

## HABITUS KREATIVITAS GAMBAR ILUSTRASI MAHASISWA PGSD

**Probosiwi, Fery Setyaningrum**

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Ahmad Dahlan, Jl. Ki Ageng  
Pemanahan No. 19 Sorosutan, Umbulharjo, Yogyakarta  
E-mail: [probosiwi@pgsd.uad.ac.id](mailto:probosiwi@pgsd.uad.ac.id)

### **Abstract**

*The article's background is to dissect the results of the analysis of creativity habitus from drawing illustrations through appropriate theories or concepts. The purpose of writing is to describe the study's results using a grounded theory approach. The type of research used is qualitative research. Data collection techniques were obtained from observation, interviews, and document review. Important features of the grounded theory approach are: a) using theory as an explanation of a phenomenon in the practice of making illustrative images in online learning; b) research questions are directed to explore problems; c) data analysis is carried out in stages through the stages of consulting the concept and design of the work; d) data collection; e) data analysis supported by theoretical reinforcement. The study results show that the habitus process of creativity in making illustration images can be dissected with relevant theories or concepts so that an understanding of work practices in art education for elementary school children is obtained.*

**Keywords:** *habitus, creativity, illustration image*

### **Abstrak**

Latar belakang penulisan artikel adalah membedah hasil analisis habitus kreativitas dari proses menggambar ilustrasi melalui teori atau konsep yang sesuai. Tujuan penulisan adalah menguraikan hasil kajian dengan pendekatan *grounded theory*. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kualitatif. Teknik pengumpulan data diperoleh dari proses observasi, wawancara, dan telaah dokumen. Ciri-ciri penting pada pendekatan *grounded theory* yaitu: a) menggunakan teori sebagai penjelasan tentang suatu fenomena praktik membuat gambar ilustrasi pada pembelajaran daring; b) pertanyaan penelitian diarahkan untuk mengeksplorasi permasalahan; c) analisis data dilakukan secara bertahap melalui tahapan konsultasi konsep dan desain karya; d) pengumpulan data; e) analisis data yang didukung dengan penguatan teoretis. Hasil kajian menunjukkan bahwa proses habitus kreativitas dalam pembuatan gambar ilustrasi dapat dibedah dengan teori-teori atau

konsep-konsep yang relevan, sehingga didapati pemahaman praktik berkarya dalam pendidikan seni bagi anak sekolah dasar.

**Kata Kunci: habitus, kreativitas, gambar ilustrasi.**

Latar belakang penulisan artikel ini adalah membedah hasil analisis habitus kreativitas dari proses menggambar ilustrasi melalui teori atau konsep yang sesuai. Habitus merupakan ketrampilan pada Tindakan praktis yang dilakukan secara sadar ataupun tidak, suatu kemampuan yang terlihat alamiah dan berkembang dalam lingkungan sosial tertentu. Habitus di dalam suatu kelompok menjadi dasar perbedaan gaya hidup dalam suatu masyarakat. Habitus dapat dikembangkan melalui pengalaman empiris seseorang dan menjadikannya sebagai dasar kepribadian individu (Ginting, 2019).

Habitus adalah nilai sosial yang dihayati manusia dan tercipta melalui proses sosialisasi nilai-nilai yang berlangsung lama, sehingga mengendap menjadi cara berpikir dan pola perilaku yang menjadikannya suatu kebiasaan dalam diri manusia tersebut (Ummah; & Widodo, 2022).

Habitus seseorang sangat kuat dan mempengaruhi perkembangan dalam pemikirannya, tertanam, dan mengendap menjadi perilaku fisik (*hexis*). *Hexis* dapat mempengaruhi pola pemikiran seseorang menjadi kurang kritis karena menilai sesuatu berdasarkan pengalaman dan pola pandangnya saja. Di sisi lain, pengertian habitus adalah sebagai sebuah sistem disposisi-disposisi (skema-skema persepsi, pikiran, dan tindakan yang diperoleh dan bertahan lama). Habitus pun dapat dikembangkan melalui pengalaman

dan menjadi kepribadian individu (Abdullah, 2021).

Berdasarkan uraian tersebut, habitus meskipun bersifat subjektif, namun bisa dikembangkan pada aspek persepsi, pikiran, dan Tindakan secara sistematis. Tentunya, apa yang dikembangkan tersebut perlu disertai dengan langkah-langkah yang jelas. Seperti halnya pada kreativitas pembuatan karya seni.

