

**INDIGO DALAM KREATIVITAS SIMBOL BENTUK DAN WARNA
LUKISAN DIKY**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh
Hersi Maningrum
NIM 10111244022


**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU PENDIDIKAN ANAK USIA DINI
JURUSAN PENDIDIKAN PRASEKOLAH DAN SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JANUARI 2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul “INDIGO DALAM KREATIVITAS SIMBOL BENTUK DAN WARNA LUKISAN DIKY” yang disusun oleh Hersi Maningrum, NIM 10111244022 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, Desember 2014


Pembimbing I



Hajar Pamadhi, MA. (Hons)

NIP 19540722 198103 1 003

Pembimbing II



Rina Wulandari, M. Pd

NIP 19801011 200501 2 002



SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, Desember 2014

Yang menyatakan,



Hersi Maningrum
NIM 10111244022

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul “INDIGO DALAM KREATIVITAS SIMBOL BENTUK DAN WARNA LUKISAN DIKY” yang disusun oleh Hersi Maningrum, NIM 10111244022 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 8 Januari 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Hajar Pamadhi, MA. (Hons)	Ketua Penguji		26/1/15
Nur Hayati, M. Pd.	Sekretaris Penguji		23/1/15
Drs. Suwarna, M. Pd.	Penguji Utama		23/1/15
Rina Wulandari, M. Pd.	Penguji Pendamping		23/1/15

Yogyakarta, 06 FEB 2015
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Haryanto, M. Pd.
NIP 19600902 198702 1 001

MOTTO

Every child is born creative, creative expression cannot be dictated in an aloof manner by uninvolved adult.
(Lowenfeld)

Imagination is more important than knowledge. Knowledge is limited, imagination encircles the world.
(Albert Einstein)

In simple terms, an indigo child is a warrior spirit, always challenging and questioning the ways of the world and has a strong sense of higher purpose.
(Anonim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak dan Ibu terkasih.
2. Program Studi PG-PAUD FIP UNY yang saya banggakan.

INDIGO DALAM KREATIVITAS SIMBOL BENTUK DAN WARNA LUKISAN DIKY

Oleh
Hersi Maningrum
NIM 10111244022

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan anak indigo usia 5 tahun. Lukisan anak indigo dikaji mengenai kreativitas dalam simbol bentuk dan warna.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian adalah anak indigo usia 5 tahun bernama Diky. Objek material penelitian yaitu lukisan dan objek formal penelitian yaitu kreativitas. Teknik pengumpulan data dalam penelitian menggunakan observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Miles dan Huberman. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah peneliti sebagai instrumen utama. Data hasil penelitian diuji kembali keabsahannya menggunakan triangulasi.

Hasil penelitian menunjukkan kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky sebagai berikut: 1) *Fluency* (kelancaran) dalam karya Diky yaitu Diky dapat memunculkan suatu ide dan gagasan sendiri. Ide dan gagasan dalam lukisan Diky berasal dari kejadian yang pernah dialami, apa yang pernah dilihat dan diketahui, dan apa yang menjadi keinginan Diky. 2) Ide dan gagasan Diky yang muncul kemudian dituangkan ke dalam lukisan melalui simbol bentuk dan warna. *Flexibility* (keluwesan) dalam karya lukisan Diky yaitu dapat menciptakan berbagai macam simbol bentuk dan penggunaan warna yang berbeda-beda. 3) *Elaboration* (keterperincian) dalam lukisan tampak pada beberapa lukisan adanya pengembangan bentuk dan warna. Terdapat makna atau cerita pada setiap karya yang ditampilkan melalui simbol bentuk dan warna yang ditampilkan. 4) *Originality* (keaslian) dalam lukisan yaitu Diky menciptakan ide dan gagasan serta simbol bentuk dan warna yang ditampilkan sesuai dengan imajinasi dan keinginannya sendiri. 5) Diky memiliki *sensitivity* (kepekaan) terhadap lingkungan sekitar. Keenam lukisan merupakan gambaran perasaan dan pikiran Diky terhadap situasi yang sedang atau pernah terjadi. 6) Indigo tampak dalam karya lukisan dan perilaku Diky, namun lebih dominan ketika proses berkarya. 7) Warna violet dan merah muda yang menjadi kesukaan Diky muncul dalam karya 1 dan 2.

Kata kunci: *kreativitas, simbol, lukisan anak indigo*

KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang senantiasa melimpahkan berkat dan anugerah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan, Program Studi Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Negeri Yogyakarta.

Penulisan skripsi ini dapat diselesaikan berkat bimbingan dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu dengan tulus ikhlas penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan penelitian.
2. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Hajar Pamadhi, M.A. (Hons) dan Ibu Rina Wulandari, M.Pd sebagai Dosen Pembimbing I dan Dosen Pembimbing II yang penuh kesabaran, kebijaksanaan, dan memberi bimbingan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Kepala Sekolah dan guru TK Masyithoh I Karangrejek, Wonosari, Gunungkidul, Daerah Istimewa Yogyakarta yang telah memberi izin melakukan penelitian.
5. Ibu Anjar Tri Murtanti, selaku orang tua Diky yang dengan ikhlas memberikan izin dan telah membantu dalam penelitian.
6. Bapak Alip, Ibu Murtini, dan keluarga tercinta yang selalu memberikan doa, kasih sayang, semangat, dan kesempatan menyelesaikan skripsi.

7. Muchammad Bayu Tejo Sampurno yang memberikan bantuan dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabat terbaik Christiana Risma, yang dengan sabar dan tulus memberikan bantuan dan motivasi.
9. Teman-teman PG-PAUD Kelas B Angkatan 2010 yang telah memberikan dukungan dan doa sehingga skripsi ini dapat diselesaikan.
10. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi yang tidak bisa disebutkan satu demi satu.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan dalam penulisan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi seluruh pembaca.

Yogyakarta, Desember 2014

Penulis



Hersi Maningrum

DAFTAR ISI

	hal
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PERNYATAAN	iii
PERNGESAHAN	iv
MOTTO.....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN	xvii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	5
C. Rumusan Masalah	5
D. Tujuan Penelitian	6
E. Manfaat Penelitian	6

BAB II KAJIAN TEORI

A. Indigo	8
1. Aura dan Cakra	8
2. Anak Indigo	10
3. Karakteristik Anak Indigo	12
4. Tinjauan Seni Lukis Anak Indigo	15
B. Kreativitas	16
1. Pengertian Kreativitas	16
2. Unsur Kreativitas	17
C. Simbol	20

1. Pengertian Simbol	20
2. Jenis Simbol	21
3. Simbol Bentuk	22
4. Simbol Warna	23
D. Tinjauan Seni Lukis Anak	26
1. Tipe Lukisan Anak	26
2. Karakteristik Lukisan Anak	27
3. Kesan Ruang Gambar Anak	28
E. Kerangka Pikir	30
F. Pertanyaan Penelitian	31
BAB III METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian	32
B. Tempat dan Waktu Penelitian	32
C. Sumber Data	33
D. Teknik Pengumpulan Data	34
E. Instrumen Penelitian	36
F. Teknik Analisis Data	39
G. Teknik Pemeriksaan dan Keabsahan Data atau Triangulasi	43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Hasil Penelitian	44
1. Profil Subjek Penelitian	44
2. Deskripsi Karya	46
3. Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Lukisan	117
B. Pembahasan	128
C. Keterbatasan Penelitian	130
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	131
B. Saran	132
DAFTAR PUSTAKA	133
LAMPIRAN	135

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data	38
Tabel 2. Kreativitas dalam Simbol Bentuk Lukisan Diky	118
Tabel 3. Kreativitas dalam Simbol Warna Lukisan Diky	124

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Cakra Manusia	9
Gambar 2. Skema Bentuk dan Warna Munsell	25
Gambar 3. Skema Warna Panas dan Warna Dingin	26
Gambar 4. Skema Analisis Data (<i>interactive model</i>)	40
Gambar 5. Proses dan Analisis Data Model Miles dan Huberman	42
Gambar 6. Karya 1	46
Gambar 7. Simbol Gunung dan Gambar Gunung	47
Gambar 8. Simbol Rumah 1 dan 2	48
Gambar 9. Gambar Rumah	48
Gambar 10. Simbol Jalan	49
Gambar 11. Gambar Jalan	49
Gambar 12. Simbol Mobil 1, 2, dan 3	50
Gambar 13. Gambar Mobil	50
Gambar 14. Simbol Pohon dan Gambar Pohon	51
Gambar 15. Simbol Awan	52
Gambar 16. Gambar Awan	52
Gambar 17. Simbol Rumput	53
Gambar 18. Gambar Rumput	53
Gambar 19. Simbol Ular	54
Gambar 20. Gambar Ular	54
Gambar 21. Simbol Burung 1, 2, dan 3	55
Gambar 22. Gambar Burung	55
Gambar 23. Simbol Bola Voli	56
Gambar 24. Gambar Bola Voli	56
Gambar 25. Simbol Balon	57
Gambar 26. Gambar Balon	57
Gambar 27. Simbol Teko	58
Gambar 28. Gambar Teko	58
Gambar 29. Simbol Cangkir	59

Gambar 30. Gambar Cangkir	59
Gambar 31. Simbol Tisu	60
Gambar 32. Gambar Tisu	60
Gambar 33. Suasana Gunung Meletus	62
Gambar 34. Suasana di Lereng Gunung	63
Gambar 35. Simbol Gelas, Simbol Teko, dan Simbol Tisu	63
Gambar 36. Karya 2	64
Gambar 37. Simbol Pesawat	66
Gambar 38. Gambar Pesawat	66
Gambar 39. Simbol Pohon 1, 2, dan 3	67
Gambar 40. Gambar Pohon	67
Gambar 41. Simbol Mobil 1, 2, 3, dan 4.....	69
Gambar 42. Gambar Mobil Jeep dan Mobil Sport	69
Gambar 43. Simbol Rumah 1 dan 2	70
Gambar 44. Gambar Rumah	70
Gambar 45. Gambar Simbol Jalan Raya	71
Gambar 46. Gambar Jalan Raya	72
Gambar 47. Simbol Awan	72
Gambar 48. Gambar Awan.....	73
Gambar 49. Simbol Langit	74
Gambar 50. Gambar Langit	74
Gambar 51. Simbol Tanah	75
Gambar 52. Gambar Tanah	75
Gambar 53. Pesawat dan Pohon yang Terbakar	76
Gambar 54. Suasana di Darat	77
Gambar 55. Pesawat dan Pohon yang Terbakar	78
Gambar 56. Karya 3	80
Gambar 57. Simbol Figur Manusia 1, 2, 3, 4, dan 5	82
Gambar 58. Simbol Layang-layang	83
Gambar 59. Gambar Layang-layang	83
Gambar 60. Simbol Pohon dan Gambar Pohon	84

Gambar 61. Figur Diky dan Teman-temannya	86
Gambar 62. Karya 4	87
Gambar 63. Simbol Figur Diky	88
Gambar 64. Gambar Figur Diky	88
Gambar 65. Simbol Topi Caping	90
Gambar 66. Gambar Topi Caping	90
Gambar 67. Simbol Teman Imajiner	91
Gambar 68. Simbol Pohon	92
Gambar 69. Gambar Pohon	92
Gambar 70. Simbol Tanah	93
Gambar 71. Gambar Tanah	93
Gambar 72. Diky dan Teman Imajiner	95
Gambar 73. Karya 5	96
Gambar 74. Simbol Gunung Meletus	97
Gambar 75. Gambar Gunung Meletus	97
Gambar 76. Simbol Pohon dan Gambar Pohon	98
Gambar 77. Simbol Awan 1, 2, dan 3	99
Gambar 78. Gambar Awan	99
Gambar 79. Simbol Jalan Raya 1 dan 2	100
Gambar 80. Gambar Jalan Raya	101
Gambar 81. Simbol Rumah	102
Gambar 82. Gambar Rumah	102
Gambar 83. Simbol Burung 1 dan 2	103
Gambar 84. Gambar Burung	103
Gambar 85. Simbol Matahari	104
Gambar 86. Gambar Matahari	104
Gambar 87. Gunung Meletus dan Jalan di Sekitarnya	105
Gambar 88. Pemandangan di Angkasa	106
Gambar 89. Pengecilan Ruang Gambar	107
Gambar 90. Karya 6	108
Gambar 91. Simbol Wajah Topeng	109

Gambar 92. Gambar Topeng	110
Gambar 93. Simbol Rambut	110
Gambar 94. Gambar Rambut pada Topeng	111
Gambar 95. Simbol Mulut dan Gigi	111
Gambar 96. Gambar Mulut dan Gigi	112
Gambar 97. Simbol Alis dan Mata	112
Gambar 98. Gambar Alis dan Mata	113
Gambar 99. Simbol Hidung	113
Gambar 100. Gambar Hidung	114
Gambar 101. Lukisan Topeng Karya Diky	115
Gambar 102. Topeng Ganong	115

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	135
Lampiran 2. Kisi-kisi Wawancara dan Jadwal Penelitian.....	143
Lampiran 3. Catatan Wawancara.....	148
Lampiran 4. Catatan Lapangan	162
Lampiran 5. Catatan Dokumentasi	190

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Campbell (1991: 11) menyatakan bahwa kreativitas adalah kegiatan yang menghasilkan sebuah produk yang bersifat baru, bermanfaat, dan dapat dimengerti. Kreativitas dalam sebuah karya seni dapat ditunjukkan oleh kebaruan yaitu sesuatu yang dihasilkan memiliki bentuk corak, dan gaya dengan kesegaran ide, orisinalitas, inovasi, dan keunikan dalam penyampaian. Kreativitas mulai berkembang sejak anak usia dini.

