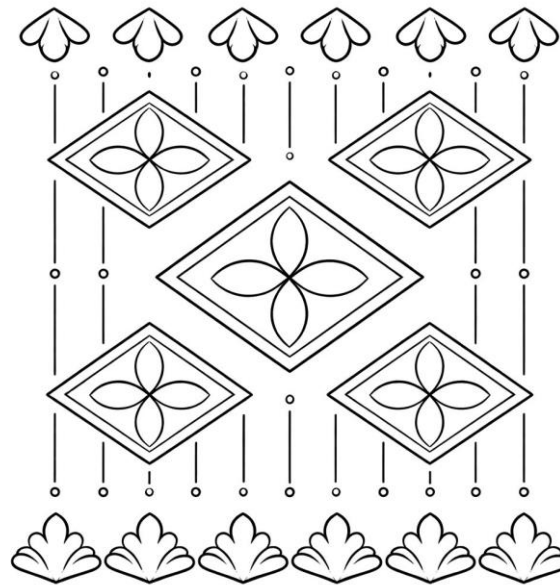
Penelitian ini menggunakan pendekatan pengembangan kualitatif berbasis praktik untuk menghasilkan prototipe pembelajaran dan contoh karya seni rupa dua dimensi. Pengembangan dilakukan melalui empat tahap. Tahap pertama ialah eksplorasi, yaitu mengamati motif jendela Rumah Tuo Rantau Panjang serta mengidentifikasi garis, bidang, bentuk, pengulangan, keseimbangan, dan kemungkinan makna budayanya. Tahap kedua ialah perancangan dengan menyusun alternatif sketsa dan menentukan hubungan motif utama dengan unsur Gunung Masurai dan bunga cengkeh. Tahap ketiga ialah realisasi karya pada kanvas berukuran 30 × 30 cm menggunakan cat akrilik. Tahap keempat ialah analisis visual-pedagogis untuk merumuskan tahapan pembelajaran, membaca unsur dan prinsip seni rupa, serta menilai keterhubungan karya dengan konteks budaya lokal.

Data penelitian berupa dokumentasi motif, sketsa, alat dan bahan, proses pewarnaan, karya akhir, serta artikel ilmiah yang relevan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi visual, dokumentasi proses, dan kajian literatur. Analisis dilakukan secara deskriptif melalui reduksi data visual, pengelompokan unsur dan prinsip seni rupa, interpretasi hubungan budaya-alam, serta penyusunan sintesis pedagogis. Keabsahan interpretasi diperkuat melalui perbandingan antara dokumentasi objek, hasil penciptaan, dan temuan penelitian terdahulu. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan prototipe; validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji efektivitas pada peserta didik belum dilakukan sehingga tidak ada klaim peningkatan hasil belajar.

PEMBAHASAN

Motif Jendela Rumah Tuo sebagai Sumber Belajar

Motif jendela Rumah Tuo menampilkan susunan garis vertikal, bentuk belah ketupat, bentuk menyerupai kelopak, titik, dan pola pengulangan. Struktur tersebut memberikan contoh konkret tentang unsur garis, bidang, bentuk, ruang semu, serta prinsip irama, keseimbangan, dan kesatuan. Karena motif berasal dari artefak budaya setempat, proses mengamati tidak berhenti pada bentuk dekoratif, tetapi dapat diarahkan pada pembacaan identitas dan makna kultural. Hal ini sejalan dengan temuan Rizkia et al. (2023) bahwa ornamen Rumah Tuo mempunyai makna leksikal dan kultural, serta dengan Amiego et al. (2025) yang menekankan pentingnya visualisasi warisan Rumah Tuo agar lebih mudah dipahami generasi muda.



Gambar 1. Motif jendela Rumah Tuo Rantau Panjang sebagai sumber eksplorasi visual
Sumber: dokumentasi dan olahan penulis, 2026.

Rancangan Tahapan Pembelajaran

Prototipe pembelajaran dirancang dalam lima tahap agar peserta didik bergerak dari pengenalan konteks menuju penciptaan dan refleksi. Struktur ini memadukan prinsip pembelajaran kontekstual dalam Kurikulum Merdeka dengan pendekatan etnopedagogi. Guru berperan sebagai fasilitator yang menyediakan objek visual, memandu pertanyaan, memberi umpan balik teknis, dan membuka ruang bagi interpretasi peserta didik. Pola tersebut relevan dengan pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal yang dilaporkan Jannah dan Mahmudah (2024), pengembangan e-modul oleh Rahayu et al. (2024), dan integrasi etnopedagogi dalam pendidikan seni budaya oleh Putra et al. (2024).

