



UNSUR ESTETIKA DALAM MANGA *GEKKAN SHOUJO NOZAKI-KUN* DAN RELEVANSINYA DENGAN MATERI MENGGAMBAR EKSPRESIF KELAS V SD/MI

Dani Islami¹, Yuentie Sova Puspitalia²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Kiai Ageng Muhammad Besari Ponorogo

Surel: puspitalia@iainponorogo.ac.id

Abstrak

Seni merupakan media untuk berkreasi. Salah satu kegiatan seni yang umum dilakukan adalah menggambar ekspresif. Di dalamnya melibatkan unsur dalam diri pembuat karya. Menggambar ekspresif, telah diperkenalkan di sekolah dasar, tetapi baru didalami pada kelas 5. Namun, dalam praktiknya sering guru mengadaptasi proses konvensional dengan mengamati objek di sekitar. Terkait dengan hal tersebut, terdapat salah satu media yang dapat dijadikan sumber pembelajaran menggambar ekspresi, yaitu *Manga*. Hal ini mengingat banyaknya siswa SD telah mengenal dan tertarik dengan dunia *animanga*. Tujuan penelitian ini untuk mendeskripsikan unsur estetika dan menjelaskan relevansinya dalam *Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, dengan muatan materi menggambar ekspresif dalam buku Seni Rupa kelas 5 SD/MI. Penelitian menggunakan metode kualitatif dengan kajian pustaka. Pengambilan data dengan metode simak, catat, dan dokumentasi yang selanjutnya dianalisis menggunakan teknik analisis isi. Temuan hasil menunjukkan adanya empat unsur estetika dalamnya berupa tema, bentuk, warna, dan motif berdasarkan teori estetika Herbert Read. Terdapat relevansi antara unsur estetika dan muatan submateri menggambar ekspresif. Pertama, ditemukan prinsip keseimbangan dengan keempat unsur estetika yang berfungsi untuk memperoleh referensi. Kedua, submateri menganalisis dan menyimpulkan prinsip keseimbangan berfungsi sebagai pematangan terhadap konsep yang telah terbentuk pada penajagan awal. Ketiga, kegiatan praktik berfungsi dalam mewujudkan keempat unsur estetika dalam sebuah karya seni.

Kata Kunci: Estetika, *Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, menggambar ekspresif

Abstract

Art is a medium for creativity. One of the most common art activities is expressive drawing. It involves the inner elements of the creator. Expressive drawing has been introduced in elementary school, but it is only explored in grade 5. However, in practice, teachers often adapt the conventional process by observing objects around them. In relation to this, there is one medium that can be used as a source of learning expressive drawing, namely Manga. This is because many elementary school students are familiar with and interested in the world of animanga. The purpose of this study is to describe the aesthetic elements and explain their relevance in Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun, with the content of expressive drawing material in the 5th grade Fine Arts book. The research used a qualitative method with literature review. Data were collected using the methods of listening, note-taking, and documentation, which were then analyzed using content analysis techniques. The findings show the existence of four aesthetic elements in the form of themes, shapes, colors, and motifs based on Herbert Read's aesthetic theory. There is a relevance between the aesthetic elements and the content of expressive drawing submaterial. First, the principle of balance is found with the four aesthetic elements that serve to obtain references. Secondly, the submaterial of analyzing and concluding the principle of balance serves as a maturation of the concept that has been formed in the initial exploration. Third, the practical activities function in realizing the four aesthetic elements in a work of art.

Keywords: Aesthetic, *Gekkan Shoujo Nozaki-kun Manga*, expressive drawing

A. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan penting dalam hidup manusia. Sesuai dengan pasal 20 tahun 2003, Undang-Undang pendidikan bertujuan mengembangkan potensi siswa agar menjadi manusia yang beriman, berakhlak, berilmu, kreatif, mandiri, cakap, bertanggung jawab, dan demokratis.¹ Pendidikan bukan hanya tentang belajar tetapi juga melibatkan aktivitas yang mengembangkan kompetensi dan motorik siswa. Pengembangan ini bisa dilakukan melalui program intrakurikuler, kurikuler, dan ekstrakurikuler, dengan kegiatan intrakurikuler menjadi yang paling dominan. Ketiga kegiatan tersebut berfungsi menumbuhkan kemampuan akademik dan kematangan psikomotorik siswa.²

Salah satu kegiatan dalam pendidikan, yaitu melalui seni. Seni secara etimologi berasal dari kata “*art*” (Inggris), “*ars*” (Latin), dan “*techne*” (Yunani).³ Sementara secara istilah, seni merupakan keahlian membuat karya yang bermutu atau kemampuan akal dalam menciptakan suatu hal yang memiliki nilai tinggi.⁴ Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), seni juga berkaitan dengan kosakata halus, kecil, lembut, dan tinggi.⁵ Seni mengacu pada kegiatan berkreasi atau mencipta, yang melibatkan aspek-aspek yang menghasilkan produk bernilai lebih dari barang umumnya dan memiliki nilai estetika yang dapat diapresiasi. Selain sebagai media menyalurkan kreativitas atau ide, seni juga sebagai pemenuh hasrat manusia akan sebuah hiburan atau rekreasi.

Seni telah menjadi satu dengan kehidupan masyarakat dan telah ada dalam berbagai unsur kehidupan seperti perangkat yang digunakan masyarakat, profesi, dan aspek-aspek lainnya. Melalui keberadaan yang erat dengan kehidupan masyarakat tersebut, seni berperan membentuk kultur masyarakat. Keberadaannya yang paling dirasakan salah satunya ada dalam pendidikan. Aspek yang ditekankan dalam pendidikan, yaitu pengamatan (*observation*), ekspresi diri (*self expression*), dan apresiasi (*appreciation*).⁶ Kegiatan observasi merupakan perbuatan yang didasari oleh keinginan untuk mengindra konsep terhadap sesuatu.⁷ Lalu, kegiatan ekspresi diri adalah salah satu kebutuhan dasar individu, yang diwujudkan dengan pengomunikasian suatu konsep, emosi, atau perasaan.⁸ Sementara, kegiatan apresiasi merupakan bentuk umpan balik individu terhadap sajian karya orang lain yang diamati.⁹

Pembelajaran seni pada tingkat sekolah dasar sebagian besar berfokus pada ekspresi diri untuk melatih kreativitas siswa dan mengasah membentuk indera dalam mendalami estetika. Melalui kegiatan ekspresi diri, siswa dapat mengetahui nilai suatu hal dan meningkatkan nilai tersebut melalui proses seni. Kegiatan ekspresi diri, khususnya dalam mata pelajaran seni budaya pada sekolah dasar berfokus pada materi dasar tentang musik, seni teater, tari, seni terapan, dan

¹ Pemerintah Republik Indonesia, “Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003,” accessed March 12, 2024, <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.

