

Ruang Lingkup Seni Rupa Anak

Hajar Pamadhi, MA (Hons)



PENDAHULUAN

Modul 1 dengan judul Ruang Lingkup Seni Rupa Anak menyajikan materi mengenai jenis, bentuk, serta sifat seni rupa anak, serta dilengkapi apresiasi seni rupa anak. Materi tersebut memuat tentang arti seni rupa bagi anak, karakteristik seni rupa anak, perkembangan seni rupa anak ditinjau dari berbagai sudut pandang. Pemahaman tentang karya seni rupa anak diharapkan dapat memberi keluasaan membina anak melalui keterampilan seni rupa, dan mampu memilih metode serta evaluasi. Modul ini menyajikan model pendekatan belajar seni rupa untuk anak.

Sebagai pengayaan visi guru, akan disajikan teknik mengapresiasi lukisan anak untuk pembelajaran seni rupa di kelas maupun konteks lomba melukis untuk anak. Untuk melengkapi modul ini, mewajibkan para mahasiswa untuk mengumpulkan lukisan serta karya seni rupa tiga dimensi seperti patung dan permainan yang dibuat oleh anak. Agar mampu mengapresiasi dan mengembangkan keterampilan seni rupa, mahasiswa juga berkarya menciptakan gambar, membentuk ataupun dengan jenis karya rupa yang lain, sehingga dengan memahami karya akan meningkat kemampuan penghayatan terhadap gambar atau karya seni rupa anak.

Modul ini memberikan pemahaman tentang manfaat mempelajari seni rupa bagi perkembangan anak, karakteristik seni rupa anak/lukisan, analisis perkembangan lukisan anak dan teknik evaluasi, melalui metode perbandingan (komparasi) lukisan.

Secara khusus setelah mempelajari secara mendalam modul ini, diharapkan Anda mampu menjelaskan tentang:

1. seni rupa anak usia dini (AUD);
2. hakikat seni rupa bagi AUD;
3. aspek-aspek seni rupa AUD;
4. medium berkarya seni rupa;
5. karakteristik umum karya seni rupa AUD.

Untuk mencapai kemampuan tersebut, modul ini diorganisasikan ke dalam dua kegiatan belajar berikut:

Kegiatan Belajar 1 : membahas tentang seni rupa AUD, hakikat seni rupa bagi AUD, aspek-aspek seni rupa AUD.

Kegiatan Belajar 2 : membahas tentang media berkarya seni rupa dan karakteristik umum karya seni rupa AUD.

Agar Anda dapat mencapai kemampuan yang diharapkan, pelajari modul ini dengan seksama. Kemudian kaji dan diskusikan bersama dengan teman sejawat. Mantapkan pemahaman Anda dengan mengerjakan latihan. Untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi yang dipelajari, kerjakan tes formatif yang terdapat dalam modul ini dengan disiplin.

Selamat Belajar, Sukses Selalu!

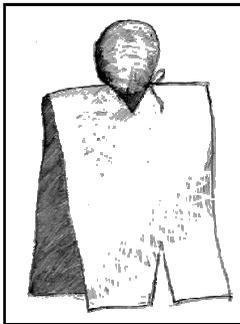
KEGIATAN BELAJAR 1

Konsep Seni Rupa AUD

Sebelum membahas lingkup seni rupa anak usia dini, lebih dahulu mengetahui maksud karya rupa anak. Istilah **karya rupa** yaitu karya anak yang dapat dilihat (berupa dwimatra maupun trimatra), serta dapat dinikmati dan disentuh. Karya tersebut mungkin berupa benda-benda yang diciptakan seperti: gambar, boneka dari kertas yang disobek diberi kepala, atau yang lain sehingga menjadi alat bermain. Di samping itu juga karya rupa dapat berupa modifikasi bentuk atau benda yang ada di sekelilingnya seperti: botol, karton, batu, atau benda-benda buatan orang dewasa maupun pabrik yang dialihfungsikan sehingga mempunyai fungsi baru. Contoh modifikasi: botol menjadi boneka, pensil dibayangkan menjadi roket, atau pesawat terbang.

A. SENI RUPA AUD**1. Karya Rupa**

Karya rupa merupakan hasil pikiran, keinginan, gagasan dan perasaan anak terhadap lingkungan sekitar sebagai refleksi terhadap bentuk maupun dorongan emosi terhadap lingkungannya. Gambaran pikiran dan perasaan anak bercampur menjadi satu. Di sisi lain, kegiatan ini muncul karena dorongan mengekspresikan lewat kata-kata tidak muncul dan barangkali karena kemampuan teknis berkarya tidak bisa mewartahi pikiran anak.



Pada Gambar 1.1 terlihat boneka kertas yang dibuat oleh anak usia 5 tahun; boneka ini diperankan sebagai anggota keluarga. Anak membayangkan kehidupan keluarga yang terjadi pada setiap harinya; bapak, ibu serta anak yang lain diletakkan di atas kursi ciptaannya.

Gambar 1.1.
Boneka Kertas



Sedangkan Gambar 1.2 anak ingin menjelaskan situasi dan kehidupan di keluarganya. Anak ingin mengungkapkan tugas ibu merawat bunga, menyiram, memotong dan memberi pupuk.

Gambar 1.2.
Anak Ingin Menjelaskan Situasi dan Kehidupan
di Keluarganya

Tujuan keterampilan berseni rupa diberikan kepada anak adalah agar anak dapat mengungkapkan perasaan dan pikiran serta angan-angan anak tentang diri dan lingkungannya.

2. Seni Rupa AUD

Keterampilan seni rupa adalah menciptakan sesuatu bentuk baru dan mengubah fungsi bentuk. Kegiatan ini sering dilakukan oleh anak-anak pada usia dini karena sifat keingintahuan. Anak memperlakukan selembar kertas kosong sebagai teman bicara, diajak berbicara terlebih dahulu kemudian baru menggambar. Gambar tersebut kadang tidak berwujud figuratif, tetapi juga bisa berupa coretan garis. Menggambar dikerjakan dengan berlari, berhenti sejenak kemudian bercerita dan dilanjutkan lagi dengan menggoreskan benda tajam. Sembari mengambil alat permainan yang sudah ditata rapi dari almari, alat tersebut disebar diletakkan di sembarang tempat, inilah kegiatan bermain.

Kegiatan anak berseni rupa seperti tersebut adalah sebagian dari contoh perilaku karya; tetapi sebenarnya contoh kegiatan anak yang serupa dapat dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Segala sesuatu yang dia ciptakan kadang tidak dapat dipisahkan apakah kegiatan bermain atau berekspresi. Kegiatan ini menyatukan antara pikiran dan perasaan yang secara kompleks bekerja secara simultan. Kadang kala, kegiatan tersebut tidak dapat digolongkan ke dalam skema di atas secara pasti, karena kegiatan berpikir

sebenarnya juga sebagai kegiatan merasakan sesuatu dan sekaligus ingin usaha mengutarakan isi hatinya.

Dari serangkaian kegiatan di atas, sebagian karya anak akan terlihat bermacam-macam: (1) karya itu setiap saat tidak berkembang, permainan boneka dari kayu, maupun menggerakkan benda berbentuk kubus sebagai mobil, atau menggambar gunung dan sungai. (2) anak selalu berubah memainkan peran benda yang ada; sesekali benda kubus dibayangkan sebagai mobil, di lain waktu benda tersebut dijadikan rumah, jika anak menggambar, maka gambarnya pun mempunyai judul yang tidak tetap. (3) anak senantiasa mengubah dan terkesan merusak benda yang ada dan tidak dikembalikan seperti bentuk semula.

Kegiatan yang dilakukan anak seperti menggambar dan membuat sesuatu yang lain daripada yang lain dapat dikatakan seni, seperti menggambar objek yang selalu lain dari yang lain. Demikian pula membuat bentuk baru sehingga terkesan kreatif, juga dapat dikatakan seni.

Apakah benar kegiatan anak berkarya rupa selalu dikatakan dan digolongkan sebagai karya seni?
Lalu sejak kapan dan seperti seni rupa anak itu muncul?

Kesenian orang dewasa mempunyai kriteria, dan penilaian yang berbeda dengan karya anak. Karya seni anak dilakukan belum dengan kesadaran penuh menata garis, warna dan bentuk. Karya seni anak mampu menampung angan-angan dan kemudian mewujudkannya serta secara tetap (konstan) serta memberi judul beserta alasannya. Anak melakukan kegiatan berkarya rupa seperti menyusun benda-benda di lingkungan sekitarnya, atau mengubah fungsi benda menjadi permainan atau mencoret dan menggambar dinding maupun lantai dapat digolongkan sebagai seni anak, karena anak ingin bermain, dan berkomunikasi dengan pihak lain. Bentuk tersebut dapat mewakili ide dan gagasannya secara konstan maka disebut pula sebagai kesenian anak.

Ketika seorang anak tidak puas dengan alat permainan yang sudah ada, anak ingin mencari sesuatu yang baru yang mampu mengungkapkan ide dan rasa. Seperti anak laki-laki membongkar alat permainan dan menyusun kembali. Kegiatan ini merupakan sifat keingintahuan anak dan mencari sesuatu yang baru. Demikian pula anak perempuan ingin merawat bunga, membongkar baju boneka dan mengganti dengan kain sarung.

Jadi kesenian difungsikan oleh anak sebagai media ungkapan perasaan, ide, gagasan dan pikiran anak. Karyanya sebagai alat bermain imajinasi, mengutarakan ide dan juga sebagai media komunikasi. Karya seni rupa tersebut dimodifikasi sehingga bentuk dan berfungsi beda. Karya-karya rupa secara alami mempunyai susunan, cara penyusunan, bentuk/figur maupun warna dan garis yang khas sehubungan dengan kekuatan otot tangannya. Contoh: kursi berkaki empat digambar seperti angka empat terbalik; atau bunga digambar berupa tangkai yang berbunga dan pot yang berbentuk trapesium terbalik. Kegiatan ini dilakukan guna memberikan simbol objek.



Gambar 1.3.
Gambar Anak Usia 5 Tahun

Gambar ini mengungkap pikiran anak: ingin naik pesawat terbang, ingin menjadi pilot, kehebatan benda besar dapat terbang, dan ingin menciptakan rumah udara untuk mendarat pesawat terbang. Bayangan anak terhadap situasi yang aneh itu terungkap dengan gambar yang tersamar (dalam bentuk simbol) maupun gambar sederhana.

Sebelum melanjutkan menguraikan makna seni bagi anak, sebaiknya anda menjawab pertanyaan di bawah ini:

1. Seperti apa saja karya seni rupa anak itu?

2. Kapan karya rupa atau segala perbuatan anak yang menjadikan bentuk baru digolongkan menjadi seni rupa anak?

3. Apa yang dimaksudkan dengan seni pada karya anak?

4. Amati kegiatan anak usia 4–5 tahun ketika menggambar, dan tuliskan kegiatannya?

5. Apakah anak-anak menggambar bentuk dilakukan dengan tetap antara gambar satu kepada gambar lainnya, jelaskan apa saja yang dia gambar?

B. HAKIKAT SENI RUPA BAGI AUD

1. Seni sebagai Media Bermain

Peristiwa menggambar atau membuat benda-benda menjadi alih fungsi ini lebih dimaksudkan anak sebagai kegiatan bermain. Anak memperlakukan gambar sebagai bayangan objek yang tidak ditemukan di lingkungan sekitar. Figur yang ada dalam gambar permainan ini satu persatu dihafalkan dan pada suatu ketika akan muncul kembali dengan bentuk yang lebih sempurna.

a. *Bermain Imajinasi*

Bermain bagi anak mempunyai peran penting, karena di dalam bermain bentuk anak-anak dapat membayangkan atau berimajinasi tentang kejadian di tahun 2020; anak akan menampilkan bermacam-macam ide dan gagasan. Misalnya: rumah terapung akan memberikan inspirasi baru atas keinginannya membuat rumah yang nyaman tidak diganggu orang lain seperti menikmati lautan dan dapat bergerak di mana saja di laut. Demikian pula rumah angkasa yang menggambarkan rumah balon, dengan inspirasi balon udara. Pada kesempatan lain, anak juga ingin mengutarakan pendapat, bahwa dia ingin berperan. Imajinasi anak tentang peran dirinya ini pada suatu ketika akan tampak pada gambar anak. Sebagai contoh peran sebagai teman yang baik, kadang kala ingin menjadi superman atau yang lain.



Gambar anak usia 5 tahun yang ingin menunjukkan peran dirinya dan meminta perhatian seluruh keluarga sebagai yang paling bisa. Ketika anak sedang menggambar disertai dengan bercerita tentang kekuatan manusia Laba-laba sebagai seorang superman.

Gambar 1.4.

