

PENGEMBANGAN BUKU TUTORIAL MENGGAMBAR DAN MEWARNAI DI SANGGAR LUKIS PAKAPUR SURABAYA

Bintang Keadilan Purwanto¹, Siti Mutmainah²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: bintang.19063@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Pengembangan buku tutorial menggambar dan mewarnai kartun hewan untuk siswa di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya dilatarbelakangi oleh keterbatasan media pembelajaran yang mampu mendukung pembelajaran mandiri secara terstruktur dan praktis. Selama ini, proses pembelajaran masih didominasi metode demonstrasi sehingga siswa mengalami kesulitan mengulang materi secara mandiri di luar kegiatan belajar. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan proses pengembangan, karakteristik produk, dan tingkat kelayakan buku tutorial. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model 4D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate terbatas. Tahapan penelitian meliputi analisis kebutuhan, perancangan produk, pengembangan buku tutorial, validasi oleh ahli materi dan ahli media, revisi produk, serta uji coba terbatas kepada siswa. Produk yang dihasilkan berupa buku tutorial berisi langkah-langkah menggambar dan mewarnai kartun hewan secara bertahap, dilengkapi ilustrasi yang jelas serta panduan teknik pewarnaan sederhana. Hasil validasi ahli materi meningkat dari 79,6% sebelum revisi menjadi 92,1% setelah revisi, sedangkan validasi ahli media meningkat dari 59,3% menjadi 92,1%. Rata-rata kelayakan akhir mencapai 92,1% dengan kategori sangat layak. Uji coba kepada siswa menunjukkan respons positif karena buku tutorial membantu proses belajar menjadi lebih sistematis, menarik, dan mudah dipahami sehingga efektif mendukung peningkatan keterampilan menggambar dan mewarnai siswa.

Kata Kunci: tutorial, kartun, menggambar, mewarnai, sanggar lukis pakapur.

Abstract

The development of a tutorial book for drawing and coloring animal cartoons for students at Pakapur Art Studio Surabaya was motivated by the lack of structured and practical learning media that could support independent learning. Existing instruction mainly relied on demonstrations, making it difficult for students to review drawing techniques outside the classroom. This study aimed to describe the development process, product characteristics, and feasibility of the tutorial book. The research employed the Research and Development (R&D) method using the 4D model, including the define, design, develop, and limited disseminate stages. The procedures involved needs analysis, product design, tutorial book development, expert validation, product revision, and limited student trials. The resulting product presents step-by-step instructions for drawing and coloring animal cartoons, supported by clear illustrations and simple coloring techniques. Material expert validation improved from 79.6% before revision to 92.1% after revision, while media expert validation increased from 59.3% to 92.1%. The final average feasibility score reached 92.1%, indicating that the tutorial book is highly feasible for use. Student trials also showed positive responses, as the book made the learning process more systematic, engaging, and easier to follow. These findings indicate that the tutorial book can effectively support students in developing their drawing and coloring skills at Pakapur Art Studio Surabaya.

Keywords: tutorial, cartoon, drawing, coloring, pakapur art studio.

PENDAHULUAN

Seni berfungsi sebagai medium strategis dalam pembinaan karakter, daya cipta, serta kemampuan pengungkapan diri pada anak. Aktivitas visual seperti menggambar dan memberi warna membuka ruang bagi mereka guna menuangkan gagasan serta kerap tak mudah disampaikan melalui tuturan lisan. Kegiatan seni juga membantu mereka mengembangkan koordinasi motorik halus, kepekaan estetis, serta kemampuan berpikir imajinatif. Menurut Lowenfeld dan Brittain (1987), kegiatan seni rupa ialah media utama bagi anak guna menyalurkan dorongan kreatif dan menumbuhkan kepribadian yang utuh.

Namun dalam praktiknya, tidak semua anak memperoleh kesempatan yang cukup guna mengembangkan kemampuan seni mereka di lingkungan sekolah formal. Waktu belajar yang terbatas, padatnya kurikulum, serta fokus yang lebih besar pada mata pelajaran akademik membuat pendidikan seni seringkali kurang mendapat perhatian (Prayitno dan Julta, 2025). Akibatnya, banyak anak yang sebenarnya memiliki minat tinggi terhadap seni tetapi belum mendapatkan ruang untuk berkembang secara optimal.

Berdasarkan hasil observasi awal di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya, diketahui bahwasanya banyak anak datang ke sanggar karena memiliki ketertarikan tinggi terhadap kegiatan menggambar, tetapi belum mendapatkan wadah yang memadai di sekolahnya. Anak-anak terlihat antusias mengikuti kegiatan menggambar dan mewarnai, terutama karena pendekatan yang digunakan bersifat santai, individual, dan disesuaikan dengan kemampuan masing-masing. Pengajar di sanggar tidak hanya memberi contoh visual, namun turut membimbing anak melalui tahapan-tahapan menggambar sesuai usia dan kemampuan motoriknya. Di samping itu, atmosfer pembelajaran yang hangat dan suportif mendorong tumbuhnya keyakinan diri anak untuk berani menyalurkan ekspresi sekaligus menjajal ragam warna dan konfigurasi visual tanpa rasa ragu.