Kreativitas merupakan sebuah kemampuan dalam menanggapi dan memberikan jalan keluar dari segala pemecahan masalah yang ada; kemampuan melibatkan diri pada proses penemuan untuk kemasalahan; kemampuan intelegensi, gaya kognitif, dan kepribadian/ motivasi; kemampuan untuk menghasilkan atau mencipta sesuatu yang baru. Oleh sebab itu, kreativitas didasari dengan kelenturan (*flexibility*), kelancaran (*fluencely*), kecakapan (*smartly*), dan kepandaian (*intellegency*) (Sunarto, 2018). Kemampuan-kemampuan tersebut dibutuhkan oleh peserta didik dan diarahkan kepada peserta didik untuk mampu menghadapi situasi atau tantangan kehidupan. Sejalan dengan hal ini, pentingnya mengembangkan kreativitas agar meningkatkan prestasi dalam menciptakan sesuatu yang baru, menemukan cara-cara pemecahan masalah yang tidak dapat ditemukan oleh kebanyakan orang, ide-ide baru, dan melihat berbagai kemungkinan. Lebih lanjut, kreativitas juga merupakan suatu kemampuan mental yang bersifat lancar, *luwes*, orisinal,

dan adanya elaborasi (Uswatun Hasanah & Dian Eka Priyantoro, 2019).

Karakteristik kreativitas dibagi menjadi dua kategori yaitu kategori pengetahuan yang berkaitan dengan nalar yang menyebar dan kategori sikap yang berkaitan dengan perilaku dan perasaan seseorang. Optimalisasi potensi kreatif anak sejak usia sekolah dasar sangat penting dengan cara mengembangkan imajinasi, potensi diri dalam mencari metode-metode baru untuk menyelesaikan berbagai masalah, menyibukkan anak dengan hal yang inovatif (Suyadi, 2020).

Kreativitas dalam pendidikan sangat diperlukan bagi seorang anak, tanpa terkecuali anak usia sekolah dasar. Kreativitas yang dimiliki oleh seorang anak merupakan satu solusi motorik dan pemecahan masalah yang dapat memberikan kepuasan bagi anak untuk meningkatkan hidupnya (Husnu, 2020). Aktivitas motorik bisa dicapai melalui seni. Pengembangan seni mempengaruhi perkembangan aspek lainnya seperti kognitif yang melatih peserta didik berpikir kritis. Keterampilan seni bergantung pada kreativitas yang saling berkaitan dan dipengaruhi oleh lingkungan (Mayar, 2020). Pengembangan kreativitas seni anak sekolah dasar dapat diimplementasikan pada pembelajaran seni rupa.

Seni merupakan sesuatu yang fitrah dalam diri manusia. Seluruh perilaku yang ada dalam diri manusia seperti bicara, bernyanyi, marah, bahkan tersenyum merupakan eksplorasi dari emosional dan intelektual adalah bagian dari seni. Seni sangat melekat dalam kehidupan manusia sehari-hari. Dalam mendidik

karakter seni menjadi alat penyampainya baik dalam seni suara, seni tari, ataupun seni rupa. (Daryanti, Desyandri, 2019).

Pendidikan kesenian bukan pelajaran seni, menunjukkan bahwa arah pendidikan seni bukan pelajaran seni, bukan untuk memperoleh keterampilan berseni saja melainkan lebih diarahkan untuk membina jiwa anak (Sandi, 2021). Konsep dasar pendidikan seni ada dua yaitu seni dalam pendidikan dan pendidikan melalui seni. Konsep yang pertama ini bertujuan mewariskan, mengembangkan, dan melestarikan berbagai jenis kesenian kepada peserta didik. Konsep ini menyiapkan peserta didik menjadi tenaga ahli dalam bidang seni. Untuk itu, diperlukan guru yang benar-benar menguasai bidangnya. Konsep kedua, pendidikan melalui seni, seni dipandang sebagai sarana atau alat untuk mencapai tujuan pendidikan bukan untuk tujuan seni. Konsep ini tidak menyiapkan peserta didik menjadi seniman. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan ini lebih menekankan pada proses bukan hasil. Pendidikan melalui seni menggunakan seni untuk mendorong perkembangan peserta didik secara optimal menciptakan keseimbangan rasional dan emosional, keseimbangan kinerja otak kanan, dan otak kiri (Soetopo, 2015).

