



## **IMPLEMENTASI FUSI ALAM DAN BUDAYA PADA DESAIN SERAK OWL DAN BATIK SULAWESI MELALUI PEMBELAJARAN CENTERED LEARNING**

**Cindi Fatikha Aulia<sup>1\*</sup> & Erna Setyowati<sup>2</sup>**

<sup>1&2</sup>Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Semarang, Jalan Kolonel H. R. Hadijanto, Semarang, Jawa Tengah 50229, Indonesia

\*Email: [cindiaulia0705@gmail.com](mailto:cindiaulia0705@gmail.com)

Submit: 29-03-2026; Revised: 05-04-2026; Accepted: 08-04-2026; Published: 30-04-2026

**ABSTRAK:** Indonesia memiliki kekayaan alam dan budaya yang dapat dimanfaatkan sebagai sumber inspirasi dalam pembelajaran kreatif, khususnya pada bidang tata rias. Integrasi keduanya melalui pendekatan pembelajaran yang tepat diharapkan mampu meningkatkan kreativitas dan keterampilan mahasiswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi fusi alam dan budaya pada desain *Serak Owl* dan Batik Sulawesi melalui pembelajaran *centered learning*. Metode yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan subjek 15 orang mahasiswa Tata Kecantikan angkatan 2022. Data dikumpulkan melalui lembar observasi oleh *expert judgment* dan angket respon mahasiswa, kemudian dianalisis menggunakan deskriptif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa uji kualitas karya memperoleh skor rata-rata 87,6% dengan kategori sangat valid, sedangkan uji kesukaan mendapatkan hasil sebesar 93% dengan kriteria sangat suka. Hal ini menunjukkan bahwa karya memiliki kualitas tinggi serta diterima dengan sangat baik oleh responden. Simpulan penelitian ini adalah implementasi fusi alam dan budaya melalui pendekatan *centered learning* efektif dalam meningkatkan kreativitas, kualitas karya, serta relevansi pembelajaran berbasis praktik.

**Kata Kunci:** Batik Sulawesi, *Centered Learning*, Fusi Alam dan Budaya, *Serak Owl*.

**ABSTRACT:** Indonesia possesses a wealth of natural and cultural resources that can be utilized as a source of inspiration for creative learning, particularly in the field of cosmetology. Integrating the two through an appropriate learning approach is expected to enhance students' creativity and skills. This study aims to determine the implementation of the fusion of nature and culture in *Serak Owl* and Sulawesi Batik designs through *centered learning*. The method used was descriptive qualitative, with 15 Beauty students from the class of 2022 as subjects. Data were collected through observation sheets using *expert judgment* and student response questionnaires, then analyzed using descriptive percentages. The results showed that the work quality test obtained an average score of 87.6%, categorized as very valid, while the liking test obtained a score of 93%, categorized as very liked. This indicates that the works are of high quality and very well received by respondents. The conclusion of this study is that the implementation of the fusion of nature and culture through a *centered learning* approach is effective in enhancing creativity, work quality, and the relevance of practice-based learning.

**Keywords:** Sulawesi Batik, *Centered Learning*, Natural and Cultural Fusion, *Serak Owl*.

**How to Cite:** Aulia, C. F., & Setyowati, E. (2026). Implementasi Fusi Alam dan Budaya pada Desain *Serak Owl* dan Batik Sulawesi melalui Pembelajaran *Centered Learning*. *Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan*, 6(2), 1326-1340. <https://doi.org/10.36312/panthera.v6i2.1240>



*Panthera : Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains dan Terapan* is Licensed Under a CC BY-SA [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).



## PENDAHULUAN

Indonesia dikenal sebagai negara yang memiliki kekayaan keanekaragaman hayati dan budaya yang sangat tinggi. Keberagaman tersebut menjadi sumber inspirasi yang penting dalam perkembangan seni dan desain, khususnya dalam penciptaan karya visual yang mengangkat identitas lokal. Dalam praktik seni kontemporer, unsur alam seperti fauna dan flora sering digunakan sebagai sumber eksplorasi bentuk visual, sementara unsur budaya diwujudkan melalui simbol, motif, dan ornamen tradisional yang mencerminkan identitas suatu daerah (Natanael *et al.*, 2025). Kombinasi antara unsur alam dan budaya tidak hanya menghasilkan karya yang estetis, tetapi juga mampu merepresentasikan hubungan antara manusia, lingkungan, dan nilai budaya yang berkembang dalam masyarakat (Ingold, 2020).

Salah satu warisan budaya Indonesia yang memiliki potensi besar sebagai sumber inspirasi dalam desain adalah batik. Batik tidak hanya dipahami sebagai produk kriya tekstil, tetapi juga sebagai representasi nilai filosofi, simbolik, serta identitas budaya masyarakat yang diwariskan secara turun-temurun (UNESCO, 2021). Setiap motif batik memiliki makna tertentu yang berkaitan dengan nilai kehidupan, kepercayaan, serta kondisi sosial budaya masyarakat yang menciptakannya. Oleh karena itu, pemanfaatan motif batik dalam pembelajaran seni dan desain tidak hanya bertujuan untuk melestarikan budaya, tetapi juga untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa dalam menciptakan inovasi desain yang relevan dengan perkembangan seni kontemporer (Sachari, 2020). Dalam konteks ini, representasi fauna seperti burung *Serak (Owl)* dapat dipadukan dengan motif Batik Sulawesi sebagai upaya eksplorasi visual yang mencerminkan hubungan antara lingkungan alam dan identitas budaya daerah. Batik tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga mengandung simbol, filosofi, serta representasi identitas budaya masyarakat yang perlu diwariskan melalui proses pendidikan dan praktik kreatif (Kapeanis *et al.*, 2025).

Salah satu unsur alam yang dapat dijadikan sumber inspirasi visual dalam penciptaan karya desain adalah fauna, khususnya burung hantu. Burung hantu memiliki karakter visual yang unik dengan bentuk mata yang besar, ekspresi wajah yang khas, serta struktur bulu yang memberikan nilai estetika tersendiri dalam eksplorasi desain. Salah satu jenis burung hantu yang cukup dikenal adalah *Serak Owl (Tyto alba)*, yang dalam kajian ekologi dikenal sebagai burung nokturnal dengan kemampuan penglihatan dan pendengaran yang tajam (Taylor, 2020). Secara simbolik, burung hantu dalam berbagai budaya sering dimaknai sebagai representasi kebijaksanaan, kecerdasan, dan kepekaan terhadap lingkungan (Buthelezi *et al.*, 2026).

