

Pelatihan Seni Rupa: Implementasi Lukis Digital Dalam Platform Digital Kultur

Ranti Rachmawanti*, Cucu Retno Yuningsih, Syarip Hidayat

*Seni Rupa, Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, Bandung, Jawa Barat-Indonesia

* Jln.Telekomunikasi No.1, Sukapura, Dayeuhkolot, Sukapura, Kec. Dayeuhkolot, Kabupaten Bandung, Jawa Barat-Indonesia 40553

INFORMASI ARTIKEL

Article History:

Submission: 06-07-2022

Revised: 22-09-2022

Accepted: 30-09-2022

* *Korespondensi:*

Ranti Rachmawanti

rantirach@telkomuniversity.ac.id

ABSTRAK

Kegiatan seni budaya di era 4.0 ini menuntut adanya berbagai inovasi dan penguatan kemampuan masyarakat dalam penggunaan teknologi digital. Percepatan teknologi digital ini sudah berkembang sangat pesat, terutama di kalangan remaja generasi milenial. Hal ini mengindikasikan bahwa diperlukan peningkatan kemampuan literasi digital bagi para remaja sekolah. Maka dari itu tim abdimas melakukan pelatihan kepada siswa SMAN 6 Cimahi untuk meningkatkan kemampuan dalam bidang seni rupa, melalui eksperimentasi membuat karya lukisan digital. Platform yang digunakan adalah aplikasi Ibis Paint yang telah disediakan di berbagai platform gawai. Hasil dari pelatihan adalah karya seni lukis digital bertema yang diperlombakan antar siswa di SMAN 6 Cimahi, kemudian dipresentasikan dalam bentuk pameran virtual.

Kata kunci: Lukis, digital, seni rupa

Visual Arts Training: Implementation of Digital Painting in the Digital Culture Platform

ABSTRACT

Cultural arts activities in the 4.0 era require various innovations and increase the community's ability to use digital technology. The acceleration of digital technology has grown very rapidly, especially among the millennial generation. This indicates that it is necessary to increase digital literacy skills for school youth. Therefore, the Community Service Team for Fine Arts, School of Creative Industries, Telkom University conducted training for students of SMAN 6 Cimahi to improve their skills in the field of fine arts, through experimentation in making digital painting works. The platform used is the Ibis Paint application which has been provided on various mobile platforms. The result of the training is a themed digital painting that is contested between students at SMAN 6 Cimahi, then presented in the form of a virtual exhibition.

Keywords: Painting, digital, visual art

1. PENDAHULUAN

Kehidupan manusia sekarang ini sudah memasuki masyarakat 5.0 dimana masyarakat sudah mengenal teknologi dan kehidupan tidak bisa luput dari teknologi kapanpun dan dimanapun. Segala aktifitas kehidupan sehari-hari sudah menggunakan teknologi computer yang mudah di akses. Pemanfaatan teknologi merupakan awal kehidupan untuk kehidupan masa depan yang lebih baik.



Teknologi informasi dan komunikasi yang berkembang di era digital ini menuntut adanya berbagai inovasi. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi secara sadar atau tidak sadar, mempengaruhi banyak aspek dalam kehidupan umat manusia. Perkembangan teknologi yang sangat maju seperti sekarang ini, menuntut masyarakat harus mampu mengimbangi kemajuannya. Kemajuan teknologi yang menggglobal ini sangat berpengaruh pada semua aspek-aspek kehidupan terlebih para pelajar yang pada dasarnya harus mengikuti perkembangan teknologi di era milenium pada semua aspek pembelajaran [1]. Salah satu aspek yang terkena efek perkembangan teknologi adalah aspek seni dan budaya.

Teknologi tersebut memasuki semua sektor bidang seni, termasuk salah satunya seni rupa. Seni Rupa seperti yang kita tahu merupakan tehnik berkarya menggunakan kemampuan manual tetapi dengan adanya teknologi perkembangan tehnik dalam berkarya seni rupa semakin pesat. Teknologi menjadi media baru dan alat dalam berkarya seni rupa. Penggunaan teknologi, media komunikasi dan informasi sebagai medium sumber gagasan penciptaan karya seni merupakan karakteristik bentuk baru dalam kesenian [2]. Dampak positif yang dapat kita lihat antara lain berkembangnya imajinasi dan kreatifitas seorang seniman karena dapat menjelajah seni rupa lebih jauh dengan bantuan teknologi. Banyak software pendukung desain ataupun gambar sehingga lebih mudah dalam pengerjaannya [3].

