



## MENGGAMBAR ILUSTRASI KARTUN DENGAN TEKNIK SCRIBBLE

Ani Masruroh<sup>1\*</sup>, Adek Cerah Kurnia Azis<sup>2\*</sup>

Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Medan  
Jl. Willem Iskandar Pasar V Medan Estate, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, 20371  
Sumatera Utara, Indonesia  
Email: animasruroh319@gmail.com, adek\_peros@yahoo.com

### Abstrak

Permasalahan bermula pada kualitas hasil menggambar ilustrasi siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam yang belum optimal karena kurangnya pengetahuan siswa tentang memahami ketepatan bentuk, komposisi, dan gelap terang. Kurangnya penerapan latihan menggambar sehingga siswa tidak terampil. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa menggambar menggambar ilustrasi kartun sebelum dan setelah diberi perlakuan. Seberapa besar peningkatan pembelajaran menggambar ilustrasi kartun dengan teknik *scribble* yang ditinjau dari ketepatan bentuk, komposisi dan gelap terang. Metode yang digunakan adalah metode eksperimen semu. Adapun populasi yang digunakan merupakan siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam sedangkan sampel ini adalah seluruh seluruh kelas VIII-1 dengan sampel *cluster random sampling*. Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes praktik dan dokumentasi. Analisis data menggunakan deskriptif kuantitatif menggunakan statistik uji T. Berdasarkan hasil dari perhitungan uji T dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan kemampuan menggambar ilustrasi kartun siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam dengan menggunakan teknik *scribble* dibandingkan sebelum diberi perlakuan. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik *pretest* sebesar 68,44 dan *post test* sebesar 81, 83.

**Kata Kunci:** kemampuan, menggambar ilustrasi, teknik *scribble*.

### Abstract

The problem starts with the quality of the results of drawing illustrations of eighth grade students of SMP Negeri 2 Simpang Kiri Subulussalam city which is not yet optimal due to the lack of students' knowledge about understanding the accuracy of shape, composition, and darkness. Lack of application of drawing practice so that students are not skilled. This study aims to determine the improvement of students' ability to draw cartoon illustrations before and after being given treatment. How big is the improvement in learning to draw cartoon illustrations with the scribble technique in terms of shape accuracy, composition and light and dark. The method used is a quasi-experimental method. The population used is class VIII students of SMP Negeri 2 Simpang Kiri Subulussalam City, while this sampel was all of class VIII-1 with cluster random sampling as a sampel. Data collection in this study used practical tests and documentation. Analysis of the data using descriptive quantitative using T-test statistics. Based on the results of the T-test calculations it can be concluded that there is an increase in the ability to draw cartoon illustrations of class VIII students of SMP Negeri 2 Simpang Kiri Subulussalam City by using the scribble technique compared to before being given treatment. This can be seen from the average score obtained by *pretest* students of 68,44 and *post-test* of 81,83.

**Keywords:** ability, drawing illustration, scribble technique.

### PENDAHULUAN

Pembelajaran seni budaya adalah suatu pendidikan seni yang menerapkan budaya, tujuannya untuk menumbuh kembangkan keterampilan mengapresiasi seni dan budaya bagi peserta didik. Salah satu pembelajaran seni budaya yang diterapkan di SMP Negeri 2 Simpang Kiri adalah pembelajaran seni rupa. Materi pembelajaran seni rupa berupa menggambar ilustrasi. Menggambar ilustrasi ialah seni menggambar yang digunakan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud secara visual. Pembelajaran ilustrasi di SMP Negeri 2 Simpang Kiri

Kota Subulussalam masih kurang optimal, hal itu sesuai dengan studi pendahuluan yang dilakukan melalui observasi di sekolah SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam pada bulan November 2021. Pengamatan diperoleh berdasarkan daftar nilai pengetahuan dan keterampilan mata pelajaran seni budaya kelas VIII-1 berdasarkan penilaian guru bidang studi, tercatat 5 dari 25 siswa tidak memenuhi KKM dan 13 siswa dengan rentang nilai 75. Sedangkan nilai Kriteria Ketuntasan Maksimal (KKM) yang ditentukan oleh guru adalah 75. Berdasarkan data nilai siswa





ternyata masih banyak yang belum memenuhi target yang diharapkan selama ini dan perlu adanya peningkatan hasil belajar menggambar ilustrasi di kelas VIII-1 tersebut.