Karakter visual dan makna simbolik tersebut menjadikan burung ini memiliki potensi besar untuk dijadikan inspirasi dalam penciptaan karya seni dan desain. Dalam konteks desain visual, bentuk morfologi *Serak Owl* seperti pola bulu, struktur wajah berbentuk hati, serta karakter mata yang ekspresif dapat diolah menjadi elemen dekoratif yang menarik. Pengolahan bentuk tersebut dapat dikombinasikan dengan motif batik daerah untuk menghasilkan komposisi visual yang unik dan inovatif. Penggabungan elemen fauna dengan motif batik tidak hanya memperkaya eksplorasi visual dalam desain, tetapi juga menjadi bentuk



reinterpretasi budaya lokal melalui pendekatan seni kontemporer (Suherini *et al.*, 2021).

Penggabungan antara unsur alam dan budaya dalam karya seni dikenal sebagai konsep fusi alam dan budaya, yaitu proses kreatif yang mengintegrasikan elemen *natural* dengan motif budaya tradisional untuk menghasilkan karya visual yang inovatif dan bermakna (Ayuda *et al.*, 2025). Konsep fusi alam dalam penelitian ini dapat dilihat pada pengembangan desain rias fantasi yang terinspirasi dari karakter burung *Serak* atau *Tyto alba*. Burung ini memiliki ciri khas berupa bentuk wajah menyerupai hati, warna bulu yang kontras antara putih, cokelat, dan keemasan, serta ekspresi yang tajam dan misterius. Karakteristik morfologi dan pola warna burung *Serak* tersebut menjadikannya salah satu fauna yang memiliki keunikan visual yang kuat dan sering dijadikan inspirasi dalam karya seni visual maupun desain kreatif (Cumer *et al.*, 2024).

Karakteristik tersebut dapat diterjemahkan ke dalam desain rias fantasi melalui pengolahan garis, gradasi warna, serta penambahan elemen dekoratif yang menyerupai tekstur bulu dan struktur wajah burung. Dengan memanfaatkan konsep fusi alam, proses penciptaan desain rias fantasi tidak hanya menonjolkan aspek estetika, tetapi juga menghadirkan representasi artistik dari kekayaan visual alam yang diolah secara kreatif menjadi karya tata rias yang inovatif dan ekspresif (Athaya *et al.*, 2024). Lebih lanjut, penelitian ini tidak berhenti pada eksplorasi unsur fusi alam semata, tetapi dikembangkan menuju integrasi nilai-nilai budaya sebagai bentuk penguatan identitas visual karya.

Konsep budaya dalam penelitian ini diwujudkan melalui penerapan motif Batik Sulawesi dalam desain karya rias fantasi. Batik khas Sulawesi saat ini menghadapi berbagai tantangan di tengah arus globalisasi yang semakin kuat, terutama menurunnya minat generasi muda terhadap produk batik tradisional. Banyak masyarakat lebih memilih produk tekstil modern dibandingkan batik yang memiliki nilai filosofis dan identitas budaya yang tinggi (Amalia *et al.*, 2025). Kondisi ini juga diperparah oleh terbatasnya dokumentasi serta kajian akademik mengenai Batik Sulawesi dibandingkan dengan batik dari daerah lain yang lebih dikenal secara luas. Akibatnya, ragam motif khas Sulawesi berpotensi mengalami penurunan minat bahkan dapat dilupakan jika tidak dilestarikan oleh generasi muda.

Motif batik tidak hanya memiliki nilai estetika, tetapi juga mengandung simbol-simbol filosofis yang mencerminkan pandangan hidup, sejarah, serta identitas kolektif masyarakat setempat. Penelitian yang dilakukan oleh Nurdin (2024) menegaskan bahwa batik khas Sulawesi bukan sekadar ornamen hias, melainkan juga media komunikasi budaya yang menyampaikan nilai, identitas, dan kearifan lokal masyarakat. Motif batik yang dipengaruhi oleh kondisi geografis serta sejarah masyarakat Sulawesi memberikan makna filosofis yang mendalam dan memperlihatkan bahwa setiap motif batik merupakan cerminan interaksi antara manusia dengan lingkungan alam dan budayanya.

Pendekatan ini, alam tidak sekadar dijadikan objek representasi realistik, tetapi diolah melalui stilisasi, distorsi, abstraksi, maupun simbolisasi sehingga menghasilkan bentuk visual baru yang tetap merefleksikan karakter esensialnya (Ingold, 2020). Dalam konteks desain, integrasi tersebut dapat dilakukan melalui eksplorasi visual yang memadukan bentuk fauna dengan motif budaya daerah



sehingga menciptakan komposisi desain yang memiliki karakter lokal sekaligus nilai estetika kontemporer (Anggorojati *et al.*, 2025). Pengintegrasian unsur budaya dalam proses pembelajaran seni juga dapat dilakukan melalui pendekatan pembelajaran yang menempatkan mahasiswa sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran merupakan proses yang dirancang untuk menciptakan lingkungan belajar yang memungkinkan peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya melalui berbagai aktivitas belajar yang bersifat partisipatif. Dalam konteks pendidikan modern, pembelajaran tidak hanya berfokus pada penyampaian materi oleh pendidik, tetapi juga pada keterlibatan aktif peserta didik dalam membangun pengetahuan, keterampilan, dan sikap melalui pengalaman belajar yang bermakna (Handari, 2021). Dalam proses pendidikan, terdapat berbagai pendekatan pembelajaran yang digunakan untuk mencapai tujuan belajar secara efektif.

Pendekatan pembelajaran merupakan cara pandang atau strategi umum yang digunakan pendidik dalam merancang dan melaksanakan proses pembelajaran agar peserta didik dapat memahami materi secara optimal (Suriana *et al.*, 2024). Adapun pendekatan yang sering digunakan dalam proses pembelajaran yakni *teacher-centered learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang berpusat pada guru atau dosen sebagai sumber utama informasi sehingga proses pembelajaran lebih banyak dikendalikan oleh pendidik.

Terdapat pula pendekatan *centered learning*, yaitu pendekatan pembelajaran yang menempatkan peserta didik sebagai pusat kegiatan belajar sehingga mereka berperan aktif dalam menemukan dan mengembangkan pengetahuan secara mandiri maupun kolaboratif (Handoyo & Ani, 2025; Safnowandi, 2016). Selain kedua pendekatan tersebut, terdapat pula pendekatan *project-based learning* yang menekankan pada proses belajar melalui kegiatan proyek atau penciptaan karya yang memungkinkan peserta didik mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan dalam menghasilkan suatu produk atau karya nyata (Satria *et al.*, 2025).