Seni rupa adalah cabang seni yang mengutamakan ekspresi ide atau konsep sang seniman menjadi bentuk yang menstimulasi indra penglihatan, Dalam perkembangannya, bentuk seni rupa di masa kini bahkan sudah melampaui keterbatasan visual itu sendiri. Di dalam seni rupa, terdapat tiga hal pokok yaitu konten (muatan,

tema, pesan), konteks (keadaan di sekeliling konten), dan keahlian teknis (kemampuan mengolah alat dan bahan). Seni rupa menurut tujuan, fungsi, dan hasil dibagi menjadi dua yaitu seni rupa murni (mengutamakan nilai estetika dan ekspresi individu dari sang seniman) dan seni rupa terapan (karya seni rupa yang bertujuan melayani nilai fungsi tertentu dalam kehidupan sehari-hari, yang idealnya tetap menggunakan landasan seni murni, yaitu nilai estetika dan ekspresi individu) (Biarezky, 2015).

Istilah “seni rupa” diidentikkan dengan kreativitas atau kekreatifan. Hal ini dikarenakan seni rupa lahir melalui proses kreatif. Proses kreatif bermula dari adanya ide imajinatif yang diolah di benak, kemudian diwujudkan menjadi karya seni rupa yang artistik. Seseorang yang memiliki ide imajinatif dapat disebut sebagai manusia imajinatif, dan jika mampu mewujudkan imajinasinya menjadi karya nyata, dapat disebut sebagai manusia kreatif. Seorang yang menghasilkan karya seni rupa, meskipun berusia dini, ia adalah manusia kreatif (Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, 2020: 12). Klasifikasi seni rupa dibagi menjadi dua yaitu seni rupa murni dan seni rupa terapan. Bentuk karya seni rupa murni adalah sketsa, gambar ilustrasi, lukis, patung, dan grafis.

Gambar merupakan bahasa yang universal dan telah berkembang sebelum ditemukannya bahasa tulisan. Menggambar merupakan wujud pengeksploresian teknis dan gaya, penggalan gagasan dan kreativitas, bahkan bisa menjadi sebuah ekspresi serta aktualisasi diri (Halawa et al., 2020). Menggambar

merupakan kegiatan manusia untuk mengungkapkan apa yang dirasakan dan dialaminya baik mental maupun visual dalam bentuk garis dan warna (prinsip dan unsur dasar seni rupa), serta merupakan proses menuangkan ide, angan-angan, perasaan, dan pengalaman dengan menggunakan peralatan tertentu (Savitri & Setiawan, 2018).

Ilustrasi berasal dari sebuah bahasa Latin “*illustrate*” yang artinya menerangkan. Ilustrasi juga merupakan gambaran yang berupa angan-angan atau khayalan. Namun pengertian ilustrasi sendiri yang tepat adalah penggabungan beberapa unsur-unsur seni rupa dan prinsip seni rupa, sehingga menjadi karya yang mempunyai nilai estetik berupa gambaran visual dimana gambaran visual tersebut diperoleh dari sebuah tulisan, cerita, maupun sebuah kejadian (Martadi, 2018). Menggambar ilustrasi bisa dikatakan sebagai wadah untuk menuangkan ide dan kemampuan imajinasi dengan menerangkan sebuah cerita ke dalam bahasa visual. Menggambar bagi siswa harus diberikan bukan untuk kegiatan seni semata, tetapi lebih jauh untuk mempertajam pengamatan dalam mengolah rasa. Pelajaran menggambar ilustrasi mempunyai landasan sebagai cara melatih seseorang dalam menuangkan bentuk dan pola yang ada di alam yang bertujuan untuk menerangkan, sekaligus melatih keseimbangan dan keserasian antara pikiran, perasaan, dan gerakan motorik (Ulfah & Budiwiwaramulja, 2019).

## METODE

Jenis penelitian yang digunakan adalah kualitatif dengan

pendekatan *grounded theory*. Pendekatan *grounded theory* merupakan sebuah pendekatan dalam riset kualitatif untuk menganalisis yang terkait dengan data sistematis yang diterapkan dan menggunakan serangkaian metode untuk menghasilkan teori induktif mengenai area substantif (Fadli, 2021).

