

I. PENDIDIKAN SENI RUPA ANAK

Sebuah Pengantar

A. Seni Rupa Anak

1. Peranan Seni Rupa bagi Anak

Setiap anak dapat dipastikan senang bermain. Hal ini tidak perlu dihindari dan dipungkiri karena bermain merupakan tabiat anak. Agar bermain memiliki dampak positif bagi perkembangan anak, maka bermain harus diarahkan dengan suatu media. Seni rupa merupakan salah satu media bermain untuk anak memiliki peranan bagi perkembangan anak terutama dalam hal:

a. Media eksperimen

Dengan berkarya seni rupa, anak akan selalu mencoba-coba untuk menemukan bentuk, warna, teknik dan media atau sesuatu yang diinginkan.

b. Media berkomunikasi

Kegiatan seni rupa memberikan kesempatan pada anak untuk dapat berlatih mengutarakan keinginannya sesuai dengan isi hatinya. Selain itu, apa yang telah dicapai oleh anak dalam berkarya seni rupa perlu mendapat pemahaman/pengertian oranglain. Dengan demikian, karya seni rupa anak sebenarnya sarat akan pesan yang disampaikan. Atas dasar itulah, seni rupa dapat dikatakan sebagai media komunikasi anak dengan orang lain.

c. Media kompetisi

Dalam berkarya seni rupa anak akan selalu berlomba untuk menyelesaikan karyanya sesuai dengan gagasannya.

d. Mengembangkan kepekaan (sensitif), fantasi, kreativitas.

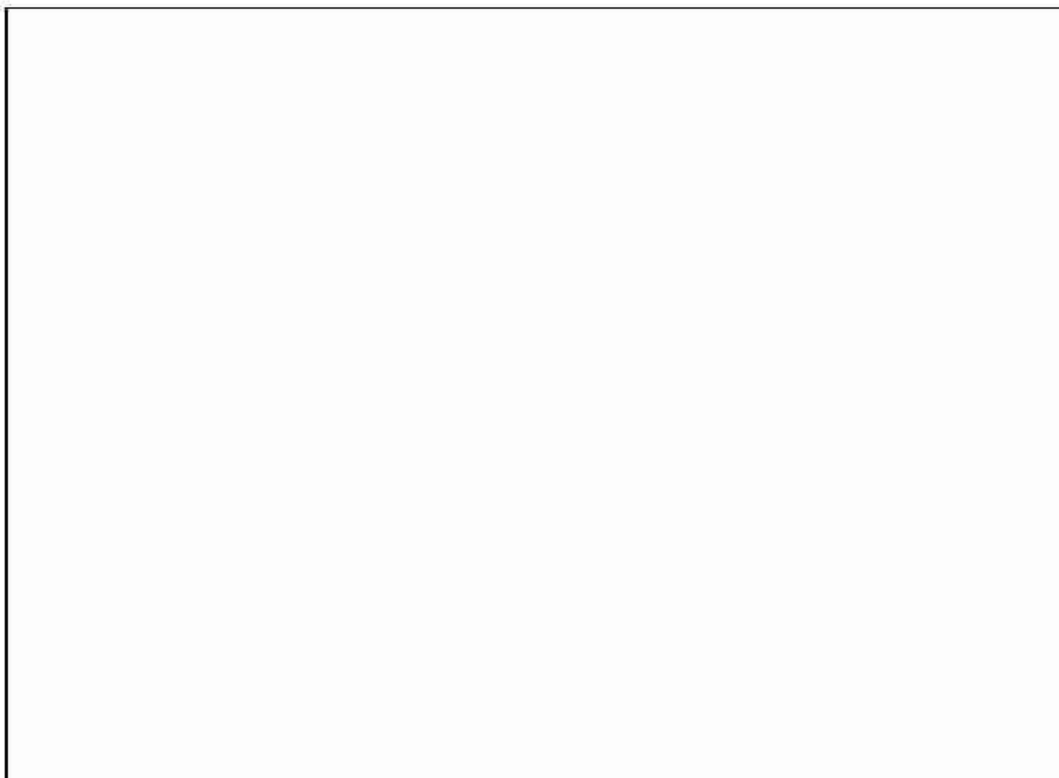
2. Tujuan dan Sasaran Pendidikan Seni Rupa di SD

Pembinaan seni seni rupa pada dasarnya merupakan pembinaan pengalaman estetika. Pengalaman estetika pada anak dibutuhkan untuk

melengkapi perkembangan mental. Setidak-tidaknya memberikan keseimbangan jasmani dan ruhaninya. Tujuan pembinaan pengalaman estetik tersebut secara rinci dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Memberikan fasilitas yang sebesar-besarnya pada anak untuk dapat mengemukakan pendapatnya (ekspresi bebas), yakni memberikan kesempatan pada anak untuk mengungkapkan ide, gagasan, dan fantasi sesuai tingkat perkembangan dengan berbagai medium seni.
- b. Melatih imajinasi anak, yaitu latihan yang berangkat dari pengamatan atau rekapitulasi kejadian yang telah direkam anak.
- c. Memberikan pengalaman estetik agar anak mampu mengembangkan kepekaan artistik (sensitivitas dan rasa (persepsi) pada umumnya) serta potensi kreativitas.

Jika dicermati, rumusan tujuan tersebut, sebenarnya akan memberikan keseimbangan dalam memfungsikan dan mengembangkan antara otak kiri dan otak kanan, dimana fungsi dan pengembangan kiri dewasa ini kurang mendapat perhatian.



Gambar 1 Skema otak manusia

Berdasarkan tujuan tersebut, sasaran dalam pendidikan seni rupa anak dapat diuraikan sebagai berikut:

a. Pengembangan Ekspresi

Ekspresi sering diartikan sebagai curahan jiwa/isi hati. Berlandaskan pada pengertian ini, ekspresi perlu dikembangkan pada anak sejak dini agar anak mampu mengemukakan isi hati, ide atau gagasan-gagasannya. Dengan demikian anak akan memiliki daya cipta, daya menyesuaikan diri dalam suatu situasi, kemampuan menanggapi suatu masalah, daya berpikir secara internal, dan kemampuan membuat analisis yang tepat. Berdasarkan konteks tersebut, maka ekspresi pada dasarnya merupakan kebutuhan dalam hidup manusia dalam mencari kepuasan.

Ekspresi dapat dibedakan menjadi, yakni ekspresi kreatif dan ekspresi tidak kreatif. Ekspresi kreatif ialah ekspresi yang menghasilkan sesuatu, seperti berkarya seni rupa. Sedangkan ekspresi yang tidak kreatif ialah ekspresi yang tidak menghasilkan nilai-nilai kreatif di dalamnya, seperti senyum, menjerit dan menangis.

