

RAGAM HIAS SASAMBO BERTEMA SIRKUIT MANDALIKA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA BAGI CALON GURU SEKOLAH DASAR

Nurul Kemala Dewi^{1*}, Safruddin², Siti Istiningsih³, Raodatul Jannah⁴

^{1,2,3,4} PGSD FKIP Universitas Mataram

^{1*}nurulkemaladewi1@gmail.com, ²safruddien03@gmail.com,

³istiningsih_fkip@unram.ac.id,

*Corresponding author**

ABSTRACT

This study aims to create Sasambo ornamental designs themed around the Mandalika Circuit as learning media for visual arts education in pre-service elementary teacher training. The research adopts an artistic creation research approach, employing three sequential stages: exploration, design, and realisation. Data were generated through visual observation, document analysis, and process documentation. The design process was guided by fundamental principles of visual arts, including proportion, rhythm, harmony, balance, emphasis, and unity. The creative outcomes consist of four ornamental works: The Mandalika Subahnale, The Mandalika Kemang Aruna, The Mandalika Piyo Merak's, and The Mandalika Sasak' Puppet. These works represent a reinterpretation of traditional Sasambo ornamentation—rooted in Sasak, Samawa, and Mbojo visual traditions—through the integration of the Mandalika Circuit as a contemporary visual icon. The findings demonstrate that art creation grounded in local cultural heritage and contemporary visual contexts has the potential to function as a reflective pedagogical medium that fosters visual literacy, creativity, and cultural awareness among pre-service elementary school teachers.

Keywords: *Sasambo Decorative Motifs, the Mandalika Circuit, Visual Arts Learning Media*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkreasikan ragam hias Sasambo bertema Sirkuit Mandalika sebagai media pembelajaran Seni Rupa bagi calon guru sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode penciptaan seni, dengan tiga tahap penciptaan yaitu eksplorasi, perancangan dan perwujudan karya. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, studi dokumen dan dokumentasi. Perancangan ragam hias Sasambo mengikuti prinsip-prinsip seni rupa yaitu proporsi, irama, keselarasan, keseimbangan, penarik pandang dan kesatuan. Hasil perancangan adalah (1) The Mandalika Subahnale, (2) The Mandalika Kemang Aruna, (3) The Mandalika Piyo Merak's dan (4) The Mandalika Sasak' Puppet. Temuan menunjukkan bahwa penciptaan seni berbasis budaya lokal dan konteks visual kontemporer berpotensi menjadi media pedagogis reflektif yang mendukung literasi visual, kreativitas, dan kesadaran budaya pada calon guru sekolah dasar.

Kata Kunci: Ragam Hias Sasambo, Sirkuit Mandalika, Media Pembelajaran Seni Rupa

A. Pendahuluan

Pembelajaran seni rupa dalam pendidikan calon guru sekolah dasar berperan penting dalam membentuk kompetensi pedagogis, estetis, dan kultural yang dibutuhkan untuk merancang pengalaman belajar yang bermakna bagi peserta didik. Dalam perspektif pendidikan seni, praktik artistik tidak semata-mata berorientasi pada keterampilan teknis, tetapi juga berfungsi sebagai ruang pedagogis untuk membangun pemahaman visual, kreativitas, serta kesadaran budaya (Vuk & Bosnar, 2021; Brajic & Šucur, 2019). Namun, pembelajaran seni rupa pada pendidikan guru masih kerap terjebak pada pendekatan formalistik dan kurang mengaitkan praktik seni dengan konteks sosial-budaya yang relevan.

Indonesia kaya akan keberagaman budaya (Arjaya et.al, 2024). Kekayaan ragam hias Nusantara menawarkan potensi besar sebagai sumber pembelajaran seni rupa berbasis budaya, salah satunya adalah ragam hias Sasambo. Ragam hias Sasambo, sebagai representasi visual budaya daerah Nusa Tenggara Barat, mengandung nilai estetis dan simbolik yang dapat dikontekstualisasikan dalam

pembelajaran seni rupa. Integrasi ragam hias lokal dalam pendidikan calon guru memungkinkan seni dipahami sebagai praktik budaya yang hidup, bukan sekadar objek tradisional yang direproduksi.

