

Received: November 2020

Accepted: December 2020

Published: January 2021

Article DOI: <http://dx.doi.org/10.24903/jam.v5i01.1087>

Pelatihan Strategi Pengembangan Kreativitas Perupa di Era Pandemi COVID-19

*Husni Mubarat**Universitas Indo Global Mandiri*husni_dkv@uigm.ac.id*Heri Iswandi**Universitas Indo Global Mandiri*wandy_dkv@uigm.ac.id*Muhsin Ilhaq**Universitas PGRI Palembang*ilhaque@gmail.com

Abstrak

Kegiatan pelatihan dan seminar seni rupa dengan tema Strategi Pengembangan Kreativitas Perupa di Era Pandemi COVID-19 merupakan respon Dewan Kesenian Palembang (DKP), dalam hal ini adalah Komite Seni Rupa. Kegiatan ini dilaksanakan sebagai respon terhadap kehidupan masyarakat yang selama ini terdampak oleh Pandemi COVID-19. Selama pandemi COVID-19 hampir segala sendi kehidupan ekonomi, agama, politik, budaya, dan bahkan kesenian terkena dampak oleh wabah tersebut. Oleh sebab itu, dengan kembalinya aktifitas masyarakat dalam konteks “*New Normal*” atau adaptasi terhadap kebiasaan baru memberikan kesempatan bagi perupa untuk berdiskusi, silaturahmi dan gelar karya untuk memulai kembali aktifitas kreatif dalam membangun iklim berkesenian di Kota Palembang. Adapun yang menjadi sasaran kegiatan ini adalah para perupa muda. Kegiatan ini bertujuan untuk berdiskusi tentang strategi pengembangan kreativitas perupa, khususnya perupa muda di Kota Palembang kini dan ke depannya. Adapun kegiatan yang dilaksanakan adalah Webinar plus, demonstrasi karya, dan gelar karya. Kegiatan-kegiatan ini diharapkan tidak hanya untuk menumbuhkan iklim berkesenian, namun juga mampu mengangkat nilai budaya lokal dan ekonomi kreatif bagi perupa, khususnya di Kota Palembang.

Kata Kunci: *seni Rupa; strategi; kreativitas, covid-19.*

Pendahuluan

Virus Corona atau yang lebih dikenal COVID-19 tidak hanya berdampak pada kesehatan manusia, tetapi juga berdampak terhadap segala aspek kehidupan manusia, baik aspek sosial, ekonomi, budaya, kesenian dan aspek kehidupan yang lainnya. Virus Corona juga berdampak terhadap menurunnya jumlah wisatawan di Indonesia, baik wisatawan manca negara maupun dalam negeri sehingga berpengaruh terhadap sektor-sektor penunjang pariwisata di Indonesia,

seperti hotel, restoran, dan pengusaha retail. Kondisi tersebut tentunya sangat mengganggu stabilitas dari kelangsungan bisnis hotel, akibatnya okupansi hotel di Indonesia mengalami penurunan omzet hingga 40 persen dari kondisi biasanya. Demikian pula halnya dengan usaha restoran dan rumah makan yang sebahagian konsumennya adalah para wisatawan (Hanoatubun, 2020).

Dari paparan di atas, dapat dipahami bahwa dampak dari COVID-19 telah menyebabkan turunnya pendapatan di setiap sektor di Indonesia, terutama sektor UMKM. Hal ini tentunya akan berpengaruh besar terhadap kesejahteraan bagi masyarakat Indonesia, karena tidak sedikit masyarakat Indonesia secara ekonominya bergerak di bidang UMKM, seperti salah satunya adalah para pekerja seni ataupun pengrajin.

Hampir seluruh dunia telah terkena dampak wabah COVID-19, termasuk di Indonesia sendiri. Indonesia sendiri COVID-19 merebak semenjak awal Februari 2020, kira-kira lebih delapan bulan. COVID-19 di Indonesia terus mengalami penyebaran dari satu daerah ke daerah lainnya hingga penyebarannya merata di wilayah Indonesia. Angka kejadian penyakit akibat Covid-19 di dunia pada tanggal 8 Mei 2020 mencapai 3.679.499 orang dengan angka kematian 254.199 orang di 215 negara (WHO, 2020). Sementara di Indonesia angka kejadiannya mencapai 12.776 orang dengan angka kematian mencapai 930 orang (Kemkes, 2020) (Sari, 2020).