Dampak ekspresipun dapat dibedakan menjadi dampak ekspresi yang positif dan ekspresi yang negatif. Fungsi pembinaan dalam hal ini sangat menentukan. Dengan dibina anak akan mengekspresikan sesuatu secara wajar yakni ekspresi yang disalurkan dengan penuh kesadaran/disadari. Ekspresi yang negatif pada dasarnya disebabkan oleh bertumpuknya keinginan-keinginan anak yang tidak tersalurkan. Walaupun tersalurkan biasanya melalui hal yang tidak wajar dan tidak disadari.

Ekspresi anak tentunya akan berbeda dengan ekspresi orang dewasa. Anak biasanya lebih bebas dalam berekspresi, karena anak relatif belum banyak pengetahuan tentang aturan-aturan/norma-norma yang mengikatnya. Karena ketidaktahuan inilah anak cenderung lebih bebas dan leluasa dan tidak takut salah, sehingga terkesan jujur dan spontan. Misalnya, lukisan tentang meja makan dengan empat kalinya tampak semua, atau lukisan tentang rumah yang penghuni dan isi rumahnya tampak dari luar seolah rumah kaca.

b. Pengembangan Imajinasi

Imajinasi adalah daya untuk membentuk tanggapan baru dengan pertolongan tanggapan-tanggapan yang sudah ada, dan tanggapan baru itu tidak harus sesuai dengan objek-objek yang ada. Dalam konteks seni rupa imajinasi tersebut adalah imajinasi yang disadari secara aktif dalam mencipta, yakni imajinasi yang terjadi dengan disengaja, dan ada usaha subjek untuk masuk ke dunia imajinair yang dikendalikan oleh pikiran dan kemauan untuk menciptakan tanggapan-tanggapan baru. Misalnya menciptakan sebuah lukisan tentang padang pasir dengan tanpa melihat objek padang pasir, namun dengan pengalamannya yang pernah melihat objek lapangan yang penuh dengan rumput dan tumbuhan, kemudian dihilangkan rumput dan tumbuhannya dalam lukisannya. Dalam hal ini guru sebaiknya tidak memberikan contoh dalam wujud apapun, namun memunculkan kembali pengalaman siswa untuk dituangkan dalam wujud karya.

c. Pengembangan Sensitivitas

Sensitif berarti mudah menerima, perasa terhadap rangsangan, mudah menceraap suatu rangsangan, dan dapat menghayati sesuatu. Peranan guru yang diharapkan adalah mengembangkan sensitivitas atau kepekaan yang telah dimiliki siswa. Terutama, peka terhadap lingkungan dengan cara melatih mengamati, menghayati dan menyadari lingkungan yang mengandung berbagai masalah.

Siswa diberi kesempatan menggunakan panca inderanya seperti penglihatan, pendengaran, penciuman, dan peraba yang menjadi dasar cerapan. Dengan demikian sebelum berkarya siswa diharuskan untuk mengamati objek dengan berbagai maslahnya sebelum dituangkan di atas media karya seni rupa.

d. Pengembangan Persepsi

Dengan adanya sensitivitas inilah, siswa mencoba untuk menanggapi (berpersepsi) yang dituangkan dalam wujud karya seni

rupa. Persepsi dalam pendidikan seni memiliki nilai khusus, yakni sebagai penajaman rasa dalam kemampuan untuk melihat objek dan kejadian yang ada dan dialaminya. Dengan demikian anak mencoba untuk mengamati, memilih, menterjemahkan, dan menganalisis objek dan kejadian tersebut kemudian mensintesiskannya dengan bentuk susunan elemen-elemen visual dalam sebuah karya seni rupa. Adapun komponen persepsi ini adalah pengamatan, penghayatan, daya ingat, dan berpikir.

e. Pengembangan Kreativitas

Kreativitas dalam konteks ini adalah kreativitas dalam seni, yang diartikan sebagai kemampuan seseorang mengubah situasi menjadi bermanfaat. Kemampuan untuk membuat kondisi baru, berdasarkan data, informasi, dari unsur-unsur yang ada. Dengan demikian, kreativitas juga dapat diartikan sebagai daya cipta.

3. Peranan Guru

Peranan guru di kelas pada dasarnya sebagai fasilitator yang mampu memenej kelas dan memahami karakteristik siswa yang heterogen. Dengan demikian, dalam melaksanakan kegiatan di kelas guru harus menjadi pengelola, perencana, penyuluh, perancang program yang baik dan tuntas. Dengan bahasa lain guru harus menjadi seorang manajer, ilmuwan, filsuf, psikolog, dan dokter. Selain itu guru juga dituntut kreatif, simpatik, imajinatif, dan luas pengetahuannya.

Dalam konteks pendidikan seni rupa, guru memiliki peranan yang sangat penting terhadap pengembangan ekspresi, imajinasi, persepsi, kreativitas, sensitivitas, dan artistik anak. Untuk itu semua, guru harus memberi dan menumbuhkan motivasi anak. Suatu peranan guru yang nyata dalam pengajaran seni rupa adalah menyajikan objek-objek dari pengalaman internal dan eksternal anak.

Guru harus sensitif dalam memilih pokok bahasan, bahan, dan teknik yang akan dipergunakan oleh anak. Anak-anak pada dasarnya lebih tertarik pada manipulasi bahan daripada ungkapan representasi. Siswa SD yang

umumnya belum dewasa, menjadikan bahan sebagai pendorong motivasi untuk kegiatan kreatif. Dalam hal ini anak belum banyak memerlukan bantuan dalam menentukan tema. Jika guru diminta untuk memberikan bantuan dalam menentukan tema, harus memperhatikan dan mengaitkan dengan pengalaman menarik yang pernah dilakukan anak. Dengan adanya hal tersebut anak akan memiliki kebutuhan dan motivasi untuk menceritakan pengalaman pribadinya lewat karya seni rupa. Misalnya, setelah anak berlibur Idul Adha, maka tema yang dipilihpun berkisar dari pengalaman selama berlibur tersebut. Langkah-langkah yang harus dilakukan oleh seorang guru sebagai pembimbing dalam pengajaran seni rupa adalah:

- a. Menetapkan sasaran dan subsasaran yang dikaitkan dengan waktu, kemampuan, dan sarana-prasarana
- b. Mengambil keputusan dalam pengajaran seni rupa, baik yang terkait dengan materi maupun dengan metode pengajaran, pendekatan, dan metode evaluasinya.

4. Perkembangan Seni Rupa Anak

Pada perkembangan seni rupa anak, terdapat beberapa tingkat perkembangan kepekaan yang dapat digunakan dan ditentukan pola pembinaannya secara tepat.

