

---

## Pelatihan Daring Membuat Topeng Karakter dengan Kilat untuk Meningkatkan Sosial Resiliensi

Zuhkhriyan Zakaria<sup>1</sup>, Muhibuddin Fadhli<sup>2</sup> dan Sylvester Arnab<sup>3</sup>

<sup>1</sup>Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Universitas Islam Malang, Jalan Mayjen Haryono No 193 Malang, Indonesia

<sup>2</sup>Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini, Universitas Muhamamadiyah Ponorogo, Universitas, Jl. Budi Utomo 10, Ponorogo, Indonesia

<sup>3</sup>Instansi Disruptive Media Learning Laboratory, Coventry University, Priory St, Coventry CV1 5FB, United Kingdom

**Correspondence:** zakaria@unisma.ac.id

Received: 09 10 20 – Revised: 29 10 20 - Accepted: 07 11 20 - Published: 15 12 20

**Abstrak.** *Goal* dari pelatihan ini adalah memberikan inspirasi sederhana cara mencari ide, mengolah bahan, membuat, dan menampilkan karya topeng. Menggunakan fasilitas daring Webinar *Zoom Meeting*. Melibatkan 40 peserta dari berbagai kalangan mulai mahasiswa, guru, dosen, dan ibu rumah tangga. Berasal dari Indonesia, Malaysia serta Inggris. Metode yang akan digunakan dalam program pelatihan ini adalah metode partisipasi. Hasil dari pelatihan ini adalah peserta mampu membuat topeng karakter berbahan kertas bekas dengan cepat dan mudah, dengan waktu yang cepat/kilat (dibutuhkan hanya 5 menit pengerjaan). Sehingga secara umum dapat diterapkan lebih lanjut oleh peserta pelatihan, sesuai kebutuhan masing-masing, utamanya adalah untuk mengisi waktu selama bencana, menambah suasana ceria dan resiliensi sosial (*social resilience*).

**Kata kunci:** pelatihan seni, membuat topeng, topeng karakter, berkarya kilat, pembelajaran berbasis seni, sosial resiliensi

---

## PENDAHULUAN

*Mask* atau topeng semakin populer disaat masa Pandemi COVID-19, masyarakat menamai dengan istilah masker. Memakai masker medis merupakan cara mencegah, membatasi, menghambat penularan penyakit saluran pernapasan terutama diakibatkan oleh virus, termasuk COVID-19 (World Health Organization, 2020). Kemungkinan penularannya bisa di level keluarga hingga pada masa inkubasi (Yu et al., 2020). Sehingga mengenakan masker merupakan keharusan di luar dan di dalam rumah.

Topeng sering dikaitkan dengan seni (Svrluga & Blankmeyer, 2013), terlebih dalam membuat dan menghias (Cho, 2013). Saat pandemi memaksa kita untuk menanggung waktu kontak sosial jarak jauh yang belum pernah terjadi sebelumnya, seni dapat mengingatkan, meyakinkan, tentang keterkaitan bersama (Regnier, 2020). Penelitian oleh Potash dkk (2020) menyebutkan terapis seni dapat mendukung pedoman psikososial kesehatan masyarakat yang direkomendasikan dengan menyebarkan informasi, mempromosikan ekspresi dan inspirasi, menantang stigma, memodulasi masukan media, mengamankan hubungan keluarga, memantau stres traumatis sekunder, mengembangkan koping (penyelesaian masalah) dan ketahanan, memelihara hubungan, dan memperkuat harapan.

Hasil penerapan sebelumnya dalam membuat dan bermain topeng telah berhasil meningkatkan kepemimpinan (Hughes, 2011), pelayanan pendidikan (Lashewicz et al., 2014), penyembuhan trauma ringan (Elliott et al., 2018), kepercayaan dan reputasi (Shchepin & Zagarskikh, 2019), dan menjadi guru efektif (Zakaria et al., 2019). Disisi yang lain pandemi COVID-19 secara tiba-tiba memaksa kita untuk terlibat dalam transformasi (Copeland et al., 2020; Iivari et al., 2020; Midgelow, 2020). Transformasi ini dapat dikerjakan dengan karya seni individu dan kolaboratif yang terkait dengan "memerangi pandemi" dipublikasikan melalui platform termasuk akun publik Kuaishou, TikTok, dan WeChat (Feng, 2020), instagram (Salehudin et al., 2020), sosial media (Sulistyaningtyas et al., 2020), berusaha untuk merenungkan kemungkinan masa depan pendidikan pasca pandemi (Costello et al., 2020).