Anak usia dini merupakan istilah untuk menggolongkan individu dengan rentang usia 0 sampai 8 tahun, pada masa ini anak mengalami perkembangan pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, bahasa, komunikasi, dan kreativitas (Hartati, 2005: 7-8). Anak usia dini mempunyai potensi yang luar biasa, karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan otak sudah mencapai 80% yang memungkinkan anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Perkembangan kognitif anak usia 3 sampai 6 tahun berada pada tahap praoperasional, yaitu anak mulai menjelaskan apa yang ada dibenaknya dengan kata-kata dan gambar, meningkatkan pemikiran simbolis serta mendapatkan kemampuan untuk menggambarkan secara mental sebuah objek yang tidak ada (Santrock, 2007: 49). Perkembangan sosial-emosional anak berada pada masa egosentris. Anak memiliki rasa ke-akuan yang dominan, misalnya anak ingin menjadi pusat perhatian bagi orang yang ada disekelilingnya.

Sigmund Freud (dalam Semiun, 2006: 60) menyatakan manusia memiliki 3 susunan kepribadian, yaitu id, ego, dan super-ego. Id adalah bagian dari kepribadian yang awalnya disebut ketaksadaran, ego yaitu berisi penalaran dan pemahaman yang tepat, sedangkan superego adalah standar tentang benar dan salah yang mendasari sistem kontrol kepribadian. Superego mengandung dua bagian, yaitu suara hati dan ego ideal. Suara hati merupakan bagian superego yang bersifat menghukum, negatif dan kritis yang mengatakan apa yang tidak boleh dilakukan dan menghukum dengan rasa bersalah jika melanggar tuntutan. Ego ideal terdiri dari aspirasi positif, misalnya ketika anak ingin menjadi pelukis terkenal, maka pelukis terkenal adalah ego idealnya. Ego ideal bisa juga bersifat abstrak seperti keinginan untuk menjadi lebih murah hati, berani, disiplin, atau berdedikasi tinggi bagi prinsip-prinsip keadilan dan kebebasan.

Susunan kepribadian dalam teori psikoanalisis secara langsung sama dengan terjadinya proses penciptaan karya seni sebagai akibat tekanan dan timbunan masalah alam bawah sadar yang kemudian dituangkan ke dalam bentuk penciptaan karya seni, yaitu melalui proses kondensasi (penggabungan) dan pemindahan (sublimasi). Pada anak usia dini, pikiran anak dikuasai alam bawah sadar dan dituangkan dalam bentuk simbol ketika proses pemindahan ke dalam bentuk lukisan. Lukisan anak dimaknai sebagai gambar yang penuh dengan simbol sesuai gaya anak. Simbol bentuk yang dilukis oleh anak dapat dimanfaatkan untuk mengetahui taraf berpikir dan perasaan anak saat melukis. Lukisan anak sebagai simbol visual yang memiliki makna ganda tidak hanya

sebagai simbol perwujudan bentuk namun merupakan keinginan yang diwujudkan dalam figur dan simbol dalam gambar (Pamadhi, 2012: 22).

Kreativitas bagi anak usia dini memberi anak kesenangan dan kepuasan pribadi yang besar. Anak dibiarkan berpikir kreatif, yaitu dengan memberi kebebasan kepada anak untuk menuangkan imajinasinya. Anak dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif, imajinatif, dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu. Kreativitas pada anak dapat diwujudkan dalam melalui kegiatan melukis. Peran melukis bagi anak usia dini selain sebagai bentuk kegiatan kreativitas juga menjadi salah satu media anak untuk berekspresi dan berkomunikasi. Bentuk kreativitas dalam melukis yaitu kebebasan emosional, kebebasan untuk berpetualang, bereksperimen, dan berekspresi.

Pada umumnya anak melukis sesuai dengan apa yang pernah dialami dalam kehidupannya. Pengalaman diperoleh ketika mereka melihat lingkungan sekitar, ketika berada di lingkungan sekitar, dan mencontoh orang tua. Hal itu berpengaruh terhadap cara anak memvisualisasikan bentuk ke dalam lukisan. Lain halnya dengan anak indigo, anak indigo memiliki kondisi berbeda dengan anak normal. Perbedaan itu terletak pada perilaku yang unik, yaitu cenderung hiperaktif, menarik diri dari lingkungan sosial, dan mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang sistematis saat berbicara (Carroll, 2006: 2). Secara fisik anak indigo sama seperti anak normal lainnya, namun anak indigo memiliki kondisi psikologis yang lebih dewasa jika dibandingkan dengan anak lainnya.

Anak indigo memiliki kemampuan di atas rata-rata pada tingkat kecerdasan, kemampuan ini berpengaruh terhadap tingkat kreativitasnya. Stenberg (2009: 251) menyatakan bahwa terdapat hubungan antara kecerdasan dengan kreativitas, karena kreativitas yang menjurus terhadap penciptaan sesuatu bergantung pada kemampuan untuk mendapatkan pengetahuan yang sudah diterima. Pengetahuan tersebut diatur dan diolah menjadi bentuk baru dan orisinal. Sebagian besar anak indigo mengalami kendala dalam berkomunikasi dengan orang lain. Kendala yang dimiliki anak indigo terkadang membuat anak indigo tidak bisa mengungkapkan ide dan gagasannya kepada orang lain secara verbal. Salah satu cara anak indigo berkomunikasi untuk mengungkapkan ide dan gagasan adalah melalui lukisan.

Lukisan anak indigo memiliki simbol bentuk dan warna yang merupakan visualisasi dari apa dirasakan dan dialami oleh anak indigo. Kemampuan intelegensi anak yang tinggi dan gangguan yang dimiliki oleh anak indigo menghasilkan lukisan yang unik. Pada saat melukis anak indigo imajinasi dan idenya tidak terbatas, anak indigo juga lebih dominan menggunakan intuisinya. Hal ini dikarenakan sifat anak indigo yang tidak suka terhadap sesuatu yang bersifat ritual atau rutinitas.

Sampurno (2013: 266) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa lukisan anak indigo menggambarkan tentang keinginan, pengalaman, cerita imajiner, dan apa yang dialami oleh anak indigo dengan menembus konsep ruang dan waktu. Melukis bagi anak indigo adalah sebagai salah satu media komunikasi dan menuangkan ide dan gagasan yang sulit untuk diungkapkan secara verbal. Simbol

bentuk yang ditampilkan dalam lukisan menggunakan karakteristik yang diciptakan oleh anak indigo sendiri. Simbol warna yang digunakan bersifat subjektif tergantung dari hubungan anak indigo dengan objek yang digambar. Indigo yang terdapat dalam lukisan adalah dari ide dan gagasan lukisan, proses, dan perilaku anak saat berkarya lukis. Alfyno Diky Pratama (Diky) anak indigo usia 5 tahun yang memiliki hobi menari, menyanyi, dan melukis. Diky memiliki perilaku (cenderung hiperaktif, tidak suka sesuatu yang bersifat ritual atau rutinitas, dan menarik diri dari lingkungan sosial), intuisi yang kuat, serta mengalami kendala dalam berkomunikasi misalnya kesulitan menyusun kalimat yang sistematis dan sulit mengungkapkan apa yang menjadi keinginannya secara verbal.

Berangkat dari pengertian dan perilaku indigo penulis tertarik untuk melakukan penelitian terhadap lukisan Diky. Penelitian terhadap lukisan dikhususkan pada simbol bentuk dan warna. Lukisan Diky dikaji mengenai kreativitas dalam simbol bentuk dan warna.

B. Fokus Penelitian

Sesuai dengan latar belakang masalah yang telah diuraikan, fokus penelitian yang akan dikaji yaitu kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan fokus penelitian di atas, masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut “Seperti apakah kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky?”

D. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendiskripsikan kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan anak indigo usia 5 tahun. Tujuan khusus penelitian ini adalah untuk mengetahui: *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), dan *sensitivity* (kepekaan) dalam simbol bentuk dan lukisan Diky.

E. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis bagi orang tua, guru, dan peneliti selanjutnya antara lain

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi pembelajaran seni rupa berdasarkan ciri khas lukisan anak indigo. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan anak indigo.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Pendidik tidak terlalu banyak terlibat dalam proses berkarya anak agar anak dapat melukis sesuai dengan ide dan gagasannya.
- 2) Pendidik dapat mengetahui bagaimana penanganan bagi anak indigo sehingga anak dapat berkembang sesuai tahap perkembangan.
- 3) Pendidik mampu mengapresiasi karya seni anak.

b. Orang Tua Anak Indigo

- 1) Mengetahui cara membimbing anak indigo melalui lukisan.

2) Memberi pengaruh positif dengan memotivasi dan mendukung anak dalam berkarya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk melakukan penelitian mengenai kreativitas lukisan anak indigo.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Indigo

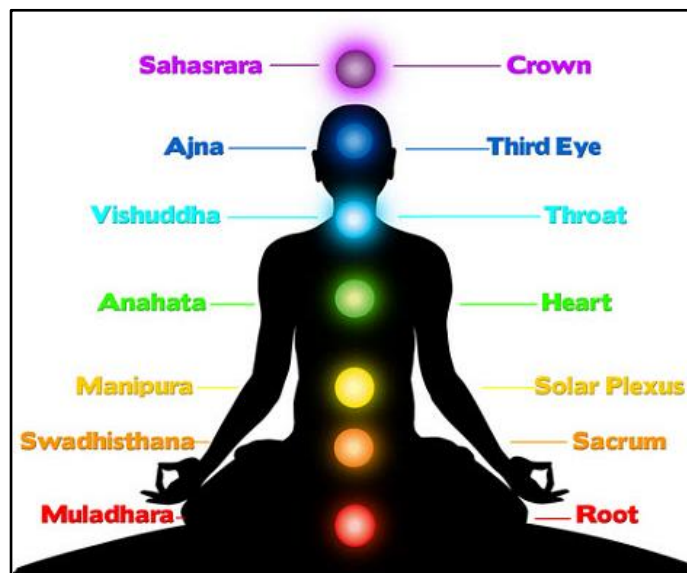
1. Aura dan Cakra

Aura adalah sebuah getaran energi yang menyelubungi seluruh tubuh manusia. Aura manusia memiliki warna, walaupun intensitas dan distribusi warna dalam aura manusia berbeda-beda. Aura dicirikan oleh sebuah warna yang dominan dalam diri manusia. Warna aura seseorang memiliki pengaruh dalam kehidupannya. Aura merupakan catatan pribadi sejarah hidup seseorang. Aura dapat menggambarkan kejadian di masa depan baik yang positif maupun negatif (Sampurno, 2013: 12).

Cakra merupakan sebuah generator yang menghasilkan getaran-getaran pembentuk aura. *Cakra* dibagi menjadi dua bagian, yaitu *cakra* mayor (utama atau besar) dan *cakra* minor (kecil). Virtue (2011: xxiv) menyatakan bahwa terdapat tujuh *cakra* mayor pada tubuh manusia, yaitu:

- a. *Cakra* Dasar, terletak di ujung tulang ekor bawah dan berwarna merah. *Cakra* Dasar bertanggung jawab untuk kesehatan tulang dan otot dalam tubuh dan memberi energi pada semangat hidup seseorang.
- b. *Cakra Tantien* yaitu terletak di bawah pusar dan berwarna oranye. *Cakra Tantien* bertanggung jawab untuk kesehatan organ-organ reproduksi dan memberi energi pada kemampuan berinteraksi dengan sesama.
- c. *Cakra Solar Plexus*, terletak di depan uluh hati dan berwarna kuning. *Cakra Solar Plexus* bertanggung jawab untuk kesehatan organ-organ reproduksi dan memberi energi pada ambisi seseorang baik positif maupun negatif.

- d. *Cakra Jantung*, terletak di depan dan di tengah dada dan berwarna hijau. *Cakra Jantung* bertanggung jawab pada semua organ yang berada dalam rongga dada dan memberi energi pada timbang rasa perasaan seseorang.
- e. *Cakra Tenggorokan*, terletak di depan tenggorokan dan berwarna biru. *Cakra Tenggorokan* bertanggung jawab pada organ dalam rongga leher (termasuk telinga, hidung, dan tenggorokan) dan memberi energi dalam berinteraksi dan berkomunikasi.
- f. *Cakra Ajna*, terletak di depan dan di antara alis mata dan berwarna indigo. *Cakra Ajna* bertanggung jawab pada seluruh organ dalam kepala, termasuk pancaindera, dan memberi energi pada kepekaan intuisi dan ketajaman perasaan untuk hal-hal abstrak.
- g. *Cakra Mahkota*, terletak di atas ubun-ubun dan berwarna ungu. *Cakra Mahkota* bertanggung jawab pada semua organ di kepala, khususnya otak dan memberi energi pada sikap seseorang yang berhubungan dengan keilahian.



Gambar 1. Cakra Manusia
(Sumber: consciouslifeneews.com)

Masing-masing *cakra* mempunyai keterkaitan terhadap kondisi manusia tersebut dari segi emosional, pola pikir, dan kebiasaan. Warna aura manusia dapat dideteksi menggunakan foto aura atau *Aura Video Station*. Hasil foto aura menunjukkan aktivitas *cakra* yang aktif dalam diri manusia melalui panjang gelombang yang dipancarkan (Syuropati, 2014: 20).