Ragam hias Sasambo merupakan motif kreasi yang berasal dari ragam hias tiga suku yang mendiami Propinsi NTB, yaitu Sasak di Lombok, Samawa di Sumbawa, dan Mbojo di Bima. Ketiga suku ini bersatu dalam hal kerajinan tangan tradisional dalam bentuk ragam hias Sasambo. Namun kenyataan pada saat ini adalah semakin menurunnya keberadaan ragam hias tersebut. Ragam hias Sasambo kini menunjukkan trend yang terus menurun. Hal ini terbukti dengan merosotnya pesanan kain ragam hias Sasambo pada sentra-sentra kerajinan, bahkan banyak yang sudah menghentikan produksinya (Harian Lombok Post, Edisi 9-10-2019).

Pengembangan ragam hias Sasambo telah dilakukan, namun terbatas pada bentuk batik dan sangat minim pengembangan yang bersumber dari ragam hias Sasak, Samawa dan Mbojo. Sehingga diperlukan perhatian agar ragam-ragam hias tersebut dapat lebih

berkembang di masyarakat serta mendorong mahasiswa calon guru sekolah dasar untuk bersikap kreatif.

Propinsi Nusa Tenggara Barat saat ini memiliki sebuah sirkuit yang sangat membanggakan karena berstandar internasional, yaitu Sirkuit Mandalika. Keberadaan sirkuit ini berdampak positif pada perkembangan pariwisata utamanya di daerah Nusa Tenggara Barat (Frederick et.al, 2022; Gosy et.al, 2024). Semestinya keberadaan sirkuit Mandalika dengan aneka kegiatannya ini didukung oleh sektor penunjang salah satunya adalah cenderamata. Namun berdasarkan observasi penulis, pengaplikasian ikon sirkuit tersebut pada beragam cenderamata masih sangat minim dan monoton. Pada sisi lain hal ini merupakan potensi ekonomi yang besar bagi masyarakat sekitar.

Dalam konteks kontemporer, kehadiran Sirkuit Mandalika sebagai ikon pembangunan dan pariwisata internasional menghadirkan lanskap visual baru yang relevan untuk direspon secara artistik. Pengangkatan tema Sirkuit Mandalika dalam pengembangan ragam hias Sasambo membuka ruang reinterpretasi visual yang

mempertemukan tradisi dan modernitas. Pendekatan ini sejalan dengan perspektif *visual culture*, yang memandang pembelajaran seni sebagai proses dialog kritis antara identitas lokal dan realitas global.

Bagi calon guru sekolah dasar, penting untuk meningkatkan kreativitas dalam berkarya seni rupa dengan memanfaatkan potensi budaya dan keunggulan di lingkungan sekitarnya. Hal ini masih menjadi kendala terutama pada mahasiswa calon guru sekolah dasar FKIP Universitas Mataram. Pengaplikasian bentuk sirkuit Mandalika pada ragam hias Sasambo, dapat memberi manfaat terutama untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa dalam berkarya seni rupa yang berbasis kelokalan Nusa Tenggara Barat.

Berdasarkan uraian di atas, maka dirumuskan permasalahan sebagai berikut: Bagaimanakah Ragam Hias Sasambo Bertema Sirkuit Mandalika Sebagai Media Pembelajaran Seni Rupa bagi calon guru sekolah dasar?