Gambar anak sesuai dengan tingkat pengamatan yang relatif sederhana, menurut ilmu jiwa masih dalam masa "*complex kualitas*". Pengamatan anak masih global, maka hasil karyanyapun bersifat dan berwujud global, belum tampak jelas bagian-bagiannya secara terinci. Yang tampak pada karya seni rupa anak hanya beberapa bagian kecil yang menarik perhatian, terutama yang menyentuh perasaan dan keinginannya.

Dari kenyataan di atas, jelas adanya perbedaan antara dunia seni-rupa anak-anak dengan dunia seni rupa orang dewasa. Dalam pelaksanaan pengajaran seni rupa anak, guru hendaknya berpegang pada pendapatnya Harold Cregg, yaitu *Keep child art in the child art*. Seni rupa anak-anak

mempunyai norma-norma sendiri sesuai pribadinya. Dengan demikian, guru seyogyanya menghargai karya anak sesuai perkembangannya.

Terhadap karya seni anak-anak ini, para ahli pendidikan banyak yang mengadakan penelitian serta mempelajari sifat-sifat dan coraknya. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya beberapa fase perkembangan seni rupa anak sesuai dengan perkembangan umurnya. Para ahli yang telah meneliti gambar anak-anak antara lain ialah Corrado Ricci dari Italia (1887), kemudian dilanjutkan oleh Sully, Kerchensteiner, William Stern, Cyril Burt, Margaret Mead, Victor Lowenfeld, dan Rhoda Kellogg.

a. Hasil Kerchensteiner

Objek penelitian Kerchensteiner adalah 100.000 gambar anak-anak dari bayi hingga berumur empat belas tahun. Dari 100.000 buah gambar yang ditelitinya di golongkannya dalam beberapa masa umur perkembangan anak.

Masa mencoreng	: 0 – 3 tahun
Masa baga	: 3 – 7 tahun
Masa Bentuk dan garis	: 7 – 9 tahun
Masa bayang-bayang	: 9 – 10 tahun
Masa Perspektif	: 10 – 14 tahun

b. Hasil Cyril Burt

Hasil penelitian Cyril Burt menggambarkan tingkat perkembangan gambar anak menjadi tujuh tingkatan.

Masa mencoreng	: 2 – 3 tahun
Masa garis	: 4 tahun
Masa simbolisme deskriptif	: 5 – 6 tahun
Masa realisme deskriptif	: 7 – 8 tahun
Masa realisme visual	: 9 – 10 tahun
Masa represi	: 10 – 14 tahun
Masa pemunculan artistik	: masa adolesen

c. Hasil Victor Lowenveld

Victor Lowenveld mengadakan penelitian terhadap gambar anak berumur 2 tahun hingga 17 tahun. Dari hasil penelitiannya, gambar anak digolongkan menjadi enam golongan sesuai dengan perkembangan umur anak.

Masa Coreng moreng	: 2 – 4 tahun
Masa pra-bagan	: 4 – 7 tahun
Masa bagan	: 7 – 9 tahun
Masa permulaan realisme	: 9 – 11 tahun
Masa pseudo realisme	: 11 – 13 tahun
Masa krisis puber	: 13 – 17 tahun

d. Hasil Rhoda Kellog.

Rhoda Kellog (*The Psychology of Children Art*), mengatakan bahwa lebih dari sejuta lukisan/gambar anak-anak yang berasal lebih dari 30 negara dikumpulkan dan diteliti. Gambar anak dari umur dua tahun hingga tujuh tahun tersebut dikelompokkan dalam 8 masa.

Coretan dan corengan (<i>Scribble and scriblin</i>)	: 2 – 3 tahun
Rahasia bentuk (<i>The secrets of shape</i>)	: 2 – 4 tahun
Seni Kontur (<i>Art in outline</i>)	: 3 – 4 tahun
Anak dan desain (<i>The child and design</i>)	: 4 – 5 tahun
Mandala, matahari, dan radial (<i>Mandalas, suns, radials</i>)	: 3 – 5 tahun
Manusia (<i>people</i>)	: 4 – 5 tahun
Mirip gambar (<i>almost picture</i>)	: 4 – 6 tahun
Gambar (<i>picture</i>)	: 5 – 7 tahun

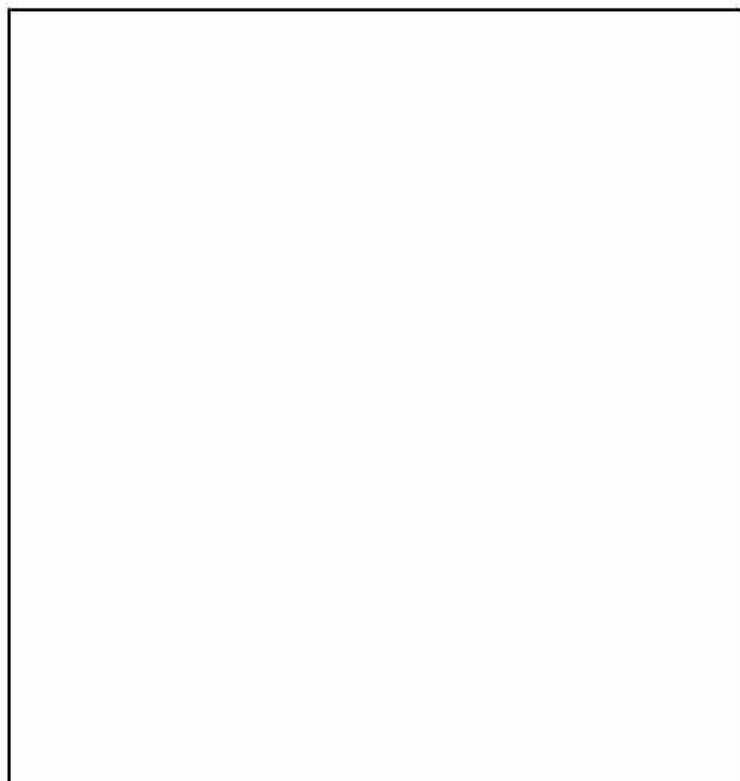
Berdasarkan pendapat para ahli di atas, terdapat perbedaan tentang batas-batas umur. Namun demikian, tujuannya sama, yaitu membahas adanya tingkat perkembangan gambar anak. Dapat dilihat bahwa umur 2 tahun adalah titik tolak permulaan gambar, kecuali pembagian menurut Kerchensteiner yang mulai dari umur 0 tahun sebagai permulaan gambar anak.

Sebagai pendidik seni rupa, khususnya di sekolah dasar, tentunya gambaran tentang penggolongan masa gambar anak di atas banyak akan membantu dalam membimbing, sehingga dapat ditentukan anak/siswa mana yang sesuai dengan fasenya dan mana yang tidak sesuai. Dalam hal ini anak tidak boleh dipaksa agar keluar dari fasenya. Untuk lebih rinci tentang perkembangan gambar anak tersebut dijelaskan pada uraian berikut.