Kehadiran sanggar seni seperti Sanggar Lukis Pakapur Surabaya menjadi alternatif

penting dalam menjawab kebutuhan anak guna mengembangkan bakat dan kreativitas di luar sekolah. Sanggar ini berperan sebagai lembaga pendidikan nonformal yang memberi kesempatan kepada anak usia 3–15 tahun untuk belajar menggambar dan mewarnai secara bebas, menyenangkan, dan sesuai tahap perkembangannya. Dalam konteks ini, pembelajaran tidak semata-mata diarahkan pada capaian akhir berupa produk karya, namun turut menekankan pada pengalaman belajar yang menumbuhkan kreativitas, ekspresi diri, dan rasa percaya diri anak.

Studi ini dilaksanakan karena penting untuk memahami bagaimana pembelajaran seni dilaksanakan di lingkungan nonformal seperti Sanggar Lukis Pakapur. Telaah atas tahapan perancangan, penerapan, hingga penilaian pembelajaran seni di sanggar tersebut diharapkan mampu menyajikan potret konkret tentang peran pendidikan seni dalam menunjang tumbuh kembang anak. Selain itu, studi ini juga berupaya menilai sejauh mana kegiatan pembelajaran seni di Sanggar Lukis Pakapur mampu meningkatkan kreativitas, ekspresi emosional, serta kepercayaan diri anak sebagai bagian dari pembentukan karakter mereka.

Dengan demikian, penelitian Pengembangan Buku Tutorial Menggambar dan Mewarnai Kartun Hewan Untuk Siswa di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya ini dilaksanakan karena adanya kebutuhan untuk memahami bagaimana lembaga pendidikan nonformal berperan dalam mengembangkan potensi seni anak secara lebih bebas, kontekstual, dan manusiawi. Temuan studi ini diharapkan bisa menjadi acuan konseptual bagi perumusan dan pengayaan strategi pembelajaran seni rupa, baik di sanggar maupun di sekolah formal, agar pendidikan seni lebih bermakna bagi perkembangan anak.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan atau Research and Development (R&D). Metode tersebut bertujuan untuk menemukan, mengembangkan, dan memvalidasi produk berupa buku tutorial menggambar dan mewarnai kartun hewan agar layak digunakan dalam proses pembelajaran di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya. Model pengembangan yang

diterapkan adalah model 4D (Four-D Model) yang dikemukakan oleh Thiagarajan, Dorothy S. Semmel, dan Melvyn I. Semmel pada tahun 1974. Model 4D terdiri atas empat tahapan sistematis, yaitu *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *Develop* (pengembangan), dan *Disseminate* (penyebaran). Model ini dipilih karena memiliki langkah yang terstruktur dan berorientasi pada validasi produk sebelum digunakan secara luas, sehingga sesuai dengan kebutuhan penelitian pengembangan media pembelajaran.

Penelitian ini dilaksanakan di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya yang beralamat di Jalan Kalijudan Asri Indah No. 29, Kelurahan Kalijudan, Kecamatan Mulyorejo, Kota Surabaya. Rentang waktu pelaksanaan penelitian selama tiga bulan untuk 3 tahap, mulai dari tanggal 20 Januari 2026 hingga 20 April 2026. Subjek penelitian adalah siswa Sanggar Lukis Pakapur Surabaya yang berusia 7–9 tahun, mulai dari jenjang Kelas I SD hingga Kelas III SD, yang menjadi sasaran pengguna buku tutorial yang dikembangkan.

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati secara langsung proses pembelajaran menggambar dan mewarnai di sanggar. Wawancara kepada pengajar dan pengelola sanggar dilakukan guna menggali informasi mendalam mengenai tujuan, metode, dan kendala pembelajaran. Sedangkan dokumentasi berupa foto-foto kegiatan dan contoh karya siswa digunakan sebagai data pendukung. Instrumen penelitian yang digunakan adalah angket validasi ahli materi, angket validasi ahli media, dan angket respon siswa terhadap produk yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan skala Likert rentang skor 1–4. Uji validitas instrumen dilakukan melalui penilaian para validator yang menilai kesesuaian isi materi, sistematika penyajian, kebahasaan, desain tampilan, serta ketepatan konsep, dengan hasil perhitungan menggunakan rumus persentase. Uji reliabilitas pada angket respon siswa dilakukan menggunakan rumus Cronbach's Alpha (α), di mana instrumen dinyatakan reliabel apabila

nilai $\alpha > 0,60$ sesuai dengan kriteria reliabilitas yang dikemukakan oleh Khumaedi (2012).

Analisis data dilakukan melalui dua pendekatan, yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif diperoleh dari hasil wawancara, observasi, serta komentar dan saran terbuka dari validator yang dianalisis secara deskriptif untuk menentukan bagian produk yang perlu diperbaiki. Sedangkan analisis data kuantitatif diperoleh dari hasil angket validasi dan angket respon siswa yang dihitung dalam bentuk persentase. Produk buku tutorial dinyatakan layak digunakan apabila memperoleh persentase minimal pada kategori layak ($\geq 61\%$) berdasarkan kriteria tingkat kelayakan yang telah ditetapkan, sehingga kesimpulan mengenai kelayakan dan kepraktisan produk dapat ditarik secara komprehensif.