Oleh karena itu, penerapan berbagai pendekatan pembelajaran yang tepat dapat membantu meningkatkan kualitas proses belajar sekaligus mendorong peserta didik untuk lebih aktif, kreatif, dan inovatif dalam mengembangkan potensi yang dimiliki. Dalam proses pembuatan karya rias fantasi dengan implementasi fusi alam dan budaya, pendekatan *student-centered learning* digunakan untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik mengeksplorasi ide kreatif, mengembangkan konsep desain, serta menghasilkan karya rias fantasi yang inovatif melalui integrasi unsur alam dan budaya dalam proses pembelajaran.

Pembelajaran *centered learning* merupakan pembelajaran yang menekankan keterlibatan aktif mahasiswa dalam proses eksplorasi ide, penciptaan karya, serta refleksi terhadap hasil pembelajaran (Hoidn, 2021). Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya menerima pengetahuan secara pasif, tetapi juga membangun pemahaman melalui pengalaman langsung dalam proses kreatif. Penelitian Ismawati (2024) menunjukkan bahwa integrasi seni dan budaya dalam pembelajaran berbasis proyek atau praktik kreatif mampu meningkatkan kreativitas, partisipasi, serta pemahaman mahasiswa terhadap nilai budaya yang



terkandung dalam karya seni terutama dalam pembentukan fusi alam. Karakteristik utama pembelajaran *centered learning* ini meliputi keterlibatan aktif mahasiswa dalam diskusi, pemecahan masalah, dan kegiatan kolaboratif; peran dosen sebagai fasilitator yang membimbing dan memotivasi, bukan sebagai satu-satunya sumber informasi; serta penekanan pada pengembangan kemampuan berpikir kritis, kreativitas, dan kemandirian belajar. Pembelajaran ini juga memberikan ruang bagi perbedaan gaya belajar, minat, dan kebutuhan individu mahasiswa, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel dan adaptif. Evaluasi dalam pembelajaran *centered learning* tidak hanya berfokus pada hasil akhir, tetapi juga pada proses belajar yang dilalui mahasiswa (Marfu'ah, 2020). Dengan demikian, pendekatan ini diyakini mampu meningkatkan kualitas pembelajaran yang lebih bermakna dan berorientasi pada pengembangan kompetensi abad ke-21.

Pembelajaran *centered learning* memiliki berbagai kelebihan yang mendukung peningkatan kualitas pembelajaran secara komprehensif. Salah satu keunggulan utamanya adalah mampu meningkatkan keaktifan dan partisipasi mahasiswa dalam proses belajar, karena mahasiswa didorong untuk terlibat secara langsung melalui diskusi, eksplorasi, dan pemecahan masalah. Pembelajaran ini memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk belajar sesuai dengan minat dan gaya belajar masing-masing, sehingga dapat meningkatkan motivasi dan kemandirian belajar. Di sisi lain, peran dosen sebagai fasilitator memungkinkan terciptanya suasana belajar yang lebih dialogis dan reflektif.

Kelebihan lainnya adalah evaluasi pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil, tetapi juga proses, sehingga memberikan gambaran yang lebih holistik terhadap perkembangan mahasiswa. Dengan demikian, *centered learning* dinilai mampu menciptakan pembelajaran yang lebih bermakna, adaptif, dan berpusat pada pengembangan potensi peserta didik secara optimal (Sørensen *et al.*, 2023). Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran yang berpusat pada peserta didik menjadi penting untuk diterapkan agar proses pembelajaran dapat mendorong kreativitas, kemandirian, dan kemampuan berpikir kritis peserta didik.

Penerapan pembelajaran *centered learning* dalam penelitian ini yakni mahasiswa diminta untuk menciptakan karya rias fantasi, dan dapat diimplementasikan melalui kegiatan eksplorasi konsep yang bersumber dari alam dan budaya sebagai inspirasi desain. Mahasiswa didorong untuk melakukan pengamatan terhadap karakter visual burung *Serak* atau *Tyto alba* sebagai representasi unsur alam, kemudian mengombinasikannya dengan motif Batik Sulawesi sebagai simbol budaya lokal. Proses integrasi kedua unsur tersebut dilakukan melalui tahapan perancangan desain, pengolahan bentuk, pemilihan warna, serta pengembangan komposisi visual yang harmonis.

Melalui pendekatan ini, mahasiswa tidak hanya belajar tentang teknik penciptaan karya, tetapi juga memahami bagaimana mengolah nilai estetika alam dan budaya menjadi sebuah konsep desain yang inovatif. Penerapan *centered learning* dalam implementasi fusi alam dan budaya pada penciptaan karya *Serak Owl* dan Batik Sulawesi dapat mendorong lahirnya karya rias fantasi yang kreatif, memiliki nilai artistik, serta mencerminkan kekayaan visual alam dan budaya Indonesia. Pendekatan ini juga memperkuat kemampuan mahasiswa dalam berpikir kritis dan reflektif, sehingga mereka mampu mengeksplorasi ide-ide baru.



Berbagai penelitian telah mengkaji penerapan pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa (*centered learning*). Pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan partisipasi aktif mahasiswa, mendorong proses eksplorasi ide, serta mengembangkan kemampuan berpikir kreatif dalam proses penciptaan karya (Hoidn, 2021). Sejumlah penelitian terdahulu juga menyoroti pentingnya pemanfaatan budaya lokal sebagai sumber inspirasi dalam pembelajaran seni. Penggunaan motif tradisional seperti batik dalam pembelajaran dapat memperkuat identitas visual lokal sekaligus menumbuhkan kesadaran mahasiswa terhadap nilai budaya yang terkandung di dalamnya (Sachari, 2020).

Namun demikian, sebagian besar penelitian terdahulu masih memfokuskan kajiannya pada dua aspek secara terpisah, yaitu penerapan model pembelajaran kreatif berbasis *centered learning* atau pemanfaatan budaya lokal dalam proses penciptaan karya seni. Penelitian yang secara khusus mengintegrasikan unsur alam dan budaya lokal dalam satu konsep desain melalui pembelajaran yang berpusat pada mahasiswa masih relatif terbatas. Eksplorasi visual yang mengangkat fauna sebagai sumber inspirasi desain yang dipadukan dengan motif batik daerah, khususnya batik Sulawesi, juga masih jarang dikaji dalam konteks pembelajaran.

