

# PENCIPTAAN MACAN LUMPING UNTUK MEDIA PEMBELAJARAN KRIYA

Oleh: Martono, Muhajirin, I Ketut Sunarya

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan desain macan lumping yang dapat digunakan untuk media pembelajaran seni kriya, property tari, souvenir, dan hiasan. Penelitian ini menggunakan pendekatan research & development untuk mengembangkan bentuk desain macan lumping yang dapat digunakan untuk media pembelajaran kriya, property tari dan untuk souvenir. Objek penelitian bentuk pengembangan desain macan lumping. subjek penelitian para tokoh dan perajin kuda lumping. Instrumen pengumpulan data human instrument, pedoman wawancara, observasi, dan dokumentasi untuk menggali data tentang desain macan lumping dari berbagai sumber. Analisis data menggunakan analisis deskriptif untuk mengetahui kelayakan dan estetika bentuk macan lumping. Hasil penelitian yang direncanakan yaitu 1) Pengembangan desain macan lumping untuk media pembelajaran kriya, souvenir dan pentas jathilan 2) Visualisasi bentuk desain macan lumping. 3. Kelayakan dan estetika macan lumping. Temuan penelitian ini dalam bentuk macan lumping yang dapat dipentaskan. Desain macan lumping dapat digunakan untuk media dalam pembelajaran kriya, souvenir, dan pentas jathilan. Bentuk, estetika, dan fungsi macan lumping merupakan simbolisasi visual yang menggambarkan karakter yang galak dan pemberani. Kesenian kuda lumping memiliki peran penting dalam kebudayaan masyarakat sebagai benda sakral, religius bergeser pada era modernisasi kuda lumping dikembangkan menjadi bentuk macan lumping merupakan karya seni yang diciptakan untuk kebutuhan praktis dan ekonomis. Dalam hubungannya dengan dunia pendidikan dapat sebagai media pembelajaran apresiasi dan kreasi seni baik kepada mahasiswa maupun masyarakat umum. Pentingnya penelitian macan lumping merupakan kreasi baru pengembangan dari kuda lumping untuk kebutuhan referensi sebagai upaya pengenalan, pengembangan, dan pelestarian kuda lumping agar tetap digemari masyarakat pendukungnya.

Kata Kunci: *Macan lumping, media pembelajaran kriya, estetika*