KERANGKA TEORETIK

1. Pengembangan

Pengembangan dapat dipahami sebagai rangkaian kegiatan yang sistematis dan terencana, yang bertujuan untuk menciptakan produk pembelajaran yang tidak hanya valid dan sah secara akademis, tetapi juga mudah diterapkan dalam praktik serta mampu memberikan hasil yang efektif. Proses ini dirancang khusus untuk memastikan bahwa materi atau media pembelajaran yang dihasilkan benar-benar mendukung proses belajar peserta didik, meningkatkan pemahaman, keterampilan, dan kemampuan mereka secara optimal (Khairat & Zainil, 2023). Secara umum, pengembangan adalah sebuah proses yang mendorong pertumbuhan, kemajuan, dan perubahan ke arah yang lebih baik, dengan tujuan utama meningkatkan kualitas dan mutu suatu produk, sambil tetap menjaga fungsi dan manfaat aslinya agar tidak berkurang atau terganggu (Pakpahan et al., 2022). Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan adalah proses terencana dan sistematis untuk meningkatkan kualitas produk pembelajaran, menjembatani ide atau teori pembelajaran dengan praktik nyata di kelas.

2. Buku Tutorial

Buku tutorial adalah jenis materi pembelajaran tertulis yang memberikan panduan langkah demi langkah untuk mempelajari suatu keterampilan atau topik secara teratur, sehingga pembaca dapat

mengikuti petunjuknya secara mandiri. Buku ini dirancang agar pembelajar tidak hanya memahami teori, tetapi juga mampu mempraktikkan materi secara bertahap sesuai urutan yang diberikan. Penelitian oleh Prawira, Riastini, & Yudiana (2024) menunjukkan bahwa buku tutorial yang dikembangkan sebagai panduan praktis bagi guru dalam membuat media pembelajaran berbasis TIK menyajikan instruksi secara sistematis dan mudah diikuti, sehingga berdampak positif terhadap keterampilan teknologi guru. Dalam bidang seni, buku tutorial juga berperan sebagai panduan sistematis untuk membantu siswa pemula memahami teknik dasar secara bertahap, seperti dalam pengembangan buku tutorial pembuatan perhiasan kawat yang dinilai layak karena menyediakan langkah-langkah praktis yang jelas serta ilustrasi visual yang komunikatif (Damayanti & Camelia, 2025). Secara umum, buku tutorial adalah produk pembelajaran yang menyajikan panduan langkah demi langkah secara sistematis dan komunikatif, sehingga pembelajar dapat memahami materi dan mempraktikkan keterampilan tertentu dengan mudah tanpa selalu bergantung pada bimbingan langsung dari instruktur.

3. Menggambar

Menggambar didefinisikan sebagai aktivitas di mana tubuh dan pikiran menuangkan ide ke dalam garis atau coretan, di mana aktivitas fisik meliputi keterampilan menggunakan alat gambar, sedangkan aktivitas mental meliputi olah jiwa yang mencakup cipta, karsa, dan rasa untuk memenuhi setiap kebutuhan hidup manusia. Pendidikan seni, khususnya kegiatan menggambar, merupakan salah satu wahana yang diarahkan untuk merefleksikan sekaligus menumbuhkan pembentukan kepribadian dan kepekaan batin pelajar. Pamadhi & Sukardi (2010) menemukan bahwa kegiatan menggambar adalah cara berkomunikasi untuk mengungkapkan perasaan, keinginan, dan pengalaman melalui gambar, dan sebelum menulis, gambar ialah bahasa dan alat komunikasi untuk menghubungkan tindakan anak. Pendidikan seni gambar diharapkan

mampu mengimplementasikan proses pembinaan sikap yang mendorong peserta didik mengembangkan kreativitasnya, sekaligus mengoptimalkan kemampuan dalam mengapresiasi maupun mencipta karya seni.

4. Mewarnai

Selain melatih kemampuan motorik, kegiatan mewarnai juga berfungsi untuk menstimulasi kreativitas dan mengekspresikan diri anak. Saat mewarnai, anak memiliki kesempatan untuk memilih warna, menciptakan kombinasi warna sendiri, dan menyalurkan perasaan serta imajinasi mereka melalui setiap goresan warna pada gambar. Penelitian oleh Panggabean dan rekan-rekannya menunjukkan bahwa aktivitas mewarnai dapat mendorong perkembangan kreativitas seni pada anak usia dini, terutama ketika mereka diberikan teknik atau pendekatan yang sesuai (Andari, 2025). Secara umum, mewarnai dapat dipahami sebagai aktivitas pembelajaran berbasis visual yang berperan dalam mengembangkan kemampuan estetika, keterampilan motorik, dan kreativitas anak, serta membantu anak mengenal berbagai warna, mengendalikan alat-alat mewarnai, dan menyalurkan ekspresi artistiknya (Yasmin & Farida, 2023).

5. Kartun

Kartun adalah bentuk media visual yang terdiri dari satu atau beberapa gambar yang menyampaikan cerita, karakter, atau gagasan dengan cara yang disederhanakan, simbolik, dan sering kali ekspresif. Selain berfungsi sebagai hiburan, kartun juga dapat menjadi sarana komunikasi visual yang efektif untuk menyampaikan pesan, makna, dan nilai-nilai tertentu secara sederhana dan menarik. Kartun sering dipakai dalam pendidikan karena mampu menyampaikan materi yang kompleks dengan cara yang menarik dan mudah dipahami, serta membantu memvisualisasikan konsep atau cerita yang abstrak, sehingga peserta didik dapat lebih mudah mengerti isi materi (Safitri & Ramadhan, 2023). Dalam pembelajaran seni atau keterampilan menggambar dan mewarnai, memahami makna kartun penting agar materi dan instruksi bisa disampaikan dengan lebih jelas dan menyenangkan bagi siswa.

