

MENGGAMBAR BEBAS SEBAGAI MEDIA EKSPRESI VISUAL PADA ANAK KELAS V SD NEGERI 4 KUTOHARJO KABUPATEN REMBANG

Yunita Dwi Selviana¹, Singgih Adhi Prasetyo², Ferina Agustini³

^{1,2,3}PGSD Universitas PGRI Semarang

[1yunitaselviana1234@gmail.com](mailto:yunitaselviana1234@gmail.com) , [2singgihadhi@upgris.ac.id](mailto:singgihadhi@upgris.ac.id)

, [3ferinagustini@upgris.ac.id](mailto:ferinagustini@upgris.ac.id)

ABSTRACT

This research is motivated by differences in students' abilities, experiences, and confidence levels in drawing activities, where drawing in elementary schools is often still bound by certain rules such as following teacher-given themes or imitating objects, which makes some students less confident and less free to express ideas through drawings. This study aims to describe the stages of free drawing as a medium of visual expression and the results of students' drawings. This research uses a descriptive qualitative approach with 29 fifth-grade students of SD Negeri 4 Kutoharjo, Rembang Regency as subjects. Data collection techniques include observation, interviews, and documentation. The results show that the stages of free drawing are carried out through three processes, namely drawing based on initial abilities, developing themes based on personal ideas and experiences, and obtaining visual references as idea triggers, while the results of students' drawings show various themes such as natural scenery, culture, flora, fauna, buildings, surrounding objects, geometric shapes, and characters, and visually reflect elements such as line, shape, color, and composition, as well as containing stories that describe students' experiences, imagination, and feelings. In general, free drawing activities provide space for students to express their ideas, imagination, and feelings more freely based on their experiences and individual characteristics.

Keywords: free drawing, visual expression, elementary students

ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh adanya perbedaan kemampuan, pengalaman, dan tingkat kepercayaan diri siswa dalam menggambar, di mana kegiatan menggambar di sekolah dasar masih terikat pada aturan tertentu seperti mengikuti tema dari guru atau meniru objek yang sudah ditentukan sehingga membuat sebagian siswa kurang percaya diri dan kurang bebas mengekspresikan ide melalui gambar. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan menggambar bebas sebagai media ekspresi visual serta hasil gambar bebas siswa. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan subjek 29 siswa kelas V SD Negeri 4 Kutoharjo Kabupaten Rembang. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa tahapan menggambar bebas dilakukan

melalui tiga proses, yaitu menggambar berdasarkan kemampuan awal, mengembangkan tema sesuai ide dan pengalaman pribadi, serta memperoleh referensi visual sebagai pemantik ide, sedangkan hasil gambar siswa menunjukkan tema yang beragam seperti pemandangan alam, kebudayaan, flora, fauna, bangunan, benda sekitar, bangun ruang, dan karakter, serta secara visual memperlihatkan unsur-unsur rupa seperti garis, bidang, warna, dan komposisi, dan setiap gambar memiliki isi cerita yang mencerminkan pengalaman, imajinasi, dan perasaan siswa. Secara umum, kegiatan menggambar bebas memberikan ruang bagi anak untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan perasaannya secara lebih leluasa sesuai dengan pengalaman dan kemampuan yang dimiliki.

Kata Kunci: menggambar bebas, ekspresi visual, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Saat ini pendidikan sangatlah penting karena sudah menjadi sebuah kebutuhan bagi seluruh umat manusia, karena melalui pendidikan manusia dapat mengembangkan potensi dalam diri serta membangun suatu karakter. Pendidikan merupakan suatu proses yang bersifat transformasi dalam memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai, yang bertujuan untuk membentuk perubahan pada sikap dan perilaku seseorang, melalui pembelajaran dan pembimbingan. Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal 1 ayat (1), pendidikan adalah usaha dasar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta

didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Melalui sistem pendidikan nasional, diharapkan dapat tercipta pengembangan keterampilan, pembentukan karakter yang unggul, serta membangun budaya bangsa yang bermartabat, hingga pada akhirnya dapat meningkatkan kapasitas intelektual bangsa. Arianti & Angge (2021) pendidikan memiliki peran penting dalam kehidupan masyarakat yang bertujuan agar memiliki perubahan nilai sikap, pengetahuan dan keterampilan

