

PENGEMBANGAN IMAJINASI DAN BAKAT ANAK MELALUI MEDIA LUKIS KANVAS PADA TOPI *BUCKET*

Fivanda¹

¹Program Studi Desain Interior, Universitas Tarumanagara Jakarta
Email: fivanda@fsrd.untar.ac.id

ABSTRACT

In 2023, the Covid-19 pandemic is still a polemic and affects the development of education, including in Indonesia. Offline learning activities have been implemented, but they are still not fully back to normal. Some activities, creativity and talent, interest outside of school lessons are still very limited. The age of 5-12 years is an age that still requires orientation, attitude, and learning that can stimulate the imagination and basic talents of children. Creativity in drawing provides freedom of imagination to develop feelings and skills that become a medium for children to play while learning more fun and interesting. The PKM team held another canvas painting workshop for Rumah Pagi Bahagia Foundation foster children in Bintaro, South Tangerang and intended for foster children aged 5-12 years. With painting media on bucket hats made of canvas and acrylic paint. The PKM team continuously collaborates with Rumah Pagi Bahagia Foundation partners. The workshop activity uses qualitative exploratory methods to get ideas for image reference ideas that are carried out offline. The activity began by providing material for introducing tools and types of canvas materials to be painted and providing examples of painting motifs on bucket hats. This workshop process is also supported by the preparation of video tutorial guides from the PKM team. One of the results of this painting workshop activity on a bucket hat is the development of children's creativity which can be seen from the results of different images according to the creations with the interests and desires of each foster child's imagination to paint the picture they like. Through this workshop activity, it is hoped that foster children can produce imaginative works of art for the development of children's creativity after the pandemic through different and unique media.

Keywords: *art, creativity, imagination, painting, talent*

ABSTRAK

Pada tahun 2023 pandemi Covid-19 masih menjadi polemik dan mempengaruhi perkembangan pendidikan termasuk di Indonesia. Kegiatan pembelajaran luring sudah diberlakukan, namun masih belum sepenuhnya kembali normal. Beberapa kegiatan kreativitas dan bakat minat di luar pelajaran di sekolah masih sangat terbatas. Usia 5-12 tahun merupakan usia yang masih membutuhkan orientasi sikap dan belajar yang dapat merangsang imajinasi dan bakat dasar anak. Kreativitas menggambar memberikan kebebasan imajinasi untuk mengembangkan perasaan dan keterampilan yang menjadi media anak untuk bermain sambil belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Tim PKM mengadakan kembali pelatihan melukis di atas kanvas untuk anak asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro, Tangerang Selatan dan ditujukan bagi anak asuh yang berusia 5-12 tahun. Dengan media seni lukis pada topi *bucket* berbahan kanvas dan cat akrilik. Tim PKM secara berkelanjutan melakukan kerjasama dengan mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia. Kegiatan pelatihan menggunakan metode eksploratif kualitatif untuk mendapatkan ide gagasan referensi gambar yang dilakukan secara luring. Kegiatan diawali dengan memberikan materi pengenalan alat dan jenis bahan kanvas yang akan dilukis serta memberikan contoh motif lukisan pada topi *bucket*. Proses pelatihan ini juga didukung dengan penyusunan panduan video tutorial dari tim PKM. Hasil dari kegiatan pelatihan melukis di atas topi *bucket* ini salah satunya adalah pengembangan kreativitas anak yang terlihat dari hasil gambar yang berbeda-beda sesuai dengan kreasi dengan minat dan keinginan dari masing-masing imajinasi anak asuh untuk melukis gambar yang disukai. Melalui kegiatan pelatihan ini diharapkan anak asuh dapat menghasilkan karya-karya seni imajinatif untuk pengembangan kreativitas anak pasca pandemi melalui media yang berbeda dan unik.

Kata kunci: imajinasi, kreativitas, lukis, seni, bakat

1. PENDAHULUAN

Pada tahun 2023 pandemi Covid-19 masih menjadi polemik dan sangat mempengaruhi perkembangan pendidikan khususnya di Indonesia. Kegiatan pembelajaran luring sudah diberlakukan 100 persen namun, situasi saat ini masih belum sepenuhnya kembali normal. Bagi anak-anak tingkat Sekolah Dasar (SD) belum dapat sepenuhnya beraktivitas seperti sebelum pandemi. Beberapa kegiatan kreativitas dan bakat minat diluar pelajaran di sekolah masih sangat terbatas. Pada usia 5-12 tahun anak-anak memiliki karakteristik yang unik, rasa ingin tahu yang sangat tinggi, menyukai hal-hal yang spontanitas serta bersifat aktif dan energik. Hambatan dan



