

PERISTIWA PEROBekan BENDERA DI HOTEL YAMATO SEBAGAI TEMA ILUSTRASI CERITA BERGAMBAR OLEH SISWA KELAS XI-2 SMA MUHAMMADIYAH 1 SURABAYA

Rasyid Al Hafizh¹, Ika Anggun Camelia²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: rasyid.22056@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Peristiwa Perobekan Bendera di Hotel Yamato Surabaya merupakan peristiwa bersejarah sarat nilai perjuangan, keberanian, persatuan, dan nasionalisme, namun jarang dimanfaatkan sebagai sumber gagasan pembelajaran ilustrasi sehingga belum optimal menanamkan nilai kebangsaan kepada peserta didik. Penelitian bertujuan mendeskripsikan persiapan, proses pembelajaran, hasil ilustrasi cerita bergambar, serta respons guru dan peserta didik terhadap penerapan tema ini pada siswa kelas XI-2 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya. Penelitian menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan penerapan pada 7 April sampai 5 Mei 2026, subjek 25 siswa dan guru Seni Rupa. Data diperoleh melalui observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi, dianalisis melalui reduksi data, penyajian, dan penarikan kesimpulan, divalidasi melalui triangulasi sumber dan teknik. Persiapan berupa penyusunan media PPT, pembelajaran dilaksanakan lima pertemuan meliputi penyampaian materi, penyusunan *storyboard*, sketsa manual, digitalisasi menggunakan *Ibis Paint X*, hingga *finishing*. Hasilnya, 7 siswa (28%) memperoleh nilai sangat baik (90-100), 14 siswa (56%) nilai baik (80-89), dan 4 siswa (16%) nilai cukup (70-79), dengan respons positif karena pembelajaran ini meningkatkan kreativitas, keterampilan ilustrasi, pemahaman sejarah, dan kerja sama kelompok. Disimpulkan pemanfaatan tema ini efektif memadukan keterampilan menggambar dengan penguatan wawasan sejarah dan nasionalisme, sehingga disarankan guru mengalokasikan waktu lebih panjang pada sketsa dan digitalisasi, menyediakan referensi visual sejarah lengkap, serta mengembangkan tema sejarah lokal lain.

Kata kunci: ilustrasi cerita bergambar, Hotel Yamato, sejarah lokal, SMA Muhammadiyah 1 Surabaya, *Ibis Paint X*.

Abstract

The Flag Tearing Incident at Hotel Yamato Surabaya is a historic event rich in struggle, courage, unity, and nationalism, yet rarely used for illustration learning, so instilling national values among students remains suboptimal. This study describes the preparation, learning process, resulting illustrations, and the responses of teachers and students to this theme among grade XI-2 students of SMA Muhammadiyah 1 Surabaya. The research used a qualitative descriptive method with an applied approach, conducted from 7 April to 5 May 2026, with 25 students and a Fine Arts teacher as subjects. Data were collected through observation, interviews, questionnaires, and documentation, analyzed through data reduction, presentation, and conclusion drawing, validated through triangulation. Preparation included developing PowerPoint media, while learning was conducted over five sessions: material delivery, storyboard preparation, manual sketching, digitalization using Ibis Paint X, and finishing. Results showed 7 students (28%) achieved excellent scores, 14 students (56%) good scores, and 4 students (16%) sufficient scores, with positive responses as the learning enhanced creativity, illustration skills, historical understanding, and teamwork. It is concluded that this theme effectively integrates drawing skills with historical and nationalistic insight, so teachers are advised to allocate more time for sketching and digitalization, provide complete references, and develop other local themes.

Keywords: illustrated storybook, Yamato Hotel, local history, SMA Muhammadiyah 1 Surabaya, *Ibis Paint X*.

PENDAHULUAN

Perobekan bendera di Hotel Yamato Surabaya pada tahun 1945 merupakan peristiwa bersejarah yang memiliki peran penting dalam perjalanan perjuangan bangsa Indonesia dan menjadi wujud nyata perlawanan rakyat terhadap usaha penjajahan kembali setelah kemerdekaan diproklamasikan. Pemilihan tema peristiwa ini dinilai penting karena memuat nilai perjuangan, keberanian, dan persatuan sebagai dasar nasionalisme yang mudah dipahami oleh generasi muda (Kusumawati & Chandrawati, 2024).

Dalam konteks pendidikan, khususnya pada jenjang Sekolah Menengah Atas, pembelajaran sejarah umumnya masih disampaikan melalui ceramah dan buku teks, sehingga penekanan pada metode menghafal membuat sebagian siswa kurang menyenangi mata pelajaran Sejarah (Sihite et al., 2013). Melalui mata pelajaran Seni Budaya, media visual seperti ilustrasi cerita bergambar dapat digunakan sebagai alternatif penyampaian materi sejarah karena memadukan unsur visual dan narasi sehingga pesan sejarah dapat disampaikan lebih efektif, menarik, dan mudah dipahami siswa.

Siswa kelas XI-2 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya memiliki potensi kreativitas visual yang dapat dikembangkan melalui pembelajaran ilustrasi. Namun, hasil pengamatan awal menunjukkan bahwa pembelajaran ilustrasi selama ini masih berfokus pada penguasaan keterampilan teknis dengan tema yang bersifat bebas, sedangkan tema peristiwa sejarah belum banyak dimanfaatkan sebagai sumber gagasan berkarya, sehingga pembelajaran ilustrasi belum dimaksimalkan sebagai sarana penanaman nilai sejarah dan nasionalisme.