² Kusna S. Shilviana and Tasman Hamami, “Pengembangan Kegiatan Kokurikuler Dan Ekstrakurikuler,” *PALAPA : Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 8, no. 1 (2020), <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa/article/view/705>.

³ Sofyan Salam and Muhammad Muhaemin, *Pengetahuan Dasar Seni Rupa* (Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020), 3.

⁴ Departemen Pendidikan Nasional, *Kamus Besar Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2016), 1316.

⁵ *Ibid.*

⁶ Herbert Read, *Education Through Art* (London: Faber & Faber, 1970), 208, <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.460970>.

⁷ Mohammad Rondhi, “Apresiasi Seni dalam Konteks Pendidikan Seni,” *Imajinasi: Jurnal Seni* 11, no. 1 (2017): 9–18.

⁸ Read, *Education Through Art*, 209.

⁹ Read, *Education Through Art*, 209–210.

seni rupa, dengan seni rupa yang memiliki proporsi lebih dominan, Seni rupa dalam pembelajaran tingkat dasar mempelajari sketsa ringan dan mewarnai sehingga siswa tidak terlalu terbebani akan muatan materi.¹⁰ Hal ini mengingat kemampuan siswa sekolah dasar yang rata-rata masih pada tahap awal perkembangan sehingga memerlukan bimbingan, agar siswa dapat berkembang secara lebih optimal.

Bentuk kegiatan seni rupa dalam pembelajaran Sekolah Dasar, salah satunya adalah menggambar ekspresif. Menurut Herbert Read, kegiatan menggambar ekspresif merupakan kegiatan berkarya dan menuangkan ide atau imajinasi pelaku seni ke dalam suatu karya tanpa dibatasi oleh aspek tertentu.¹¹ Kegiatan menggambar ini merupakan metode yang membebaskan siswa dari suatu keterikatan terhadap konsep di dunia nyata. Pada proses ini, siswa dapat berekspresi dengan mengeksplorasi segala bentuk inspirasi di pikirannya. Kegiatan menggambar ekspresif melibatkan unsur estetika. Estetika merupakan unsur keindahan dalam suatu karya. Secara lebih lanjut, Read mendeskripsikan estetika atau ilmu keindahan sebagai kesatuan (*unity*) dan hubungan antar bentuk yang didapati melalui pengamatan indera manusia.¹² Unsur estetika meliputi 4 aspek, yaitu tema, bentuk, warna, dan motif.

Materi menggambar ekspresif sebenarnya sudah dikenalkan semenjak kelas 2 melalui eksplorasi warna dan alat, kemudian pada kelas 3 melalui eksplorasi bentuk (pola), dan pada kelas 4 melalui pembuatan komik sederhana,¹³ namun materi menggambar ekspresif baru difokuskan pada kelas 5. Sebab, tahap materi disesuaikan dengan kompetensi siswa sehingga siswa dapat membangun keterampilan menggambar ekspresif dengan lebih optimal.

Dalam mengajarkan dan mengembangkan kemampuan menggambar ekspresif siswa diperlukan media yang sesuai. Salah satunya dengan mengamati dan membaca *Manga*. *Manga* atau komik Jepang merupakan salah satu kreasi komik khas Jepang yang memiliki visual dan gaya narasi yang khas. Ciri khas tersebut terletak pada ilustrasi yang berupa *art style anime* yang dipadukan dengan kebudayaan dan keseharian orang-orang Jepang. Berlatih menggambar *Manga* memiliki beberapa manfaat. Di antaranya meningkatkan keterampilan seni rupa, meningkatkan pemahaman dalam menggambar melalui berbagai perspektif dan proporsi, dan mendalami teknik arsiran sebagai alternatif dari penggunaan warna lain.¹⁴ Selain kedua aspek tersebut, menggambar *Manga* dapat mengatasi kesulitan pengarang dalam menyampaikan suatu gagasan secara lebih dalam, melalui penggunaan kalimat obrolan atau narasi singkat yang ada pada komik.¹⁵ Dapat disimpulkan bahwa komik atau *Manga* merupakan media yang tepat untuk mempelajari gambar ekspresif.

Salah satu *Manga* yang dapat menjadi bahan ajar dalam menggambar ekspresif, yaitu "*Gekkan Shoujo Nozaki-kun*" atau dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai "Komikus *Shoujo Nozaki*" yang merupakan karya dari Mangaka Izumi Tsubaki. *Manga* ini memiliki rating 10+ dan

¹⁰ Taufik Hidayatulloh and Aulia Fauziah, *Buku Panduan Guru Seni Rupa untuk Kelas 5 SD* (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi, 2021), 45.

¹¹ Read, *The Meaning of Art*, 160–62.

¹² Read, *The Meaning of Art*, 16–17.

¹³ Rizki Raindriati, *Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk Kelas 2 SD*, 1st ed. (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, 2021), vi; Rizki Raindriati, *Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk Kelas 3 SD*, 1st ed. (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, 2022), vi; M. Faisol Mufid and Sam Indratma, *Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk Kelas 4 SD*, 1st ed. (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, 2021), ix.

¹⁴ Arni, Asa, and Yani, "Pelatihan Menggambar Karakter *Manga* dan Anime Sebagai Budaya Jepang Populer pada Siswa Japanese Club Bahasa Jepang SMAN 6 Padang," 14–15.