Selanjutnya penjelasan dari ibu Samaniatun Fillaili, merupakan guru bidang studi di sekolah menjelaskan bahwa dalam proses belajar menggambar pada mata pelajaran seni budaya beliau lebih dominan menjelaskan materi yang ada pada buku ajar saja, siswa diberi kebebasan berkarya sesuai dengan yang mereka inginkan, tidak terikat dengan ketentuan-ketentuan dasar dalam menggambar seperti ketepatan bentuk, komposisi dan gelap terang. Hal tersebut akhirnya berdampak kepada nilai praktik menggambar.

Hasil penelitian awal, pemberian tugas menggambar ilustrasi kartun kepada siswa di kelas VIII-1, ternyata masih banyak hasil gambar ilustrasi siswa yang belum sesuai ketentuan-ketentuan dasar menggambar. Seperti bentuk yang belum sesuai dan komposisi gambar yang belum memiliki garis pinggir. Karena kurangnya penerapan dalam pengetahuan, keterampilan dan latihan menyebabkan siswa bingung dalam proses menggambar, siswa cenderung menggambar yang biasa mereka gambar. Agar gambar ilustrasi menjadi menarik dan tidak membosankan perlu adanya inovasi baru yang dapat ditawarkan pada sekolah khusus menggambar ilustrasi.

Salah satu cara meningkatkan hasil belajar ilustrasi yaitu dengan teknik *scribble*. *Scribble* merupakan salah satu teknik menggambar dengan cara membuat coretan-coretan tak beratur sehingga memunculkan efek gerak pada suatu objek. Kelebihan teknik *scribble* ini ialah tak perlu banyak detail sehingga ketika membuat coretan tidak perlu takut salah (Anwar, 2018:2).

Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VIII, terdiri dari (2) lokal yaitu VIII-1 dan VIII-2, dari dua kelas tersebut peneliti mengambil kelas VIII-1 untuk diteliti. Proses menggambar ilustrasi kartun dengan teknik *scribble* di kelas VIII-1 menggunakan jenis kartun animasi yaitu tokoh gambar Naruto. Hasil karya siswa ini akan dinilai oleh guru mata pelajaran seni budaya dan pakar seni gambar berdasarkan ketepatan bentuk, komposisi dan gelap terang. Kemudian nilai akhir dari hasil karya menggambar siswa ini akan disimpulkan dengan melakukan analisis sesuai penelitian.

## KAJIAN TEORI

### 1. Menggambar

Menurut (Adrian, 2000:7) menggambar adalah ungkapan batin dari seseorang secara visual yang dituangkan dalam bentuk goresan-goresan gambar. Gambar yang dimaksud adalah menuangkan ide-ide pemikiran kemudian menggoreskannya di atas media kertas menggunakan alat berupa pensil atau pena. Menggambar adalah kegiatan membuat objek dengan bentuk dua dimensi dipermukaan bidang datar dengan menggunakan alat dan bahan gambar untuk memvisualisasikan objek dengan aspek bentuk, warna dan komposisi (Surbakti, 2019). Adapun dasar-dasar menggambar yaitu: proposi, komposisi, gelap terang, gradasi dan ketepatan bentuk.

#### 1). Proporsi

Menurut (Masnuna, 2018:114) proporsi yakni suatu keseimbangan antara suatu benda dengan benda yang lain dalam suatu bidang gambar. Menurut Ching (1994:297) “proporsi adalah untuk menciptakan suasana teratur diantara unsur-unsurnya pada konstruksi visual” (Gaol, 2020).

#### 2). Komposisi

Menurut (Masnuna, 2018:8) komposisi sama dengan susunan yang menyangkut keseimbangan, kesatuan irama dan keselarasan.