Anak Usia 5 Tahun yang Ingin Menunjukkan Peran Dirinya dan Meminta Perhatian Seluruh Keluarga Sebagai yang Paling Bisa

b. *Permainan Ide*

Seni rupa bagi anak merupakan alat untuk memainkan ide serta pikiran yang penuh dengan gagasan. Ketika anak masuk sekolah Taman Kanak-kanak, guru meminta anak menggambar meja yang ada di kelas, mungkin saja anak akan menggambar meja yang ada di rumah. Secara naluriah ide anak itu telah dibawa ke mana saja dan pada suatu ketika akan muncul kembali gagasannya. Meja sebagai objek formal (dilihat langsung) oleh anak akan kalah dengan gambaran yang telah dipunyai sebelum menggambar.

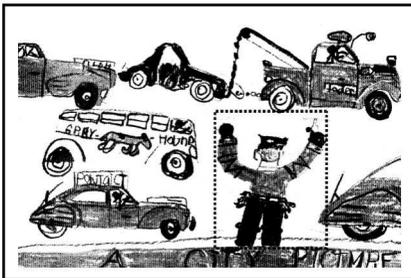
c. Permainan Fisik

Seperti telah diungkapkan di depan bahwa kegiatan menggambar yang dilakukan anak kadangkala disertai dengan gerakan fisik, seperti berlari atau bernyanyi dan bercerita kepada orang lain. Sebenarnya juga sering dijumpai, anak menggambar objek disertai menggerakkan tangan dan menunjukkan kemarahan kepada gambar yang sedang dibuat, kemudian disertai dengan menirukan gerakan menghantam seseorang dengan tenaga dalam. Belum selesai mengacungkan tangan yang siap menghantam lawan, anak kemudian melanjutkan menggambar dan menirukan seolah-olah lawannya terjatuh.

2. Seni sebagai Media Berkomunikasi

Tidak setiap anak mempunyai perkembangan bicara dan mengutarakan pendapatnya secara lisan, oleh karenanya gambar dapat digunakan sebagai alat untuk mengutarakan pendapat. Sebagai contoh gambar di bawah ini:

Cita-cita anak akan menjadi seorang polisi, dia membayangkan kegagahan polisi seperti ayahnya sebagai seorang polisi.



Polisi sedang mengatur jalannya lalu lintas kota, dan sebagian gambar menjadi tidak proporsional. Gambar seorang polisi mendapat perhatian dengan membesarkan ukuran dari yang lain, hal ini karena fokus pembicaraannya adalah polisi idolanya.

Gambar 1.5.

Badan polisi digambar lebih besar dari pada mobil atau bus

3. Seni sebagai Ungkapan Rasa

Kegiatan anak dilakukan dengan sadar maupun hanya sekedar mencoret kertas atau dinding, kesemuanya ini tetap diakui sebagai karya rupa atau gambar. Ketika seorang anak melakukan kegiatan mencoret dinding dengan sadar, maka segala bentuk yang diutarakan kembali dengan urut dan tidak berubah. Kegiatan ini disebut ekspresi seni. Anak-anak mengutarakan sesuatu dengan luas tanpa batas, berupa keinginan terhadap suatu benda, atau sedang bergumam umpatan terhadap ibu atau tidak terakabulnya permintaan anak.

Kegiatan ini dilakukan kapan saja, ketika anak marah dengan teman, atau mengagumi kehebatan seorang ayah serta temannya yang paling disukai diungkapkan dalam bentuk gambar.

Jika diamati cara kerja anak ketika menggambar, terdapat dua gerakan: *Pertama* menggambar dengan spontan disertai dengan kegiatan mendongeng, menyanyi atau yang lain menjadikan ungkapan lebih penting dari pada bentuk atau figur karya. Permainan rasa pada anak usia dini berupa spontanitas menggambar, menggambar merupakan bagian dari mendongeng dan mengutarakan pendapat. Kegiatan menggambar yang dilakukan akan berhenti ketika cerita yang dibawakan dianggap selesai.

Kedua, anak menggambar dengan tenang; satu persatu gambar diselesaikan sesuai dengan imajinasi dan pikiran serta pengalamannya melihat objek. Seperti menggambar tanaman bunga ditampilkan dirinya sedang membantu ibu menyiram bunga yang ditanam. Bentuk bunga itu barangkali tidak sesuai dengan bentuk bunga yang sesungguhnya, melainkan ketika diberi pertanyaan kepadanya akan dijawab gambar bunga mawar jawaban ini seiring dengan pengalamannya melihat tanaman bunga mawar. Gambar-gambar ini sebagai pernyataan rasa keindahan warna bunga mawar yang pernah didengar maupun dilihatnya.

4. Seni untuk Mengutarakan Ide, Gagasan dan Angan-angan

Kegiatan anak ingin mengutarakan ide dan gagasan yang tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Ingatan peristiwa masa lalu anak yang sangat terkenang pada suatu ketika bercampur dengan keinginan ataupun khayalan makhluk aneh yang tidak dikenal orang dewasa, akan muncul dalam ruang yang lebar. Karya rupa yang dilakukan anak, lebih cenderung merupakan kebutuhan biasa sebagai makhluk hidup yang harus bercerita kepada orang lain, atau membayangkan sesuatu yang seiring dengan perkembangan usianya.

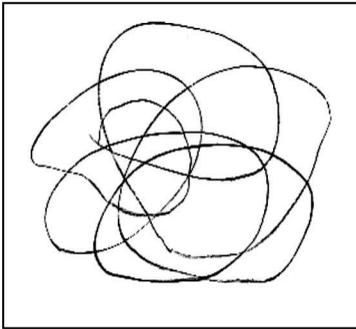
Keterbatasan kata-kata membuat perasaan anak semakin sesak karena keinginannya mengutarakan pendapat tidak diketahui orang lain. Akhirnya, anak hanya mampu mengutarakan lewat gambar dan simbol. Simbol yang muncul dari pikiran anak ini ternyata mempunyai arti yang sangat kompleks, mulai keinginan sesuatu, gagasan serta angan-angan yang meluap atas benda pujaannya.

C. ASPEK-ASPEK SENI RUPA

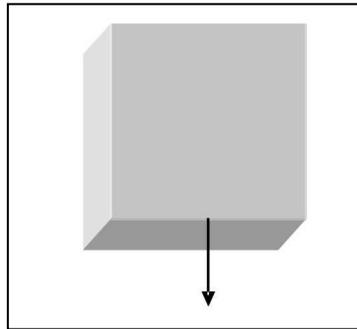
1. Unsur Rupa

a. *Garis*

Garis merupakan torehan, coretan, batas yang dibuat dengan cara menggores dengan benda tajam, mencoret dengan pewarna atau berupa kesan goresan antara warna dan benda satu dengan yang lain, seperti contoh berikut.



Gambar 1.6.
Garis yang didapat dengan menggores



Gambar 1.7.
Garis sebagai batas suatu objek

Pada anak usia dini suka membuat garis dengan cara mencoret atau menggoreskan benda tajam kepada benda lain. Terdapat garis formal dan bebas; garis formal dibuat dengan penggaris sedangkan garis informal berupa goresan langsung dengan tangan.

b. *Warna*

Warna berupa pigmen atau serbuk yang dipadatkan menjadi batangan maupun serbuk yang dibuat berbentuk pasta serta dicairkan. Serbuk yang dipadatkan seperti: pensil, pastel dan batangan cat air. Pewarna pastel terdapat 3 macam: pastel kapur yang mudah dihapus dengan kain atau tangan langsung, pastel lilin yang terbuat sebagian besar berbahan lilin. Pastel ini terkesan tipis digoreskan atau dipakai pada kertas. Pastel minyak, sebenarnya juga pastel oli yang dipadatkan, warna yang dihasilkan kuat dan tebal dan sering dimanfaatkan untuk melukis dan menggambar. Pewarna yang paling cocok untuk anak adalah bahan yang memudahkan anak menggores serta membuat ketahanan menggambar lama, di samping itu pewarna tadi tidak

mengandung racun (antitoksin), karena anak sering lupa menggigit-gigit ketika memegang pewarna pastel tersebut.

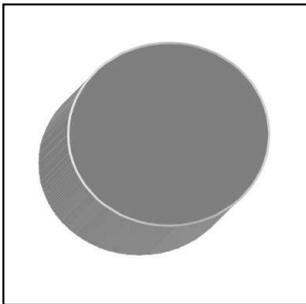
Warna yang sering dimanfaatkan anak itu mempunyai arti simbolis maupun arti ekspresi. Simbolis berarti warna yang dimanfaatkan menggambarkan isi rasa anak ketika sedang menyatakan kehendak. Sedangkan warna ekspresi, warna itu memberi gambaran tentang kondisi anak. Seperti dikatakan oleh Oho Graha, sebagai berikut:

Memang ada ahli-ahli yang mencoba membandingkan warna gambar dengan suasana jiwa anak, pada saat gambar anak berwarna itu dibuat. Lawyer bersaudara misalnya, menemukan anak-anak berusia empat tahun memilih warna kuning untuk mewarnai yang bertema kegembiraan, coklat untuk tema yang menyedihkan (Graha. 1997:6).

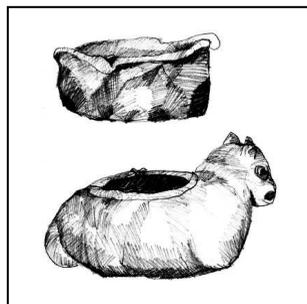
Jadi warna yang digunakan oleh anak sebagai perwakilan atau simbol ungkapan perasaan; apakah rasa sedih, gembira atau sekedar memenuhi ruang gambar.

c. *Bentuk dan ruang*

Bentuk merupakan kumpulan dari garis sehingga membentuk satuan, atau bentukan sengaja membuat objek yang mempunyai volume. Secara teori terdapat 2 jenis bentuk: (a) bentuk geometris, yang dibuat dengan alat penggaris sehingga terukur garis-garisnya. Biasanya juga disebut dengan bentuk formal, contoh: segitiga, segi empat, kerucut dst. (b) Bentuk informal adalah bentuk bebas yang dibuat oleh anak dengan menggores langsung atau membuat tumpukan benda dengan cara disusun maupun dipahat serta dipijit; contoh: menggambar, melukis, mematung, membuat asbak dari tanah liat, dan seterusnya.



Gambar 1.8.
Bentuk Formal

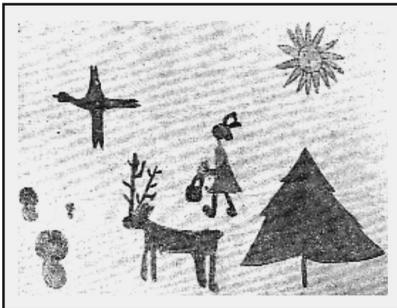


Gambar 1.9.
Bentuk Bebas

2. Aspek Rasa

a. Cerita

Aspek rasa terdapat pada cerita gambar dan karya senilainya; aspek rasa sering juga disebut dengan isi lukisan atau gambar. Gambar atau karya seni anak mempunyai makna dan digunakan untuk mengungkapkan perasaan sedih, senang atau kemarahan. Dalam hal ini, anak akan mengutarakan pendapat dan berkomunikasi kepada orang lain; cerita ini merupakan ulangan ingatan peristiwa yang pernah dilakukan anak, tetapi juga merupakan ungkapan rasa sedih, marah ataupun senang. Cerita anak dalam gambar bisa bersambung atau bisa dalam satu gambar berisi banyak cerita. Gambar anak yang memuat banyak cerita dan ide dalam lukisan ini kadang hasilnya sulit dipahami orang. Cerita itu digabung menjadi satu bentuk, tetapi juga bisa dipisahkan satu persatu tetapi dimuat dalam satu muka gambar.



Gambar ini menunjukkan tiga cerita yang ditampilkan dalam satu bidang gambar, anak ingin bercerita tentang putri salju, matahari cerah di pagi hari dan pengalamannya pernah melihat rusa di kebun binatang.

Gambar 1.10.

Aspek rasa juga dapat dimaknai nilai susunan bentuk-bentuk, garis maupun warna. Seperti diketahui bahwa terdapat prinsip penyusunan bentuk-bentuk yang serasi diantaranya, seperti keseimbangan yaitu tertatanya susunan bentuk baik formal maupun bebas yang dapat mewujudkan susunan yang harmonis. Demikian pula, ketika seorang anak mengutarakan gagasan akan menyusun bentuk gagasan seperti apa, diletakkan di mana, bisakah dipahami keinginan anak tersebut? Aspek ini sulit diketahui hanya melalui hasil karya, biasanya untuk melihat dan mengerti isi karya seseorang dapat menanyakan secara langsung kepada anak. Sebab, kesemuanya bergantung kepada kemampuan menggambar belum seperti yang diinginkan dalam pikiran anak, sehingga karya tersebut hanya berupa simbol-simbol bentuk. Seperti suasana siang hanya digambarkan dengan matahari yang bersinar

dengan bentuk bulatan diberi garis yang memancar (mandala), atau manusia tulang dengan identitas tertentu untuk menyatakan laki-laki atau perempuan.