Pendokumentasian peristiwa sejarah menjadi penting untuk memudahkan pemahaman generasi muda mengenai masa lalu, salah satunya melalui pembuatan ilustrasi cerita bergambar (Perdana & Hidayat, 2016). Ilustrasi merupakan karya seni rupa yang berfungsi menjelaskan atau memperkuat suatu gagasan melalui bahasa visual (Witabora, 2012), sedangkan cerita bergambar memadukan teks dan ilustrasi secara terpadu untuk menyampaikan alur peristiwa kepada pembaca (Irwan & Kamarudin, 2021). Dengan mengangkat tema peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato, pembelajaran ilustrasi diharapkan

tidak hanya melatih keterampilan menggambar, tetapi juga memberikan pemahaman sejarah yang kontekstual dan memberi ruang bagi siswa untuk menginterpretasikan peristiwa sejarah sesuai sudut pandang dan kreativitas masing-masing.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini berfokus pada penerapan peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato Surabaya sebagai tema penciptaan ilustrasi cerita bergambar pada siswa kelas XI-2 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya. Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan persiapan pembelajaran, proses pembelajaran, hasil karya, serta respons guru dan siswa terhadap penerapan tema tersebut, sehingga diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pengembangan pembelajaran Seni Budaya yang kreatif, edukatif, dan bermakna bagi siswa.

Penelitian ini difokuskan pada siswa kelas XI-2 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya yang berjumlah 25 siswa, dengan teknik sketsa manual yang diadaptasi ke dalam teknik digital menggunakan aplikasi *Ibis Paint X* untuk proses perapian garis dan pewarnaan. Pengerjaan karya dilakukan secara berkelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas lima siswa yang menghasilkan lima halaman cerita ilustrasi berukuran kertas A4 bertema peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato, yang dikerjakan selama lima kali pertemuan. Rumusan masalah penelitian ini mencakup bagaimana persiapan, proses, hasil karya, serta respons guru dan siswa terhadap penerapan tema tersebut, sehingga hasil penelitian diharapkan bermanfaat bagi peneliti, guru, siswa, maupun sekolah dalam mengembangkan pembelajaran ilustrasi berbasis nilai sejarah lokal.

Manfaat penelitian ini bagi peneliti adalah sebagai bahan rujukan bagi penelitian selanjutnya yang mengkaji pembelajaran ilustrasi cerita bergambar atau pemanfaatan tema sejarah dalam pembelajaran seni rupa di sekolah menengah. Bagi guru, penelitian ini memberikan gambaran mengenai persiapan, strategi pelaksanaan, serta penilaian pembelajaran ilustrasi cerita bergambar bertema sejarah. Bagi siswa, penelitian ini membantu mengembangkan kreativitas dan keterampilan ilustrasi sekaligus meningkatkan pemahaman terhadap peristiwa sejarah nasional dan menumbuhkan sikap nasionalisme, sedangkan bagi sekolah, hasil penelitian dapat menjadi bahan pertimbangan dalam mengembangkan

pembelajaran seni budaya yang inovatif, kontekstual, dan berbasis nilai sejarah sekaligus mendukung penguatan pendidikan karakter.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan penerapan yang bertujuan menggambarkan secara sistematis dan mendalam proses pembelajaran serta hasil karya ilustrasi cerita bergambar yang dihasilkan siswa tanpa melibatkan perhitungan statistik. Pendekatan penerapan dipilih karena penelitian ini tidak hanya mengamati proses pembelajaran yang berlangsung, tetapi juga menerapkan secara langsung pemanfaatan peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato sebagai tema ilustrasi cerita bergambar.

Subjek penelitian adalah 25 siswa kelas XI-2 dan Dyo (26) selaku guru Seni Rupa SMA Muhammadiyah 1 Surabaya, dengan objek penelitian berupa karya ilustrasi cerita bergambar yang mengangkat tema peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato. Penelitian dilaksanakan di SMA Muhammadiyah 1 Surabaya pada 7 April hingga 5 Mei 2026. Sumber data terdiri atas data primer, yaitu hasil observasi, wawancara, serta karya ilustrasi siswa, dan data sekunder yang bersumber dari jurnal, skripsi, buku, serta dokumentasi (Jabnabillah et al., 2023).

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi terhadap proses pembelajaran, wawancara semi terstruktur dengan guru Seni Rupa, yaitu Dyo (26) yang bertujuan menggali informasi terkait perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran serta penilaian hasil karya siswa, angket berupa *Google Form* dibagikan kepada 25 siswa pada akhir pembelajaran untuk mengetahui tanggapan mereka terhadap keseluruhan proses belajar, serta dokumentasi berupa foto kegiatan dan hasil karya. Instrumen penelitian meliputi pedoman wawancara dan lembar penilaian karya dengan dua aspek, yaitu penilaian proses dan penilaian hasil karya, yang masing-masing memuat tiga kriteria penilaian menggunakan rentang skor 1 sampai 4.

Nilai akhir dihitung dengan rumus $\text{Nilai} = (\text{jumlah skor yang diperoleh} / \text{skor maksimal}) \times 100$, dengan kategori Sangat Baik (90-100), Baik (80-89), Cukup (70-79), dan Kurang (60-69). Selain penilaian hasil karya, peneliti juga menilai

proses berkarya siswa melalui kriteria penyusunan kerangka cerita, kesesuaian tahapan pengerjaan, dan ketepatan waktu penyelesaian, sehingga penilaian akhir mencerminkan baik proses maupun produk karya siswa.

Analisis data dilakukan secara interaktif melalui tahap reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilah dan meringkas informasi penting dari hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penyajian data dilakukan dalam bentuk uraian deskriptif, tabel, dan dokumentasi visual, sedangkan penarikan kesimpulan dilakukan secara bertahap dan diverifikasi kembali untuk menjamin keabsahannya. Keabsahan data dijaga melalui triangulasi sumber, yaitu membandingkan informasi dari guru dan siswa, serta triangulasi teknik, yaitu membandingkan data wawancara, observasi, dan dokumentasi.

Selain penilaian individu, peneliti turut menilai kerja sama kelompok melalui tiga kriteria, yaitu keaktifan seluruh anggota dalam berdiskusi dan saling membantu sejak penyusunan *storyboard* hingga pewarnaan digital, pemerataan pembagian dan ketepatan waktu penyelesaian tugas setiap anggota, serta keselarasan alur cerita dan gaya visual antarmuka dalam satu karya kelompok. Penilaian kelompok ini digunakan sebagai data pelengkap untuk memahami dinamika kerja sama siswa selama proses berkarya, di luar nilai individu yang menjadi dasar utama kategorisasi hasil karya.