#### 3). Gelap Terang

Gelap terang merupakan suatu pembentuk bayangan sehingga menghasilkan tampak dimensi, kedalaman dan ilusi pada objek. Tujuannya agar memperjelas bentuk gambar sehingga bisa terasa wujud dan dimensi” (Ginting & R, 2020).

#### 4). Gradasi

Menurut (Anwar, 2018:14) gradasi merupakan corak atau tingkat kepekatan yang dihasilkan dari dua warna misalnya hitam dan putih akan menghasilkan gradasi warna hitam, abu-abu gelap, dan abu-abu terang menuju warna putih.

#### 5). Ketepatan Bentuk

Menurut Bastomi (1992:55) “bentuk ialah wujud fisik yang dapat dilihat” (Ginting, 2020). Menurut Seragih, (2021) bentuk ialah unsur seni rupa yang terdiri atas ruang atau volume.

## 2. Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa belanda (*illustratie*) sama dengan hiasan gambar (Masida, 2020). Ungkapan cerita maupun tulisan yang dapat menarik perhatian dari suatu cerita atau tulisan tersebut dapat terbaca. Tulisan





yang dimaksud berupa cerita pendek, fiksi atau non fiksi (Yunus, 2021) Menurut Purnomo (2007:19) ilustrasi ialah sebuah gambaran didalamnya memperjelas ide cerita atau narasi. Menurut Graha, (1982:30), ilustrasi merupakan bentuk gambar bertema atau gambar adegan yang didalamnya menjelaskan suatu peristiwa atau tulisan. Menurut Halawa et al (2020) ilustrasi ialah media penyampaian pesan yang memiliki nilai tertentu.

### 3. Kartun

Menurut Sutandur (2008:8) kartun ialah berupa gambar dengan penampilan yang lucu. Kartun merupakan sebuah ilustrasi dua dimensi, biasanya masuk ke dalam animasi (Ulfah, 2019).

### 4. Teknik Scribble

Menurut (Anwar, 2018:2) *scribble* ataupun coretan ceker ayam, yakni suatu teknik menggambar dengan cara membuat coretan tak beraturan sehingga menimbulkan efek gerak pada objek. Umumnya, teknik *scribble* menggunakan pulpen di atas kertas dan telah menjadi ciri khas dari teknik *scribble*. Menggambar teknik *scribble* menggunakan media buku gambar dan alat *drawing pen* (Sumardi, 2021).

## METODE PENELITIAN

Adapun metode yang digunakan dalam penelitian yakni metode kuantitatif dengan populasi penelitian yang berjumlah 52 siswa dari kelas VIII yang mencakup kelas VIII-1 berjumlah 25 siswa dan kelas VIII-2 dengan 27 siswa. Adapun sampel yang digunakan berupa teknik *cluster random sampling*. Dengan teknik tersebut, maka terpilihlah satu kelas yaitu kelas VIII-1 dengan jumlah sebanyak 25 orang. Adapun perolehan datanya menggunakan tes praktik dan dokumentasi. Pengolahan datanya memakai uji T, uji normalitas dan uji homogenitas. Uji normalitas menggunakan uji *Lilyfors* dan pada uji homogenitas menggunakan uji *Bartlett*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### 1. Hasil

Tujuan penelitian ini dilakukan untuk meningkatkan kemampuan menggambar ilustrasi kartun dengan teknik *scribble* di kelas VIII-1. Pada tahap penelitian, peneliti akan melakukan dua tahap yaitu uji awal *pretest* dan *post tes* dengan teknik *scribble* dengan objek utama menggambar ilustrasi naruto. Dilakukannya uji *Pretest* ini agar peneliti mengetahui tingkat kemampuan menggambar ilustrasi siswa sebelum dan setelah pemberian teknik *scribble* yaitu *post test*.

