

Perbedaan Hasil Karya Ilustrasi Siswa SMP Muhammadiyah 01 Medan

Imam Gunari¹, Nelson Tarigan²

^{1,2}Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Medan, Indonesia

Info Artikel	ABSTRAK
<p>Histori Artikel: Diterima 08 Januari 2023 Direvisi 30 April 2023 Diunggah 07 Juni 2023</p> <hr/> <p>Kata Kunci: Perbandingan Hitam Putih Third keyword Fourth keyword Fifth keyword</p>	<p>Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui perbedaan hasil menggambar ilustrasi teknik hitam-putih dan warna karya siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif. Metode penelitian yang digunakan yaitu metode deskriptif komparatif dengan pendekatan kuantitatif. Populasi dalam penelitian ini adalah 40 orang siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01, sampel dalam penelitian ini adalah 20 orang siswa menggunakan teknik sampel random atau sampel acak. Hasil penelitian menjelaskan bahwa gambar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan menggunakan teknik warna jauh lebih baik dibandingkan dengan hasil gambar siswa menggunakan teknik hitam-putih dengan besar perbedaan atau perbandingan sebesar 27%, dibuktikan dengan perolehan uji hipotesis (uji t) dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $16,525 > 2,024$.</p>

This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.



Corresponding Author:

Imam Gunari

Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Meda

Jalan Willem Iskandar Psr. V Medan Estate

Email: imamgunari21@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Menggambar adalah cara dimana ide divisualisasikan dari konsep hingga hasil akhir. Menggambar bermain dengan komposisi, warna, tekstur, bentuk, skala, ruang, perspektif, aspek emotif, dan asosiatif. Menggambar merupakan satu bagian dari siswa untuk berekspresi, berkreasi serta berkomunikasi untuk menciptakan kesenangan dalam diri mereka. Dengan menggambar, siswa dapat mengemukakan perasaan yang dialaminya, baik dalam menggambar berwarna maupun hanya menggambar dengan warna hitam putih saja.

Penelitian yang dibahas ialah salah satu bidang seni rupa, yaitu menggambar ilustrasi, seperti yang tertera di dalam silabus kurikulum 2013 SMP/MTs kelas VIII, materi pembelajaran yang membahas “Gambar ilustrasi dengan teknik manual atau digital”. Sebagai tinjauan teori, penulis akan memaparkan teori terkait ilustrasi yang mana ilustrasi berasal dari kata latin *illustrare* yang berarti menerangi atau memurnikan. Ilustrasi adalah sebuah citra yang dibuat sebagai penjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual (Witabora, Vol. 3 No. 2, Oktober 2012: 660). Ilustrasi dimanfaatkan untuk memberi penjelasan suatu maksud atau tujuan secara visual. Pada perkembangan lebih lanjut, ternyata tidak hanya sebagai sarana pendukung cerita, namun dapat pula digunakan sebagai pengisi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid dan lain-lain yang bentuknya bermacam-macam seperti karya seni sketsa, lukis, grafis, desain, kartun dan lainnya (Susanto, 2002: 53).

Berdasarkan hasil survei awal, banyak siswa yang belum mampu menggambar dengan hasil karyanya sendiri, maksudnya siswa hanya bisa menerima gambar yang siap diberi pensil warna, sehingga siswa terlalu minim memiliki kemampuan kreatif. Penggunaan teknik digital telah banyak dilakukan di masa sekarang, akan tetapi bukan berarti menggambar secara manual di dalam mata pelajaran Seni Budaya sudah ketinggalan zaman. Sebagai penunjang di dalam mendesain sebuah gambar, dibutuhkan kemampuan teknik dasar menggambar secara manual, hal itu merupakan dasar yang perlu dikuasai oleh siswa untuk melihat seberapa kreatif siswa menggambarkan perasaannya melalui lukisan. Namun kekurangan kreativitas pada siswa dapat menghadirkan kecemasan karena tidak dapatnya tersalurkan emosional mereka. Maka tidak heran bila kebanyakan siswa mengalami kemerosotan pada hasil belajar seni budaya.