*Grounded theory* merupakan suatu metode riset yang berupaya untuk mengembangkan teori tersembunyi di balik data dimana data ini dikumpulkan dan dianalisis secara sistematis. sebuah penemuan teori metodologi induktif yang memungkinkan peneliti untuk mengembangkan kajian teoritis yang umum dari suatu topik sekaligus sebagai landasan kajian pada pengamatan data empiris (Dian Mustia Mawarni & Indra Novianto Adibayu Pamungkas, 2020).

Penelitian dengan pendekatan *grounded theory* menggunakan teori dari berbagai keterkaitan yang relevan dan terjadi diantara dan serangkaian konsep, tanpa konsep maka tidak akan terjadi proposisi, dengan demikian tidak ada pengetahuan ilmiah (secara teoretis bersifat sistematis) kumulatif yang berdasarkan pada hal yang masuk akal namun tanpa proposisi. Metode pendekatan ini dirancang sebagai alat bantu bagi peneliti agar dapat memproduksi teori yang secara konseptual sangat padat yaitu teori yang dijejali oleh berbagai macam hubungan konseptual. Hubungan-hubungan tersebut dipaparkan sebagai proposisi-proposisi (Adibah, 2018).

Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah dengan wawancara, observasi, dan telaah dokumen. Observasi (pengamatan)

dapat dilakukan dengan cara berperansera secara lengkap, pemeranserta sebagai pengamat, pengamat sebagai pemeran serta, dan pengamat penuh. Pada penelitian, proses pengamatan yang akan dipilih adalah pengamat penuh. Maksud dari peneliti sebagai pengamat penuh yaitu dengan mengamati secara jelas subjeknya dari belakang secara bebas, sedangkan subjeknya sama sekali tidak mengetahui apakah mereka sedang diamati (Sarosa, 2017: 121-122).

Teknik pengumpulan data selanjutnya yaitu wawancara dimana aktivitas ini merupakan diskusi antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu. Wawancara dilakukan dengan lebih dari satu partisipan (*interviewee*) atau bisa juga disebut juga dengan *focus group discussion* (FGD). Dengan proses wawancara maka peneliti dapat memperoleh banyak data yang berguna bagi penelitiannya (Moleong, 2018: 176-177). Pada penelitian ini, penulis akan menggunakan wawancara tidak terstruktur (informal). Dalam persiapan wawancara, terutama wawancara bebas dan semi terstruktur dibutuhkan panduan bagi peneliti.

Subjek penelitian adalah mahasiswa PGSD Universitas Ahmad Dahlan yang mengambil mata kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan pada semester genap 2021/2022. Objek yang dikaji adalah proses pembuatan gambar ilustrasi yang dikerjakan secara mandiri.

Tahap-tahap dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan *grounded theory* meliputi (Ayu & Budiasih, 2013):

a) Tahap Perumusan Masalah: substansi perumusan masalah

bersifat umum yaitu masih dalam bentuk pertanyaan yang memberikan kebebasan dalam menggali berbagai fenomena secara luas maupun secara spesifik, namun belum sampai pada penegasan atas variabel apa saja yang berhubungan dengan ruang lingkup permasalahan dan variabel yang apa saja yang tidak berhubungan.

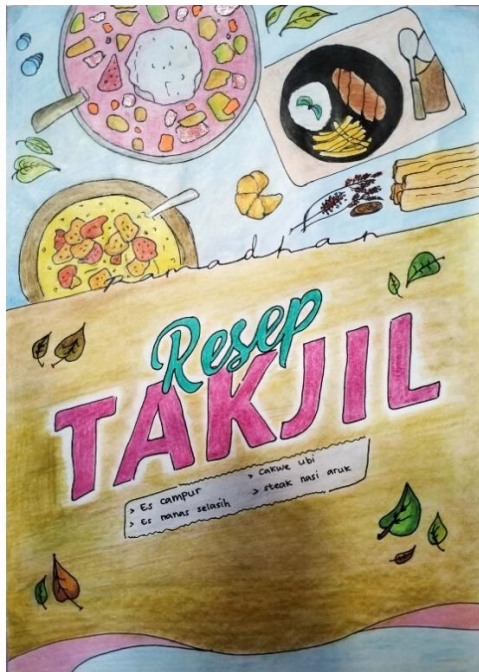
- b) Tahap Penggunaan Kajian Teoretis: tidak bertujuan untuk menguji kebenaran suatu teori dan tidak terpengaruh oleh kajian literatur, juga tidak bertumpu pada berbagai variabel yang berasal dari suatu teori, karena akan dapat menghambat adanya pengembangan rumusan teori baru, belum memiliki pengetahuan mengenai objek yang akan ditelitinya termasuk jenis data dan berbagai variabel yang kemungkinan akan ditemukan.
- c) Tahap Pengumpulan Data dan Penyampelan: peneliti bertindak sebagai instrumen pengumpulan data. Pada tahap ini dilakukan aktivitas definisi pertanyaan riset dan definisi dari konstruk apriori. Secara rasional diadakan upaya memfokuskan masalah dan membatasi variasi yang tidak relevan, serta mempertajam validitas eksternal. Pengumpulan data diarahkan oleh sampling teoretis, yaitu sampel ini didasarkan pada konstruksi teoretis yang relevan.
- d) Tahap Analisis Data: dilakukan dalam bentuk pengkodean, yang merupakan proses penguraian data, pembuatan konsep, dan penyusunan kembali dengan cara yang baru. Analisis data