Berdasarkan kesenjangan tersebut, penelitian ini menghadirkan kebaruan dengan mengintegrasikan konsep fusi alam dan budaya dalam penciptaan desain “*Serak Owl* dan Batik Sulawesi” melalui pendekatan pembelajaran *centered learning*. Penelitian ini tidak hanya berfokus pada hasil karya desain, tetapi juga pada proses pembelajaran kreatif yang menempatkan mahasiswa sebagai pusat eksplorasi desain. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui implementasi fusi alam dan budaya pada desain *Serak Owl* dan Batik Sulawesi melalui pembelajaran *centered learning*.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis penelitian deskriptif kualitatif. Penelitian kualitatif adalah metode ilmiah yang bertujuan memahami fenomena sosial secara mendalam, holistik, dan kontekstual berdasarkan perspektif partisipan, bukan angka. Data bersifat deskriptif (kata-kata, perilaku) yang diperoleh dari wawancara mendalam, observasi, atau dokumentasi di lapangan (Creswell & Poth, 2024). Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa Tata Kecantikan angkatan 2022 yang mengikuti mata kuliah Gelar Karya dengan jumlah 15 orang mahasiswa. Sedangkan objek dalam penelitian ini yakni desain rias fantasi burung *Serak Owl* dan Batik Sulawesi yang telah diintegrasikan melalui implementasi fusi alam dan budaya.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui lembar observasi dan angket respon mahasiswa. Angket digunakan untuk mengetahui respon dan persepsi mahasiswa terhadap penerapan fusi dan budaya dalam pembuatan desain *Serak Owl* dan Batik Sulawesi dengan pembelajaran *centered learning*. Sedangkan lembar observasi penilaian ahli digunakan untuk menilai kualitas desain yang dihasilkan mahasiswa. Instrumen penilaian disusun menggunakan Skala *Likert* empat tingkat untuk mengukur tingkat penilaian terhadap kualitas karya. Indikator penilaian karya meliputi kreativitas desain, kesesuaian konsep fusi alam dan budaya, komposisi visual dan estetika, keunikan



serta inovasi desain, dan ketepatan penerapan motif batik. Data yang diperoleh dianalisis secara deskriptif untuk memberikan gambaran yang lebih komprehensif terhadap hasil penelitian.

Analisis data yang digunakan yakni dengan deskriptif persentase untuk mengetahui tingkat keberhasilan implementasi desain yang dihasilkan mahasiswa. Hasil analisis data digunakan untuk menentukan apakah penerapan pembelajaran *centered learning* menggambarkan kualitas dan respon terhadap kemampuan mahasiswa dalam menciptakan desain rias fantasi *Serak Owl* dan Batik Sulawesi berbasis konsep fusi alam dan budaya. Hasil analisis ini juga menjadi dasar evaluasi untuk pengembangan metode pembelajaran selanjutnya. Di bawah ini merupakan rumus yang digunakan.

$$\% = \frac{n}{N} \times 100$$

**Keterangan:**

% = Skor persentase;

n = Jumlah skor kualitas yang diperoleh; dan

N = Jumlah skor ideal (skor tertinggi  $\times$  jumlah panelis).

**Penilaian Uji Validitas Desain Rias Fantasi *Serak Owl* dan Batik Sulawesi**

Langkah-langkah deskriptif persentase sebagai berikut:

Nilai tertinggi	= 4
Nilai terendah	= 1
Jumlah kriteria yang ditentukan	= 4 kriteria
Jumlah panelis keseluruhan	= 3 orang
Skor Maksimum	= Jumlah Panelis x Nilai Tertinggi = 3 x 4 = 12
Skor Minimum	= Jumlah Panelis x Nilai Terendah = 3 x 1 = 3
Persentase Maksimum	= $\frac{\text{Skor Maks}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$ = $\frac{12}{12} \times 100\%$ = 100%
Persentase Minimum	= $\frac{\text{Skor Min}}{\text{Skor Maks}} \times 100\%$ = $\frac{3}{12} \times 100\%$ = 25%
Rentangan	= Persentase Maks - Persentase Min = 100% - 25% = 75%
Interval Persentase	= Rentangan : Jumlah Kriteria = 75% : 4 = 18,75%

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diperoleh tabel rentangan rata-rata skor uji kualitas karya rias fantasi *Serak Owl* dan Batik Sulawesi yang tertera pada Tabel 1.



**Tabel 1. Interval Skor Uji Kualitas Karya.**

Persentase	Kategori
$81.25\% \leq Na < 100\%$	Sangat Valid
62.50% sd 81.24%	Valid
43.75% sd 62.49%	Cukup Valid
25% sd 43.74%	Tidak Valid

### Respon Peserta Didik terhadap Desain Rias Fantasi *Serak Owl* dan Batik Sulawesi

Langkah-langkah deskriptif persentase sebagai berikut:

Nilai tertinggi	= 4
Nilai terendah	= 1
Jumlah kriteria yang ditentukan	= 4 kriteria
Jumlah panelis keseluruhan	= 15 orang
Skor Maksimum	= Jumlah Panelis x Nilai Tertinggi = 15 x 4 = 60
Skor Minimum	= Jumlah Panelis x Nilai Terendah = 15 x 1 = 15
Persentase Maksimum	= $\frac{Skor Maks}{Skor Maks} \times 100\%$ = $60/60 \times 100\%$ = 100%
Persentase Minimum	= $\frac{Skor Min}{Skor Maks} \times 100\%$ = $15/60 \times 100\%$ = 25%
Rentangan	= Persentase Maks - Persentase Min = 100% - 25% = 75%
Interval Persentase	= Rentangan : Jumlah Kriteria = 75% : 4 = 18,75%

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, rentangan rata-rata skor uji kesukaan rias fantasi *Serak Owl* dan Batik Sulawesi tertera pada Tabel 2.