Selain permasalahan di atas, berkurangnya ketersediaan waktu yaitu 2 jam pelajaran dalam seminggu yang seharusnya 3 jam pelajaran/minggu, menyebabkan latihan dalam bimbingan dan pengawasan guru menjadi menurun, sehingga banyak siswa yang masih belum sepenuhnya memahami materi pelajaran. Karena kurang percaya dirinya dengan hasil gambarnya, menyebabkan siswa hanya fokus dengan contoh gambar yang diberikan guru. Kendala lain yang ditemukan, banyak siswa yang tidak membawa perlengkapan menggambar dengan berbagai alasan, sehingga terdapat siswa yang masih meminjam kepada teman kelasnya.

Masalah-masalah di atas selain menyebabkan terganggunya suasana kelas, menyebabkan guru tidak maksimal dalam menyampaikan tugas dan materi pelajaran. Sehingga, proses pembelajaran (menggambar) menjadi tidak fokus dan kurang optimal, diikuti dengan kurangnya kemampuan serta keterampilan dari sebagian siswa dalam menguasai materi dasar dalam menggambar, terutama dalam masalah penggunaan media. Sebagian siswa kurang cermat mengamati objek sehingga kesulitan dalam menerapkan gelap-terang pada gambar hitam-putih. Kesulitan ini juga ditemukan dalam menerapkan goresan dan penekanan pensil yang menghasilkan efek sinar dan kesan kedalaman pada sebuah gambar. Walaupun pada penggunaan media pensil warna lebih diutamakan pemilihan warna dalam menggambar, namun teknik yang digunakan tidak berbeda dengan pensil biasa.

Pada dasarnya penelitian ini berupaya untuk mengetahui hasil menggambar ilustrasi teknik hitam-putih karya siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan. Selain itu, untuk mengetahui hasil menggambar ilustrasi teknik warna karya siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan. Namun yang lebih penting adalah penulis ingin mengetahui perbedaan hasil menggambar ilustrasi teknik hitam-putih dan warna karya siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan.

Dari pendapat yang telah dijelaskan dapat diambil kesimpulan bahwa menggambar adalah kegiatan mengekspresikan perasaan dan pengalaman melalui karya dua dimensi, dapat dipelajari setiap orang yang memiliki minat untuk mempelajarinya. Berfungsi sebagai catatan berupa sketsa, dapat dikembangkan menjadi karya yang utuh atau apabila dipadukan dengan berbagai teknik yang membentuk sebuah karya lainnya hingga berfungsi sebagai pembuka ilmu pengetahuan.

2. METODE

Berdasarkan pada masalah, penelitian ini menggunakan metode deskriptif komparatif dengan pendekatan kuantitatif. Pengertian deskriptif menurut (Nazir, 2005:45) adalah suatu metode dalam meneliti status kelompok manusia, suatu objek, suatu set kondisi, suatu system pemikiran, ataupun suatu kelas peristiwa pada masa sekarang. Tujuan dari penelitian deskriptif adalah untuk membuat deskripsi, gambaran, atau lukisan secara sistematis, factual dan akurat mengenai fakta-fakta, sifat-sifat serta hubungan antar fenomena yang diselidiki. Dalam metode deskriptif peneliti bisa membandingkan fenomena-fenomena tertentu sehingga merupakan suatu studi komparatif.

Penelitian komparatif adalah penelitian yang membandingkan keberadaan satu variabel atau lebih pada dua atau lebih sampel yang berbeda, atau pada waktu yang berbeda (Sugiyono, 2006:62). Pendekatan kuantitatif dipakai untuk menguji suatu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistic, untuk menunjukkan hubungan antar variabel, dan adapula yang bersifat mengembangkan konsep, mengembangkan pemahaman atau mendeskripsikan banyak hal (Subana & Sudrajat, 2011:56).

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Menggambar pada umumnya dipahami sebagai suatu kegiatan menggariskan sesuatu hingga membentuk sebuah objek benda. Objek atau benda yang digambarkan diharapkan sesuai dengan bentuk alamnya, namun sering pula ditemui gambar-gambar yang tidak sesuai dengan benda objeknya. Terlepas dari sesuai atau tidaknya objek/ benda yang digambar, pada dasarnya semua tergantung pada keterampilan teknis si penggambar. Untuk memahami lebih lanjut makna dari menggambar, maka banyak pendapat yang menjelaskan hal tersebut.