Pada tahap *post test* ini, peneliti akan menjelaskan proses awal menggambar ilustrasi dengan teknik *scribble* pada siswa. Pertama menyiapkan alat dan bahan, kedua menentukan tema dan konsep gambar ilustrasi yang akan dibuat. Ketiga, siswa membuat garis pinggir dengan ukuran 2 cm agar gambar memiliki batas jarak dengan sisi kertas. Keempat, mulailah membuat sketsa dasar dengan memperhatikan ketepatan bentuk, komposisi dan gelap terang. Kelima, kemudian mulailah memberikan coretan-coretan dengan bebas pada gambar dengan menggunakan *bulpoint* atau pulpen. Dan keenam, tahap *Finishing* atau tahap penyelesaian dengan memberi gelap terang yang jelas. Jika ingin memberi coretan yang gelap bisa ditambah garis coretan secara rapat dan coretan yang renggang pada bagian yang terang.

### 1). Hasil Penilaian *Pretest* dan *Post Test*

Tabel 1. Hasil Penilaian Karya *Pretest* dan *Post Test*

<i>Pretest</i>		<i>Post Test</i>	
Rata-Rata	Ket	Rata-Rata	Ket
68,44	C	81,83	B

Berdasarkan tabel diatas, didapat peningkatan yang signifikan pada *post test* menggunakan teknik *scribble* dibandingkan pada saat *pretest* sebelum diberi perlakuan. Dimana tabel diatas, rata-rata *post test* berada dengan nilai 81,83 \_ 82 dengan predikat B dan masuk dalam kriteria Baik. Kemudian pada tabel data nilai *pretest* didapati nilai rata-rata 68,44 \_ 68 dengan predikat C tergolong dalam kriteria Cukup. Pengkategorian data ini sesuai dengan rentang nilai tes psikomotorik dari kurikulum 2013. Maka dari data diatas, dapat diketahui selisih *pretest* dan *post test* adalah  $82 - 68 = 14$ , dengan demikian, presentase peningkatan adalah  $\frac{Post\ Test - Pretest}{Pretest} \times 100\% = 20\%$ . Maka pengaruh dari teknik *scribble* terhadap hasil menggambar ilustrasi kartun siswa SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam kelas VIII-1 mengalami peningkatan sebesar 20%.

### 2). Uji Normalitas

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan pada tes praktik menggambar ilustrasi kartun tes 1 (*Pretest*) dan tes 2 (*Post Test*), maka:



Tabel 2. Uji Normalitas

No.	Variabel	N	$L_{hitung}$	$L_{tabel}$	Ket
1	Pretest/Menggambar ilustrasi kartun teknik bebas	25	0.06209	0.173	Normal
2	Post Test/Menggambar ilustrasi kartun dengan teknik <i>Scribble</i>		0.10359		

(Sumber: Ani Masruroh, 2022)

Apabila  $L_{hitung} < L_{tabel}$  : berdistribusi normal sedangkan  $L_{hitung} > L_{tabel}$  : tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 1, hasil menggambar ilustrasi kartun (*Pretest*) berdistribusi normal. Dimana nilai  $L_{hitung} = 0.06209 < L_{tabel} = 0.173$ . Kemudian, hasil menggambar ilustrasi kartun teknik *Scribble* (*Post Test*) berdistribusi normal dengan  $L_{hitung} = 0.10359 < L_{tabel} = 0.173$  dengan banyaknya sampel 25 siswa.

### 3). Uji Homogenitas

Berdasarkan dari hasil menggambar ilustrasi kartun dengan teknik *scribble* pada siswa SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam, diperoleh  $x^2_{hitung} = 17,3631$  dan  $x^2_{tabel} = 37,652$ . Didapat hasil  $x^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $x^2_{tabel}$  ( $x^2_{hitung} < x^2_{tabel}$ ) yakni  $17,3631 < 37,652$ . Kriteria varians homogen bila  $x^2_{hitung}$  lebih kecil dari  $x^2_{tabel}$ . Maka,  $H_0$  : tidak terdapat perbedaan varian ( $H_0 = \mu_0 = \mu_1$ ), diterima dan  $H_a$  : terdapat perbedaan, ditolak. Dengan itu, maka homogenitas terpenuhi.

### 4). Uji Hipotesis (Uji T)

Berikut disaikan hasil hipotesis statistik menggunakan uji T siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam.