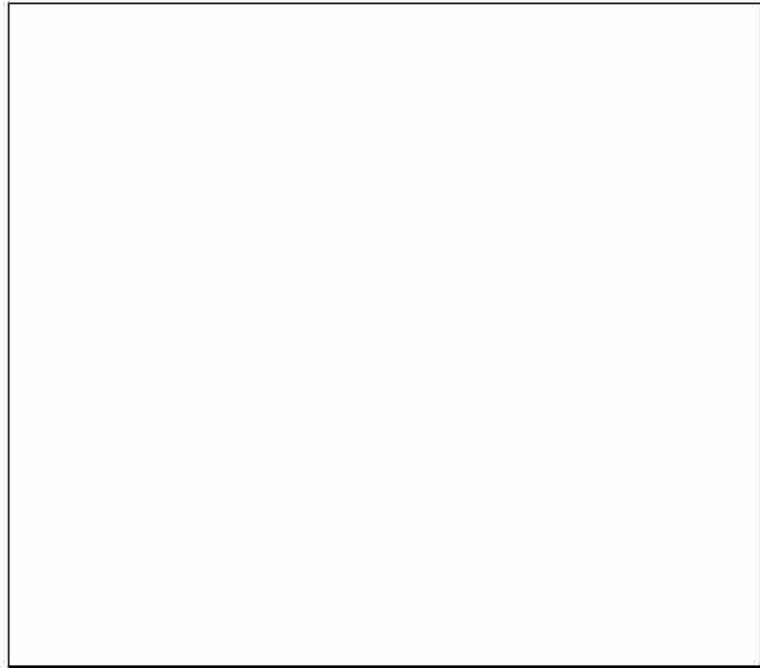
5. Periode Perkembangan Gambar Anak

a. Masa Coreng Moreng (umur 2 – 4 tahun)

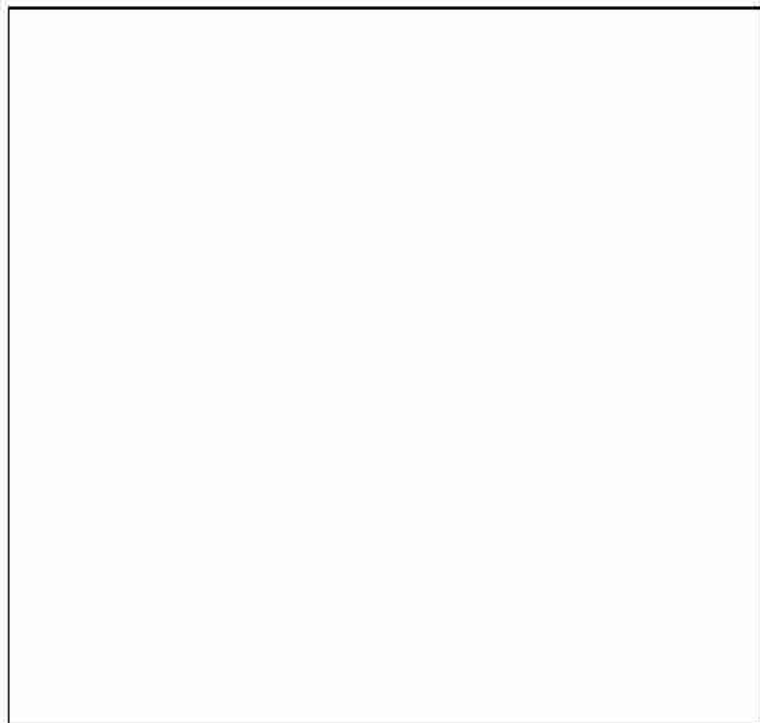
Pada masa ini anak belum dapat mengendalikan gerakan tangannya. Pada awalnya hasil goresan anak tidak menentu. Kemudian anak menyadari gerakan tangan dan goresannya, berubahlah goresannya menjadi beraneka ragam bentuk, dari goresan yang berupa garis-garis panjang, garis-garis pendek yang tidak menentu arahnya dan diulang-ulang, hingga berkembang menjadi bentuk yang menyerupai benang kusut.



Gambar 2 Coreng moreng anak berumur 2 tahun



Gambar 3 Coreng moreng anak umur tiga tahun



**Gambar 4 Menggambarkan Ibu
Coretan anak umur empat tahun**

b. Masa Prabagan (umur 4 – 7 tahun)

Pada masa prabagan ini anak mulai dapat mengendalikan tangannya. Garis yang dihasilkan tidak corang moreng lagi. Anak mulai membandingkan karyanya dengan objek yang dilihatnya. Selain itu, anak sudah menggambar bentuk-bentuk yang berhubungan dengan dunia sekitarnya.

Pada umumnya, anak usia empat tahun telah dapat membuat bentuk-bentuk yang bisa dikenal, walaupun dengan bentuk hanya sekedar mirip-mirip objek yang digambarnya. Misalnya menggambar ibu yang menggambarkan sosok manusia dengan bentuk yang sangat sederhana. Anak membangun ikatan (emosional) dengan apa yang hendak digambarnya.

Pada umur lima tahun bentuk-bentuk itu sudah dikenal, misalnya: manusia, rumah, binatang, pohon, dan benda-benda yang menarik baginya. Ketika umur enam tahun bentuk-bentuk itu menjadi semakin jelas. Yang perlu diperhatikan pada masa ini adalah:

Ciri Gambar Manusia

Umumnya simbol pertama yang diwujudkan adalah manusia. Manusia digambarkan dengan lingkaran untuk kepalanya dan dua garis vertikal untuk kaki. Jadi seakan-akan perut dan pantatnya berada di antara dua kaki. Ketika enam tahun seringkali penggambaran orang menjadi berlebihan. Pada usia ini anak terus-menerus mencari konsep-konsep baru penggambaran simbol-simbol tertentu, misalnya menggambar manusia pada hari ini lain dengan besok.

Masalah Warna

Pada mulanya anak menandai objek-objek tertentu dengan bentuk-bentuk, bukan dengan warna. Warna tidak memiliki hubungan tertentu dengan objek. Jadi bisa saja manusia digambarkan dengan warna merah, hijau, kuning, atau warna lain yang paling menarik bagi si anak pada waktu itu atau warna apa saja yang anak punya waktu itu. Hal ini tidak berarti bahwa warna bagi anak tidak mempunyai arti karena sering anak memiliki

warna yang paling menarik baginya untuk menggambarkan ibunya atau orang lain yang dekat dan paling disayanginya.

Masalah Ruang

Anak belum memikirkan bagaimana seharusnya menggambarkan ruang (bidang). Tak ada konsep ruang atau bidang yang berpusat pada dirinya sehingga benda-benda digambarkan di mana saja pada sebidang kertas, baik pada bagian atas, bawah, samping kanan maupun samping kiri kertas. Tidak ada hubungan objek satu dengan lainnya.