Di sekolah dasar, pendidikan tidak hanya menekankan pada kemampuan kognitif saja, tetapi juga

menekankan pada kemampuan afektif dan psikomotorik melalui berbagai mata pelajaran, salah satunya adalah SBdP. Mata pelajaran SBdP (Seni Budaya dan Prakarya) mencakup berbagai disiplin ilmu, termasuk bidang seni rupa. Pembelajaran seni rupa yang dimaksud adalah pendidikan anak yang berfokus pada pengembangan intelegensi rupa, atau yang dikenal sebagai visual intelligence Kiraniawati Telaumbanua & Berkati Bu'ulolo (2024). Dalam konteks ini, seni tidak hanya dianggap sebagai ekspresi kreatif semata, melainkan juga sebagai sarana untuk. Pengungkapan ide, imajinasi, dan fantasi anak bisa dilakukan melalui penciptaan sebuah karya seni rupa.

Seni rupa mencakup berbagai kegiatan, salah satunya adalah menggambar. Menggambar menjadi media bagi anak-anak untuk menuangkan ide dan imajinasi. Menggambar sendiri dapat diartikan sebagai kegiatan yang dilakukan seseorang untuk mentransformasikan ide dan gagasan yang sudah ada menjadi bentuk nyata berupa coretan dan gambar.

Salah satu teknik menggambar yang efektif dalam mengembangkan kreativitas anak-anak adalah dengan cara menggambar bebas. Menggambar bebas merupakan kegiatan berupa hasil imajinasi seseorang untuk mengungkapkan ide dan gagasan ke dalam lembar gambar sebagai bentuk ekspresi diri yang dilakukan secara bebas tanpa tekanan Indriwati (2017). Teknik menggambar bebas dilakukan dengan memberi kebebasan kepada anak untuk menggambar benda di sekitarnya sesuai keinginan mereka, tanpa harus menyerupai objek aslinya. Dengan tidak adanya batasan, anak-anak menjadi lebih berani menuangkan ide dan perasaannya ke dalam bentuk karya berupa gambar.

Berdasarkan hasil wawancara dari guru kelas V SDN 4 Kutoharjo Kabupaten Rembang, siswa kelas V memiliki perbedaan kemampuan, pengalaman serta tingkat kepercayaan diri dalam menggambar. Keberagaman ini memengaruhi variasi cara siswa dalam mengekspresikan ide dan perasaannya melalui menggambar. Dalam praktiknya, kegiatan menggambar di sekolah dasar

seringkali masih terkait pada aturan tertentu, seperti harus menganut tema dari guru, keharusan mengikuti pola gambar yang sudah ditentukan atau meniru objek secara realistik. Oleh sebab itu, banyak siswa yang terlihat bosan bahkan kurang tertarik dalam menggambar karena merasa menggambar itu hal yang monoton. Selain itu, banyak siswa yang merasa kurang percaya diri saat menggambar karena merasa hasil karyanya tidak sebagus milik teman-temannya. Mereka cenderung meniru gambar temannya daripada mencoba menuangkan ide sendiri, karena takut hasil karyanya dianggap jelek atau tidak bagus. Hal inilah yang menyebabkan kreativitas siswa terhambat dan kemampuannya dalam berekspresi tidak berkembang secara optimal.

Berdasarkan permasalahan tersebut, penelitian ini difokuskan pada kajian mengenai tahapan menggambar bebas sebagai media ekspresi visual serta hasil gambar yang dihasilkan siswa kelas V SD Negeri 4 Kutoharjo Kabupaten Rembang. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tahapan menggambar bebas sebagai media ekspresi visual serta

menggambarkan hasil karya siswa. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan pembelajaran seni rupa di sekolah dasar, khususnya dalam memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengekspresikan ide, imajinasi, dan perasaannya melalui kegiatan menggambar.

B. Metode Penelitian

Penelitian yang dipakai peneliti menggunakan pendekatan kualitatif. Penelitian kualitatif merupakan penelitian yang bersifat deskriptif. Waruwu (2023: 2898) penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang menggunakan narasi atau kata-kata untuk menggambarkan dan menguraikan makna dari berbagai fenomena, gejala, serta situasi sosial tertentu.

Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 4 Kutoharjo, Kabupaten Rembang, dengan subjek penelitian seluruh siswa kelas V tahun pelajaran 2025/2026 yang berjumlah 29 siswa. Fokus penelitian ini meliputi tahapan menggambar bebas sebagai media ekspresi visual dan hasil gambar siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi.

Observasi digunakan untuk mengamati proses kegiatan menggambar bebas yang dilakukan siswa. Wawancara dilakukan dengan siswa untuk memperoleh informasi mengenai tahapan dan hasil karya siswa. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data berupa hasil karya gambar siswa maupun dokumentasi pendukung.

Menurut Sugiyono (2023) instrumen penelitian adalah alat yang digunakan peneliti untuk memperoleh data penelitian secara sistematis. Dalam penelitian kualitatif, instrumen utamanya adalah diri sendiri (human instrument). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan instrumen penelitian berupa lembar observasi, lembar pedoman wawancara dan dokumentasi.

Dengan mengumpulkan data dari observasi, wawancara serta dokumentasi yang diperoleh penulis, akan menghasilkan bukti yang berdeda serta menghasilkan keluasan pengetahuan untuk memperoleh kebenaran. Oleh karena itu, diharapkan mampu memberikan informasi tentang menggambar bebas sebagai media ekspresi visual pada anak kelas V SD Negeri 4 Kutoharjo Rembang. Penulis

menggunakan Teknik pemeriksaan keabsahan data pada penelitian salah satunya dengan menggunakan uji kredibilitas. Uji kredibilitas dalam penelitian ini menggunakan triangulasi data.

Sugiyono (2023: 320) analisis data merupakan proses sistematis untuk mencari dan mengatur data yang diperoleh dari wawancara, catatan lapangan, serta dokumentasi. Penggolongan data dilakukan melalui pengelompokan data. Lebih jelas uraiannya sebagai berikut:

1. Pengumpulan Data

Pada tahap ini, peneliti dapat mengumpulkan berbagai data yang relevan dengan fokus penelitian.

2. Reduksi Data

Proses pemilihan, pemutusan perhatian dan penyederhanaan data yang muncul berdasarkan catatan lapangan.

3. Penyajian Data

Sekumpulan informasi yang tersusun yang memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan.

4. Penarikan Kesimpulan

Mencari pola hubungan, persamaan, dan kemunculan

hal-hal yang sering muncul dari data yang telah terkumpul, sehingga dapat diambil makna dan simpulan berdasarkan temuan tersebut.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

1. Tahapan Menggambar Bebas sebagai Media Ekspresi Visual pada Siswa Kelas

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat 29 siswa di kelas V ditemukan bahwa siswa memiliki tahapan yang berbeda dalam memulai kegiatan menggambar bebas. Perbedaan tersebut menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki cara masing-masing dalam menuangkan ide dan gagasan visual ke dalam bentuk gambar. Secara umum, tahapan yang dilakukan siswa dapat dikelompokkan menjadi tiga kecenderungan, yaitu memulai dari kemampuan yang dimiliki, memulai berdasarkan tema dari imajinasi anak, serta memulai dari referensi yang pernah dilihat sebelumnya.

Sebanyak 12 siswa memulai kegiatan

menggambar berdasarkan kemampuan yang dimiliki, yaitu dengan menggambar objek yang dianggap paling mudah atau yang sudah dapat mereka buat terlebih dahulu. Selain itu, terdapat 2 siswa yang memulai menggambar berdasarkan tema yang berasal dari imajinasi mereka sendiri. Sementara itu, 15 siswa memulai kegiatan menggambar berdasarkan referensi yang pernah mereka lihat sebelumnya, seperti gambar pada buku LKS, lingkungan sekitar, maupun pengalaman visual yang pernah mereka temui. Hal ini menunjukkan bahwa pengalaman visual yang dimiliki siswa turut mempengaruhi dalam menentukan objek yang digambar.

Meskipun tahapan awal yang dipilih siswa berbeda, secara keseluruhan proses menggambar yang dilakukan menunjukkan pola yang relatif sama. Setelah menentukan tahapan gambar, siswa mulai menggambar objek yang

diinginkan, kemudian dilanjutkan dengan pemberian warna menggunakan media yang tersedia seperti krayon atau spidol. Pada tahap akhir, beberapa siswa juga menebalkan garis pada gambar untuk memperjelas bentuk objek yang dibuat.