**Tabel 2. Interval Skor Uji Kesukaan.**

Persentase	Kategori
81.25% sd 100%	Sangat Suka
62.50% sd 81.24%	Suka
43.75% sd 62.49%	Cukup Suka
25% sd 43.74%	Tidak Suka

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Hasil

Proses evaluasi terhadap karya yang dibuat dilakukan untuk mengukur kualitas serta tingkat kesukaan. Karya *Serak Owl* dan Batik Sulawesi ini telah diuji oleh dua *expert judgment* dan 15 responden untuk menilai hasil karya yang telah

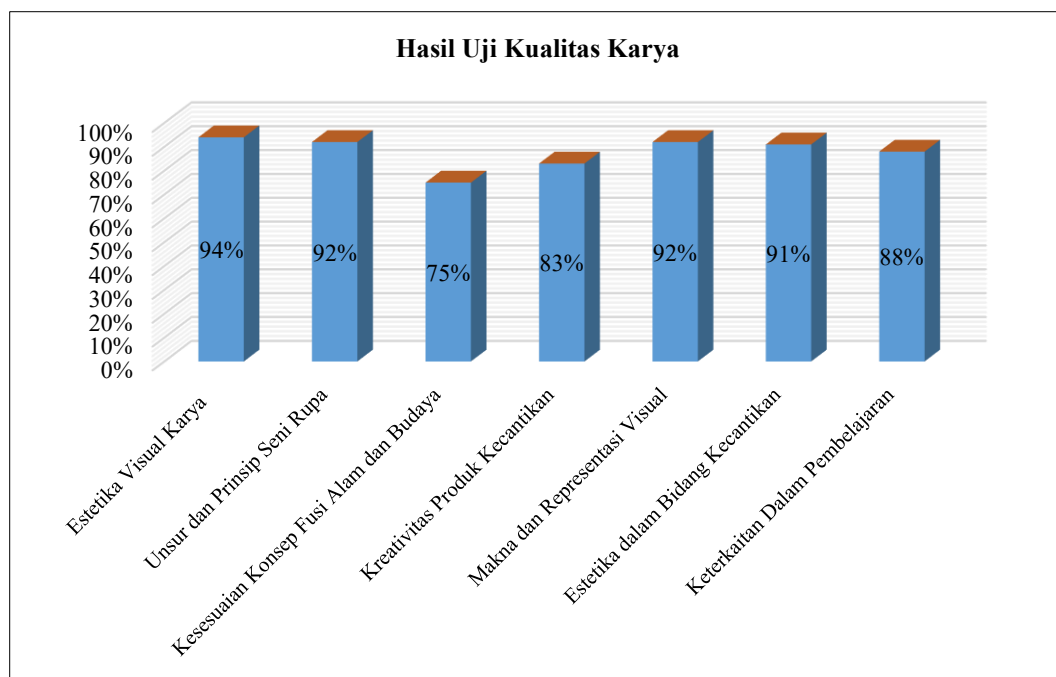
dibuat dengan mengimplementasikan fusi alam dan budaya melalui pendekatan *centered learning*. Berikut ini merupakan hasil uji kualitas karya dan kesukaan.

### Hasil Uji Kualitas Karya

Pengujian kualitas karya dilakukan oleh dua *expert judgment* yang sesuai dengan bidangnya. Hasil uji kualitas karya disajikan pada Tabel 3.

**Tabel 3. Hasil Uji Kualitas Karya.**

No.	Indikator	Hasil	Kategori
1	Estetika Visual Karya	94%	Sangat Valid
2	Unsur dan Prinsip Seni Rupa	92%	Sangat Valid
3	Kesesuaian Konsep Fusi Alam dan Budaya	75%	Valid
4	Kreativitas Produk Kecantikan	83%	Sangat Valid
5	Makna dan Representasi Visual	92%	Sangat Valid
6	Estetika dalam Bidang Kecantikan	91%	Sangat Valid
7	Keterkaitan dalam Pembelajaran	88%	Sangat Valid
Rata-rata Skor		87.6%	Sangat Valid



**Gambar 1. Diagram Hasil Uji Kualitas Karya.**

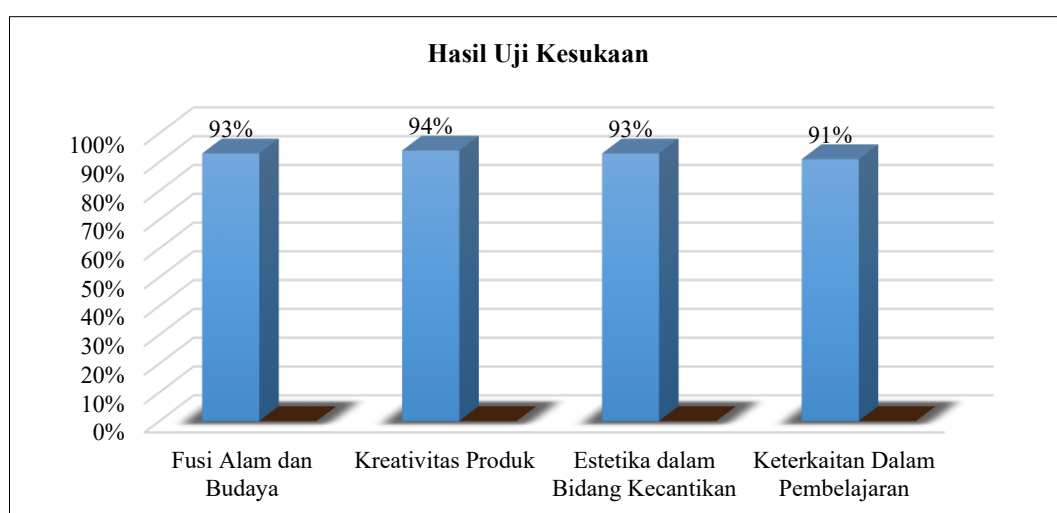
Hasil uji kualitas terhadap karya berdasarkan beberapa indikator menunjukkan bahwa secara keseluruhan memperoleh rata-rata skor sebesar 87,6% dengan kategori sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa karya yang dihasilkan telah memenuhi kriteria kelayakan yang sangat baik ditinjau dari berbagai aspek penilaian. Secara rinci, indikator estetika visual karya memperoleh skor tertinggi yaitu 94% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya, indikator unsur dan prinsip seni rupa memperoleh skor 92% dengan kategori sangat valid. Indikator kesesuaian konsep fusi alam dan budaya, diperoleh skor 75% dengan kategori valid. Indikator kreativitas produk kecantikan memperoleh skor 83% dengan kategori sangat valid. Sedangkan indikator makna dan representasi visual memperoleh skor sebesar 92% dengan kategori sangat valid. Indikator estetika dalam bidang kecantikan

memperoleh skor 91% dengan kategori sangat valid, dan indikator keterkaitan dalam pembelajaran sebesar 88% dengan kategori sangat valid. Setelah desain dinyatakan valid, selanjutnya desain diujikan kepada 15 responden yakni mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan Angkatan 2022.