Berbagai upaya dan strategi yang dilakukan pemerintah untuk menanggulangi, mengurangi dan bahkan untuk memutuskan mata rantai penyebaran COVID-19 selalu dilakukan, seperti Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB).

Penerapan PSBB adalah strategi yang dianggap pemerintah cukup mumpuni untuk mengurangi dan memutuskan mata rantai COVID-19, namun dampak lain yang ditimbulkan adalah merosotnya ekonomi masyarakat, karena masyarakat tidak dapat bekerja sebagaimana mestinya, dan bahkan banyak terjadi Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) oleh industri-industri dan pabrik, pekerja-pekerja lepas tidak dapat lagi bekerja seperti biasanya, demikian pula halnya pekerja seni dan senimanpun ikut terkena dampak dari COVID-19, khususnya dalam hal ini adalah Seni Rupa.

Jika dibandingkan dengan seni kehidupan yang lain, dampak dari COVID-19 terhadap pekerja seni rupa memang tidak sebesar pada seni-seni kehidupan yang lainnya, karena pada umumnya pekerja seni rupa atau perupa masih dapat bekerja dari studio dan di rumahnya masing-masing, karena memang para perupa bekerjanya lebih cenderung bersifat individu, khususnya seni murni (seni lukis, seni patung) dan seni grafis. Secara berkarya, memang dampak dari COVID-19 tidak begitu berpengaruh terhadap perupa, namun tentunya perupa juga butuh ruang seperti pameran dan galeri untuk memasarkan karya-karya mereka, dimana selama wabah COVID-19, kegiatan-kegiatan pameran tidak dapat dilaksanakan. Selain berdampak pada kegiatan pameran. Dampak lain dari COVID-19 terhadap seni rupa adalah dimana para perupa tidak dapat lagi mengerjakan proyek-proyek, seperti patung monumen, mural, kegiatan lomba, kegiatan penjurian dan lain sebagainya.

Seiring dengan perjalanan waktu, lebih kurang setengah tahun terkungkung dalam kondisi yang serba terbatas tentunya bukan sesuatu yang baik bagi seni kehidupan. “New Normal, Adaptasi Kebiasaan Baru, Pembatasan Sosial Berskala Besar” adalah segelintir istilah-istilah yang dihembuskan guna memulihkan produktifitas kehidupan masyarakat, termasuk kehidupan berkesenian. Harapan untuk berkeaktivitas kembali menjadi dorongan tersendiri bagi Komite seni Rupa untuk tetap eksist di era “*New Normal*”. Melalui Kegiatan Dewan Kesenian Kota

Palembang “Art Normal: *Iklm Kesenian Menuju Kenormalan Baru, Silaturrahmi Gelar Karya Kini dan Nanti*”. Komite Seni Rupa mengadakan kegiatan dengan tema “Asa Perupa Di Era Pandemi COVID-19”. Kegiatan ini dikemas dalam bentuk bincang seni rupa secara daring dan tatap muka, dengan menghadirkan narasumber pakar dan praktisi seni rupa. Di samping itu kegiatan ini juga disajikan dengan gelar karya-karya seni rupa, seperti seni lukis, kerajian laker, *fashion eco print*, dan demonstrasi cetak sablon.

Kegiatan ini pada dasarnya lebih fokus pada strategi pengembangan kreativitas perupa di era Pandemi COVID-19, seperti bagaimana memanfaatkan kemajuan teknologi, media sosial dan jaringan-jaringan yang lainnya sebagai salah satu strategi untuk promosi dan pemasaran bagi para perupa era digital dan Pandemi COVID-19. Namun di sisi lain untuk dunia digital menjadi tantangan tersendiri bagi para perupa, salah satu yang menjadi kasus adalah terbukanya peluang plagiarisme terhadap karya-karya para perupa, dan itu tentunya sangat sulit untuk dikontrol. Sebagai upaya untuk mengantisipasi tantangan perupa di dunia digital adalah memperkuat teknik-teknik manual bagi perupa muda, agar karya yang dilahirkan memiliki karakter tersendiri sehingga sulit untuk diplagiasi atau digunakan oleh orang lain.