6. Teknik Menggambar Linier

Dalam kegiatan menggambar dikenal berbagai teknik, seperti teknik arsir, blok, dan pointilis, namun penelitian ini menitikberatkan pada penggunaan teknik gambar linier karena dianggap lebih tepat untuk tahap awal pembelajaran menggambar kartun hewan. Teknik gambar linier adalah teknik menggambar yang menitikberatkan pada penggunaan garis sebagai unsur utama dalam membentuk objek, di mana garis dimanfaatkan untuk menyusun struktur, kontur, serta detail gambar tanpa menonjolkan efek gelap-terang maupun pewarnaan yang rumit. Berdasarkan penelitian di bidang pendidikan seni rupa, teknik linier dinilai efektif diterapkan pada tahap awal pembelajaran menggambar karena dapat membantu peserta didik memahami struktur dan proporsi objek sebelum melanjutkan ke tahap pewarnaan atau penambahan detail (Masruroh & Azis, 2022). Penelitian Regina (2014) juga menunjukkan bahwa pendekatan yang berfokus pada penggunaan garis kontur dapat meningkatkan ketelitian visual serta koordinasi motorik halus siswa, sehingga teknik linier tepat diterapkan dalam pembelajaran menggambar kartun bagi siswa yang masih berada pada tahap awal pengenalan bentuk.

7. Teknik Mewarnai (Gradasi, Blending, Grafito)

Teknik mewarnai merupakan tahap lanjutan setelah proses pembentukan garis (linier) dalam kegiatan menggambar, yang berperan untuk memperkuat karakter visual, memberikan kesan dimensi, serta meningkatkan nilai estetika pada gambar. Dalam penelitian ini, teknik mewarnai yang diterapkan meliputi teknik gradasi, blending, dan grafito (kerik), yang dipilih karena sesuai untuk tingkat pemula dan mampu menghasilkan efek visual yang menarik namun tetap mudah dipraktikkan oleh siswa. Teknik gradasi merupakan teknik pewarnaan yang menghasilkan peralihan warna secara bertahap, baik dari warna terang ke warna yang lebih gelap maupun dari satu warna ke warna lainnya, yang membantu siswa memahami konsep gelap-terang serta efek pencahayaan

pada objek (Masruroh & Azis, 2020). Teknik blending adalah teknik pewarnaan yang dilakukan dengan cara menghaluskan peralihan antara dua atau lebih warna sehingga tampak menyatu secara lembut, yang terbukti dapat membantu meningkatkan pemahaman siswa terhadap harmoni warna serta menciptakan transisi visual yang lebih halus (Sari et al., 2020). Teknik grafito atau kerik adalah teknik mewarnai dengan cara menggores atau mengerik lapisan warna untuk menghasilkan efek tekstur tertentu, yang dapat merangsang kreativitas siswa karena memberikan pengalaman eksplorasi tekstur dan efek visual yang berbeda dari teknik pewarnaan biasa (Regina, 2012).

8. Alat dan Bahan Menggambar Kartun Hewan

Dalam proses menggambar kartun hewan, diperlukan alat dan bahan yang sesuai agar hasil gambar dapat dibuat secara maksimal dan sesuai dengan karakter yang ingin ditampilkan. Pemilihan alat serta bahan yang tepat sangat memengaruhi keberhasilan dalam membentuk proporsi, menghasilkan garis yang tegas, dan menampilkan detail pada karakter kartun hewan. Adapun alat dan bahan utama yang digunakan dalam kegiatan menggambar kartun hewan meliputi kertas kosong (HVS) sebagai media gambar, spidol untuk membuat sketsa dan memperjelas bentuk, serta krayon sebagai alat pewarna karena warnanya cerah dan mudah digunakan oleh anak-anak.

9. Unsur Seni Rupa

Unsur seni rupa adalah elemen-elemen dasar yang menjadi penyusun karya seni, baik yang berbentuk dua dimensi (seperti gambar atau lukisan) maupun tiga dimensi (seperti patung atau kerajinan). Unsur-unsur ini berfungsi sebagai bahasa visual yang memungkinkan seniman mengekspresikan ide, emosi, dan makna melalui karyanya. Dalam pembelajaran seni rupa, memahami unsur-unsur ini sangat penting karena setiap karya dibangun dari elemen-elemen yang saling berinteraksi, sehingga menghasilkan komposisi yang harmonis, komunikatif, dan mampu menyampaikan pesan dengan jelas kepada penikmatnya (Rohim et al., 2025). Penelitian menunjukkan bahwa ketika eksplorasi unsur seni rupa digabungkan dengan nilai budaya lokal, kegiatan belajar yang menghubungkan elemen seni dengan pengalaman sehari-hari siswa dapat

meningkatkan kreativitas visual dan pemahaman estetika, karena siswa melihat unsur-unsur visual dalam konteks budaya yang nyata bagi mereka.

10. Sanggar Lukis

Sanggar seni ialah ruang sekaligus fasilitas yang dimanfaatkan oleh individu maupun komunitas untuk menjalankan aktivitas kesenian, seperti tari, lukis, kerajinan, dan kriya, di mana aktivitas di dalamnya tidak hanya mencakup praktik berkesenian tetapi juga proses pembelajaran seni yang meliputi tahapan penciptaan hingga produksi karya. Sanggar seni termasuk dalam ranah pendidikan nonformal dan umumnya didirikan oleh perseorangan, dengan seluruh aktivitas yang berlangsung bersifat lentur sehingga aspek administratif, penerbitan sertifikat, pola pembelajaran, pendekatan teoretis, hingga mekanisme evaluasi disesuaikan dengan ketentuan internal sanggar. Pada umumnya, sanggar seni hadir sebagai wadah pemeliharaan seni dan budaya agar tidak tergerus oleh perkembangan zaman, sekaligus sebagai ruang penyaluran minat dan bakat yang secara tidak langsung berkontribusi pada pelestarian budaya daerah serta pengembangan kapasitas individu di bidang seni. Sanggar Lukis Pakapur didirikan pada tahun 1997 di kota Surabaya oleh S. Purwanto, yang berawal dari satu ruangan kecil dan kini telah memiliki sejumlah cabang di Surabaya dengan prestasi siswa di tingkat nasional maupun internasional.