Masalah yang menonjol pada masa ini adalah keaktifan anak membuat konsep-konsep baru sehingga dalam penggambaran sering melebih-lebihkan hal-hal yang membuat dirinya terlihat secara emosional, di samping bertambahnya kreativitas anak.

Jadi pada permulaan dapat dilihat bahwa karya anak merupakan refleksi dari anak itu sendiri. Gambarnya merupakan konsep, perasaan, dan persepsi anak terhadap lingkungannya. Sebaliknya motivasi seni untuk masa ini berpusat kepada pengalaman anak itu sendiri.



Gambar 5 figur anak

Karya M. Ghifari A.

c. Masa Bagan (umur 7 – 9 tahun)

Yang dimaksud bagan dalam konteks ini ialah konsep tentang bentuk dasar dari suatu objek final. Pada masa ini, pengamatan anak bertambah teliti. Anak tahu hubungan alam sekitarnya dengan dirinya. Ciri-ciri pada masa bagan dapat dirinci sebagai berikut:

Gambar Manusia

Anak telah mempunyai konsep tertentu tentang manusia dan lingkungannya. Dalam hal ini skema atau bagan berarti suatu konsep tertentu bagi anak dalam menggambarkan suatu objek yang tidak akan berubah tanpa adanya pengalaman-pengalaman baru yang mengubah konsepnya. Bentuk bagan ini bisa sangat kaya (bervariasi), bisa juga merupakan simbol yang sederhana.

Ruang dan Bidang

Dalam gambar anak pada masa ini sudah tampak adanya aturan tertentu mengenal hubungan bidang (ruang). Anak sudah tahu hubungan objek yang satu dengan lainnya, namun demikian anak belum mengembangkan kesadaran adanya tiga dimensi, sehingga kita menjumpai bagan yang merupakan penggambaran dalam dua dimensi. Adanya garis dasar merupakan perkembangan pertama yang wajar dan merupakan penggambaran tempat berpijak. Dalam gambar pemandangan garis dasar kadang-kadang merupakan simbol tempat benda-benda berdiri atau merupakan permukaan pemandangan. Terkadang anak membuat lebih dari satu garis dasar. Untuk menggambarkan ruang dan waktu sering dilakukan suatu babak gerakan. Jadi bisa saja gerakan seseorang digambarkan dua orang dengan maksud menggambarkan suatu gerakan. Anak menggambarkan objek rumah dengan segala isinya.

Warna

Anak menyadari ada hubungan warna dan objek. Anak telah mempunyai konsep tertentu tentang warna, yaitu untuk objek

tertentu ada warna tertentu dan ini sering diulang-ulang. Anak mulai menemukan aturan-aturan yang logis di dalam membina suatu hubungan yang pasti dengan benda-benda di sekelilingnya.

Rancangan (Desain)

Anak belum mempunyai keinginan dan belum sadar akan keindahan karyanya. Anak hanya ingin menyatakan maksud hatinya. Oleh karena itu gambar-gambar bagan adalah refleksi pertumbuhan.

Seorang anak yang secara fisik aktif kemungkinan besar akan lebih banyak menggambar figur-figur bergerak dan beraksi daripada anak yang kurang aktif fisiknya. Di satu sisi kebebasan dalam menggoreskan alat sudah mulai berkurang. Di sisi lain perkembangan estetik anak belum tumbuh, sehingga gambar lebih tampak kaku daripada periode sebelumnya. Anak mulai mengorganisasi dan menghubungkan lingkungannya. Tampak mulai ada struktur pada gambar. Pemikiran-pemikiran abstraknya didasarkan pada simbol-simbol. Kadang-kadang ada usaha untuk mencontoh gambar temannya yang mendapat pujian guru.



Gambar 6 Mendaki gunung

gambar manusia dan pohon tegak lurus pada
garis dasar/garis gunung

d. Masa Permulaan Realisme (umur 9 – 11 tahun)

Pada masa ini anak sudah dapat membedakan dirinya dengan orang dewasa. Pada usia ini, anak membentuk kelompok-kelompok sebaya. Anak menyadari bahwa ia adalah anggota suatu masyarakat yang terdiri anak-anak seusianya. Dalam kelompok teman sebayanya, anak terkadang mengalami kegonjangan yang sering terlihat pada hasil gambarnya.

Gambar Manusia

Anak mulai berkeinginan mengekspresikan karakter-karakter jenis kelamin. Anak laki-laki digambarkan memakai celana dan anak perempuan memakai gaun. Mula-mula masih menggunakan bentuk geometris, misalnya gaun digambar lurus tanpa kerut atau lipatan-lipatan. Anak mulai memperhatikan secara detil, tetapi kehilangan perasaan aksi, artinya kekurangan gerakan bebas dan menjadikan gambarnya tampak lebih kaku. Tiap bagian dalam gambar anak mempunyai arti. Kesadaran visual mulai berkembang. Anak perempuan pada usia ini mulai memperhatikan atau menggambarkan hewan-hewan sebab rasa takut kepada hewan mulai menghilang, Anak laki-laki senang menggambar kendaraan seperti mobil, kapal laut, pesawat terbang, dan kereta.

Warna

Pada masa ini, anak mulai berlatih dari awal objek yang kaku sampai pada karakteristik warna. Misalnya ia mulai menyadari bahwa warna biru langit berbeda dengan warna biru danau, hijau pohon berbeda dengan hijau lumut. Tetapi pelajaran teori warna secara objektif oleh guru akan mengacaukan spontanitas anak mengenai warna. Bila akan mengadakan diskusi mengenai warna hendaknya berpusat kepada pengalaman dan bukan pada hakikat warna apa yang tepat untuk gambar-

gambar tertentu. Warna kadang-kadang dipakai secara simbolik, misalnya wajah diberi warna hijau, merah dan seterusnya.

