

PENGEMBANGAN VIDEO TUTORIAL PEMANFAATAN KARTU AFIRMASI SEBAGAI PEMICU IDE DALAM MENGGAMBAR ILUSTRASI DIGITAL

Khory Azalia Putri¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: khory.19033@unesa.ac.id

²Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: ikacamelia@unesa.ac.id

Abstrak

Pengembangan media video kreatif diperlukan untuk membantu individu mengekspresikan emosi dan ide visual secara lebih terarah. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan proses pengembangan, hasil produk, serta tanggapan pengguna terhadap video tutorial ilustrasi digital yang memanfaatkan kartu afirmasi sebagai sumber inspirasi visual dan ruang berekspresi. Metode penelitian yang digunakan adalah model ADDIE yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Responden penelitian terdiri atas pemula yang memiliki ketertarikan terhadap kegiatan menggambar serta mahasiswa seni dengan pengalaman dasar di bidang seni rupa. Proses pengembangan meliputi perancangan konsep, penyusunan materi, pembuatan storyboard, hingga produksi dan evaluasi media. Produk yang dihasilkan berupa dua video tutorial berdurasi singkat yang memuat panduan penerjemahan kalimat afirmasi menjadi ide visual serta proses digitalisasi ilustrasi menggunakan aplikasi Ibis Paint. Hasil validasi menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 95% oleh ahli materi dan 85% oleh ahli media. Tanggapan pengguna menunjukkan bahwa video tutorial dinilai menarik, mudah dipahami, serta membantu proses ekspresi dan pelepasan emosi (*emotional release*). Kontribusi penelitian ini terletak pada pengembangan media video tutorial yang tidak hanya berorientasi pada penguasaan teknik ilustrasi digital, tetapi juga mendukung pengalaman emosional dan reflektif pengguna, sehingga berpotensi menjadi media alternatif pendukung aktivitas art therapy secara sederhana bagi pemula.

Kata Kunci: Ilustrasi Digital, Kartu Afirmasi, Video Tutorial, Art Therapy, Regulasi Emosi

Abstract

The development of creative video media is necessary to help individuals express emotions and visual ideas in a more structured manner. This study aims to describe the development process, product outcomes, and user responses to a digital illustration tutorial video that utilizes affirmation cards as a source of visual inspiration and a medium for self-expression. The research employed the ADDIE model, which consists of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The respondents were beginners interested in drawing activities and art students with basic experience in the field of visual arts. The development process included concept design, material preparation, storyboard creation, as well as media production and evaluation. The resulting product consists of two short-duration tutorial videos that provide guidance on transforming affirmation statements into visual ideas and digitizing illustrations using the Ibis Paint application. Validation results indicated a feasibility level of 95% from content experts and 85% from media experts. User responses showed that the tutorial videos were considered engaging, easy to understand, and effective in supporting emotional expression and emotional release. The contribution of this research lies in the development of tutorial video media that focuses not only on improving digital illustration skills but also on users' emotional and reflective experiences. Therefore, this tutorial video has the potential to serve as an alternative medium to support simple and accessible art therapy activities for beginners.

Keywords: Digital Illustration, Affirmation Cards, Tutorial Video, Art Therapy, Emotion Regulation

PENDAHULUAN

Pada era digital yang serba cepat, tekanan untuk membuat karya yang menarik dan konsisten justru membuat banyak orang semakin sulit menemukan inspirasi yang relevan dengan kondisi emosional mereka sendiri. Masalah ini berangkat dari pengalaman pribadi dan keinginan peneliti dalam membantu teman teman berkesenian. Yakni untuk dapat menyalurkan keresahan mereka melalui kegiatan seni. Melalui proses menggambar seseorang dapat menyelami perasaannya dan memanifestasikan hal tersebut kedalam bentuk goresan dan warna. Salah satu pendekatan yang peneliti ingin perkenalkan dalam aktivitas kreatif ini adalah penggunaan kartu afirmasi. Kartu afirmasi biasanya berisi kalimat pendek yang menenangkan, memberi semangat, atau memunculkan refleksi diri. Kalimat-kalimat tersebut dapat memunculkan gambaran perasaan tertentu yang sebenarnya sangat potensial untuk diterjemahkan kedalam bentuk visual. Dengan kata lain, seseorang tidak lagi harus “mencari ide”, tetapi dapat “menangkap” perasaan yang muncul dari afirmasi tersebut dan mengolahnya menjadi sebuah konsep gambar. Pendekatan ini membantu pembuat karya menghubungkan pengalaman batin dengan bentuk visual secara lebih natural.