Termasuk dalam Pendidikan dan pelatihan seni, bergeser dari tatap muka (luring) menjadi difasilitasi internet (daring). Workshop Series #1 "ACES for Developing Social Resilience" oleh A Community-Centred Education Model for Developing Social Resilience through Play (ACES). Di sinilah terinspirasi, bahwa seni dalam workshop membuat topeng bertujuan untuk memperkuat sosial resiliensi. Lebih dari segi

ketahanan mana pun, sosial resiliensi meningkatkan ketegangan yang melekat dalam konsep antara identitas atau ketekunan, dan transformasi (Copeland et al., 2020). Seni dianggap dapat berinteraksi dengan individu dan keluarga yang telah dihadapkan pada peristiwa kehidupan yang sulit dan penuh tekanan (Matuska, 2014). Pertanyaan muncul, peran apa yang dilihat oleh pencipta karya-karya ini bagi seni dan seniman untuk meresponnya?

## MASALAH

Kondisi pandemi telah memaksa banyak perubahan yang tak terduga dan dramatis di semua tingkat masyarakat manusia (Kraehe, 2020) diseluruh dunia termasuk Indonesia. Dampaknya berkisar dari penguncian nasional hingga jarak sosial dan isolasi diri (Sakurai & Chughtai, 2020). Aspek interaksi sosial merupakan efek dari pandemi ini, dikarenakan pembatasan sosial dalam bentuk interaksi fisik. Dibutuhkan strategi dalam mempertahankan bahkan memperkuat sosial.

## METODE PELAKSANAAN

Metode yang digunakan adalah pelatihan melibatkan penyuluhan tentang substansi kegiatan yang disertai penjelasan, demonstrasi atau percontohan untuk mewujudkannya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan melihat dokumentasi dan dianalisis menggunakan kajian analisis data deskripsi kegiatan.



Gambar 1. Poster Workshop Onlien ACES

Melibatkan 40 peserta dari berbagai kalangan mulai mahasiswa, guru, dosen, dan ibu rumah tangga. Berasal dari Indonesia, Malaysia serta Inggris. Workshop menggunakan layanan *Zoom Meet*, Sabtu 25 Juli 2020, pukul 09.00-12.00 WIB. Rekaman bisa dilihat pada link: <https://www.youtube.com/watch?v=ggHVUcZhKtE&t=7055s> pada menit ke 30:16 s/d 1:11:30.

Pelatihan ini merupakan proyek ACES bertujuan untuk menyelidiki pendidikan transformatif menuju pengembangan ketahanan sosial melalui lensa dan praktik pendidikan yang menyenangkan dan metodologi sederhana. Proyek ini terdiri dari multifaset, model pedagogis inovatif yang menggabungkan pendekatan pedagogis pengalaman, program kegiatan baru (termasuk metodologi 'laboratorium' sebagai alat pendidikan), dan penelitian terkait yang ketat dan protokol evaluasi untuk menangkap dampak. Konsorsium secara khusus akan mempelajari dampak dari model pedagogis eksperiensial dan partisipatif terhadap Tujuan Pembangunan Berkelanjutan (SDGs) di Malaysia, Vietnam dan Indonesia.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Workshop membuat topeng karakter dimulai dengan pengantar dan materi; “kita-kiat prosedur membuat topeng dalam waktu 5 menit”. Sebelumnya para peserta telah diinstruksikan menyiapkan alat dan bahan di tempat masing-masing. Dilanjutkan praktik kilat dan presentasi topeng dengan memakai topeng bersama.



**Gambar 2.** Hasil karya seni bertopeng karakter

Pelatihan online ini menghasilkan berbagai macam topeng karakter, seperti; gajah, ikan, kupu-kupu kubus, burung, kelinci, dan lain sebagainya. Dari 40 peserta, keseluruhan dapat membuat topeng karakter, ada 4 peserta belum bisa menyelesaikan selama 5 menit. Meskipun pameran online partisipatif yang diterbitkan melalui online ini membuka ruang ekspresi sementara yang mengimbangi kurangnya informasi dan memungkinkan cara-cara alternatif untuk memahami dan mengekspresikan tentang krisis (Feng, 2020). Media online memiliki keistimewaan menyebarkan informasi dengan cepat tanpa jarak berisi teks, gambar/foto, atau video yang berisi konten meme, organisasinya, dan lucu (Sulistyaningtyas et al., 2020). Bahwa membuat topeng adalah juga proses gamifikasi berpengaruh positif terhadap hasil belajar anak (Fadhli et al., 2020), pemecahan masalah dan kreativitas dalam interaksi dengan masyarakat (Minoi et al., 2019). Interaksi ini yang diharapkan muncul dan memang terjadi pada pelatihan ini.