tantangan untuk pengembangan bakat dan kreativitas anak pasca pandemi masih terus diupayakan. Seluruh permasalahan diatas yang disebabkan kebijakan dan situasi yang diakibatkan pandemi Covid-19 membuat masyarakat harus mencari sebuah solusi atas permasalahan usaha untuk melanjutkan kehidupannya. Masa pasca pandemi merupakan waktu yang tepat dalam melatih, dan menumbuhkan kembali bakat serta kreativitas pada anak-anak terutama tingkat Sekolah Dasar dan Sekolah Menengah Pertama (Mukti, 2021). Tim PKM sebelumnya telah bekerjasama dengan mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro dalam pelaksanaannya telah melakukan pelatihan dalam kegiatan PKM seperti dalam memberikan pelatihan dasar merajut, kegiatan pelatihan merajut amigurumi yang menghasilkan produk souvenir replika makanan (Fivanda, 2021), dan pelatihan melukis pada tas kanvas (Fivanda, 2022). Melukis di atas berbagai jenis kain lebih santai dan tidak memerlukan keahlian atau bakat yang besar. Kain jenis apa saja sebenarnya bisa menjadi media lukis dengan berbagai teknik, seperti kaos (Garnadi, 2017).

Pada tahun 2023 ini, kembali melanjutkan kerjasama dengan mitra melalui pelatihan melukis pada topi *bucket* sebagai pengembangan media seni lukis pada anak dikarenakan rasa antusias dari anak-anak untuk terus menggambar dan melukis. Kreativitas menggambar memberikan kebebasan untuk mengembangkan perasaan dan keterampilan saat anak melakukan kegiatan menggambar. Menggambar menjadi media anak untuk bermain sambil belajar yang lebih menyenangkan dan menarik. Tingkat Sekolah Dasar merupakan usia yang masih membutuhkan orientasi sikap dan belajar yang dapat merangsang potensi dan bakat dasar anak. Dengan media seni lukis akrilik dan topi *bucket* dari kanvas Tim PKM secara berkelanjutan melakukan kerjasama dalam bidang pengembangan seni dan kreativitas dengan mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia Bintaro. Melihat dinamika perkembangan yang menyeluruh saat ini merupakan waktu yang tepat dalam melatih, membangun dan menumbuhkan kreativitas dengan pembekalan merangsang potensi anak terutama anak usia dini (Huda, 2020). Peserta anak asuh mendapatkan ruang dengan mencurahkan imajinasi lewat gambar dan secara visual dapat berimajinasi bagi anak-anak (Putra, 2020).

Gambar 1

Program Sekolah Pandu Merdeka (sumber : rumahpagi.org, 2023)



Profil dari Mitra PKM “Yayasan Rumah Pagi Bahagia” di Bintaro, Tangerang Selatan pada kegiatan ini merupakan sebuah Yayasan Lembaga Sosial Pendidikan Yatim Dhuafa dan Lingkungan Hidup yang didirikan sejak tahun 2006. Yang terus berkembang dan hingga saat ini sudah memiliki lebih dari 30 orang anak asuh berlokasi di Bintaro, Tangerang Selatan. Salah satu program yang menarik perhatian tim PKM yaitu program pendidikan Sekolah Pandu Merdeka. Sekolah Pandu Merdeka adalah sekolah non formal bebas biaya untuk yatim, dhuafa dan disabilitas usia 5-14 tahun yang mengedepankan adab, kebahagiaan belajar, kepedulian (rumahpagi.org, 2023). Untuk berkontribusi dalam pengembangan pendidikan peningkatan

Pengembangan Imajinasi dan Bakat Anak
Melalui Media Lukis Kanvas Pada Topi *Bucket*

Fivanda.

keaktivitas maka, tim PKM bekerjasama untuk mendukung program sekolah pandu merdeka melalui belajar seni dan desain. Tujuan dari kegiatan PKM ini memiliki anak asuh yang mendapatkan pendidikan penunjang minat, bakat dan kreativitas. Pelatihan ini diharapkan dapat terus terlaksana dan menghasilkan karya-karya seni untuk pengembangan kreativitas anak pasca pandemi.

Tim PKM dalam menganalisis permasalahan dan mencari solusi dari kegiatan PKM dilakukan dengan analisis SWOT seperti yang dihasilkan pada Tabel 1 di bawah ini.