Tabel 1. Tahapan prototipe pembelajaran seni rupa berbasis motif jendela Rumah Tuo

Tahap	Aktivitas Inti	Luaran
Orientasi budaya	Mengamati Rumah Tuo, lokasi, fungsi, dan motif jendela; mendiskusikan alasan pelestarian.	Catatan konteks budaya
Eksplorasi unsur rupa	Mengidentifikasi garis, bentuk, bidang, pola, irama, keseimbangan, dan kesatuan pada motif.	Peta unsur dan prinsip rupa
Perancangan	Membuat beberapa alternatif sketsa dan memilih unsur lokal pendukung yang relevan.	Sketsa terpilih
Penciptaan karya	Memindahkan sketsa ke media, memilih warna, mengolah detail, dan menyelesaikan komposisi.	Karya dua dimensi
Apresiasi dan refleksi	Mempresentasikan pilihan visual, makna budaya, proses, kesulitan, dan kemungkinan pengembangan.	Refleksi estetis dan budaya

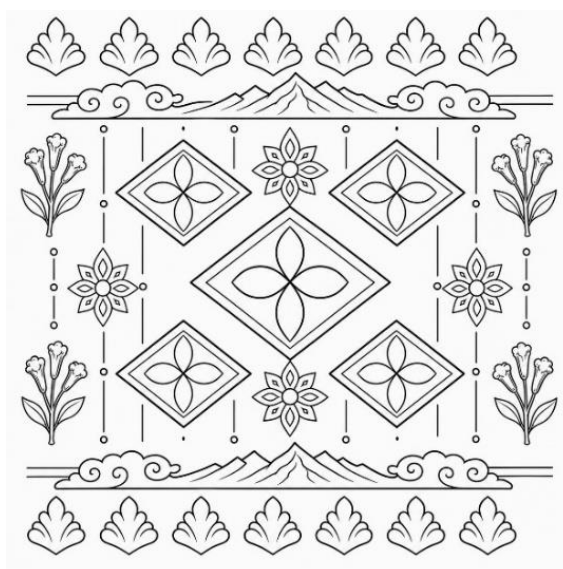
Sumber: dikembangkan oleh penulis, 2026.

Tahapan tersebut juga memberi ruang diferensiasi. Peserta didik dapat mempertahankan motif secara lebih dekat dengan bentuk asal atau mengembangkan variasi baru selama struktur visual dan alasan budayanya dapat dijelaskan. Kebebasan yang disertai argumentasi penting agar pembelajaran tidak berubah menjadi peniruan mekanis. Praktik penciptaan berbasis budaya menunjukkan bahwa kreativitas berkembang melalui proses menghubungkan

pengalaman, pengetahuan budaya, dan keputusan desain (Boonpracha, 2022; Gong et al., 2023).

Pengembangan Ide dan Penciptaan Karya

Pengembangan ide dimulai dengan mempertahankan bentuk dasar motif jendela sebagai pusat komposisi. Motif belah ketupat dan kelopak disusun dalam pola simetris, kemudian dipadukan dengan Gunung Masurai sebagai representasi bentang alam Merangin dan bunga cengkeh sebagai simbol potensi alam. Penambahan unsur baru tidak dimaksudkan menggantikan motif tradisional, melainkan membangun dialog visual antara warisan arsitektur, lingkungan, dan identitas daerah. Strategi reinterpretasi ini sejalan dengan kajian inovasi motif yang menempatkan pengulangan, pengembangan pola, dan perubahan komposisi sebagai cara menghasilkan kebaruan tanpa memutus hubungan dengan sumber budaya (Guntur et al., 2023).



Gambar 2. Sketsa digital pengembangan motif dengan unsur Gunung Masurai dan bunga cengkeh
Sumber: dokumentasi dan olahan penulis, 2026.