¹⁵ Niken Savitri Anggraeni et al., "Pelatihan Menggambar Komik dengan Pendekatan Narasi Visual bagi Komikus Pemula di Makassar," *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti* 4, no. 3 (2023): 5–6.

telah mendapat serialisasi cetak pada tahun Agustus 2011 di Jepang dan telah mencapai akhir serialisasi pada tahun 2022 dengan jumlah keseluruhan 14 volume yang memuat $\pm$ 140 chapter. *Manga* tersebut mengadopsi genre *comedy-romance* yang dipadukan dengan tema kultur *otaku* dan sekolah (SMA).

Berangkat dari latar belakang permasalahan tersebut, perlu ada pengkajian unsur estetika dalam *Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun* seperti bentuk, tema, warna atau *tone*, dan motif hias. Setelah data tentang unsur estetika terkumpul, dilakukan penelusuran relevansi unsur estetika *Manga* tersebut dengan materi menggambar ekspresif kelas 5 SD/MI. Penelitian ini didasari kegelisahan peneliti terkait dengan media ajar dalam menggambar ekspresif. Deswanty, dkk.¹⁶ menjelaskan dalam temuan penelitiannya bahwa media pembelajaran menggambar yang monoton dan kurang interaktif sebagai penyebab rendahnya antusiasme serta prestasi siswa dalam menggambar ekspresif.

Fakta menunjukkan masih banyak anak yang mengenal dunia *aniManga* dan tertarik untuk mengekspresikan diri melalui gambar.¹⁷ Data UNESCO juga menunjukkan bahwa minat baca siswa kurang akibat perkembangan teknologi.¹⁸ Pemilihan *Manga* juga didasari untuk menambah minat baca siswa pada buku, seperti yang diiringi oleh penggunaan *gadget* yang berlebih. Hal ini menjadi pertimbangan baru dalam mengembangkan kompetensi menggambar ekspresif siswa sehingga dapat menjadi media dalam mengembangkan kreativitas seni rupa siswa. Peneliti ingin memanfaatkan kekosongan penelitian sebelumnya melalui kajian kepustakaan lebih dalam tentang pemanfaatan manga sebagai media pembelajaran menggambar ekspresif di SD berdasarkan teori estetika Herbert Read. Hal ini berbeda dengan penelitian terdahulu yang lebih banyak menggunakan pendekatan praktik lapangan atau proyek pada jenjang pendidikan yang berbeda. Kemudian, menemukan relevansi dan potensi pengembangan bahan ajar berbasis minat siswa terhadap manga yang belum disentuh menjadi fokus utama pada penelitian-penelitian sebelumnya.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian kepustakaan ini dilakukan dengan mengumpulkan data-data dari berbagai literatur dengan menulis, membaca, dan melakukan pengolahan, dan pengkajian pada data yang didapat secara holistik, yang selanjutnya dilakukan analisis sesuai dengan kerangka berpikir. Penelitian ini menggunakan perpaduan pendekatan strukturalisme dengan pendekatan deskriptif-kualitatif. Pendekatan strukturalisme digunakan untuk menganalisis objek penelitian berdasarkan fungsi bagian-bagiannya.

Pendekatan deskriptif-kualitatif dilakukan untuk mengeksplorasi yang dikaji secara mendalam. Terdapat dua Objek kajian, yakni manga itu sendiri dan materi menggambar ekspresif dalam buku Seni Rupa kelas 5 SD/ MI berdasarkan Kurikulum Merdeka. Penekanan hasil penelitian bersifat objektif sehingga objek penelitian sesuai dengan keadaan yang sebenarnya tanpa dipengaruhi oleh opini pribadi.

¹⁶ Anggi Deswanty, Nur Fajrie, and Lintang Kironoratri, "Analisis Kreativitas Menggambar Flora Melalui Metode Ekspresi Bebas Siswa Kelas VI SD 5 Gondangmanis," *Gorga : Jurnal Seni Rupa* 13, no. 01 (June 8, 2024): 156, <https://doi.org/10.24114/gr.v13i01.50137>.

¹⁷ Observasi Lapangan oleh peneliti, di SDN 1 Ngadisanan, Desa Ngadisanan, Kecamatan Sambit, Kabupaten Ponorogo, pada Oktober 2023-Januari 2024.

¹⁸ Kompasiana.com, "Akibat Berkembangnya Teknologi Informasi: Kurangnya Minat Membaca dan Menurunnya Etika sosial dalam Masyarakat," Kompasiana, May 27, 2024, <https://www.kompasiana.com/misbachuddin4000/66548a5cc925c437192eb552/akibat-berkembangnya-teknologi-informasi-kurangnya-minat-membaca-dan-menurunnya-etika-sosial-dalam-masyarakat>.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Unsur Estetika

a. Tema

Tema merupakan unsur penting yang menjadi landasan sebuah karya.¹⁹ Tema dalam *Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun* tidak hanya atas satu tema, tetapi beberapa tema yang disatukan. Tema dalam *Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun* yaitu kehidupan sekolah, romansa, dan kultur *otaku*. Data ini diperoleh baik, melalui penelaahan konsep alur yang disampaikan melalui dialog atau situasi-kondisi karakter maupun konteks pada setiap halaman dalam *Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun*. Penelusuran konteks tersebut menghasilkan 3 kesimpulan aspek kehidupan sekolah, romansa, dan kultur *otaku*.

- 1) Aspek kehidupan Sekolah (*School life*) merupakan aspek yang menyangkut individu dalam sebuah sekolah yang melibatkan unsur kelas, pelajaran, seragam, dan siswa.²⁰ Aspek kehidupan sekolah dalam *Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun* diperoleh melalui observasi alur dan gambar dalam Manga pada contoh panel berikut.



Gambar 1. Contoh Panel Konteks Kehidupan Sekolah

Gambar 1 dijadikan acuan dalam melihat muatan Manga. Di dalamnya menunjukkan beberapa objek yang dijadikan acuan untuk membuktikan tema kehidupan sekolah. Misalnya, objek seragam, ruang kelas dan deretan bangku umumnya ada di sekolah.