KERANGKA TEORETIK

1. Peristiwa Perobekan Bendera di Hotel Yamato

Peristiwa ini terjadi pada 19 September 1945 di Hotel Yamato Surabaya, yang kini dikenal sebagai Hotel Majapahit, diawali dengan pengibaran bendera Belanda oleh pihak *Netherlands Indies Civil Administration* (NICA) di puncak hotel yang memicu reaksi keras masyarakat Surabaya. Sebagai puncak perlawanan, sekelompok pemuda menaiki atap hotel dan merobek bagian biru bendera Belanda sehingga hanya menyisakan warna merah dan putih, tindakan yang mengandung makna simbolis kuat sebagai pernyataan kedaulatan bangsa. Nilai perjuangan, persatuan, keberanian, dan kecintaan

tanah air dalam peristiwa ini relevan ditanamkan kepada peserta didik melalui penciptaan ilustrasi cerita bergambar.

Pengibaran bendera Belanda di puncak Hotel Yamato dipandang sebagai upaya simbolis untuk mengembalikan kekuasaan kolonial di Indonesia yang telah memproklamasikan kemerdekaannya pada 17 Agustus 1945. Mengetahui hal tersebut, masyarakat Surabaya segera memadati area sekitar hotel sebagai bentuk penolakan, dan situasi semakin memanas ketika perundingan antara pemuda Indonesia dan pihak Belanda tidak menghasilkan kesepakatan. Peristiwa tersebut kemudian dikenang sebagai simbol keberanian, nasionalisme, dan semangat juang masyarakat Surabaya, sehingga pemanfaatannya sebagai tema ilustrasi cerita bergambar bertujuan membantu peserta didik memahami sejarah melalui pendekatan visual dan naratif yang mendorong ekspresi kreatif sekaligus pemahaman yang lebih kontekstual.

2. Ilustrasi

Ilustrasi merupakan karya seni rupa yang berfungsi menjelaskan, memperjelas, atau memperkuat suatu informasi, gagasan, maupun cerita melalui bahasa visual, dengan esensi pada gagasan dan konsep yang menjadi dasar pesan yang disampaikan (Witabora, 2012). Ilustrasi juga merupakan representasi visual dari suatu naskah atau gagasan yang berfungsi mengomunikasikan pesan kepada audiens sekaligus menjadi hasil proses kreatif yang bertujuan komunikatif dan edukatif (Maharsi, 2019). Dalam penelitian ini, ilustrasi digunakan untuk merepresentasikan peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato ke dalam bentuk visual yang komunikatif dan bermakna.

3. Cerita Bergambar

Cerita bergambar merupakan karya naratif yang menggabungkan teks dan ilustrasi visual secara terpadu untuk menyampaikan alur peristiwa, tokoh, latar, serta pesan kepada pembaca (Irwan & Kamarudin, 2021). Struktur narasi cerita bergambar umumnya disusun secara sederhana, meliputi orientasi sebagai pengenalan tokoh dan situasi awal, komplikasi sebagai munculnya konflik, resolusi sebagai tahap penyelesaian konflik, dan koda sebagai penutup

atau pesan moral. Struktur ini membantu siswa memahami alur cerita secara jelas sekaligus mendukung kemampuan berpikir logis dan imajinatif dalam menyusun karya.

Dalam pembelajaran seni rupa di tingkat Sekolah Menengah Atas, cerita bergambar dapat dimanfaatkan sebagai media ekspresi kreatif siswa untuk menginterpretasikan peristiwa sejarah ke dalam bentuk visual naratif. Melalui media ini, siswa tidak hanya diarahkan memahami materi sejarah, tetapi juga didorong mengembangkan kemampuan berpikir kritis, daya imajinasi, serta keterampilan menggambar dan menyusun cerita secara visual, sehingga cerita bergambar efektif digunakan sebagai media pembelajaran budaya dan sejarah yang ringkas, sistematis, dan mudah dipahami peserta didik.

4. Teknik Manual dan Teknik Digital

Motif Penguasaan teknik ilustrasi secara manual menjadi dasar penting agar proses penerapan karya dari media manual ke digital dapat berlangsung maksimal (Wardana et al., 2015). Teknik manual menggunakan alat gambar konvensional seperti pensil dan kertas serta menekankan keterampilan motorik halus dan penguasaan garis, sedangkan teknik digital memanfaatkan perangkat teknologi untuk mempermudah proses pengeditan, pewarnaan, dan pengaturan komposisi. Dalam pembelajaran ini, kedua teknik saling melengkapi, siswa membuat sketsa manual terlebih dahulu sebelum melakukan digitalisasi *line art* dan pewarnaan menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*.

5. *Ibis Paint X*

Ibis Paint X merupakan aplikasi gambar digital yang dapat digunakan pada berbagai perangkat termasuk telepon pintar, sehingga praktis digunakan untuk pembuatan ilustrasi tanpa memerlukan perangkat tambahan (Nurhijrah & Hamidah Suryani, 2024). Fitur layer pada aplikasi ini memungkinkan pemisahan antara sketsa, warna dasar, dan detail akhir, sehingga membantu siswa mengelola tahapan kerja secara terstruktur sekaligus mendukung penyampaian suasana dramatik yang sesuai dengan peristiwa sejarah yang diangkat.

Pemanfaatan *Ibis Paint X* sebagai tahap akhir (*finishing*) mendukung pembelajaran ilustrasi

digital yang selaras dengan karakteristik siswa SMA yang umumnya sudah terbiasa mengoperasikan telepon pintar dalam kegiatan sehari-hari. Aplikasi ini tidak hanya memudahkan aspek teknis pewarnaan dan penyempurnaan karya, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk mengekspresikan pemahaman terhadap nilai sejarah dan nasionalisme secara visual, sehingga berperan sebagai media pembelajaran seni yang mengintegrasikan teknik manual dan digital dalam penciptaan ilustrasi cerita bergambar.

