



## ANCAMAN DIGITALISASI TERHADAP KESEHATAN MENTAL ANAK SEKOLAH DASAR SEBAGAI SUMBER INSPIRASI PENCIPTAAN SENI LUKIS

**Erlin Oktaviani**

*Program Studi Seni Program Pascasarjana  
Institut Seni Indonesia Yogyakarta  
Jl. Suryodiningratan No.8, Suryodiningratan, Kec. Mantrijeron, Kota Yogyakarta, Kode Pos 55143  
Daerah Istimewa Yogyakarta, Indonesia  
Email: erlinoktaviani060@gmail.com*

### **Abstrak**

Masalah terkait anak-anak menunjukkan perhatian yang lebih serius dalam berbagai kasus maupun insiden. Baru-baru ini menunjukkan peningkatan signifikan masalah terkait anak yang dipengaruhi oleh kondisi ekonomi orang tua, problem kesehatan mental bawaan, kematian orang tua, gangguan dalam aktivitas sehari-hari, *cyber bullying*, perceraian orang tua, tayangan televisi yang tidak ramah anak dan pornografi terkait media sosial. Menjadi korban dari permasalahan di atas, anak-anak yang terkena dampak mempunyai risiko tinggi mengalami gangguan kesehatan mental yang dapat berdampak buruk di masa depan. Tujuan pembuatan lukisan ini adalah untuk mengkritisi kasus-kasus anak yang terancam dampak digitalisasi dan mengganggu kesehatan mentalnya. Metode penciptaan ini menggunakan metode *practice-based research*. Karya lukis menggambarkan ancaman yang dapat mengganggu kesehatan mental anak-anak dan upaya yang bisa dilakukan agar kesehatan mental anak-anak tetap terjaga. Menampilkan karya secara *popsurrealis* sebanyak tiga karya berjudul 1) *lentera magis*, 2) *beban masa kecil*, 3) *overpowered by digitalization*. Seni lukis sebagai media *healing trauma* menjadi sarana alternatif membantu anak menangani permasalahan kesehatan mental.

**Kata Kunci:** digitalisasi, kesehatan mental, seni lukis.

### **Abstract**

*Problems related to children show more serious attention in various cases and incidents. Recently, there has been a significant increase in child-related problems which are influenced by parents' economic conditions, congenital mental health problems, death of parents, interference in daily activities, cyber bullying, parental divorce, television shows that are not child-friendly and related to pornography social media. Being victims of the above problems, affected children are at high risk of experiencing mental health disorders which can have negative impacts in the future. The aim of making this painting is to criticize cases of children who are threatened with the impact of digitalization and disrupting their mental health. This creation method uses practice-based research methods. The painting depicts threats that can disrupt children's mental health and efforts that can be made to maintain children's mental health. Showing three popsurrealist works entitled 1) *magical lanterns*, 2) *the burden of childhood*, 3) *dominated by digitalization*. Painting as a medium for healing trauma is an alternative means of helping children deal with mental health problems.*

**Keywords:** digitalization, mental health, painting.

### **PENDAHULUAN**

Anak-anak adalah harapan sebuah masa depan bangsa. Indonesia bahkan dunia saat ini dihadapkan pada ancaman global. Masalah mental pada anak-anak dianggap sebagai salah satu tantangan kesehatan masyarakat global di abad 21. Anak-anak saat ini lebih cenderung mengalami masalah terkait mental, seperti kesulitan sosial, emosional dan perilaku, gangguan depresi, kecemasan dan gangguan makan. Akibat kondisi finansial para orang tua, masalah mental bawaan, kehilangan orang tua, gangguan rutinitas, *cyber pandemic*, perceraian orang tua, tayangan

televisi yang tidak ramah anak dan pornografi terkait media sosial.

Penggunaan teknologi yang tidak bijak pun menjadi salah satu permasalahan yang dapat menimbulkan ancaman seperti kecanduan main game, muatan pornografi (*cyber phornography*), gangguan media sosial, dan *cyber bullying*. Jumlah remaja yang mengalami *cyber bullying* di Indonesia sangat tinggi. Sebuah survei global terhadap 18.687 orang tua dari 24 negara, termasuk Indonesia. Dilakukan oleh Ipsos, sebuah perusahaan riset pasar independen yang dipimpin oleh para ahli riset profesional, menemukan





bahwa 12% orang tua mengatakan anak mereka menjadi korban cyberbullying dan 60% responden mengatakan anak mereka pernah mengalami cyberbullying di jejaring sosial seperti Facebook.