- 2) Tema romansa dalam *Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, dijelaskan melalui kisah dan perasaan main heroinenya (pemeran utama wanita), yakni Sakura Chiyo (Sakura). Sakura memiliki perasaan kepada karakter utama, yaitu Nozaki. Hal ini dibuktikan melalui ungkapan isi hatinya, caranya memandang Nozaki, dan kesanggupannya untuk membantu Nozaki mengerjakan Manga meskipun Nozaki memandang Sakura hanya sebagai orang yang mau dan tulus ketika diminta pertolongan seperti pada panel berikut ini.

¹⁹ Read, *The Meaning of Art*, 147–49.

²⁰ Gamal Komandoko, *Jangan Menjadi Penulis Profesional Jika Ingin Rugi* (Yogyakarta: Media Pressindo, 2013), 63.



Gambar 2. Contoh Panel konteks Romansa



Gambar 3. Contoh Panel konteks Romansa

Gambar 2 dan 3 memuat konteks sang heroine, yaitu Sakura yang mengungkapkan perasaan pada Nozaki. Pada panel kedua istilah “ngefans kamu”, sebenarnya memiliki konteks kagum dan menyukai diri Nozaki. Hal tersebut dibuktikan pada panel pertama gambar 3 yang terdapat maksud sebenarnya Sakura yang ingin menjadi pacar Nozaki yang hanya diungkapkan dalam hati.

- 3) Dalam *Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, tema kultur otaku sendiri merujuk pada pekerjaan Nozaki yang merupakan seorang Mangaka dari Manga yang berjudul “Mari Jatuh Cinta” (恋しよっ/ Koi ni Shiyou). Pada *Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun* volume 1, *chapter* 1-3, pembahasan tentang kultur otaku terletak pada perkerjaan Nozaki sebagai Mangaka. Mangaka sendiri merupakan pekerjaan membuat Manga. Hal-hal lebih dalam tentang hobi teman temannya yang juga termasuk dalam budaya otaku dibahas pada volume dan *chapter* berikutnya.

Terkait dengan tema Manga ini dapat ditelusuri melalui konsep dan alur dalam Manga. Hasil telaah pada gambar 1-3, tema Manga, yaitu kehidupan/ keseharian masa sekolah seorang Mangaka. Penelusuran tema tersebut juga berpatokan pada visualnya.

b. Bentuk

Bentuk merupakan aspek yang menjadi sorotan dalam sebuah karya, utamanya dalam karya seni 2 dimensi. Dalam *Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, didapati beberapa aspek penyusun bentuk yang sesuai teori Herbert Read.²¹, yaitu garis, titik, dan bidang.

- 1) Unsur garis berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan, terbagi atas 3 jenis, yaitu garis lurus, lengkung, dan zig-zag. Secara simbolik, garis lengkung menyimbolkan suatu objek atau kejadian seperti di dunia nyata. Sementara, fungsi arsitektural dan absolut membentuk objek menjadi kesatuan pada figur karakter. Contoh penggunaannya seperti pada beberapa gambar di bawah ini.

²¹ Ivan T. J. Weismann, “Simbolisme Menurut Mircea Eliade,” *Jurnal Jaffray* 2, no. 1 (2005): 55.



Gambar 4. Contoh Garis Lurus Simbolik



Gambar 5. Contoh Garis Lurus Arsitektural



Gambar 6. Contoh Garis Lurus Abstrak



Gambar 7. Contoh Garis Lurus Absolut dan Arsitektural dan Perbandingannya dengan Objek Sepeda di Dunia Nyata

Kedua, fungsi arsitektural dan absolut membentuk objek menjadi kesatuan pada figur karakter. Contoh penggunaannya seperti pada gambar 8.



Gambar 8. Garis Lengkung dengan Fungsi Simbolik dan Arsitektural



Gambar 9. Contoh Garis Lurus Absolut dan Perbandingannya dengan Objek Hewan Anjing di Dunia Nyata

Ketiga, garis zig-zag dalam manga hanya menjadi komponen penyusun dalam kesatuan bentuk, khususnya dalam hal pembentukan rambut sesuai dengan karakter. Juga berfungsi sebagai komponen penyusun karakter. Contoh penggunaannya seperti pada gambar 10.



Gambar 10. Penggunaan Garis Zig-Zag Sesuai Fungsi Arsitektural dalam Membentuk Rambut Karakter

- 2) Titik dalam manga ini, lebih ditekankan pada fungsi arsitektural. Titik tersebut digunakan pada pembentukan efek cahaya atau kesan emosi pada karakter. Gambar 11 merupakan komposisi titik dalam membentuk efek emosi karakter.

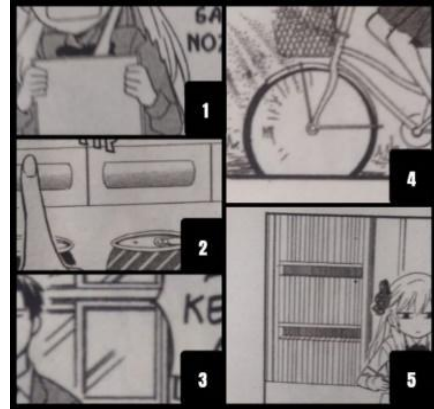


Gambar 11. Penggunaan Titik Sesuai Fungsi Arsitektural dalam Membentuk Efek Karakter

- 3) Bidang dalam manga terbagi atas 2 bentuk, yaitu simetris dan non-simetris. Penggunaan bidang ini lebih dominan oleh kondisi dan fleksibilitas anatomi figur (manusia) seperti wajah, tangan, torso, kaki, dan bagian lainnya, serta bentuk lain seperti penampakan alam dalam *Manga*. Terlihat pada gambar 12.



Gambar 12. Bidang Non-Simetris dalam Manga



Gambar 13. Bidang Simetris dalam Manga

c. Warna

Warna terbagi atas warna kromatik dan akromatik. Namun, di dalam manga, lebih didominasi menggunakan *system beta colouring*, yaitu teknik pewarnaan yang mengandalkan warna hitam.²² Secara lebih spesifik, penggunaan warna dalam manga mengandalkan 3 warna, yaitu hitam, abu-abu, dan putih.