Melihat potensi tersebut, dibutuhkan sebuah video tutorial yang secara khusus membimbing pengguna dalam mengubah kartu afirmasi menjadi ide ilustrasi digital. Video semacam ini dapat membantu mahasiswa seni dan pemula untuk memahami proses kreatif mulai dari membaca afirmasi, mengidentifikasi emosi yang muncul, hingga memvisualisasikannya ke dalam ilustrasi digital yang bermakna. Kehadiran video ini diharapkan dapat menjadi alternatif pembelajaran kreatif yang lebih personal, reflektif, dan aplikatif, sekaligus membantu pengguna melatih kemampuan teknik menggambar digital secara bertahap. Agar penelitian ini lebih terarah dan tidak terlalu luas dalam pelaksanaan dan pada tujuan yang akan dicapai, maka permasalahan dalam penelitian ini dibatasi hanya pada beberapa hal ini saja.

Pengembangan media video tutorial berfokus pada materi menggambar ilustrasi saja dan tidak mencakup materi seni rupa lain. Prinsip yang dideskripsikan hanya berkaitan dengan materi menggambar ilustrasi digital bertema afirmasi positif.

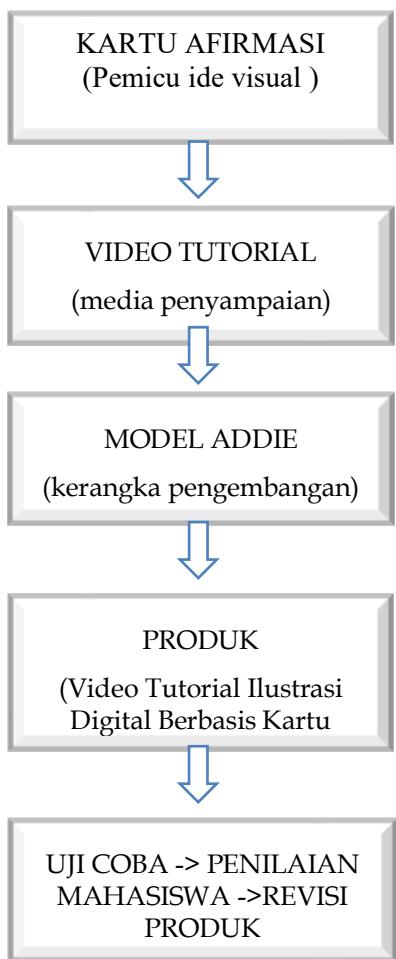
Penelitian ini bertujuan menstimulasi kreativitas dan menyalurkan emosi secara positif melalui aktivitas menggambar digital. Penelitian ini tidak bertujuan menganalisis kondisi psikologis individu, melainkan mengkaji proses kreatif dalam menggambar ilustrasi digital bertema afirmasi sebagai bentuk ekspresi visual dan media pembelajaran seni rupa. Perangkat yang digunakan untuk pembuatan video tutorial digital terbatas pada aplikasi ilustrasi digital *Ibis Paint*.

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dijabarkan, maka peneliti mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut.

- 1.2.1. Bagaimana proses pengembangan video tutorial menggambar ilustrasi digital berbasis kartu afirmasi sebagai sumber inspirasi visual?
- 1.2.2. Bagaimana hasil produk dari video tutorial menggambar ilustrasi digital yang dikembangkan berdasarkan alur, teknik dan gaya visual sesuai dengan pesan pada kartu afirmasi?
- 1.2.3. Bagaimana penilaian dan tanggapan pengguna terhadap video tutorial ilustrasi digital yang telah dikembangkan?