### Hasil Uji Kesukaan

**Tabel 4. Hasil Uji Kesukaan.**

No.	Indikator	Hasil	Kategori
1	Fusi Alam dan Budaya	93%	Sangat Suka
2	Kreativitas Produk	94%	Sangat Suka
3	Estetika dalam Bidang Kecantikan	93%	Sangat Suka
4	Keterkaitan dalam Pembelajaran	91%	Sangat Suka
Rata-rata skor		93%	Sangat Suka



**Gambar 2. Diagram Hasil Uji Kesukaan.**

Hasil uji kesukaan terhadap karya menunjukkan bahwa secara keseluruhan memperoleh rata-rata skor sebesar 93% dengan kategori sangat suka. Hal ini menunjukkan bahwa karya yang dihasilkan mendapatkan respon yang sangat positif dari pengguna atau responden. Secara rinci, indikator fusi alam memperoleh skor 93% dengan kategori sangat suka. Selanjutnya, indikator kreativitas produk memperoleh skor tertinggi yaitu 94% dengan kategori sangat suka. Indikator estetika dalam bidang kecantikan memperoleh skor sebesar 93% dengan kategori sangat suka. Indikator keterkaitan dalam pembelajaran juga memperoleh skor tinggi yaitu 91% dengan kategori sangat suka, yang mengindikasikan bahwa karya dinilai relevan dan mendukung proses pembelajaran dengan baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa seluruh indikator berada pada kategori sangat suka, sehingga pendekatan fusi alam dan budaya serta penerapan pembelajaran *centered learning* dalam menciptakan desain yang dihasilkan tidak hanya layak secara kualitas, tetapi juga sangat diminati dan disukai oleh pengguna.

### Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa implementasi fusi alam dan budaya pada desain *Serak Owl* dan Batik Sulawesi melalui pembelajaran *centered learning* menghasilkan kualitas karya yang tinggi serta tingkat penerimaan pengguna yang



sangat baik. Secara konseptual, temuan ini menegaskan bahwa integrasi antara pendekatan kreatif berbasis kearifan lokal dengan strategi pembelajaran berpusat pada peserta didik mampu menghasilkan produk yang tidak hanya unggul secara estetika, tetapi juga memiliki dimensi edukatif dan kontekstual yang kuat. Pengujian dilakukan dengan menguji kualitas karya yang dinilai kepada dua *expert judgment* dan juga diujikan tingkat kesukaan responden yang berjumlah 15 orang mahasiswa Program Studi Pendidikan Tata Kecantikan Angkatan 2022.

Hasil uji kualitas karya secara keseluruhan terdapat pada kategori sangat valid menunjukkan bahwa desain yang dihasilkan telah memenuhi standar kelayakan yang komprehensif. Dominasi skor tinggi pada indikator estetika visual serta unsur dan prinsip seni rupa mengindikasikan bahwa karya memiliki fondasi visual yang kuat, baik dari aspek komposisi, keseimbangan, harmoni, maupun proporsi. Temuan ini memperkuat hasil penelitian Rahmawati & Sari (2022) dan Widodo (2021) yang menyatakan bahwa penerapan prinsip seni rupa secara sistematis berkontribusi signifikan terhadap peningkatan kualitas visual karya kreatif. Eksplorasi visual berbasis alam terbukti mampu memperkaya variasi bentuk, tekstur, dan warna, sehingga menghasilkan karya yang lebih inovatif dan ekspresif (Rahayu *et al.*, 2017).

Indikator kesesuaian konsep fusi alam dan budaya memperoleh skor relatif lebih rendah dengan indikator valid dibandingkan indikator lainnya. Hal ini menunjukkan adanya tantangan dalam mengintegrasikan dua domain konseptual yang berbeda ke dalam satu kesatuan visual yang utuh. Secara kritis, kondisi ini mengindikasikan bahwa proses sintesis antara unsur alam (*natural aesthetics*) dan budaya (*cultural symbolism*) belum sepenuhnya mencapai tingkat integrasi yang optimal. Fenomena ini sejalan dengan temuan Hidayat (2020) yang menyatakan bahwa penggabungan elemen alam dan budaya memerlukan pendekatan konseptual yang mendalam agar tidak hanya bersifat dekoratif, tetapi juga mampu menghadirkan narasi visual yang kohesif. Dengan demikian, meskipun secara visual karya telah dinilai sangat baik, penguatan pada aspek konseptual masih diperlukan, khususnya dalam memperjelas relasi makna antara elemen alam dan representasi budaya yang diangkat.

Indikator makna dan representasi visual menunjukkan bahwa karya telah mampu mengomunikasikan pesan simbolik dengan baik. Hal ini mengindikasikan bahwa desain tidak hanya berorientasi pada aspek estetika, tetapi juga mengandung nilai lokal yang dapat dipahami oleh *audiens*. Temuan ini konsisten dengan penelitian Senen *et al.* (2025) yang menegaskan bahwa karya berbasis budaya memiliki kekuatan naratif yang lebih tinggi karena mengandung identitas lokal dan nilai simbolik. Desain dinyatakan valid, selanjutnya dilakukan uji kesukaan yang diberikan kepada 15 mahasiswa untuk menilai tingkat penerimaan mahasiswa terhadap hasil implementasi fusi alam dan budaya dalam penciptaan karya.

Hasil uji kesukaan secara keseluruhan terdapat dalam kategori sangat suka, hal ini menunjukkan bahwa karya memiliki akseptabilitas yang sangat tinggi di kalangan responden. Tingginya skor pada indikator kreativitas produk mengindikasikan bahwa pendekatan yang digunakan mampu menghasilkan inovasi yang relevan dengan preferensi pengguna. Temuan ini memperkuat bahwa pendekatan *centered learning* mampu meningkatkan keterlibatan emosional dan



kognitif peserta didik dalam proses pembelajaran (Sari & Nugroho, 2021). Keterlibatan ini berdampak pada meningkatnya apresiasi terhadap hasil karya, sebagaimana ditunjukkan oleh tingginya indikator kesukaan responden. Skor tinggi pada indikator fusi alam dan budaya menunjukkan bahwa konsep yang diusung tidak hanya dapat diterima secara konseptual, tetapi juga memiliki daya jual estetis yang kuat.

Hal tersebut sejalan dengan penelitian Imran & Rachmadyanti (2025) yang menyatakan bahwa integrasi kearifan lokal dalam desain kreatif dapat meningkatkan nilai estetika sekaligus memperkuat identitas budaya dalam karya. Indikator keterkaitan dalam pembelajaran juga menunjukkan bahwa karya memiliki relevansi tinggi sebagai media pembelajaran. Dengan kata lain, karya tidak hanya berfungsi sebagai produk akhir, tetapi juga sebagai bagian dari proses pedagogis yang bermakna. Hal ini mendukung temuan Abas *et al.* (2024) yang menegaskan bahwa pembelajaran berbasis proyek kreatif dapat meningkatkan pemahaman konseptual sekaligus keterampilan praktis peserta didik.