Di samping memperkuat teknik manual, para perupa juga didorong untuk berani bereksperimen, baik pengembangan teknik maupun media. Eksperimen adalah salah satu strategi dalam pengembangan kreativitas perupa, semakin sering eksperimen-eksperimen dilakukan, maka semakin banyak pula pengalaman, bentuk dan ide-ide baru yang dapat dimunculkan. Pengembangan kreativitas bagi perupa, terutama di masa Pandemi COVID-19, juga didorong untuk peka terhadap lingkungan, baik kondisi sosial, budaya, agama, ekonomi, maupun politik untuk direspon sebagai konsep dan tema pada sebuah karya khususnya untuk perupa yang bergerak di seni murni (lukis dan patung). Untuk bidang kerajinan dan industri kreatif, para pelakunya didorong untuk peka terhadap perkembangan pasar industri kreatif. Hal ini bertujuan agar produk-produk yang dibuat dapat mengikuti selera konsumen atau bahkan produk yang dibuat dapat menarik minat konsumen. Adapun yang ditekankan pada pelaku industri kreatif adalah pengembangan ide-ide produk yang inovatif baik yang bersifat tradisional maupun modern, sehingga dapat diminati oleh masyarakat atau konsumen.

Metode

Pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini dilakukan di Kota Palembang Jalan Tasik No. 6 Kambang Iwak, Palembang - Sumatera Selatan. Target peserta pada pelatihan ini dikhususkan untuk perupa yang ada di Kota Palembang dan di luar Kota Palembang pada umumnya. Metode dibutuhkan agar sebuah kegiatan yang dilaksanakan dapat dijalankan secara sistematis dan terencana, sehingga apa yang akan dicapai dapat terwujud (Mubarat et al., 2019). Secara teknis kegiatan ini dilakukan dengan cara *daring* dan tatap muka, di mana peserta tidak hanya da Secara Pada Pelatihan Strategi Pengembangan Kreativitas Seni Rupa di Era Pandemi COVID-19 lebih cenderung pada metode bedah kasus dan tanya jawab, seperti misalnya kenapa sebagian karya seni rupa khususnya di Palembang susah untuk berkembang dan bagaimana pemanfaatan kearifan lokal sebagai dasar dari strategi pengembangan kreativitas dalam karya seni rupa dan kerajinan di Palembang, serta bagaimana meningkatkan

produktifitas, kreativitas dan inovasi bagi perupa di masa Pandemi COVID-19 . Dari permasalahan-permasalahan tersebut, maka disusun beberapa tahapan metode dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ini. Adapun tahapan metode yang disusun adalah sebagai berikut: (1) Identifikasi data-data perupa maupun pengrajin yang ada di Kota Palembang, (2) Identifikasi masalah, baik dilihat sebagai masalah pokok maupun masalah lainnya untuk menentukan solusi, tujuan dan manfaat dari pada kegiatan ini, (3) Melakukan studi literatur mengenai strategi pengembangan seni rupa, baik dalam bentuk tata kelola seni, kuratorial, hingga strategi promosi dan pemasaran seni rupa di tengah perkembangan dunia online, (4) Metode pelaksanaan kegiatan ini dilakukan secara tatap muka dan *daring (online)*, (5) Melibatkan kaum akademisi dan praktisi. Metode ini dilakukan dengan Webinar Plus dengan menghadirkan narasumber yang kompeten, baik sebagai praktisi, pengamat kebudayaan maupun sebagai akademisi, (6) Metode tanya jawab, metode ini dilakukan dari dua arah, yaitu peserta dan nara sumber, (7) *Performance Art*, yaitu menampilkan proses kerja kreatif dari masing-masing bidang seni rupa, seperti sablon, *eco print*, dan lukis laker. Masing-masing *performance art* ini melibat *audiens* yang ada untuk terlibat dalam proses kreatif tersebut, (8) Gelar karya, yaitu dengan cara memajang atau menyajikan karya-karya seni rupa, khususnya produk-produk kerajinan, (9) Evaluasi kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat. Metode ini bertujuan untuk mengetahui sejauhmana pemahaman peserta terhadap materi-materi yang telah disampaikan oleh narasumber.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pelatihan merupakan rangkaian proses yang dilakukan dari tahap awal hingga tahap akhir pelatihan. Proses tersebut tidak lain adalah sebagai upaya dalam menyebarluaskan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni kepada masyarakat (husni mubarat, 2020). Perkembangan dan kemajuan dunia digitalisasi (*online*) pada saat ini tidak terhindarkan lagi, hampir segala aspek kehidupan telah beradaptasi dengan dunia digitalisasi. Pada masa COVID-19 sekarang ini dunia digital dapat dikatakan sebagai alternatif bagi keberlangsungan kehidupan, baik bisnis online, pendidikan secara online, promosi *online* dan lain sebagainya. Tidak ketinggalan pula bahwa Seni Rupa sebagai bagian dari unsur kebudayaan mau tidak mau harus terlibat di dalam kehidupan dunia digitalisasi atau dunia *online* sebagai salah satu media untuk pengembangan kreativitas kesenirupaan.