Tabel 3. Hasil Uji T *Pretest* dan *Post Test*

	Pretest		Post Test	
Banyak Sampel (n)			25	
Rata-rata	68.4	Rata-rata	81.8	
Miu 0	46	Miu 0	70	
Standar deviasi	12.06234	Standar deviasi	5.715476	
Akar n	5	Akar n	5	
T hitung	9.285099	T hitung	10.32285	
T tabel	2.060	T tabel	2.060	
<b>Keputusan</b>	<b>Valid</b>	<b>Keputusan</b>	<b>Valid</b>	

Berdasarkan data perhitungan *pretest* dan *post test* pada uji T,  $T_{hitung} < T_{tabel}$ , maka  $H_0$  (diterima) dan tolak  $H_a$  (tidak ada peningkatan). Apabila  $T_{hitung} \geq T_{tabel}$ , maka  $H_a$  (diterima) dan tolak  $H_0$  (ada peningkatan). Ternyata pada uji T *pretest*,  $T_{hitung} \geq T_{tabel}$  ( $9,2851 > 2.060$ ) maka  $H_0$  diterima. Kemudian uji T *post test*,  $T_{hitung} \geq T_{tabel}$  ( $10,32285 > 2.060$ ) maka data  $H_0$  diterima. Berdasarkan kriteria penerimaan dan penolakan hipotesis, maka

terdapat peningkatan kemampuan menggambar ilustrasi kartun dengan teknik *scribble*, yang ditinjau dari ketepatan bentuk, komposisi dan gelap terang.

## 2. Pembahasan

Tabel 4. Perbandingan Hasil Gambar Ilustrasi

Karya Dengan Nilai Tertinggi Dan Terendah	Pretest	Post test
Tertinggi	 Karya: Zulfanisa Nilai : 88	 Karya: Dea Elsa Nabila Nilai : 91
Terendah	 Karya: Reza Lakmono Nilai : 46	 Karya: Supriadi Nilai : 70

Terlihat pada tabel di atas, hasil perbandingan gambar ilustrasi *pretest* dan *post test* kelas VIII-1 SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam berdasarkan ketiga penilai. Secara umum, hasil menggambar ilustrasi kartun ditampilkan dengan rata-rata nilai tertinggi dan terendah. Dimana pada tabel 2, hasil gambar dengan teknik *scribble* cukup bagus dibanding dengan sebelum diberi teknik. Terlihat gambar sudah memenuhi kriteria aspek penilaian.

Berdasarkan tabel 2, nilai tertinggi pada teknik *scribble* diraih oleh Dea Elsa Nabila dengan nilai 91. Sedangkan pada tabel 1, nilai tertinggi diraih oleh Zulfanisa dengan nilai 88. Dari kedua karya siswa tersebut terlihat tidak memiliki perbedaan tetapi dari segi kriteria penilaian yakni ketepatan bentuk, komposisi dan gelap terang memiliki penilaian yang berbeda. Namun, pada teknik *scribble* lebih unggul karena ketepatan bentuk yang digambar oleh Dea sudah mewakili karakter kartun sebenarnya yakni kartun naruto dibanding dengan ketepatan bentuk pada sebelum pemberian teknik. Sedangkan pada kriteria komposisi, pada teknik *scribble* yang di gambar sudah sesuai berada di bagian tengah kertas gambar dibanding dengan sebelum pemberian teknik. Sedangkan pada kriteria gelap terang, pada teknik *scribble* yang di gambar sudah memiliki gradasi cahaya yang jelas di banding sebelum pemberian teknik.