6. SMA Muhammadiyah 1 Surabaya

SMA Muhammadiyah 1 Surabaya merupakan sekolah menengah atas swasta di Kota Surabaya yang mendukung pembelajaran berbasis kreativitas, keterampilan, dan pembentukan karakter siswa, termasuk melalui mata pelajaran Seni Rupa. Siswa kelas XI-2 berada pada fase perkembangan remaja dengan kemampuan berpikir kritis dan imajinatif yang mendukung penerapan pembelajaran yang mengaitkan pemahaman sejarah dengan ekspresi visual, sehingga kelas ini dinilai sesuai sebagai subjek penerapan tema peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato.

7. Alat dan Bahan

Alat dan bahan yang digunakan dalam pembelajaran ini bersifat sederhana dan mudah dijumpai siswa, sehingga pembelajaran dapat dilaksanakan secara efektif dan merata. Pada tahap manual, siswa menggunakan pensil, penghapus, dan kertas gambar sebagai media utama untuk membentuk garis awal, struktur dasar, dan detail sketsa, sedangkan pada tahap digital siswa menggunakan telepon pintar (*smartphone*) yang dilengkapi aplikasi *Ibis Paint X* untuk merapikan garis dan mewarnai. Pemilihan alat dan bahan yang sederhana ini bertujuan melatih kemampuan dasar menggambar sekaligus memberi pengalaman baru dalam memanfaatkan teknologi sebagai sarana berkarya, sehingga siswa dapat lebih fokus pada pengembangan ide dan penyampaian cerita visual mengenai peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato.

Ketersediaan alat dan bahan yang merata di kalangan siswa turut menjadi pertimbangan penting dalam pemilihan media pembelajaran ini, mengingat tidak seluruh siswa memiliki akses

terhadap perangkat gambar digital khusus seperti tablet grafis. Dengan memanfaatkan telepon pintar yang umumnya telah dimiliki siswa, pembelajaran ilustrasi cerita bergambar dapat dilaksanakan secara inklusif tanpa membebani siswa dengan kebutuhan pengadaan alat tambahan, sekaligus memperkenalkan pemanfaatan teknologi yang sudah akrab dalam keseharian siswa sebagai sarana berkarya seni rupa yang produktif.

8. Penelitian Relevan

Rahmawati (2018) dalam “Pemanfaatan Ilustrasi Cerita Bergambar sebagai Media Pembelajaran Sejarah di SMA” menyimpulkan bahwa ilustrasi cerita bergambar mampu meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman terhadap peristiwa sejarah secara kontekstual. Sari (2020) dalam “Pengembangan Media Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Seni Budaya SMA” menyatakan bahwa cerita bergambar efektif sebagai media ekspresi visual dan naratif karena memadukan gambar dan teks secara seimbang. Hidayat (2021) dalam “Penerapan Ilustrasi Naratif dalam Pembelajaran Seni Rupa di Sekolah Menengah Atas” menjelaskan bahwa ilustrasi naratif berbasis peristiwa nyata melatih kemampuan visual *storytelling* dan daya imajinasi siswa. Ketiga penelitian tersebut memperkuat relevansi ilustrasi cerita bergambar bertema sejarah dalam pembelajaran seni rupa, sedangkan penelitian ini menawarkan kebaruan pada fokus tema peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato Surabaya yang diterapkan pada siswa kelas XI-2 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya.

9. Nasionalisme melalui Pembelajaran Seni Rupa

Penanaman nilai nasionalisme kepada generasi muda dapat dilakukan melalui berbagai pendekatan pembelajaran, salah satunya dengan mengangkat peristiwa sejarah lokal ke dalam kegiatan berkesenian, sebagaimana ditunjukkan oleh Kusumawati dan Chandrawati (2024) yang memanfaatkan peristiwa Hotel Yamato melalui metode sosiodrama untuk menumbuhkan nasionalisme pada anak usia dini. Prinsip serupa diadaptasi dalam penelitian ini melalui pembelajaran ilustrasi cerita bergambar pada

jenjang SMA, dengan asumsi bahwa proses berkarya yang melibatkan interpretasi visual terhadap peristiwa sejarah dapat memperkuat internalisasi nilai perjuangan, keberanian, dan persatuan secara lebih bermakna dibandingkan penyampaian materi sejarah secara konvensional, sekaligus melatih keterampilan seni rupa peserta didik secara bersamaan.

10. Kerangka Berpikir

Kerangka berpikir penelitian ini disusun sebagai dasar pemikiran yang menjelaskan keterkaitan antar kajian teori yang telah diuraikan. Pelaksanaan penelitian diawali dengan pemahaman materi mengenai teori dasar ilustrasi, teknik manual dan digital, serta prosedur pembuatan karya, yang kemudian dilanjutkan pada pelaksanaan praktik ilustrasi cerita bergambar bertema peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato. Hasil karya siswa selanjutnya dianalisis dan dinilai dari berbagai aspek kriteria penilaian, dengan hasil penilaian tersebut menjadi bahan evaluasi untuk mengetahui penguasaan siswa terhadap praktik ilustrasi cerita bergambar bertema sejarah, sekaligus menjadi dasar penarikan simpulan mengenai efektivitas penerapan tema tersebut dalam pembelajaran Seni Rupa.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Persiapan Pembelajaran Ilustrasi Cerita Bergambar bertema Peristiwa Perobekan Bendera di Hotel Yamato

Sebelum pembelajaran dilaksanakan, peneliti menyusun media pembelajaran berupa *Power Point Text* (PPT) yang memuat pengertian ilustrasi, unsur, jenis, fungsi dan peran, prosedur berkarya, serta contoh karya ilustrasi dengan teknik manual dan digital. Peneliti juga menyiapkan modul dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) sebagai panduan penyampaian materi dan proses pembuatan karya pada setiap pertemuan, serta menyusun instrumen penilaian proses dan hasil karya agar penilaian berlangsung terstandar dan objektif bagi seluruh siswa.