Berdasarkan data KPAI terhadap 1.022 anak korban kejahatan *online* dan pornografi, terdapat 28% korban pornografi *online*, 21% anak korban pornografi *online*, 20% anak prostitusi *online*, 15% anak menjadi sasaran CD pornografi dan 11% anak menjadi korban kekerasan seksual *online*. Sebanyak 63.066 konten berisi pornografi berasal dari *google*, *game online*, iklan internet, *instagram*, *facebook*, dan lain sebagainya (Harianja, 2022: 48).

KPAI mencatat sebanyak 37.381 pengaduan kekerasan terhadap anak dalam kurun waktu sembilan tahun sejak 2011 hingga 2019. Terdapat 2.473 insiden perundungan yang dilaporkan, jumlah tersebut terus meningkat di lingkungan pendidikan dan media sosial. Kebebasan anak mengakses internet, kurangnya pengawasan keluarga, dan kurangnya pengetahuan tentang ancaman dunia maya. Pola pikir dan edukasi penggunaan media sosial atau internet yang bijak masih sangat kurang, anak cenderung mengikuti yang dilihatnya secara langsung, tanpa filter.

Saat ini, melindungi anak dari pengaruh pornografi dan kejahatan melalui media sosial bukanlah tugas yang mudah. Banyak pihak perlu dilibatkan, termasuk peran keluarga untuk memantau akses internet anak-anak mereka. Karena kemajuan sebuah negara di masa depan berada pada tangan anak-anak saat ini.

Melihat banyak faktor yang dapat menyebabkan bertambahnya *problem* mental anak akibat ancaman digitalisasi di Indonesia pada anak berusia 6-12 tahun. Permasalahan mental bukan hanya permasalahan yang dialami sebuah daerah di Indonesia. Tetapi negara-negara berbagai negara mengalami permasalahan yang sama dengan faktor penyebab yang juga hampir sama (Tinambunan, 2021: 15).

Ancaman dari penggunaan perangkat digital yang kompleks sangat jelas dan dapat membahayakan perkembangan anak. Kecanduan perangkat masa kecil muncul dari penggunaan gadget jangka panjang. Gangguan, perilaku, masalah, dan interaksi harian yang panjang dan berulang dengan anak sekolah dasar dapat mengarah pada perkembangan kepribadian antisosial. Akibatnya, lama kelamaan lupa untuk berbicara dan berinteraksi dengan orang-orang di sekitarnya (Budiawati, 2022: 395).

Banyak orang mengeluhkan anaknya yang kecanduan gawai. Pengaruh negatif lainnya dari gawai, misalnya anak dengan mudah menemukan akses konten pornografi dari internet, kecanduan konten video porno berujung memiliki keinginan melakukan, ketidakpedulian, bertemu teman yang menggunakan narkoba di jejaring sosial, kasus kekerasan terhadap anak akibat peniruan internet dan masih banyak lagi masalah lainnya yang sangat mudah mempengaruhi tingkah laku anak (Harianja, 2022: 48).

Berdasarkan hal tersebut, tentunya topik ancaman digitalisasi terhadap kesehatan mental anak perlu diangkat guna meningkatkan kesadaran masyarakat sehingga dapat melaksanakan upaya pencegahan. Tujuan pembuatan lukisan ini adalah untuk mengkritisi kasus-kasus anak yang menderita gangguan mental dengan memvisualisasikan faktor-faktor penyebab dan dampak gangguan kesehatan mental pada anak.

Kesehatan mental diartikan sebagai kesejahteraan yang diwujudkan dalam kemampuan individu untuk mengembangkan potensi dirinya, mengatasi tekanan kehidupan sehari-hari dalam berbagai situasi, mampu bekerja dengan produktif, dan berkontribusi kepada kelompoknya dengan baik. Sukiakhy (2022: 190) mengutip terminologi Organisasi Kesehatan Dunia (WHO), “tidak ada kesehatan tanpa kesehatan mental” berarti kesehatan mental harus dianggap sama pentingnya dengan kesehatan fisik.