2. Anak Indigo

Anak indigo adalah anak yang mempunyai karakteristik perilaku yang unik, yaitu memiliki intuisi yang kuat, cenderung hiperaktif, menarik diri dari lingkungan sosial, dan mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang sistematis saat berbicara (Carroll, 2006:2). Secara harfiah, indigo berasal dari nama warna yaitu indigo (nila). Warna indigo menempati urutan keenam pada spektrum warna pelangi maupun pada deretan *cakra* (dari *Cakra* Dasar ke *Cakra* Mahkota). Dalam bahasa sansekerta *cakra* keenam disebut *Cakra Ajna* (mata ketiga) yang terletak di antara dua mata. Anak indigo memiliki keunggulan pada *Cakra Ajna*, adanya mata ketiga ini membuat anak indigo disebut memiliki indera keenam. *Cakra Ajna* memberi energi pada kepekaan intuisi dan ketajaman perasaan untuk hal-hal abstrak. Oleh karena itu anak indigo memiliki intuisi yang tinggi, karena anak indigo dianggap memiliki kemampuan menggambarkan masa lalu dan masa datang (Virtue, 2011: xxiv).

Anak indigo memiliki rasa sensitif dalam segala jenis kebohongan atau kurangnya integritas pada diri seseorang. Kepekaan ini berkaitan dengan kemampuan psikis anak indigo. Anak indigo memiliki kesadaran terhadap pikiran dan perasaan orang lain. Anak indigo juga memiliki penilaian langsung terhadap

suatu hal, misalnya ketika mereka menonton televisi, mereka mengganti saluran televisi dengan cepat seolah dapat mengetahui inti setiap acara yang dilihat. Penilaian langsung ini berkaitan dengan intuisi. Intuisi adalah sebuah kemampuan untuk menangkap inti dari situasi secara langsung. Anak indigo sensitif terhadap situasi dan orang yang ada di sekitarnya. (Virtue, 2011: 85).

Anak indigo belajar dengan cara mereka sendiri karena anak indigo tidak suka terhadap hal yang bersifat ritual atau rutinitas. Sebagian besar anak indigo memiliki bakat secara artistik, karena peran otak kanan anak indigo yang dominan. Karunia mereka terletak pada menciptakan seni daripada belajar seni yang merupakan fungsi otak kiri. Penelitian ilmiah mengenai aliran darah dan aktivitas otak kanan anak-anak *Attention Defisit Hyperactive Disorder* (ADHD) menemukan bahwa mereka lebih banyak menggunakan pusat visual otak mereka daripada paruh otak yang merupakan pusat logika (Virtue, 2011: 181). Hal ini berarti bahwa interaksi mereka dengan dunia didominasi oleh kinerja otak kanan. Otak kanan memfokuskan diri pada penglihatan, perasaan, dan hal-hal yang berkaitan dengan pelajaran non-verbal, seperti seni, matematika, filsafat, dan psikologi. Anak indigo belajar dari apa yang mereka lihat daripada apa yang mereka dengar.

Anak indigo memiliki pengalaman psikis yang lebih daripada anak normal pada kelompok usia yang sama. Hal tersebut dikarenakan anak indigo memiliki tingkat stress dan kekhawatiran lebih rendah dibandingkan dengan anak normal (Syuropati, 2014: 13). Meskipun demikian elemen penting dari kemampuan psikis anak indigo adalah penolakan mereka untuk mempersoalkan apakah pengaruh

psikis mereka nyata atau khayalan. Anak indigo memercayai dan mengikuti naluri mereka tanpa mempertanyakan kebenarannya.

3. Karakteristik Anak Indigo

Berikut ini adalah karakteristik anak indigo dilihat dari kondisi fisik, emosi, sosial, dan intelegensi, yaitu:

a. Kondisi Fisik

Secara umum kondisi fisik anak indigo sama seperti anak normal lainnya. Mereka mengalami proses perkembangan dan pertumbuhan yang sama, akan tetapi, sebagian besar anak indigo yang dilahirkan biasanya mereka menunjukkan proses perkembangan lebih cepat dibandingkan dengan anak normal. Anak indigo yang melakukan kegiatan fisik yang banyak dan terlalu kuat akan mengalami gangguan karena tubuh mereka sensitif. Beberapa anak indigo menunjukkan kemampuan yang lebih dalam bidang seni untuk mengekspresikan kreativitasnya, seperti menari, melukis, menulis, atau keterampilan lain dengan usaha yang besar (Virtue, 2011: xix).

b. Kondisi Emosi

Virtue (2011: 85) mengatakan bahwa anak indigo mengolah emosi mereka dengan cara yang berbeda karena mereka memiliki harga diri yang tinggi dan integritas yang kuat. Secara emosi, anak indigo mudah bereaksi, sehingga terkadang mereka memiliki permasalahan dengan kemarahan. Anak indigo memiliki keinginan yang kuat dan mandiri dengan melakukan apa yang ada di pikirannya daripada mematuhi kehendak orang tua.

Erwin (dalam Sampurno 2013: 15), menyatakan bahwa anak indigo memiliki enam sifat, yaitu:

- 1) Tingkat kecerdasan superior. Biasanya IQ anak indigo di atas 120, sehingga mereka enggan mengikuti ritual yang tidak rasional dan tidak spiritual.
- 2) Anak indigo dapat mengerjakan sesuatu tanpa diajarkan terlebih dahulu.
- 3) Dapat menangkap perasaan, kemauan, atau pikiran orang lain.
- 4) Dapat mengetahui sesuatu yang tidak dapat dipersepsi oleh pancaindera di masa kini, masa lampau (*post-cognition*), dan masa depan (*pre-cognition*)
- 5) Mengetahui keberadaan makhluk halus.
- 6) Anak indigo tertarik pada hal-hal yang berkaitan dengan alam dan kemanusiaan.

Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa kondisi emosi anak indigo yaitu sensitif terhadap lingkungan sekitar, dapat mengetahui sesuatu yang tidak dapat dipersepsi pancaindera, serta lebih tertarik dengan alam daripada hal kemanusiaan.

c. Kemampuan Intelegensi Anak Indigo

Anak indigo memiliki kemampuan tajam untuk mengamati dengan daya ingat yang baik. Keinginan untuk mengetahui sesuatu merupakan suatu kebutuhan bagi anak indigo. Anak indigo memiliki sifat kreatif dan mampu mengorganisasi dan mendata informasi dengan cepat dan membuat hubungan secara mental. Kemampuan tersebut menyebabkan anak indigo juga dianggap sebagai anak cerdas. Walaupun demikian, anak indigo berbeda dengan anak cerdas, karena anak indigo dapat melakukan sesuatu yang belum diajarkan, sedangkan anak

cerdas dapat melakukan sesuatu setelah diajarkan. Selain itu, anak cerdas tidak memiliki kelebihan dibidang lain seperti anak indigo (Virtue, 2011: 173).

Carroll (2006: 90), mengidentifikasi anak indigo memiliki kecerdasan yang tinggi, berikut ciri anak indigo yang berbakat:

- 1) Memiliki sensitivitas tinggi,
- 2) Memiliki energi berlebihan untuk mewujudkan rasa ingin tahunya,
- 3) Mudah bosan,
- 4) Menentang otoritas bila tidak berorientasi demokratis,
- 5) Memiliki gaya belajar tertentu,
- 6) Mudah frustasi karena banyak ide namun kurang sumber yang dapat membimbingnya,
- 7) Suka bereksplorasi,
- 8) Tidak dapat duduk diam kecuali pada objek yang menjadi minatnya,
- 9) Mudah merasa kasihan pada orang lain,
- 10) Mudah menyerah dan terhambat belajar jika di awal kehidupannya mengalami kegagalan.

d. Kehidupan Sosial Anak Indigo

Virtue (2011: xvii) menjelaskan beberapa karakteristik kehidupan sosial anak indigo, diantaranya anak indigo seringkali tidak merasa cocok dengan anak seumuran dan lebih cocok dengan sesama indigo atau teman yang lebih dewasa. Anak indigo juga ada yang memperlihatkan kecenderungan ingin menarik diri berkumpul dengan orang lain, sehingga mereka dapat berdiam diri dengan berbagai pemikirannya. Anak indigo mendapat kesulitan dengan kedisiplinan

otoritas, menolak mengikuti perintah, mudah bosan dengan pekerjaan rumah, dan mudah frustrasi dengan sistem ritual.

4. Tinjauan Seni Lukis Anak Indigo

Menurut Pamadhi (2008: 1.26) pikiran dan perasaan anak aktif ketika proses berkarya seni. Anak usia dini belum bisa membedakan makna berpikir dan merasakan, sehingga dalam berkarya seni pikiran dan perasaan anak masih bercampur. Alam pikiran dan perasaan anak ini terungkap dalam karya rupa anak. Anak melukis bukan hanya dari apa yang dilihat, tetapi juga apa yang dia rasakan. Semua yang ada di pikiran dan perasaannya dituangkan ke dalam bentuk simbol dalam suatu lukisan.

Usia 5 tahun termasuk dalam masa pra bagan, pada masa ini anak memiliki cara yang berbeda dalam menggambarkan bentuk. Anak sadar bahwa membuat bentuk berawal dari hubungan dengan lingkungan sekitar. Simbol dan coretan terkontrol serta terkait dengan lingkungan sekitar anak, coretan pada masa pra bagan sebagian besar terjadi karena aktivitas kinestetik (Lowenfeld, 1982: 205)

Masa pra bagan adalah masa anak sudah mulai mengenal dirinya, diri anak sebagai pusat segalanya. Lukisan yang dibuat oleh anak akan tampak figure yang menyatakan “aku”. Masa ini didominasi dengan rasa egosentris, yaitu ketidakmampuan membedakan perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain. Karya lukis anak usia dini merupakan ekspresi kejujuran tentang perasaan, harapan, fantasi, dan imajinasi yang dilukiskan dalam bidang datar. Lukisan anak memiliki bentuk yang unik dari aspek bentuk, warna, goresan, dan unsur lainnya.

Anak mulai menggambar dari yang paling sederhana yaitu berupa garis menuju bentuk yang representasional dan detail sesuai dengan tingkat perkembangannya

Sampurno (2013: 266) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa lukisan anak indigo menggambarkan tentang keinginan, pengalaman yang dialami oleh anak indigo dengan menembus konsep ruang dan waktu, dan cerita imajiner. Melukis bagi anak indigo adalah sebagai salah satu media komunikasi dan menuangkan ide dan gagasan yang sulit untuk diungkapkan secara verbal. Simbol bentuk yang ditampilkan dalam lukisan menggunakan karakteristik yang diciptakan oleh anak indigo sendiri. Simbol warna yang digunakan bersifat subjektif tergantung dari hubungan anak indigo dengan objek yang digambar. Indigo yang terdapat dalam lukisan adalah dari ide dan gagasan lukisan, proses dan perilaku anak saat berkarya lukis.

B. Kreativitas

1. Pengertian Kreativitas

Kreativitas menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (1990: 465) adalah kemampuan untuk mencipta. *National Advisory Committee on Creative and Cultural Education* (NACCE) atau Komite Bidang Kreativitas dan Pendidikan Budaya (dalam Suratno 2005: 23) menyebutkan bahwa kreativitas sebagai bentuk aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang bersifat asli (orisinal).

Drevdahl (dalam Hurlock, 2010: 4) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya dapat berupa

kegiatan imajinatif atau sintesis pemikiran. Hal ini didukung oleh Suratno (2005: 24) yang mengatakan bahwa kreativitas merupakan aktivitas imajinatif yang mampu menghasilkan sesuatu yang baru dan orisinal sebagai perwujudan dari kecerdasan dalam pencarian sesuatu yang bernilai. Tampilan karya yang kreatif selalu tampil tunggal (unik), karena tidak terdapat karya lain yang sama. Sedangkan asli (orisinal) karena dihasilkan oleh diri pelaku seni sendiri, dan memiliki kebaruan (*novelty*) karena belum pernah ada sebelumnya. Pendapat lain dari Campbell (1986: 11-12) kreativitas adalah kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru antara lain inovatif, belum ada sebelumnya, segar, menarik, aneh, mengejutkan berguna untuk memecahkan masalah dengan hasil yang sama dapat dimengerti dan dibuat di lain waktu.

Beberapa pengertian di atas disimpulkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk menciptakan suatu karya yang bernilai, adanya elaborasi dalam karya, bersifat baru, memiliki keunikan, dan orisinal sebagai hasil dari imajinasi seseorang. Dalam penelitian ini, kreativitas dimunculkan dalam ide dan gagasan, simbol bentuk yang diciptakan, serta warna yang digunakan dalam lukisan.

2. Unsur Kreativitas

Suatu hasil kreasi memiliki ciri tertentu. Ciri-ciri suatu kreasi adalah sesuatu yang khas yang dimiliki suatu hasil kreasi sebagai manifestasi ciri-ciri pribadi manusia pencipta kreasi tersebut. Ciri hasil kreasi menurut Tabrani (2006: 258) terbagi menjadi lima, yaitu:

- a. Ciri *Unusualnes*, yaitu perwujudan dari ciri pribadi iseng pada suatu hasil kreasi. Hasil kreasi bersifat iseng, lucu, *comic*, humor, atau aneh. Standar

kreasi yang dikenai oleh ciri iseng (*unusual*) adalah aturan-aturan, kebiasaan-kebiasaan, dan norma-norma.