11. Penelitian Relevan

Beberapa penelitian yang berkaitan dengan pengembangan buku tutorial menggambar dan mewarnai kartun hewan antara lain penelitian oleh Rizky Pratama (2021) yang mengembangkan buku tutorial menggambar untuk meningkatkan kreativitas siswa sekolah dasar menggunakan metode R&D model 4D dan memperoleh kategori sangat layak berdasarkan validasi ahli, dengan persamaan pada metode dan perbedaan pada materi yang dikembangkan. Penelitian oleh Dewi Lestari (2022) mengembangkan buku mewarnai kreatif sebagai media pembelajaran seni rupa anak yang menunjukkan bahwa buku

mewarnai yang dirancang secara terstruktur mampu membantu anak memahami teknik dasar pewarnaan serta meningkatkan kreativitas visual mereka, dengan perbedaan bahwa penelitian tersebut hanya berfokus pada aktivitas mewarnai. Penelitian oleh Siti Nur Aini (2020) mengembangkan media pembelajaran seni rupa berbasis ilustrasi untuk anak usia dini yang efektif dalam meningkatkan ketertarikan serta partisipasi siswa dalam kegiatan menggambar. Berdasarkan ketiga penelitian tersebut, dapat disimpulkan bahwa pengembangan buku sebagai media pembelajaran seni rupa terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas serta keterampilan siswa, namun belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengembangkan buku tutorial menggambar dan mewarnai kartun hewan yang diterapkan dalam konteks lingkungan sanggar lukis, sehingga penelitian ini memiliki nilai kebaruan pada spesifikasi materi yang dikembangkan, sasaran pengguna yang lebih terarah, serta konteks penerapan yang dilakukan di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Konsep Buku Tutorial

Proses perancangan buku tutorial menggambar dan mewarnai kartun hewan diawali dengan menyusun konsep isi dan sistematika penyajian materi secara runtut, dimulai dari pengenalan alat dan bahan, pembuatan bentuk dasar (lingkaran, oval, dan garis bantu), pembentukan bagian tubuh hewan, hingga tahap penyempurnaan dan pewarnaan. Alat dan bahan yang digunakan meliputi kertas HVS sebagai media gambar, spidol kecil untuk membuat sketsa, serta crayon sebagai alat pewarna yang dipilih karena harganya terjangkau, mudah digunakan, dan sesuai dengan kemampuan siswa pemula. Tahap selanjutnya adalah pembuatan sketsa gambar kartun hewan secara bertahap dengan ilustrasi langkah demi langkah, mulai dari bentuk dasar yang dikembangkan menjadi bagian tubuh hewan seperti kepala, badan, kaki, sayap, atau ekor sesuai jenis hewan yang digambar. Setelah sketsa selesai, dilakukan proses pewarnaan menggunakan crayon dengan menyajikan contoh pemilihan warna dasar, perpaduan warna, serta teknik pewarnaan dasar secara perlahan dan merata, sekaligus memberi kebebasan kepada siswa untuk mengeksplorasi kreativitas sesuai imajinasi masing-masing. Tahap

akhir adalah proses editing dan penyusunan buku menggunakan aplikasi Canva. Seluruh ilustrasi disusun ke dalam format buku yang sistematis dan terstruktur dengan penambahan teks penjelasan singkat pada setiap tahapan, serta memperhatikan unsur desain seperti warna, tata letak, dan jenis huruf agar tampilan buku menarik dan komunikatif bagi anak-anak (Gambar 1). Melalui seluruh proses yang dilakukan secara bertahap dan terencana tersebut, buku tutorial yang dihasilkan menjadi lebih rapi, menarik, dan siap digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan menggambar dan mewarnai kartun hewan di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya.



Gambar 1. Proses Editing dan Penyusunan Buku
(Sumber: Bintang Keadilan, 2026)

b. Hasil Perancangan Buku Tutorial

Berdasarkan hasil perancangan, produk berupa buku tutorial cetak dan digital (PDF) yang menyajikan tahapan menggambar dan mewarnai kartun hewan secara sistematis, mulai dari pengenalan alat dan bahan, pembuatan bentuk dasar (lingkaran, oval, dan garis bantu), pengembangan sketsa menjadi bagian tubuh hewan (kepala, badan, kaki, sayap, atau ekor), hingga tahap penyempurnaan dan pewarnaan dengan teknik gradasi, blending, dan grafito. Buku ini dilengkapi dengan QR Code untuk memudahkan akses digital bagi validator dan siswa.