Seni adalah ungkapan emosi manusia yang mengandung unsur keindahan dan divisualisasikan melalui medium yang ada di alam dan dapat ditangkap oleh indra manusia, baik berupa suara, bentuk, gerak, maupun puisi. Hal ini dapat dirasakan oleh panca indera manusia memberikan kepuasan emosional bagi penikmatnya. Seni sebagai ekspresi adalah hasil ungkapan perasaan emosional seorang seniman yang terbubar ke dalam karya seni melalui medium dan alat. Penciptaan suatu karya seni timbul dari dalam diri sendiri dan merupakan suatu dorongan serta keinginan hati nurani yang kuat untuk menciptakan suatu karya seni, berdasarkan ilmu dan pengalamannya. Seni adalah proses kreatif manusia, oleh karena itu identik dengan ilmu.

Berbagai pengertian seni di atas dapat disimpulkan bahwa seni merupakan perasaan emosional manusia yang divisualisasikan dalam bentuk tertentu lewat media dan alat serta mempunyai nilai estetika yang dapat menimbulkan daya gangu bagi penikmatnya.





Karya seni dua dimensi representasional dan deformatif dipilih karena bentuk karya tersebut diyakini paling mudah dimengerti masyarakat umum. Lukisan dua dimensi memudahkan memvisualisasikan ide kreatif penciptaan (Sanjaya dalam Ayuningtari, 2023:522). Representasi berarti penggambaran dari suatu keadaan nyata yang terjadi di alam, meliputi deskripsi, potret atau sesuatu yang lazim terlihat di alam yang mendeskripsikan beberapa karakter dan situasi (Susanto dalam Rahmi, 2022 : 491) (Seragih, 2021).

Bentuk lukisan dua dimensi memuat berbagai makna atau cerita yang menarik minat penonton memahaminya. Bentuk benda divisualisasikan secara simbolis dan terdistorsi, artinya penonton tetap dapat mengenali bentuk sebenarnya dari suatu benda, sehingga pesan atau maksud yang terkandung di dalam gambar tersampaikan. Bentuk suatu karya kreatif dikatakan figuratif apabila visualisasi bentuk dalam karya tersebut menyerupai peniruan simbolis terhadap suatu benda.

Seni lukis menjadi salah satu alternatif pilihan untuk *healing* trauma. Fungsi seni lukis sebagai terapi adalah) 1) meringankan stres kronis, depresi, dan kecemasan dengan membantu proses mengekspresikan emosi, termasuk emosi yang selama ini “dikubur” dan diabaikan. 2) mengembangkan fungsi kognitif dan sensorimotor, koordinasi tangan-mata, keterampilan motorik halus dan kasar, ketangkasan dan kecepatan jari. 3) Berfungsi sebagai pelampiasan emosi dan cara ekspresi diri yang sehat, terutama jika orang tersebut biasanya kesulitan mengungkapkan masalahnya (Maftukha, 2017: 329).

Berdasarkan beberapa pendapat di atas disimpulkan bahwa seni lukis adalah karya manusia yang mengungkapkan pengalaman emosional dan gagasan pelukis yang dituangkan pada bidang dua dimensi dengan mengolah berbagai unsur seni rupa dan dengan pertimbangan prinsip seni rupa, untuk memberikan kualitas pada suatu karya dua dimensi dengan permukaan wujud semu.

*Healing* trauma melibatkan upaya-upaya untuk mengurangi gejala-gejala terkait masalah kesehatan mental, seperti kecemasan, depresi, dan kenangan traumatis melalui pendekatan terapi seni lukis. Terapi seni memberikan ruang aman dan nyaman, tanpa ada stigma negatif. Karya penciptaan ini mendorong untuk self love, semangat, bersyukur, memahami diri, dan mempercepat proses penyembuhan dari dalam diri melalui karya seni lukis.