merupakan upaya mencari dan menata secara sistematis catatan hasil observasi, wawancara, dan lainnya untuk meningkatkan pemahaman peneliti tentang kasus yang diteliti dan menyajikannya sebagai temuan kepada orang lain. Adapun untuk meningkatkan pemahaman tersebut analisis perlu dilanjutkan dengan berupaya mencari makna (*meaning*).

- e) Tahap Penyimpulan dan Penulisan Laporan: tidak didasarkan pada generalisasi tetapi lebih ke spesifikasinya terhadap: 1) kondisi yang menjadi sebab terjadinya suatu fenomena; 2) tindakan atau interaksi yang merupakan respon terhadap kondisi tersebut; 3) konsekuensi-konsekuensi yang timbul dari tindakan atau interaksi tersebut. Jadi, rumusan teoretis yang merupakan hasil akhir tidak menjustifikasi keberlakuannya terhadap semua populasi namun hanya digunakan untuk situasi atau kondisi tersebut saja.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

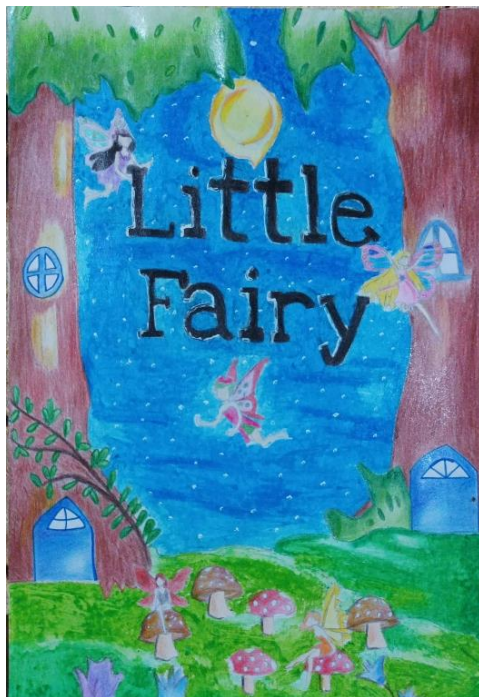
Proses pembuatan gambar ilustrasi yang dilakukan oleh mahasiswa PGSD Universitas Ahmad Dahlan mengacu pada ketentuan tugas yang telah ditetapkan. Praktiknya dilakukan secara daring dengan mengirimkan konsep dan desain karya disertai dengan video proses pembuatan karya. Karya yang telah dinyatakan tuntas diunggah di Google Classroom. Teknik pembuatan dapat dipilih antara teknik manual atau digital. Berikut ini adalah beberapa contoh karya gambar ilustrasi:



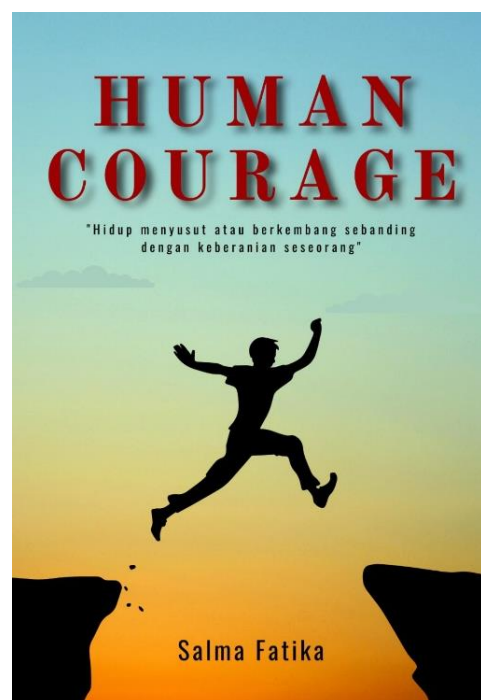
**Gambar 1. Karya Gambar Ilustrasi Teknik Manual dari Kelas 6A**  
(Sumber foto: dokumentasi pribadi, 2022)