Kondisi ini mengindikasikan bahwa perlu adanya kebaruan pula dalam bidang pembelajaran seni rupa, khususnya bagi sekolah tingkat menengah atas. Pendidikan seni rupa adalah pengembangan diri untuk mengenali diri sendiri, mengembangkan keterampilan dan kreatifitas serta membentuk kepribadian secara utuh dan bermakna [4]. Proses pengajaran materi seni budaya, khususnya bidang seni rupa sebaiknya dilakukan secara tatap muka langsung untuk membuat karya seni rupa merupakan hal yang susah untuk diterapkan karena membutuhkan alat dan bahan dan pembelajaran dengan metode *learning by doing* [5]. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dalam bentuk pelatihan membuat karya lukisan menggunakan aplikasi digital yang telah disediakan di berbagai platform gawai, dapat mengembangkan kreatifitas siswa. Kegiatan ini difokuskan kepada pemanfaatan aplikasi digital untuk membuat karya seni rupa dalam bentuk pelatihan, kemudian hasil dari pelatihan tersebut dilakukan evaluasi dalam bentuk perlombaan internal secara virtual siswa.

Bidang seni rupa yang menjadi fokus adalah seni lukis. Seni lukis merupakan perpaduan antara ide, konsep dan tema yang bersifat rohani atau yang disebut ideoplastis dengan fisikoplastis berupa elemen atau unsur visual seperti garis, bidang, warna, ruang, tesktur serta penyusunan elemen atau unsur visual seperti kesatuan, keseimbangan, proporsi, dan kontras. Semua itu melebur membentuk satu kesatuan membentuk satu kesatuan menjadi lukisan [6].

Mitra sasar dari kegiatan abdimas ini adalah SMA Negeri 6 Cimahi. Alasan mengambil sekolah tersebut adalah karena memiliki potensi SDM yang cukup dan di sekolah tersebut Seni Rupa menjadi salah satu mata pelajaran Seni Budaya yang harus diikuti oleh seluruh siswa. SMA Negeri 6 Cimahi adalah sekolah menengah atas yang didirikan pada tanggal 3 September 1979, terletak di Jalan Melong Raya, Cimahi. Sekolah ini sebelumnya bernama SMA Negeri 13 Bandung, namun karena adanya batas wilayah anantara kota Bandung dan Kota Cimahi, maka sekolah ini masuk ke wilayah Kota Cimahi dan berubah nama menjadi SMA Negeri 6 Cimahi dengan alamat *website* <http://sman6cimahi.sch.id/>. Tim abdimas bertemu dengan kelompok guru SBDP SMAN 6 Cimahi yang dipimpin Bapak Adhi Wisnu selaku guru SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) SMAN 6 Cimahi kelas 10, 11 dan 12.

Sebelumnya di sekolah memang tidak pernah tersentuh oleh pengabdian kepada masyarakat sehingga ketika ditawarkan untuk kerjasama abdimas ini responnya sangat baik. Dimana tujuan abdimas dan sekolah tersebut sama yaitu bagaimana belajar dan tetap kreatif dimasa pandemi ini, momen ini kami manfaatkan untuk silaturahmi dan membahas kegiatan yang akan tim abdimas lakukan selanjutnya yang tujuannya dapat menyampaikan ilmu yang tidak hanya mendidik namun juga menyemangati dan mengedukasi siswa-siswi Sekolah Menengah Atas Negeri 6 Cimahi.