Drawing berasal dari kata *draw* dalam bahasa Inggris yang berarti menggambar. Susanto (2002: 34) menyatakan “menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar bagi segala hal dalam seni rupa”. Gambar ternyata fakta yang memperlihatkan pikiran dan rencana seniman di wilayah kreativitasnya. Gambar pada garis besarnya memiliki tiga tingkat kegunaan, pada tingkat pertama gambar merupakan notasi (catatan) tentang benda atau situasi yang dianggap menarik oleh si penggambar. Catatan, notasi maupun sketsa sebagai hasil gambar umumnya bermuatan garis yang penggambarannya terlihat sekilas dan spontan, serta sering dilanjutkan pada tahap berikutnya.

Kedua, gambar hadir sebagai karya seni yang utuh dan berdiri sendiri. Pada tingkatan ini gambar telah memperlihatkan kelengkapannya, relatif tak membutuhkan tahapan berikutnya. Namun, terkadang dipadu dengan teknik lainnya, seperti ketika gambar berpadu dengan cerita/ sastra menjadi sebuah komik, animasi bila ditambah perpaduan teknologi, maupun menjadi ilustrasi. Serta berfungsi meramalkan demonstrasi-demonstrasi di jalan. Gambar juga berfungsi sebagai media yang melandasi pekerjaan lainnya seperti lukis, patung, arsitektur, ilmu pengetahuan atau lainnya. Pengaruh gambar pada fungsi ini sampai pula sebagai pembuka ilmu pengetahuan.

Menggambar dapat diartikan sebagai kegiatan manusia dalam mengungkapkan sesuatu yang dirasakan dan dialaminya, baik itu mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna (Kustilawati & Nur, Vol. 01 No. 02, 2013: 2). Sejalan dengan yang Simblet (2009: 7) katakan, “*Drawing is the immediate expression of seeing, thinking, and feeling. It is a tool for investigating ideas and recording knowledge, and a reflector of experience*”. Maksudnya menggambar adalah ekspresi langsung dari melihat, berpikir, dan merasakan. Digunakan untuk mencari ide dan merekam pengetahuan, serta sebagai reflektor pengalaman.

Menggambar dapat dilakukan semua orang tanpa memiliki batas, seperti yang Apriyatno (2005: 1) jelaskan bahwa pada dasarnya, menggambar adalah keterampilan yang dapat dipelajari setiap orang, terutama bagi yang memiliki minat. Kemampuan dalam menggambar akan semakin baik apabila proses kreasi dilakukan secara intensif dan terus-menerus. Menggambar dapat diwujudkan sebagai pengeksploasian teknis dan gaya, penggalan gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi sebuah ekspresi dan aktualisasi diri.

Alat bantu yang digunakan dalam proses belajar dan mengajar yang sangat bermanfaat bagi siswa dan pendidik yang biasa disebut media (Nurrita, 2018: 173). Kata “media” berasal dari kata Latin, yaitu bentuk jamak dari kata “medium”. Secara harfiah media dapat memiliki arti sebagai perantara atau pengantar. Akan tetapi sekarang kata tersebut digunakan untuk bentuk jamak maupun tunggal (Susilana dan Riyana, 2009: 6). Hal ini sejalan dengan Susanto (2002: 73) yang memaknai media sebagai perantara atau penengah, dan biasanya dipakai dalam menyebutkan sesuatu yang berhubungan dengan bahan termasuk alat dan teknik yang digunakan untuk membuat sebuah karya seni. Media yang digunakan dalam membuat sebuah karya gambar ilustrasi, dapat berupa media hitam-putih maupun media warna.

Pembelajaran menggambar ilustrasi pada kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan, ditampilkan materi lanskap (pemandangan). Pembelajaran pada pertemuan pertama, dilakukan dengan menggunakan media hitam-putih (pensil). Dalam proses menggambar ilustrasi dengan media pensil ini, siswa lebih diarahkan pada penggunaan arsiran-arsiran dengan pertimbangan unsur sinar (cahaya). Efek sinar dan cahaya yang diterapkan pada gambar ilustrasi lanskap tentunya menimbulkan kesan terang-gelap dan gradasi pada bagian-bagian tertentu. Terang-gelap inilah yang diwujudkan untuk membuat nuansa ruang/kedalaman dan dimensi objek, seperti yang dikatakan Simblet (2009: 96), “*We learn to read light and shadow in our environment as indicators of solidity and depth of space*”, maksudnya kita belajar mengamati terang gelap di lingkungan kita sebagai indikator ketepatan dan kedalaman ruang.