- b. Ciri Kebaruan (*novelty*), yaitu perwujudan dari ciri pribadi iseng dan orisinal. Ciri kebaruan merupakan peningkatan dari iseng. Standar kreasi kebaruan adalah aturan-aturan, kebiasaan-kebiasaan, dan norma-norma.
- c. Ciri Kelayakan estetis, yaitu manifestasi dari pribadi kritis (gabungan iseng, orisinal, dan sensitif). Ciri kelayakan estetis merupakan peningkatan dari *novelty*. Standar kreasi yang dikenai kelayakan estetis antara lain lingkungan, situasi, keadaan, dan peristiwa.
- d. Ciri Transformasi, yaitu manifestasi dari ciri pribadi kooperatif (gabungan kritis, fleksibel, dan bebas). Transformasi tidak tunduk pada norma atau situasi dan kondisi, tetapi mengintegrasikan beberapa norma dan lingkungan sesuai dengan fleksibilitas dan kebebasan. Standar kreasi yang dikenai ciri transformasi bukan norma, melainkan integrasi dari berbagai norma.
- e. Ciri Agung, yaitu manifestasi dari pribadi kreatif, selain itu disebut juga kondensasi, kristalisasi, atau sublimasi. standar kreasi yang dikenai ciri agung adalah penghayatan yang utuh dan lengkap yang merupakan perwujudan keseimbangan dinamis integral dari kemampuan fisik, kreatif, dan rasio.

Sedangkan menurut Parnes (dalam Nursisto, 2000: 31), terdapat lima macam unsur dalam perilaku kreatif, yaitu:

- a. *Fluency* (kelancaran), yaitu kemampuan menghasilkan ide dan gagasan untuk memecahkan suatu persoalan.

- b. *Flexibility* (keluwesan), yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide untuk memecahkan suatu masalah diluar kategori yang biasa.
- c. *Originality* (keaslian), yaitu kemampuan untuk menciptakan gagasan yang unik atau luar biasa.
- d. *Elaboration* (keterperincian), yaitu kemampuan yang menyatakan pengarah ide menjadi kenyataan.
- e. *Sensitivity* (kepekaan), yaitu kepekaan menangkap dan menghasilkan masalah sebagai tanggapan terhadap situasi.

Lowenfeld (1982: 76) mengatakan bahwa kreativitas dapat diukur dari *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), dan *originality* (keaslian) atau *elaboration* (elaborasi) dalam sebuah karya. Kelancaran yaitu kemampuan untuk menciptakan ide dan gagasan. Keluwesan yaitu kemampuan menghasilkan berbagai simbol. Keaslian yaitu kemampuan menghasilkan karya dari diri sendiri (bukan hasil imitasi). Elaborasi yaitu kemampuan mengembangkan simbol.

Berdasarkan uraian di atas dasar penelitian tentang kreativitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berdasarkan teori Parnes, yaitu *fluency* yaitu kemampuan anak memunculkan ide dan gagasan dalam membuat karya. *Flexibility* yaitu kemampuan anak menciptakan berbagai simbol berdasarkan ide dan gagasan yang dimiliki. *Originality* yaitu kemampuan anak menciptakan simbol yang memiliki sifat inovatif maupun modifikatif. *Elaboration* yaitu kemampuan anak memindahkan ide yang dimiliki ke dalam simbol dalam lukisan serta mengembangkan simbol tersebut. *Sensitivity* yaitu kemampuan anak menciptakan simbol sesuai dengan kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

C. Simbol

1. Pengertian Simbol

Dillistone (2006: 20) mengatakan bahwa simbol adalah sebuah kata atau barang atau objek atau tindakan atau peristiwa atau pola atau pribadi atau hal yang konkret; mewakili atau menggambarkan atau mengisyaratkan atau menandakan atau menyelubungi atau menyampaikan atau menggugah atau mengungkapkan atau mengingatkan atau merujuk kepada atau berdiri menggantikan atau mencorakkan atau menunjukkan atau berhubungan dengan atau bersesuaian dengan atau menerangi atau mengacu kepada atau mengambil bagian dalam atau menggelar kembali atau berkaitan dengan; sesuatu yang lebih besar atau transenden atau tertinggi atau terakhir: sebuah makna, realitas, suatu cita-cita, nilai, prestasi, kepercayaan, masyarakat, konsep, lembaga, dan keadaan.

Dibyasuharda (dalam Puspitasari, 2012: 25) menyatakan secara etimologis, simbol berasal dari kata kerja Bahasa Yunani “*sumballo*” (sumballein) (simbolos) yang berarti tanda atau ciri yang memberitahukan sesuatu hal kepada seseorang. Menurut *Oxford Dictionary* simbol adalah suatu tanda atau karakteristik yang digunakan untuk menggambarkan atau melambangkan dari sebuah objek, fungsi, dan proses. Berdasarkan teori di atas, dapat disimpulkan bahwa simbol merupakan tanda atau karakteristik yang menggambarkan suatu objek, fungsi, dan proses yang digunakan untuk memberitahukan sesuatu hal kepada seseorang.

2. Jenis Simbol

Susanne Langer (dalam Puspitasari 2012: 28) membuat dua macam cara pembedaan simbol, yaitu simbol diskursif (*discursive simbol*) dan simbol presensasional (*presensational simbol*)

a. Simbol Diskursif

Simbol diskursif disebut juga simbol nalar, karena cara penangkapannya mempergunakan nalar atau intelektual. Penyampaian yang akan diungkapkan berlangsung secara berurutan dan tidak spontan. Bahasa adalah satu-satunya yang tergolong dalam simbol diskursif, baik itu bahasa sehari-hari, bahasa ilmu, maupun bahasa filsafat. Ketiga bahasa tersebut memiliki konstruksi secara konsekuen. Simbol diskursif mengandung suatu struktur yang dibangun oleh kata-kata menurut hukum tata bahasa dan sintaksis.

b. Simbol Presensasional

Simbol presensasional adalah simbol yang cara pengungkapannya tidak memerlukan intelektual, tetapi dengan spontan. Simbol presensasional menghadirkan apa yang dikembangkan. Pemahaman simbol presensasional tidak tergantung kepada hukum yang mengatur unsur-unsurnya, akan tetapi dengan intuisi atau perasaan. Simbol presensasional merupakan simbol kesatuan yang bulat dan utuh, tidak dibangun secara bertahap. Simbol inilah yang dijumpai dalam alam dan kreasi manusia, misalnya tarian, lukisan, ornamen, dan lain-lain. Makna yang terkandung dalam simbol presensasional tidak ditangkap dengan logika, tetapi dengan intuisi langsung.

3. Simbol Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah garis atau dibatasi oleh warna yang berbeda atau oleh gelap terang pada arsiran atau karena adanya tekstur. Simbol bentuk adalah tanda atau karakteristik berupa titik, garis, bidang, dan volume yang menggambarkan suatu objek, fungsi, dan proses yang digunakan untuk memberitahukan sesuatu hal kepada seseorang. Menurut Sanyoto (2009: 83) bentuk dapat dikategorikan ke dalam beberapa macam antara lain:

a. Bentuk berupa Titik

Pada umumnya suatu bentuk disebut sebagai titik karena memiliki ukuran kecil. Ciri khas titik tergantung alat penyentuh yang digunakan, atau tergantung bentuk benda yang dibayangkan sebagai titik. Secara umum raut atau tampilan titik adalah bundar sederhana tanpa arah dan tanpa dimensi, tetapi bisa juga titik berbentuk segitiga, bujur sangkar, dan elips (Sanyoto, 2009: 84).

b. Bentuk berupa Garis

Garis terbagi menjadi dua jenis, yaitu garis nyata dan garis semu. Garis adalah suatu hasil goresan yang disebut garis nyata atau kaligrafi. Garis semu yaitu batas atau limit suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk masa, rangkaian masa. Garis terdiri dari dua macam yaitu garis lurus dan garis lengkung (Sanyoto, 2009: 87).

c. Bentuk berupa Bidang

Bidang adalah suatu bentuk raut pipih, datar, sejajar dengan dimensi panjang dan lebar serta menutup permukaan atau area. Bidang juga dapat

diartikan sebagai bentuk yang menempati ruang. Bentuk berupa bidang meliputi bentuk geometri dan non geometri. Bidang geometri adalah bidang teratur yang dibuat secara matematika yaitu meliputi lingkaran, segitiga, segiempat, segilima, segienam, dan sebagainya. Bidang non-geometri adalah bidang yang dibuat secara bebas, yaitu dapat berbentuk bidang organik, bidang bersudut bebas, bidang gabungan, dan bidang maya (Sanyoto, 2009: 103).

d. Bentuk berupa Gempal atau Volume

Bentuk gempal atau volume adalah suatu bentuk yang memiliki tiga dimensi, yaitu panjang, lebar, dan tebal. Gempal dapat digolongkan menjadi gempal yang teratur dan gempal yang tidak teratur. Gempal teratur adalah bentuk gempal yang memiliki sifat matematis, contohnya kubus, silinder, kerucut, prisma, dan lain-lain. Gempal tidak teratur adalah gempal yang berbentuk bebas, contohnya batu, pohon, binatang, dan lain-lain (Sanyoto, 2009: 112).

4. Simbol Warna

Warna merupakan fenomena gelombang atau getaran yaitu berupa gelombang cahaya. Warna dapat didefinisikan secara fisik dan psikologis. Secara fisik adalah sifat cahaya yang dipancarkan berdasarkan panjang gelombang, sedangkan warna secara psikologis adalah bagian dari pengalaman indera penglihatan (Sanyoto 2009: 12)

Warna merupakan unsur penting dan dominan dalam sebuah penciptaan karya. Seseorang dapat menggambarkan suatu objek yang mencapai kesesuaian dengan kenyataan yang sebenarnya melalui warna. Warna memiliki jenis dan karakteristik yang berbeda-beda, karakteristik dalam hal ini yaitu ciri-ciri dan sifat

khas yang dimiliki oleh suatu warna. Berikut ini adalah jenis dan karakteristik warna:

a. Jenis-jenis warna

1) Warna panas yaitu warna yang memberikan kesan semangat, kuat, dan aktif.

Warna panas terdiri dari warna merah, jingga, dan kuning.

2) Warna dingin yaitu warna yang memberi kesan tenang, kalem, dan pasif.

Warna dingin terdiri dari warna biru, ungu, dan hijau.

b. Karakteristik dan simbolisasi warna menurut Sanyoto (2009: 46)

1) Kuning memiliki karakter terang, gembira, ramah, supel, cerah, dan hangat.

2) Jingga atau Oranye memiliki karakter dorongan, semangat, dan bahaya.

3) Merah memiliki karakter kuat, cepat, enerjik, semangat, gairah, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, dan panas.

4) Ungu memiliki karakter percampuran dari warna merah dan biru yaitu keangkuhan, kebesaran, dan kekayaan.

5) Biru memiliki karakter dingin, pasif, melankoli, sayu, sendu, sedih, tenang, berkesan jauh, mendalam, tak terhingga, tetapi cerah.

6) Hijau memiliki karakter segar, muda, hidup, dan tumbuh.

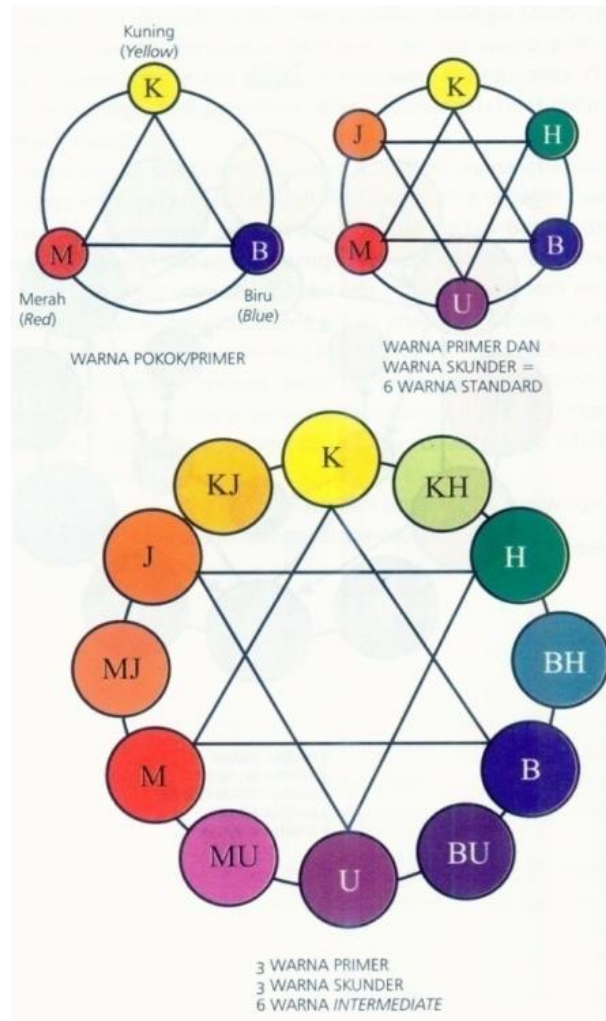
7) Putih memiliki karakter positif, merangsang, cerah, tegas, mengalah.

8) Hitam memiliki karakter menekan, tegas, mendalam, dan depresif.

9) Abu-abu melambangkan ketenangan, kebijaksanaan, kerendahhatian, keberanian untuk mengalah, dan keragu-raguan.