2. Proses Pembelajaran Ilustrasi Cerita Bergambar bertema Peristiwa Perobekan Bendera di Hotel Yamato

Pertemuan pertama dilaksanakan pada Selasa, 7 April 2026, diawali dengan pengenalan peneliti kepada peserta didik serta penjelasan maksud dan tujuan penelitian yang akan berlangsung selama satu bulan. Peneliti mengajukan pertanyaan pemantik terkait ilustrasi untuk mengetahui pengetahuan awal siswa, kemudian menyampaikan materi mengenai unsur, teknik, jenis, fungsi, dan tujuan ilustrasi melalui media *Power Point Text* (PPT). Siswa selanjutnya dibagi menjadi lima kelompok secara acak menggunakan situs pengacak nama, kemudian setiap kelompok menyusun *storyboard* atau alur cerita berdasarkan struktur orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda sebagai acuan pembagian tugas menggambar lima halaman cerita.



Gambar 1. Penyampaian Materi Ilustrasi
(Sumber: Dok. Rasyid Al Hafizh, 2026)

Pertemuan kedua (14 April 2026) difokuskan pada pembuatan sketsa manual di atas kertas A4 berdasarkan alur cerita yang telah disusun. Peneliti membawa buku cerita bergambar karya pribadi sebagai referensi tata letak (*layout*) halaman, kemudian memberikan bimbingan terkait komposisi gambar, proporsi tokoh, serta kesinambungan alur antarhalaman. Target pada pertemuan ini adalah penyelesaian sekitar 70% sketsa manual sebagai dasar pembuatan ilustrasi.



Gambar 2. Diskusi Kelompok dalam Penyusunan Cerita
(Sumber: Dok. Rasyid Al Hafizh, 2026)

Pertemuan ketiga (21 April 2026) berfokus pada penyelesaian sketsa manual serta proses digitalisasi menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, diawali dengan pengarahan mengenai ukuran dan resolusi kanvas serta fitur-fitur aplikasi. Peserta didik memotret hasil sketsa manual dan mengimpornya sebagai acuan *tracing* digital, kemudian membuat *line art* dengan menegaskan kembali garis sketsa. Pada tahap ini sebagian besar kelompok telah menyelesaikan sekitar 50% proses digitalisasi, meskipun sebagian siswa masih berada pada tahap penyelesaian sketsa manual.



Gambar 3. Peserta Didik menyelesaikan Sketsa Manual
(Sumber: Dok. Rasyid Al Hafizh, 2026)

Pertemuan keempat (28 April 2026) digunakan untuk melanjutkan proses digitalisasi, dengan sebagian peserta didik memasuki tahap pewarnaan (*coloring*) menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Peneliti memberikan bimbingan terkait pemilihan warna, pencahayaan, serta kesesuaian suasana visual dengan peristiwa sejarah yang diangkat. Pada pertemuan ini sebagian besar kelompok telah menyelesaikan sekitar 80% karya, bahkan beberapa kelompok telah merampungkan ilustrasinya secara penuh, sementara peserta didik yang telah menyelesaikan pewarnaan mulai menambahkan teks narasi pada setiap halaman.



Gambar 4. Peserta Didik membuat Ilustrasi Digital
(Sumber: Dok. Rasyid Al Hafizh, 2026)

Pertemuan kelima (5 Mei 2026) merupakan pertemuan terakhir yang difokuskan pada tahap penyempurnaan akhir (*finishing*), meliputi perbaikan detail gambar, penyempurnaan teks narasi, serta penyusunan halaman cerita secara utuh. Karya yang telah selesai dikumpulkan melalui folder *Google Drive*, dilanjutkan dengan pengisian angket tanggapan siswa melalui *Google Form*. Pertemuan ditutup dengan sesi dokumentasi bersama seluruh peserta didik sebagai bentuk apresiasi atas partisipasi dan kerja sama selama rangkaian pembelajaran.



Gambar 5. Dokumentasi bersama Hasil Karya Ilustrasi Digital
(Sumber: Dok. Rasyid Al Hafizh, 2026)

3. Hasil Karya Ilustrasi Cerita Bergambar bertema Peristiwa Perobekan Bendera di Hotel Yamato Siswa Kelas XI-2 SMA Muhammadiyah 1 Surabaya

Karya ilustrasi cerita bergambar dikerjakan secara berkelompok, dengan setiap kelompok terdiri atas lima siswa yang masing-masing bertanggung jawab atas satu halaman cerita, sehingga setiap kelompok menghasilkan lima halaman ilustrasi bertema peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato. Dari 25 peserta didik, seluruhnya berhasil menyelesaikan karya dan sebagian besar telah menerapkan alur cerita sesuai struktur orientasi, komplikasi, resolusi, dan koda yang direncanakan pada tahap *storyboard*.

Penilaian hasil karya dilakukan berdasarkan tiga aspek, yaitu kesesuaian isi ilustrasi dengan narasi, komposisi visual, dan kekayaan warna, dengan rentang skor 1 hingga 4 pada setiap aspek. Penilaian proses turut mempertimbangkan kejelasan kerangka cerita, kesesuaian tahapan pengerjaan, serta ketepatan waktu penyelesaian karya, sehingga nilai akhir yang diperoleh siswa mencerminkan baik kualitas produk maupun

proses berkarya selama lima pertemuan pembelajaran.

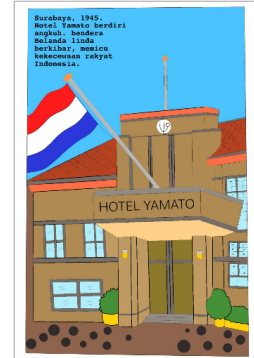
Salah satu contoh karya kategori sangat baik dihasilkan oleh Mutiara Al Qudsiyah dari Kelompok 1, yang menggambarkan adegan dramatis pasca kegagalan perundingan di dalam Hotel Yamato, ketika salah satu tokoh Belanda tewas tercekik sementara dua tokoh lain melarikan diri melalui pintu di latar belakang. Komposisi tersusun berlapis, dengan tokoh utama digambarkan besar dan detail di bagian depan lengkap dengan ekspresi wajah yang hidup, sedangkan tokoh lain tampak lebih kecil di latar belakang melalui bingkai pintu yang menghadirkan efek cahaya dramatis, menciptakan kedalaman ruang dan penekanan naratif ganda yang saling memperkuat. Karya ini memperoleh nilai 91 dengan kategori sangat baik pada aspek kesesuaian isi, komposisi, dan visual, meskipun palet warna latar belakang masih tergolong sederhana.