Para guru tertarik dengan idea Pelatihan terutama setelah kami memberitahukan bahwa kami bermaksud mengenalkan siswa pada program seni rupa dan bagaimana seni membantu kognisi dan afeksi siswa dalam belajar [7]. Tema pengabdian seni rupa ini dipilih setelah sebelumnya mempertimbangkan dengan kurikulum dan RPS SBDP (Seni Budaya dan Prakarya) yang semester ini sedang berjalan. Pelatihan ini juga sebagai bentuk akselerasi pengembangan kualitas pembelajaran dengan pengalaman baru dan mengubah *mindset* tentang “*future skill*” [8]. Dunia seni saat ini khususnya seni visual, telah mengalami perubahan yang cepat dan signifikan. Salah satu trennya adalah perkembangan media. Berbagai media seni rupa yang muncul selama ini secara tidak langsung telah meningkatkan dan mempengaruhi perkembangan seni rupa. Dalam evolusi budaya dan peradaban manusia, seni dan teknologi merupakan dua sisi yang saling melengkapi dan membutuhkan satu sama lain [9]

Tim Pengabdian pada masyarakat ini pada akhirnya diberikan kesempatan untuk bertemu dan berkolaborasi dengan para guru dan staf akademik SMAN 6 Cimahi, dalam menyampaikan tentang program Peminatan Seni Lukis di Program studi Seni Rupa Telkom University, yang mengutamakan aspek kreativitas dalam berkarya seni dengan tidak melupakan implementasinya di dalam dunia industri kreatif. Melalui kolaborasi ini, diharapkan pada saat pelatihan berlangsung, siswa di SMAN 6 Cimahi telah diberikan beberapa wawasan terkait tema dan maksud pelatihan oleh para guru di sekolah. SMAN 6 Cimahi memiliki potensi yang cukup besar terutama dalam aspek seni budaya, karena di dalam kurikulum pendidikannya telah mencantumkan Seni Rupa sebagai mata pelajaran yang wajib diikuti oleh seluruh siswa. SMAN 6 Cimahi memiliki cukup fasilitas dan potensi SDM yang dapat mendukung kegiatan Abdimas ini. Dengan demikian, manfaat bagi SMAN 6 Cimahi tentunya menjadi pengetahuan baru bagi mereka yang berkaitan dengan seni rupa secara praktis dan teori. Seperti:

- Mengenalkan bentuk-bentuk seni rupa dan teknik melukis dengan aplikasi digital
- Merangsang kreatifitas dan afeksi dan kognisi dengan membuat karya seni Lukis menggunakan aplikasi digital

Memiliki konsep yang jelas dari *value* atau nilai mempelajari seni rupa memperkenalkan fakultas industri kreatif universitas telkom khususnya program studi seni rupa.

Seni budaya dan prakarya atau yang biasa disebut sebagai SBDP merupakan salah satu mata pelajaran di dalam kurikulum 2013 yang diajarkan di Sekolah Menengah Atas [10]. Disini siswa akan mempelajari hal-hal mengenai seni music, seni tari, seni budaya dan prakarya (seni rupa). Kegiatan SBDP ini mempunyai *output* yang berbagai macam bentuknya. Berdasarkan permintaan dan kesepakatan dengan masyarakat sasar yaitu para guru dan staff pengajar SBDP dari SMAN 6 Cimahi, maka tim Abdimas akan membuat sebuah pelatihan seni rupa. Pelatihan dibuat sesuai dengan jadwal dan materi SBDP yaitu tentang lukis digital.

Pemahaman materi akan berupa video atau tutorial pembuatan karya lukis digital dengan diikuti oleh siswa kelas 11 secara *onsite* untuk bisa diterapkan kepada siswa siswi SMAN 6 Cimahi. Adapun maksud dan tujuan kegiatan pengabdian masyarakat yang berupa pelatihan seni rupa adalah untuk penyebaran ilmu dan pengetahuan terkait salah satu pengetahuan di dunia seni rupa yaitu lukis digital sebagai media baru dalam berkarya seni rupa dimana melalui pengabdian ini diharapkan siswa dapat:

- Mendapatkan informasi yang tepat tentang seni rupa dan metode berkarya seni rupa menggunakan aplikasi secara digital melalui presentasi dan lokakarya tim abdimas
- Mendapatkan informasi yang tepat tentang teknik penggunaan aplikasi untuk berkarya seni rupa secara digital.
- Mendapatkan materi yang dapat dinikmati prosesnya secara empiris dan beradaptasi terhadap bentuk pembelajaran didalam rumah

- Mendapatkan informasi tentang Universitas Telkom sebagai salah satu pilihan perguruan tinggi yang memiliki program studi seni rupa dan mengenalkannya lebih jauh.