Seni lukis akan memberikan pengaruh yang besar terhadap lingkungan seniman yang menciptakannya, karena pengolahan cita rasa seniman diolah melalui proses yang intensif dengan lingkungan sekitar hingga menciptakan sebuah karya seni (Miyarta, 2023: 198).

## METODE PENCIPTAAN

Metode penciptaan ini menggunakan metode *practice-based research*. Penelitian berbasis praktik adalah penelitian orisinal yang bertujuan memproduksi pengetahuan baru yang diperoleh melalui praktik dan hasil dari praktik (Smith, 2009: 28). Ada dua hal yang dilakukan meliputi praktik seni, dan penelitian akademik. Tujuannya adalah untuk menemukan dan mengkomunikasikan pengetahuan dan teori baru dari praktik desain yang dilakukan. Dalam penelitian objek yang dikaji adalah ancaman digitalisasi terhadap kesehatan mental anak-anak sebagai sumber inspirasi penciptaan seni lukis. Penelitian berbasis praktik dengan menggunakan metodologis seni dapat dipahami sebagai proses penyelidikan dan produksi pengetahuan.

Penelitian dilakukan secara langsung di sekolah berdasarkan pengalaman pribadi penulis sebagai seorang pendidik. Dalam kreasi berbasis riset, yang terpenting adalah kreasi dilakukan dalam dua tahap riset, yaitu: pertama, tahap penelitian lapangan terhadap objek penelitian untuk menemukan konsep; tahap kedua penelitian kreatif adalah mempelajari media, menemukan bahasa visual dan merumuskan konteks yang relevan. Langkah selanjutnya, analisis dokumen foto dan video untuk menciptakan konsep naratif. Setelah membuat konsep, penelitian dilanjutkan dengan praktik pembuatan karya.

Penelitian berbasis praktik dengan menggunakan metodologis seni dapat dipahami sebagai proses penyelidikan dan produksi pengetahuan. Penelitian dilakukan dengan mengamati anak-anak di sekolah dasar yang terpapar digitalisasi.

## PROSES PERWUJUDAN KARYA

Proses penciptaan suatu karya seni membutuhkan beberapa medium berupa alat dan bahan. Berikut medium-medium yang diperlukan dalam pembuatan karya lukisan ini :

### 1. Medium

Medium dalam seni lukis berarti sarana untuk mengungkapkan ide atau gagasan penciptanya. Adapun medium yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni lukis adalah:



### 1) Kanvas

Kanvas merupakan bahan lukisan yang pori-porinya dilapisi cat dasar berwarna putih. Media ini digunakan untuk melukis dengan cat minyak atau akrilik.

### 2) Cat akrilik

Cat akrilik dipilih sebagai bahan pewarna utama karena jenis cat ini mudah diaplikasikan pada berbagai bahan pendukung. Pelarut atau campuran cat akrilik adalah air. Dalam proses pengkaryaan menggunakan cat akrilik Marries.

### 3) Pensil

Pensil dibutuhkan dalam proses menggambar sketsa. Saat membuat sketsa, menggunakan pensil staedtler berwarna hitam dengan kode ketebalan 2B, 5B, dan 8B. Pemilihan pensil dengan kode ketebalan dimaksudkan untuk memudahkan membuat gradasi pada sketsa.

### 4) Penghapus

Penghapus digunakan untuk memperbaiki goresan yang kurang tepat pada proses pembuatan sketsa.

### 5) Kuas

Kuas digunakan sebagai alat untuk mengaplikasikan warna diatas medium visual. Kuas yang digunakan tersedia dalam berbagai ukuran dan bentuk.

## 2. Teknik

Kemampuan penguasaan teknik memudahkan dalam menuangkan ide atau konsep penciptaan karya seni secara maksimal. Menguasai berbagai teknik menggambar memberikan kesempatan untuk lebih mengembangkan ide dalam bentuk visual. Penciptaan lukisan ini menggunakan beberapa teknik untuk menunjang kualitas karya, khususnya teknik plakat dan gradien. Teknik pewarnaan plakat menggunakan cat yang pekat dan tebal. Teknik gradien adalah teknik transisi warna dari warna gelap ke warna terang.