Bidang Ruang

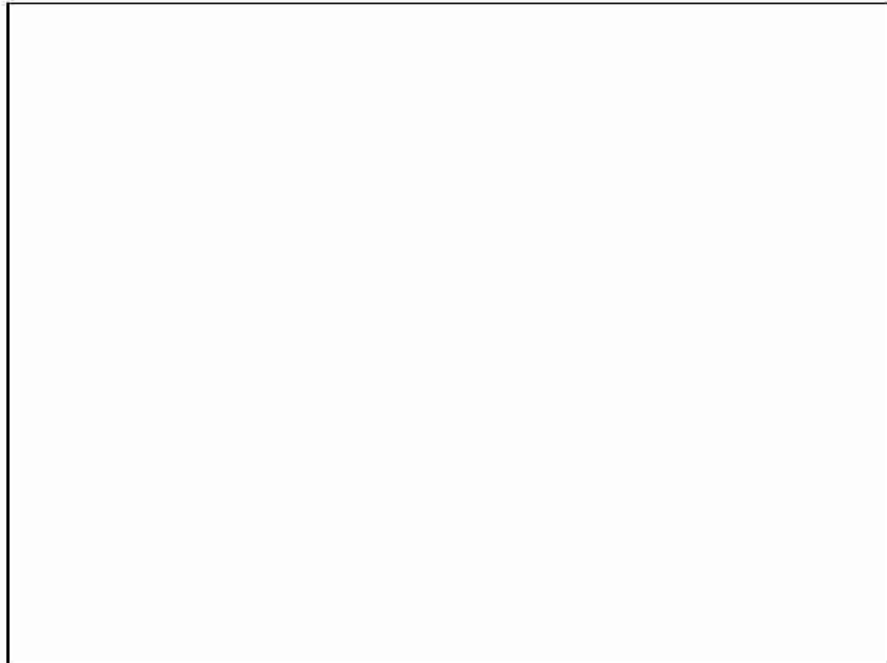
Anak mulai menyadari bahwa bidang di antara beberapa garis dasar mempunyai arti. Perubahan dari sebuah garis dasar kepada penemuan bidang dasar merupakan proses yang cepat. Tingkat awal dari perkembangan di atas ialah pengisian bidang di antara garis-garis batas. Anak mulai memakai seluruh ruang di atas garis dasar sebagai penggambaran langit dan mulai menemukan garis horison.

Rancangan (Desain)

Pada masa ini, anak mulai sadar akan hiasan (dekorasi). Pakaian mulai diberi motif. Jika diperhatikan pada gambar anak tampak adanya usaha mengisi penuh kertas gambarnya. Unsur-unsur rancangan utama adalah tampaknya keseimbangan dan irama (ritme)

Dalam usia kelompok ini perlu diperhatikan kebutuhan anak, yakni perihai menemukan diri sendiri untuk mengerti kekuatan/kemampuan diri dan mengembangkan hubungan dirinya bersama kelompoknya. Kebutuhan yang lain ialah kebutuhan tiap anak untuk menemukan ikatan yang sesungguhnya antara dirinya dan lingkungannya serta objek-objek dan materi yang membentuk lingkungannya. Meskipun jarak antar individu anak kadang sangat besar, produk akhir janganlah dipandang sebagai indikasi perkembangan individu. Yang perlu diperhatikan dalam hal ini adalah bahwa pertumbuhan akan mempengaruhi produk dan juga mempengaruhi kesadaran estetik anak. Sekarang pengulangan-pengulangan bentuk seperti pada usia bagan sedikit demi sedikit menghilang dan munculah perkembangan bentuk-bentuk yang baru yang tidak selalu diulang-ulang. Penggunaan bahan atau materi yang baru sering kali mempunyai efek positif terhadap gambar anak.





Gambar 7

e. Masa Naturalistik Semu (umur 11 – 13 tahun)

Masa ini dikatakan sebagai usia berpikir. Akhir dari aktivitas yang spontan menjadi awal dari periode berpikir, artinya anak mulai kritis terhadap karya sendiri. Anak tidak lagi menggambar apa yang diketahuinya tetapi yang dilihatnya. Pada masa ini terdapat gejala adanya dua kecenderungan yaitu tipe visual dan tipe non visual.

Tipe visual merupakan tipe anak yang mempunyai ketajaman menghargai sesuatu penglihatannya (Visual). Tipe non-visual merupakan tipe anak yang selalu mengungkapkan sesuatu sesuai dengan emosinya.

Gambar Manusia

Karena secara fisik pertumbuhan anak perempuan lebih cepat matang daripada anak laki-laki maka anak perempuan lebih banyak berminat menggambar manusia. Pada saat perubahan jasmani sedang terjadi, mereka banyak mencoret di buku catatan atau pada kertas buram dan sampul buku. Bagi anak yang bertipe visual, jika sebelumnya beda gambar laki-laki dan perempuan dinyatakan dalam bentuk pakaian, maka sekarang mereka lebih sadar akan adanya lipatan-lipatan baju, kerut-kerut,

bayangan dan perubahan warna karena perbedaan cuaca. Anak yang bertipe non-visual senang menggambar karikatur. Mereka menyenangi menggambar karikatur temannya, gurunya, orang tuanya dan sebagainya. Salah satu pekerjaan yang paling sukar bagi anak seusia ini adalah menggambar dirinya. Anak lebih memperhatikan detil seperti pakaian, gaya rambut, dan raut muka. Pada saat ini mulai tampak perbedaan yang nyata dalam hal kecakapan menggambar anatara yang satu dengan yang lainnya. Terdapat sketsa-sketsa atau gambar-gambar hasil pekerjaan anak kelas lima yang baik mutu dan proporsinya. Umumnya anak memberi komentar yang negatif terhadap karyanya sendiri. Gambar sendi-sendi lengan dan kaki mulai muncul dalam gambar manusia. Karakteristik kelamin muncul dalam gambar. Hal ini wajar karena perkembangan seksual pada tubuh anak itu sendiri mulai berkembang. Karena itu tidak perlu dihalangi. justru anak yang tidak menyertakan perubahan seksual pada gambarnya menunjukkan ketakutan anak untuk mengekspresikan perubahan yang terjadi dalam dirinya.

Bidang/Ruang

Dalam gambar objek-objek yang jauh/lebih jauh letaknya ukuran dan bentuknya diperkecil. Dapat dilihat sudah adanya usaha/keinginan menggambar tiga dimensi, yaitu dengan memakai ilusi kedalaman. Banyak guru berpendapat hal ini sebagai pertanda kesiapan anak untuk diberi pelajaran perspektif.