Gambar 2. QR Code E-book
(Sumber: Bintang Keadilan, 2026)

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi Sebelum dan Sesudah Revisi

No.	Aspek Penilaian	Skor Sebelum Revisi	Skor Sesudah Revisi
1	Kelayakan Isi (Materi)	13	16
2	Sistematika Penyajian	12	15
3	Kesesuaian dengan Pembelajaran Seni	14	16
4	Keterlaksanaan Materi	12	15
Total Skor		51	62
Persentase		79,6%	92,1%
Kategori		Layak	Sangat Layak

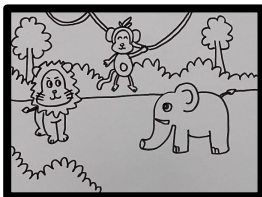
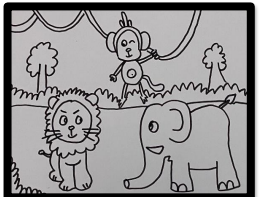
Proses validasi dilakukan oleh dua orang validator yang merupakan dosen Pendidikan Seni Rupa. Validator pertama bertindak sebagai ahli materi yang menilai kesesuaian isi buku dengan konsep pembelajaran seni rupa, ketepatan langkah-langkah menggambar kartun hewan, kejelasan tahapan, serta kesesuaian materi dengan kemampuan dan kebutuhan siswa. Validator kedua bertindak sebagai ahli media yang menilai aspek tampilan buku, seperti kualitas ilustrasi, kejelasan gambar langkah demi langkah, penggunaan warna, tata letak (layout), pemilihan jenis huruf, serta daya tarik buku sebagai media pembelajaran. Hasil validasi sebelum revisi menunjukkan bahwa ahli materi memberikan persentase kelayakan sebesar 79,6%, sedangkan ahli media memberikan persentase sebesar 59,3%, sehingga diperoleh rata-rata kelayakan 69,45% dengan kategori layak. Saran dari validator meliputi penambahan rentang usia pemakai pada cover halaman depan, penambahan pendahuluan atau penjelasan isi buku pada awal buku, penambahan kalimat penutup di halaman terakhir, serta penyesuaian posisi penomoran di bagian kiri dengan huruf tebal (bold).

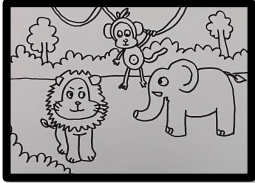
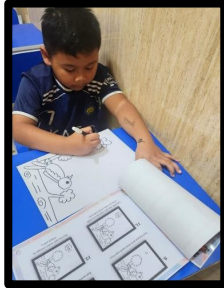
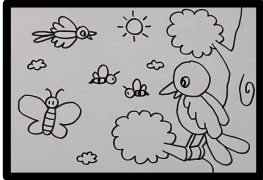
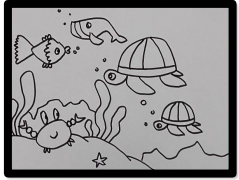
Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media Sebelum dan Sesudah Revisi

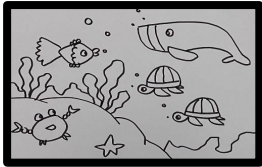
No.	Aspek Penilaian	Skor Sebelum Revisi	Skor Sesudah Revisi
1	Tampilan Visual (Desain Buku)	11	15
2	Tipografi dan Teks	9	15
3	Kualitas Gambar dan Warna	9	16
4	Penyajian Media	9	16
Total Skor		38	62
Persentase		59,3%	92,1%
Kategori		Cukup Layak	Sangat Layak

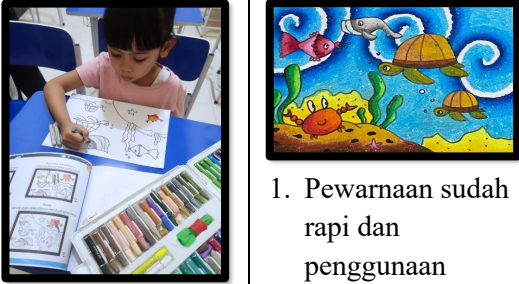
Setelah dilakukan revisi berdasarkan saran dari para validator, buku tutorial disempurnakan dan divalidasi ulang. Hasil validasi ulang menunjukkan peningkatan yang signifikan, yaitu ahli materi memberikan persentase sebesar 92,1% dan ahli media juga memberikan persentase sebesar 92,1%, sehingga diperoleh rata-rata kelayakan sebesar 92,1% dengan kategori sangat layak berdasarkan kriteria tingkat kelayakan yang telah ditetapkan, di mana persentase 81%-100% termasuk dalam kategori sangat layak. Hal ini menunjukkan bahwa buku tutorial yang dikembangkan telah memenuhi kriteria kelayakan dari aspek materi maupun media dan dinyatakan layak untuk diuji coba kepada siswa.

Tabel 3. Hasil Uji Coba Penerapan Buku Tutorial

Proses Uji Coba	Hasil Karya dan Penilaian
 Rhea / 9 tahun	 1. Sketsa gambar sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam buku tutorial. 2. Garis yang dibuat cukup jelas dan menunjukkan pemahaman bentuk dasar. 3. Komposisi objek dalam tersusun dengan cukup baik.gambar sudah Kriteria: Sangat Baik
 Fara / 7 tahun	 1. Gambar yang dihasilkan sudah mengikuti langkah-langkah dalam buku tutorial dengan cukup baik. 2. Bentuk objek terlihat jelas dan mudah dikenali sesuai contoh.