Tabel 1

Faktor SWOT mitra PKM

Strength (Kekuatan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Lokasi mitra strategis dan mudah diakses 2. Mempunyai program pendidikan Sekolah Pandu Merdeka: mempelajari seni dan wirausaha yang mendukung kegiatan dari tim PKM FSRD Untar 3. Berpotensi untuk pengembangan pembelajaran dan ketrampilan bagi anak asuh 4. Menambah relasi dan kerjasama antara tim pengajar dan tim PKM FSRD Untar 5. Mitra dalam status berkembang sehingga kedepannya akan lebih banyak potensi kegiatan PKM dari sektor seni dan desain.
Weakness (Kelemahan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kurangnya SDM dan tenaga pengajar dalam pengembangan ketrampilan bagi anak-anak asuh. 2. Fasilitas yang belum memadai untuk anak asuh dapat belajar dengan tekun dan cermat.
Opportunity (keuntungan)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan bakat dan kreativitas anak usia 5-14 tahun. 2. Pengembangan kemampuan keterampilan seni dan desain. 3. Anak yatim/piatu/yatim piatu/pria sejahtera dapat memiliki akses untuk mengasah bakatnya.
Threat (Ancaman)	<ol style="list-style-type: none"> 1. Perkembangan teknologi membuat berkurangnya minat belajar anak terutama dalam kegiatan 'art and craft'. 2. Cara berpikir 'out of the box' pada anak-anak mulai berkurang

Keberhasilan dari kedua kegiatan tersebut memberikan kesempatan kepada tim PKM untuk kembali bekerjasama dengan mitra kembali. Pelatihan kembali dilakukan dengan media seni yang berbeda. Dalam "Pengembangan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Melukis diatas Kanvas di Masa Pandemi" (Fivanda, 2022). Berlatar belakang bahwa hambatan dan tantangan masih dirasakan berkaitan dengan peningkatan bakat serta kreativitas anak pada masa pandemi. Berdasarkan permasalahan yang ada dari kegiatan pelatihan ini merupakan solusi sederhana untuk menstimulasi anak usia 5-12 tahun dalam pengembangan bakat dan kreativitas. Kegiatan ini dilakukan sebagai upaya untuk mengurangi anak-anak bermain *gadget* di tengah pandemi. Ketergantungan pada teknologi membuat keterampilan motorik dan sikap ekspresif menjadi lebih berkurang. Dengan terasahnya kreativitas anak-anak, anak juga akan lebih peka dan meningkatkan rasa penasaran sehingga dapat berpikir *out of the box*. Pelatihan melukis pada topi *bucket* bertujuan untuk meningkatkan serta mengasah kembali bakat dan kreativitas serta melatih keterampilan seni lukis dengan alat kuas dan cat untuk kanvas. Panduan melukis yang akan dibagikan melalui video tutorial yang sudah disusun oleh tim PKM sehingga dapat digunakan anak asuh maupun tenaga pengajarnya. Kegiatan PKM melukis pada topi bucket membuat anak-anak lebih memahami dan memperdalam mengenai penempatan objek, bentuk, serta warna yang dipilih untuk mewarnai. Tentunya hal ini dapat melatih kemampuan anak untuk menemukan solusi ketika dihadapkan pada suatu pemecahan masalah dan dengan meningkatnya kreativitas maka, stress akan berkurang pada anak-anak (Handayani, 2021).