Gambar 14. Penggunaan Warna Akromatik dalam Manga

Penggunaan ketiga warna tersebut difungsikan sebagai identitas dari suatu objek, tekstur, ataupun perbedaan intensitas cahaya. Misalnya, warna putih yang digunakan untuk mewarnai objek dengan warna terang seperti kulit karakter, rumah, dan sebagainya. Hitam digunakan untuk mewarnai objek yang berwarna pekat/ gelap. Sementara, abu-abu selain digunakan untuk mewarnai objek, juga dapat mewakili benda yang mendapat sedikit intensitas cahaya.

d. Motif

Motif merupakan sesuatu yang memiliki peran dalam menambah keseimbangan dalam gambar. Dalam manga *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, penggunaan motif diuraikan menjadi 3 jenis, yaitu motif organik, anorganik, dan abstrak.

²² MediBang Paint, "Manga Tutorial for Beginners 14: Fill in With Black," 1, diakses 28 Juli 2024, <https://medibangpaint.com/en/use/2023/03/Mangatutorialforbeginners14/>.



Gambar 15. Contoh Penggunaan Motif dalam manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun

Pada gambar 15 dijumpai tiga penggunaan motif, yaitu organik yang diwujudkan melalui keberadaan objek seperti tanaman, dan anorganik yang diwujudkan pada gambar bangunan. Sementara, motif abstrak dijumpai pada bagian yang dilingkari merah. Pada bagian tersebut, tekstur kaki tampak kabur/ bergaris-garis. Hal ini difungsikan untuk memberikan kesan bahwa objek tersebut sedang bergerak.

2. Relevansi Unsur Estetika Manga dengan Materi Menggambar Ekspresif

Berdasarkan unsur estetika dalam Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun dan materi serta prosedur kegiatan menggambar ekspresif, ditemukan relevansi antara ketiganya. Terdapat pemisahan 4 unsur estetika menjadi 2 golongan. Misalnya, tema yang termasuk dalam golongan konseptual dikarenakan merupakan hal yang ada dalam pemikiran manusia. Sementara, unsur bentuk, warna, dan motif dikarenakan masuk dalam ranah yang memiliki wujud. Ketiga aspek ini sebagai aspek konkret. Berikut disajikan bagan untuk memudahkan pemahaman.



Gambar 16. Bagan Relevansi antara Unsur Estetika dan Materi Menggambar Ekspresif

a. Relevansi Submateri “Menemukan Prinsip Keseimbangan” dengan Penemuan Tema atau Konsep Gambar Ekspresif

Dalam pembahasan submateri, ditekankan pada kegiatan dan pengalaman yang timbul dari diri siswa untuk membentuk suatu pemaknaan atau suatu kesan.²³ Dalam hal ini, menemukan prinsip keseimbangan berkaitan dengan informasi yang dimiliki atau yang ada di hadapan siswa. Salah satu unsur yang dimiliki dan paling dekat ialah unsur perasaan senang, sedih, kecewa, kagum, dan sebagainya.²⁴ Unsur perasaan atau emosi merupakan unsur yang terlibat langsung dengan keberlangsungan hidup manusia. Keberadaannya memberikan dampak yang besar dalam membentuk kesan atau pengalaman saat membaca suatu komik. Kesan yang timbul akan, menjadi sesuatu yang dapat divisualisasikan.

Dengan demikian, submateri menemukan prinsip keseimbangan merupakan penjajagan awal dalam keseluruhan materi. Submateri berisi proses observasi atau membentuk pengalaman dalam rangka menemukan keseimbangan. Keseimbangan mengacu pada penggunaan tema atau konsep untuk membuat suatu kesatuan dalam sebuah karya. Secara sederhana, proses awal pembentukan konsep atau tema diawali dengan menemukan prinsip keseimbangan yang dilakukan dengan merasakan suatu kesan yang timbul dari suatu hal. Penjajagan awal atau kegiatan eksplorasi ini bersifat penting untuk membentuk ide dasar atau konsep karya seni.

b. Relevansi Submateri “Menganalisis dan Meyimpulkan Prinsip Keseimbangan dalam Karya Seni” dengan Penemuan Tema atau Konsep Gambar Ekspresif

Submateri ini merupakan lanjutan dari submateri menemukan prinsip keseimbangan. Materi ini sebagai tindak lanjut dari penjajagan awal. Pada submateri ini, informasi atau bayangan yang telah didapat diolah dengan melakukan analisis atau pendalaman. Dibandingkan dengan pengamatan (dalam penjajagan awal) yang mengandalkan kerja mata, proses analisis lebih mengedepankan otak dalam hal penalaran. Analisis ini dilakukan dengan mengkaji konsep awal yang telah didapatkan pada tahap penjajagan dengan melibatkan unsur-unsur, seperti proporsi, tampilan, kualitas, dan arah setiap elemen.

Informasi melalui analisis, kemudian dikumpulkan, disederhanakan, dirangkum, atau disimpulkan. Informasi yang dihasilkan dari proses perangkuman ini berwujud informasi yang lebih matang sehingga dapat lebih mudah diwujudkan dalam sebuah konsep. Dengan demikian, proses analisis dan penyimpulan berfungsi untuk menyaring, mendalami, memilah, dan mematangkan konsep atau tema yang sudah didapat sehingga dapat diaplikasikan dengan lebih optimal. Selain itu, keberadaan submateri ini bertujuan agar konsep yang digunakan memenuhi identitas gambar ekspresif, yaitu dinamis, mengutamakan perspektif suasana, adanya aspek kehidupan sosial, fantasi, komedi, dan memenuhi unsur dramatis.²⁵ Hal ini, sesuai dengan teori Mayar terkait dalam proses penjajagan awal. Dalam kegiatan penjajagan awal atau eksplorasi, setelahnya guru dapat memberikan kegiatan ringan, yaitu merangkum ide muncul secara spontan. Kegiatan ini berfungsi untuk memudahkan siswa dalam mengingat dan merekonstruksi ide yang telah didapat. Beberapa ide yang telah dirangkum dapat dikembangkan dan direkonstruksi menjadi satu kesatuan utuh konsep gambar yang matang setelah dianalisis dan

²³ Widiarti Tri Astuti, *Seni Rupa (Untuk Kelas 5 SD/MI)*, vol. 5 (Sidoharjo: CV. Gilang Pratama, 2023), 83–86.