Penelitian ini bertitik tolak pada tiga konsep utama, yaitu (1) ilustrasi digital, (2) video tutorial sebagai media pembelajaran seni, dan (3) kartu afirmasi sebagai sumber inspirasi visual. Ketiga konsep tersebut kemudian diintegrasikan melalui model pengembangan ADDIE sehingga menghasilkan produk berupa video tutorial menggambar ilustrasi digital yang mengambil inspirasi dari kartu afirmasi. Hubungan antar konsep dijelaskan sebagai berikut:

,



Model ADDIE dipilih karena memiliki

Bagan 1. Kerangka Konseptual

tahapan yang jelas, terstruktur, dan relevan untuk pengembangan media pembelajaran seni. Model ini terdiri atas lima tahapan utama, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

Tahap *analysis* dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna, karakteristik sasaran penelitian, serta permasalahan yang dihadapi pemula dan mahasiswa seni dalam proses menggambar ilustrasi digital, khususnya dalam menemukan ide

visual dan mengekspresikan emosi. Pada tahap ini juga dianalisis potensi kartu afirmasi sebagai sumber inspirasi visual yang dapat membantu proses kreatif.

Tahap *design* meliputi perancangan konsep video tutorial, penentuan tujuan pembelajaran, penyusunan materi, pemilihan gaya visual, serta pembuatan storyboard yang menggambarkan alur penyajian video. Pada tahap ini, kalimat afirmasi dirancang untuk diintegrasikan ke dalam tahapan menggambar sebagai pemicu ide visual.

Tahap *development* merupakan proses produksi video tutorial, yang mencakup pembuatan ilustrasi, perekaman proses menggambar digital menggunakan aplikasi Ibis Paint, pengolahan audio dan visual, serta penyuntingan video. Pada tahap ini juga dilakukan validasi oleh ahli materi dan ahli media untuk menilai kelayakan isi dan kualitas media.

Tahap *implementation* dilakukan dengan mengujicobakan video tutorial kepada responden yang terdiri atas pemula yang tertarik menggambar dan mahasiswa seni. Tahap ini bertujuan untuk melihat keterpahaman pengguna terhadap materi, kemudahan mengikuti langkah-langkah tutorial, serta pengalaman pengguna dalam memanfaatkan kartu afirmasi selama proses menggambar.

Tahap *evaluation* dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan produk berdasarkan hasil validasi ahli dan tanggapan pengguna. Evaluasi digunakan sebagai dasar perbaikan media serta untuk mengetahui sejauh mana video tutorial mampu membantu proses menggambar ilustrasi digital dan mendukung ekspresi emosi pengguna.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu analysis, design, development, implementation, dan evaluation. Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pengguna terhadap media pembelajaran ilustrasi digital yang bersifat ekspresif dan reflektif. Tahap desain meliputi perancangan konsep video, penyusunan materi, penentuan alur visual, serta pembuatan *storyboard*.

Tahap pengembangan mencakup produksi video tutorial dan integrasi kartu afirmasi ke dalam tahapan menggambar ilustrasi digital. Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba terbatas kepada pemula dan mahasiswa seni. Tahap evaluasi dilakukan melalui validasi oleh ahli materi dan ahli media, serta pengumpulan data tanggapan pengguna menggunakan angket. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif untuk menggambarkan kelayakan produk dan pengalaman pengguna.

KERANGKA TEORETIK

Penelitian ini didasarkan pada teori emosi kognitif Lazarus yang menekankan peran penilaian kognitif (*cognitive appraisal*) dalam pengalaman emosi (Lazarus, 1991). Pada teori ini menekankan proses *appraisal* yakni penilaian apakah suatu kejadian berbahaya atau menguntungkan adapun *secondary appraisal* yakni menilai kemampuan kita dalam menghadapi situasi (tindakan yang akan kita ambil). Penilaian terhadap stimulus ini dapat menjelaskan konsep bagaimana kalimat afirmasi dipersepsi sebagai stimulus yang mendukung sehingga menghasilkan emosi positif yang diperlukan untuk memunculkan ide dalam menggambar ilustrasi digital. Dengan demikian, teori ini tidak sempit, tetapi justru fleksibel dan relevan untuk penelitian berbasis media afirmasi dan kreativitas.