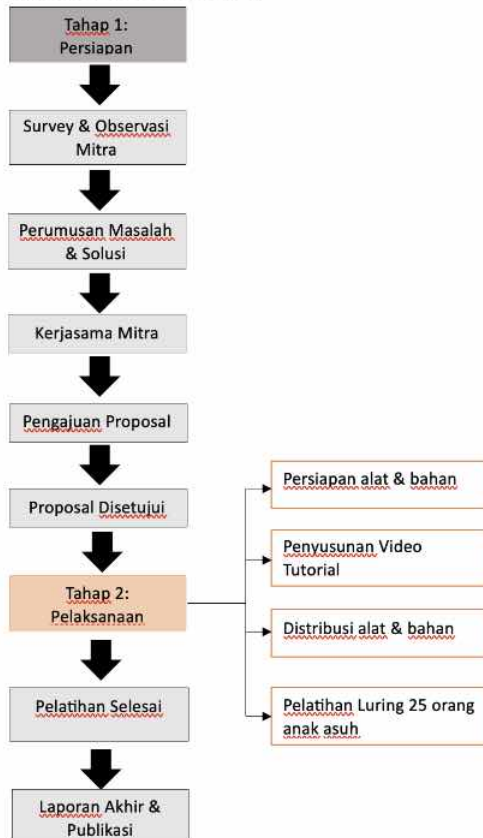
2. METODE PELAKSANAAN PKM

Pelatihan menggambar di atas topi *bucket* akan menggunakan metode eksploratif kualitatif untuk mendapatkan ide gagasan referensi untuk mendapatkan gambar yang unik dan kreatif. Kegiatan pelatihan dimulai dengan penyampaian materi presentasi terkait dengan pengenalan alat, bahan dan memberikan referensi berbentuk gambar yang menstimulasi kreativitas dengan presentasi *powerpoint* serta tutorial melalui video praktik pelatihan melukis diatas topi *bucket* yang diproduksi oleh tim PKM. Tahap pelaksanaan PKM terdiri dari 2 tahap yaitu tahap persiapan dan tahap pelaksanaan.

Tahap persiapan akan dimulai dengan komunikasi dan diskusi antara tim PKM dan mitra. Investigasi dan wawancara tentang masalah mitra. Bekerjasama dan mendapatkan persetujuan dari mitra. Menyediakan solusi untuk masalah mitra. Pengajuan proposal dan yang diselesaikan dalam tahap proposal diterima. Kemudian dilanjutkan dengan tahap pelaksanaan atau implementasi kegiatan. Dilakukan melalui diskusi antar tim PKM, pembagian tugas tim disesuaikan dengan bidang keahlian. Membuat penyusunan rencana kerja dan ditargetkan peserta anak asuh usia 5 hingga 12 tahun berjumlah 25 peserta. Tim PKM membuat presentasi pengenalan alat, bahan dan referensi gambar untuk anak-anak serta panduan materi video tutorial. Proses distribusi bahan, alat dan panduan dilakukan setelah video tutorial (pembelajaran) selesai disusun. Keseluruhan alur proses pelaksanaan kegiatan pelatihan ini dapat dilihat pada Gambar 2.

Gambar 2

Diagram alur pelaksanaan



3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan kegiatan PKM pada 25 orang anak asuh yang berusia 5-12 tahun dari Yayasan Rumah Pagi Bahagia Bintaro dilakukan secara luring. Dengan menggunakan kuas, cat akrilik dan juga palet untuk tempat mencampur warna cat. Dengan tema-tema dari kartun atau gambar acuan yang digemari anak-anak saat ini. Terdapat 2 kegiatan utama yang dilakukan pada PKM pelatihan melukis pada topi *bucket*. Pada tahap persiapan, kegiatan diawali dengan diberikan pemahaman dasar-dasar melukis dan pengenalan alat melukis sudah disampaikan pada pelatihan PKM sebelumnya kepada anak asuh, sehingga langsung masuk ke tahap penjelasan bagaimana metode menggambar sketsa pada topi *bucket* seperti gambar tokoh kartun yang digemari. Dimulai dengan memilih tokoh kartun tersebut dan kemudian melakukan gambar sketsa menggambar dengan menggunakan sketsa pensil pada media topi *bucket* tersebut. Selanjutnya pada tahap pelaksanaan atau implementasi, dilakukan kegiatan pelatihan melukis dan mewarnai dengan cat akrilik pada topi *bucket*, yang juga dilengkapi dengan pengantar dari video tutorial yang sudah disusun oleh tim PKM, alat dan bahan sudah dipersiapkan tim PKM. Melukis dengan memberikan warna pada gambar sketsa yang sudah dikerjakan terlebih dahulu pada topi *bucket*.

Topi *bucket* yang didistribusikan ke mitra memiliki 2 warna dan *reversible* jadi pesertanya bisa memilih mau melukis pada permukaan topi warna hitam dan putih seperti pada Gambar 3.

Gambar 3

Peralatan dan perlengkapan melukis topi bucket



Beberapa tahapan penting dalam melukis topi *bucket* pada anak usia 5-12 tahun, seperti terlihat pada Tabel 1.



Tabel 1

Tahapan dalam melukis topi bucket

Tahap 1	Memilih bahan topi bucket bahan kanvas sehingga mudah dilukis dengan cat akrilik.
Tahap 2	Persiapkan cat akrilik yang mudah dicuci dan aman bagi anak-anak.
Tahap 3	Mencari ide gambar seperti memilih tokoh kartun yang disenangi.
Tahap 4	Sketsa gambar tokoh kartun yang menjadi inspirasi. Pensil dan kertas digunakan sebagai alat bantu.
Tahap 5	Menyiapkan campuran cat akrilik dan air. Mulai melakukan kegiatan melukis pada topi bucket.