	3. Garis yang dibuat cukup rapi dan menunjukkan pemahaman terhadap bentuk dasar. Kriteria: Sangat Baik		2. Bentuk objek terlihat jelas dan mudah dikenali sesuai contoh. 3. Garis yang dibuat cukup rapi dan menunjukkan pemahaman bentuk dasar Kriteria: Sangat Baik
 Evrilea / 9 tahun	 1. Gambar sudah mengikuti langkah- langkah dalam buku tutorial dengan cukup baik. 2. Bentuk objek terlihat jelas dan sesuai dengan contoh. 3. Garis yang dibuat cukup rapi dan menunjukkan pemahaman bentuk dasar. Kriteria: Cukup	 Elvano / 8 tahun	 1. Sketsa gambar sudah sesuai dengan contoh dalam buku tutorial. 2. Bentuk objek terlihat jelas dan mudah dikenali. 3. Komposisi gambar tersusun dengan cukup baik dan terarah. Kriteria: Cukup
 Chayra / 7 tahun	 1. Gambar sudah mengikuti langkah- langkah dalam buku tutorial dengan cukup baik.	 Raya / 7 tahun	 1. Gambar yang dihasilkan sudah mengikuti contoh dalam buku tutorial dengan cukup baik.

	2. Bentuk objek terlihat jelas dan proporsional. 3. Siswa mampu menyusun elemen gambar secara sederhana namun terarah. Kriteria: Sangat Baik		setiap bagian gambar. 2. Pemilihan warna cukup sesuai dan membuat gambar terlihat menarik. 3. Siswa mampu mengisi bidang gambar dengan baik tanpa keluar dari garis. Kriteria: Sangat Baik
 Keinnara / 9 tahun	 1. Bentuk gambar sudah sesuai dengan langkah-langkah dalam buku tutorial. 2. Garis yang dibuat cukup jelas dan menunjukkan pemahaman terhadap bentuk dasar. 3. Komposisi objek dalam gambar sudah tersusun dengan baik. Kriteria: Sangat Baik	 Gendhis / 8 tahun	 1. Pewarnaan terlihat rapi dan merata pada setiap bagian gambar. 2. Pemilihan warna cukup beragam dan membuat gambar tampak menarik. 3. Siswa mampu mengombinasikan warna dengan baik sehingga gambar terlihat hidup. Kriteria: Sangat Baik
 Erhan / 8 tahun	 1. Pewarnaan terlihat rapi dan merata pada		



Gayatri/ 7 tahun

1. Pewarnaan sudah rapi dan penggunaan warna terlihat cerah serta menarik.
2. Kombinasi warna cukup baik dan sesuai dengan objek gambar.
3. Siswa mampu mengikuti langkah dalam buku tutorial dengan sangat baik.

**Kriteria:
Sangat Baik**

membantu siswa memahami proses menggambar dan mewarnai secara terarah dan sistematis.

Tabel 4. Hasil Respon Siswa terhadap Buku Tutorial

No.	Pertanyaan	Baik	Cukup	Kurang	Total
1.	Buku tutorial ini mudah dipahami	8	2	-	10
2.	Gambar langkah-langkah jelas dan mudah diikuti	9	1	-	10
3.	Buku ini menarik dan seru untuk belajar menggambar	8	2	-	10
4.	Buku ini menarik dan seru untuk belajar menggambar	7	3	-	10
5.	Saya suka mewarnai gambar di buku ini	9	1	-	10

Uji coba penerapan buku tutorial dilakukan kepada 10 siswa Sanggar Lukis Pakapur Surabaya yang berusia 7–9 tahun. Penulis menyediakan alat dan bahan berupa kertas HVS sebagai media gambar, spidol kecil untuk membuat sketsa sekaligus menegaskan garis, serta crayon untuk proses pewarnaan. Siswa diminta untuk menggambar dan mewarnai kartun hewan secara mandiri dengan menggunakan buku tutorial sebagai panduan. Hasil uji coba menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mengikuti langkah-langkah dalam buku dengan baik, menghasilkan gambar yang sesuai dengan contoh, serta menunjukkan kreativitas dalam proses pewarnaan. Berdasarkan penilaian terhadap hasil karya siswa, 8 siswa memperoleh kriteria sangat baik dan 2 siswa memperoleh kriteria cukup, yang mengindikasikan bahwa buku tutorial efektif

Hasil respon siswa terhadap buku tutorial dikumpulkan melalui angket sederhana yang menggunakan emoji dan disesuaikan dengan karakteristik anak-anak. Angket memuat pernyataan tentang kemudahan pemahaman buku, kejelasan gambar langkah demi langkah, ketertarikan terhadap buku, serta kesukaan siswa dalam mewarnai gambar di buku. Dari 10 siswa yang menjadi responden, diperoleh hasil bahwa 1 siswa berada pada kategori sangat baik dan 9 siswa berada pada kategori baik untuk seluruh aspek penilaian, sementara tidak ada siswa yang masuk dalam kategori cukup atau kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa buku tutorial dapat diterima dengan baik dan digunakan secara efektif oleh seluruh responden, serta mampu memberikan pengalaman belajar yang positif dalam memahami materi dan meningkatkan minat siswa pada kegiatan menggambar dan mewarnai. Dengan demikian, buku tutorial menggambar dan mewarnai kartun