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penciptaan seni, dengan tiga tahap penciptaan yaitu eksplorasi,

perancangan dan perwujudan karya (Waluyo, 2018). Teknik pengumpulan data dilakukan dengan observasi, studi pustaka dan dokumentasi. Penciptaan ragam hias Sasambo bertema sirkuit Mandalika berpedoman pada prinsip-prinsip seni rupa yaitu proporsi, irama, keseimbangan, keselarasan, penarik pandang dan kesatuan (Nurul Kemala Dewi, et.al, 2020).

Tahap awal dimulai dengan mengobservasi bentuk sirkuit Mandalika dan bentuk-bentuk ragam hias Samawa, Sasak dan Mbojo. Kemudian mencari berbagai kemungkinan bentuk yang dapat dihasilkan melalui hasil pengamatan terhadap bentuk-bentuk ragam hias tersebut. Berikutnya adalah memadupadankan dengan bentuk gambar Sirkuit Mandalika hingga terwujud kreasi ragam hias yang baru.

C. Hasil Penciptaan dan Pembahasan

Pada tahap awal penciptaan, peneliti mempersiapkan konsep karya serta alat dan bahan yang diperlukan. Konsep penciptaan diarahkan pada pengembangan ragam hias Sasambo yang mencakup motif geometris, flora, fauna, dan manusia, yang kemudian

dipadukan dengan bentuk visual Sirkuit Mandalika. Sebelum proses perancangan dilakukan, peneliti terlebih dahulu mengobservasi dan mengkaji bentuk-bentuk ragam hias dari tradisi Samawa, Sasak, dan Mbojo sebagai dasar pengembangan visual.

Observasi ragam hias Sasak difokuskan pada empat kategori motif, yaitu geometris (Subahnale), flora (Bintang Sambrah), fauna (Merak), dan manusia (Wayang). Motif-motif ini memiliki ciri visual khas dan makna simbolik yang berkaitan dengan keberanian, pedoman hidup, kedamaian, serta nilai sosial dan kebersamaan dalam kehidupan masyarakat Sasak (Yoga & Hasbullah, 2022).

Ragam hias Samawa yang dikaji meliputi motif geometris (Langit Rea), flora (Kemang Setange), fauna (Piyo), dan manusia (Perahu). Motif-motif tersebut merepresentasikan keindahan alam, cinta kasih, spiritualitas, dan relasi sosial (Putra & Aka, 2019). Secara visual, ragam hias Samawa cenderung menampilkan komposisi simetris dengan penggunaan warna terbatas yang mencerminkan ketenangan dan keharmonisan.

Observasi ragam hias Mbojo difokuskan pada motif geometris (Nggusu Tolu) dan flora (Bunga Aruna). Tidak ditemukannya motif hewan dan manusia berkaitan dengan nilai adat dan religius masyarakat Mbojo yang menghindari representasi makhluk hidup. Motif Nggusu Tolu menampilkan bentuk segitiga berulang yang bermakna ketuhanan (Ringgo & Kun Setyaning, 2023), sedangkan Wunta Aruna merepresentasikan nilai religius melalui simbol bunga nanas yang dimaknai sebagai 99 sifat Allah (Ulfa, et.al, 2024).

Berdasarkan hasil observasi tersebut, peneliti mencari dan mengolah bentuk dasar dari masing-masing ragam hias. Motif geometris Subahnale dipadukan dengan Langit Rea dan Nggusu Tolu; motif flora Bintang Sambrah dikombinasikan dengan Kemang Setange dan Bunga Aruna; motif fauna Merak dipadukan dengan Piyo; serta motif manusia Wayang dipadukan dengan Perahu. Seluruh paduan motif tersebut kemudian dikomposisikan dan diintegrasikan dengan bentuk visual Sirkuit Mandalika sebagai elemen kontemporer dalam penciptaan ragam hias baru. Berikut adalah perwujudan

karya ragam hias Sasambo bertema sirkuit Mandalika:

1. Paduan bentuk Geometris dari ragam hias Subahnale, Nggusu Tolu dan Langit Rea

- a. Tahap Eksplorasi

Tahapan ini diawali dengan pengerjaan karya secara cermat. Peneliti memulai dengan langkah pertama yaitu mencari bentuk dasar gambar pada ragam hias Subahnale, Langit Rea dan Nggusu Tolu. Kemudian mencari bentuk dasar dari Sirkuit Mandalika. Langkah berikutnya adalah merencanakan pola ragam hias dengan mulai menata gambar-gambar tersebut dan memadupadankan antar bagian.