**Gambar 3. Karya Gambar Ilustrasi Teknik Digital dari Kelas 6C**  
(Sumber foto: dokumentasi pribadi, 2022)



**Gambar 2. Karya Gambar Ilustrasi Teknik Manual dari Kelas 6B**  
(Sumber foto: dokumentasi pribadi, 2022)



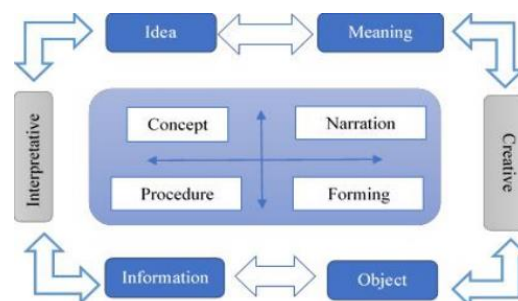
**Gambar 4. Karya Gambar Ilustrasi Teknik Digital dari Kelas 6D**

(Sumber foto: dokumentasi pribadi, 2022)

Berdasarkan tahapan dalam penelitian kualitatif dengan pendekatan *grounded theory*, salah satu tahapan yang dilakukan adalah dengan pengumpulan data dan penyampelan. Data karya gambar ilustrasi diambil sampling dari keempat kelas dengan pembagian teknik manual dan teknik digital. Sampling merupakan karya dengan nilai di atas 80.

Proses praktik menggambar ilustrasi dilakukan secara daring dengan menerapkan model pembelajaran *art-based learning* (ABL). Model ini memiliki definisi sebagai berikut: “*ABL in the context of learning is another term that involves the use of art as an educational tool to facilitate learning. ABL is a description of "pedagogical methods" and "teaching strategies where there is significant learner involvement with art forms"*. Berdasarkan uraian tersebut, model pembelajaran ABL melibatkan penggunaan seni sebagai alat pendidikan dalam rangka memfasilitasi pembelajaran. ABL adalah deskripsi dari “metode pedagogis” dan “strategi pengajaran yang signifikan dan melibatkan siswa dengan bentuk aktivitas seni. Kunci keberhasilan model pembelajaran ABL dapat tercapai jika tercipta rasa kebersamaan dan rasa memiliki, serta keterampilan yang dikembangkan untuk melanjutkan kegiatan pembelajaran berbasis seni ke dalam karir mengajar calon guru atau pendidik (Zakaria, 2019). Hal ini sejalan dengan konteks pendidikan seni yang bertujuan bukan mencetak peserta didik menjadi seniman, tetapi

pembelajaran yang lebih menekankan pada proses bukan hasil, yang mendorong perkembangan peserta didik secara optimal menciptakan keseimbangan rasional dan emosional, keseimbangan kinerja otak kanan, dan otak kiri.



**Gambar 5. Desain Tahapan Model Pembelajaran Art-based Learning**  
(Sumber foto: (Fajrie et al., 2020))

Lebih lanjut, model pembelajaran ABL dapat dikombinasikan dengan konsep objekifikasi seni yang terdiri dari empat tahap yaitu *sensing*, *feeling*, *thinking*, dan *rationing*.

- 1) Proses *sensing* (penginderaan) merupakan peristiwa penginderaan terhadap objek estetik melalui rasa dengan menyerahkan sepenuhnya kepercayaan bahwa estetik itu ada. Estetik menjadi apriori karena mempercayai kata atau pengetahuan orang lain ketika menyatakan keberadaan estetik suatu benda titik proses ini sangat dipengaruhi oleh kepercayaan atau beberapa pengetahuan yang telah mendahuluinya dan memberi batasan terhadap objek estetik (Ratih & Yanuartuti, 2020).
- 2) Proses *feeling* adalah perpaduan kepercayaan dengan pikiran yang masih dipengaruhi oleh proses