Pendekatan *centered learning* dalam penelitian ini terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kreativitas dan keterampilan mahasiswa. Melalui pemberian ruang eksplorasi, serta keterlibatan aktif dalam proses penciptaan karya, peserta didik mampu mengembangkan ide secara lebih mandiri dan inovatif. Dalam konteks pembelajaran tata rias, pendekatan ini menjadi sangat relevan karena proses penciptaan karya menuntut pengalaman langsung (*learning by doing*) serta refleksi kritis terhadap hasil kerja. Lebih lanjut, penelitian oleh Aytaç & Kula (2022) menunjukkan bahwa *centered learning* efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kreatif dan *problem solving*, terutama dalam bidang pembelajaran berbasis praktik.

Temuan ini menguatkan hasil penelitian bahwa kualitas karya yang tinggi tidak terlepas dari strategi pembelajaran yang memberikan kebebasan eksplorasi kepada mahasiswa. Dengan demikian, penelitian ini memberikan kontribusi penting dalam pengembangan model pembelajaran kreatif berbasis budaya, khususnya dalam bidang tata rias. Temuan ini juga memperkuat posisi *centered learning* sebagai pendekatan yang efektif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran berbasis praktik dan kreativitas.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa implementasi fusi alam dan budaya pada desain *Serak Owl* dan Batik Sulawesi melalui pendekatan *centered learning* terbukti efektif dalam menghasilkan karya yang berkualitas tinggi serta memiliki tingkat penerimaan yang sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji kualitas karya yang menunjukkan rata-rata skor kategori sangat valid. Sedangkan hasil uji kesukaan memperoleh rata-rata skor dengan kategori sangat suka. Penelitian ini menegaskan bahwa kombinasi antara fusi alam dan budaya dengan pendekatan *centered learning* dapat menjadi strategi yang efektif dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan, serta kualitas pembelajaran berbasis praktik dalam bidang tata rias. Pendekatan ini juga berpotensi untuk diterapkan secara lebih luas pada berbagai bidang seni dan desain lainnya guna meningkatkan inovasi dan relevansi karya.



## SARAN

Peneliti selanjutnya disarankan untuk memperluas kajian fusi alam dan budaya tidak hanya pada desain *Serak Owl* dan Batik Sulawesi, tetapi juga pada berbagai motif, ikon, dan budaya lokal lainnya agar hasil karya lebih beragam. Pendekatan *centered learning* dapat diuji pada jenjang pendidikan atau kelompok responden yang berbeda untuk mengetahui efektivitasnya secara lebih luas. Penelitian berikutnya juga dapat menambahkan variabel seperti tingkat kreativitas, penguasaan teknik desain, serta pemanfaatan media digital untuk memperoleh hasil yang lebih komprehensif, serta dilakukan dalam skala yang lebih besar dan waktu yang lebih panjang agar data lebih stabil dan dapat digeneralisasikan. Terakhir, disarankan pula untuk mengeksplorasi integrasi teknologi desain modern dengan unsur budaya lokal guna meningkatkan nilai estetis, edukatif, dan daya saing karya di industri kreatif.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih untuk Ayahanda Alex Busari, S.E., Ibunda Titik Sumiyati, S.Par., dan Amih Zaeniyah, atas pengorbanan, doa, dukungan moral, dan finansial, serta kasih sayang yang tiada henti hingga penulis dapat meraih gelar sarjana. Terima kasih kepada seluruh pihak lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu, atas dukungan dan bantuan selama proses penyusunan penelitian. Tidak lupa kepada keluarga, sahabat, dan semua pihak yang telah memberikan dukungan serta bantuan selama proses penelitian ini berlangsung.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abas, A., Amin, M., Ibrohim, I., & Indriwati, S. E. (2024). Integration of Project-Based Learning to Improve Scientific Process Skills and Conceptual Understanding in the Learning Process of Invertebrate Zoology. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 10(2), 486-496. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v10i2.34305>
- Amalia, R., Shifa, L. N., & Fadilah, A. A. (2025). Pengaruh Globalisasi terhadap Minat Generasi Muda dalam Melestarikan Kesenian Tradisional Indonesia. *Tsaqofah: Jurnal Penelitian Guru Indonesia*, 5(1), 675-684. <https://doi.org/10.58578/tsaqofah.v5i1.4577>
- Anggorojati, A., Romadhon, A. G., Handayani, E. F., Jahroo, W. L., & Mukti, P. U. (2025). Eksplorasi Nilai Estetika Batik Kontemporer sebagai Identitas Budaya Lokal dalam Industri Kreatif Global. *Journal of Artificial Intelligence and Digital Business (RIGGS)*, 4(3), 6909-6922. <https://doi.org/10.31004/riggs.v4i3.3036>
- Athaya, J., Tresna, P., & Ruhidawati, C. (2024). Adaptasi Burung Kasuari sebagai Sumber Ide Pembelajaran *Make Up Fantasi Mixed Media*. *NUSRA : Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan*, 5(2), 815-822. <https://doi.org/10.55681/nusra.v5i2.2754>
- Aytaç, T., & Kula, S. S. (2022). The Effect of Student-Centered Approaches on Students' Creative Thinking Skills: A Meta-Analysis Study. *International Journal of Contemporary Educational Research*, 7(2), 62-80. <https://doi.org/10.33200/ijcer.723894>