Selain itu, konsep *art therapy* digunakan sebagai landasan bahwa aktivitas seni dapat menjadi sarana ekspresi dan regulasi emosi. Media video tutorial dipahami sebagai sarana pembelajaran visual yang mampu memperkuat persepsi dan pemahaman pengguna melalui rangsangan visual dan auditori (Susilana & Riyana, 2009).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan berupa dua video tutorial ilustrasi digital berdurasi kurang dari tiga menit. Video pertama berisi pengenalan kartu afirmasi, pemaknaan kalimat afirmasi, serta proses penerjemahan emosi ke dalam bentuk sketsa. Video kedua berisi tahapan digitalisasi ilustrasi menggunakan aplikasi Ibis Paint yang dirancang agar mudah diikuti oleh pemula.

a. Kartu Afirmasi

Penggunaan kartu afirmasi dalam video tutorial dilakukan pada tahap awal proses menggambar. Pengguna diarahkan untuk membaca dan merefleksikan kalimat afirmasi yang dipilih, kemudian mengaitkannya dengan pengalaman atau perasaan personal. Setelah itu pengguna diminta menerjemahkan makna kalimat afirmasi tersebut ke dalam bentuk visual. Peneliti mengembangkan kartu afirmasi yang dibuat khusus sebagai penunjang dalam penelitian dan disesuaikan dengan tujuan pada penelitian ini. Berikut kartu afirmasi yang telah dibuat oleh peneliti



Gambar 1. Kartu Afirmasi
Sumber: koleksi pribadi

Afirmasi yang digunakan peneliti, yaitu “Aku mengizinkan diriku merasakan sedih, karena ini adalah bagian alami dari hidup”, dipilih sebagai contoh dalam video karena mengandung pesan penerimaan emosi. Pesan tersebut selaras dengan tujuan pendekatan *art therapy*, yang menekankan pada proses penerimaan dan pengelolaan emosi, bukan penekanan pada emosi positif semata.



Gambar 2. Ilustrasi pada video tutorial
Sumber: koleksi pribadi

b. Penyusunan Naskah

Video Part 1: Pada video pertama fokus diarahkan pada pemahaman dan eksplorasi kartu afirmasi sebagai dan penerjemahan kalimat afirmasi menjadi ide visual serta sketsa awal.

1. Pendahuluan, memuat ajakan dan perkenalan tentang kartu afirmasi dan *art therapy*
2. Isi, memuat penciptaan visual emosi dan step menggambar sketsa dari kartu afirmasi
3. Penutup, berisi refleksi singkat dan ekspresi diri yang bersifat empatik

Video Part 2: Pada video part kedua, fokus diarahkan pada proses digitalisasi ilustrasi menggunakan aplikasi Ibis Paint dengan langkah-langkah yang sederhana dan ramah bagi pemula.

1. Pendahuluan, pembuka perkenalan aplikasi
2. Isi, memuat langkah - langkah pembuatan digitalisasi pada gambar berupa timelapse dan detailing
3. Penutup, memuat hasil gambar jadi dan *emotional closing* yang sifatnya menenangkan

c. Perancangan Konsep Media

Konsep yang muncul bisa didapatkan dari berbagai sumber baik pengalaman pribadi, isu sosial, emosi dan bahkan gagasan yang masih abstrak.

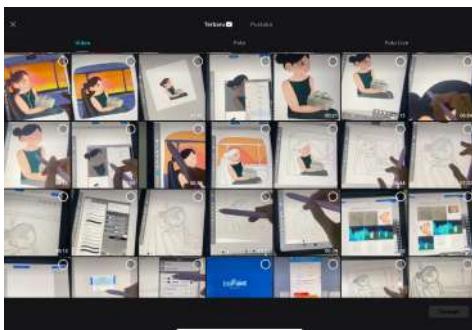
- a. Konten pada video haruslah sederhana dan mudah dipahami
- b. Kemudian penjelasan yang dipakai baiknya menggunakan kombinasi audio dan gambar
- c. Durasi pada video dibuat pendek supaya audience memiliki waktu beristirahat, hal ini dikuatkan dengan second attention terutama oleh Gen Z yang hanya bertahan selama 8 detik saja
- d. Suara rekaman pada video menggunakan suara asli manusia bukan mesin supaya terdapat koneksi antara pemateri dan audience
- e. Video menampilkan proses visual gambar dan memberikan penjelasan oleh pemateri

Pemakaian aplikasi gambar dalam pembuatan video tutorial ini adalah *Ibis Paint*. Kelebihan aplikasi ini adalah mudah diakses bagi pengguna *android* maupun *iphone* dan mudah dipakai bagi pemula.