Pelatihan ini juga didukung dengan video pelatihan melukis topi *bucket* yang telah disusun oleh tim PKM. Tim PKM ingin menyalurkan kemampuannya dalam berbagi ilmu dan pengalaman dengan kegiatan melukis pada topi kanvas. Diharapkan dengan peserta dari anak asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia Bintaro dapat mengembangkan imajinasi serta mengasah keterampilan menggambar serta melukis. Pada usia sekolah imajinasi anak berada dalam tahapan dimana anak dapat mengingat secara visual dan menuangkannya dalam gambar. Untuk membantu dalam pengembangan imajinasi diperlukan kegiatan salah satunya dengan melukis. Melukis menjadi kegiatan stimulus yang bisa meningkatkan kemampuan berimajinasi dengan kreativitas.

Anak-anak dapat mencari terlebih dahulu referensi gambar yang disukai. Dapat menggunakan tokoh kartun, flora dan fauna sebagai gambar sketsa. Eksplorasi ide dan gagasan ini dapat dibantu dengan menggunakan media digital seperti *handphone* atau *laptop*. Selain itu Tim PKM juga memberikan kebebasan kepada anak asuh untuk mencari sendiri ide gagasan referensi melalui imajinasi mereka tanpa menggunakan bantuan media digital dengan menciptakan karakter atau motif tertentu sesuai dengan imajinasi mereka melalui gambar-gambar sketsa di kertas. Setelah itu gambar referensi yang akan digunakan dapat digambar menggunakan pensil dan sketsa digambar manual menggunakan tangan bebas seperti terlihat pada Gambar 4.

Gambar 4

Sketsa tokoh kartun pada topi bucket



Setelah sketsa digambar pada topi *bucket*, peserta dari mitra dapat mulai mencampur warna dengan kuas pada palet. Pemilihan dan pencampuran warna juga merupakan kegiatan yang mampu menstimulasi pengembangan kreativitas anak asuh yang memungkinkan untuk menghasilkan karya lukisan yang berbeda, unik dan kreatif pada topi *bucket*. Beberapa peserta menyukai tokoh kartun yang sedang marak saat ini seperti terlihat pada Gambar 5.

Gambar 5
Kegiatan melukis topi bucket



Gambar 6.
Hasil pelatihan melukis topi bucket



Kegiatan PKM secara luring ini menambah semangat peserta karena dapat berinteraksi satu sama lain dan tim pengajar dari tim PKM juga antusias ikut melukis. Salah satu dari pesertanya sangat antusias yaitu anak asuh berusia 9-10 tahun. Anak tersebut sampai menggambar sesuai tokoh kartun yang sedang digemari anak-anak seusianya dan menggunakan referensi dengan membawa boneka dari tokoh kartun tersebut untuk digambar. Pola bentuk garis, lingkaran, kotak dan segitiga juga ikut digambar untuk mendukung hasil melukis pada topi *bucket* yang terlihat pada Gambar 6. Pelatihan melukis merupakan kegiatan seni visual yang dapat dilakukan secara bebas sehingga menghasilkan karya yang orisinalitas dan kreatif (Dewi, 2019). Hasil dari pelatihan melukis di atas topi *bucket* ini dapat dibawa pulang dan digunakan sebagai topi sehari-hari sehingga anak-anak sangat senang.

4. KESIMPULAN

Sebagai upaya dalam melanjutkan kerjasama kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) dengan mitra Yayasan Rumah Pagi Bahagia Bintaro dalam kegiatan pelatihan melukis pada anak usia 5-12 tahun. Anak usia 5-12 tahun merupakan usia masih terus belajar terutama dalam mengembangkan bakat dan kreativitasnya. Kegiatan pelatihan melukis topi *bucket* sebagai pengembangan media seni lukis pada anak pasca pandemi. Tujuan dari kegiatan PKM ini