- penginderaan (Probosiwi & Gusnanda, 2020).
- 3) Proses *thinking*, perasaan yang pernah berlangsung dari pengalaman objektifikasi keindahan titik proses ini menjadikan keindahan dapat dipahami oleh orang lain dan kemungkinan besar untaian makna hanya dimiliki oleh seseorang. Kepercayaan terhadap estetika mulai bersifat nyata ketika dinyatakan dalam bentuk bahasa orang lain akan mempercayainya. Keindahan menjadi sesuatu yang dapat diuraikan berdasarkan pengalaman dan pernyataan pengetahuan (Ratih & Yanuartuti, 2020).
  - 4) Proses *rationing* merupakan proses otentik yang terjadi antara objek yang belum atau belum mengobjektifkan keindahannya. Suatu objek keindahan akan memiliki rasa membuat sebuah karya, kemudian rasa kepercayaan dapat dipengaruhi ke dalam pikiran, berpikir untuk membentuk keindahan dan membandingkan suatu objek yang belum terlihat keindahannya. Peran ini akan membantu sebuah karya melihat keindahan estetis dan memiliki motif atau bentuk yang bermakna (Probosiwi & Koko Gusnanda, 2020).

Berdasarkan uraian di atas, proses objektifikasi seni menjadi bagian dari tahapan untuk memenuhi standar seorang peserta didik kreatif atau tidak dalam proses berkarya seni rupa, khususnya menggambar ilustrasi. Hal ini juga diterapkan pada mahasiswa PGSD UAD yang harus

menguasai banyak materi, salah satunya adalah seni rupa. Penguasaan teknik menggambar ilustrasi baik secara manual maupun digital diikuti dengan penerapan model pembelajaran ABL yang dibiasakan untuk dilakukan secara urut sesuai dengan sintaks. Pembiasaan ini menjadi habitus kreativitas dalam proses berkesenian para peserta didik.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Model pembelajaran ABL dan tahapan objektifikasi seni dapat diintegrasikan ke dalam habitus kreativitas dalam berkarya seni rupa, khususnya menggambar ilustrasi. Hal ini dikarenakan habitus melekat pada diri seseorang yang dipengaruhi oleh banyak hal. Sehingga diperlukan konsep atau teori lain yang sifatnya praktis agar mampu memunculkan aktivitas dalam berkarya seni.

### Saran

Hasil penelitian ini masih bisa dikembangkan lagi pada penelitian selanjutnya ataupun oleh peneliti lainnya.

## DAFTAR RUJUKAN

- Abdullah, R. J. & M. (2021). Habitus, Modal, dan Arena dalam Cerebung Salindri Kenya Kebak Wewadi Karya Pakne Puri Tinjauan Bourdieu. *Sutasoma*, 9 (1), 100–115. <https://doi.org/https://doi.org/10.15294/sutasoma.v9i1.47060>
- Adibah, I. Z. (2018). Metodologi

- grounded theory. *Jurnal Inspirasi*, 2(2), 147–166.
- Ayu, I. G., & Budiasih, N. (2013). Metode Grounded Theory Dalam Riset Kualitatif. *Jurnal Ilmiah Akuntansi Dan Bisnis*, 9(1), 19–27.
- Biarezky, M. M. & B. B. (2015). *Berbagi Pengetahuan tentang Seni Rupa Indonesia* (B. B. B. Mia Maria, Yohanes Daris Adi Brata (ed.)). Jakarta Biennale.
- Daryanti, Desyandri, Y. F. (2019). Peran Media dalam Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan di Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 1 (3), 215–221. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/edukatif.v1i3.46>
- Dian Mustia Mawarni & Indra Novianto Adibayu Pamungkas. (2020). Analisis Customer Path 5A pada Instagram TCASH. *E-Proceeding of Management*, 6 (1), 274–282.
- Fadli, M. R. (2021). Memahami desain metode penelitian kualitatif. *Humanika*, 21(1), 33–54. <https://doi.org/10.21831/hum.v21i1.38075>
- Fajrie, N., Murtono, Rohidi, T. R., Syakir, & Syarif, I. (2020). Arts-based Learning Model with Clay to Instill Aesthetic Sensitivity of Visual Impairment Children. *International Journal of Advanced Science and Technology*, 29(8), 515–522.
- Ginting, H. S. P. H. (2019). Novel Sang Pemimpi Karya Andrea Hirata: Analisis Habitus dan Modal dalam Arena Pendidikan menurut Perspektif Pierre Bourdieu. *Jurnal Ilmiah Kebudayaan SINTESIS*, 13 (1), 47–52. <https://doi.org/https://doi.org/10.24071/sin.v13i1.1910>
- Halawa, W. E. S., Triyanto, R., Budiwiwaramulja, D., & Azis, A. C. K. (2020). Analisis Gambar Ilustrasi Hombo Batu Nias Gunungsitoli. *Gorga: Jurnal Seni Rupa*, 9(1), 193. <https://doi.org/10.24114/gr.v9i1.18793>
- Husnu, U. (2020). Analisis Kreativitas Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *JM2PI: Jurnal Mediakarya Mahasiswa Pendidik*, 1 (2), 383–401. <https://doi.org/10.33853/jm2pi.v1i2.123>
- Martadi, R. N. dan. (2018). *flat . Kata Kunci: Ilustrasi Bodilpunk, Analisis, Kualitatif*. 68–73.
- Mayar, L. M. & F. (2020). Pelaksanaan Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Kreativitas Seni Anak di Taman Kanak-Kanak. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4 (2), 1018–1025. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jptam.v4i2.564>
- Moleong, J. L. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif (38th ed.)*. PT. Remaja Rosdakarya.
- Probosiwi & Koko Gusnanda. (2020). Visual Aesthetic of Elementary School Students' "Batik" Design. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 4 (2), 146–159. <https://doi.org/10.22460/pej.v4i2.1743>
- Probosiwi, P., & Gusnanda, K. (2020). Visual Aesthetics of Elementary School Students'