## 3. Sketsa Karya

Berisi catatan-catatan penting yang relevan berisi ide-ide dengan mengamati serta mengelola wawasan dari pengalaman secara kritis agar menghasilkan sketsa visual yang menarik. Berikut beberapa sketsa karya.



**Gambar 1.** Sketsa Karya 2



**Gambar 2.** Sketsa Karya 3



**Gambar 3.** Sketsa Karya 4





## WUJUD KARYA

Karya seni lukis bukan divisualisasikan tanpa makna. Tetapi di dalamnya terkandung makna tersembunyi yang halus mengungkapkan persoalan-persoalan dari fakta sosial. Berikut merupakan hasil akhir atau wujud penciptaan karya seni lukis:

### 1. Lentera Magis



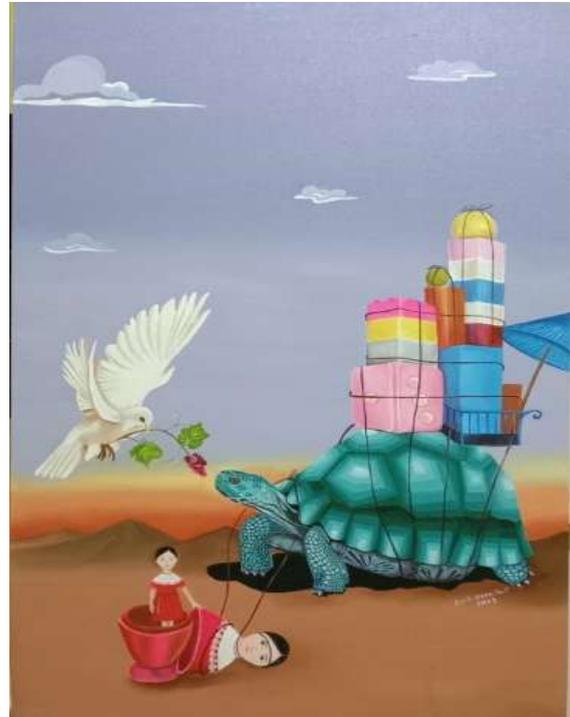
**Gambar 4.** Lentera Magis, 70 cm x 80 cm  
*Acrylic on Canvas, 2023*

Karya seni lukis yang dihadirkan ini memberikan sebuah gambaran penuh imajinasi dan fantasi. Anak-anak yang terlihat duduk di atas jamur memberikan kesan keceriaan. Jamur yang menjadi objek visual dalam karya seni ini terlihat sangat menarik dan unik. Jamur tersebut memiliki sepasang mata yang memandang ke segala arah, menambah kesan bahwa jamur tersebut memiliki sifat yang hidup dan dapat berinteraksi dengan lingkungan sekitarnya. Selain itu, jamur tersebut memiliki tunas-tunas seperti monster yang tumbuh memenuhi sekeliling mereka. Tunas-tunas tersebut menambah kesan bahwa jamur memiliki sifat yang mengerikan dan menakutkan sebagai filosofi dampak negatif digitalisasi yang mengintai anak-anak.

Tupai membawa lentera menyala memberikan kesan magis yang membuat suasana semakin hidup. Cahaya yang dipancarkan oleh lentera tersebut memberikan kesan yang hangat dan indah. Lentera di filosofikan sebagai ilmu pengetahuan yang berguna bagi anak-anak dan lingkungannya. Akar jamur yang tumbuh memenuhi tanah juga terlihat di dalam gambaran tersebut. Akar jamur tersebut memberikan kesan bahwa di dalam lingkungan tersebut terdapat

kehidupan jamur yang beragam. Pemandangan yang dihadirkan dalam karya seni ini memberikan inspirasi bahwa kita dapat memperoleh dampak negatif digitalisasi jika tidak bijak dalam penggunaannya.

### 2. Beban Masa Kecil



**Gambar 5.** Beban Masa Kecil, 65 cm x 100 Cm, *Acrylic On Canvas 2023.*

Lukisan ini menggambarkan seekor kura-kura yang membawa banyak kotak mainan anak-anak seperti kelereng, dadu, dan lego, dan terlihat sedang berjalan dengan kesulitan karena beban yang dibawanya. Di sebelah kura-kura, terlihat seekor burung yang terbang sambil membawa setangkai daun dan terlihat ingin memberi makan kura-kura. terdapat sebuah matruska yang terbuka dan tampak sedih melihat kura-kura yang membawa beban. Lukisan ini secara keseluruhan ingin menggambarkan tentang ancaman dan kesulitan yang tersembunyi dalam kesenangan dan kebahagiaan anak-anak.