Temuan ini sejalan dengan pendapat Sari (2020), yang menyatakan bahwa dalam kegiatan menggambar bebas anak dapat memulai proses menggambar melalui beberapa tahapan, yaitu berdasarkan kemampuan yang dimiliki anak, berdasarkan tema dari imajinasi anak, serta berdasarkan referensi yang pernah dilihat sebelumnya. Dengan demikian, tahapan menggambar yang ditunjukkan oleh siswa dalam penelitian ini mencerminkan variasi cara siswa dalam menuangkan ide dan pengalaman visual ke dalam bentuk gambar.

2. Hasil Karya Gambar Siswa Kelas V Setelah Mengikuti Kegiatan Menggambar Bebas

Hasil karya siswa dianalisis secara representatif dengan menyajikan beberapa contoh berdasarkan pengelompokan tema.



Gambar 1 Hasil Karya
FUAZ

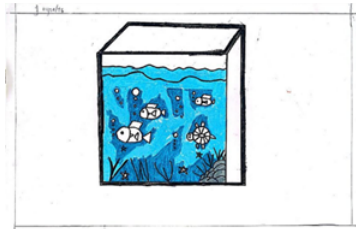
Karya pada gambar FUAZ menunjukkan bahwa objek yang digambar bertema pemandangan alam pegunungan. Dilihat dari unsur garis, gambar ini menggunakan garis lengkung pada bentuk gunung, awan, dan garis bergelombang pada danau, serta garis tegas pada batang pohon dan perahu. Pada bagian tepi gambar juga terdapat garis berbentuk zigzag berwarna oranye yang berfungsi sebagai bingkai atau hiasan gambar. Dari unsur bidang, gambar terbagi menjadi dua bagian utama yang dipisahkan oleh garis cakrawala, yaitu bidang langit pada bagian atas dan bidang daratan serta danau pada

bagian bawah. Bidang langit diisi dengan pemandangan senja, awan, dan puncak gunung, sedangkan bidang bagian bawah diisi dengan danau, perahu, serta pepohonan di tepi daratan sehingga membentuk kedalaman ruang dalam gambar. Pada unsur warna, terlihat penggunaan warna yang cukup beragam dengan teknik gradasi, seperti gradasi ungu dan putih pada gunung, gradasi biru tua dan biru muda pada awan dan danau, serta gradasi warna ungu, oranye, dan kuning pada langit senja. Rumput atau tumbuhan di bagian daratan menggunakan perpaduan warna oranye dan kuning, sedangkan perahu diberi warna coklat tua dan coklat muda. Pada bagian batang pohon terlihat warna coklat dengan tambahan teknik kerik yang memberikan detail pada tekstur batang. Tekstur pada gambar terlihat cukup jelas karena adanya penggunaan gradasi warna serta teknik kerik pada batang pohon yang memberikan

kesan permukaan yang lebih hidup. Komposisi gambar terlihat seimbang dengan dua gunung sebagai objek utama di bagian tengah, danau di bagian depan, serta pohon dan perahu yang melengkapi pemandangan sehingga gambar tampak tertata dengan baik. Gambar memberi kesan lebih nyata dan hidup.

Siswa menggambar pemandangan alam berupa pegunungan. Siswa memilih objek tersebut karena menurutnya pemandangan alam terlihat indah dan juga mudah untuk digambar. Isi cerita pada gambar menggambarkan sebuah pemandangan alam yang indah dengan dua gunung yang berdiri di kejauhan. Di bagian depan terlihat sebuah danau dengan perahu kecil yang berada di tepi air. Di sekitar pemandangan juga terdapat pohon-pohon yang tumbuh di tepi daratan serta langit senja yang berwarna oranye, kuning, dan ungu. Suasana yang ditampilkan terlihat tenang dan indah,

sehingga menggambarkan keindahan alam pegunungan dengan danau serta perahu yang melengkapi pemandangan tersebut.