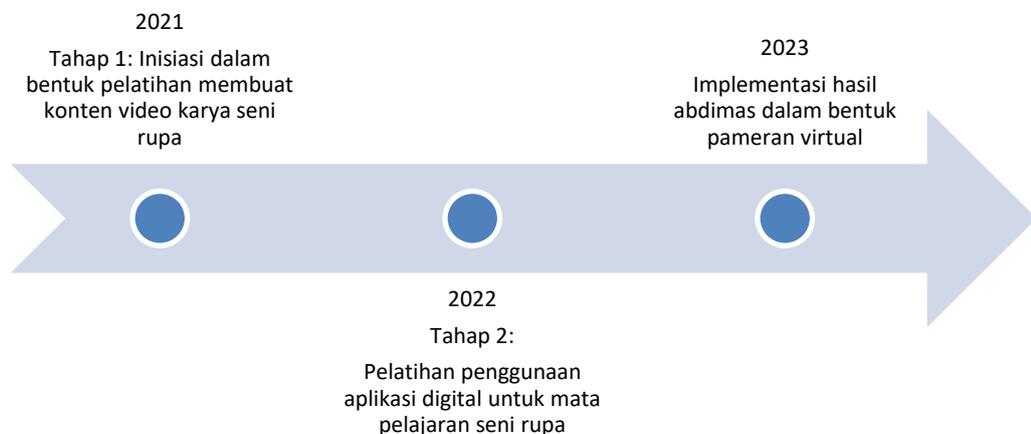
Selain itu, mendapatkan materi terkait pengetahuan dan pemahaman dalam karya seni rupa, siswa dapat memanfaatkan momen kegiatan menjadi bagian dari *self healing* setelah berada cukup lama dalam situasi pandemi, yang secara tidak langsung berpengaruh pada kondisi psikologis. *Self healing* ini sangat diperlukan, terutama setelah mengalami kejenuhan tinggi akibat stress atau trauma, dan seni Lukis menjadi salah satu media yang dapat mengurangi tingkat kejenuhan melalui goresan-goresan kuas pada kanvas [11]. Hal serupa diungkapkan juga oleh Bactiar, dkk. bahwa *self healing* dengan media seni mampu menjadi katalis dan mengendalikan emosi seseorang dalam berekspresi [12]. Hal ini menjadi indikasi bahwa kegiatan berkesenian, yang telah digagas dalam kegiatan abdimas ini memiliki manfaat luar biasa bagi siswa di SMAN 6 Cimahi untuk dapat berkreasi selepas pandemi.

2. METODE PELAKSANAAN

Pengabdian ini berupa pelatihan seni rupa dengan menggunakan media baru dalam berkarya yaitu berupa lukis digital dengan aplikasi Ibis Paint. Penyampaian materi dilakukan secara luring di sekolah dengan melibatkan 20 peserta siswa dan Guru. Materi diberikan sebelumnya melalui dokumen *online* yang dibagikan pada siswa sebelum pelatihan berlangsung. Tahap persiapan, tim abdimas dibantu mahasiswa menyiapkan materi presentasi berupa

- a. Modul pelatihan dalam bentuk draft.
- b. Mulai mengerjakan video berupa pelatihan mengenai berkarya dengan menggunakan aplikasi digital.
- c. Menyiapkan hasil karya untuk pameran di galeri virtual.
- d. Menyaring hasil karya dari siswa SMAN 6 Cimahi.