Media hitam-putih ini hanya fokus pada polesan gelap-terang pada objek sehingga keberhasilan seni dalam menggambar ilustrasi dengan media hitam-putih dilihat dari penerapan gelap-terang tanpa memperhitungkan warna objek. Sementara pada waktu berikutnya, siswa diajarkan menggambar ilustrasi dengan objek yang sama dengan media warna. Perbedaan media dalam menggambar tentu saja memberi kesan dan penguasaan media yang berbeda pula. Media hitam-putih yang lebih mengutamakan kesan gelap-terang yang dihasilkan pensil, berbeda dengan media warna yang lebih memerlukan penguasaan dalam pemilihan setiap warna.

Dalam penelitian ini, media pensil yang akan digunakan ialah pensil kayu dengan kode 2B sampai 4B, yang memiliki tingkat keras yang sedang dan memiliki goresan yang pas dalam mensketsa dan mengarsir. Dalam penggunaan media warna, efek sinar dan cahaya juga mempengaruhi intensitas warna pada objeknya. Siswa dituntut mengamati lebih tajam bagaimana efek sinar/ cahaya yang menimpa sebuah warna. Intensitas warna yang berubah akibat sinar harus ditampilkan dalam gambar dengan media pewarna yang digunakan.

Hasil menggambar ilustrasi dengan media tertentu memiliki tingkat kesukaran tersendiri, dibarengi dengan keterampilan siswa dalam penggunaan media.

Adapun alat dan bahan yang harus disiapkan dalam menggambar sebuah karya ilustrasi hitam-putih, yaitu: pensil 2B dan 4B, karet penghapus, rautan pensil ataupun pisau, dan kertas gambar A4. Setelah alat dan bahan disiapkan, langkah selanjutnya yakni melakukan pengerjaan; pertama, menentukan objek yaitu menggambar lanskap berupa pemandangan hutan, gunung, sungai, ataupun lautan. Setelah menentukan objek yang akan digambar, selanjutnya melakukan sketsa menggunakan pensil 2B, dengan memperhatikan goresan pensil agar tidak menekannya terlalu kuat, sehingga kesalahan dalam menggores tidak meninggalkan bekas.

Penggunaan teknik arsir yang dipakai tidak dibatasi, dengan menggunakan pensil dengan kode 3B sampai 4B. Pensil tersebut dinilai tepat karena teksturnya yang lembut dan goresannya lebih gelap, sehingga baik digunakan dalam membuat kesan gelap terang/ bayangan pada objek gambar. Diperlukan perhatian dan fokus dalam memberi kesan gelap dan terang, agar efek jatuh cahaya pada gambar tidak terlihat aneh. Pada langkah ini yang perlu diperhatikan yaitu detail-detail gambar seperti latar belakang (*background*) yang mendukung objek utama sebuah gambar ilustrasi.

Hasil menggambar ilustrasi dengan media hitam-putih lebih fokus pada gelap-terang dan hasil menggambar ilustrasi dengan media warna fokus pada efek sinar pada warna objeknya. Media hitam-putih dapat diterapkan dengan memakai teknik yang menggunakan bahan pensil dan tinta hitam. Namun, pensil dinilai lebih efisien dan mudah digunakan bagi siswa.

Berdasarkan bentuknya, pensil dapat dibagi menjadi beberapa tipe, Porter & Sue (1989: 48) menyatakan, Pensil merupakan alat menggambar yang termurah, paling serbaguna dan mudah diakses. Pensil datang dalam berbagai bentuk tetapi, secara umum, dapat dibagi menjadi tiga tipe dasar. Pensil kayu tradisional, pensil Mekanik, dan pensil spesialis 'kelas berat'. Maksudnya pensil ialah peralatan gambar yang paling murah, paling serbaguna dan mudah dijangkau. Pensil terdiri dari banyak bentuk tetapi, pada umumnya, dapat dibagi menjadi tiga tipe dasar yakni pensil tradisional berlapis kayu, pensil mekanis dan pensil spesialis "kelas berat"