Gambar 2 Hasil Karya FPAH

Karya pada gambar FPAH menunjukkan bahwa objek yang digambar bertema Fauna, kehidupan di dalam akuarium. Dilihat dari unsur garis, gambar ini menggunakan garis lurus pada bentuk akuarium yang menyerupai kubus, sedangkan garis lengkung dan garis bergelombang terlihat pada air serta tanaman air di dalamnya. Bentuk ikan dibuat dari bentuk sederhana seperti segitiga yang kemudian dikembangkan menjadi bentuk ikan, sedangkan kura-kura berasal dari bentuk bulat yang kemudian ditambahkan detail sehingga membentuk hewan air. Dari unsur bidang, gambar

membentuk bidang utama berupa akuarium yang di dalamnya terdapat beberapa objek seperti air, ikan, kura-kura, serta tanaman air. Pada unsur warna, terlihat penggunaan warna biru pada air dengan garis gelombang serta gradasi warna biru dan hijau toska pada tanaman air sehingga memberikan kesan suasana bawah air. Tekstur pada gambar terlihat cukup halus karena pewarnaan dilakukan secara merata dan sederhana. Komposisi gambar terlihat seimbang karena objek akuarium ditempatkan sebagai fokus utama di bagian tengah dengan hewan-hewan air dan tanaman yang tersebar di dalamnya sehingga gambar tampak sederhana namun menarik. Berdasarkan analisis tersebut, gambar siswa telah memanfaatkan elemen visual seperti garis, bidang, warna, tekstur, dan komposisi sebagaimana dikemukakan oleh Santoso (2018)

Siswa menggambar sebuah akuarium ajaib. Siswa memilih objek tersebut karena

terinspirasi dari imajinasinya sendiri kemudian menuangkannya ke dalam gambar. Isi cerita pada gambar menggambarkan sebuah akuarium ajaib yang di dalamnya terdapat beberapa hewan air seperti ikan dan kura-kura. Hewan-hewan tersebut diberi nama Susi, Sasi, Sisa, dan Shinta. Akuarium tersebut disebut ajaib karena siapa pun yang masuk ke dalamnya dapat langsung berpindah ke pulau lain. Melalui gambar tersebut siswa menggambarkan dunia imajinasi yang berisi hewan-hewan air yang hidup di dalam akuarium yang memiliki kekuatan khusus sehingga terlihat menarik dan unik.



Gambar 3 Hasil Karya ARA
Karya pada gambar ARA menunjukkan bahwa objek yang digambar bertema seni kebudayaan dengan tokoh wayang Petruk. Dilihat dari

unsur garis, gambar ini didominasi oleh garis lengkung yang membentuk bagian kepala, tubuh, tangan, serta ornamen pada tokoh wayang. Selain itu terdapat juga garis lurus pada beberapa bagian atribut atau hiasan yang terdapat pada tokoh tersebut. Bentuk tokoh wayang yang digambar memiliki ciri khas hidung yang panjang, wajah yang tampak ekspresif, serta tubuh yang ramping dengan lekukan tubuh yang cukup jelas sehingga memperlihatkan karakter tokoh Petruk. Dari segi bidang, gambar membentuk bidang tubuh tokoh wayang yang memanjang serta bidang pada bagian pakaian dan aksesoris yang menyatu membentuk karakter tersebut. Gambar ini tidak menggunakan pewarnaan, melainkan menggunakan teknik arsiran dengan pensil. Penggunaan arsiran pada gambar figuratif bertujuan untuk memberikan variasi gelap terang (monokrom) sehingga bentuk objek terlihat lebih jelas.

Arsiran tersebut terlihat pada bagian wajah, rambut, pakaian, serta aksesoris memperjelas detail gambar. Komposisi yang terpusat pada penempatan objek wayang Petruk pada bagian tengah bidang gambar sehingga perhatian utama tertuju pada tokoh tersebut. Hal ini menunjukkan penerapan unsur garis, bidang, warna, tekstur dan komposisi yang menunjukkan objek seni kebudayaan, hal ini siswa telah menunjukkan unsur seni rupa Santoso (2018).

Siswa menggambar tokoh wayang Petruk. Siswa memilih objek tersebut karena berimajinasi dari contoh gambar yang terdapat pada mading di dinding kelas. Isi cerita pada gambar menggambarkan tokoh wayang Petruk sebagai salah satu tokoh dalam kelompok Punokawan dalam seni budaya wayang. Punokawan sendiri terdiri dari empat tokoh yaitu Semar, Gareng, Petruk, dan Bagong. Melalui gambar tersebut siswa berusaha

menampilkan salah satu tokoh wayang yang dikenalnya sebagai bagian dari seni dan kebudayaan. Ahdiyati (2025), gambar tidak hanya menampilkan bentuk visual, tetapi juga menjadi sarana bagi siswa untuk menyampaikan pengetahuan serta pemahamannya mengenai unsur kebudayaan melalui gambar.