²⁴ Widiarti Tri Astuti, *Seni Rupa (Untuk Kelas 5 SD/MI)*, vol. 5 (Sidoharjo: CV. Gilang Pratama, 2023), 5:84.

²⁵ Widiarti Tri Astuti, *Seni Rupa (Untuk Kelas 5 SD/MI)*, vol. 5 (Sidoharjo: CV. Gilang Pratama, 2023), 5:87.

disimpulkan. Dengan demikian, konsep atau tema tersebut lebih mudah dipahami dan diaplikasikan secara optimal.

c. Relevansi Proses Menggambar Ekspresif dengan Tema atau Konsep Gambar Ekspresif

Kegiatan praktik menggambar ekspresif merupakan bentuk tindak lanjut dari submateri “Menemukan Prinsip Keseimbangan” dan “Menganalisis dan Meyimpulkan Prinsip Keseimbangan dalam Karya Seni”. Kegiatan praktik menggambar ini bertujuan sebagai alat evaluasi materi, alat dalam menambah pengalaman, dan pengetahuan tentang seni.²⁶ Jika kedua hal tersebut di relevansikan, kegiatan yang didasari dari tindak lanjut submateri “Menemukan Prinsip Keseimbangan” dan “Menganalisis dan Meyimpulkan Prinsip Keseimbangan dalam Karya Seni”, yang bertujuan untuk menemukan dan mematangkan konsep atau tema. Sementara, kegiatan praktik menggambar ekspresif bertujuan untuk mewujudkan tema atau konsep yang telah ada dan disiapkan, melalui penggunaan unsur-unsur estetika visual, seperti bentuk, warna, dan motif. Hal ini, sesuai dengan teori Mayar terkait dengan menggambar ekspresif dan pentingnya konsep atau tema dalam menentukan unsur visual yang akan dipakai dalam gambar. Mayar sendiri menyebut kegiatan praktik sebagai kegiatan penuangan inspirasi. Hal ini, didefinisikan sedemikian rupa karena dalam kegiatan ini siswa, menuangkan segala ide (konsep/ tema) yang telah didapat melalui eksplorasi. Kegiatan tersebut memerlukan keberadaan konsep atau tema lantaran elemen konsep/ tema merupakan fondasi atau dasar terbentuknya sebuah karya.

d. Relevansi Submateri “Menemukan Prinsip Keseimbangan” dengan Unsur Bentuk, Warna, dan Motif Hias

Telah dijelaskan pada pembahasan relevansi submateri menemukan prinsip keseimbangan dengan konsep atau tema bahwa submateri ini bersifat sebagai penjajagan awal, yang ditujukan membentuk suatu kesan. Pembentukan kesan ini juga berlaku dalam pada aspek bentuk, warna, dan motif. Dalam hal ini, “Menemukan Prinsip Keseimbangan” dapat dilakukan dengan melakukan pengamatan dan merasakan kesan dari membaca Manga Gekkan Shoujo Nozaki-kun. Kesan dan pengalaman yang tercipta dapat menjadi sumber inspirasi atau bayangan yang tersimpan sehingga dapat menjadi pengetahuan ataupun referensi konsep visual karya yang meliputi penggunaan bentuk, warna, dan motif agar tercipta visualisasi yang memenuhi prinsip keseimbangan.

Hal ini, sesuai dengan teori Mayar perihal menggambar ekspresif, penjajagan awal terhadap objek selain digunakan untuk memunculkan inspirasi terkait dengan tema atau konsep. Hal ini juga digunakan sebagai inspirasi dalam mengkomposisikan unsur estetika. Dalam proses penjajagan, observasi siswa tidak hanya terbatas pada bagaimana pembentukan konsep saja tetapi siswa juga dapat mengamati cara kerja unsur bentuk, warna, dan motif hias dalam menciptakan keseimbangan dalam karya seni.

e. Relevansi Submateri “Menganalisis dan Meyimpulkan Prinsip Keseimbangan dalam Karya Seni” dengan Unsur Bentuk, Warna, dan Motif Hias

Telah dijelaskan, jika sub-materi ini merupakan lanjutan dari submateri menemukan prinsip keseimbangan. Jika dalam hal konsep dan tema, posisi submateri ini digunakan untuk mendalami, merangkum, dan mematangkan konsep atau tema, hal tersebut juga berlaku pada aspek bentuk, warna, dan motif hias. Kegiatan analisis ini berfungsi untuk mendalami aspek bentuk, warna, dan motif dalam gambar sehingga didapatkan informasi

²⁶ Taufik Hidayatulloh and Aulia Fauziah, *Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk Kelas 5 SD* (Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, 2021), 113.

yang matang. Hal ini dilakukan dengan mencatat konsep-konsep yang telah didapat, ataupun sebatas menyimpan dalam pikiran. Gaya rangkuman informasi yang tersimpan juga dipengaruhi oleh keberagaman setiap individu. Siswa dapat merangkum suatu konsep visual yang mengutamakan unsur utama anatomi karakter rambut, wajah (1), mata (2), tubuh (3), tangan (4), dan sebagainya, seperti pada gambar 17.