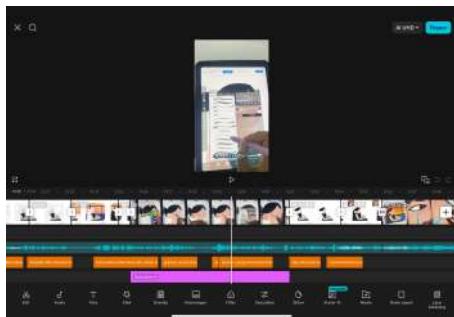
Gambar 3. Logo Ibis Paint
Sumber: pinterest.com, 2025

Dalam membuat rekaman video ini, peneliti memakai aplikasi CapCut yang bisa secara langsung terkoneksi dengan aplikasi TikTok. Karenanya dapat mempermudah proses penyebaran video di media publikasi pilihan peneliti. Proses editing dilakukan menggunakan aplikasi *capcut*. Pengeditan bentuk video memiliki beberapa tahapan, antara lain sebagai berikut: Tahapan awal adalah seleksi video, dari beberapa hasil perekaman akan dipilih video terbaik untuk digunakan



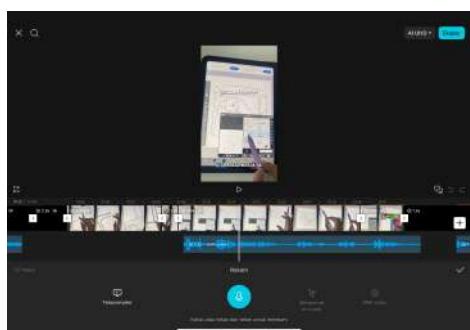
Gambar 4. Proses seleksi video
Sumber: koleksi pribadi

Proses *Cutting*, atau pemotongan video untuk menentukan bagian mana yang bisa dipakai dan tidak. Setelah itu hasilnya bisa saling diigabungkan dengan video-video lain.



Gambar 5. Proses cutting video
Sumber: koleksi pribadi

Penggabungan video ini kemudian disisipkan teks, grafik, atau anotasi untuk menekankan poin penting atau memberikan penjelasan tambahan. Memuat musik latar atau efek suara jika diperlukan, tetapi dipastikan tidak mengganggu narasi utama.



Gambar 6. Proses Perekaman *Voice Over*
Sumber: koleksi pribadi

b. Validasi Ahli

Sebelum diunggah di Tiktok dilakukan validasi ahli media dan materi. Validator media dilakukan oleh Bapak Aqim Amral Hukmi, S.Pd., M.Pd. dan validasi materi oleh Bapak Pungki Siregar, S.Pd., M.A. selaku dosen dari jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni di Universitas Negeri Surabaya. Peneliti melakukan revisi yang sesuai dengan masukan ahli, kemudian berikut hasil dari penilaian oleh ahli

Skor dalam Persen(%)	Kategori Kelayakan
1%-20%	Tidak Layak
21%-40%	Kurang Layak
41%-60%	Cukup Layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat Layak

Tabel 1. Indikator Penilaian
Sumber: Sugiono (2016)

Berdasarkan hasil penilaian ahli media terhadap video tutorial ilustrasi digital berbasis kartu afirmasi, diperoleh data bahwa dari 16 kriteria penilaian yang diajukan, sebagian besar aspek memperoleh skor pada kategori nilai tertinggi. Aspek-aspek visual seperti komposisi layout, keharmonisan warna, kejelasan ilustrasi dan kartu afirmasi, keterbacaan jenis dan ukuran huruf, serta kontras antara teks dan latar belakang dinilai sangat baik dan mendukung penyampaian pesan visual secara efektif. Selain itu, penempatan teks dinilai tidak mengganggu elemen visual utama sehingga tampilan video tetap rapi dan mudah dipahami.