- Ayuda, A. R., Latif, S., & Amal, C. A. (2025). Integrasi Alam, Budaya, dan Ekonomi Kreatif: Studi Perancangan *Creative Hub Biofilik* di Wilayah *Semi-Perkotaan*. *Journal of Green Complex Engineering*, 3(1), 33-40. <https://doi.org/10.59810/greenplexresearch.v3i1.204>
- Buthelezi, L., Maseko, M. S. T., & Downs, C. T. (2026). A Global Systematic Review of Studies on People's Perceptions and Cultural Beliefs Towards Owl Species. *Biodivers Conserv*, 35, 74. <https://doi.org/10.1007/s10531-026-03275-2>
- Creswell, J. W., & Poth, C. N. (2024). *Qualitative Inquiry and Research Design: Choosing Among Five Approaches*. Thousand Oaks: SAGE Publications.
- Cumer, T., Machado, A. P., San-Jose, L. M., Ducrest, A. L., Simon, C., Roulin, A., & Goudet, J. (2024). The Genomic Architecture of Continuous Plumage Colour Variation in the European Barn Owl (*Tyto alba*). *Proceedings. Biological Sciences*, 291(2014), 20231995. <https://doi.org/10.1098/rspb.2023.1995>
- Handari, S. (2021). Study of Active Learning Processes in Integrated Thematic Learning in Class IV. *Tekno - Pedagogi : Jurnal Teknologi Pendidikan*, 11(2), 7-13. <https://doi.org/10.22437/teknopedagogi.v11i2.32721>
- Handoyo, T., & Ani, A. (2025). Teori Konstruktivisme. *Jurnal Pendidikan dan Kewarganegaraan Indonesia*, 2(4), 162-171. <https://doi.org/10.61132/jupenkei.v2i4.884>
- Hidayat, R. (2020). Cultural Integration in Art and Design Education: A Conceptual Framework. *International Journal of Innovation, Creativity and Change*, 13(5), 102-115. <https://doi.org/10.53333/ijicc2020135510>
- Hoidn, S. (2021). Student-Centered Learning Environments in Higher Education Classrooms. *Active Learning in Higher Education*, 22(3), 235-248. <https://doi.org/10.1057/978-1-349-94941-0>
- Imran, M., & Rachmadyanti, R. (2025). Integrasi Nilai-nilai Kearifan Lokal dalam Desain Arsitektur Modern di Kota Gorontalo. *Journal of Multi Technology (J-Multitechno)*, 1(2), 44-53. <https://doi.org/10.69623/j-multitechno.v1i2.100>
- Ingold, T. (2020). Art, Anthropology, and the Integration of Nature and Culture. *Journal of Material Culture*, 25(3), 287-301. <https://doi.org/10.62637/sup.cmnz6231>
- Ismawati, V. (2024). Penerapan Model Pembelajaran *Project Based Learning* pada Mata Pelajaran Seni Budaya di SMPN 36 Surabaya. *Jurnal Pendidikan Sendratasik*, 13(2), 110-121. <https://doi.org/10.26740/jps.v13n2.p110-121>
- Kapeanis, A., Iswatiningsih, D., Rohmah, S. A., & Dewi, P. C. (2025). Makna Filosofis Motif Batik sebagai Identitas Budaya Masyarakat Lebak. *ETNOREFLIKA: Jurnal Sosial dan Budaya*, 14(2), 206-220. <https://doi.org/10.33772/etnoreflika.v14i2.3043>
- Marfu'ah, H. (2020). *Student Centered Learning (SCL)*, Pendekatan Pembelajaran yang Representatif di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan dan Kajian Aswaja*, 6(1), 118-131. <https://doi.org/10.56013/jpka.v6i1.692>
- Natanael, D. B., Ardi, A. A., & Hariawan, J. N. (2025). Tinjauan Literatur Sistematis terhadap Perancangan Desain Karakter Flora dan Fauna di



- Indonesia. *De-Lite*, 5(1), 33-41. <https://doi.org/10.37312/de-lite.v5i1.9576>
- Nurdin, A. E. (2024). Analisis Perkembangan Motif Batik Sulawesi Selatan. *Keraton: Journal of History Education and Culture*, 6(1), 16-24. <https://doi.org/10.32585/keraton.v6i1.5421>
- Rahayu, W., Cahyana, A., & Rohandi, T. (2017). Eksplorasi dan Aplikasi Pigmen Warna Alami Tumbuhan pada Lukisan. *ATRAT: Jurnal Seni Rupa*, 5(1), 36-45. <https://doi.org/10.26742/atrat.v5i1.353>
- Rahmawati, N., & Sari, M. (2022). Application of Art Principles in Visual Design Learning. *Journal of Arts & Humanities*, 11(4), 67-75. <https://doi.org/10.18533/jah.v11i4.2165>
- Sachari, A. (2020). *Estetika: Makna, Simbol, dan Daya*. Bandung: ITB Press.
- Safnowandi, S. (2016). Penggunaan Metode *Role Playing* terhadap Minat dan Hasil Belajar Biologi Siswa Kelas X MA Addinul Qayyim Kapek Gunungsari Tahun Pelajaran 2010/2011. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 2(2), 133-139. <http://dx.doi.org/10.58258/jime.v2i2.89>
- Sari, R., & Nugroho, Y. (2021). The Impact of Student-Centered Learning on Student Engagement and Motivation. *Journal of Education and Learning (EduLearn)*, 15(3), 426-433. <https://doi.org/10.11591/edulearn.v15i3.20245>
- Satria, T. G., Sapriya, S., Sa'ud, U. S., Riyana, C., Hajani, T. J., & Erander, S. (2025). The Influence of Project Based Learning Model on Learning Outcome and Student's Critical Thinking. *Jurnal Prima Edukasia*, 13(1), 146-158. <https://doi.org/10.21831/jpe.v13i1.72446>
- Senen, I., Artanti, Y., Azhari, A., & Tianusad, M. (2025). Cultural Identity in Local Literary Narratives: A Semiotic Analysis of the Novel Entrok and Laut Bercerita. *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya*, 8(3), 899-910. <https://doi.org/10.30872/diglosia.v8i3.1249>
- Sørensen, A., Lagestad, P., & Mikalsen, H. K. (2023). Student Teacher Experiences of Learning and Pedagogical Involvement Using a Student-Centered Learning Approach. *Education Sciences*, 13(9), 965. <https://doi.org/10.3390/educsci13090965>
- Suherini, T., Cahyana, A., & Subandi, S. (2021). Burung Merak Hijau sebagai Sumber Ide Penciptaan Motif Batik pada Busana Kerja Wanita. *Ornamen Jurnal Kriya*, 18(1), 1-10. <https://doi.org/10.33153/ornamen.v18i1.3659>
- Suriana, S., Silahuddin, S., & Habiburrahim, H. (2024). *Distingsi Approaches, Strategies, Methods dan Techniquies* dalam Pembelajaran PAI. *Jurnal Mudarrisuna: Media Kajian Pendidikan Agama Islam*, 14(2), 311-327. <https://doi.org/10.22373/jm.v14i2.23412>
- Taylor, I. (2020). *Barn Owls: Predator-Prey Relationships and Conservation*. Cambridge: Cambridge University Press.
- UNESCO. (2021). *Indonesian Batik as Intangible Cultural Heritage*. Paris: UNESCO Publishing.
- Widodo, H. (2021). Visual Aesthetics in Art Education: Principles and Applications. *International Journal of Art & Design Education*, 40(3), 456-468. <https://doi.org/10.1111/jade.12345>