- “Batik” Design. *PrimaryEdu - Journal of Primary Education*, 4(2), 146. <https://doi.org/10.22460/pej.v4i2.1743>
- Ratih, E. K., & Yanuartuti, S. (2020). Kreativitas Tri Broto Wibisono sebagai Seniman Tari Jawa Timur. *Gondang: Jurnal Seni Dan Budaya*, 4(2), 173. <https://doi.org/10.24114/gondang.v4i2.19745>
- Sandi, N. V. (2021). Analisis Belajar Seni Rupa pada Siswa Sekolah Dasar di Masa Pandemi Covid-19. *Dialektika*, 11 (1), 613–624. <https://journal.peradaban.ac.id/index.php/jdpgsd/article/view/678>
- Sarosa, S. (2017). *Penelitian Kualitatif: Dasar-Dasar* (B. Sarwiji (ed.); Kedua). Indeks.
- Savitri, F. A., & Setiawan, D. (2018). Pengembangan Buku Menggambar Ilustrasi. *Jurnal Kreatif: Jurnal Kependidikan Dasar*, 9(1), 58–63.
- Soetopo, S. (2015). Pembelajaran Seni Di Sekolah Dasar. *Jurnal Inovasi Sekolah Dasar*, 2(1), 25–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.36706/jisd.v2i1.8622>
- Sofyan Salam, Sukarman, Hasnawati, M. M. (2020). *Pengetahuan Dasar Seni Rupa* (1st ed.). Badan Penerbit UNM.
- Sunarto. (2018). Pengembangan Kreativitas-Inovatif dalam Pendidikan Seni melalui Pembelajaran Mukidi. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 8 (2), 107–113. <https://doi.org/https://doi.org/10.24176/re.v8i2.2348>
- Suyadi, N. H. &. (2020). Pengembangan Kreativitas dan Konsep Diri Anak Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar*, 3 (2), 162–169. <https://doi.org/https://doi.org/10.26618/jrpd.v3i2.3984>
- 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. <https://doi.org/10.24114/gr.v8i1.13642>
- Ummah;, N. W., & Widodo, H. (2022). No Title. *Prosiding Seminar Nasional Bahasa, Sastra Dan Budaya (SEBAYA) Ke-2 Tahun 2022*, 163–171.
- Uswatun Hasanah & Dian Eka Priyantoro. (2019). Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini melalui Origami. *Elementary*, 5 (1), 61–72. <https://e-journal.metrouniv.ac.id/index.php/elementary/article/view/1340>
- Zakaria, Z. (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), 531–545. [https://www.researchgate.net/publication/335845583\\_The\\_Effect\\_of\\_Art-Based\\_Learning\\_to\\_Improve\\_Teaching\\_Effectiveness\\_in\\_Pre-Service\\_Teachers](https://www.researchgate.net/publication/335845583_The_Effect_of_Art-Based_Learning_to_Improve_Teaching_Effectiveness_in_Pre-Service_Teachers)