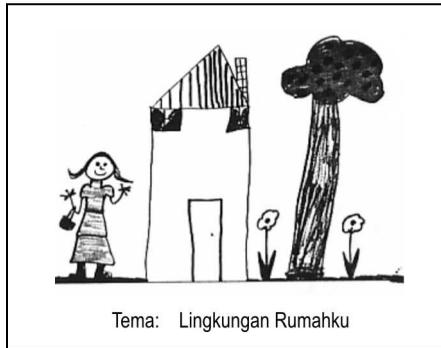
Aspek rasa hanya dapat dinikmati dan dilatih dengan kebiasaan mengamati, mencoba menggambar dan diberi arahan serta kritikan. Jika anak-anak diberi contoh terlalu banyak dalam menggunakan warna serta mencontoh bentuk-bentuk kadang-kadang akan terjadi kemacetan, atau hanya mengutarakan rutinitas mencontoh guru. Padahal, ide anak sebenarnya sangat luas dan banyak, segala sesuatu dapat diungkapkan secara visual. Anak tidak lagi mengikuti semua instruksi guru, karena pada masing-masing anak telah mempunyai konsep ketika akan menggambar. Kejadian ini tampak ketika anak menggambar bentuk yang dipahami bukan apa yang dilihat pada saat itu. Persepsi ini sebenarnya merupakan modal yang sangat besar untuk dikemukakan sehingga modal tersebut menjadi tatanan di dalam gambar yang tidak dipunyai oleh orang dewasa.

b. Tema

Istilah Tema berasal dari bahasa Inggris *theme* (Bhs. Yunani), kata ini di dalam istilah kesusastraan Indonesia ditulis **tema**. Artinya, suatu soal atau buah pikiran yang diuraikan dalam suatu karangan. Jika hal tersebut dimanfaatkan untuk memahami karya seni rupa, maka tema adalah suatu hal yang dijadikan isi dari suatu ciptaan, hal ini biasanya dikutip dari dunia kenyataan, tetapi dilukiskan dengan memakai alat-alat kesenian semata-mata (Shadily, 1975: 7). Jadi tema adalah masalah pokok yang dibahas, jika dikaitkan dengan seni rupa anak, maka yang dimaksudkan tema adalah ide pokok atau cerita yang dikemukakan oleh anak lewat karya seni.

Tema-tema yang sering dijadikan dorongan berkarya bagi anak adalah:

- 1) Lingkungan sekitar anak, seperti: lingkungan di dalam rumah, di sekolah atau lingkungan alam yang setiap saat dilihat anak, dan yang paling menarik dilihat dari mata pandang anak, hiasan penutup meja, bunga di taman, peralatan memasak yang ada di dapur, atau pot-pot tanaman yang disiangi oleh ibu.



Gambar 1.11.
Gambar Anak dengan Tema Lingkungan Rumahku

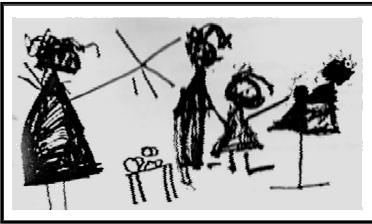
- 2) Keikutsertaan dalam peristiwa: menyanyi bersama di panggung gembira, bekerja bakti di kampungku, membantu ibu menyiram air dan memasak ikut tamasya atau pun bermain bersama teman-temannya. Tema ini bisa dimasukkan ke dalam gambar karena mempunyai kesan tertentu: bosan, senang, atau marah.
- 3) Kejadian yang menimpa anak: susah, senang, berkenalan dengan teman, atau kemarahan dengan keluarga dan temanku.
- 4) Keinginan anak, seperti meminta berkunjung ke rumah saudara, alat mainan kesenangan (balon, sepeda dan lain-lain).
- 5) Pikiran masa depan (cita-cita), ingin menjadi seorang dokter, arsitek, polisi, tentara atau ilmuwan, serta keinginan naik pesawat terbang.
- 6) Apa yang pernah dilihat dalam peristiwa sekejap: melihat film di televisi, pesawat tempur berjalan cepat, membaca majalah dan komik, kejadian upacara adat, melihat tabrakan.
- 7) Imajinasi akan peristiwa yang imajiner, tabrakan pesawat, serangan para pahlawan,
- 8) Cerita kepahlawanan atau wiracarita (*heroic*).

c. *Fiksi dan fantasi*

Anak pada usia tertentu mampu merekam suasana atau kejadian dengan jelas sampai dewasa dan itu jika mempunyai minat tinggi. Suatu ketika, informasi yang dipaksakan dari orang dewasa atau berupa kemarahan seorang ibu kepada anak kesayangan ini menjadi simpanan ingatan yang sulit

lepas sehingga menjadikan dendam berkepanjangan. Ingatan yang tertumpuk itu menjadi sesak dalam ingatan anak sehingga mengalami kejenuhan. Maka, kegiatan melukis merupakan usaha untuk mengurangi kesesakan yang menumpuk bertahun-tahun.

Susunan bentuk yang beraneka ragam benda maupun objek merupakan bayangan atau imajinasi yang ada dalam pikiran anak, namun mungkin juga sebagai perasaan anak. Gambar tersebut menjadi suatu media untuk menuangkan khayalan serta bayangannya terhadap situasi dan lingkungan sekitarnya.



Gambar 1.12.

Gambar yang menunjukkan permintaan anak kepada ibunya untuk berkunjung ke rumah saudara.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

- 1) Amati hasil lukisan anak, apakah banyak membuat garis, warna atau bentuk secara langsung (melihat lingkungan sekitar)?
- 2) Warna-warna yang digunakan untuk mengisi lukisan apa saja?
- 3) Mana warna yang paling disukai?
- 4) Pernahkah menanyakan warna kesukaannya?

Petunjuk Jawaban Latihan

- 1) Jika Anda mengamati lukisan anak usia dini sekitar 3 sampai 5 tahun anak-anak cenderung memilih menggambar dengan garis. Garis yang dibuat mulai dari yang paling sederhana tanpa judul dan tema, kemudian berkembang menjadi gambar garis yang berjudul tidak tetap, dan yang terakhir garis yang menunjukkan bentuk atau figur orang dengan judul yang diberikan mulai tetap. Perkembangan ini seiring dengan

perkembangan daya nalar yang dimotori oleh pikiran yang mulai sistematis. Perkembangan bentuk dimulai dari membuat bulatan sebagai lambang matahari dan diakhiri dengan mengubah sinar matahari menjadi tangan, rambut dan terakhir kali. Penambahan badan sering terjadi pada usia 5 tahun akhir.

- 2) Sementara anak belum memberi judul pada lukisan, maka warna yang digunakan pun tidak tetap.
- 3) Biasanya anak-anak suka memberi warna cerah dengan kombinasi warna kontras.
- 4) Jika menanyakan tentang warna kesukaan, anak pada usia di bawah 4 tahun belum dapat menjawab secara spontan karena anak masih ingin mencoba dan ingin mengetahui fungsinya. Kadangkala anak juga sudah mempunyai alasan yang tepat ketika menginjak usia 5 tahun. Warna menjadi pilihan biasanya digunakan dalam lukisan, jadi terdapat preferensi pemilihan warna pada kehidupan sehari-hari terhadap pengisian lukisan.



RANGKUMAN

Seni rupa anak adalah karya rupa yang mengandung hasil pemikiran dan perasaan anak tentang diri dan lingkungannya. Objek atau isi karya datang dari situasi sesungguhnya, cerita yang diberikan orang, pengamatan tentang lingkungan sekitar anak, peristiwa yang pernah di alami serta pikiran futuristik (jangkauan masa depan).

Karya anak berupa karya dua dan tiga dimensi, masing-masing digunakan untuk mewujudkan gagasan dan pikirannya serta perasaannya. Karya dua dimensi adalah karya rupa yang mempunyai ukuran panjang dan lebar serta karya tiga dimensi adalah karya yang mempunyai ruang dan berukuran panjang – lebar – tinggi. Semua karya ini digunakan sebagai media berkomunikasi alat bermain, berimajinasi, bercerita dengan orang lain.

**TES FORMATIF 1** _____

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

- 1) Sebutkan manfaat anak belajar keterampilan seni rupa?
 - A. Mengembangkan keterampilan berkarya.
 - B. Menjadi calon seniman.
 - C. Melatih pengembangan fungsi mental: kreasi, ekspresi, pikiran dan rasa.
 - D. Mengisi waktu luang.

- 2) Apa yang dimaksud dengan modifikasi?
 - A. Mengubah bentuk menjadi lain dari pada yang sebelumnya.
 - B. Membuat karya baru.
 - C. Menghiasi dengan benda-benda alami.
 - D. Mengubah fungsi benda.

- 3) Bisakah karya anak yang belum diberi judul secara tetap dikatakan karya seni?
 - A. Ya jika anak telah memberi judul tetap.
 - B. Tidak, karena belum memberi judul tidak tetap.
 - C. Ya kalau anak sudah mampu membuat gambar orang.
 - D. Ya. Karena mampu mencontoh dan meneruskan karya guru dalam kertas.

- 4) Kapan suatu karya dikatakan berdimensi tiga?
 - A. Mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi.
 - B. Mempunyai bidang.
 - C. Berbentuk kubus.
 - D. Berupa gambar kubus.

- 5) Keterampilan berseni rupa bagi anak usia dini bertujuan agar anak
 - A. menghargai hasil karyanya sendiri
 - B. dapat menggambar dan melukis
 - C. dapat mengungkapkan perasaan dan angan-angan
 - D. menghormati hasil karya orang lain

- 6) Seni sebagai media bermain bagi anak diwujudkan ke dalam kegiatan berikut, *kecuali*
 - A. bermain eksploratif
 - B. bermain imajinasi

- C. permainan fisik
 - D. permainan ide
- 7) Pewarna pastel yang menghasilkan warna kuat dan tebal adalah pastel
- A. minyak
 - B. oli yang dipadatkan
 - C. lilin
 - D. *playdough*
- 8) Anak yang berusia sekitar 4 tahun cenderung memilih warna kuning untuk menggambarkan keceriaan, adalah pendapat
- A. Oho Graha
 - B. Lawyer
 - C. Hamington
 - D. Shadily
- 9) Gambar anak yang menggambarkan suasana kebun binatang, merupakan tema
- A. lingkungan sekitar anak
 - B. peristiwa imajiner
 - C. pikiran masa depan
 - D. keikutsertaan dalam peristiwa
- 10) Gambar anak yang menggambarkan tentang kemacetan lalu lintas merupakan karya anak yang mencerminkan
- A. ungkapan pikiran
 - B. ungkapan rasa
 - C. simbol bentuk
 - D. karya terapan

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 1 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 1.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali

80 - 89% = baik

70 - 79% = cukup

< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Belajar 2. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 1, terutama bagian yang belum dikuasai.

KEGIATAN BELAJAR 2**Media Karya Seni Rupa AUD dan Karakteristik****A. MEDIA BERKARYA****1. Media Berkarya**

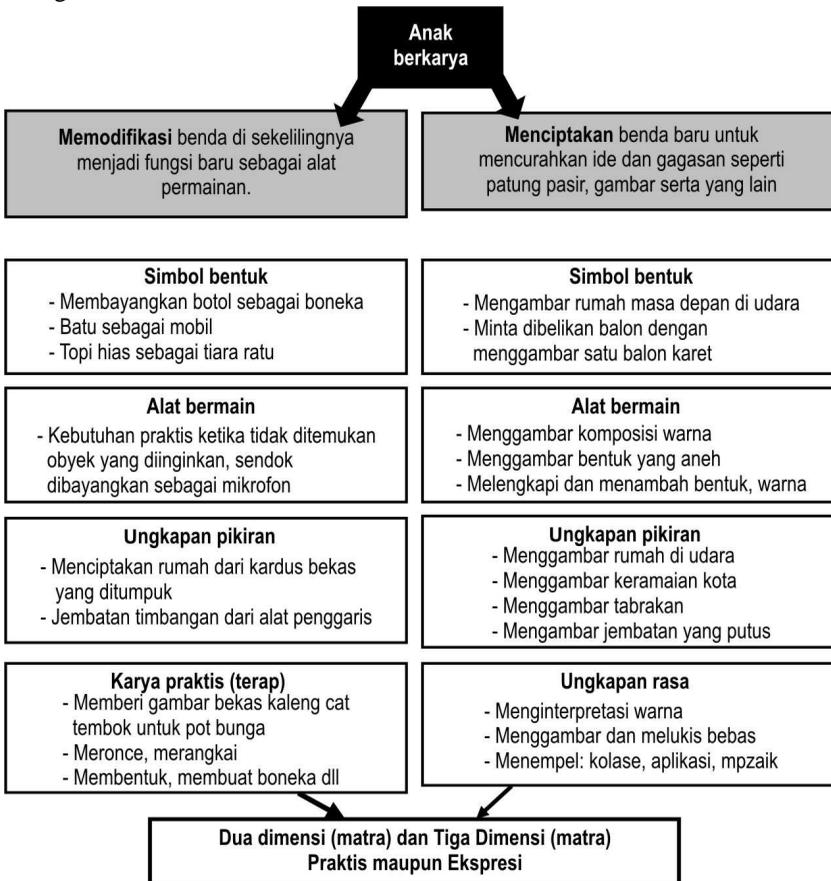
Ragam atau corak adalah sesuatu yang menjadi ciri khas gambar. Gambar anak juga mempunyai ragam dan gaya yang khas. Beberapa ahli memberi keterangan, bahwa ragam anak tidak dapat diketahui jumlahnya. Sebanyak anak yang ada adalah sebanyak itu pula ragam gambarnya. Namun demikian ragam gambar anak itu tergantung pada beberapa hal: (a) medium atau bahan yang digunakan untuk berkarya, (b) cara mengungkapkan yang khas anak sesuai dengan usia perkembangannya, (c) pengaruh internal dari keluarga sebagai faktor turunan, namun hal yang terakhir ini belum semuanya para ahli menerimanya. Faktor terakhir ini juga merupakan faktor yang tidak mutlak.