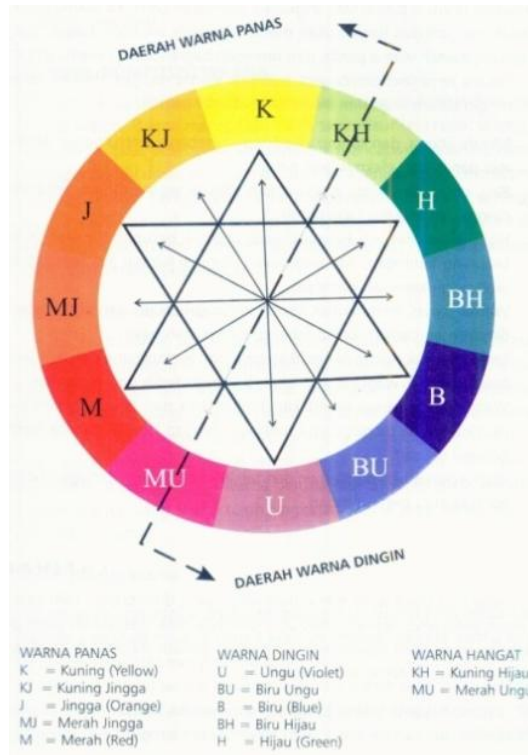
10) Coklat memiliki karakter kerendahan hati, sopan, arif, bijaksana, hemat, dan hormat.

Lingkaran warna Munsell (dalam Sanyoto, 2009: 28) merupakan suatu sistem warna yang mengambil tiga warna utama sebagai warna dasar dan disebut warna primer, yaitu warna merah (M), warna kuning (K), dan warna biru (B). Apabila warna primer dicampur dengan warna sekunder akan menghasilkan warna tersier.



Gambar 2. Skema Bentuk Warna Munsell
(Sumber: Sanyoto 2009 : 30)

Secara garis besar sifat khas yang dimiliki oleh warna ada 2, yaitu warna panas dan warna dingin. Warna panas berpuncak pada warna jingga (J) dan warna dingin berpuncak pada warna biru hijau.



Gambar 3. Skema Warna Panas dan Warna Dingin
(Sumber: Sanyoto 2009: 31)

D. Tinjauan Seni Lukis Anak

1. Tipe Lukisan Anak

Tipe lukisan terbagi menjadi tiga tipe. Pamadhi (2012: 180) mengelompokkan 3 tipe lukisan sebagai berikut:

a. *Non-haptic* (Visual)

Tipe non-haptic adalah tipe lukisan anak yang mempunyai ketajaman menghayati sesuatu melalui indera penglihatannya, sehingga karya gambar yang

dibuatnya cenderung didasarkan pada kesamaan bentuk yang dilihat atau dihayatinya.

b. *Haptic* (Nonvisual)

Tipe haptic adalah tipe lukisan anak yang mempunyai kepekaan atau ketajaman perasaan atau mata hatinya, sehingga gambar yang dibuat cenderung didasarkan atas ekspresi atau reaksi emosionalnya dan bukan berdasarkan hasil penglihatan indera matanya.

c. *Willing Type*

Willing type adalah tipe gambar anak yang diangkat dalam materi pokok gambar berupa harapan anak terhadap keinginan, cita-cita, atau kejadian yang akan datang.

2. Karakteristik Lukisan Anak

Pamadhi (2012: 173) berpendapat bahwa setiap anak memiliki karakter dan tipe lukisan yang berbeda. Berikut adalah karakteristik lukisan anak:

a. Tipe Komik

Tipe komik merupakan karakteristik lukisan anak dengan memanfaatkan cerita lebih dahulu. Lukisan ini mirip dengan cerita bergambar.

b. Tipe Potret

Tipe potret merupakan gambar wajah seseorang baik tokoh idola maupun tokoh yang sering bergaul dalam kehidupan sehari-hari.

c. Tipe Naturalistik

Tipe naturalistik merupakan karakteristik lukisan anak yang cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan.

d. Tipe Heroik

Tipe heroik merupakan tipe lukisan yang menggambarkan cerita kepahlawanan.

e. Bertumpu pada Garis Dasar

Tipe lukisan ini menggambarkan bahwa anak masih mempunyai cara pandang spasial, artinya objek yang dipandang melalui satu sisi walaupun seluruhnya juga akan ditampilkan.

f. Transparansi

Tipe transparansi merupakan tipe lukisan yang tembus pandang. Lukisan anak adalah ungkapan pikiran, dimana ketika ada inspirasi pada anak untuk melukis, semua bayangan masa lalu yang tersimpan akan diungkapkan olehnya melalui gambar.

g. Tipe Susunan Bebas

Tipe ini semua benda ditampilkan dan belum mempunyai susunan cerita yang jelas. Lukisan ini dianggap tidak konsisten dengan ukuran serta pewarnaannya.

3. Kesan Ruang Gambar Anak

Kesan ruang gambar yaitu tampilan bentuk gambar suatu obyek yang memperlihatkan adanya kesan ruang jauh-dekat, besar kecil, penumpukan, dan tembus pandang. Kesan ruang gambar anak dibedakan sebagai berikut :

a. Perebahan (*Rabatement*)

Perebahan yaitu kesan ruang yang diperoleh dengan jalan merebahkan ke dalam atau ke luar suatu benda atau obyek yang digambarkan. Misalnya gambar

pohon, rumah pagar dipinggir jalan oleh anak digambarkan miring atau rebah mengikuti batas jalannya.

b. Penumpukan (*Juxta Position*)

Penumpukan adalah kesan ruang dengan siri obyek yang dekat digambar di bagian bawah bidang gambar, sedangkan obyek yang letaknya semakin jauh diletakkan di bagian atas bidang gambar. Namun kesan ruangnya masih seperti ditumpuk, karena obyek tersebut digambar dengan ukuran yang relatif sama besar meskipun tempatnya lebih jauh.

c. Perspektif Mata Burung

Perspektif mata burung adalah kesan ruang yang dibuat atau dihasilkan seperti burung yang sedang terbang. Dengan cara ini anak seakan-akan berada di tempat yang tinggi, sehingga hasil gambarnya antara benda atau obyek satu dengan benda lainnya digambarkan tidak saling tutup-mentup. Kesan ruang gambar terasa lebih luas, sedangkan obyek gambar sebagian terkesan kecil-kecil.

d. Tutup-menutup

Tutup-menutup adalah kesan ruang antara obyek yang satu dengan obyek yang lainnya saling tertutup. Hal ini menunjukkan bahwa obyek yang tertutup berada pada tempat yang lebih jauh, namun dilihat dari ukurannya belum digambar semakin kecil seperti yang dilakukan dalam menggambar perpektif.

e. Pengecilan

Pengecilan adalah kesan ruang gambar yang dibuat berdasarkan ketentuan atau hukum perpektif, di mana obyek yang dekat digambar besar dan jelas, sedangkan obyek yang semakinn jauh digambar semakin kecil.dan tidak jelas.

Contoh gambar jalan yang menjauhi pandangan mata dibuat dengan batas dua buah garis yang semakin jauh semakin menyempit atau mengecil dan akhirnya bertemu disatu titik pada garis horizon.

E. Kerangka Pikir

Anak indigo adalah anak yang memiliki perilaku yang unik, yaitu cenderung hiperaktif, antisosial, dan mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang sistematis saat berbicara (Carroll, 2006: 2). Secara fisik anak indigo tidak jauh berbeda dengan anak normal lainnya, namun anak indigo memiliki kondisi psikologis yang lebih dewasa jika dibandingkan dengan anak lainnya. Anak indigo memiliki kecerdasan di atas rata-rata, selain itu anak indigo juga mengalami gangguan komunikasi.

Pada usia dini anak mengalami perkembangan pesat dalam aspek fisik, kognitif, sosio-emosional, bahasa, komunikasi, dan kreativitas (Hartati, 2005: 7-8). Anak usia dini mempunyai potensi yang luar biasa, karena pada masa ini pertumbuhan dan perkembangan otak sudah mencapai 80% yang memungkinkan anak untuk mengembangkan kreativitasnya. Kreativitas berkaitan dengan tingkat kecerdasan yang dimiliki oleh seseorang. Kreativitas dapat diwujudkan melalui kegiatan melukis. Lukisan anak sebagai simbol visual yang memiliki makna ganda tidak hanya sebagai simbol perwujudan bentuk namun merupakan keinginan yang diwujudkan dalam figur dan simbol dalam gambar (Pamadhi, 2012; 22).

Peneliti ingin mengetahui seperti apa kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan anak indigo usia 5 tahun. Unsur kreativitas yang akan dipaparkan

yaitu sesuai dengan pemaparan Lowenfeld (1982: 76) dan Parnes (dalam Nursisto, 2000: 31) yaitu meliputi *fluency* (kelancaran), *flexibility* (keluwesan), *originality* (keaslian), *elaboration* (keterperincian), dan *sensitivity* (kepekaan). Penelitian ini yang dimaksud *fluency* yaitu kemampuan anak memunculkan ide dan gagasan dalam membuat karya. *Flexibility* yaitu kemampuan anak menciptakan berbagai simbol berdasarkan ide dan gagasan yang dimiliki. *Originality* yaitu kemampuan anak menciptakan simbol yang berasal dari dirinya sendiri yang memiliki sifat inovatif maupun modifikatif. *Elaboration* yaitu kemampuan anak memindahkan ide yang dimiliki ke dalam simbol dalam lukisan serta mengembangkan simbol tersebut. *Sensitivity* yaitu kemampuan anak menciptakan simbol sesuai dengan kepekaan terhadap lingkungan sekitar.

F. Pertanyaan Penelitian

Berdasarkan kajian teori yang telah dituliskan, maka dapat diajukan pertanyaan penelitian sebagai berikut:

1. Seperti apa *fluency* (kelancaran) dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky?
2. Seperti apa *flexibility* (keluwesan) dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky?
3. Seperti apa *originality* (keaslian) dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky?
4. Seperti apa *elaboration* (keterperincian atau pengembangan) dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky?
5. Seperti apa *sensitivity* (kepekaan) dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus. Penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasi objek alamiah yang diteliti sesuai dengan keadaan yang sebenarnya (Sugiyono, 2010:1). Penelitian kualitatif deskriptif memiliki tujuan untuk menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Pendekatan studi kasus dalam penelitian ini yaitu deskripsi intensif dan analisis terhadap seorang individu tunggal dalam satu periode tertentu.

Hasil penelitian tentang kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan anak indigo ini tidak digeneralisasikan karena desain penelitian yang digunakan adalah holistik dengan kasus tunggal. Holistik dengan kasus tunggal yaitu desain penelitian dengan menguraikan hasil penelitian berdasarkan karakteristik subjek dan objek penelitian secara lebih mendalam (Yin, 2012: 46). Peneliti menggunakan pendekatan kualitatif deskriptif dengan jenis studi kasus karena peneliti berupaya mendeskripsikan, mencatat, menganalisis dan menginterpretasikan kondisi yang terjadi secara lebih mendalam kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian dilakukan di rumah Diky yang bertempat di Kraranggumuk, Karangrejek, Wonosari, Gunungkidul dan di sekolah Diky yaitu TK Masyithoh 1

Karangrejek, Wonosari, Gunungkidul. Tempat ini merupakan tempat dimana anak banyak melakukan kegiatan dalam kehidupan sehari-hari.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan selama 14 pertemuan pada bulan Juli sampai Agustus 2014. Kegiatan dan hasil observasi penelitian terdapat pada lampiran.

C. Sumber Data

Sumber data yang utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain (Moleong, 2011: 157). Data yang dikumpulkan berasal dari data wawancara, catatan lapangan, naskah, foto, dokumen pribadi dan dokumen resmi lainnya.

Sumber data diperoleh dari sekolah tempat anak belajar dan orang tua anak indigo. Subjek penelitian ini adalah Diky yaitu anak indigo berusia 5 tahun. Objek formal dalam penelitian ini adalah kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan anak indigo usia 5 tahun, sedangkan objek material dalam penelitian ini adalah lukisan anak indigo usia 5 tahun. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi, serta wawancara dengan guru dan orang tua anak.

Sumber data berupa wawancara kepada anak bertujuan untuk mengetahui alasan dan cerita mengenai hasil karya yang dibuat, sedangkan wawancara yang dilakukan dengan orang tua dan guru bertujuan untuk pengabsahan data. Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu observasi yang dilakukan hanya 14 kali pertemuan, sehingga dilanjutkan dengan observasi berlanjut menggunakan hasil karya anak.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data adalah kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mendapatkan informasi pada saat penelitian, kemudian diolah dengan menggabungkan hasil penelitian dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini antara lain:

1. Observasi Partisipatif

Penelitian ini menggunakan observasi partisipatif yaitu peneliti terlibat langsung dalam kegiatan sehari-hari subjek yang diteliti. Observasi partisipatif bertujuan memperoleh data tentang kegiatan anak indigo. Peneliti hanya mengamati, mencatat, menganalisis dan selanjutnya membuat kesimpulan. Sasaran pengamatan adalah aktivitas subjek saat melakukan kegiatan sehari-hari. Penelitian ini menggunakan dua periode observasi, yaitu:

a. Pra Observasi

Pra observasi dilakukan oleh peneliti dengan mengamati aktivitas anak di rumah dan disekolah, hal ini dilakukan untuk menemukan topik yang akan dibahas, serta meminta ijin penelitian dari orang tua dan pihak sekolah.

b. Observasi Penelitian

Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky yang dilakukan dengan cara mengamati subjek dan objek penelitian serta aktivitas yang berlangsung di dalamnya. Observasi ini ditujukan untuk mendapatkan data sebanyak mungkin tentang kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky.

2. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk mencari bukti-bukti penelitian yang dapat disimpan sehingga menghindari kemungkinan hilangnya data yang telah diberikan oleh narasumber Guba dan Lincoln (dalam Moleong, 2011: 216), dokumen adalah setiap bahan tertulis yang digunakan dalam penelitian sebagai sumber data. Dokumen dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan. Studi ini menggunakan studi kepustakaan atau analisis dokumen yang datanya diperoleh melalui sejumlah literatur kepustakaan, yang dinilai relevan dengan penelitian ini. Peneliti juga mencari data-data pokok melalui dokumen dan literatur lain tentang anak usia dini, kreativitas, dan anak indigo yang berupa video, foto, gambar, buku, dan sumber lain.

Kreativitas dalam simbol bentuk dan warna ditampilkan dalam hasil karya lukisan Diky. berhubungan dengan keterbatasan peneliti dalam melakukan observasi, maka penelitian ini menggunakan hasil karya yang telah di *scan* untuk memudahkan peneliti dalam menganalisis lebih mendalam berkaitan dengan karya tersebut. Hasil karya dikumpulkan oleh peneliti kemudian dilakukan seleksi untuk dianalisis.

3. Wawancara Terstruktur

Menurut Stainback (dalam Sugiyono, 2011: 316) wawancara merupakan kegiatan yang dilakukan peneliti untuk mengetahui suatu hal yang lebih mendalam tentang partisipan dalam menginterpretasikan situasi dan fenomena yang terjadi. Sedangkan wawancara terstruktur menurut Moleong (2011: 190) adalah wawancara yang pewawancara menetapkan sendiri masalah dan

pertanyaan yang akan diajukan. Wawancara dilakukan secara terstruktur dan berfokus pada permasalahan yang diteliti untuk mendapatkan informasi yang lebih mendalam.

Pedoman wawancara penelitian ini dimaksudkan sebagai alat untuk mengumpulkan data yang berisi catatan pertanyaan secara garis besar mengenai kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky. Data dari hasil wawancara digunakan untuk memperoleh data yang bersifat deskriptif berupa informasi dari partisipan yaitu orang tua, guru, dan anak. Data deskriptif ini bermanfaat sebagai pendukung dalam mengidentifikasi kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen adalah alat ukur yang digunakan dalam mencari data yang relevan dengan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang relevan dengan permasalahan yang sedang dikaji yaitu kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky. Dalam penelitian kualitatif, instrumen yang digunakan selama penelitian berlangsung adalah peneliti sendiri sebagai instrumen pokok, yakni peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian, mencari data, wawancara dengan narasumber atau orang yang ahli dalam bidang yang sedang diteliti. Instrumen kemudian dikembangkan secara sederhana berupa pedoman observasi, dokumentasi, dan pedoman wawancara yang berguna untuk membantu mengumpulkan dan menganalisis data.

Berikut ini adalah instrumen yang digunakan dalam penelitian tentang kreativitas dalam simbol bentuk dan warna dalam lukisan Diky:

1. Pedoman observasi

Pedoman observasi atau pengamatan dilakukan untuk mengetahui beberapa aspek permasalahan sebagai berikut:

- a. Kegiatan pengamatan terhadap perilaku anak dalam kehidupan sehari-hari.
- b. Kegiatan pengamatan terhadap perilaku anak saat melukis.

2. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi dalam penelitian ini yaitu dokumen-dokumen yang terkait dengan penelitian. Dokumen berupa hasil karya anak ketika sebelum penelitian dan ketika penelitian, dokumen hasil belajar baik di rumah maupun di sekolah, serta video Diky ketika sedang beraktivitas. Dokumentasi foto terdiri dari:

- a. Dokumentasi foto aktivitas Diky di sekolah.
- b. Dokumentasi foto aktivitas Diky di rumah.
- c. Dokumentasi foto karya Diky.

3. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan dengan subjek penelitian yang karyanya telah diseleksi dijadikan sebagai bahan penelitian. Wawancara juga dilakukan dengan guru dan orang tua subjek untuk memperoleh informasi deskriptif.

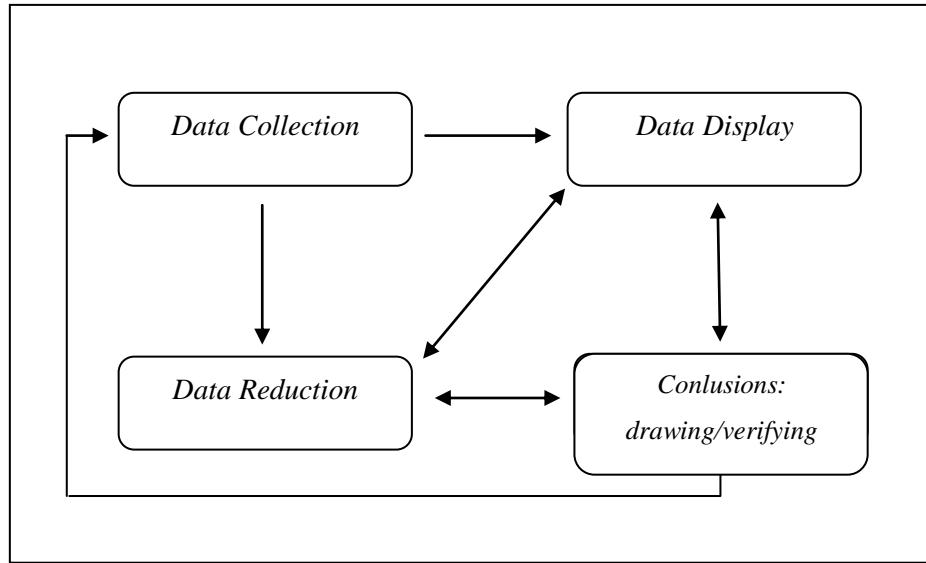
Tabel 1. Instrumen Pengumpulan Data

No.	Masalah	Konsep	Teknik Pengumpulan Data		
			Obs	Ww	Dok
1.	Profil subjek	Profil subjek		•	
		Fakta subjek	•	•	
2.	Kreativitas bentuk	Kelancaran	•	•	•
		Keluwesasan	•	•	•
		Keaslian	•	•	•
		Elaborasi	•	•	•
		Kepekaan	•	•	•
3.	Kreativitas warna	Kelancaran	•	•	•
		Keluwesasan	•	•	•
		Keaslian	•	•	•
		Elaborasi	•	•	•
		Kepekaan	•	•	•
Keterangan: obs : observasi ww : wawancara dok : dokumentasi					

F. Teknik Analisis Data

Proses analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung dan setelah selesai pengumpulan data dalam waktu tertentu. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah model interaktif dari Miles dan Huberman. Aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas yaitu sampai data yang dikumpulkan dirasa cukup. Kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky ditampilkan melalui hasil karya yaitu lukisan. Hasil karya Diky dikumpulkan oleh peneliti kemudian diidentifikasi dan diklasifikasi berdasarkan kriteria untuk diteliti. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dideskripsikan sesuai dengan keadaan sebenarnya dengan tujuan untuk mendeskripsikan kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan anak indigo usia 5 tahun yang pada penelitian ini anak indigo tersebut adalah Diky.

Miles dan Huberman (dalam Sugiyono, 2013: 91) mengatakan bahwa aktivitas dalam menganalisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktivitas dalam analisis data, yaitu *data reduction* (reduksi data), *data display* (penyajian data), dan *conclusion drawing* atau *verification* (kesimpulan atau verifikasi).



Gambar 4. Skema Analisis Data (*interactive model*)
(Sumber: Sugiyono, 201: 183)

Bagan di atas adalah model analisis interaktif yang pelaksanaannya dapat dilakukan dengan proses interaksi antar komponen maupun dengan proses pengumpulan data, dalam proses yang berbentuk siklus. Dapat dilihat bahwa pada saat pengumpulan data, peneliti membuat reduksi dan sajian data.

Teknik analisis data meliputi 3 langkah, yaitu:

1. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Reduksi data adalah bagian proses analisis data yaitu memilah dan memperinci data yang telah terkumpul. Reduksi data bertujuan untuk mempertegas dan membuat lebih fokus sehingga dapat data yang diperoleh dapat disimpulkan. Setelah satuan diperoleh, kemudian dibuat koding. Koding berguna untuk memusatkan batas-batas permasalahan.

Dalam penelitian ini data yang terkumpul berupa data observasi, dokumentasi (hasil karya anak), dan wawancara. Berikut adalah langkah-langkah dalam reduksi data:

a. Identifikasi data

Identifikasi data adalah kegiatan menyeleksi data. Dalam penelitian ini satuan data yang diambil adalah lukisan subjek. Data awal yang diambil adalah 17 karya, lalu direduksi menjadi 6 karya.

b. Klasifikasi data

Pemerincian data dengan cara mengklasifikasikan data berdasarkan inferensial data, lalu data ditelaah dari berbagai sumber diantaranya dari hasil observasi dan wawancara dari narasumber yaitu orang tua dan guru subjek. Dari 17 karya yang diambil lalu diklasifikasikan menjadi 6 karya yang sesuai dengan kriteria untuk diteliti seperti keberagaman tema lukisan.

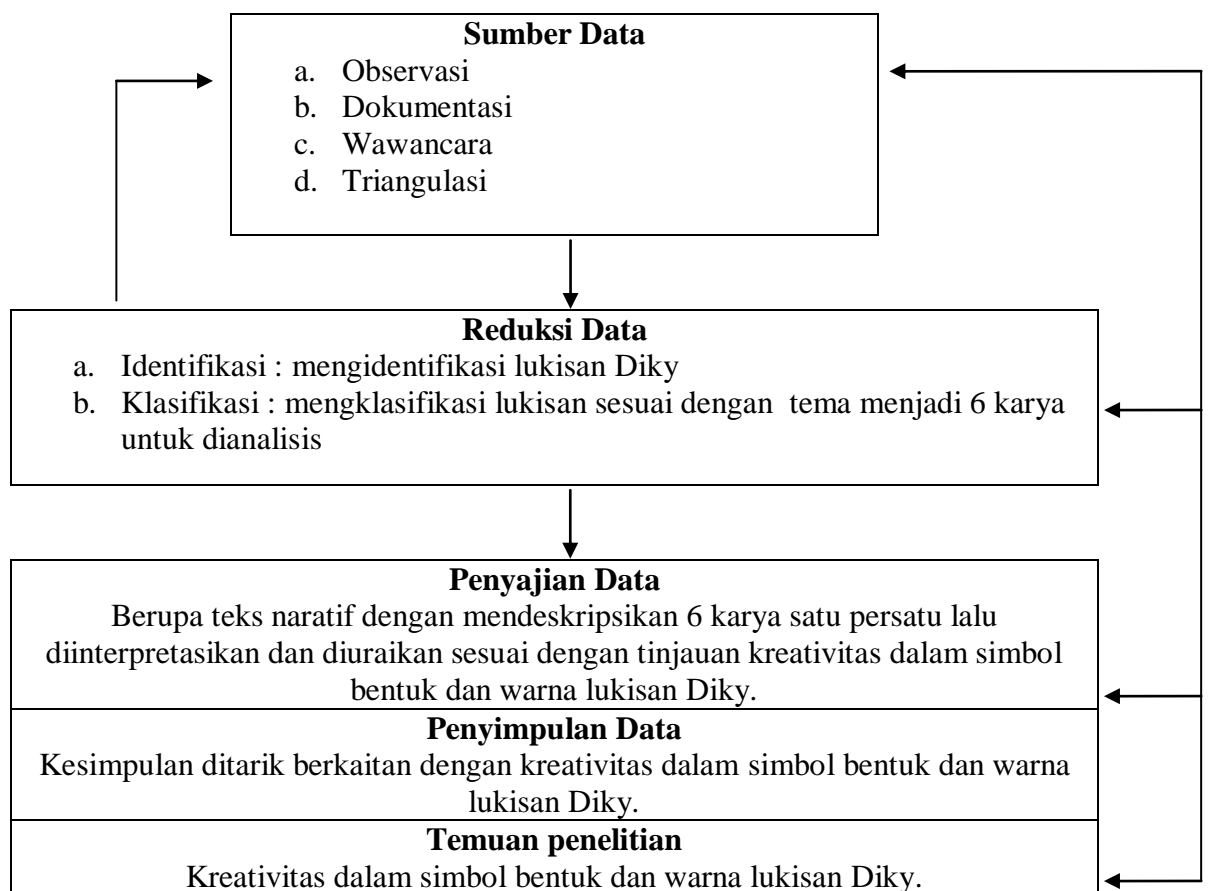
2. *Data Display* (Penyajian Data)

Data yang telah direduksi kemudian disajikan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori, dan sejenisnya. Dengan menyajikan data maka akan memudahkan untuk memahami tentang fakta yang terjadi. Penyajian data yang digunakan adalah dengan teks yang bersifat naratif, yaitu mendiskripsikan karya terpilih satu persatu dan diuraikan sesuai dengan tinjauan tentang tujuan penelitian.