Dari segi audio, kualitas suara pemateri dinilai jernih, artikulasi jelas, serta volume suara seimbang dengan musik latar. Musik dan efek suara yang digunakan juga dinilai mampu mendukung suasana tanpa mengganggu fokus materi. Aspek alur penyajian video, durasi, transisi antar scene, serta struktur video yang mencakup pembukaan, isi, dan penutup dinilai runtut dan mudah diikuti oleh pengguna. Secara keseluruhan, jumlah skor yang diperoleh adalah 61 dari skor maksimal 64. Berdasarkan perhitungan persentase kelayakan, diperoleh nilai

sebesar 95,3%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa video tutorial yang dikembangkan telah memenuhi standar kelayakan media pembelajaran dan layak digunakan sebagai media pendukung pembelajaran ilustrasi digital berbasis kartu afirmasi.

Sedangkan berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi terhadap video tutorial ilustrasi digital berbasis kartu afirmasi, diperoleh penilaian yang menunjukkan bahwa materi yang disajikan telah memenuhi kriteria kelayakan dengan baik. Materi dinilai sesuai dengan judul dan tujuan pengembangan media, relevan dengan topik kartu afirmasi dan ilustrasi digital, serta didukung oleh contoh-contoh yang sesuai dengan konteks pengguna. Selain itu, isi materi dinilai mampu mendukung pengembangan ide dan gagasan kreatif dalam menggambar, serta cukup untuk membantu pengguna memahami konsep pemanfaatan kartu afirmasi sebagai sumber inspirasi visual.

Dari segi penyajian, urutan materi disusun secara sistematis dan dilengkapi dengan penjelasan langkah-langkah yang jelas dalam proses menggambar ilustrasi digital. Bahasa yang digunakan dinilai mudah dipahami, tidak menimbulkan makna ganda, serta sesuai dengan karakteristik sasaran pengguna. Istilah teknis yang digunakan juga dijelaskan dengan tepat sehingga tidak menyulitkan pemula. Afirmasi yang disajikan bersifat positif, memperhatikan etika dan nilai-nilai, serta dinilai mampu memicu ide dan gagasan kreatif dalam menggambar. Secara keseluruhan, materi dinilai bermanfaat dalam membantu proses belajar ilustrasi digital dan menjadikan video tutorial sebagai media ekspresi serta afirmasi diri. Total skor yang diperoleh adalah 58 dari skor maksimal 68. Berdasarkan hasil perhitungan, diperoleh persentase kelayakan sebesar 85,2%, yang termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa materi dalam video tutorial telah memenuhi standar kelayakan dan layak digunakan.

Berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi yang menunjukkan bahwa video tutorial ilustrasi digital berbasis kartu afirmasi termasuk

dalam kategori sangat layak, selanjutnya diperoleh hasil pengembangan produk berupa dua video tutorial yang dirancang untuk saling melengkapi dalam membimbing pengguna melalui proses kreatif menggambar ilustrasi digital. Adapun hasil pengembangan dua video tutorial tersebut dipaparkan sebagai berikut

Hasil Video Tutorial Part 1



<https://vt.tiktok.com/ZS5wrrfbU/>

Hasil Video Tutorial Part 2



<https://vt.tiktok.com/ZS5wrAAro/>

b. Hasil Penerapan Uji Coba

Uji coba produk yang dilakukan bertujuan untuk mendapatkan umpan balik dari responden terhadap video tutorial menggambar ilustrasi digital yang telah dikembangkan. Uji coba ini bertujuan untuk menilai kelayakan produk dari aspek materi, visual, penyajian, serta manfaat

emosional yang dirasakan pengguna setelah mengikuti video tutorial.

Responden dalam uji coba ini merupakan campuran antara pengguna pemula yang memiliki ketertarikan pada kegiatan menggambar dan mahasiswa seni. Proses uji coba dilakukan dengan cara responde menonton kedua part video tutorial, kemudian melakukan praktik menggambar dan mengisi angket penilaian yang telah disusun oleh peneliti. Berikut hasilnya;