Pensil juga dapat dikategorikan berdasarkan peringkat (kode) dari H (*hard*, keras) hingga B (*black*, hitam), dengan subperingkat yang menunjukkan tingkat keras atau lunak dari pensil tersebut (Gray, 2009: 11). Subperingkat H dimulai dari H sampai 8H. Semakin tinggi angka pada H maka semakin keras dan tipis goresan pensilnya. Sedangkan B memiliki kode B hingga 8B, yang menandakan semakin tinggi angkanya maka semakin hitam dan lunak pensilnya. Terdapat juga pensil dengan kode F (*fine point*) yang berarti sedang, tidak terlalu keras dan juga tidak terlalu tebal tulisannya. Di antara peringkat H dan B terdapat kode HB (*half black*) yang memiliki tingkat keras yang sama dengan pensil F, namun sedikit hitam dan tebal pada goresannya.

Selanjutnya untuk menjawab pertanyaan penelitian terkait perbedaan kemampuan menggambar siswa, pertama kali penulis melakukan uji persyaratan analisis data yang dimulai dengan uji normalitas, homogenitas dan uji hipotesis. Uji persyaratan analisis akan penulis paparkan sebagai berikut.

Uji Normalitas

Sebelum dilakukan teknik analisis data dalam pengujian hipotesis, maka data hasil penelitian perlu dilakukan uji prasyarat statistik berupa uji normalitas menggunakan rumus *liliefors* dengan taraf kepercayaan (α) 0,05. Uji normalitas bertujuan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh berdistribusi normal atau tidak sebagai syarat untuk menganalisis data. Adapun kriteria pengujian sampel dikatakan berdistribusi normal jika $L_{hitung} < L_{tabel}$, dan jika $L_{hitung} > L_{tabel}$ maka sampel tidak berdistribusi normal. Berikut ini disajikan rangkuman hasil penghitungan uji normalitas:

Tabel 1. Uji Homogenitas

Variabel	N	L_{hitung}	L_{tabel}	Ket
Gambar dengan Teknik Hitam-Putih	20	0,155	0,198	Normal
Gambar dengan Teknik Warna	20	0,156	0,198	Normal

Berdasarkan tabel rangkuman hasil uji normalitas di atas, dapat diketahui bahwa data hasil karya gambar dengan teknik hitam-putih berdistribusi normal yang dibuktikan dengan uji normalitas. Dimana nilai $L_{hitung} 0,155 < L_{tabel} = 0,198$. Kemudian untuk data hasil gambar dengan teknik warna juga berdistribusi normal dengan nilai $L_{hitung} 0,157 < L_{tabel} = 0,198$. Berdasarkan keterangan pada tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa kedua data sampel penelitian tersebut berdistribusi **NORMAL**.

Homogenitas

Setelah data sampel penelitian dikatakan normal melalui uji normalitas, selanjutnya dilakukan uji persyaratan analisis data kedua yaitu uji homogenitas yang bertujuan untuk mengetahui apakah populasi berasal dalam homogenitas yang sama atau tidak. Uji homogenitas menggunakan rumus:

$$F = \frac{\text{varians terbesar}}{\text{varians terkecil}}$$

Kriteria pengujian adalah:

- (1) Terima H_0 jika: $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka varians homogen
- (2) Tolak H_0 jika: $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka varians tidak homogeny

Dimana $F_{\alpha}(v_1, v_2)$ didapat dari distribusi F dengan peluang α , sedangkan dk pembilang = $(n_1 - 1)$ dengan taraf nyata $\alpha = 0,05$.

Berdasarkan perhitungan bahwa pada taraf $\alpha = 0,05$ dengan $dk_{pembilang} = 20 - 1 = 19$ dan $dk_{penyebut} = 20 - 1 = 19$ senilai 2,168. Dengan membandingkan kedua harga tersebut diperoleh harga $F_{hitung} < F_{tabel}$ yaitu $0,968 < 2,168$. Hal ini bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi, varians kedua kelompok sampel berasal dari populasi yang **homogen**.