Gambar 4 Hasil Karya ANF

Analisis karya pada gambar ANY menunjukkan bahwa objek yang digambar bertema benda-benda di sekitar, yaitu berbagai alat tulis. Dilihat dari unsur garis, gambar ini menggunakan garis lurus dan garis lengkung pada bentuk buku, kotak pensil, pulpen, serta tempat minum. Garis lurus terlihat pada bentuk buku dan meja, sedangkan garis lengkung terlihat pada bentuk tempat

pensil dan tempat minum sehingga membentuk objek benda secara sederhana. Dari segi bidang, gambar tersusun dari beberapa bidang yang membentuk objek-objek alat tulis seperti buku, pulpen, kotak pensil, dan tempat minum yang diletakkan di atas sebuah meja. Meja menjadi bidang dasar tempat benda-benda tersebut berada sehingga ruang gambar terlihat lebih jelas. Penggunaan warna terlihat cukup beragam, seperti warna coklat pada meja, warna ungu pada tempat pensil, serta warna lain pada buku, pulpen, dan tempat minum. Pewarnaan dilakukan dengan cara mengisi bidang gambar sehingga objek terlihat lebih jelas. Tekstur pada gambar terlihat cukup halus karena pewarnaan dilakukan dengan goresan warna yang cukup merata pada beberapa bagian benda. Komposisi gambar terlihat cukup seimbang karena penempatan beberapa objek alat tulis seperti buku, pulpen, kotak pensil, dan tempat minum

tersusun di atas meja sehingga tampak sederhana namun jelas. Berdasarkan analisis tersebut, gambar siswa telah memanfaatkan elemen-elemen visual dalam menggambar yang meliputi garis, bidang, warna, tekstur, dan komposisi sebagaimana dikemukakan oleh Santoso (2018).

Siswa menggambar berbagai alat tulis seperti kotak pensil, buku, pulpen, dan tempat minum yang berada di atas meja. Siswa memilih objek tersebut karena terinspirasi dari alat tulis yang ia pikirkan dari imajinasinya. Isi cerita pada gambar menggambarkan berbagai alat tulis yang biasa digunakan dalam kegiatan belajar, seperti kotak pensil, buku, pulpen, dan tempat minum yang diletakkan di atas meja. Awalnya siswa hanya memikirkan tentang alat tulis, kemudian ide tersebut dituangkan ke dalam gambar sehingga menghasilkan gambar yang menggambarkan benda-benda yang sering digunakan di sekolah.



Gambar 5 Hasil Karya FANH

Analisis karya pada gambar FANH menunjukkan bahwa objek yang digambar bertema karakter, yaitu country humans dengan gaya ilustrasi anime. Dilihat dari unsur garis, gambar ini menggunakan garis tegas dan garis lengkung untuk membentuk bagian kepala, rambut, tubuh, tangan, serta pakaian karakter. Garis-garis tersebut membentuk figur manusia bergaya kartun dengan detail pada rambut, pakaian, dan aksesoris. Dari unsur bidang, gambar membentuk bidang figur manusia yang terlihat dari bentuk kepala, badan, tangan, serta pakaian yang dikenakan oleh karakter laki-laki dan perempuan. Pada unsur warna, terlihat penggunaan beberapa warna yang membedakan setiap bagian seperti warna pada rambut, pakaian, celana,

sepatu, serta aksesoris yang dikenakan oleh karakter sehingga tampak lebih jelas. Pewarnaan dilakukan dengan cukup rapi sehingga setiap bagian objek dapat dibedakan dengan baik. Tekstur pada gambar terlihat cukup halus karena pewarnaan dilakukan secara merata dan tidak terlalu banyak goresan yang terlihat. Komposisi gambar terlihat sederhana dengan dua karakter ditempatkan di bagian tengah bidang gambar sehingga menjadi fokus utama dan terlihat seimbang. Berdasarkan analisis tersebut, gambar siswa telah memanfaatkan elemen visual seperti garis, bidang, warna, tekstur, dan komposisi sebagaimana dikemukakan oleh Santoso (2018).