Pada tahap realisasi, sketsa dipindahkan ke kanvas 30 × 30 cm. Alat yang digunakan meliputi pensil, penghapus, kuas berbagai ukuran, palet, wadah air, dan cat akrilik. Penggunaan kanvas persegi mendukung penataan pola geometris secara seimbang. Peserta didik dapat diarahkan untuk memilih warna berdasarkan fungsi visual, misalnya membedakan objek utama dan pendukung, membangun pusat perhatian, serta menjaga keterbacaan pola.



Gambar 3. Sketsa, alat, dan bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya
Sumber: dokumentasi penulis, 2026.

Pewarnaan dilakukan secara bertahap dari bidang utama menuju detail. Kegiatan ini melatih ketelitian, koordinasi visual-motorik, pengambilan keputusan, dan evaluasi berulang terhadap hubungan warna dan bentuk. Temuan Puryati dan Chandra (2023) menunjukkan relevansi kegiatan batik untuk pengembangan kreativitas siswa sekolah dasar, sedangkan Hidayati dan Widadiyah (2024) memperlihatkan bahwa aktivitas batik yang terstruktur dapat mendukung proses mengamati, mengklasifikasi, mengomunikasikan, dan menyimpulkan. Program berbasis budaya juga menjadi lebih bermakna ketika peserta didik terlibat langsung dalam proses produksi dan guru berperan sebagai fasilitator (Darmaji et al., 2025).



Gambar 4. Proses pewarnaan (dok. penulis, 2026)



Gambar 5. Karya akhir (dok. penulis, 2026)

Analisis Estetika dan Nilai Budaya

Karya akhir memperlihatkan dominasi garis tegas dan bentuk geometris pada motif jendela, sedangkan Gunung Masurai dan bunga cengkeh menghadirkan bentuk organik. Perbedaan karakter bentuk menghasilkan kontras, tetapi tetap dipersatukan melalui pengulangan, penempatan simetris, dan konsistensi warna. Irama muncul dari pengulangan motif pada bagian atas, tengah, dan bawah; keseimbangan dibangun melalui distribusi objek di sisi kiri dan kanan; kesatuan tercapai karena seluruh elemen berada dalam struktur komposisi yang saling mendukung.

Nilai karya tidak hanya terletak pada kerapian dekoratif. Motif jendela menjadi penanda warisan arsitektur Rumah Tuo, Gunung Masurai menghubungkan karya dengan ruang geografis Merangin, dan bunga cengkeh memperluas narasi tentang sumber daya alam. Hubungan ini membuat pembelajaran bersifat place-based karena peserta didik belajar melalui objek dan lingkungan yang memiliki kedekatan sosial-budaya. Pembelajaran seni berbasis tempat dapat membantu peserta didik mengaitkan pengalaman lingkungan dengan pengalaman estetis (Sesigür & Edeer, 2021), sedangkan etnopedagogi berperan dalam revitalisasi nilai lokal melalui proses pendidikan yang relevan dengan kehidupan peserta didik (Sakti et al., 2024).

Implikasi dan Keterbatasan Pengembangan

Prototipe ini dapat digunakan sebagai alternatif materi seni rupa dua dimensi pada fase sekolah dasar dengan penyesuaian kompleksitas bentuk, media, dan durasi. Kesesuaiannya dengan Kurikulum Merdeka terletak pada ruang eksplorasi, penciptaan, refleksi, dan keterhubungan materi dengan konteks peserta didik (Azis & Lubis, 2023; Iraqi et al., 2023). Penggunaan sumber lokal juga dapat diperkuat dengan e-modul, foto detail, video singkat, atau kunjungan langsung agar peserta didik memperoleh informasi budaya yang memadai sebelum berkarya (Amiego et al., 2025; Rahayu et al., 2024).

Keterbatasan penelitian ini ialah belum adanya validasi ahli budaya, ahli pembelajaran, dan ahli seni rupa; belum dilakukan uji keterbacaan instruksi; serta belum tersedia data respons maupun hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, karya dan tahapan pembelajaran yang dihasilkan harus dipahami sebagai prototipe konseptual dan visual. Penelitian lanjutan perlu menguji kevalidan, kepraktisan, dan efektivitasnya melalui uji coba terbatas dan uji lapangan, termasuk menilai kreativitas, apresiasi budaya, dan kemampuan peserta didik menjelaskan alasan visualnya.