Berdasarkan perolehan nilai terendah pada *pretest* dan *post test* dari ketiga penilai dengan teknik *scribble*, didapat siswa bernama Supriadi = 70 dan sebelum diberikan teknik didapat oleh siswa bernama Reza Laksono = 46. Pada tabel di atas, terlihat sekilas banyak perbedaan antara kedua karya terendah pada *pretest* dan *post test*, dimana pada nilai terendah ini kriteria ketepatan bentuk berupa kemiripan dengan kartun sebenarnya sulit untuk di tebak, begitu juga dengan komposisi pada gambar kartun belum sepenuhnya di terapkan secara benar. Sedangkan pada gelap terang berupa kontur gambar belum sepenuhnya di terapkan.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Berdasarkan temuan penelitian yang telah diungkapkan maka, dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat peningkatan kemampuan dalam pembelajaran teknik *scribble* terhadap hasil belajar menggambar ilustrasi karun siswa kelas VIII-1 SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam dibanding dengan siswa yang diajar dengan teknik bebas. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata yang diperoleh peserta didik *pretest* sebesar 68,44 dan *post test* sebesar 81,83. Di samping itu, terdapat peningkatan teknik *scribble* terhadap hasil menggambar ilustrasi kartun pada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam ditinjau dari ketepatan bentuk, komposisi dan gelap terang sebesar 20%.

### 2. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran kepada guru seni budaya agar dapat menerapkan pembelajaran gambar ilustrasi dengan teknik *scribble* ini pada saat pembelajaran di sekolah berlangsung. Sehingga siswa mendapat pengalaman baru, wawasan baru dan lebih inovatif. Di samping itu, pihak sekolah dan guru perlu memberikan motivasi kepada siswa untuk banyak berlatih dalam menggambar dan memberikan banyak bimbingan dan latihan khusus kepada siswa yang berbakat. Kepada siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Simpang Kiri Kota Subulussalam terkhususnya kelas VIII-1, untuk terus berlatih dan banyak belajar hal baru, karena perkembangan dunia pendidikan tidak harus sama seperti sebelumnya. Tetap semangat dan terus berkarya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Adrian, A. (2000). *Bagaimana Menggambar*. Jakarta: Angkasa.
- Anwar, K. (2018). *Portrait Scribble*. Jakarta: Transmedia Pustaka.
- Gaol, D. U. L., & Mesra, M. (2020). Analisis Proporsi dan Gelap Terang pada Gambar Wajah. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 342-346.
- Ginting, J., & Triyanto, R. (2020). Tinjauan Ketepatan Bentuk, Gelap Terang, dan Warna pada Gambar Bentuk Media Akrilik. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(2), 300-308.
- Graha, G., & Idris, I. (1982). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Departemen Pendidikan Dan Kebudayaan.
- Halawa, W. E., Triyanto, R., Budiwiwaramulja, D., & Azis, A. C. K. (2020). Analisis Gambar Ilustrasi Hombo Batu Nias Gunungsitoli. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 193-203.
- Masida, N., & Irawan, I. (2021). Upaya Meningkatkan Pemahaman ISI Dongeng Ditunjukkan dalam Gambar Ilustrasi Siswa Kelas V SD Negeri 32 Kota Ternate. *JURNAL DODOTO*, 2(01), 39-46.
- Masnuna, M. (2018). *Pengantar Ilustrasi*. Jakarta: Indonesia Pustaka.
- Purnomo, E., & dkk. (2007). *Seni Budaya Kelas VIII*. Jakarta: Kementrian Dinas Pendidikan.
- Seragih, Y. G., & Azis, A. C. K. (2021). Tinjauan Hasil Gambar Ilustrasi Kartun dengan Objek Binatang. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni*, 23(2), 302-318.
- Sumardi, S., Mukaddas, A. B., & Faisal, M. (2021). Transformasi Seni Menggambar dengan Teknik Scribble pada Karya Khoirul Anwar di Kota Malang, Jawa Timur. *BALOLIPA: Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 1(1), 24-35.
- Surbakti, T. I. P., Zulkifli, Z., Atmojo, W. T., & Mesra, M. (2019). Analisis Kreativitas Siswa Kelas III SD Swasta Yayasan Wanita Kereta Api "YWKA" Medan dalam Pembelajaran Menggambar Binatang. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 182-186.
- Sutandur, S., & dkk. (2008). *Seni Rupa 2*. Jakarta: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Ulfah, T., & Budiwiwaramulja, D. (2019). Analisis Karya Gambar Ilustrasi Teknik Arsir Siswa Kelas VIII di SMP Swasta Tunas Karya Batang Kuis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 8(1), 279-283.