memupuk keinginan berkreasi dan meningkatkan kreativitas anak asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia. Kegiatan dengan metode eksploratif kualitatif ini dilaksanakan secara luring dengan didukung *video tutorial* yang sudah disusun oleh tim PKM. Anak-anak dapat berkreasi dengan minat dan keinginan untuk melukis gambar yang disukai. Sebelum kegiatan anak-anak belum dapat berimajinasi dengan produk yang akan digambar dan dilukis. Setelah mengikuti rangkaian dari kegiatan PKM ini akhirnya anak-anak memahami cara untuk mendapatkan dan mengembangkan imajinasi serta kreativitasnya. Hasil dari kegiatan pelatihan melukis di atas topi *bucket* ini salah satunya adalah pengembangan kreativitas anak yang terlihat dari hasil gambar yang berbeda-beda sesuai dengan kreasi dengan minat dan keinginan dari masing-masing imajinasi anak asuh untuk melukis gambar yang disukai. Pelatihan ini diharapkan dapat terus terlaksana dan menghasilkan karya-karya seni untuk pengembangan kreativitas anak pasca pandemi. Berbagai kalangan dapat mencoba kegiatan ini dan memberikan pengalaman tersendiri. Melukis atau menggambar bisa dikerjakan pada berbagai media. Anak-anak asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia Bintaro sangat senang mengikuti kegiatan dan menginginkan terus adanya kegiatan melukis dengan media yang berbeda untuk pengembangan kreativitas dan imajinasi.

Ucapan Terima Kasih (*Acknowledgement*)

Kepada seluruh pimpinan dan pengelola dari Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Tarumanagara atas kerjasamanya. Salah satu mentor dari Yayasan Rumah Pagi Bahagia, Bapak Deni Ganjar Nugraha, S.Sn dari Yayasan Rumah Pagi Bahagia Bintaro.

REFERENSI

- Dewi, H.I., Zulfitri. (2019). Pelatihan *Visual Art* Untuk Stimulus Kreativitas Anak-Anak Sekolah Dasar di Rangkapan Jaya Baru Pancoran Mas Kota Depok. *Prosiding Seminar Nasional Pengabdian Masyarakat LPPM UMJ*. Jakarta: 24 September 2019. 1-5.
- Fivanda, F. (2021). Pelatihan Dasar Merajut untuk Anak Asuh Yayasan Rumah Pagi Bahagia di Bintaro. *Prosiding Seri Seminar Nasional (SERINA III) Universitas Tarumanagara*. Jakarta: 02 Desember 2021. 1205-1211.
- Fivanda, F. (2022). Peningkatan Ketrampilan Kriya Melalui Pelatihan Amigurumi Bagi Generasi Milenial. *Prosiding Seri Seminar Nasional Universitas Tarumanagara (SERINA IV)*. Jakarta: 20 April 2022. 845-852.
- Fivanda, F. (2022). Pengembangan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Melukis Diatas Kanvas di Masa Pandemi. *Jurnal Serina Abdimas*, 1(1). 354-361.
- Garnadi, Y.M. (2017). *Melukis di Atas Media Tekstil*. Penerbit Gramedia.
- Handayani, R.T. (2021, Juni 06). 7 Manfaat Menggambar untuk Anak. Salah Satunya Meningkatkan Imajinasi. Diakses dari <https://bangka.sonora.id/read/502728252/7-manfaat-menggambar-untuk-anak-salah-satunya-meningkatkan-imajinasi?page=all>.
- Huda, K., Munastiwi, E. (2020). Strategi Orang Tua Dalam Mengembangkan Bakat dan Kreativitas di Era Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Glasser*, 4(2). 80-87.
- Munthe, R. T. J., Rahadi. D. R. (2021). Inovasi dan Kreatifitas UMKM di Masa Pandemi (Studi Kasus di Kabupaten Bekasi). *Jurnal Magisma*, IX(1). 44-52.
- Mukti, C.V., Rosita, D., Sakinah, A., Apriyanti, D. (2021). Upaya Peningkatan Kreativitas Anak Pada Masa Pandemi Covid-19 Dengan Pelatihan Seni Lukis. *Jurnal DEDIKASI*, 1(2). 443-448.
- Putra, I.W.D., Yanthi, N.N.S., (2020). Melukis Masker (Bekreasi Dalam Pandemi). *Jurnal SEGARA WIDYA*, 8(2). 127-133.

Pengembangan Imajinasi dan Bakat Anak
Melalui Media Lukis Kanvas Pada Topi *Bucket*

Fivanda.

Rizkan. (2021, November 20). *Asah Kreativitas, Anak-anak Diajarkan Lukis Pakai Pouch*.
Diakses dari
<https://www.detakbanten.com/pendidikan/asah-kreativitas-anak-anak-diajarkan-lukis-pakai-pouch>.