hewan yang dikembangkan dinyatakan sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, pengembangan buku tutorial menggambar dan mewarnai kartun hewan untuk siswa di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya dilaksanakan menggunakan metode Research and Development (R&D) model 4D yang mencakup tahap define, design, develop, dan disseminate. Tahap define bertujuan mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran siswa, tahap design difokuskan pada penyusunan konsep dan sistematika buku, tahap develop meliputi pembuatan ilustrasi, penyusunan materi, validasi ahli, revisi, dan uji coba, serta tahap disseminate dilaksanakan secara terbatas di sanggar. Hasil validasi menunjukkan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 92,1% dan ahli media sebesar 92,1%, dengan rata-rata kelayakan 92,1% dalam kategori sangat layak. Uji coba kepada 10 siswa menunjukkan bahwa siswa mampu mengikuti langkah-langkah dalam buku dengan baik, dengan 8 siswa memperoleh kriteria sangat baik dan 2 siswa kriteria cukup. Hasil respon siswa menunjukkan 1 siswa berada pada kategori sangat baik dan 9 siswa pada kategori baik, tanpa ada siswa dalam kategori cukup atau kurang. Dengan demikian, buku tutorial menggambar dan mewarnai kartun hewan yang dikembangkan dinyatakan sangat layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran seni rupa di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya.

Bagi penulis dan peneliti selanjutnya, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan referensi dalam pengembangan media pembelajaran, khususnya buku tutorial menggambar dan mewarnai, dengan peluang penyempurnaan pada kualitas ilustrasi, desain tampilan, dan pengembangan materi agar lebih beragam dan menarik. Buku tutorial ini juga berpotensi dikembangkan ke dalam bentuk media digital interaktif seperti e-book atau aplikasi pembelajaran untuk memperluas jangkauan penggunaan dan meningkatkan

minat belajar siswa, sehingga diharapkan mampu memberikan kontribusi lebih maksimal dalam meningkatkan keterampilan dan kreativitas siswa di bidang seni rupa.

REFERENSI

- Andari, I. (2025). Coloring As An Activity For The Development Of Artistic Creativity In Early Childhood. *Jurnal Pendidikan Seni dan Budaya*, 122-133.
- Damayanti, E., & Camelia, I. A. (2025). Pengembangan Buku Tutorial Wire Jewelry Motif Meander Sebagai Media Pembelajaran Seni Kerajinan. *Jurnal Seni Rupa*, 13(3), 125-135.
- Khairat, F., & Zainil, M. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Elektronik Berbasis Pembelajaran Tematik Terpadu di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 72-95.
- Khumaedi, M. (2012). Reliabilitas Instrumen Penelitian Pendidikan. *Jurnal Teknik Mesin*, 12(1), 121-136.
- Lestari, D. (2022). Pengembangan Buku Mewarnai Kreatif sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa Anak. Skripsi. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Lowenfeld, V., & Brittain, W. L. (1987). *Creative and Mental Growth* (8th ed.). New York: Macmillan Publishing Company.
- Masruroh, A., & Azis, A. C. (2020). Teknik Mewarnai Gradasi dalam Pembelajaran Seni Rupa. *Jurnal Seni Rupa*, 12(1), 45-52.
- Masruroh, A., & Azis, A. C. (2022). Menggambar Ilustrasi Kartun dengan Teknik Scribble. *Jurnal Seni Rupa*, 14(2), 555-558.
- Nur Aini, S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Seni Rupa Berbasis Ilustrasi untuk Anak Usia Dini. Skripsi. Universitas Negeri Malang.
- Pakpahan, I. P., Selegi, S. F., & Syaflin, S. L. (2022). Pengembangan E-Modul Berbasis

- Flipbook Materi Bumi Dan Alam Semesta Pada Pembelajaran IPA Kelas. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 440-453.
- Pamadhi, H., & Sukardi, E. (2010). Seni Keterampilan Anak. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Pratama, R. (2021). Pengembangan Buku Tutorial Menggambar untuk Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar. Skripsi. Universitas Negeri Surabaya.
- Prawira, M. R., Riastini, P. N., & Yudiana, K. (2024). Penggunaan Buku Tutorial Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis TIK terhadap Keterampilan Teknologi Guru. Jurnal Media dan Teknologi Pendidikan, 4(3).
- Prayitno, H., & Julta, I. (2025). Implementasi Pembelajaran Seni Peran Guna Meningkatkan Apresiasi Budaya Di Lingkungan Sekolah. Research and Development Journal of Education, 11(1), 268-273.
- Regina, B. (2012). Teknik Mewarnai Grafito dalam Pembelajaran Seni Rupa. Jurnal Seni Rupa, 1(2), 78-85.
- Regina, B. (2014). Penerapan Metode Pembelajaran Demonstrasi untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Menggambar Kartun pada Siswa Sekolah Menengah Pertama Negeri 1 Jetis Ponorogo. Jurnal Seni Rupa, 2(2), 51-61.
- Rohim, D. H., dkk. (2025). Eksplorasi Unsur Seni Rupa Dasar Berbasis Kearifan Lokal. Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, 10(3), 221-230.
- Safitri, D., & Ramadhan, T. (2023). Tren Riset Media Kartun dalam Pendidikan Berdasarkan Database Scopus Tahun 2000-2023: Analisis Bibliometrik. Jurnal Basicedu, 7(3), 1757-1767.
- Sari, F., dkk. (2020). Tinjauan Kemampuan Menggambar Menggunakan Pola pada Anak di TK B RA Al-Fazwa Deli Serdang. Jurnal Seni Rupa, 9(1), 176-181.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children: A Sourcebook. Bloomington: Indiana University.
- Yasmin, N. M., & Farida, A. (2023). Meningkatkan Kemampuan Seni pada Anak Usia 5-6 Tahun melalui Kegiatan Mewarnai. Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini, 7(6).