KESIMPULAN

Penelitian ini menghasilkan prototipe pembelajaran seni rupa dua dimensi berbasis kearifan lokal melalui motif jendela Rumah Tuo Rantau Panjang. Prototipe terdiri atas lima tahap, yaitu orientasi budaya, eksplorasi unsur rupa, perancangan, penciptaan karya, serta apresiasi dan refleksi. Contoh karya pada kanvas 30 × 30 cm menggabungkan motif jendela dengan Gunung Masurai dan bunga cengkeh serta menerapkan garis, bentuk geometris dan organik, pengulangan, keseimbangan, irama, kesatuan, dan harmoni. Pengembangan ini memperlihatkan bahwa artefak budaya lokal dapat diolah menjadi sumber belajar yang kontekstual tanpa menghilangkan ruang kreativitas peserta didik. Namun, karena belum diuji melalui validasi ahli dan implementasi kelas, kesimpulan

penelitian dibatasi pada kelayakan konseptual dan visual; kepraktisan serta efektivitasnya perlu dibuktikan pada penelitian berikutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiego, A., Harissman, H., & 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>
- Azis, A. C. K., & Lubis, S. K. (2023). Pembelajaran seni rupa berdasarkan perspektif Kurikulum Merdeka di sekolah dasar. *Pena Anda: Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1(1), 10–19. <https://doi.org/10.33830/penaanda.v1i1.4948>
- Boonpracha, J. (2022). Arts and culture as creative learning of students through cultural product design. *Creativity Studies*, 15(2), 364–375. <https://doi.org/10.3846/cs.2022.14307>
- Darmaji, Triyanto, & Chumdari. (2025). Integrating local culture into creativity development: A case study of the Geti Asem batik program in Indonesian primary education. *AL-ISHLAH: Jurnal Pendidikan*, 17(3), 5418–5428. <https://doi.org/10.35445/alishlah.v17i3.7563>
- Gong, Z., Nanjappan, V., Lee, L.-H., Soomro, S. A., & Georgiev, G. V. (2023). Exploration of the relationship between culture and experience of creativity at the individual level: A case study based on two design tasks. *International Journal of Design Creativity and Innovation*, 11(3), 185–208. <https://doi.org/10.1080/21650349.2022.2157889>
- Guntur, G., Ponimin, P., & Purnomo, M. A. J. (2023). Innovation and creativity in batik motif design: A study of students' art theses. *Creativity Studies*, 16(2), 668–681. <https://doi.org/10.3846/cs.2023.14838>
- Hidayati, N., & Widadiyah, Q. (2024). STEAM-based batik activities as an effort to stimulate cognitive abilities. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 8(1), 70–83. <https://doi.org/10.19109/ra.v8i1.23502>
- 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>
- Jannah, R., & Mahmudah, I. (2024). Pembelajaran seni rupa berbasis kearifan lokal di kelas IV C MI Muslimat NU Palangka Raya. *INFINITUM: Journal of Education and Social Humaniora*, 1(1), 51–61. <https://dunia-intelek.com/index.php/Infinitum/article/view/3>
- Puryati, L. K., & Chandra, R. H. (2023). Creativity analysis of elementary school students in batik arts education. *ARTiES: International Journal of Arts and Technology in Elementary School*, 1(2), 8–12. <https://doi.org/10.24176/arties.v1i2.11711>
- Putra, Z. A. W., Muryasari, D., & Medilianasari, R. (2024). Integrating ethnopedagogy and cultural arts education: Preserving Indonesia's heritage in the globalized era. *Indonesian Journal of Educational Research and Review*, 7(3), 709–718. <https://doi.org/10.23887/ijerr.v7i3.76244>
- 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>
- 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>
- Sakti, S. A., Endraswara, S., & Rohman, A. (2024). Revitalizing local wisdom within character education through ethnopedagogy approach: A case study on a preschool in Yogyakarta. *Heliyon*, 10(10), e31370. <https://doi.org/10.1016/j.heliyon.2024.e31370>
- Sesigür, A., & Edeer, Ş. (2021). Place-based visual arts education in natural environment. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 11(1), 97–134. <https://doi.org/10.14527/pegegog.2021.003>