SMAN 6 Cimahi sebagai mitra akan memfasilitasi seluruh kegiatan Abdimas, mulai dari pemilihan peserta siswa yang akan diikutsertakan dalam pelatihan dan menjadi fasilitator selama kegiatan berlangsung. Kegiatan Abdimas ini merupakan bentuk upaya untuk mengenalkan kepada masyarakat, khususnya sekolah menengah tentang perkembangan Seni Rupa di era digital. Sehingga diharapkan para siswa dan guru dapat mengimplementasikan aplikasi digital untuk mata pelajaran seni rupa di sekolah, sebagai salah satu target pencapaian pembelajaran. Berikut adalah roadmap kegiatan Abdimas yang akan dilakukan:



Gambar 1. Roadmap kegiatan abdimas yang akan dilakukan pada mitra sasaran SMAN 6 Cimahi

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian masyarakat Pelatihan Seni Rupa: Implementasi Lukis Digital Menggunakan Platform Digital Kultur untuk Siswa SMAN 6 Cimahi ini merupakan salah satu upaya yang dilakukan oleh tim untuk meningkatkan kualitas pendidikan khususnya dalam bidang peminatan seni rupa. Hal ini sejalan sebagaimana diungkapkan oleh Jazuli, bahwa peningkatan kualitas pendidikan salah satunya dapat melalui pembelajaran seni agar transfer ilmu lebih mudah dan menarik dilakukan [13].

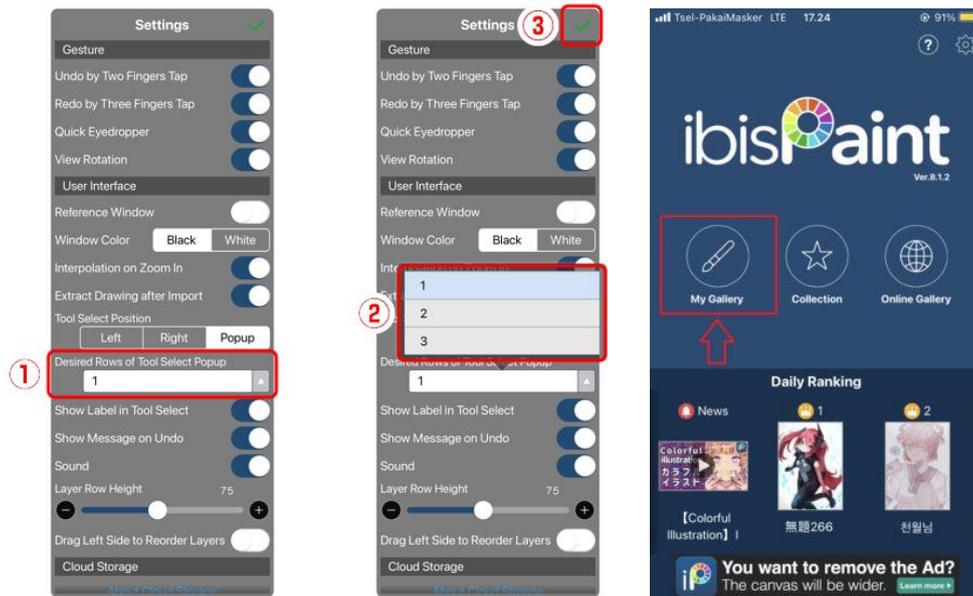
Kegiatan pelatihan ini diikuti oleh 20 siswa/siswi kelas 11 SMA Negeri 6 Cimahi untuk mata pelajaran SBDP yang mengambil peminatan Seni Rupa. Siswa SMAN 6 Cimahi diberikan pelatihan Lukis digital menggunakan aplikasi IBIS Paint di *smartphone*. Aplikasi ini adalah salah satu media yang mudah digunakan oleh pengguna pemula untuk melukis secara digital.



Gambar 2. Logo dan tampilan ibis paint di *Smartphone*

Tahapan penggunaan aplikasi ini dilakukan dengan beberapa langkah meliputi:

- Siswa mengunduh aplikasi melalui *platform* yang telah ada di dalam telepon pintar masing-masing.
- Setelah mengunduh, siswa dapat langsung membuka aplikasi dan langsung masuk ke menu utama aplikasi Ibis Paint
- Setelah memilih menu, siswa bisa melakukan penyetelan untuk menentukan garis dan pengaturan lain sesuai dengan kreativitasnya
- Setelah menentukan pengaturan siswa diminta untuk menggambar sesuai dengan tema yang diberikan.
- Setelah gambar selesai maka siswa diminta untuk mengunggah gambar tersebut ke dalam *folder google drive* dan dipresentasikan di depan kelas.