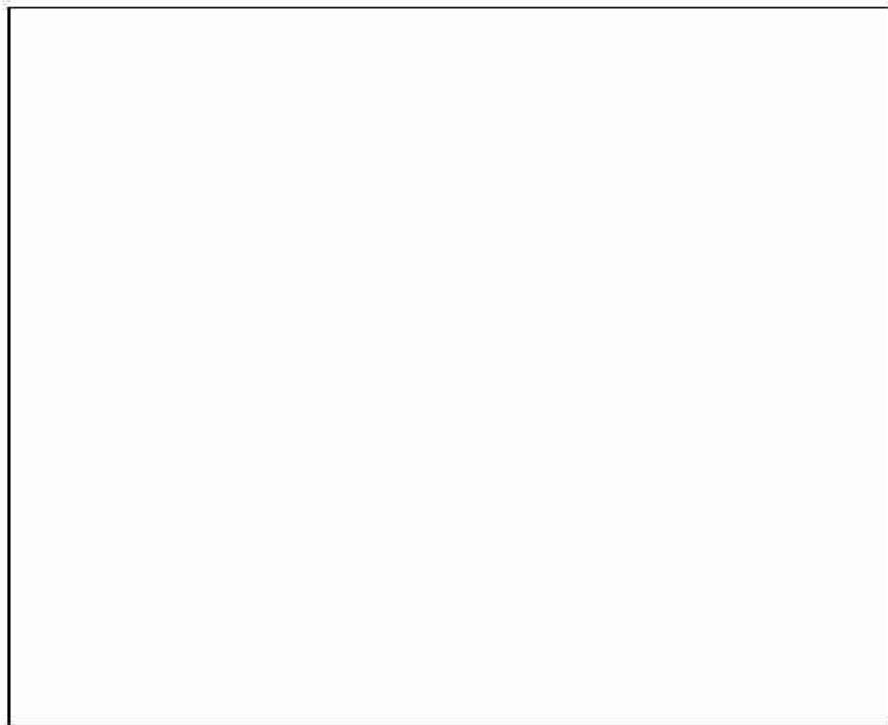
Warna

Anak mulai sadar akan kualitas warna dan mulai memilih warna-warna kesayangan. Anak termasuk tipe non-visual kemungkinan besar akan memilih warna-warna yang berlawanan dengan warna-warna alam/objek yang digambarnya.

Rancangan (desain)

Anak menaruh minat yang besar kepada rancangan dan mencipta rancangan sendiri, misalnya bentuk-bentuk huruf. Mereka menulis nama dengan huruf yang bermacam-macam. Mereka menaruh minat terhadap desain yang ada di alam, misalnya sisik pada ikan atau desain kulit penyu.

Perbedaan kelamin, kecerdasan, kemampuan, dan perkembangan fisik memiliki peranan dalam menentukan perbedaan pada karya-karya mereka. Perbedaan dan keanekaan karya makin nyata dan bertambah dengan makin bertambahnya usia.



Gambar 8

B. Metodik Seni Rupa

1. Metode Pengajaran Seni Rupa

Setiap pengajaran dirancang untuk mencapai suatu tujuan. Untuk mencapai tujuan yang diharapkan tentunya menggunakan suatu cara, strategi atau teknik atau disebut metode. Tujuan penggunaan metode pengajaran adalah

untuk merencanakan dan melaksanakan cara-cara yang efektif untuk mencapai tujuan. Dasar pemilihan metode yang tepat adalah relevansinya dengan tujuan/sasaran yang dirumuskan. Ketepatan pemilihan metode ini indikatornya adalah kualitas hasil belajar siswa setelah menyelesaikan program.

a. Metode Bimbingan (*Directed Teaching*)

Dalam metode bimbingan ini, guru menjelaskan cara/teknik sesuai dengan pengalamannya dan menguraikan langkah-langkah pelaksanaan yang baku. Sasaran utama pembelajaran dengan metode bimbingan adalah penguasaan teknis merancang, pengetahuan warna, teknik melukis, membuat huruf, menggambar, pengetahuan perspektif.

Seperti diungkapkan di atas bahwa sasaran pembelajaran dengan menggunakan metode bimbingan ini biasanya penguasaan teknik. Hal ini kurang mendukung dalam pembelajaran seni rupa di SD yang sarannya adalah pengembangan diri anak baik kreativitas, sensitivitas, maupun imajinasinya.

Metode bimbingan akan bermanfaat jika guru hanya memberikan bantuan terbatas dalam bentuk saran, peragaan atau cara lain dalam menjelaskan suatu informasi jika dibutuhkan siswa. Guru yang kreatif akan selalu mengantisipasi setiap kebutuhan siswa-siswanya sekaligus guru siap membantu hal-hal tertentu dan titik-titik yang paling efektif. Jika hal ini dilakukan dengan tepat akan memotivasi siswa dalam berkarya seni rupa.

b. Metode Ekspresi Bebas

Metode ekspresi bebas berlainan dengan metode bimbingan. Metode ekspresi bebas menekankan pada spontanitas siswa dalam berkarya, yang lahir dan bersumber dari diri siswa. Guru tidak mendominasi, seluruh kegiatan hanya terpusat pada gagasan siswa sendiri dalam bentuk ungkapan pribadi.

Yang dimaksud ekspresi bebas dalam konteks ini bukan semata-mata guru memberikan kebebasan yang mutlak/tanpa batas pada siswanya. Jika hal ini terjadi, maka hasilnya bukan kreativitas siswa yang

berkembang, namun kekacauan. Dengan demikian guru dalam menggunakan metode ini harus hati-hati, jangan sampai memberikan kebebasan yang tanpa batas.

Ada beberapa batas dalam pelaksanaan metode ekspresi bebas, yakni: pertama, kebebasan dalam konteks ini tidak menolak bimbingan, artinya bahwa dengan menggunakan metode ini peran bimbingan masih diperlukan. Kedua, metode ini masih membutuhkan stimulasi dalam wujud motivasi pada setiap langkah kegiatan. Jika anak lepas dari bimbingan atau pengarahan dan motivasi, anak cenderung akan mengulang-ulang kemampuannya yang telah dikuasainya, untuk menghindari kesulitan atau tantangan, dan akhirnya menjadi streatif.

c. Metode Pengajaran Inti (*Core Teaching*)

Pelajaran inti yang dimaksud disini adalah sejumlah pelajaran yang memiliki nilai bagi suatu sasaran pendidikan.

Pelajaran seni sendiri memiliki pelajaran inti yang tercantum dalam tujuan-tujuan atau sasaran pendidikan. Untuk suatu periode/masa tertentu, pengajaran seni memiliki sasaran tertentu pula, misal apresiasi. Pencapaian sasaran apresiasi tidak harus dengan satu kegiatan, seperti membahas karya seni, tetapi dapat dilakukan dengan berkarya, widyawisata, koleksi, dan sebagainya. Dalam hal ini, kegiatan-kegiatan tersebut akan dapat menumbuhkan apresiasi anak.

d. Metode Korelasi (*Correlated Teaching*)

Korelasi dalam konteks ini adalah menghubungkan materi pembelajaran seni rupa dengan kebutuhan siswa atau materi lain yang sudah dan akan dipelajari anak. Dengan demikian, metode korelasi ini akan menimbulkan motivasi.

Cara kerja metode ini adalah mencari motivasi dan insentif apa saja yang dibutuhkan siswa bagi pelaksanaan suatu kegiatan seni. Artinya pengetahuan apa saja yang dibutuhkan, telah dipelajarinya atau apa saja yang telah kajinya dalam bidang studi lain yang dapat dimanfaatkan dalam

kegiatan seni. Misal menggambar manusia dibutuhkan atau dikorelasikan dengan pelajaran biologi.