Setelah mencermati kegiatan berseni rupa, maka dapat dilihat medium atau bahan yang sedianya dipakai untuk menggambar. Menggambar adalah usaha untuk mengutarakan pendapat, jika pada suatu saat anak sulit mengutarakan pendapat, maka anak akan merasa pekerjaan dan perasaannya belum tuntas. Pada kesempatan ini dibahas tentang faktor bahan atau media sangat menentukan kelancaran menggambar; bagi anak-anak yang tidak menguasai bahan atau medium untuk berkarya seni rupa akan mengalami keterlambatan. Keterlambatan menguasai bahan dan peralatan biasanya mempengaruhi kelancaran mengutarakan pendapat. Di samping itu, melalui pemahaman mengenai medium tersebut akan memunculkan ragam karya yang dihasilkan.

- a. karya tersebut sebagai karya murni hanya digunakan untuk mengutarakan;
- b. karya terapan yaitu karya gambar atau bentuk yang dan berfungsi praktis;
- c. karya modifikasi yang berguna untuk mengganti objek asli ketika berekspresi tidak ada dalam lingkungan anak.

Seperti telah diungkap sebelumnya, bahwa karya seni rupa anak menjadi catatan harian anak juga. Sehingga, terdapat beberapa karya seni rupa yang difungsikan untuk kegiatan praktis ataupun untuk mengutarakan pendapat. Sebenarnya kegiatan yang dilakukan oleh anak tidak saja harus menggambar, dapat pula kegiatan menyusun benda-benda yang ada di ruangan seperti perabot dan partisi serta beberapa tanaman hias. Tujuannya adalah untuk melatih kemampuan mengamati dan menyusun perabot menuju tata letak yang indah sesuai dengan keinginan anak.

Secara garis besar kegiatan anak berkarya rupa dapat dibuat skema alur sebagai berikut:



Keterangan:

1. **Memodifikasi** adalah mengubah benda asli menjadi benda atau karya yang berfungsi lain, seperti: botol yang difungsikan oleh seorang anak perempuan sebagai boneka; batu difungsikan oleh anak laki-laki sebagai mobil yang dapat digerakkan dan diperankan sebagai mobil angkutan.
2. **Menciptakan** adalah membuat sesuatu yang lain dari yang lain, berupa bentuk, media atau pun ragam karya rupa yang berbeda dengan yang pernah ada.

2. Dimensi

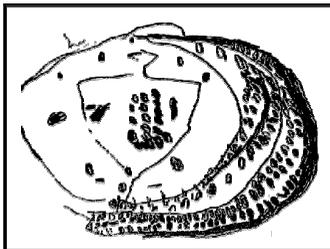
Tampilan dan ujud seni rupa berbentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Arti dimensi atau matra adalah ukuran. Seni rupa dua dimensi mempunyai ukuran panjang kali lebar atau luas. Ukuran ini untuk melihat sisi depan dan sisi belakang. Sedangkan, seni rupa tiga dimensi mempunyai ukuran panjang kali lebar kali tinggi atau dengan atas atau bawah ber-ruang (isi, volume). Contoh seni rupa dua dimensi adalah lukisan, gambar dan lain-lain. Sedangkan seni rupa tiga dimensi adalah seni bangun, patung, keranjang dan lain-lain.

B. KARAKTERISTIK KARYA SENI RUPA

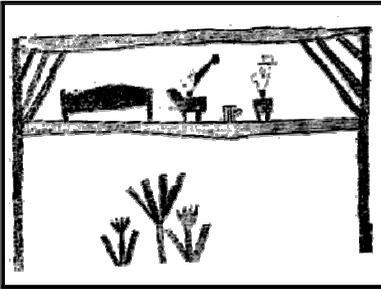
1. Konsep Bentuk Keruangan dan Waktu Gambar Anak AUD

a. Konsep ruang

Sebelum mempelajari prinsip ruang dalam gambar anak usia dini sebaiknya Anda mengamati karya gambar anak di bawah ini.

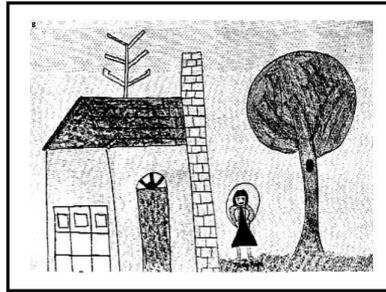


Gambar 1.13.



Gambar 1.14.

Gambar 1.15.



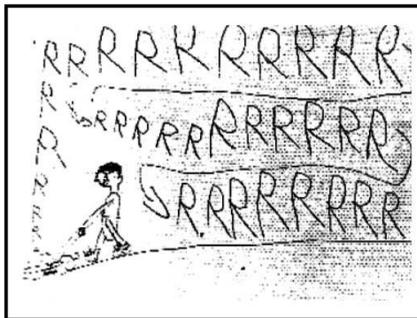
Ketiga gambar di atas merupakan penanda ruang atau perspektif anak, namun masing-masing mempunyai karakteristik berbeda. Pada Gambar 1.13 (dibuat oleh anak usia 5 tahun) pernyataan “keruangan” digambarkan dengan menebarkan penonton yang bersymbol bulatan-bulatan. Visi anak telah mampu menunjukkan bahwa penonton yang berada di dekat objek utama mempunyai ukuran lebih besar. Dalam gambar keramaian di stadion sepak bola ini para penonton dibedakan bentuknya; penonton yang berada di kejauhan digambar lebih kecil. Gejala ini merupakan penanda perkembangan realismenya. Hal ini dapat terjadi karena perkembangan otak (pikiran) lebih cepat daripada yang lain. Sedangkan, Gambar 1.14 di bawahnya menunjukkan pernyataan “keruangan” yang berbeda secara perspektif. Gambar di bawah dibuat anak usia 6 tahun menjelang kelas 1 (SD); untuk menyatakan ruangan, anak meletakkan objek yang semestinya jauh berada di atas yang lain (*juxta position*). Kondisi ini menandakan emosi anak masih tinggi. Rasa dan ekspresi anak masih terhambat oleh kuatnya emosi. Pada Gambar 1.15 ruangan dinyatakan dalam bentuk rumah. Perhatikan cara menggambar rumah; anak menyatakan perspektif ruang dengan membuat gambar rumah terlihat $\frac{3}{4}$ samping. Garis tembok pada rumah dibuat miring

dan diikuti oleh kemiringan jendela serta rangka yang lain. Akan tetapi anak tidak konsisten menyatakan perspektif garis dasarnya. Dasar rumah dibuat datar sejajar dengan tanah, atau bertumpu pada tanah sebagai garis dasar.



Gambar 1.16.

Lain halnya dengan Gambar 1.16, lukisan anak telah sedikit menunjukkan perspektif (jarak kejauhan) dengan membuat garis menuju ke belakang. Ruang ini dimaksudkan sebagai jalan menuju belakang ibu guru dan figur yang berada di belakang dimaksudkan sebagai objek yang jauh.



Gambar 1.17.

Ketika anak masih berusia 2 sampai dengan 4 tahun karya-karyanya belum stabil. Objek yang diutarakan dalam Gambar 1.17, belum disadari penuh oleh anak, kadang hanya merupakan goresan tanpa bermaksud menggambar sesuatu, melainkan hanya gerakan tangan untuk melemaskan otot (fisiologis). Sebagian anak telah mampu mengamati objek di depan matanya untuk di gambar, akan tetapi gambar/coretan belum berujud.

Gambar-gambar tersebut hanya berupa garis-garis. Bagi orang dewasa garis-garis tersebut tidak berfungsi, akan tetapi bagi anak sebenarnya merupakan simbol benda atau objek yang dilihatnya. Untuk menyatakan ruangan, anak membuat huruf yang berbeda ukurannya yaitu semakin mendekati gambar orang semakin besar. Gaya gambar gerak ini memberikan gambaran bahwa huruf R ditata dengan irama yang menunjukkan gerakan figur orang yang sedang berjalan. Jalan dinyatakan berbelok-belok sesuai dengan jauh dan dekatnya pada penggambar.

Simbol huruf R tersebut secara substansi telah mewakili gerakan, akan tetapi secara fisik, garis sebagai tanda orang berjalan mewakili jalan yang berbelok-belok. Setiap selesai menggambar satu baris, diterangkan sendiri, demikian pula selanjutnya. Pada suatu saat setelah selesai menggambar, karya tersebut diberi judul naik kereta oleh anak dengan visualisasi dirinya bergerak sambil memosisikan tangan kanan maju ke depan untuk menirukan belokan. Namun selang beberapa saat, gambar diberi judul lagi: *naik bus ke tempat kakek*.

Jika dilihat dari sudut perkembangan tubuh, penglihatan anak adalah sebagai berikut.

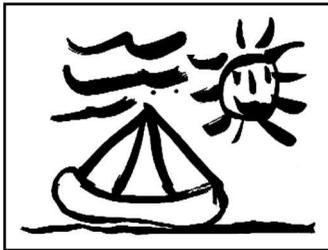
- 1) Parsial, artinya anak masih belum dapat melihat secara jelas bahwa bagian-bagian dari objek mempunyai hubungan satu dengan yang lain.
- 2) Dipengaruhi egosentrisme, yaitu rasa keakuannya masih tinggi sehingga yang diamati adalah sesuatu dari objek yang dia senangi. Dengan demikian apa yang diamati anak hanya sebagian dari objek yang menarik perhatiannya.
- 3) Gerak fisiologis tangan dan koordinasi dengan otak belum seimbang. Kadang pikiran anak telah mampu menjangkau bentuk objek secara rinci dan dianggap menarik perhatiannya, namun di sisi lain keterampilan untuk menyatakan objek belum dimiliki anak. Akibatnya adalah anak terkesan malas menggambar.
- 4) Pikiran atau perasaan lebih cepat bertindak dari pada tangannya, sehingga anak menjadi kebingungan untuk menyatakan bentuk objek. Anak terkesan malas memperhatikan objek nyata dan menggambarinya.
- 5) Gaya anak mungkin berbeda dengan yang lain. Dalam perkembangan pikiran, gambaran yang telah terjadi sebelumnya, berubah menjadi persepsi. Persepsi ini kemudian berkembang terus menjadi dorongan bentuk objek dengan mengasosiasikan (menghubungkan dan menyamakan) dengan objek sebelumnya. Sebagai contoh: anak diminta

menggambar kursi yang ada di depannya. Anak tidak menggambar kursi tersebut melainkan menggambar kursi yang pernah dilihat, yaitu seperti angka 4 terbalik sehingga yang ada dalam kertas gambar adalah angka 4 terbalik.

Konsep keruangan yang ada pada gambar anak menjadi berbeda dengan karya orang tua, ruang dinyatakan dalam bentuk simbol suasana, dan yang lain berbentuk simbol perspektif, seperti semakin jauh objek mengecil, dan perbedaan warna karena objek semakin mengabur. Gaya ini akan berangsur beralih menjadi realistik (nyata) ketika anak telah dapat memisahkan pikiran dan rasa.

b. Konsep waktu

Selanjutnya, amatilah dua buah lukisan di bawah ini, Anda diminta menebak terlebih dahulu arti matahari pada gambar pertama yang diletakkan di sebelah kanan atas serta kumpulan ayam dan telur pada gambar kedua.



Gambar 1.18.



Gambar 1.19.

Pertanyaan di bawah ini akan menuntun Anda dalam mengamati dua gambar yang berbeda, yang menjelaskan prinsip dan konsep waktu yang diajukan anak dalam gambarnya:

- 1) Unsur apa saja yang terdapat pada gambar pertama?

- 2) Apa arti masing-masing unsur tersebut?

- 3) Apa arti anak ayam di dalam perut ayam besar dan ayam besar di dalam telur?

.....

- 4) Berdasarkan gambar kurva, anak termasuk tipe apa?

.....

Wawasan Jawaban

Anak adalah sosok manusia yang belum dewasa dalam segi usia, perkembangan mental dan kejiwaannya, serta badannya. Apa yang dinyatakan dalam gambar anak sebenarnya merupakan ekspresi kejujurannya memahami lingkungan. Akan tetapi, guru sering kali membelenggu keinginan anak ketika sedang/akan menggambar. Perintah yang tidak sesuai dengan alam pikiran anak atau perintah mencontoh dan membetulkan gambar, menjadikan anak tidak banyak berkreasi. Pernyataan anak tentang waktu akan terhambat oleh perintah guru.