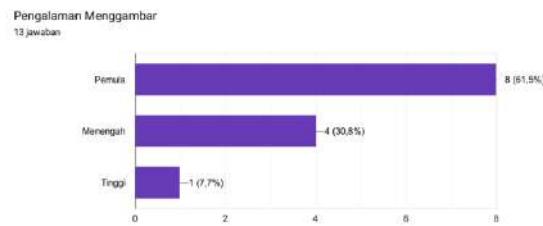




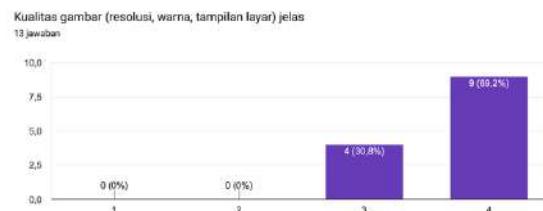
Tabel 4. Hasil gambar ilustrasi oleh responden

Setelah melakukan uji coba terhadap 13 responden, penulis memperoleh tanggapan responden terhadap video tutorial menggambar ilustrasi digital berbasis kartu afirmasi. Tanggapan responden didapatkan melalui tahapan pengisian angket setelah mengikuti video tutorial oleh peneliti. Angket Responden terbagi menjadi empat aspek penilaian, (1) Aspek Kualitas Video,

- (2) Aspek Kejelasan Materi, (3) Aspek Pemanfaatan Kartu Afirmasi, (4) Aspek Pemanfaatan dan Pengalaman Responden

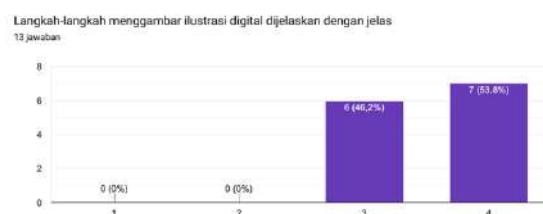


Gambar 7. Jawaban Angket Pertanyaan Kedua
Sumber: koleksi pribadi



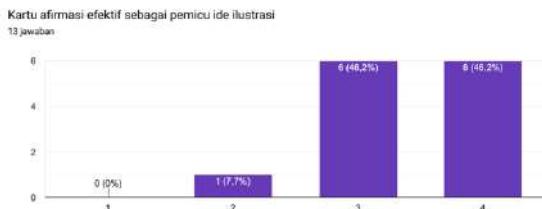
Gambar 8. Jawaban Angket Pertanyaan Ketiga
Sumber: koleksi pribadi

Berdasarkan data tersebut, pada tampilan visual mayoritas responden menilai bahwa video tutorial memiliki tampilan yang menarik dan nyaman untuk dilihat. Kualitas gambar, yang meliputi resolusi, warna, tampilan layar, dinilai jelas dan mendukung proses belajar.



Gambar 9. Jawaban Angket Pertanyaan Keempat
Sumber: koleksi pribadi

Dari data tersebut menunjukkan, responden merasa alur penyampaian materi pada video mudah untuk diikuti. Langkah-langkah menggambar ilustrasi disajikan secara run



Gambar 10. Jawaban Angket Pertanyaan Kelima
Sumber: koleksi pribadi

Pada aspek pemanfaatan kartu afirmasi, responden memberikan tanggapan yang positif. Kartu afirmasi dinilai mampu memberikan arah tema atau ide gambar untuk membantu responden memulai proses menggambar.



Gambar 11. Jawaban Angket Pertanyaan Keenam
Sumber: koleksi pribadi

SIMPULAN DAN SARAN

Pada penelitian pengembangan video tutorial menggambar ilustrasi digital yang berbasis kartu afirmasi ini memiliki beberapa implikasi. Implikasi ini menunjukkan kontribusi penelitian terhadap pengembangan ilmu pengetahuan dan praktik pembelajaran berbasis digital. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kartu afirmasi dapat berperan sebagai stimulus kognitif yang membantu proses *cognitive appraisal* dalam memahami dan menerima emosi. Integerasi antara kartu afirmasi dalam aktivitas menggambar memperkuat bahwa proses kreatif dapat dimanfaatkan sebagai bentuk *emotion-focused coping*. Sehingga, pada penelitian ini memperkaya kajian mengenai penerapan teori emosi Lazarus dalam konteks seni visual dan media digital. Hal ini sejalan dengan kebutuhan akan ruang ekspresi emosional di era digital. Pemanfaatan kartu afirmasi sebagai penciptaan