Gambar 17. Unsur yang Dapat Dirangkum

Melalui kegiatan tersebut, akan didapat informasi baik melalui visual maupun dialog yang dilakukan karakter. Informasi-informasi ini, kemudian akan diolah oleh otak dan mengalami penyesuaian dengan kondisi emosi, kepribadian, gaya dalam berkarya, kemampuan, dan pengetahuan yang dimiliki oleh setiap individu yang kemudian menciptakan gagasan. Gagasan yang terbentuk ini dapat dikembangkan menjadi visual yang sesuai dengan konsep atau tema yang akan dituangkan ke dalam karya. Dengan demikian, relevansi antara submateri “Menganalisis dan Menyimpulkan Prinsip Keseimbangan dalam Karya Seni” dengan Unsur Bentuk, Warna, dan Motif Hias bahwa submateri tersebut mengarahkan untuk mengumpulkan konsep visual yang telah diperoleh siswa menjadi unsur yang lebih sederhana tetapi mendalam. Unsur bentuk, warna, dan motif dapat diaplikasikan dengan lebih optimal, dan sesuai dengan konsep yang menginspirasi pembuat. Hal ini, sesuai dengan Teori Mayar tentang menggambar ekspresif, terkait penajagan awal terhadap objek digunakan sebagai inspirasi dalam mengkomposisikan unsur visual. Sama seperti pada proses penggalian konsep, setelah didapatkan rangkuman, siswa menganalisis dan menyimpulkan hingga memperoleh inspirasi terkait konsep visual atau unsur estetika bentuk, warna, dan motif. Dengan demikian siswa dapat memperoleh referensi penggunaan ketiga unsur tersebut agar memperoleh komposisi gambar yang sesuai dengan prinsip keseimbangan.

f. Relevansi Proses Menggambar Ekspresif dengan Unsur Bentuk, Warna, dan Motif

Setelah proses penciptaan konsep atau tema karya, kemudian dilakukan penuangan konsep atau tema tersebut ke dalam gambar. Dalam kegiatan mewujudkan konsep ini, pengaplikasian unsur bentuk, warna, dan motif memainkan peran utama. Dikarenakan tanpa adanya unsur bentuk, warna, dan motif konsep yang telah tercipta, tidak akan terwujud secara fisik.

1) Bentuk

Aspek pertama yang digunakan adalah bentuk. Bentuk merupakan wujud yang ditampilkan yang dapat diindera (utamanya mata). Aspek bentuk membatasi unsur warna agar terlihat lebih teratur. Pengaplikasian aspek bentuk dalam menggambar ekspresif dapat dilakukan setelah mendapat konsep ketika melihat *Manga*. Namun, pengaplikasian ini tidak semata harus 100% sama dengan apa yang dianalisis dalam

Manga. Misalnya, beberapa aspek yang telah dirangkum dapat dikombinasikan dengan ide, pengalaman, pengetahuan, dan keadaan emosi, seperti dalam gambar 17 dan 18.



Gambar 18. Inspirasi yang Dimiliki oleh Pembuat Karya Seni



Gambar 19. Unsur-unsur yang Dirangkum

Aspek-aspek inspirasi yang telah dimiliki pada gambar 18, disesuaikan dengan aspek-aspek yang dirangkum pada gambar 19 sehingga tercipta konsep bentuk seperti pada gambar 20. Proses penyusunan bentuk melibatkan beberapa aspek bentuk seperti garis dan bidang yang membentuk anatomi gambar seperti rambut, mata, wajah, dan torso karakter yang digambar.



Gambar 20. Konsep Visual yang Dihasilkan dari Perpaduan Rangkuman yang Didapat dari Observasi, Analisis, dan Ide Pembuat

2) Warna

Pewarnaan merupakan proses pemberian kesan dalam gambar. Pengaplikasian warna sendiri bersifat opsional. Namun dalam hal gambar *Manga* pewarnaan hanya dititikberatkan pada gradasi, gelap, dan terang. Pada pengaplikasian warna akromatik yang hanya menggunakan dari warna hitam, abu-abu, dan putih. Pewarnaan ini memiliki kelebihan dari segi ekonomis. Contoh pengaplikasiannya adalah pada gambar 21 dan 22 berikut ini.



Gambar 21. Pengaplikasian Warna Hitam pada Outline



Gambar 22. Pengaplikasian Warna Putih dan Abu-abu

Gambar 21 merupakan pengaplikasian warna hitam. Dalam gambar tersebut, warna hitam digunakan untuk menegaskan bentuk karakter. Kemudian, pada gambar 22 merupakan pewarnaan secara keseluruhan. Warna abu-abu digunakan untuk mewarnai figur yang di gambar. Pewarnaan tersebut juga membentuk tekstur yang memberikan efek gambar yang lebih timbul. Sementara, warna putih sendiri berasal dari bidang yang tidak diwarnai yang bertujuan untuk menunjukkan bagian yang disorot cahaya atau dengan warna terang.

3) Motif

Motif merupakan bagian yang dapat memiliki fungsi menambah keindahan dalam gambar atau menjadi penjas dalam sebuah gambar. Motif disini telah dijabarkan berupa abstrak, organik, dan anorganik. Pengaplikasian motif berupa bentuk yang memiliki *outline* atau hanya goresan. Sebagai contoh penerapan motif pada gambar 23a dan 23b berikut ini.



Gambar 23a Penggunaan Motif pada Kepala



Gambar 23b Penggunaan Motif pada Tubuh

Pada kedua gambar tersebut terdapat penggunaan motif untuk memberikan kesan realistik. Gambar 23a menunjukkan bahwa penggunaan motif pada rambut yang berupa garis-garis dan beberapa gradasi di bagian yang sedikit tersorot cahaya yang memiliki absolut dan arsitektural untuk menggambarkan helai-helai rambut. Sementara, pada 23b, penggunaan motif terletak pada desain baju karakter yang memiliki garis dan gradasi warna. Hal tersebut berfungsi untuk memberikan efek volume (timbul) pada gambar dan menggambarkan baju ketika dipakai oleh manusia. Dengan demikian, dapat ditarik pemaknaan terkait dengan relevansi kegiatan/proses menggambar ekspresif dengan aspek bentuk, warna, dan motif, yaitu ketiga aspek tersebut berfungsi menjadi media untuk mewujudkan gambar. Baik bentuk, warna, maupun motif memiliki peran tersendiri dalam gambar ekspresif. Bentuk (garis,

bidang, titik) berfungsi sebagai penegas dan pembatas wujud, dan warna, serta dapat digunakan untuk menentukan arah gambar. Kemudian, warna berfungsi untuk memberikan kesan pada gambar. Sementara, motif memiliki fungsi penjelas (pendukung). Ketiganya berfungsi untuk mewujudkan konsep yang telah dimiliki oleh pembuat dalam bentuk gambar. Hal ini, sesuai dengan menggambar ekspresif yang memerlukan unsur bentuk, warna, dan motif untuk membuat kesatuan utuh (perwujudan konsep). Kesatuan di sini merupakan perpaduan seimbang antara ketiga elemen tersebut. Oleh karena itu, keberadaan ketiga unsur tersebut memiliki peran yang penting. Ketiganya merupakan kriteria utama dalam membentuk sebuah kesatuan gambar.