Bertolak dari contoh gambar di atas, dapat diuraikan sebagai berikut: terdapat dua tipe anak dalam mengungkapkan waktu (a) anak menggambarkan matahari ada di atas sebelah kanan merupakan penanda bahwa suasana tersebut terjadi pada waktu matahari bisa dilihat yaitu pagi atau siang hari. Namun dalam Gambar 1.18 letak matahari di samping kanan gambar kapal menandakan waktu pagi hari. Sedangkan Gambar 1.19 memberi tanda perjalanan waktu. Sebagai contoh: Pikiran anak menyatukan cerita ayam yang pernah didengarnya dari kakeknya dalam bentuk dongeng menjelang tidur, dengan peristiwa pada waktu diajak ayahnya melihat seekor ayam.

Pada jaman dahulu kala ayam itu berasal dari telur dan telur diletakkan oleh induknya. Siklus ini menunjukkan waktu yang kualitatif sehingga tidak bisa ditebak kapan kejadian itu berlangsung. Pikiran anak merujuk kepada waktu kualitatif yaitu dahulu, sekarang, dan masa yang akan datang. Hal ini berbeda dengan waktu yang ditunjuk pada gambar kiri; yaitu waktu kuantitatif (jam dan hari) sedangkan yang lain bersifat kualitatif yang dinyatakan dalam masa.

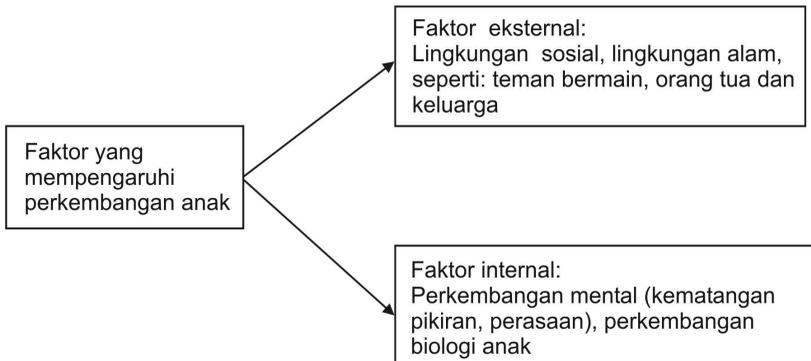
2. Perkembangan Gambar Seni Rupa Anak

a. Faktor yang mempengaruhi perkembangan

Gambar anak usia 2 sampai dengan 4 tahun mempunyai sifat yang berbeda, walaupun pada umumnya sama. Perbedaan ujud serta prinsip tersebut dipengaruhi oleh faktor eksternal dan internal.

- 1) Faktor eksternal adalah faktor luar seperti pembinaan sanggar, pengamatan guru atau anak terhadap dunia dan objek nyata serta pengaruh kehidupan sosial orang tua dan masyarakat sekelilingnya.
- 2) Faktor internal merupakan faktor yang berkembang secara otomatis, seiring dengan perkembangan tubuh dan mentalnya. Faktor ini tidak kelihatan, akan tetapi secara substansi dapat mempengaruhi pikiran anak, misalnya: cara berpikir, berkomunikasi dengan orang lain.

Faktor-faktor tersebut berpengaruh terhadap perkembangan pikiran dan perasaan anak secara langsung maupun tidak langsung dalam berkarya. Pengaruh langsung tersebut memberikan gambaran bentuk yang sangat nyata terhadap objek yang digambar. Sedangkan, pengaruh yang tidak langsung adalah pengaruh yang mengubah cara berpikir dan bertindak. Perkembangan ini menuju objek yang dapat diamati secara rinci (*detail*).



Bagan 1.1.
Faktor yang Mempengaruhi Lukisan Anak

Selanjutnya perkembangan intelektual, emosional maupun persepsi dapat dikategorikan sebagai perkembangan mental. Misalnya:

Tabel. 1.1.
Pertumbuhan Anak

6		
5		
4		
3		
2		
1		
Chronological age (urutan usia)	Mental age (usia mental)	Biological age (usia pertumbuhan badan)

Pada Tabel 1.1 tergambarakan contoh ketidakseimbangan usia mental dengan usia perkembangan biologis. Pertumbuhan anak berdasarkan urutan usia (*chronological age*), misalnya usia 1 tahun sampai dengan 6 tahun, sesuai dengan usia kematangan mental, tetapi secara biologis hingga anak mencapai usia 5 tahun mungkin bentuk anak tidak sempurna (lambat) atau beberapa gerak fisiologis (otot) anak lemah, sehingga ia kesulitan menggerakkan tangan dengan sempurna atau mengalami kesulitan lainnya. Gambaran pertumbuhan di atas kemungkinan juga akan mempengaruhi kematangan perkembangan gerak tangan dalam berkarya seni rupa dengan bentuk kelemahan mengutarakan pendapat dalam berkarya.

b. Periodisasi gambar

Kegiatan anak berkesenian dapat dipandang dari tiga tahapan yaitu eksplorasi, penciptaan dan presentasi. Trilogi kegiatan anak ini menyatu dalam satuan pengetahuan seorang anak ketika mencipta seni. Tahapan eksplorasi atau pencarian ide menggambar merupakan tahap awal untuk mencari dan menumbuhkan ide dan gagasan tanpa batas terlebih dahulu, kemudian diangkat menjadi bahan menggambar dengan mengamati susunan bentuk atau referensi struktural (susunan bentuk dan objek). Di samping itu pengamatan tersebut bisa mempengaruhi cara berpikir dan referensi akhir

pikiran sebelumnya (persepsi awal) menjadi tumbuh bersatu dan tidak tertata rapi (*unstructured*).

Tahap eksplorasi atau pencarian dan penggalian ide tersebut mendorong rasa ketertarikan anak sehingga objek yang dilihat menjadi utuh, bayangan yang pernah muncul dalam pikiran anak dapat disatukan dengan penglihatan secara utuh. Proses penggalian ide yang dimulai dengan mengamati objek sehingga menarik perhatiannya, merupakan proses penumbuhan rasa indah atau suasana keindahan (*estetis*)/*the nuance of aesthetic*. Dengan melihat kondisi ini, seorang guru atau orang dewasa akan mempersiapkan bahan latihan bagi anak, ketika akan menggambar. Setidaknya guru berusaha memancing pengalaman anak yang pernah ada menjadi bahan dasar (*apersepsi*) dalam membayangkan benda yang akan digambar terlebih dahulu. Proses ini dapat dipersiapkan oleh guru di kelas ketika seorang anak berkarya dan menjadi pertimbangan, perlukah anak diberikan pengarahan, atau dijelaskan permasalahannya.

Setiap anak akan mempunyai permasalahan yang berbeda ketika belajar seni; mereka mungkin memerlukan sentuhan besar atau justru harus dibiarkan saja karena ide telah ada dalam sakunya ketika akan berkarya di kelas.

..... from ages 3 to 6, children derive pleasure from genital stimulation. They are also interested in the physical differences between the sexes and identify with their same-sex parent.
In the preoperational stage, which spans the preschool years (about ages 2 to 6); children's understanding becomes more conceptual. Thinking involves mental concepts that are independent of immediate experience, and language enables children to think about unseen events, such as thoughts and feelings. The young child's reasoning is intuitive and subjective. (.....)

Tugas menggambar sebenarnya sama dengan makna di atas. Anak tidak mungkin dipaksa mewujudkan impian guru untuk menggambar benda di sekelilingnya. Tetapi jika dipaksa, anak pun akan melakukan namun akhirnya kegagalan menggambar akan membuat anak enggan melakukannya di masa yang akan datang. Jika pemaksaan tersebut dianggap berhasil, maka imajinasi anak telah dipampatkan terlebih dahulu sehingga di masa akan datang anak akan merasa repot, bosan atau malas untuk melakukannya lagi, atau bahkan kehilangan tema. Silakan periksa peristiwa di Sekolah Dasar; anak akan menutupi gambarnya dengan jawaban tidak bisa menggambar. Kalau anak-

anak menggambar di luar apa yang diminta oleh gurunya, maka yang harus diperhatikan adalah bagaimana mengarahkan anak melihat objek secara realistis berdasarkan tujuan menggambar. Perintah menggambar dengan mengamati objek tersebut juga diperlukan, khususnya ketika akan melatih ketelitian pengamatan. Di lain waktu, menggambar sebagai hasil membayangkan kejadian atau sesuatu juga merupakan hal yang penting untuk menumbuhkan gagasan dan ide baru, seperti menggambar kejadian di tahun 2030 atau menggambar dengan tema jika aku menjadi penerbang pesawat antariksa.

Dari uraian di atas dapat dirangkum perkembangan anak dalam rangka mengidentifikasi perkembangan pengamatannya yang dinyatakan dalam bentuk gambar.

1) Memisahkannya Garis Bersambung menjadi Garis dan Titik

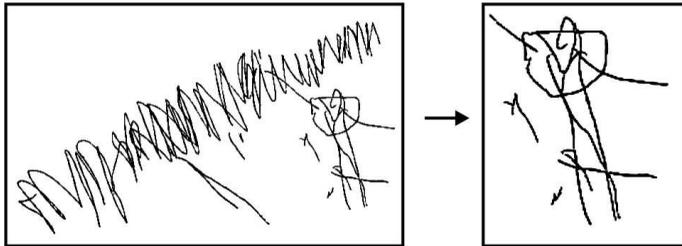
Dalam perkembangan seni rupa dapat dilihat sebagai berikut:

Usia perkembangan garis; atau disebut periode corengan. Periode ini berlaku pertama kali anak menggambar, yaitu seputar usia 1 sampai dengan 2 tahun. Pada tahap ini otot dan perkembangan biologis anak terutama pada tangan belum sepenuhnya berfungsi, sehingga terkesan kaku. Anak masih melatih diri mengoordinasikan otak dengan kelancaran otot tangan (fisiologis) dan kemudian dinyatakan dalam bentuk garis. Garis yang dihasilkan juga belum menunjukkan keajegannya, masih berubah berdasarkan bayangan dan perilaku anak ketika sedang menggambar.

Usia perkembangan garis ini seiring dengan perkembangan tanggapan atau cara pandang anak terhadap lingkungan sekitarnya, seperti melihat hubungan antar objek yang belum jelas, yang mengakibatkan pandangan dan tanggapan muncul secara partial atau peristiwa yang lain masih menyatu. Bentuk bulatan dan garis miring belum dapat dibedakan. Taraf pandang anak masih berbentuk benda global. Jika anak sudah bisa memberi judul pada gambar atau lukisannya, maka judul tersebut masih berubah-ubah. Pada suatu ketika, anak memberi judul: "Kucing sedang makan," selang 1 jam berikutnya anak memberi judul yang berbeda: gambar tersebut diberi judul: "Ayahku sedang memberi makan ayam jantan di kandang," atau kadang tidak memberi judul sama sekali. Judul merupakan latihan bagi anak untuk mengucapkan kata dan mengingat hal yang pernah terjadi.

Akan tetapi Kellog, 1969: 29; menyatakan sebagai berikut: “ ... *as he start to scribble, he feels of many possibilities that lie before him can scribble this way or that, or some other way entirely, just as he lease. And once he has begun to scribble he can his mind which he often does.*” ...

Situasi ini menggambarkan bahwa penalaran dan perasaan anak belum stabil, diduga pikiran anak masih menyatu dengan perasaannya; apa yang dipikirkan sama dengan apa yang dirasakan. Jadi anak menggambar apa yang dia ketahui dan diinginkan bukan apa yang dia lihat dalam kondisi sesungguhnya.

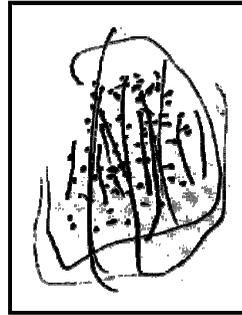


Gambar 1.20.
Cara Pandang Anak terhadap Objek

Lihat gambar di atas, garis-garis yang ditampilkan anak masih tidak stabil. Gerakan mencoret garis tidak teratur; namun arah mulai dan berhentinya garis dapat diidentifikasi, yaitu dari luar ke dalam. Apabila anak membuat garis lingkaran, posisi tangan akan digerakkan dari putaran luar ke dalam. Pada taraf awal, garis tersebut putus-putus. Ketika kemampuan fisiologis sudah kuat, seiring dengan tangan sudah mulai kekar, anak mampu menguasai alat, dan gerakan tangan mulai berlanjut dan tidak terputus-putus. Selanjutnya amatilah perkembangan garis di bawah ini, tampak perubahan gambar coretan anak dimulai dari garis yang masih menjadi satu menuju garis yang terpisah dan menjadi titik-titik. Perubahan ini memberikan arti yang sangat nyata bahwa koordinasi otak terhadap penangkapan objek di depan anak sudah berangsur nyata.



Gambar 1.21.