Strategi Pengembangan Kreativitas Seni Rupa

Kreativitas, secara sederhana dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan yang dapat melahirkan suatu yang baru. “Kreativitas adalah kesanggupan seseorang untuk menghasilkan kerja-kerja atau gagasan tentang sesuatu yang pada hakekatnya baru atau baru sama sekali dalam arti tidak diketahui atau belum pernah diciptakan sebelumnya”(Mikke Susanto, 2011). Kreativitas pada dasarnya adalah proses yang dilakukan secara intens sehingga pada satu titik tertentu menemukan suatu karakter tertentu atau sesuatu yang baru, bisa saja sebagai hasil pengembangan dari bentuk yang sudah ada. Dalam kegiatan pelatihan ini diskusi pengembangan kreativitas adalah salah satu materi yang disajikan dengan tujuan untuk menstimulus atau merangsang bagi perupa muda untuk menemukan karkaternya masing-masing dalam berkarya baik seni lukis, patung, grafis, maupun seni kriya pada umumnya. Tujuan utama dari pengembangan kreativitas seni rupa ini untuk persiapan diri para perupa

dalam menghadapi dunia digitalisasi (*online*), baik itu berguna untuk mempromosikan karya dan produk, maupun dijadikan konten sebagai *youtuber* maupun *website*. Beberapa strategi yang disampaikan oleh narasumber diantaranya adalah memperkuat dasar manual. Dasar manual dalam seni rupa adalah bagian yang tidak dapat diabaikan, seperti sketsa, menggambar, mengarsir, mewarnai, mengkomposisikan warna, garis, dan lain sebagainya. Jajang Suryana dalam buku *Tinjauan Seni Rupa* (Suryana, 2015) mengungkapkan bahwa “dalam kegiatan seni rupa, respon seni rupawan terhadap suatu gagasan adalah dengan memanfaatkan media *rupa, bentuk, raut, potongan, struktur, bidang, ruang, massa, tampang, barik, garis, piksel, warna* dan sebagainya. Semua unsur tadi akan diolah oleh senirupawan sehingga menjadi bentuk atau rupa “akhir” yang kemudian dikenal dengan sebutan nama tertentu. Tanpa ada dasar manual, seseorang tidak akan mampu untuk menjadi perupa yang sesungguhnya. Di samping itu, penguasaan dasar manual juga merupakan sebagai upaya untuk mengantisipasi dari kemajuan dunia digital, termasuk di dalamnya adalah aplikasi komputer grafis, seperti Photoshop, Adobe Illustrator, Corell Draw, dan lain-lain. Aplikasi-aplikasi tersebut mudah sekali untuk dipelajari oleh masyarakat umum, karena banyaknya tutorial-tutorial yang beredar di link youtube. Kondisi ini membuat siapa saja asalkan bisa menjalankan aplikasi tersebut dapat membuat karya seni rupa berbasis digital, khususnya dalam hal ini adalah desain. Oleh sebab itu, salah satu strategi dalam pengembangan kreativitas seni rupa dalam menghadapi dunia digital di tengah wabah COVID-19 adalah memperkuat dasar manual seni rupa itu sendiri dengan tujuan untuk membentuk karakter karya perupa itu sendiri, sehingga sulit untuk diduplikasi oleh masyarakat umum di tengah kemajuan dunia digital saat ini. Selain memperkuat dasar manualnya, para perupa muda juga disarankan agar memanfaatkan perkembangan dunia digital dan *online*. Sebagaimana yang telah diuraikan pada poin di atas, selain dampak negatif yang perlu diantisipasi oleh perupa, dunia digital juga membuka peluang bagi para perupa untuk mempromosikan, memasarkan karya dan produknya, dan bahkan peluang ini tentunya dapat dimanfaatkan sebagai peluang untuk membuat tutorial-tutorial kreatif dalam penciptaan karya seni rupa melalui link *youtube*. Terlepas dari persaingan, tentunya konten tentang seni rupa juga menjadi salah satu strategi untuk mengembangkan kreativitas seni rupa, khususnya di era COVID-19. Faktor yang tidak kalah pentingnya juga adalah memperkaya literatur. Hal ini bertujuan agar perupa memiliki pengetahuan dan wawasan yang lebih luas, baik psikologi, sosial, religi, politik, budaya, dan kearifan lokal. Wawasan ini dapat dimanfaatkan sebagai pengembangan ide dan konsep kreatif dalam proses berkarya.