Gambar 3. Tampilan menu utama dan pengaturan pada aplikasi ibis paint.

Penyampaian materi pelatihan langsung di tempat (*onsite*). Secara garis besar kegiatan ini diawali dengan sosialisasi aplikasi Ibis paint melalui grup Whatsapp (WA) pengabdian masyarakat, kemudian siswa atau siswi peserta pelatihan diwajibkan untuk mengunduh aplikasi tersebut di handphone masing-masing. Pelatihan yang dilakukan terhadap siswa SMA Negeri Cimahi yang dilaksanakan ini adalah di mana mereka dilatih dan dibina untuk mempunyai kemampuan di bidang seni rupa, khususnya cara menggambar/melukis menggunakan *tools* atau fitur digital dalam aplikasi di *handphone*. Kemampuan dalam penguasaan teknologi ini menjadi salah satu indikator kecakapan generasi di era digital.

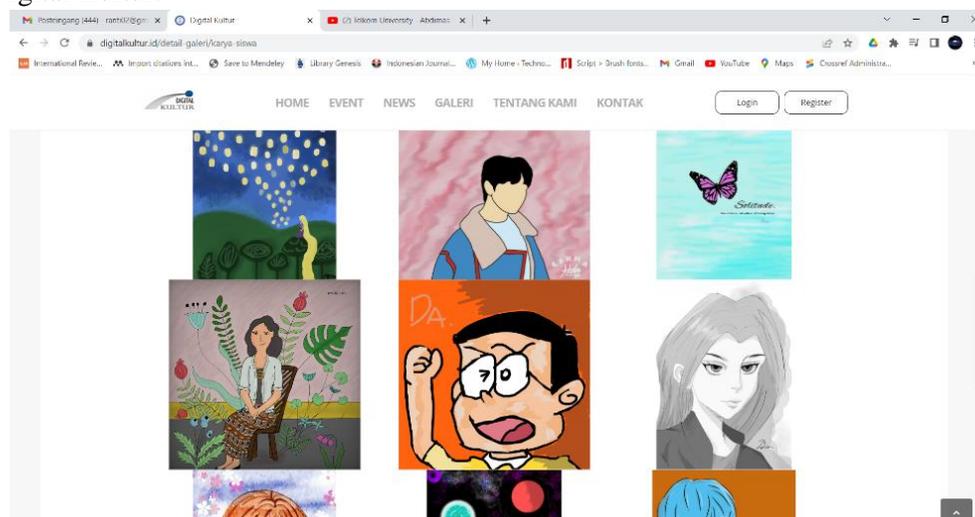
Pelaksanaan pelatihan implementasi lukis digital kepada siswa siswi SMA Negeri 6 Cimahi secara onsite pada hari Sabtu 18 Juni 2022. Peserta yang hadir ada 20 siswa siswi pilihan dari Guru SBPD. Dipilih karena jumlah yang dibatasi agar proses pengkaryaan lebih maksimal. Gambar 4 ialah bukti pelaksanaan pelatihan:



Gambar 4. Pelaksanaan pelatihan implementasi lukis digital

Setelah siswa yang tergabung dalam pelatihan ini mengikuti seluruh rangkaian kegiatan, di akhir sesi siswa diberikan tantangan (*challenges*) untuk membuat 1 karya lukis digital yang merepresentasikan gaya dan karakter masing-masing dalam melukis. Karya tersebut dibuat dan dikumpulkan untuk diseleksi dan dipilih yang terbaik, kemudian dipublikasikan dalam platform website Digital Kultur dalam fitur galeri.