Siswa menggambar karakter country humans (anime). Siswa memilih objek itu karena ia menyukai gaya gambar tersebut. Isi cerita pada gambar menggambarkan karakter dari fandom country humans yang sudah dikenal cukup lama. Siswa menyukai art

style tersebut karena menarik dan sering digunakan untuk menggambarkan berbagai negara dalam bentuk karakter manusia. Biasanya karakter *country humans* digunakan untuk menjelaskan atau menggambarkan sejarah berdirinya berbagai negara di masa lalu melalui ilustrasi yang kreatif dan menarik.

D. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan pembahasan di atas, Tahapan menggambar bebas dalam penelitian ini meliputi tiga proses, yaitu menggambar berdasarkan kemampuan awal, mengembangkan tema sesuai ide dan pengalaman pribadi, serta memanfaatkan referensi visual sebagai pemantik ide. Adapun hasil gambar siswa menunjukkan keberagaman tema dengan dominasi pemandangan alam, serta tema lain seperti flora, fauna, budaya, bangunan, benda sekitar, bangun ruang, dan karakter. Secara visual, karya siswa memperlihatkan penggunaan unsur rupa seperti garis, bidang, warna, tekstur, dan komposisi, dengan penggunaan media pewarna seperti

crayon, spidol, dan pensil warna, serta mengandung makna yang mencerminkan pengalaman dan perasaan siswa sebagai bentuk komunikasi visual.

Kegiatan menggambar bebas perlu dikembangkan dalam pembelajaran SBdP dengan memberikan ruang yang lebih luas bagi siswa untuk mengekspresikan ide dan perasaan tanpa menekankan keseragaman hasil, serta lebih berfokus pada proses dan keberanian berekspresi. Penelitian selanjutnya disarankan untuk dilakukan dengan cakupan yang lebih luas.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahdiyati, Azhar N. 2025. *Ilustrasi Dalam Pusaran Komunikasi Visual*. Detak Pustaka.
[https://www.google.co.id/books/edition/Ilustrasi_dalam_Pusaran_Komunikasi_Visua/UsB9EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bentuk ekspresi visual&pg=PP1&printsec=frontcover](https://www.google.co.id/books/edition/Ilustrasi_dalam_Pusaran_Komunikasi_Visua/UsB9EQAAQBAJ?hl=id&gbpv=1&dq=bentuk+ekspresi+visual&pg=PP1&printsec=frontcover).
- Arianti, Pradita Ratna, and Indah Chrysanti Angge. 2021. "Pembelajaran Seni Rupa Dua Dimensi Pada Media Logam Aluminium Di SMA Muhammadiyah 4 Surabaya." *Jurnal Seni Rupa* 9(4): 63–72.
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/va>.
- Indriwati. 2017. "Hubungan Menggambar Bebas Terhadap Kreativitas Anak Di Kelompok B2

Tk Al-Khairaat Iii Palu.” *Jurnal Bungamputi* 4.
<http://jurnal.untad.ac.id/jurnal/index.php/Bungamputi/article/view/8834>.

Kiraniawati Telaumbanua, and Berkati Bu’ulolo. 2024. “Manfaat Seni Rupa Dalam Merangsang Kreativitas Anak Usia Dini.” *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 2(1): 123–35.
doi:10.47861/khirani.v2i1.920.

Santoso, Myki Endro. 2018. *Buku TEKNIK DASAR MENGGAMBAR BENTUK, CARA MUDAH BELAJAR MENGGAMBAR_Miky Endro Santoso.Pdf*. Penerbit ANDI.

Sari, Annisa Herlida. 2020. “STUDI KASUS STRATEGI GURU DALAM KEGIATAN MENGGAMBAR UNTUK.” 4(2): 150–55.

Sugiyono, Prof. Dr. 2023. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Alfabeta.

Sugiyono, PROF. DR. 2023. 16 Etika Jurnalisme Pada Koran Kuning : Sebuah Studi Mengenai Koran Lampu Hijau *METODE PENELITIAN KUANTITATIF, KUALITATIF, DAN R&D*.

Waruwu, Marinu. 2023. “Pendekatan Penelitian Pendidikan: Metode Penelitian Kualitatif, Metode Penelitian Kuantitatif Dan Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Method).” *Jurnal Pendidikan Tambusa* 7(1): 2896–2910.
doi:10.36706/jbti.v9i2.18333.