Penelitian oleh Matuska (2014) jika peserta ini dapat dilatih untuk mengenali kekuatan dan akal mereka, menemukan beberapa kemampuan untuk mengontrol bahkan acara kecil, dan memperkuat dukungan sosial mereka, maka mungkin mereka juga akan membangun resiliensi sosial mereka. Ditemukan bahwa berpartisipasi dalam kegiatan seni dapat memberikan efek positif pada kepercayaan diri, harga diri, membangun hubungan dan rasa memiliki, kualitas yang dikaitkan dengan ketahanan dan kesejahteraan mental (Zarobe & Bungay, 2017). Karakter dan fungsi seni ini yang dimanfaatkan dalam kegiatan meningkatkan ketahanan sosial.

Peneliti Markus Keck and Patrick Sakdapolrak (2013) mengusulkan untuk mendefinisikan ketahanan sosial yang terdiri dari tiga dimensi: 1) kapasitas mengatasi masalah, kemampuan aktor sosial untuk mengatasi dan mengatasi semua jenis kesulitan; 2) kapasitas adaptif, kemampuan mereka untuk belajar dari pengalaman masa lalu dan menyesuaikan diri dengan tantangan masa depan dalam kehidupan sehari-hari; 3) kapasitas transformatif, kemampuan mereka untuk menyusun serangkaian institusi yang mendorong kesejahteraan individu dan ketahanan masyarakat yang berkelanjutan menuju krisis di masa depan. Strategi dalam mempertahankan dan memperkuat sosial, dengan membuat topeng karakter setidaknya telah memberikan jalan dari penyelesaian masalah, menantang, dan interaksi yang ceria antar peserta pelatihan.

## KESIMPULAN

Pelatihan ini telah mendapatkan hasil yang diharapkan, terbukti dari keterlibatan aktif peserta dan panitia dan hasil karya topeng karakter yang dihasilkan. Pelatihan ini mendukung untuk menyediakan kegiatan seni kelompok terstruktur untuk membantu membangun ketahanan dan berkontribusi pada kesejahteraan mental positif dan ketahanan sosial (*social resilience*). Sehingga secara umum pembelajaran berbasis seni dapat diterapkan lebih lanjut oleh peserta pelatihan sesuai kebutuhan masing-masing, utamanya adalah untuk mengisi waktu selama bencana, menambah suasana ceria dan berdampak pada resiliensi sosial. Sebagai saran semoga peran seni dalam ketahanan sosial dan penanggulangan bencana terus mendapatkan perhatian dan minat pada subjek penerapan membuat topeng anak, remaja, dan lansia.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih saya ucapkan kepada tim dari Universitas Muhammadiyah Ponorogo yang telah mengundang saya dalam Workshop Series #1 “ACES for Developing Social Resilience” oleh A Community-Centred Education Model For Developing Social Resilience through Play (ACES).

## DAFTAR PUSTAKA

- Cho, M. M. (2013). Mask-Making and the Art in Multicultural Art Education. *Art Education*, 51(1), 69–74. <https://doi.org/10.2307/3216188>
- Copeland, S., Comes, T., Bach, S., Nagenborg, M., Schulte, Y., & Doorn, N. (2020). Measuring social resilience: Trade-offs, challenges and opportunities for indicator models in transforming societies. *International Journal of Disaster Risk Reduction*, 51(August), 101799. <https://doi.org/10.1016/j.ijdr.2020.101799>
- Costello, E., Brown, M., Donlon, E., & Girme, P. (2020). ‘The Pandemic Will Not be on Zoom’: A Retrospective from the Year 2050. *Postdigital Science and Education*, 2(3), 619–627. <https://doi.org/10.1007/s42438-020-00150-3>
- Elliott, G., Martin, S., Alverio, T., & Johnson, T. (2018). Mask Making Art Therapy to Promote Healing in Service Members with Mild Traumatic Brain Injury (mTBI). *Archives of Physical Medicine and Rehabilitation*, 99(11), e168. <https://doi.org/10.1016/j.apmr.2018.08.124>
- Fadhli, M., Brick, B., Setyosari, P., Ulfa, S., & Kuswandi, D. (2020). A Meta-Analysis of Selected Studies on the Effectiveness of Gamification Method for Children. *International Journal of Instruction*, 13(1), 845–854. <https://doi.org/10.29333/iji.2020.13154a>
- Feng, X. (2020). Curating and Exhibiting for the Pandemic: Participatory Virtual Art Practices During the COVID-19 Outbreak in China. *Social Media and Society*, 6(3).