- b. Tahapan Perancangan

Pada tahapan ini peneliti melanjutkan dengan memadukan unsur-unsur seni rupa berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa sehingga menampilkan kesatuan dan keselarasan wujud secara keseluruhan. Setelah posisi bentuk dasar rancangan ditemukan, berikutnya adalah dengan melengkapi dengan bentuk-bentuk geometris dari pola-pola dasarnya. Bentuk gambar Sirkuit Mandalika terletak di bagian

bawah dengan posisi berhadapan. Kemudian di bagian tengah terdapat sekumpulan bentuk dasar dari motif geometris tiga suku. Diselingi dengan bentuk persegi enam dan pinggiran yang berasal dari ragam hias Subahnale.

c. Tahap Perwujudan

Berikutnya adalah merealisasikan konsep yang telah direncanakan, yaitu mengkreasikan bentuk ragam hias Subahnale, Nggusu Tolu dan Langit Rea dengan bentuk gambar Sirkuit Mandalika.

Motif yang digunakan adalah Subahnale berupa persegi enam. Untuk motif Langit Rea, diambil motif dasar berupa persegi empat yang diatur berirama dengan bentuk persegi enam. Kemudian untuk motif Nggusu Tolu dihadirkan melalui bentuk persegi tiga di bagian atas. Sehingga motif dasar dari tiga ragam hias dapat dihadirkan. Variasi ini cukup ramai, sehingga digunakan warna hitam untuk meminimalisir penggunaan warna pada bentuk-bentuk gambarnya. Penggunaan warna hitam dimaksudkan untuk meredam aneka motif yang relatif banyak digunakan. Kumpulan motif di bagian tengah merupakan penarik

pandang, seperti yang dinyatakan oleh Dina, et.al (2019) bahwa suatu karya seni sebaiknya memiliki penarik pandang sebagai daya tariknya. Penarik pandang diperoleh dengan pengaturan unsur yang berbeda, dalam hal ini menggunakan bentuk-bentuk persegi yang disusun sedemikian rupa. Bahkan pada bagian tengah bentuk persegi enam ditambahkan bentuk gambar Sirkuit Mandalika agar lebih menampilkan keunikannya.

Tahap akhir adalah menyempurnakan keseluruhan wujud karya, termasuk menambah atau mengurangi unsur-unsur agar karya benar-benar menarik.

Karya ini diberi label *The Mandalika Subahnale*. Pemberian nama berdasarkan bentuk penarik pandang yang tampak yaitu segi enam sebagai bentuk dasar Subahnale sebagai berikut:



Gambar 1 The Mandalika Subahnale

2. Paduan Bentuk Tumbuh-tumbuhan dari Ragam Hias

Bintang Sambrah, Wunta Aruna dan Kemang Setange.

a. Tahap Eksplorasi

Tahap ini dimulai dengan mengeksplorasi bentuk dasar dari Ragam Hias Bintang Sambrah, Wunta Aruna dan Kemang Setange. Kemudian memadukan bentuk-bentuk dasar terpilih dengan bentuk gambar Sirkuit Mandalika.