Guru seni rupa yang akan menggunakan pendekatan ini sebelum merancang pengajaran harus melakukan pengamatan terlebih dahulu pada siswa, pelajaran-pelajaran apa saja yang telah diperolehnya yang mungkin dapat memperkaya khasanah gagasannya. Sasaran tingkat utama pendekatan/metode ini adalah wawasan.

e. Metode Integrasi

Dalam pengajaran seni metode integrasi dimaksudkan mengajar seni dengan melibatkan totalitas seluruh pengalaman kreativitas. Seluruh materi/ mata pelajaran (agama, sosial, ekonomi, dan budaya) yang pernah dipelajarinya akan berintegrasi atau berpengaruh pada kreativitas dalam berolah seni rupa.

Dengan proses integrasi tersebut siswa mengidentifikasi dirinya dengan menanggapi keseluruhan lingkungan dan pengalamannya. Konsep integrasi akan berhasil bila nilai-nilai dan kaitan dari situasi nampak jelas hubungannya.

Pengayaan bahan pelajaran, pengalaman yang bermakna, motivasi yang tepat dan bimbingan yang terampil dalam penggunaan sumber adalah jalan menuju integrasi, baik individu maupun sosial.

Pelajaran seni harus berusaha dan membantu perkembangan siswa dengan sehat. Guru yang baik dan cerdas akan mampu menyajikan suatu pelajaran seni dalam berbagai jenis pengalaman. Seperti pengalaman estetik, pengalaman mental, pengalaman emosional, dan pengalaman persepsi.

2. Aspek Psikologis dalam Metode Pengajaran Seni Rupa

a. Motivasi

Motivasi dapat diartikan sebagai pendorong atau usaha menggugah keinginan-keinginan alami. Motivasi berbeda pada pertumbuhan anak, terutama karena adanya perbedaan pengalaman dan perhatian. Motivasi

dapat dibedakan menjadi dua yakni motivasi intrinsik dan ekstrinsik. Motivasi intrinsik adalah dorongan dalam diri anak yang disebabkan adanya sasaran (*goal*) yang diketahui oleh anak memiliki nilai, contohnya anak ingin menggambar dengan baik. Sedangkan motivasi ekstrinsik adalah motivasi yang disebabkan oleh peranan dari luar seperti adanya kontes dan kenaikan tingkat ujian. sebagai imbalan, kompetisi untuk mencapai kemenangan.

Pengalaman adalah sebagai salah satu contoh motivasi. Dalam pengajaran seni rupa anak harus dimotivasi oleh pengalamannya untuk berkarya. Pengalaman-pengalaman ini diperoleh dari kehidupan sehari-hari di lingkungan rumah, sekolah, waktu bermain, dan di masyarakat. Pengalaman yang dimiliki anak merupakan hasil dari setiap pengalaman baru dalam usaha memperluas wawasan yang telah diperolehnya dari pengalaman-pengalaman terdahulu. Bila pengalaman baru mendorong minatnya dan telah menambah pengalaman baru, maka terjadilah kegiatan belajar. Tetapi bila anak kurang terhadap minat pengalaman baru, maka ia akan gagal mendapatkan keuntungan dari pengalaman baru tersebut. Umumnya jenis pengalaman yang menarik bagi anak adalah mendorong kemampuan intelektualnya dan menstimulasi perasaannya, yang sekiranya cocok bagi pokok ungkapan artistiknya. Jadi sumber motivasi sebenarnya terdapat pada diri anak itu sendiri.

b. Stimulasi

Stimulasi dilakukan untuk menggugah dan membangun kreativitas anak. Cara menstimulasi anak dapat dilakukan melalui pembicaraan informal menggunakan alat bantu visual. Selain itu, dapat juga dengan berbagai alat yang mudah ditunjukkan atau diperlihatkan, atau sumber-sumber khusus yang sesuai dengan lingkup tugas.

Alat stimulasi dan penggunaannya, harus diusakan sesuai dengan kemampuan dan sasaran kreativitas yang akan dicapai. Perlakuan, penggunaan bahasa, dan lingkup topik yang disarankan sebagai ungkapan

seni harus dalam jangkauan kemampuan siswa. Walaupun topiknya sama tetapi memiliki bobot yang lebih tinggi, misalnya harus diberikan pada siswa yang lebih tinggi kelasnya.

Jenis stimulasi harus sesuai dengan mental dan tingkat kreativitas siswa. Dengan kata lain harus dipahami sehingga benar-benar menjadi dorongan, mempercepat bahkan memberikan tanggapan pada mereka.

Insentif biasanya dapat dimanfaatkan sebagai alat stimulasi, tetapi harus dipilih dengan hati-hati. Umumnya dikenal bahwa bentuk-bentuk seperti hadiah uang, medali, dan semacamnya adalah bentuk insentif yang salah. Apa yang dicapai oleh anak melalui insentif ini bahwa ia lebih dari teman sekelasnya hanyalah kebanggaan palsu. Demikian pula pertandingan atau kompetisi, sejauh ini umumnya termasuk kategori, tidak mendorong kreativitas, oleh karena itu harus hati-hati diamati.

3. Pengalaman dan Kreativitas

Pengalaman dapat dibedakan pengalaman langsung dan pengalaman tidak langsung. Pengalaman langsung biasanya berkaitan dengan perasaan, melihat, mendengar, dan menyentuh. Ciri yang menonjol dalam pengalaman langsung ini adalah keterlibatan diri pelaku. Pengalaman ini muncul karena kebutuhan.

Dalam pendidikan seni pengalaman langsung tidak perlu bimbingan. Namun demikian, guru dapat merancang atau merencanakan pengalaman. Artinya bahwa pengalaman ada yang dapat dirancang atau direncanakan oleh guru. Dalam kegiatan pengalaman yang dirancang akan melibatkan pengalaman-pengalaman memilih, menghilangkan, menilai, dan mengerjakan. Kegiatan dikelas adalah model pengalaman yang direncanakan. Dalam hal tertentu pengalaman langsung dapat diganti dengan pengalaman tidak langsung karena pertimbangan-pertimbangan seperti membahayakan, mengganggu, atau tempatnya jauh. Pengalaman tidak langsung sebagai pengganti tersebut dapat diperoleh dengan menggunakan media elektrotik.

Untuk menghasilkan yang baik, pengalaman-pengalaman yang diharapkan dimiliki oleh seorang siswa dirancang dengan baik. Dalam konteks pendidikan pengalaman tersebut dapat diperoleh dari lingkungan sendiri, melalui bahan dan alat, ketika menikmati dan berapresiasi, kegiatan bebas, bereksperimen dan memecahkan masalah dan dari nilai-nilai sosial yang berlaku.