3. *Conclusion Drawing* atau *Verification* (Penarikan Kesimpulan atau Verifikasi)

Penarikan kesimpulan dilakukan setelah penyajian data. Penarikan kesimpulan adalah kegiatan analisis yang difokuskan pada penafsiran data yang

telah disajikan. Data yang telah diinterpretasikan dan diuraikan kemudian disimpulkan berkaitan dengan kreativitas simbol bentuk lukisan Diky. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif merupakan temuan baru. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran, hubungan kausal, hipotesis atau teori suatu objek yang sebelumnya masih belum jelas sehingga setelah diteliti menjadi jelas. Proses untuk mendapatkan bukti ini disebut sebagai verifikasi data. Berikut ini adalah skema teknik analisis data model Miles dan Huberman (Sugiyono, 2013: 94):



Gambar 5. Proses dan Analisis Data Model Miles dan Huberman

G. Pemeriksaan Keabsahan Data atau Triangulasi

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk pengecekan atau sebagai

pembandingan terhadap data itu (Moleong, 2011: 330). Triangulasi bertujuan untuk meningkatkan pemahaman peneliti terhadap data dan fakta yang dimiliki. Pengecekan data atau perbandingan terhadap data pada penelitian, peneliti menggunakan triangulasi yang memanfaatkan sumber lain. Patton dalam Moleong (2011: 330), triangulasi sumber dalam penelitian kualitatif berarti membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda.

Uji keabsahan data melalui *expert judgement*. *Expert judgement* dilakukan dengan wawancara ahli, yaitu seseorang yang dianggap telah menguasai suatu bidang tertentu, dalam hal ini adalah bidang seni rupa anak. Wawancara dilakukan dengan Muchammad Bayu Tejo Sampurno, S. Pd. seorang terapis dan *Master of Art* di Pengkajian Seni Pertunjukan dan Seni Rupa. Teknik triangulasi dengan memanfaatkan sumber lain dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil dari wawancara yang dilakukan dengan guru dan orang tua.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang di depan umum dengan apa yang dikatakan secara pribadi.
- c. Membandingkan hasil wawancara dengan isu suatu dokumen yang berkaitan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Profil Subjek Penelitian

a. Profil Subjek

- | | |
|-----------------------------|--|
| 1) Nama Lengkap | : Alfyno Diky Pratama |
| 2) Nama Panggilan | : Diky |
| 3) Tempat dan Tanggal Lahir | : 22 Oktober 2009 |
| 4) Jenis Kelamin | : Laki-laki |
| 5) Alamat | : Karanggumuk, Karangrejek, Wonosari,
Gunungkidul, Yogyakarta |

b. Karakteristik Subjek

Karakteristik Diky berdasarkan hasil wawancara (CW 1) dengan orang tua maupun guru (CW 2) dan hasil observasi yang dilakukan pada saat penelitian, diperoleh data tentang karakteristik Diky yaitu sebagai berikut:

- 1) Diky lahir dengan keadaan normal yaitu lahir pada usia kandungan sembilan bulan dan proses kelahiran normal. Diky tidak memiliki kekurangan fisik.
- 2) Diky mulai sering sakit ketika berusia 10 bulan, sakit diderita yaitu demam tinggi dan suka mengigau.
- 3) Diky sering berbicara sendiri saat masuk usia sekolah, antara lain ketika sedang bermain dan melukis.

- 4) Kemampuan Diky di sekolah melebihi kemampuan anak yang lain, antara lain kemampuan menulis dan berhitung. Diky juga mampu mengerjakan tugas lebih cepat daripada teman-temannya.
- 5) Diky mudah bosan dalam melakukan kegiatan, hal ini terlihat ketika anak melakukan kegiatan tidak bisa lebih dari 15 menit kecuali ketika anak tertarik dengan kegiatan tersebut.
- 6) Diky memiliki sifat tertutup terhadap orang lain, Diky terbuka hanya dengan ibunya. Diky tidak mau berbicara dengan orang yang belum dikenal.
- 7) Diky memiliki pola dan porsi makan yang tidak sama dengan anak lain, anak makan lebih dari tiga kali dengan porsi orang dewasa. Ibu Diky mengatakan hal ini terjadi karena teman imajiner Diky yang ikut makan bersama Diky.
- 8) Diky kadang memiliki permintaan yang tidak biasa, misalnya meminta bunga tabur untuk adiknya (kata Diky) padahal Diky adalah anak tunggal. Diky berkata bahwa buka tersebut untuk makan adik-adiknya.
- 9) Diky kadang bisa melihat kejadian yang akan terjadi misalnya jika akan terjadi kecelakaan atau ketika ada tetangga yang akan meninggal.
- 10) Diky memiliki hobi menari jathilan dan melukis, Diky suka melukis di dinding, buku tulis, dan buku gambar. Warna kesukaan Diky adalah violet dan merah muda.

2. Deskripsi Karya

a. Karya 1



Gambar 6. Karya 1
Judul Karya : “Keramaian”
Ukuran : 29,7 x 21 cm (A4), Media : crayon

1) Deskripsi Karya

Karya pada gambar 5 berjudul “Keramaian”, berdasarkan hasil wawancara (CW 3) suasana dalam lukisan menggambarkan ketika gunung meletus. Seluruh simbol yang ditampilkan adalah berupa *outline*. Tampak simbol gunung dengan warna biru dan rumah terbakar yang disimbolkan dengan warna merah dan oranye. Pada gambar tersebut tampak pula simbol mobil yang digunakan untuk mengangkut penduduk yang tinggal di sekitar gunung untuk mengungsi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara (CW 3) objek pertama yang dilukis anak adalah gunung, hal ini berarti gunung menjadi objek utama, objek kedua adalah gambar simbol rumah yang terbakar dan mobil yang berlalu-lalang,

kemudian Diky melukis simbol tambahan yaitu pohon, awan, burung, ular, rumput, dan yang lainnya. Lukisan ini dibuat Diky ketika sedang ada di sebuah rumah makan sehingga di dalamnya terdapat simbol yang diidentifikasi sebagai simbol gelas, teko, dan tisu.

Simbol bentuk yang dilukiskan Diky menandakan bahwa periodisasi gambar Diky berada pada masa pra-bagan. Masa pra bagan ditandai dengan goresan yang mulai terarah dan sudah memiliki ciri-ciri tertentu sesuai dengan keinginan sehingga dapat diidentifikasi bentuknya. Pemilihan warna pada objek lukisan, muncul sifat egosentris dari Diky. Diky menggunakan warna menurut keinginannya sendiri, meskipun ada beberapa objek dengan warna yang sesuai dengan aslinya. Tipe lukisan ini adalah tipe *non haptic* atau realistik, karena bentuk dari objek dapat diidentifikasi.

2) Simbol Bentuk dan Simbol warna

a) Simbol Gunung



Gambar 7. Simbol Gunung dan Gambar Gunung

Berdasarkan gambar 7, Diky membuat simbol bentuk dan warna sesuai dengan imajinasi yang dimiliki. Simbol gunung digambarkan dengan bentuk setengah lingkaran. Garis telah terkontrol dan teridentifikasi. Warna yang

ditampilkan adalah warna putih, dan menggunakan warna primer yaitu warna biru sebagai *outline*. Keunikan simbol gunung ini yaitu bentuk dan warna yang tidak seperti aslinya namun sesuai dengan keinginan Diky.

b) Simbol Rumah



Gambar 8. Simbol Rumah 1 dan 2



Gambar 9. Gambar Rumah

Berdasarkan hasil wawancara (CW 3), gambar 8 adalah simbol rumah. Garis telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya, tampak jendela dan pintu yang menjadi bagian dari gambar rumah. Simbol ini dilukis sesuai ide dan gagasan yang dimiliki Diky. Simbol bentuk rumah 1 adalah susunan dari bidang geometri segitiga dan persegi panjang. Simbol bentuk rumah 2 adalah susunan bidang geometri trapesium dan persegi panjang. Keunikan

simbol ini yaitu warna pada rumah 1 menggunakan warna sekunder yaitu warna oranye yang menandakan rumah tersebut telah terbakar karena terkena lahar dari gunung yang meletus. Simbol warna pada rumah 2 menggunakan warna primer yaitu merah yang menyerupai api, rumah 2 ini juga digambarkan sedang terbakar karena terkena lahar dari gunung yang meletus. Selain itu terdapat keluwesan dan pengembangan bentuk dan warna karena simbol yang dibuat pada rumah 1 dan rumah 2 memiliki bentuk dan warna yang berbeda.

c) Simbol Jalan



Gambar 10. Simbol Jalan

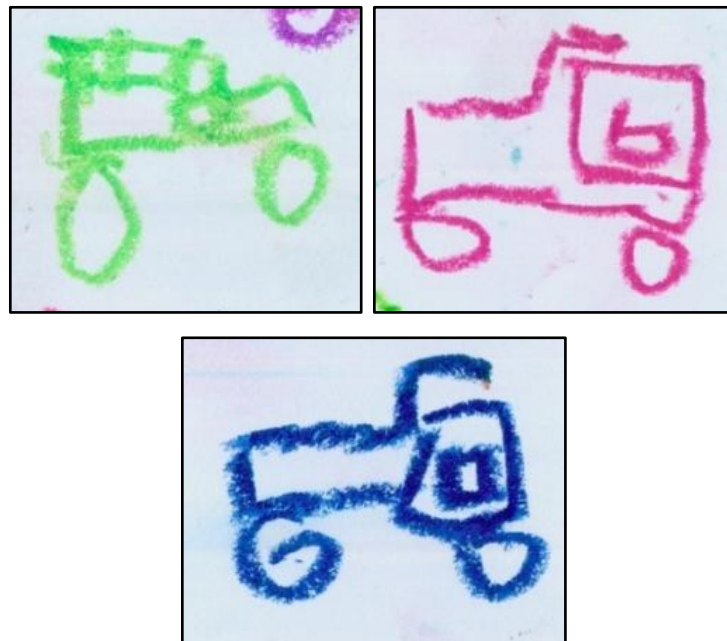


Gambar 11. Gambar Jalan

Berdasarkan gambar 10, simbol jalan telah dapat diidentifikasi bentuk dan warnanya. Simbol ini dilukis sesuai dengan imajinasi Diky. Simbol bentuk jalan

berupa garis yang menghubungkan gunung dengan rumah yang berada di samping gunung. Keunikan simbol yaitu warna pada jalan menggunakan warna primer yaitu warna merah, menandakan bahwa jalan tersebut dilewati lahar panas dari gunung yang meletus. Warna yang ditampilkan berbeda dengan warna jalan pada kenyataan.

d) Simbol Mobil



Gambar 12. Simbol Mobil 1, 2, dan 3



Gambar 13. Gambar Mobil

Gambar 12 adalah simbol mobil yang dapat diidentifikasi bentuknya, pada gambar tampak dua roda dan kaca jendela mobil yang terlihat dari samping.

Goresan dalam pembuatan bentuk sudah lancar dan terkontrol. Simbol mobil 1 memiliki bentuk, warna, dan arah yang berbeda daripada simbol mobil 2 dan 3. Bentuk pada simbol mobil 1 terdiri dari banyak jendela, sedangkan simbol mobil 2 dan 3 hanya memiliki satu kaca jendela. Simbol mobil 1 menghadap ke arah kanan, sedangkan simbol mobil 2 dan 3 menghadap ke arah kiri. Simbol warna pada mobil 1 menggunakan warna sekunder yaitu warna hijau, pada mobil 2 menggunakan warna primer yaitu warna merah, sedangkan mobil 3 menggunakan warna primer biru tua. Diky melukis simbol mobil sesuai dengan ide dan gagasan yang dimiliki. Terdapat keluwesan dan pengembangan bentuk dan warna pada simbol yaitu bentuk dan warna yang ditampilkan berbeda-beda. Warna kesukaan Diky yaitu merah muda muncul dalam simbol mobil 2.

e) Simbol Pohon

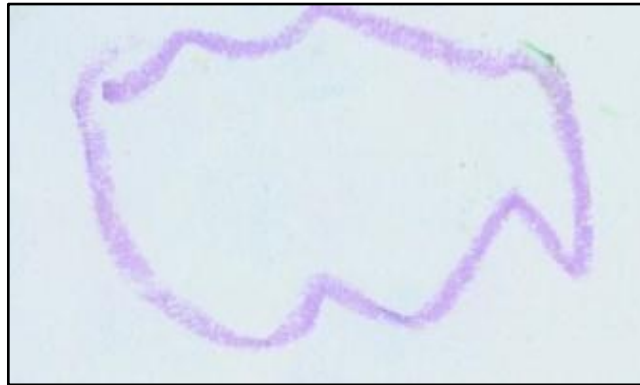


Gambar 14. Simbol Pohon dan Gambar Pohon

Gambar 14 diidentifikasi sebagai simbol pohon. Garis yang terbentuk sudah terkontrol dan dapat diidentifikasi. Simbol pohon diidentifikasi dari susunan bentuknya yang terdiri dari batang yang memanjang ke atas, kumpulan daun yang digambarkan dengan bentuk geometri lingkaran yang hampir penuh,

serta buah berbentuk lingkaran yang menggantung. Keunikan simbol yaitu warna *outline* yang digunakan adalah warna ungu tua tidak seperti warna pohon dalam kenyataan, namun sesuai keinginan Diky.

f) Simbol Awan



Gambar 15. Simbol Awan



Gambar 16. Gambar Awan

Simbol pada gambar 15 diidentifikasi sebagai simbol awan. Tampak garis yang melekuk-lekuk namun telah terkontrol yang menyerupai awan. Simbol warna yang digunakan adalah warna sekunder yaitu warna ungu muda. Simbol ini dibuat sesuai dengan ide dan gagasan Diky. Keunikan simbol yaitu warna *outline* yang digunakan tidak seperti warna awan pada kenyataan warna. Warna awan yang ditampilkan adalah warna kesukaan Diky yaitu ungu atau violet.