b. Tahapan Perancangan

Berikutnya adalah memadukan unsur-unsur seni rupa berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa sehingga menampilkan kesatuan dan keselarasan wujud secara keseluruhan. Bagian bawah diambil dari bentuk pola Bunga Aruna. Kemudian bagian tengah terdapat gambar Sirkuit Mandalika secara berhadapan diselingi dengan tiang-tiang yang diambil dari pola Bunga Aruna. Kemudian terdapat pola Kemang Setange dengan berbagai ukuran dan warna antara lain kuning sebagai focus, merah dan pink muda. Kemang Setange dikelilingi oleh motif Bintang Sambrah yang berupa bentuk bunga-bunga berukuran kecil. Bagian atas terdapat gambar Sirkuit Mandalika yang berhadapan namun terbalik.

c. Tahap Perwujudan

Pada tahapan ini diupayakan untuk merealisasikan konsep yang telah direncanakan, yaitu mengkreasikan tiga bentuk ragam hias dengan bentuk-bentuk bunga. Pewarnaanpun mengambil ide dari ketiga ragam hias yang digunakan sebagai pedoman penciptaan.

Bentuk ragam hias Kemang Setange tampak di bagian tengah dan atas dengan ukuran yang bervariasi. Sedangkan bentuk Wunta/ Aruna tampil sebagai pinggiran di bagian bawah dan tengah dengan variasi bentuk serta ukuran. Warna-warna yang digunakan didominasi oleh warna-warna pada motif Bunga Aruna, yaitu biru, merah, kuning dan hijau, dengan latar belakang ungu tua. Semua unsur divariasikan penataannya agar tidak monoton. Bentuk monoton dapat dihindari dengan pemberian variasi (A. Toriq). Perwujudan variasi pada karya tersebut tampak pada ukuran unsur yang berbeda, dan pengembangan dari bentuk gambar dasar.

Tahap akhir adalah menyempurnakan keseluruhan wujud karya, dengan cara menambah ataupun mengurangi unsur-unsur agar karya tampak menarik. Pemberian nama Kemang Aruna

merupakan paduan dari Kemang Setange dan Wunta Aruna. Hal ini berdasarkan pada penggunaan motif Kemang Setange sebagai focus atau penekanan dengan warna kuning, serta penggunaan warna-warna yang ada pada Wunta Aruna pada keseluruhan karya.

Pada akhirnya diperoleh bentuk final sebagai berikut:



Gambar 2. The Mandalika Kemang Aruna

3. Paduan Bentuk Binatang dari Ragam Hias Piyo dan Merak

a. Tahap Eksplorasi

Tahap ini dimulai dengan mencari bentuk dasar dari ragam hias Piyo dan Merak. Setelah bentuk dasar gambar ditemukan maka langkah berikutnya adalah memadukan bentuk dasar tersebut dengan bentuk gambar Sirkuit Mandalika.

b. Tahapan Perancangan

Tahap berikutnya adalah memadukan unsur-unsur seni rupa berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa agar tercipta penataan ragam hias

yang menarik. Pada bagian bawah terdapat gambar Sirkuit Mandalika dengan posisi saling berhadapan dan di bagian tengah terdapat bentuk bunga sebagai variasi. Bagian tengah terdapat gambar Merak berwarna merah dengan posisi berhadapan dan bervariasi ukurannya. Sementara di bagian atas terdapat gambar burung Piyo dengan posisi berhadapan pula dengan variasi ukuran dan berwarna kuning. Dasar motif ini adalah hitam sehingga gambar ragam hias tampak jelas.

c. Tahap Perwujudan

Pada tahapan diupayakan untuk merealisasikan konsep sesuai rencana, yaitu mengkreasikan bentuk ragam hias Piyo dan Merak dengan bentuk gambar Sirkuit Mandalika.

Motif Merak berada pada posisi di tengah dan di bagian atas bervariasi dengan motif burung. Warna-warna yang digunakan adalah kuning terang untuk Piyo dan merah terang untuk Merak. Untuk menghindari kesan yang terlalu menyolok pada kedua warna tersebut maka digunakan warna hitam sebagai latar belakangnya. Pada bagian bawah terdapat bentuk gambar Sirkuit Mandalika dengan posisi berhadapan

dan berwarna tidak menyolok yaitu pink muda.