Digital Kultur merupakan invensi dalam bentuk aplikasi yang dibuat untuk penyelenggaraan berbagai festival budaya yang ada di Indonesia. Menggunakan teknologi *digital live performance* dengan sistem recording dan live streaming. Digital Kultur dirancang dan dibuat untuk memberikan kemudahan dan kenyamanan bagi peserta, bahkan mampu mengefektifkan waktu serta mengefisienkan energi untuk performa yang lebih baik. Aplikasi Digital Kultur dapat menjadi sistem terpadu dalam penyelenggaraan festival budaya yang mendukung perkembangan dan kemajuan industri kreatif di Indonesia. Digital Kultur dapat digunakan untuk berbagai jenis genre seni, termasuk seni visual yakni seni rupa. Pada abdimas kali ini, Digital Kultur menjadi salah satu platform yang digunakan sebagai media publikasi karya seni siswa dari hasil pelatihan. Hal ini merupakan upaya untuk mempublikasikan karya siswa siswi SMA Negeri 6 Cimahi agar dikenal oleh masyarakat luas. Berikut adalah karya-karya siswa yang telah diunggah ke aplikasi Digital Kultur:



Gambar 5. Karya siswa dalam platform digital kultur

Gambar 5 merupakan hasil karya dari siswa dari tugas tantangan yang kemudian diunggah ke dalam aplikasi Digital Kultur untuk dilakukan seleksi dan penilaian. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan oleh tim Abdimas dan pihak sekolah, maka didapatkan beberapa karya siswa yang dianggap terbaik dari proses pelatihan. Hasil karya terbaik siswa tersebut akan diikutsertakan oleh pihak sekolah sebagai perwakilan dalam kegiatan FLS2N tingkat kota Cimahi.

Berdasarkan hasil kegiatan abdimas beserta evaluasi yang telah dilakukan, maka dapat dikatakan bahwa tujuan dan target dari abdimas ini sudah tercapai. Lukis digital merupakan teknik dan cara baru yang di era digital ini menjadi tren di kalangan generasi milenial. Kemudahan teknologi menjadi salah satu hal positif bagi dunia seni untuk berkembang. Namun demikian, nilai-nilai estetika dalam karya seni harus tetap dipertahankan agar tidak hilang [14]. Karya seni Lukis digital sudah menjadi bagian dari seni rupa kontemporer yang memang menjadikan teknologi sebagai salah satu unsur di dalamnya. Seni rupa digital merupakan perkembangan dari seni rupa yang memanfaatkan perkembangan teknologi yang menghasilkan metode baru dalam proses produksi karya seni [15]. Dengan demikian, konteks digitalisasi dalam karya Lukis dapat disejajarkan dengan karya Lukis yang pada umumnya dilakukan. Hal ini menjadi tantangan bagi tim Abdimas untuk tetap memberikan pengetahuan terkait seni rupa di era digital, tanpa melupakan aspek estetika di dalam karyanya.

Hasil dari pelaksanaan pelatihan telah menunjukkan bahwa siswa SMAN 6 Cimahi telah mampu menggunakan salah satu aplikasi Lukis digital dan mengimplementasikannya secara berkesinambungan, sehingga mampu menghasilkan karya Lukis digital yang dapat dijadikan sebagai karya untuk kompetisi atau perlombaan tingkat kota. Selain itu, siswa mendapatkan pengetahuan lebih luas terkait pemanfaatan teknologi digital dalam membuat karya seni rupa, khususnya seni Lukis.

4. SIMPULAN

Pelatihan Seni Rupa: Implementasi Lukis Digital Menggunakan Platform Digital Kultur untuk Siswa SMA Negeri 6 Cimahi berjalan sesuai dengan target dan solusi yang diberikan terkait permintaan pihak mitra telah dilakukan. Kegiatan ini difokuskan kepada pemanfaatan aplikasi digital untuk membuat karya seni rupa dalam bentuk pelatihan, kemudian hasil dari pelatihan tersebut dilakukan evaluasi dalam bentuk perlombaan internal secara virtual. *Outcome* yang dihasilkan dari kegiatan tersebut adalah siswa menghasilkan karya seni rupa melalui platform digital yang pada akhirnya akan dipamerkan secara *online* melalui aplikasi Digital Kultur dan media sosial siswa, yang dapat digunakan sebagai portfolio siswa. Hasil dari abdimas ini sesuai dengan tujuan dan target yang telah dirancang, yakni siswa telah berhasil menggunakan aplikasi Lukis digital, kemudian mampu mengimplementasikan dan mempresentasikan karya seni Lukis digitalnya dalam ajang festival atau kompetisi seni di tingkat sekolah maupun tingkat kota.