Gambar 1.22.

2) Pembentukan Figur Manusia



Gambar 1.23.

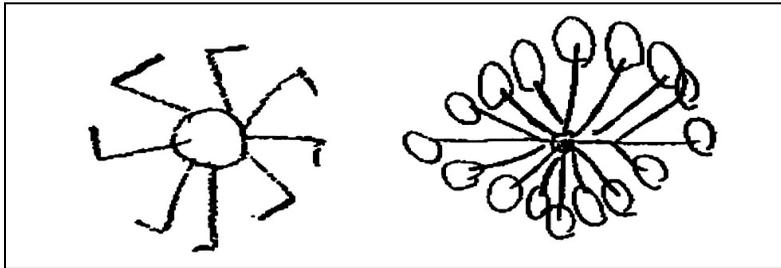


Gambar 1.24.

Garis yang telah terputus tersebut akhirnya dapat dikoordinasikan oleh anak menjadi objek dalam gambarnya. Peristiwa ini dimulai dengan berubahnya garis-garis menjadi bulatan serta munculnya garis lurus dan garis lengkung. Garis-garis ini sengaja ditata berdampingan dengan bulatan, seiring dengan fisiologis anak: lengan telah dapat mengoordinasikan pergelangan tangan dan jari-jari menjadi ujung pergerakan tangan secara keseluruhan. Lambat laun bulatan tersebut diisi dengan garis lurus membentuk matahari manusia. Rhoda Kellog (1975) menyebutnya tipe mandala, atau sinar matahari.

Pada Gambar 1.23 garis-garis yang dibuat anak belum terkontrol, arah putaran garis juga tidak tetap, berangkat dari arah luar menuju ke dalam. Anak belum memberikan judul secara tetap; hal ini menandakan bahwa menggambar masih naluratif. Kesadaran menggambar tidak seperti berbahasa. Dalam berbahasa, ungkapan suara spontan belum menampakkan susunan kalimat dan kata; identik dengan hal tersebut komponen gambar mirip dengan susunan kata yang masih bersifat

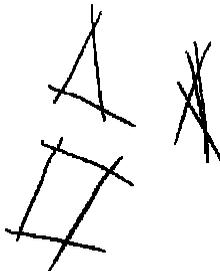
personal (*ostention*) dan disusun sesuai dengan kemauannya sendiri. Orang lain harus mengikuti gaya dan pola pikirnya. Gambar 1.24, anak sudah mulai memutus-mutus garis; demikian pula gerakan garis sudah mulai dikontrol dengan nalar. Anak sudah memberi judul komposisi garis tersebut, namun masih belum tetap. Dalam gambar sudah terdapat titik-titik yang menjadi pusat perhatian.



Gambar 1.25.

Gambar 1.26.

Gambar 1.25, menunjukkan goresan putus-putus disusun kembali menjadi bagan yang mudah diidentifikasi, walaupun masih labil. Secara global gambar sudah mirip dengan bentuk manusia. Perkembangan lain dari Gambar 1.25 adalah Gambar 1.26. Dalam Gambar 1.27, garis sudah terkoordinasi. Garis putus sudah mulai dibentuk oleh anak berupa gambar global. Sebagian bentuk titik-titik dikembangkan menjadi bangun kotak yang masih berbentuk bangunan tulang. Garis yang lain diarahkan menjadi gambar pohon atau pun peralatan sejenis mesin katrol. Persepsi anak masih global, maka bentuknya belum detail.

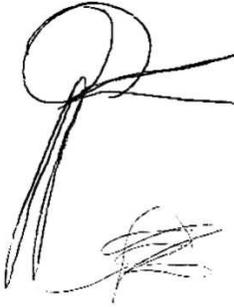


Gambar 1.27.

Perkembangan berlanjut dengan kemampuan anak memisahkan garis lengkung yang tidak putus menjadi garis lurus terputus-putus (lihat Gambar 1.17). Hal ini menunjukkan telah terjadi perkembangan fisiologis pada anak, di mana koordinasi tangan dan pikiran telah membuat anak mampu membuat garis lurus yang tertata menuju bentuk segitiga, segiempat atau yang lain. Pada anak usia 2 tahun kejadian ini merupakan perkembangan yang baik karena

anak mampu mewujudkan ruang atau bentuk.

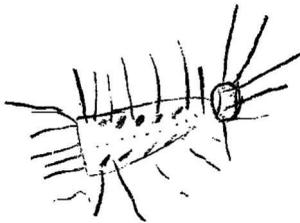
Garis-garis ini membentuk bidang yang akan berubah menjadi matahari. Rhoda Kellog dan Grozinger menandai masa ini sebagai *mandala type*, yaitu tipe matahari. Pada saat ini pikiran anak telah menyatukan bentuk bulatan dengan garis lurus.



Gambar 1.28.

Barangkali anak tidak mengenali sebelumnya. Bulatan yang dibuat dengan garis ekspresi tidak putus dilanjutkan menjadi garis bulat dan menyerupai figur manusia. Garis lurus yang terdapat di sebelah kepala nantinya akan berkembang menjadi tangan.

Garis lurus dikoordinasikan dengan baik sehingga menjadi bulatan. Sebenarnya kemampuan ini telah dipunyai anak sejak dahulu. Garis lurus dikombinasikan dengan bulatan membentuk matahari bersinar atau mandala. Mandala ini dikembangkan menjadi mandala terbalik di mana bulatan tidak menjadi sumber munculnya sinar matahari, melainkan garis yang diberi bulatan. Di sisi lain terdapat gambar anak yang meneruskan gaya menggores tidak terputus (lihat Gambar 1.28); garis tersebut membentuk figur manusia yang sangat sederhana, atau



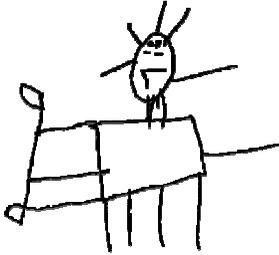
Gambar 1.29.

Perkembangan garis lurus dan bulatan tersebut tidak seluruhnya akan menjadi figur manusia, melainkan dapat merujuk kepada binatang, atau perabot rumah tangga dan rumah itu sendiri. Gambar 1.29 adalah gambar anak usia 4 tahun yang sudah mampu mengkoordinasikan bulatan, segiempat serta garis lurus menjadi kesatuan binatang. Beberapa garis lurus difungsikan sebagai bulu binatang dan yang lain menjadi kaki binatang belalang.

Perkembangan garis lurus dan bulatan tersebut tidak seluruhnya akan menjadi figur manusia, melainkan dapat merujuk kepada binatang, atau perabot rumah tangga dan rumah itu sendiri. Gambar 1.29 adalah gambar anak usia 4 tahun yang sudah mampu mengkoordinasikan bulatan, segiempat serta garis lurus menjadi kesatuan binatang. Beberapa garis lurus difungsikan sebagai bulu binatang dan yang lain menjadi kaki binatang belalang.

Akhir perjalanan tipe mandala adalah terbentuknya figur manusia; Gambar 1.30 menunjukkan figur manusia dengan kerancuannya menggambarkan binatang. Sedangkan pada Gambar 1.31, figur manusia telah tampak namun hanya terdiri kepala dan kaki, yang sering disebut oleh Grozinger sebagai manusia kaki. Akan tetapi perkembangan bentuk manusia sudah dapat diidentifikasi, seperti: mempunyai kaki, telinga (digambarkan cukup jelas), demikian pula mata hidung dan karakter wajah manusia

(tersenyum). Beberapa garis yang ditarik ke depan muka manusia tersebut dimaksudkan sebagai simbol helai rambut.



Gambar 1.30.

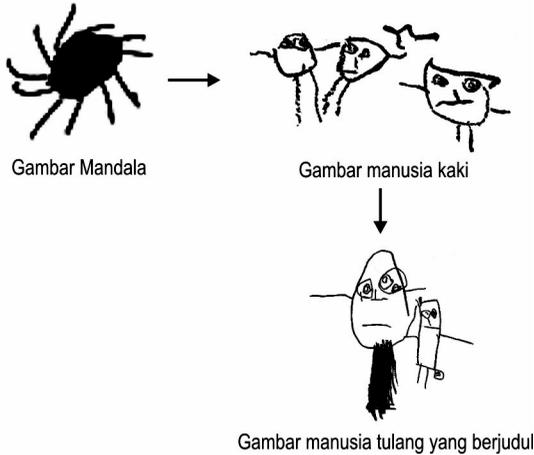


Gambar 1.31.

3) Memberi Judul Gambar

Ketika anak sudah mulai menyadari bahwa gambarnya sudah dapat dibaca orang lain, dan seiring dengan perkembangan usia biologis di mana mata telah mampu melihat objek dengan detail, maka gambar pun mulai berubah. Bulatan-bulatan yang semula sebagai susunan yang tidak berbentuk figur manusia kini mulai berubah menjadi bulatan yang bersinar. Dia lambangkan bulatan ini sebagai bentuk matahari (*mandala type*). Bentuk ini dipengaruhi oleh tingkatan penalaran anak, bahwa matahari bersinar terang, maka bulatan bersinar pun diandaikan seperti wajah manusia yang ceria. Tanda keceriaan disimbolkan dengan pemberian atribut mata, hidung dan mulut yang membuka lebar. Peristiwa sebaliknya pun ada, di mana gambaran matahari sedang berduka dengan mulut menutup dan mata menangis.

Perkembangan yang dirasakan cepat adalah pengubahan matahari yang telah mempunyai atribut menjadi figur manusia. Manusia yang hanya mempunyai susunan anggota tubuh kepala-kaki. Tangan masih menyatu dengan kepala, dan manusia itu tidak berbadan.



Gambar 1.32.
Perkembangan Menggambar Manusia

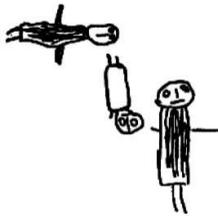
Bagi anak yang masih menyatukan pikiran dan perasaannya, gambar manusia kepala-kaki belum tampak. Anak masih suka mengekspresikan ide dan gagasan secara spontan, sehingga belum tampak jelas gagasan apa yang akan muncul. Namun, pada suatu saat anak sudah memberi judul dengan tetap dan mantap.

4) Menggambar Bagan

Periode Menggambar Bagan dimulai dari masa pra-bagan. Pada masa ini, anak sudah mulai mengenal dirinya, dirinya sebagai pusat dari segalanya. Dalam gambar akan tampak figur yang menyatakan aku. Judul itu lalu diungkap dengan kata "Aku dan ibuku", "Aku dan teman-teman di sekolah", dan seterusnya. Perkembangan mental anak tampak pada pengamatannya terhadap jenis kelamin maupun eksistensi dirinya dalam hubungan keluarga atau masyarakat sosialnya. Beberapa anak telah mulai memanjakan dirinya karena merasa penting dan diperhatikan orang lain. Ketika pemahaman dirinya sangat tinggi, sering sifat ego menjadi berlebihan. Anak merasakan menjadi raja dalam keluarga, karena beberapa keterampilan telah mereka kuasai seperti menyanyi, hafal menghitung angka 1 sampai dengan 100 atau suka menirukan perilaku orang dewasa. Pengalaman anak menjadi kaya ketika orang dewasa juga ikut mendukung ide anak dan memberikan tambahan

pengalaman. Daya ingat mulai kuat dan kadang kala ingatannya terekam sampai dewasa.

Perkembangan dalam gambar anak pun mulai meningkat; dari figur manusia kepala – kaki menjadi manusia – tulang, atau manusia – batang. Dikatakan sebagai manusia tulang karena gambar tubuh manusia berupa tulang-tulang yang tersusun.



Gambar 1.33.



Gambar 1.34.

Gambar 1.33 dan 1.34 merupakan contoh manusia tulang dan manusia batang. Tubuh yang diberi warna adalah gambaran tubuh batang; perkembangan awalnya jenis kelamin manusia tidak nampak, namun selang beberapa bulan setelah usia 3 tahun, anak sudah mulai memberi ciri manusia laki-laki atau perempuan. Gambar manusia maupun yang lain masih berupa bagan, maka dikatakan masa pra-bagan. Pada sebelah bentuk-bentuk dinyatakan dalam gambar global: matahari bulatan hitam, awan diwarnai dengan blok, pohon diwakili oleh beberapa daun, rumah diwakili segi empat dan segitiga berpintu satu.

Pada anak-anak tertentu yang dimanjakan orang tua sering terjadi perkembangan masa egonya menjadi lebih panjang. Dampak dari perkembangan masa ego yang panjang menjadikan perkembangan usia mental anak (*mental age*) pun berlainan dengan yang lain. Kematangan usia mentalnya tidak seperti anak yang telah diberi pelajaran kemandirian.