Tahap akhir adalah menyempurnakan keseluruhan wujud karya, termasuk mengurangi atau menambah unsur-unsur agar karya tampil estetik. Tampilan Merak berada di tengah dengan ukuran yang berulang dan bervariasi, serta ukuran terbesar sebagai fokus atau penekanannya. Karya ini diberi nama *The Mandalika Piyo Merak's* sebagai berikut:



Gambar 3. *The Mandalika Piyo Merak's*

4. Paduan dari Ragam Hias Manusia/Wayang dan Perahu

a. Tahap Eksplorasi

Tahap eksplorasi dimulai dengan mencari bentuk dasar dari ragam hias Perahu dan Wayang, kemudian dipadupadankan dengan bentuk gambar Sirkuit Mandalika.

b. Tahapan Perancangan

Pada tahapan ini peneliti memadukan unsur-unsur seni rupa berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa agar karya tampak indah dan menarik. Pada bagian bawah terdapat gambar

Sirkuit Mandalika dengan posisi berhadapan dan terdapat variasi di bagian tengah serta berwarna merah. Bagian tengah terdapat gambar manusia dengan posisi berhadapan disertai dengan ukuran yang bervariasi. Sementara di bagian atas terdapat bentuk segitiga dan bunga sebagai pengisi. Warna-warna yang digunakan antara lain hitam sebagai latar belakang, dan merah, kuning, putih, hijau serta oranye sebagai warna dari objek-objek yang dihadirkan.

c. Tahap Perwujudan

Pada tahap ini, motif manusia pada ragam hias Wayang mengalami deformasi bentuk dan menyerupai wayang pada umumnya, serta bersumber dari wayang Sasak. Wayang Sasak diposisikan saling berhadapan dengan gambar payung yang terletak persis ditengah-tengah keduanya. Warna-warna yang terdapat pada gambar Wayang Sasak yaitu merah, biru, putih dan kuning. Pada bagian bawah terdapat gambar Sirkuit Mandalika dengan posisi berhadapan dan berwarna merah. Cukup banyak warna yang digunakan sehingga untuk menghindari kesan ramai digunakan warna hitam sebagai latar belakangnya.

Satu hal istimewa pada kreasi ini adalah pada penggunaan ragam hias dibagian bawah yang mengambil bentuk ragam hias yang terdapat pada Sirkuit Mandalika yaitu Subahnale dengan warna oranye. Kesemua unsur tersebut disusun dengan memperhatikan pola iramanya. Ritme atau irama dapat berupa pengulangan bentuk atau pola sama tetapi dengan ukuran bervariasi (Sarinah). Pada karya ini pola irama tampak pada pengulangan bentuk dan warnanya secara bervariasi.

Tahap akhir adalah menyempurnakan keseluruhan tampilan karya, agar sesuai dengan konsep yang telah dipersiapkan. Penggambaran wayang dengan ukuran yang bervariasi, dan ukuran terbesar sebagai penekanannya. Karya ini beri label *The Mandalika with Sasak' Puppet* sebagai berikut:



Gambar 4. *The Mandalika Sasak' Puppet*

D. Kesimpulan

Hasil penciptaan berupa empat karya yaitu paduan ragam hias Sasambo dengan bentuk gambar Sirkuit Mandalika yang diberi nama: (1) The Mandalika Subahnale, (2) The Mandalika Kemang Aruna, (3) The Mandalika Piyo *Merak's* dan (4) The Mandalika *Sasak' Puppet*. Temuan penelitian menunjukkan bahwa penciptaan seni yang berlandaskan warisan budaya lokal dan konteks visual kontemporer dapat berfungsi sebagai media pedagogis reflektif yang menumbuhkan literasi visual, kreativitas, dan kesadaran budaya pada calon guru sekolah dasar.