Kura-kura yang membawa mainan anak-anak memberikan kesan beban masa kecil yang sering di hadapi anak-anak tanpa di sadari seperti tuntutan akademik yang berlebihan dari orang tua atau guru, masalah dalam berinteraksi dengan teman sebaya atau bullying, ketidakstabilan keluarga seperti perceraian atau konflik orang tua, gangguan emosional seperti kecemasan, depresi, atau stres, tuntutan sosial yang berlebihan seperti ekspektasi untuk tampil sempurna atau menjadi yang terbaik dalam segala hal, konflik identitas atau kesulitan dalam menerima perbedaan, keterbatasan finansial atau ekonomi yang dapat



mempengaruhi kesejahteraan fisik dan psikologis anak.

Secara keseluruhan, lukisan ini memberikan kesan tentang kompleksitas kehidupan yang perlu dihadapi dengan bijak. Memberikan semangat untuk anak-anak bahwa di setiap kesulitan atau ancaman yang dapat mengganggu kesehatan mental tentu ada jalan keluar dan kebaikan untuk membantu anak-anak mengatasi tantangan dan tumbuh menjadi orang dewasa yang sehat secara mental dan emosional.

### 3. *Overpowered by Digitalization*



**Gambar 6.** *Overpowered by Digitalization*, 80 cm x 130 cm  
Acrylic on Canvas, 2023

Karya ini memvisualisasikan seorang anak perempuan yang dihindangi robot kutu raksasa. Kutu rambut biasanya sering hidup pada anak-anak yang memiliki rambut panjang dan kurang menjaga kebersihan. Kutu rambut raksasa yang hinggap di kepala divisualisasikan dalam bentuk robot sebagai metafora dari teknologi pada era digitalisasi. Kaki kutu dibuat seperti monster yang menggerogoti tubuh anak. Teknologi (gadget) apabila digunakan dengan tidak bijak dapat mengganggu tumbuh kembang anak. Kutu menggerogoti tubuh anak di setiap bagian tubuh, bagian tubuh yang terinfeksi oleh robot kutu ini akan berubah menjadi robot menyimbolkan bahwa anak-anak yang terpapar dunia digital akan menjadi kaku seperti robot. Anak-anak kecanduan gadget, tidak ingin melakukan hal lain karena hanya ingin bermain

gadget. Anak-anak bisa mengalami terlambat bicara, kurang tidur, kemampuan fokus rendah, merusak otak apabila sudah ketergantungan terhadap layar gadget. Monster kutu juga merenggut dunia bermain anak-anak dengan teman sebayanya.

Terlihat pada bagian badan anak menggambarkan anak-anak yang sedang bermain layang-layang tetapi di masuki oleh kepala kutu. Pada era digital ini sangat jarang ditemui anak-anak bermain permainan tradisional bersama teman-temannya. Anak-anak asyik sendiri menatap layar gadget melihat youtube, tiktok, dan bermain game. Kurangnya bermain bersama teman sebaya tentunya dapat menghambat tumbuh kembang anak, seperti anak kurang interaksi menyebabkan rendahnya rasa percaya diri, tidak ada kerjasama atau tolong-menolong antar teman sehingga lunturnya kepedulian antar sesama, dan terjadinya krisis sosial masyarakat di masa depan. Teknologi terus bergerak maju, kehidupan terus berjalan menuntut untuk terus beradaptasi dengan perkembangan kemajuan teknologi. Tetapi perlu kebijakan dalam penggunaannya.