Gambar 6. Karya Mutiara Al Qudsiyah, Kelompok 1
(Sumber: Dok. Rasyid Al Hafizh, 2026)

Contoh lain dari Kelompok 2 dihasilkan oleh Nadira Putri Callista, yang menggambarkan latar awal peristiwa dengan narasi “Surabaya, 1945. Hotel Yamato berdiri angkuh, bendera Belanda berkibar, memicu kekecewaan rakyat Indonesia.” Bangunan Hotel Yamato tergambar frontal dan sangat detail lengkap dengan label nama hotel, jendela biru, dan ornamen atap bertingkat, sedangkan bendera Belanda berukuran besar berkibar dengan tiang diagonal yang dramatis di sisi kiri atas. Karya ini memperoleh nilai 91 dengan kategori sangat baik karena identitas lokasi dan konteks historis tersampaikan secara eksplisit dan meyakinkan melalui kekayaan detail arsitektur kolonial, meskipun komposisi belum

sepenuhnya seimbang karena ketiadaan figur manusia sebagai unsur naratif yang berinteraksi dengan peristiwa.



Gambar 7. Karya Nadira Putri Callista, Kelompok 2
(Sumber: Dok. Rasyid Al Hafizh, 2026)

Kelompok 3 diwakili oleh karya Aisah Lailatul Harumah yang menggambarkan momen pengibaran bendera Belanda di puncak Hotel Yamato pada 19 September 1945 dari sudut pandang *low angle*, dengan dua sosok rakyat berpakaian kuning di bagian bawah yang menunjuk ke arah bendera sebagai ekspresi amarah dan kesan inferioritas yang menggelegak. Sudut pandang yang dipilih cukup kreatif dan efektif dalam membangun kesan dramatis serta menghadirkan *point of interest* yang jelas pada bendera di puncak bangunan, meskipun bangunan yang mendominasi bidang gambar menyebabkan figur manusia di bagian bawah tampak terpotong dan kurang proporsional sehingga mengurangi kekuatan narasi visual secara keseluruhan. Karya ini memperoleh nilai 91 dengan kategori sangat baik.



Gambar 8. Karya Aisah Lailatul Harumah, Kelompok 3
(Sumber: Dok. Rasyid Al Hafizh, 2026)

Kelompok 4 diwakili oleh karya Dita Lukita Sarifani Zahra yang menggambarkan reaksi penolakan masyarakat terhadap pengibaran

bendera Belanda, dengan narasi “Para tentara Belanda mengibarkan bendera Belanda di atas Hotel Yamato, masyarakat Indonesia di bawahnya merasa tidak terima.” Dua tokoh berpakaian biru gelap dengan peci digambarkan berdiri menghadap hotel, satu menunjuk ke arah bendera dengan ekspresi protes dan satu lagi mengangkat kepalan tangan sebagai tanda perlawanan, di depan bangunan Hotel Yamato yang digambar simetris lengkap dengan label nama hotel dan kota pada fasadnya. Komposisi tersusun seimbang dengan *point of interest* ganda antara bendera di puncak bangunan dan reaksi tokoh di bagian bawah yang saling memperkuat secara visual, meskipun pewarnaan masih bersifat flat tanpa gradasi atau efek bayangan sehingga detail arsitektur terasa agak kaku. Karya ini memperoleh nilai 87 dengan kategori baik.



Gambar 9. Karya Dita Lukita Sarifani Zahra, Kelompok 4
(Sumber: Dok. Rasyid Al Hafizh, 2026)

Kelompok 5 diwakili oleh karya Daffa Aditya Putra yang menggambarkan momen bendera Belanda kembali dikibarkan di Hotel Yamato pada 19 September 1945, disaksikan oleh sekelompok tokoh dari sudut pandang belakang yang menghadirkan perspektif rakyat yang menyaksikan provokasi tersebut. Komposisi tersusun dengan kedalaman ruang berlapis antara tokoh di depan, bangunan di tengah, dan langit di belakang, dengan bendera sebagai *point of interest* utama. Karya ini memperoleh nilai 91 dengan kategori sangat baik pada aspek kesesuaian isi dan komposisi, meskipun pada aspek visual ditemukan inkonsistensi gaya gambar, yaitu sebagian tokoh digambar dengan gaya anime/manga yang kurang selaras dengan konteks historis realis dari peristiwa yang diangkat,

sehingga menjadi salah satu catatan penting dalam penilaian keselarasan gaya visual antar halaman.



Gambar 10. Karya Daffa Aditya Putra, Kelompok 5
(Sumber: Dok. Rasyid Al Hafizh, 2026)

Secara umum, karya pada kategori sangat baik menunjukkan kesesuaian tema yang kuat, komposisi dengan *point of interest* yang jelas, serta penggunaan warna yang kaya dan konsisten. Karya kategori baik sudah mampu menyampaikan pesan narasi dengan cukup jelas, meskipun masih terdapat kekurangan pada keseimbangan komposisi atau kedalaman pewarnaan, sedangkan karya kategori cukup umumnya masih mengalami kendala pada konsistensi elemen visual historis, seperti representasi bangunan Hotel Yamato atau bendera Belanda yang belum ditampilkan secara eksplisit, maupun konsistensi gaya gambar antarhalaman dalam satu kelompok.

Berdasarkan rekapitulasi nilai akhir dari seluruh peserta didik, sebanyak 7 siswa (28%) memperoleh nilai pada rentang 90-100 dengan kategori sangat baik, 14 siswa (56%) memperoleh nilai pada rentang 80-89 dengan kategori baik, dan 4 siswa (16%) memperoleh nilai pada rentang 70-79 dengan kategori cukup. Hasil ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan peserta didik mampu menerapkan tema peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato ke dalam karya ilustrasi cerita bergambar dengan baik, meskipun masih terdapat sebagian karya yang belum sepenuhnya menampilkan elemen visual penting seperti bendera Belanda atau bangunan Hotel Yamato secara eksplisit, serta beberapa karya menunjukkan inkonsistensi gaya gambar antarhalaman dalam satu kelompok.

Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati (2018) yang menyimpulkan bahwa

ilustrasi cerita bergambar mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap peristiwa sejarah secara kontekstual, serta relevan dengan Sari (2020) yang menyatakan bahwa cerita bergambar efektif sebagai media ekspresi visual dan naratif karena memadukan gambar dan teks secara seimbang. Sejalan pula dengan Hidayat (2021), pemanfaatan peristiwa nyata sebagai tema ilustrasi naratif dalam penelitian ini terbukti melatih kemampuan visual *storytelling* siswa, sekaligus menghadirkan kebaruan pada penekanan tema sejarah lokal Surabaya yang belum banyak dikaji pada penelitian-penelitian sebelumnya. Perbedaan capaian nilai antarsiswa juga menunjukkan bahwa penguasaan konteks historis, seperti representasi bangunan Hotel Yamato dan bendera Belanda secara eksplisit, menjadi faktor penting yang membedakan karya kategori sangat baik dari karya kategori baik maupun cukup.

4. Tanggapan Guru dan Siswa

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru Seni Rupa Dyo (26) pada 5 Mei 2026, guru Dyo (26) menyampaikan bahwa pembelajaran Seni Rupa di kelasnya selama ini lebih banyak menekankan penguasaan teknik menggambar dengan tema bebas, sehingga muatan sejarah belum pernah dijadikan tema khusus dalam praktik ilustrasi. Guru menyambut baik penerapan tema peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato karena dinilai mampu memberikan pengalaman belajar baru sekaligus menanamkan nilai perjuangan dan nasionalisme kepada peserta didik melalui kegiatan berkarya seni rupa.

Mengenai pemahaman dan keterampilan peserta didik, guru menilai bahwa siswa kelas XI-2 secara umum memiliki potensi yang baik dalam menggambar, meskipun tingkat penguasaan teknik antarsiswa tidak merata, sehingga diperlukan pendampingan lebih intensif bagi peserta didik yang membutuhkan waktu lebih lama. Guru turut mengapresiasi kombinasi teknik sketsa manual dan digital melalui aplikasi *Ibis Paint X* karena dinilai menghadirkan pengalaman belajar yang lebih variatif dibanding pembelajaran ilustrasi konvensional, serta menilai sistem kerja kelompok efektif dalam melatih kerja sama peserta didik, meskipun pada beberapa halaman masih ditemukan ketidaksesuaian antara narasi

dan elemen visual, seperti bendera Belanda atau bangunan hotel yang tidak ditampilkan secara eksplisit. Guru berharap pembelajaran ilustrasi cerita bergambar bertema sejarah lokal ini dapat dilanjutkan dan dikembangkan pada tahun ajaran berikutnya.



Gambar 11. Wawancara dengan Guru Seni Rupa
(Sumber: Dok. Rasyid Al Hafizh, 2026)

Hasil angket yang diisi oleh 25 peserta didik menunjukkan respons yang sangat positif. Sebanyak 23 dari 25 siswa menyatakan lebih memahami kronologi peristiwa perobekan bendera setelah membuat ilustrasi cerita bergambar, sedangkan seluruh peserta didik menyatakan tema sejarah ini membuat mereka lebih tertarik mengikuti pembelajaran Seni Rupa. Sebanyak 24 dari 25 siswa menyatakan dapat memahami nilai perjuangan, keberanian, dan nasionalisme melalui kegiatan berkarya, dan 21 dari 25 siswa menyatakan lebih percaya diri menyampaikan cerita sejarah melalui media visual. Seluruh peserta didik menyatakan bahwa pembelajaran ini memberikan pengalaman baru yang menyenangkan serta membantu memahami hubungan antara pelajaran sejarah dan Seni Rupa dalam kehidupan sehari-hari.

Pada aspek kreativitas dan kerja kelompok, sebagian besar peserta didik menyatakan merasa lebih kreatif dalam mengembangkan tokoh, suasana, dan adegan sejarah ke dalam bentuk ilustrasi, serta menyatakan bahwa kerja kelompok membantu menyelesaikan pembagian tugas pembuatan ilustrasi. Secara umum, hasil angket menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons yang positif terhadap penerapan peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato sebagai tema ilustrasi cerita bergambar.

Kendala yang dijumpai selama penelitian meliputi keterbatasan waktu jam pelajaran yang menyebabkan sebagian peserta didik belum menyelesaikan tahap sketsa maupun pewarnaan digital secara tuntas, serta perbedaan kecepatan

dan pemahaman antarpeserta didik dalam mengoperasikan aplikasi *Ibis Paint X*. Kendala tersebut diatasi melalui bimbingan tambahan secara individu, kolaborasi antaranggota kelompok yang telah menguasai aplikasi, serta pemberian kelonggaran waktu penyelesaian tugas tanpa mengurangi capaian target pembelajaran.

SIMPULAN DAN SARAN

Persiapan pembelajaran dilakukan melalui penyusunan media *Power Point Text* (PPT), modul, dan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD). Proses pembelajaran dilaksanakan dalam lima pertemuan, meliputi penyampaian materi dan penyusunan *storyboard*, pembuatan sketsa manual dan digitalisasi *line art*, pewarnaan dan penambahan narasi, hingga *finishing* dan pengumpulan karya. Hasil karya ilustrasi cerita bergambar dari 25 peserta didik menunjukkan pencapaian yang beragam, dengan 28% kategori sangat baik, 56% kategori baik, dan 16% kategori cukup, sehingga secara keseluruhan 84% peserta didik mampu menghasilkan karya pada kategori baik dan sangat baik.

Guru dan siswa memberikan tanggapan yang positif terhadap penerapan tema peristiwa perobekan bendera di Hotel Yamato sebagai tema ilustrasi cerita bergambar, karena dinilai mampu memadukan keterampilan menggambar dengan penguatan wawasan sejarah dan nasionalisme, meskipun masih ditemukan kendala berupa keterbatasan waktu dan perbedaan kemampuan antarsiswa dalam mengoperasikan aplikasi digital. Kendala tersebut dapat diatasi melalui bimbingan intensif dan kerja sama kelompok.