Uji Hipotesis (Uji T)

Setelah melakukan uji persyaratan analisis data yaitu uji normalitas dan uji homogenitas dan telah diketahui bahwa kedua sampel berasal dari populasi yang normal dan homogen. Dengan demikian dapat dilakukan pengujian hipotesis statistik dengan *Uji-t* dengan tujuan mengetahui ada tidaknya perbedaan hasil gambar dengan teknik hitam-putih dengan teknik warna pada siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan.

Dari data perhitungan pada lampiran 7 (*Uji-t*/uji hipotesis) diperoleh bahwa harga $t_{hitung} = 16,525$. Sedangkan harga t_{tabel} dengan $dk = (20+02) - 2 = 38$ dan signifikansi $\alpha = 0,05$ adalah 2,024. Adapun kriteria penerimaan dan penolakan yaitu: jika hasil $t_{hitung} < t_{tabel}$, maka H_0 diterima dan tolak H_a (Tidak ada Perbedaan), jika hasil $t_{hitung} \geq t_{tabel}$, maka H_a diterima dan tolak H_0 (Ada Perbedaan). Ternyata t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} ($t_{hitung} > t_{tabel}$), atau ($27,41 > 2,086$). Sesuai dengan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan yang signifikan dari penerapanteknik warna terhadap hasil gambar siswa di kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan dibandingkan dengan teknik hitam-putih.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dipaparkan, maka dapat diuraikan kesimpulan sebagai berikut: Hasil gambar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan menggunakan teknik hitam-putih adalah dengan rata-rata: 71, dengan predikat C+ atau masuk dalam kriteria Cukup, serta rentang nilai terendah 58 dan nilai tertinggi 86. Hasil gambar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan menggunakan teknik warna adalah dengan rata-rata: 82, dengan predikat B atau masuk dalam kriteria Baik, serta rentang skor terendah 63 dan skor tertinggi 98. Hasil gambar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan menggunakan teknik warna jauh lebih baik dibandingkan dengan hasil gambar siswa menggunakan teknik hitam-putih dengan besar perbedaan atau perbandingan sebesar 27%, dibuktikan dengan perolehan uji hipotesis (uji t) dimana t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} yaitu $16,525 > 2,024$. Artinya, terdapat perbedaan yang signifikan hasil gambar siswa kelas VIII SMP Muhammadiyah 01 Medan menggunakan warna dibanding teknik hitam-putih.

REFERENSI

- Apriyatno, Veri. (2005). *Cara Mudah Menggambar dengan Pensil*. (Cetakan ke-4). Jakarta: Kawan Pustaka.
- Arikunto, Suharsimi. (2014). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. (Cetakan ke-15). Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Depdiknas, (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas.
- Doyle, Michael E. (2003). *Teknik Pembuatan Gambar Berwarna: Keterampilan dan Teknik Menggambar Desain untuk Arsitek, Arsitek Lansekap, dan Desainer Interior*. Hardani, H.M.W., editor. Jakarta (ID): Erlangga.
- Fadhilah, N., & Erdansyah, F. (2023). Kajian Prinsip Desain Pada Brosur Pendidikan RA Siti Fatimah Tanjung Morawa. *Jurnal InLab*, 1(1), 9-14.
- Gray, Peter. (2009). *Panduan Lengkap Menggambar & Ilustrasi-Tubuh Manusia*. Suryanto, S., editor. Tangerang (ID): Karisma Publising Group.
- Khaldana, T. Tinjauan Proporsi Dan Anatomi Pada Figur Kartun Animasi Dalang Pelo. *Jurnal InLab*, 1(1), 1-8.
- Sianturi, D. Gorga Boraspati Dalam Kebudayaan Batak Toba Sebagai Ide Penciptaan Karya Seni Lukis. *GESTUS JOURNAL: PENCIPTAAN DAN PENGKAJIAN SENI*, 2(2), 62-71.
- Simblet, Sarah. (2009). *Sketch Book for The Artist*. Regan, P, et al, editor. First Paperback Edition. New York (US): DK Publishing.
- Subana, M., Sudrajat. (2011). *Dasar-dasar Penelitian Ilmiah*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sudjana. (2005). *Metoda Statistika*. Bandung: Tarsito.
- Sugito dan Nelson Tarigan. (2017). *Statistik Pendidikan Seni Rupa*. (Cetakan ke-2). Medan: Unimed Press.