Penelitian ini berkontribusi pada wacana pendidikan seni dan desain dengan menunjukkan potensi pedagogis dari praktik penciptaan seni berbasis penelitian dalam pendidikan guru yang responsif secara kultural.

Ucapan Terima Kasih

Terima kasih kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat Universitas Mataram yang telah mendanai penelitian ini dengan Sumber Dana DIPA BLU Skema Penelitian Peningkatan Kapasitas UNRAM Tahun Anggaran

2022	No.	Kontrak	<i>Ilmu Pengetahuan dan Karya Seni</i> , 23(2), 394-406.
1709/UN18.L1/PP/2022.			

DAFTAR PUSTAKA

- Brajcic, Marija & Šucur, Mara. (2019). Approach to the artistic work in teaching vizual arts. *Nova Pristnost*, 17(1), 59 - 74.
- Bryan Frederick; Michael Tjoandra; Michael Liu; Steven Djohan Reynara; Irman Jayawardhana & Amal Ganesha Warganegara. (2022). Pengaruh Pembangunan Sirkuit Mandalika Terhadap Perekonomian Lombok. *Journal Of Government and Social Issues*, 2(7), 1-10.
- Dina Noventin Maghdalena, Suryadi & Yulia Puspita. (2019). Analisis Estetik Karya Seni Lukis Moel Soenarko yang Bertema Heritage. *Irama: Jurnal Seni Desain dan Pembelajarannya*, 1(2), 9-21.
- Gosy Endra Vigriawan; Nooortje Anita Kumaat; Himawan Wismanadi & Dio Alif Airlangga Daulay. (2024). Sport Tourism: Pembangunan Sirkuit Mandalika Terhadap Perekonomian Kota Lombok. *International Journal of Academic Health and Medical Research*, 8(1), 75-79.
- I Nyoman Yoga Sumadewa & Hasbullah. (2021). Transformasi Pada Corak Kain Songket Sasak Lombok Sebagai Tipografi Identitas. *Jurnal Ekspresi Seni Jurnal*
- Ida Bagus Ari Arjaya; I Wayan Suastra; I Wayan Redhana & Anak Agung Istri Agung Rai Sudiatmika. (2024). Global Trends in Local Wisdom Integration in Education: A Comprehensive Bibliometric Mapping Analysis from 2020 to 2024. *International Journal of Learning, Teaching and Educational Research*, 23(7), 120-140.
- Nurul Kemala Dewi, Ida Bagus Kade Gunayasa & Muhammad Tahir. (2020). Tema Cidomo sebagai Alternatif Pengembangan Ragam Hias Lombok (Ke Arah Penyempurnaan Buku Ajar Seni Rupa Ke-PGSD-an). *Progres Pendidikan*, 1(3), 298-305.
- Putra Kristian Kemas PJ & Aka Kurnia SF. (2019). Analisis Semiotika Motif Kre Alang dan Sapu Alang Sumbawa. *Kanganga: Journal of Communication Science*, 1(1), 17-39.
- Ringgo Putri Lestari & Kun Setyaning Astuti. (2023). Nggusu Waru Motifes and the Existence in Society in Bimanese. *International Journal of Multicultural and Multireligious Understanding*, 10(5), 100-107.
- Ulfa Sofiani, I Dewa Ayu Made Budhiyani & Putu Agus Mayuni. (2024). Kain Tenun Nggoli di Kecamatan Belo Kabupaten Bima NTB. *Jurnal Bosaparis: Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 15(1), 70-79.

- Vuk, Sonja & Bosnar, Maja. (2021).
Process in contemporary visual
art as a paradigm shift in the
visual art education:
Perspective of creativity.
Creativity Studies, 14(1), 99 -
111.
- Waluyo Prayogo & Wina. (2018).
Penciptaan Seni Motif batik
Wayang Topeng Jatiduwur.
Narada: Jurnal Desain & Seni,
5(2), 57-66.