Hasil penelitian ini memberikan implikasi bagi guru berupa alternatif tema pembelajaran ilustrasi yang memanfaatkan peristiwa sejarah lokal sebagai sumber gagasan berkarya, sekaligus gambaran mengenai tahapan persiapan, pelaksanaan, dan penilaian pembelajaran yang memadukan teknik manual dan digital. Bagi siswa, pembelajaran ini memberikan pengalaman baru dalam memadukan kedua teknik tersebut serta melatih kemampuan berdiskusi, membagi tugas, dan menjaga keselarasan alur cerita dan gaya visual antaranggota kelompok, sekaligus menumbuhkan pemahaman terhadap nilai perjuangan, keberanian, dan nasionalisme. Bagi sekolah, karya ilustrasi cerita bergambar yang

dihasilkan peserta didik berpotensi dikompilasi menjadi buku cerita bergambar yang dapat dimanfaatkan sebagai bahan ajar tambahan, koleksi perpustakaan, maupun materi pameran karya siswa, sehingga turut mendukung penguatan pendidikan karakter dan literasi sejarah di lingkungan sekolah.

Siswa disarankan lebih cermat menyusun *storyboard* sejak tahap awal, terutama dalam memastikan kesesuaian antara narasi cerita dan elemen visual yang akan digambarkan, seperti kehadiran bangunan Hotel Yamato, bendera Belanda, maupun adegan konflik yang menjadi inti peristiwa, agar pesan sejarah dapat tersampaikan secara eksplisit melalui ilustrasi, serta berkoordinasi lebih intensif dengan anggota kelompok dalam menentukan gaya gambar dan teknik pewarnaan agar seluruh halaman cerita memiliki keselarasan visual yang baik. Guru Seni Rupa disarankan mengalokasikan waktu pembelajaran yang lebih panjang pada tahap sketsa manual dan digitalisasi, mengingat proses pewarnaan dan penyempurnaan ilustrasi membutuhkan ketelitian serta waktu pengerjaan yang relatif lama, serta menyediakan referensi visual sejarah yang lebih lengkap mengenai arsitektur Hotel Yamato dan atribut pakaian pada masa 1945 agar konteks historis dapat digambarkan lebih akurat, disertai pendampingan kelompok secara berkala untuk menjaga keselarasan alur cerita dan gaya visual antarhalaman. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan tema peristiwa sejarah lokal lain di berbagai daerah sebagai sumber gagasan ilustrasi cerita bergambar, dengan mempertimbangkan alokasi waktu yang lebih panjang serta penggunaan aplikasi menggambar digital lain sebagai pembanding, guna memperoleh gambaran yang lebih luas mengenai efektivitas pembelajaran ilustrasi cerita bergambar berbasis tema sejarah pada jenjang pendidikan menengah.

Penelitian ini memiliki keterbatasan yang perlu menjadi perhatian dalam menafsirkan hasil temuan, di antaranya cakupan subjek yang terbatas pada satu kelas dengan jumlah 25 siswa sehingga hasil penelitian belum tentu dapat digeneralisasikan pada konteks sekolah atau kelas lain dengan karakteristik berbeda. Selain itu, durasi pelaksanaan yang hanya berlangsung lima

pertemuan turut membatasi kedalaman eksplorasi teknik digital yang dapat dikuasai siswa, mengingat sebagian peserta didik baru pertama kali menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*. Keterbatasan lain terletak pada instrumen penilaian yang bersifat kualitatif deskriptif tanpa melibatkan penilai kedua, sehingga penilaian hasil karya masih bergantung pada interpretasi tunggal peneliti terhadap kriteria kesesuaian isi, komposisi, dan visual.

REFERENSI

- Hidayat, R. (2021). Penerapan Ilustrasi Naratif Dalam Pembelajaran Seni Rupa Di Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 9(2), 45–53.
- Irwan, & Kamarudin. (2021). Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 524–532.
- Jabnabillah, F., Aswin, A., & Fahlevi, M. R. (2023). Efektivitas Situs Web Pemerintah Sebagai Sumber Data Sekunder Bahan Ajar Perkuliahan Statistika. *Sustainable Jurnal Kajian Mutu Pendidikan*, 6(1), 59–70. <https://doi.org/10.32923/Kj.mp.V6i1.3373>
- Kusumawati, D. S., & Chandrawati, T. (2024). Meningkatkan Nasionalisme Anak Usia 4-7 Tahun Melalui Metode Sosiodrama Peristiwa Hotel Yamato Di Tk Aba 11 Kota Madiun. *Temu Ilmiah Nasional Guru*, 16 (November 2024), 30.
- Maharsi, I. (2019). *Perancangan Program Acara Televisi Feature Eps. Suling Gamelan Yogyakarta*. Upt Perpustakaan Isi Yogyakarta, 1–109.
- Nurhijrah, & Suryani, H. (2024). Efektifitas Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Dalam Pembelajaran Aplikasi Komputer. *Jurnal Mediatik*, 7(2), 40–43. <https://doi.org/10.59562/Mediatik.V7i2.2341>
- Perdana, A. A., & Hidayat, W. (2016). *Penciptaan Buku Ilustrasi Pertempuran 10 Nopember 1945 Sebagai Upaya Meningkatkan Pengetahuan Dan Apresiasi Remaja Terhadap Sejarah Kemerdekaan* (Disertasi Doktorat, Universitas Dinamika).
- Rahmawati, D. (2018). Pemanfaatan Ilustrasi Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Sejarah Di Sma. *Jurnal Pendidikan Sejarah*, 6(2), 60–68.
- Sari, M. (2020). Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Sma. *Jurnal Pendidikan Seni*, 8(1), 33–41.
- Sihite, B., Samopa, F., & Sani, N. A. (2013). Pembuatan Aplikasi 3d Viewer Mobile Dengan Menggunakan Teknologi Virtual Reality. *Jurnal Teknik Pomits*, 2(2), 397–400.
- Wardana, P. D., Muhajir, & Marsudi. (2015). Hubungan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara Manual Dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara Digital. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa*, 3, 43–51.
- Witabora, J. (2012). Peran Dan Perkembangan Ilustrasi. *Humaniora*, 3(2), 659–667.