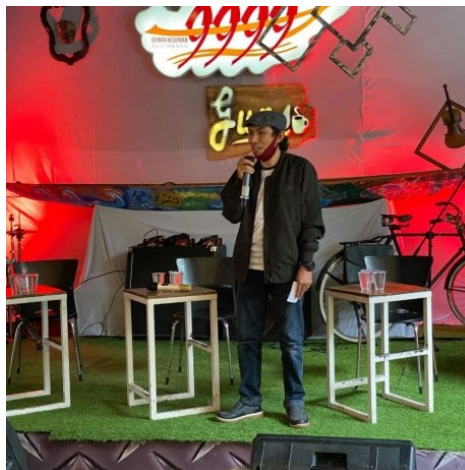
Tahapan Pelaksanaan Kegiatan

Secara organisasional, kegiatan ini berjalan di bawah naungan Dewan Kesenian Palembang (DKP), khususnya Komite Seni Rupa. Konsep kegiatan ini terlaksana atas respon terhadap kondisi sosial masyarakat di era “New Normal” COVID-19. Sebagaimana yang telah penulis diuraikan di atas, bahwa salah satu langkah yang dilakukan oleh pemerintah untuk mengembalikan aktivitas kehidupan masyarakat adalah adaptasi kebiasaan baru terhadap COVID-19. Oleh karena itu, DKP dalam hal ini Komite Seni Rupa membuat kegiatan-kegiatan positif guna memotivasi dan mendorong para perupa untuk berkreaitivitas. Secara teknis kegiatan ini dilaksanakan dengan *daring* dan tatap muka. Pelaksanaan kegiatan dilakuakn melalui beberapa agenda diantaranya adalah webinar. Webinar ini diberi tema dengan “Asa Perupa di Era Pandemi COVID-19”. Kegiatan ini dilaksanakan secara *daring* dan tatap muka.

Sebahagian besar kegiatan ini dihadiri oleh para perupa, khususnya perupa muda baik yang ada di Kota Palembang maupun di luar Kota Palembang. Kegiatan ini diisi oleh narasumber yang berkompeten di bidangnya, seperti Dr. Erwan Suryanegara, M.Sn, sebagai akademisi, penulis, peneliti, dan pengamat seni dan budaya, Sirojuddin, S.I.Kom selaku praktisi seni rupa khususnya kartunis yang berkecimpung di media, Askanadi, M.Sn selaku seniman lukis yang telah dikenal skala nasional dan internasional, dan Husni Mubarat, M.Sn selaku akademisi dan pengurus Komite Seni Rupa DKV, dalam hal ini menyampaikan Tata Kelola Seni Rupa dan keorganisasiannya.



Gambar 1. Penyampaian materi oleh para narasumber baik melalui tatap muka maupun via online. (Foto: Syamsu Ali Aji, 2020).



Gambar 1. Penyampaian materi tentang Tata Kelola Seni Rupa oleh Husni Mubarat. (Foto: Syamsu Ali Aji, 2020).

Kegiatan lain yang dilakukan adalah *Performance Art*. Kegiatan ini dilakukan oleh salah satu pengrajin sablon baju yang ada di Kota Palembang (Fajar Sablon). Kegiatan ini dapat dikatakan sebagai bentuk *performance art* dari salah satu kelompok atau anggota dari Komite Seni Rupa DKP. *Performance art* ini melibatkan tamu undangan yang hadir seperti Dinas Kebudayaan Kota Palembang, Dinas Pariwisata, Perwakilan dari Wali Kota Palembang, dan lain sebagainya. Kegiatan ini bertujuan untuk

memperkenalkan keberadaan kelompok sablon yang ada di Kota Palembang, karena selama ini sablon-sablon yang ada di Kota Palembang hanya dikenal sebagai *advertising* yang hanya menyablon dengan *rubber*. Untuk itulah ditampilkan kelompok sablon yang bergerak pada distro (produksi) dengan teknik sablon yang digunakan adalah sablon *plastisol*.