Akan tetapi di lain pihak juga sering terjadi, anak lebih cepat matang dan kemampuan pengindraannya terhadap objek jeli sekali. Namun, di lain pihak terdapat anak yang perkembangan mentalnya justru terhambat. Anak seusia masa pra-bagan sudah mampu mengamati lain jenis kelamin dan gambarnya pun lebih lengkap dengan menunjukkan variasi bentuk. Sedangkan anak yang terhambat mentalnya akan berada pada posisi

kecakapan teknis. Kreativitas tidak nampak karena sering terjadi campur tangan orang tua dalam menyelesaikan gambar anak. Padahal telah diutarakan oleh seorang filsuf terkenal Emile Zola sebagai berikut: *a work of art is a corner of creation seen through a temperament* (Dictionary of Quotation, 1998: 24)

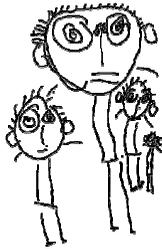
Dalam hal warna, periode pra-bagan belum banyak memberikan arti yang sangat kuat. Warna yang dipilih kadang kala tidak sesuai dengan objek sesungguhnya. Sebagai contoh: langit berwarna merah, tanah berwarna ungu (violet) serta yang lain ini merupakan bayangan dan interpretasi anak. Hal ini disebabkan karena hal-hal berikut.

- a) Kesengajaan menggunakan warna tersebut untuk simbol tertentu: marah, senang.
- b) Pemahaman atau pengetahuan tentang kualitas warna, seperti nama warna dan kegunaan juga paham sehingga untuk menginterpretasikan warna sangat minim.
- c) Tipe anak bukan pada kekuatan warna melainkan kuat pada garis dan bentuk atau kekuatan pada drawing atau menggambar, bukan painting atau melukis.
- d) Kesukaan terhadap warna tertentu.

Perkembangan lain yang sering terjadi pada masa bagan dan pra-bagan adalah kesukaannya memberi arti objek-objek yang ada di lingkungan anak sebagai teman terdekat. Tidak jarang anak mengajak berbicara kepada objek tertentu sebagai teman dan keluarganya.

..... kursi kau suka aku?... dan bola kenapa kau pergi?

Pertanyaan ini membuat orang yang tidak mengenal pribadi anak usia dini melarang atau mengalihkan pandangan anak terhadap pemberian simbol kepada benda. Namun beberapa anak wanita sudah memberikan arti warna dengan menyesuaikan bentuk objek (Gambar 1.36), sedangkan anak laki-laki cenderung menguat pada bentuk gambar (Gambar 1.35).



Gambar 1.35.



Gambar 1.36.

Masa ini juga sering disebut sebagai masa kritis, yaitu masa meletakkan dasar dan pandangan hidup. Masa ini berlangsung pada usia 4 tahun dan kemudian berangsur berubah pada masa realisme. Pada masa realisme anak memandang objek yang ada di lingkungan sekitar menjadi lebih dekat. Kedekatan ini juga memberikan gambaran bahwa anak sudah mulai mengerti secara nyata lingkungan yang mempengaruhi dirinya dan juga benda-benda yang bermanfaat untuk dirinya. Selanjutnya anak akan mulai memperlihatkan karakteristik berkarya.

Ketika masa ini didominasi oleh ego (keakuan), anak akan mulai menerjemahkan lingkungan sekitar dengan pikiran, perasaan yang telah menjadi persepsi batiniahnya. Seperti, ”.....dia adalah binatang yang buas, aku takut.” Perasaan anak terhadap pernyataan ini akan dimasukkan ke dalam memori otaknya dan kemungkinan mendorong perasaannya secara sentimental (berlebihan). Demikian pula sifat pribadi ini akan tampak dalam gambar anak, sebagian akan memanfaatkan pemahaman warna sebagai curahan perasaan, namun ada pula anak yang hanya memandang garis dan bentuk sebagai pernyataan dan bentuk komunikasi kepada orang lain. Kemungkinan tipe anak dalam gambar sudah mulai tampak.

Amatilah

1. Gerak reflek anak ketika Anda mengagetkan dia!
2. Apakah timbul asosiasi, ketika anda memberi contoh yang mengerikan? Misalnya awas ada hantu!
3. Adakah pengaruhnya sebagai objek berkarya rupa?

C. TIPE LUKISAN ANAK

1. Tipe Haptic

Salah satu tipe lukisan anak lebih cenderung mengungkapkan (mengekspresikan) perasaan atau dan pikiran dari pada kejelian bentuk-bentuknya. Anak yang mempunyai tipe perasaan ini lebih mengutamakan penggunaan warna-warna sebagai ekspresi jiwanya.

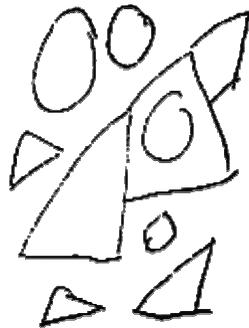


Gambar 1.37.
Teknik Finger Painting

Biasanya, anak menginginkan kecepatan mengutarakan dari pada mengartikan dan memberi judul lukisan atau gambarnya. Anak telah berani mencampur warna dan memilih warna terang atau primer (dengan komposisi kontras). Warna primer adalah warna utama atau pokok seperti: merah, kuning, dan biru. Sedangkan, komposisi kontras dapat diperoleh dengan jalan menyatukan kelompok warna atau menghadapkan dan mendampingkannya dengan warna pokok.

Cara lain untuk memperoleh kombinasi (pendampingan) kontras adalah dengan jalan menghadapkannya dengan warna sekunder, seperti: hijau, oranye, ungu sehingga terkesan mencolok. Di samping itu terdapat beberapa anak yang berani mencampur sendiri warna cat air menjadi kental atau justru gelap.

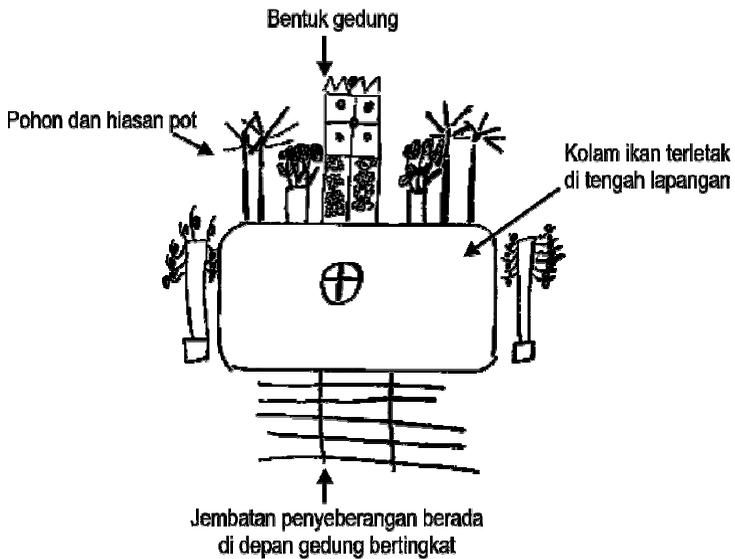
Selain itu terdapat lukisan tipe *haptic* yang berisi komposisi bentuk. Anak hanya menuangkan gagasan menata bentuk bulat, segitiga dan segi empat tetapi tidak penuh (Gambar 1.38). Arti penataan ini belum diketahui, namun anak merasa puas ketika bentuk-bentuk tersebut berhasil disusun secara cepat. Di samping itu anak merasa susunan ini telah mewakili gagasannya.



Gambar 1.38.

b. *Tipe nonhaptic atau realistik*

Pada tipe ini anak lebih suka memberi tanda idenya dengan bentuk yang mudah diidentifikasi oleh orang lain (guru dan orang tuanya sendiri). Bentuk-bentuk ini disusun sesuai dengan cerita atau hanya sekedar penyusunan yang sederhana, seperti menyusun bentuk-bentuk. Cara pengungkapan yang lain adalah menambahkan kata atau huruf yang sebenarnya tidak mempunyai arti. Bentuk ini cenderung menjadi komik.



Gambar 1.39.

Gambar 1.39 adalah tipe gambar *nonhaptic*. Anak ingin bercerita tentang pengalamannya diajak melihat bangunan yang bagus menurut ukuran anak. Gedung diberi simbol segi empat, diberi atap segitiga berurutan dan ditata ke samping.

c. *Karakteristik gambar*

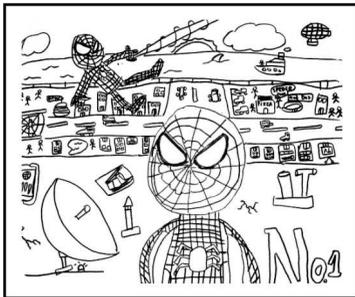
1) Tipe Komik

Seperti telah diuraikan, bahwa jika dalam gambar variatif; anak melihat taman yang indah, kini terdapat ciri lain anak: menggambar cerita atau komik. Ketika anak sudah mulai mengenal huruf di Taman Kanak-

mencoba mengungkapkan gambarnya dengan sedikit menggunakan garis atau kontur hitam. Hal ini berbeda dengan anak yang bertipe realistik, ia berani memberi warna berbeda sesuai dengan interpretasi pikiran dan perasaannya. Gambar jalan dan tanah dibedakan berdasarkan imajinasi.

3) Menggambar Cerita Kepahlawanan

Beberapa anak mempunyai kesenangan menggambar cerita kepahlawanan. Barangkali hal ini disebabkan oleh pengaruh eksternal seperti melihat dan membaca gambar komik atau melihat VCD dan televisi tentang objek cerita kepahlawanan. Sebenarnya bagi anak usia dini, konsep pahlawan belum jelas, sebab istilah pahlawan digunakan untuk orang yang berkelahi dan menang. Konsep ini kemudian diidentikkan dengan dirinya. Hal ini dapat dimaklumi karena perkembangan ke **aku** annya sangat tinggi.



Gambar 1.43.

Pada Gambar 1.43 adalah gambar anak usia dini dengan IQ di atas normal. Ketika diamati sedang menggambar, anak berperilaku hiperaktif (bergerak tanpa berhenti) baik dalam menggambar maupun bercerita. Pikiran anak menuju pada *spider man* dalam dua lokasi: *pertama* ia berada di udara ketika akan turun menolong orang, dan *kedua* tokoh tersebut telah menang

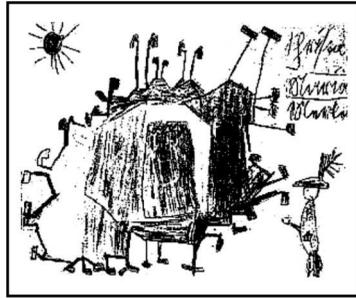
bertempur. Logika anak masih bercampur dengan perasaan.

Anak tipe ini memilih figur yang menonjol dan mengandaikan dirinya sebagai tokoh yang dikagumi. Ide dan gagasan anak yang sejajar dengan penonjolan berpikir ini menyebabkan gambar-gambar yang diutarakannya di luar dugaan orang dewasa. Artinya, gambar yang sebenarnya belum diketahui secara detail oleh orang dewasa, kini diungkapkan dengan konsep yang tinggi. Anak bertipe ini sering menggambar hal-hal yang futuristik, seperti: rumahku di masa depan, aku membuat pesawat tempur antar ruang angkasa. Pemikiran ini jika tidak disambung oleh orang tua dan pendidik anak, akan stagnan atau berhenti berkarya. Pikiran orang dewasa harus mampu mengikuti jalan berpikir anak. Biasanya, sentuhan bentuk maupun cerita yang masuk di

benak anak menjadi memori/ingatan yang tersimpan panjang. Demikian pula modifikasi atau inovasi ide dan gagasan anak mampu memberikan gambaran kelebihan yang ada pada dirinya. Salah satu jalan untuk menyalurkan bakat anak yang mempunyai tipe ini adalah mempersilakan membaca serial ilmu dan pengetahuan. Namun kadang kala juga sering terjadi, anak menggambar cepat dan orang tua tidak mampu menjawab pertanyaan anak sehingga anak berhenti menggambar dalam waktu lama.

4) Bertumpu pada garis dasar

Sebagian anak masih mempunyai cara pandang spasial, artinya suatu objek hanya dipandang melalui satu sisi, walaupun seluruhnya juga akan ditampilkan. Logika anak mulai berjalan dengan memberi tanda setiap objek berdiri, sebagai contohnya: pohon kelapa berdiri di atas tanah, meja yang ditempatkan pada sudut ruangan juga berdiri di lantai rumah, demikian pula orang juga berdiri. Semuanya dipersepsikan berdiri. Konsep berdiri ini akhirnya muncul pada gambar anak. Objek-objek dipersepsikan berdiri seperti pada gambar anak Gambar 1.44.

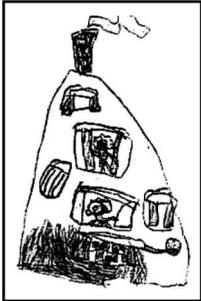


Gambar 1.44.