Hasil angket menunjukkan bahwa responden memberikan tanggapan positif terhadap video tutorial yang dikembangkan. Video dinilai menarik, mudah dipahami, dan membantu mengurangi kebingungan dalam memulai proses menggambar ilustrasi digital. Pemanfaatan kartu afirmasi dinilai efektif sebagai pemicu ide visual, meningkatkan motivasi, serta membantu proses ekspresi dan pelepasan emosi. Hal ini menunjukkan bahwa video tutorial tidak hanya berfungsi sebagai media pembelajaran teknis, tetapi juga sebagai media pendukung pengalaman *art therapy* secara sederhana.

ide membangun kesadaran bahwa emosi, termasuk emosi sedih, marah, kesal dapat diekspresikan melalui bentuk media seni.

Pada konteks media digital penelitian ini menunjukkan bahwa konten yang edukatif dan reflektif dapat dikemas dalam format video pendek tanpa mengurangi kedalaman maknanya. Hal ini membuka peluang untuk pembelajaran kreatif yang relevan dengan pola konsumsi media saat ini.

Bagi penelitian selanjutnya dengan memperluas teknik ilustrasi digital yang bisa *dieksplor* ataupun ditampilkan pada video. Penggunaan aplikasi menggambar lain sehingga memberikan opsi tambahan bagi pemula dalam menggambar digital. Kemudian pengembangan video tutorial bisa disebarluaskan melalui banyak platform seperti Youtube dan Instagram agar semakin luas keterjangkaunya. Video tutorial menggambar ilustrasi digital berbasis kartu afirmasi dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran alternatif dalam pembelajaran seni di sekolah. Sebagai media pendukung kegiatan kreatif yang berbasis digital, sebagai salah satu alternatif media berekspresi di kegiatan kesenian lainnya seperti, membatic, logam, dst. Pemanfaatan media ini diharapkan dapat membantu pengguna dalam mengembangkan kreativitas sekaligus meningkatkan kesadaran emosional bagi orang banyak.

REFERENSI

- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The Elsi, E., & Zubaidah, Z.* (2025). Pengaruh Penggunaan Media Video Tutorial Terhadap Hasil Belajar Menggambar Perspektif Dalam Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, **9** (2), 21642–21651.
- Ekawati, N., Supurwoko, & Wahyuningsih, D. (2012). Pengembangan Video Tutorial Sebagai Media Dalam Belajar Mandiri Materi Bunyi Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 3(2), 1-11.
- Iemer, M., Mauss, I. B., & Gross, J. J. (2010). *Appraisals, Emotions, And Emotion Regulation: An Integrative Approach.* Motivation And Emotion, **34**(3), 184–195
- Malchiodi, C. A. (2003). Expressive Arts Therapy and Multimodal Approaches. In C. A. Malchiodi (Ed.), *Handbook of Art Therapy* (pp. 106-119). New York and London: The Guilford Press
- Rahmawati, I., & Nugroho, A. (2018). Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Multimedia. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, **20**(2), 85–94
- Sugiyono (2019), Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan RnD, Alfabeta
- Sari, D. P., & Hidayat, T. (2019). Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Mandiri. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, **26**(1), 45–53
- Safitri M., Sulis Mariyanti, et al. (2024). Model terapi seni dengan media visual untuk meningkatkan motivasi belajar. *Journal on Education*, **7**(1), 2179–2192.
- Tegeh, I. M., & Kirna, I. M. (2009). Pengembangan Bahan Ajar Metode Penelitian Pendidikan Dengan ADDIE Model. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, **8**(1), 1-15.
- Teori Appraisal (Lazarus, 1999). *E-Jurnal Manajemen*, **11**(1), 62–81
- Tri Safariyani, Y. (2022). *Perancangan Buku Ilustrasi Art Therapy Seni Rupa Sebagai Metode Reduksi Stres* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).p
- The Use of Art in Therapy : An Exploratory Study
The Use of Art in Therapy : Schweizer, C., Knorth, E. J., & Spreen, M. (2014).
- Wulandari, R., & Prasetyo, E. (2020). Media Pembelajaran Digital Dalam Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Seni Rupa*, **9**(1), 12–20