<https://doi.org/10.1177/2056305120948232>

- Hughes, S. (2011). The Leadership Mask: A Personally Focused Art Based Learning Enquiry into Facets of Leadership. *Reflective Practice, 12*(3), 305–317. <https://doi.org/10.1080/14623943.2011.571863>
- Iivari, N., Sharma, S., & Ventä-Olkkonen, L. (2020). Digital transformation of everyday life – How COVID-19 pandemic transformed the basic education of the young generation and why information management research should care? *International Journal of Information Management, 55*(June), 102183. <https://doi.org/10.1016/j.ijinfomgt.2020.102183>
- Keck, M., & Sakdapolrak, P. (2013). What is social resilience? lessons learned and ways forward. *Erdkunde, 67*(1), 5–19. <https://doi.org/10.3112/erdkunde.2013.01.02>
- Kraehe, A. M. (2020). Dreading, Pivoting, and Arting: The Future of Art Curriculum in a Post-Pandemic World. *Art Education, 73*(4), 4–7. <https://doi.org/10.1080/00043125.2020.1774320>
- Lashewicz, B., McGrath, J., & Smyth, M. (2014). Mask Making in Human Services Education: A Case for Student Engagement. *Journal of Teaching in Social Work, 34*(2), 182–198. <https://doi.org/10.1080/08841233.2014.897298>
- Matuska, K. (2014). The art and science of resilience. *OTJR Occupation, Participation and Health, 34*(1), 2–3. <https://doi.org/10.3928/15394492-20131211-01>
- Midgellow, V. L. (2020). *Doing Arts Research in a Pandemic*. A TCCE publication Compiled. [@infoTCCE](http://www.tcce.co.uk)
- Minoi, J., Mohamad, F., Arnab, S., Phoa, J., Morini, L., Beaufoy, J., & Clarke, S. (2019). A Participatory Co-creation Model to Drive Community Engagement in Rural Indigenous Schools: A Case Study in Sarawak. *The Electronic Journal of E-Learning, 17*(3-Sept 2019), 173–183. <https://doi.org/10.34190/jel.17.3.001>
- Potash, J. S., Kalmanowitz, D., Fung, I., Anand, S. A., & Miller, G. M. (2020). Art Therapy in Pandemics: Lessons for COVID-19. *Art Therapy, 37*(2), 105–107. <https://doi.org/10.1080/07421656.2020.1754047>
- Regnier, M. (2020). *Pandemic art: how artists have depicted disease*. The Art Newspaper. <https://www.theartnewspaper.com/analysis/art-pandemic>
- Sakurai, M., & Chughtai, H. (2020). Resilience against crises: COVID-19 and lessons from natural disasters. *European Journal of Information Systems, 00*(00), 1–10. <https://doi.org/10.1080/0960085X.2020.1814171>
- Salehudin, M., Hamid, A., Zakaria, Z., Rorimpandey, W. H. ., & Yunus, M. (2020). Instagram User Experience in Learning Graphic Design. *Hasil Telusur Hasil Web International Journal of Interactive Mobile Technologies (IJIM), 14*(11), 183–199. <https://doi.org/10.3991/ijim.v14i11.13453> Mohammad
- Shchepin, N. D., & Zagarskikh, A. S. (2019). Building Behavioral AI using Trust and Reputation Model Based on Mask Model. *Procedia Computer Science, 156*, 387–394. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.08.216>

- Sulistyaningtyas, T., Jaelani, J., & Suryani, Y. (2020). Power of Knowledge and Community Social Class above Covid-19 Pandemic Information on Social Media. *Jurnal Komunikasi Ikatan Sarjana Komunikasi Indonesia*, 5(1), 52–62. <https://doi.org/10.25008/jkiski.v5i1.372>
- Svrluga, C., & Blankmeyer, R. M. (2013). Mask Making as Creative Art. *Design*, 38(4), 30–34. <https://doi.org/10.1080/00119253.1936.10741222>
- World Health Organization. (2020). Anjuran mengenai penggunaan masker dalam konteks COVID-19. *World Health Organization*, April, 1–6.
- Yu, P., Zhu, J., Zhang, Z., & Han, Y. (2020). A familial cluster of infection associated with the 2019 novel coronavirus indicating possible person-to-person transmission during the incubation period. *Journal of Infectious Diseases*, 221(11), 1757–1761. <https://doi.org/10.1093/infdis/jiaa077>
- Zakaria, Z., Setyosari, P., Sulton, & Kuswandi, D. (2019). The effect of art-based learning to improve teaching effectiveness in pre-service teachers. *Journal for the Education of Gifted Young Scientists*, 7(3). <https://doi.org/10.17478/jegys.606963>
- Zarobe, L., & Bungay, H. (2017). The role of arts activities in developing resilience and mental wellbeing in children and young people a rapid review of the literature. *Perspectives in Public Health*, 137(6), 337–347. <https://doi.org/10.1177/1757913917712283>



© 2020 by authors. Content on this article is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International license. (<http://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>).