5) Transparansi (X-ray)

Salah satu ciri khas lukisan anak (tidak mesti ada pada setiap anak) adalah gambar tembus pandang atau sering disebut transparansi (X-ray). Ciri tembus pandang ini merupakan hal yang wajar, seiring dengan perkembangan usia mental anak, yaitu perkembangan pikiran dan perasaannya. Lukisan anak merupakan lukisan pikiran. Ketika inspirasi datang pada anak untuk melukis, semua bayangan masa lalu yang tersimpan akan diungkapkan olehnya. Pada Gambar 1.45 anak menggambar rumah kuno yang dihuni oleh penduduk primitif; anak pernah mendengar cerita kehidupan suku primitif. Isi dan perabot rumah belum tertata rapi, demikian pula suasana tata ruang dan serta perabot yang digunakan. Cerita ini akhirnya mempengaruhi pola pikir anak menuju gambar yang akan diminta oleh guru dengan tema: suasana di

rumahmu. Dari tugas yang diberikan akhirnya muncul Gambar 1.45. yaitu rumah primitif dengan barang dan asesoris yang ada dalam ruangan. Jadi apa yang diminta guru menggambar tidak dipenuhi secara nyata oleh kehidupan di rumahnya, melainkan bayangan rumah primitif.



Gambar 1.45.

Beberapa unsur rumah modern (suasana di rumah sendiri) bercampur dengan cerita rumah orang Barat pada suasana musim dingin seperti yang diceritakan orang tuanya ketika tinggal di negara Barat. Perabot rumah tangga: televisi, ember, dapur serta tempat tidur dinyatakan dengan jelas. Gambaran ini menjadi seperti situasi di rumahnya.

Jadi lukisan anak menjadi ungkapan catatan semua peristiwa yang dialami anak dan diungkapkan sesuai dengan asosiasi berpikir, suasana rumah menjadi ungkapan dari seluruh gagasan menggambar rumah dan seisinya.

6) Tipe Susunan Bebas

Gambar ini terdiri atas unsur garis dan beberapa batang tanaman hias, botol, kupu-kupu dan gundukan tanah serta orang yang sedang membawa benda. Semua objek ditampilkan dan belum mempunyai cerita yang jelas. Susunan ini dapat dikatakan sebagai susunan anorganik yaitu susunan yang diletakkan pada bidang gambar tanpa mengenal urutan ceritanya. Anak menempelkan daun kering sebagai tanda komposisi langit yang terpisah dengan rumah.

Namun jalan cerita berhubungan dengan kupu-kupu yang kemungkinan sedang mencari bunga di antara susunan daun. Kupu-kupu tersebut terbang di atas rumah namun karena pusat perhatian pada daun akhirnya rumah, dibuat lebih kecil daripada daun dan pot bunga. Keberanian anak



Gambar 1.47.

menampilkan hal seperti ini biasanya tidak diperhatikan oleh orang tua dan pendidiknya. Lukisan ini dianggap tidak konsisten dengan ukuran serta pewarnaannya.

Carikan contoh lain lukisan anak yang bertipe tembus pandang, uraikan objek yang ditampilkan, serta berikan ulasan apa saja yang ada dalam objek tersebut.



LATIHAN

Untuk memperdalam pemahaman Anda mengenai materi di atas, kerjakanlah latihan berikut!

Amatilah anak usia 4–5 tahun dalam kegiatan menggambar, catatlah hal-hal berikut.

- 1) Bagaimana bentuk gambar anak pada usia tersebut?
- 2) Bagaimana keaktifan anak saat menggambar?
- 3) Apakah anak suka menata benda-benda di sekelilingnya sebelum menggambar?
- 4) Pada anak menggambar, apakah bentuk dan objek selalu berubah (dinamis) atau justru diam (*stereotype*)?

Petunjuk Jawaban Latihan

Setelah Anda mengamati, cocokkanlah dengan materi yang telah Anda pelajari dalam modul ini. Jika Anda menemukan ketidakcocokan, cobalah diskusikan dengan tutor Anda.



RANGKUMAN

Peralatan yang digunakan bergantung pada jenis karya: karya dua dimensi dapat menggunakan medium kertas, kanvas, serta media inkonvensional seperti cobek, keramik lantai atau pun baju serta kaosnya.

Karya dua dimensi seperti lukisan dan gambar anak mempunyai ciri khas, yang dilalui secara wajar dan bukan merupakan kesalahan dalam menggambar. Oleh karenanya, ketika pikiran anak telah berkembang dan

terpisah dengan perasaan, maka lukisan anak akan menunjukkan tata susunan yang realistik, dan urutan cerita menjadi jelas.

Tugas pendidik dan orang tua hanya mengarahkan dan memfasilitasi anak untuk mengungkapkan dan menyalurkan perasaan. Salah satunya adalah melalui keterampilan menggambar dan melukis. Berdasarkan sifat anak yang variatif maka pembinaan seni anak juga berdasarkan sifat tersebut.



TES FORMATIF 2

Pilihlah satu jawaban yang paling tepat!

Pertanyaan

Amati lukisan di bawah ini!



- 1) Karya di atas berbentuk
 - A. patung
 - B. kolase
 - C. karya dua dimensi
 - D. karya tiga dimensi

- 2) Jika sebuah lukisan, karya di atas termasuk dalam tipe
 - A. haptic
 - B. transparansi
 - C. nonhaptic
 - D. susunan bebas

- 3) Manfaat lukisan tersebut adalah
 - A. melatih imajinasi
 - B. persiapan menjadi seniman
 - C. melatih keterampilan
 - D. mengisi waktu luang anak

- 4) Jika Anda diminta memberi judul, judul berikut ini yang paling cocok adalah
 - A. cita-cita menjadi perawat
 - B. aku melihat tabrakan
 - C. ibuku seorang perawat
 - D. Keramaian kota

- 5) Jika Anda diminta mengevaluasi maka hasil evaluasi Anda adalah lukisan anak
 - A. kurang baik karena tidak menunjukkan bentuk yang realistik
 - B. sangat kurang idenya
 - C. yang tidak selesai karena idenya hanya sebatas pada keperawatan saja
 - D. cukup menggambarkan pikiran anak terutama cita-citanya menjadi perawat

- 6) Pada kegiatan menggambar dan melukis, pemilihan warna yang tidak sesuai dengan warna sesungguhnya terjadi pada periode
 - A. bagan
 - B. pra-bagan
 - C. personal
 - D. realistik

- 7) Gambar anak yang lebih menonjolkan warna sebagai ungkapan jiwanya, termasuk dalam tipe
 - A. haptic
 - B. komik
 - C. realistik
 - D. naturalistik

- 8) Gambar anak yang dengan sengaja memberi warna berbeda sesuai dengan interpretasi pikiran dan perasaannya adalah tipe anak yang
 - A. naturalistik
 - B. komik
 - C. haptic
 - D. realistik

- 9) Gambar anak yang mempersepsikan bahwa objek hanya dipandang melalui satu sisi, adalah karakteristik gambar anak dengan tipe
 - A. cerita kepahlawanan
 - B. transparansi

- C. bertumpu pada garis dasar
 - D. susunan bebas
- 10) Gambar anak yang menggambarkan isi dan situasi dari suatu rumah, lengkap dengan segala perabotannya terlihat jelas adalah tipe
- A. susunan bebas
 - B. transparansi
 - C. bertumpu pada garis dasar
 - D. naturalistik

Cocokkanlah jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif 2 yang terdapat di bagian akhir modul ini. Hitunglah jawaban yang benar. Kemudian, gunakan rumus berikut untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap materi Kegiatan Belajar 2.

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban yang Benar}}{\text{Jumlah Soal}} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan: 90 - 100% = baik sekali
80 - 89% = baik
70 - 79% = cukup
< 70% = kurang

Apabila mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan modul selanjutnya. **Bagus!** Jika masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi materi Kegiatan Belajar 2, terutama bagian yang belum dikuasai.

Kunci Jawaban Tes Formatif

Tes Formatif 1

- 1) C. Manfaat anak belajar keterampilan seni rupa adalah melatih pengembangan fungsi mental, kreasi, ekspresi, pikiran dan rasa.
- 2) A. Modifikasi adalah mengubah bentuk menjadi lain dari pada yang sebelumnya.
- 3) A. Karya anak yang belum di beri judul dapat dikatakan karya seni setelah anak memberi judul tetap.
- 4) A. Suatu karya disebut berdimensi tiga jika mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi.
- 5) C. Keterampilan berseni rupa bagi AUD bertujuan agar anak dapat mengungkapkan perasaan dan angan-angannya.
- 6) A. Seni tidak diwujudkan dalam kegiatan bermain eksploratif.
- 7) B. Pewarna pastel yang menghasilkan warna kuat dan tebal adalah pastel oli yang dipadatkan.
- 8) B. Lawyer berpendapat bahwa anak usia 4 tahun cenderung memilih warna kuning untuk menggambarkan keceriaan.
- 9) D. Gambar anak tentang suasana kebun binatang merupakan contoh tema keikutsertaan dalam peristiwa.
- 10) A. Gambar anak yang menggambarkan kemacetan lalu lintas merupakan karya anak yang mencerminkan ungkapan pikiran.

Tes Formatif 2

- 1) C. Karya tersebut adalah karya 2 dimensi.
- 2) C. Karya di atas termasuk tipe nonhaptic.
- 3) A. Manfaat lukisan tersebut adalah melatih imajinasi
- 4) A. Judul yang cocok adalah cita-cita menjadi perawat.
- 5) D. Lukisan tersebut cukup menggambarkan pikiran anak terutama cita-citanya menjadi perawat.
- 6) B. Pemilihan warna yang tidak sesuai warna sesungguhnya terjadi pada periode pra-bagan.
- 7) A. Gambar anak yang lebih menonjolkan warna termasuk tipe haptic.
- 8) D. Gambaran anak yang dengan sengaja memberi warna berbeda sesuai interpretasinya termasuk tipe realistik.

- 9) C. Gambar yang mempersepsikan bahwa objek hanya dipandang melalui satu sisi termasuk tipe gambar bertumpu pada garis datar.
- 10) B. Gambar anak yang menggambarkan situasi isi rumah dengan lengkap termasuk gambar dengan tipe transparansi.

Daftar Pustaka

- Art Maps: art Explorations for children.* (1993). Directorate of School Education – Victoria.
- Baldinger, Wallac S. (1960). *The Visual Art.* New York: Holt Rinerhart and Winston.
- Bobbi De Porter dkk. (1999). *Quantum Learning* (terjemahan PT Mizan Pustaka, 2000). Bandung: PT Mizan Pustaka.
- Dearden, R.F., (1968). *The Philosophy of Primary Education, an introduction.* Rouledge & Kegan Paul, London-UK.
- d' Francisco., Italo, dan Sawyer, John R., (1971). *Art Education – Its Means and Ends.* New York: Harper & Row.
- Earl W. Linderman dan Donald W. Herbertholz. (1981). *Developing Artistic Perceptual Awareness.* Iowa – USA: Wm C. Brown Co. Publisher, Dubuque.
- Eisner, Eliot W. (1972). *Educating Artistic Vision.* New York: Macmillan Publishing.
- Feldman, Edmund Burke. (1996). *Art As Image An Idea.* New Jersey: Englewood Clife. Hall The University Of Georgia.
- Kayam Umar. (1981). *Seni Tradisi Masyarakat.* Jakarta: Sinar Harapan.
- Lansing, Kenneth M., (tt), *Art, Artist, andf Art Education.* New York: McGraw-Hill.
- Lowenfeld dan Lambert Brittain. (1975). *Creative and Mental Growth.* New York: Macmillan Publishing.

- McKechnie, Jean, L. (ed) (tt.), *Webster's Twentieth Century Dictionary*. New York: Prentice Hall.
- Ministry of Education (School Division)-Victoria (1988). *The Arts Framework P-10*, Australia.
- Ministry of Education, Victoria. (1986). *Learning Through Integrated Curriculum (approaches and Guidelines)* Australia: Victoria.
- Garha, O. (1979). *Pendidikan Kesenian Seni Rupa II*. Jakarta: Depdikbud.
- _____. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa III*. Jakarta: Depdikbud.
- Pamadhi, Hajar. (1994). *Art Teaching*. Center for Studies in the Curriculum, Australia: Victoria.
- Read, Herbert. (1961). *Education Through Art*. London: Faber and Faber.
- Robert W. Ott and Al Hurwitz. (1984). *Art in Education: An International Perspective*. University Park and London: The Pennsylvania State University Press.
- Ross, Malcolm. (1984). *The Aesthetic Impuls*. New York: Pergamon Press.
- Smolcha, Larry. (1996). *The Visual Art Companion*. New Jersey: Prentice Hall, Engelwood Cliffs.
- Tabrani, Primadi. (1993). *Bahasa Rupa Wayang Beber Di Tengah Bahasa Rupa Dunia*. Pameran Seni Rupa Kontemporer Dalam Rangka Pekan Wayang Indonesia VI
- Vernon. P.E. (1970). *Creativity*. Penguin Education-Great Britain.
- Wolfgang Grozinger, tt., *Scribbling, Drawing, Painting*, Faber and Faber Ltd., London.

Majalah:

Saji, (Tabloid Kuliner dwimingguan) Edisi 21/th II. 31 Mei – 13 Juni 2004.

Rumah, (Tabloid), Edisi 119.V/04 September – 17 September 2007.