## KESIMPULAN DAN SARAN

### 1. Kesimpulan

Seni lukis sebagai sarana alternatif bagi anak-anak menangani problem kesehatan mental mereka. Bahwa seni dapat meningkatkan kesejahteraan mental anak-anak, membantu mereka mengungkapkan perasaan dan emosi mereka, serta memberikan kesempatan untuk berkreasi dan bekerja sama. Oleh karena itu, penelitian yang memperhatikan faktor-faktor lingkungan yang bisa menambah risiko masalah kesehatan mental pada anak-anak dapat menjadi ide yang baik untuk menciptakan seni lukis yang bermanfaat bagi kesehatan mental anak-anak. Faktor-faktor lingkungan dapat mempengaruhi risiko masalah kesehatan mental pada anak-anak. Faktor-faktor tersebut meliputi lingkungan keluarga yang tidak stabil, pengalaman trauma, stres akademik dan sosial, serta penggunaan teknologi yang berlebihan. Masalah kesehatan mental pada anak-anak perlu menjadi perhatian serius karena dapat memengaruhi perkembangan dan kesejahteraan mereka di masa depan.

### 2. Saran

Penelitian ini baru meneliti beberapa faktor penyebab permasalahan mental anak-anak akibat digitalisasi. Kemudian mewujudkannya dalam bentuk karya seni lukis. Berdasarkan beragam ancaman digitalisasi yang mengintai anak-anak diperlukan beragam karya lukis yang diciptakan untuk membahas isu ini. Dibutuhkan





penelitian lanjutan menggunakan mix-metode agar memperoleh hasil maksimal. Menjadikan karya seni sebagai alternatif terapi tentunya diperlukan kerjasama dari berbagai pihak untuk saling mendukung.

Pencegahan dengan cara sosialisasi harus lebih banyak dilakukan orang tua maupun guru di sekolah. Seni lukis sebagai sarana yang mempercepat penyembuhan masalah anak-anak yang menunjukkan gejala masalah kesehatan mental. Untuk penyembuhan secara signifikan perlu pola pengasuhan orang tua yang bijak. Guru di sekolah yang mengayomi dan memberikan edukasi terkait digitalisasi yang baik. Secara keseluruhan penelitian tentang hal ini masih sangat dibutuhkan dan berkelanjutan.

#### DAFTAR RUJUKAN

- Ayuningtari, A. W. K. (2023). Youth Cyberbullying Sebagai Tema Penciptaan Karya Seni Lukis. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 521-528.
- Budiwati, R., Wulandari, M. D., & Darsinah, D. (2022). Pengaruh Gadget Terhadap Kemampuan Interaksi Sosial Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 8(13).  
<https://doi.org/10.5281/zenodo.6962646>.
- Harianja, N. (2022). Sosialisasi Digital Parenting Dalam Mengatasi Dampak Negatif Penggunaan Handphone di Kelurahan Padangmatinggi. *Jurnal Nauli*, 1(2), 46-53.  
<https://jurnal.ugn.ac.id/index.php/jurnalnauli>.
- Maftukha, N. (2017). Art Therapy Seni Lukis Ekspresif untuk Penderita Gangguan Kejiwaan di Unit Informasi Layanan Sosial (Uils) Meruya. *Narada*, 4(3), 325-333.
- Rahmi, R. I., & Asril, A. (2022). My Childhood Memories: Penciptaan Karya Seni Lukis Dekoratif. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 11(2), 489-496.
- 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.
- Smith, H., & Roger, T. D. (2009). *Practice-led Research, Research-led Practice in the Creative Arts*. London: Edinburgh University Press.
- Sukiakhy, K. M., Zulfan, Z., & Aulia, O. (2022). Penerapan Metode Certainty Factor Pada Sistem Pakar Diagnosa Gangguan Mental Pada Anak Berbasis Web. *Cyberspace: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi*, 6(2), 119-129.
- Tinambunan, D., Agniaty, N., & Ekayuni, Y. (2021, June). Persoalan Perkembangan Dan Kesehatan Mental Anak Usia 6-12 Tahun pada Masa Pandemi COVID-19: Analisis Hasil-hasil Penelitian Lintas Budaya. In *Unusia Conference* (Vol. 1, No. 1, pp. 13-28).
- Miyarta, I. N., Gunalan, S., & Haryono, H. (2023). Komunikasi Estetik Dalam Visual Lukisan Karya Tarfi Abdullah. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 196-203.