5. UCAPAN TERIMA KASIH

Pihak SMA Negeri 6 Cimahi sebagai fasilitator penyelenggaraan pengabdian pada masyarakat Pelatihan Seni Rupa: Implementasi Lukis Digital menggunakan platform Digital Kultur.

6. DAFTAR PUSTAKA

- [1] R. N. Haryadi, A. M. Yusup, Destiana Utarinda, Indri Ayu Mustika, Dewi Sandra, and Dewi Utari Rokhmawati, "Sosialisasi Penggunaan Aplikasi E-Learning Berbasis Website di Masa Pandemi Covid-19," *BEMAS J. Bermasyarakat*, vol. 2, no. 2, pp. 110–115, 2021, doi: 10.37373/bemas.v2i2.184.
- [2] Z. S. Soeteja, "No Title," *PENDIDIKAN Seni Rupa Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi Melalui Pembelajaran "Seni Media Baru"*, 2011. <http://zsoeteja.blogspot.com/2011/05/pendidikan-seni-rupa-berbasis-teknologi.html>.
- [3] A. P. V. A. K. F. A. D. I. A Mutohary, "PENGARUH DIGITAL ART TERHADAP PERKEMBANGAN FINE ART DIDUNIA SENI RUPA INDONESIA Makalah," no. 112130002, 2012, [Online]. Available: https://www.academia.edu/3831886/PENGARUH_DIGITAL_ART_TERHADAP_PERKEMBANGAN_FINE_ART_DIDUNIA_SENI_RUPA_INDONESIA.
- [4] C. R. Yuningsih and Adrian Permana Zen, "Lokakarya Seni Rupa: Penggunaan Bahan Bekas Pakai Untuk Kreativitas Siswa di Masa Pandemi," *BEMAS J. Bermasyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 26–34, 2021, doi: 10.37373/bemas.v2i1.118.
- [5] S. Sagala, *Konsep dan Makna Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta, 2010.
- [6] B. Kirkcaldy *et al.*, *Literature and the Visual and*. 2018.
- [7] A. Soeharjo, *No Title Pendidikan Seni Dari Konsep Sampai Program*. 2005.
- [8] T. Darmi, Faizal Anwar, and Iqbal Miftakhul Mujtahid, "Akselerasi pengembangan pembelajaran jarak jauh untuk mahasiswa," *BEMAS J. Bermasyarakat*, vol. 3, no. 1, pp. 59–64, 2022, doi: 10.37373/bemas.v3i1.255.
- [9] A. P. Zen and C. R. Yuningsih, "Lokakarya Fotografi: Penggunaan Media Sosial Untuk Kreativitas Siswa di Masa Pandemi," *BEMAS J. Bermasyarakat*, vol. 2, no. 1, pp. 43–52, 2021, doi: 10.37373/bemas.v2i1.115.

- [10] Sumanto, *No Title Pengembangan Kreativitas Seni Rupa*. Departemen Pendidikan Nasional Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi., 2005.
- [11] R. A. Hayati, “Self Healing dari Trauma Masa Lalu dalam Karya Seni Lukis Abstrak,” *Invensi*, vol. 6, no. 2, pp. 109–119, 2021, doi: 10.24821/invensi.v6i2.4648.
- [12] M. A. Bachtiar and A. F. Faletahan, “Self-Healing sebagai Metode Pengendalian Emosi,” *J. An-Nafs Kaji. Penelit. Psikol.*, vol. 6, no. 1, pp. 41–54, 2021, doi: 10.33367/psi.v6i1.1327.
- [13] M. Jazuli, *Sosiologi Seni Pengantar dan Model Studi Seni*. Surakarta: Sebelas Maret, 2011.
- [14] L. DeBetta, *Embodied Performance as Applied Research, Art and Pedagogy*, vol. 13, no. 1. 2019.
- [15] S. Yangni, J. Baudrillard, J. Derrida, and J. Lacan, “Memproduksi ‘ Seni Rupa Kontemporer ,’” 2008.