(a)



(b)

Gambar 2. (a) Demonstrasi cetak sablon manual dari Fajar Sablon dengan teknik plastisol, (b) Demonstrasi kain *eco print* oleh pengrajin dari Siti Khodijah Ethnik Palembang. (Foto: Syamsu Ali Aji, 2020).

Selain kegiatan webinar dan *performance*, juga dilakukan kegiatan gelar karya. Gelar karya merupakan salah satu kegiatan di mana beberapa jenis karya ditampilkan pada kegiatan Pelatihan Strategi Pengembangan Kreativitas Seni Rupa. Adapun karya-karya yang digelar seperti salah satunya adalah kerajinan laker.



Gambar 2. Kegiatan gelar karya kerajinan dan lukis laquer khas Palembang dari sanggar Ganesha Art Group. (Foto: Syamsu Ali Aji, 2020).

Simpulan dan rekomendasi

Kegiatan ini berlangsung selama 3 hari dan diikuti oleh 20 peserta tatap muka serta 35 peserta secara *daring* yang didominasi oleh para perupa muda. Untuk gelar karya diikuti oleh beberapa kelompok pengrajin, seperti Kelas Desain Nadina Salim, Kain Ethnik Palembang, Sanggar Ganesha Art Group, dan Fajar Sablon. Dari segi Pelatihan Strategi Pengembangan Kreativitas

Perupa di Era Pandemi COVID-19 Komite Seni Rupa - Dewan Kesenian Palembang dapat disimpulkan bahwa perlu adanya penguatan dasar-dasar manual yang dilakukan dengan latihan secara intens, khususnya para perupa muda agar terciptanya karya-karya seni rupa yang berkualitas dan berkarakter. Kreativitas seni rupa juga dapat dikembangkan dengan memanfaatkan kemajuan dunia digital sebagai penunjang bagi perupa, baik untuk mengeksplorasi ide, promosi, atau bahkan sebagai pemasaran produk dan karya seni yang dibuat. Keberadaan dunia digital perlu juga diantisipasi agar tidak terjadi hal-hal yang sifatnya negatif, seperti plagiarisme. Nilai-nilai lain yang dapat dikembangkan adalah meningkatkan literatur sebagai pengayaan referensi dalam berkarya, baik dari segi konsep, maupun teknik. Aspek lain yang dapat dimanfaatkan sebagai strategi pengembangan kreativitas adalah penggalian nilai-nilai kearifan lokal di Palembang, selain dapat menunjang karakter dalam berkarya, secara tidak langsung dapat pula menjadi bagian dari media untuk melestarikan kearifan lokal.

Daftar Pustaka

- Hanoatubun, S. (2020). Dampak Pandemi COVID-19 terhadap Perekonomian Indonesia. *Journal of Education, Psychology and Counseling*, 2(146–153), 212.
<https://doi.org/10.22216/jbe.v5i2.5313>
- Husni Mubarat, Mukhsin Patriansyah. (2020). Pelatihan Kerajinan Bambu di Desa Keluru Kabupaten Kerinci Menuju Industri Kreatif. *Abdimas Mahakam Journal*, 4(02), 217–226.
- Mikke Susanto. (2011). *Diksi Rupa, Istilah dan Gerakan Seni Rupa*.
- Mubarat, H., Chanaldy, R. S., & Yanto, D. (2019). Pengembangan Produk Lukis Lakuer Menjadi Produk Kerajinan. *Batoboh*, 4(2), 96. <https://doi.org/10.26887/bt.v4i2.901>
- Nugroho, W. (2020). Pelatihan Dan Pemberdayaan Masyarakat Desa Muncar Di Kabupaten Temanggung Jawa Tengah Melalui Kegiatan Lokal Kesenian Sebagai Penguatan Profil Potensi Rintisan Desa Wisata. *Abdi Seni*, 10(2), 101–109.
<https://doi.org/10.33153/abdiseni.v10i2.3040>
- Sari, M. K. (2020). Sosialisasi tentang Pencegahan Covid-19 di Kalangan Siswa Sekolah Dasar di SD Minggiran 2 Kecamatan Papar Kabupaten Kediri. *Jurnal Karya Abdi*, 4(1), 80–83.
- Suryana, J. (2015). *Tinjauan Seni Rupa*. Graha Ilmu.