D. PENUTUP

Simpulan

Tema, konsep, bentuk, warna, dan motif hias merupakan unsur-unsur estetika dalam *Gekkan Shoujo Nozaki-kun*, yang sesuai dengan teori Herbert Read. Cakupan tema berupa kehidupan sekolah, romansa, dan budaya otaku, terutama kehidupan sekolah seorang mangaka. Bentuk terdiri atas garis (dengan empat fungsi arsitektural, tiga fungsi arsitektural, dan zig-zag dengan satu fungsi arsitektural), titik (dengan satu fungsi arsitektural), dan bidang (simetris dan nonsimetris dengan dua fungsi arsitektural dan absolut). Unsur bentuk juga menggunakan model pewarnaan akromatik dengan gradasi, dan motif terdiri dari organik, anorganik/geometris, dan abstrak.

Antara elemen estetika manga dengan materi menggambar ekspresif pada kelas 5 SD/MI memiliki beberapa hubungan. Keterkaitan tersebut berfungsi sebagai penajagan awal untuk mendapatkan inspirasi dan referensi dalam membangun konsep atau tema, serta menentukan struktur visual bentuk, pewarnaan, dan motif. Keterkaitan lainnya juga dapat bermanfaat untuk mematangkan konsep atau tema.

Saran

Mengingat dalam proses menggambar ekspresif memerlukan ide sebagai dasar dan penggunaan elemen seperti bentuk, warna, dan motif untuk mewujudkan ide gambar secara nyata, sekolah perlu menyediakan manga atau komik yang telah dipilih untuk meningkatkan minat baca siswa, menambah waktu untuk menggambar ekspresif, yang memungkinkan guru menggunakan manga sebagai sumber belajar.

E. DAFTAR PUSTAKA

- Anggraeni, Niken Savitri, Bilyan Putra Sari, Andra Rizky Yuwono, Rahmat Zulfikar, and Ahmad Ade Nugraha. "Pelatihan Menggambar Komik Dengan Pendekatan Narasi Visual Bagi Komikus Pemula Di Makassar." *Jurnal Abdimas Ilmiah Citra Bakti* 4, no. 3 (2023): 510–21.
- Arni, Rita, Ferdian Ondira Asa, and Damai Yani. "Pelatihan Menggambar Karakter Manga Dan Anime Sebagai Budaya Jepang Populer Pada Siswa Japanese Club Bahasa Jepang SMAN 6 Padang." *ABDI HUMANIORA: Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Humaniora* 5, no. 1 (2023): 6–15.
- Astuti, Widiarti Tri. *Seni Rupa (Untuk Kelas 5 SD/MI)*. Vol. 5. Sidoharjo: CV. Gilang Pratama, 2023.
- Departemen Pendidikan Nasional. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa Departemen Pendidikan Nasional, 2016.
- Hidayatulloh, Taufik, and Aulia Fauziah. *Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk Kelas 5 SD*. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, 2021.

- Komandoko, Gamal. *Jangan Menjadi Penulis Profesional Jika Ingin Rugi*. Yogyakarta: Media Pressindo, 2013.
- Mappasere, Stambol A., and Naila Suyuti. "Pengertian Penelitian Pendekatan Kualitatif." In *Metode Penelitian Sosial*, Vol. 33. Yogyakarta: Penerbit Gawe Buku, 2019. https://www.researchgate.net/profile/Ismail-Wekke/publication/344211045_Metode_Penelitian_Sosial/links/5f5c132ea6fdcc11640bd740/Metode-Penelitian-Sosial.pdf#page=42.
- MediBang Paint. "Manga Tutorial for Beginners 14: Fill in With Black." Accessed July 28, 2024. <https://medibangpaint.com/en/use/2023/03/mangatutorialforbeginners14/>
- Mufid, M. Faisol, and Sam Indratma. *Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk Kelas 4 SD*. 1st ed. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, 2021.
- Mulyana, Rijal Assidiq, Ratna Puspitasari, and Syifa Siti Fatimah. "Penanaman Perilaku Asertif Pada Anak Usia Dini Sebagai Tindak Preventif Child Grooming." *WISDOM: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 3, no. 2 (2022): 172–91.
- Nugraha, Dipa. "Pendekatan Strukturalisme Dan Praktik Triangulasi Di Dalam Penelitian Sastra." *Arif: Jurnal Sastra Dan Kearifan Lokal* 3, no. 1 (2023): 58–87.
- Pemerintah Republik Indonesia. "Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003." Accessed March 12, 2024. <https://peraturan.bpk.go.id/Details/43920/uu-no-20-tahun-2003>.
- Raindriati, Rizki. *Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk Kelas 2 SD*. 1st ed. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, 2021.
- . *Buku Panduan Guru Seni Rupa Untuk Kelas 3 SD*. 1st ed. Jakarta: Pusat Perbukuan Badan Standar Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan Kemendikbudristek, 2022.
- Read, Herbert. *Education Through Art*. London: Faber & Faber, 1970. <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.460970>.
- . *The Meaning of Art*. London: Faber & Faber, 1931. <https://archive.org/details/in.ernet.dli.2015.529212>.
- Rondhi, Mohammad. "Apresiasi Seni Dalam Konteks Pendidikan Seni." *Imajinasi: Jurnal Seni* 11, no. 1 (2017): 9–18.
- Salam, Sofyan, and Muhammad Muhaemin. *Pengetahuan Dasar Seni Rupa*. Makassar: Badan Penerbit UNM, 2020.
- Shilviana, Kusna S., and Tasman Hamami. "Pengembangan Kegiatan Kokurikuler Dan Ekstrakurikuler," *PALAPA: Jurnal Studi Keislaman dan Ilmu Pendidikan*, 8, no. 1 (2020). <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/palapa/article/view/705>.