g) Simbol Rumput



Gambar 17. Simbol Rumput



Gambar 18. Gambar Rumput

Simbol pada gambar 17 diidentifikasi sebagai simbol rumput. Simbol dibuat dari kumpulan garis yang saling menumpuk dan menyerupai bentuk rumput. Warna yang digunakan adalah warna primer yaitu warna biru. Simbol warna yang digunakan tidak sesuai dengan kenyataan, namun sesuai dengan keinginan anak. Keunikan simbol yaitu bentuknya yang berbeda dengan bentuk aslinya serta warna yang digunakan tidak sesuai dengan kenyataan, namun sesuai imajinasi Diky.

h) Simbol Ular



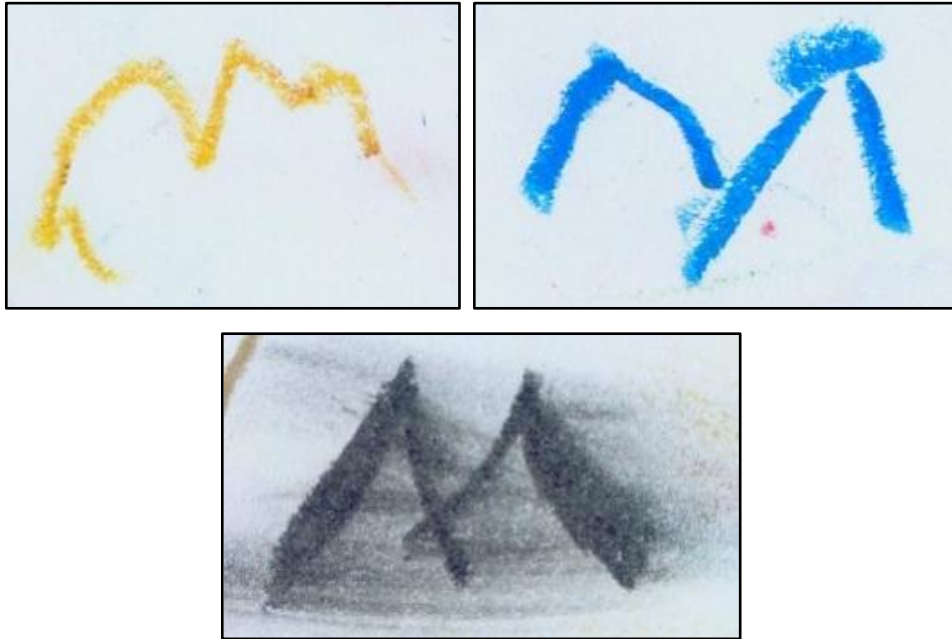
Gambar 19. Simbol Ular



Gambar 20. Gambar Ular

Simbol gambar 19 diidentifikasi sebagai simbol ular, tampak bentuk kepala yang mengarah ke kanan dan badan yang panjang dan melingkar. Garis sudah terkontrol dan dapat diidentifikasi. Simbol bentuk yang diciptakan sesuai dengan imajinasi Diky. Warna yang digunakan adalah warna primer yaitu warna biru. Simbol warna yang digunakan sesuai dengan keinginan anak. Keunikan simbol yaitu pada simbol warna yang ditampilkan, karena Diky belum pernah melihat ular berwarna biru.

i) Simbol Burung



Gambar 21. Simbol Burung 1,2, dan 3



Gambar 22. Gambar Burung

Simbol pada gambar 21 bentuk burung dapat diidentifikasi bentuknya, simbol tersebut menyerupai burung ketika sedang terbang. Simbol burung diciptakan sesuai dengan imajinasi Diky. goresan dalam pembuatan bentuk sudah lancar dan terkontrol. Bentuk burung terdiri dari dua bentuk segitiga tanpa alas yang digabungkan menjadi satu. Simbol warna burung 1 dan 2 yang digunakan adalah warna primer yaitu kuning pada simbol burung 1 dan biru pada simbol burung 2, sedangkan pada simbol burung 3 menggunakan warna hitam. Simbol burung yang digambar Diky menyerupai burung yang sebenarnya dari segi bentuk

dan warnanya. Pengembangan dan keluwesan simbol terletak pada bentuk dan warna yang ditampilkan berbeda-beda meskipun berasal dari bentuk dasar yang sama yaitu penggabungan dua segitiga tanpa alas.

j) Simbol Bola Voli



Gambar 23. Simbol Bola Voli



Gambar 24. Gambar Bola Voli

Simbol bentuk dan warna pada gambar 23 diidentifikasi sebagai simbol bola voli. Garis pada gambar telah terkontrol, garis lengkung yang berada di dalam lingkaran menunjukkan motif yang ada pada bola voli. Simbol ini dilukis sesuai dengan ide dan gagasan Diky. Simbol warna menggunakan warna sekunder yaitu warna oranye. Diky melukis sesuai dengan imajinasinya namun simbol ini memiliki kemiripan dengan bentuk asli bola voli

k) Simbol Balon



Gambar 25. Simbol Balon



Gambar 26. Gambar Balon

Gambar 25 diidentifikasi sebagai simbol balon gas berjumlah tiga yang diikat menjadi satu. Simbol balon disusun dari garis lurus yang menunjukkan tali dan bentuk lingkaran sebagai balon. Simbol bentuk diciptakan sesuai dengan ide dan gagasan Diky. Warna yang ditampilkan yaitu sesuai dengan ide dan gagasan Diky. Warna yang ditampilkan yaitu berwarna abu-abu. Simbol bentuk balon dalam lukisan berupa *outline*.

1) Simbol Teko



Gambar 27. Simbol Teko



Gambar 28. Gambar Teko

Garis pada gambar 27 sudah terkontrol dan dapat diidentifikasi sebagai simbol teko yang terlihat dari samping. Simbol teko diidentifikasi dari bentuk mulut teko yang melengkung ke bawah dan tutup teko pada bagian atas. Warna yang digunakan adalah warna sekunder yaitu warna hijau muda. Ide dan gagasan dalam menciptakan simbol bentuk dan warna berasal dari Diky sendiri.

m) Simbol Gelas



Gambar 29. Simbol Cangkir



Gambar 30. Gambar Cangkir

Simbol pada gambar 29 sudah terkontrol namun masih sulit diidentifikasi bentuknya. Simbol diidentifikasi sebagai simbol gelas karena letaknya bersebelahan dengan teko dan memiliki warna yang sama dengan warna teko. Simbol gelas yang dibuat adalah tampilan gelas yang tampak dari samping. Simbol warna yang digunakan adalah warna sekunder yaitu warna hijau muda. Simbol bentuk ini dilukis sesuai dengan imajinasi yang dimiliki Diky.

n) Simbol Tisu



Gambar 31. Simbol Tisu



Gambar 32. Gambar Tisu

Simbol pada gambar 31 garis sudah terkontrol dan diidentifikasi sebagai simbol tisu. Simbol tisu diidentifikasi dari bentuk persegi panjang tak beraturan dan letak gambar yang berada di dekat teko dan gelas. Simbol ini dilukis sesuai dengan imajinasi Diky, namun terdapat kemiripan dengan bentuk aslinya. Simbol warna yang digunakan adalah warna tersier yaitu coklat-kuning. Warna pada simbol tidak sesuai dengan kenyataan, warna dipilih berdasarkan keinginan Diky. Keunikan simbol ini yaitu warna yang ditampilkan tidak sesuai dengan warna tisu pada kenyataan, namun sesuai keinginan Diky.

3) Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Karya 1

Karya pada gambar 6 berjudul “keramaian”, dalam karya ini dilukiskan suasana gunung meletus. Diky melukiskan beberapa simbol yang menceritakan tentang suasana gunung meletus. Namun ada juga beberapa simbol yang diluar jalan cerita. Identifikasi kreativitas dalam simbol bentuk dan warna karya 1 meliputi 5 unsur yaitu kelancaran, keluwesan, keaslian, pengembangan objek, dan kepekaan. Semua unsur kreativitas diidentifikasi dari lukisan yang telah diciptakan Diky.

Unsur pertama yaitu kelancaran, dalam hal ini kelancaran merupakan kemampuan dalam menghasilkan ide dan gagasan. Diky melukis sesuai dengan ide dan gagasan yang dimiliki. Lukisan ini bertemakan alam. Susunan bentuk maupun objek merupakan hasil dari pengetahuan anak yang diperoleh dari lingkungan sekitar maupun media televisi. Tipe lukisan termasuk tipe *non-haptic* atau realistik. Kesan ruang gambar pada karya 1 adalah penumpukan atau *juxta position*. Diky melukiskan objek yang letaknya semakin jauh pada bagian atas bidang gambar, namun ukuran objek masih relatif sama besar.

Kedua, keluwesan yaitu kemampuan untuk menghasilkan berbagai macam ide dan gagasan. Dalam lukisan ini terdapat beberapa ide dan gagasan. Dalam lukisan tampak gunung yang dilukis berwarna biru, namun warna yang digunakan pada simbol-simbol di sekitar gunung menggunakan warna panas yaitu merah dan oranye. Warna panas tersebut menyimbolkan lelehan lahar yang melewati jalan dan sampai membakar rumah penduduk. Mobil yang tampak pada karya digunakan untuk mengangkut penduduk yang akan mengungsi supaya terhindar

dari bahaya gunung meletus, kondisi ini diidentifikasi dari jumlah mobil yang lebih dari satu dengan arah yang tidak sama (gambar 33).



Gambar 33. Suasana Gunung Meletus

Ketiga yaitu keaslian, keaslian adalah kemampuan untuk menciptakan gagasan yang asli, unik, dan luar biasa. Ide dan gagasan yang dimiliki dalam pembuatan karya 1 berpengaruh terhadap simbol bentuk dan warna. Terdapat beberapa keunikan pada simbol yang dilukis, yaitu bentuk dan warna yang berbeda dari simbol pada umumnya, misalnya simbol pohon, jalan raya, simbol awan, simbol rumput, dan lainnya.

Keempat, pengembangan atau elaborasi yaitu kemampuan yang menyatakan pengarah ide menjadi kenyataan. Ide dan gagasan yang dimiliki Diky yaitu tentang gunung meletus, dari ide tersebut Diky menuangkan ke dalam simbol bentuk dan warna. Pengembangan bentuk dan warna sesuai dengan imajinasi Diky, sehingga tampak beberapa simbol bentuk dan warna yang tidak sesuai dengan kenyataan namun sesuai dengan keinginan dan imajinasi Diky.

Kelima, kepekaan yaitu kepekaan terhadap situasi yang ada di sekitar. Diky memiliki kepekaan terhadap lingkungan sekitar. Tampak dalam lukisan pada

bagian bawah objek utama pada sisi kiri terdapat suasana pada lereng gunung yaitu dengan adanya rumput, awan, burung, dan ular. Simbol balon gas dilukiskan karena anak menyukai balon, sedangkan bola voli digambarkan anak karena ibunya adalah seorang pemain voli (gambar 34).



Gambar 34. Suasana di Lereng Gunung

Sementara itu di bawah objek utama pada sisi kanan terdapat beberapa objek tambahan yang dilukiskan oleh anak, terdapat teko, gelas, dan tisu (gambar 35). Karya 1 dilukis ketika sedang menunggu pesanan di suatu rumah makan kesukaan Diky, sehingga dia melukiskan teko, gelas, dan tisu.



Gambar 35. Simbol Gelas, Simbol Teko, dan Simbol Tisu

b. Karya 2



Gambar 36. Karya 2

Judul Karya : "Pesawat"

Ukuran : 29,7 x 21 cm (A4), Media : pensil dan crayon

1) Deskripsi Karya

Karya pada gambar 36 berjudul "Pesawat", dalam karya ini dilukiskan pesawat yang sedang terbang di atas. Diky menjadikan lukisannya sebagai media untuk mengungkapkan gagasan dan pengetahuan tentang peristiwa yang pernah dialami dan dilihat. Simbol dalam karya diidentifikasi berdasarkan hasil observasi dan wawancara (CW 4). Pesawat disimbolkan di tengah sebagai objek utama dengan ukuran bentuk yang paling besar di antara objek lainnya. Diky menambahkan objek lain yang mendukung suasana ketika pesawat sedang terbang yaitu simbol rumah, simbol jalan, dan simbol mobil yang dilukis pada sisi bagian bawah. Pada karya 2 latar waktu yang dilukiskan yaitu pada siang hari, karena terdapat batas wilayah yaitu daratan yang disimbolkan dengan warna coklat dan

langit yang disimbolkan dengan warna biru tua dengan objek tambahan berupa awan.

Berdasarkan hasil wawancara (CW 4) objek pertama yang dilukiskan adalah simbol pesawat. Pesawat menjadi fokus utama dalam lukisan di atas. Tampak ukuran pesawat dengan ukuran yang besar dan berada di tengah yang menandakan sifat egosentrisme anak. Objek kedua yang dilukis anak adalah tiga pohon, dua pohon memiliki warna yang sama sedangkan satu pohon memiliki warna berbeda. Pohon yang memiliki warna merah dan oranye diidentifikasi sebagai pohon yang terbakar karena terkena tembakan dari pesawat. Objek selanjutnya adalah rumah yang berada pada bagian bawah. Rumah yang dilukiskan ada dua dengan bentuk dan warna yang berbeda. Pada bagian bawah pesawat terdapat empat mobil yang berada di jalan raya. Latar tempat disimbolkan dengan adanya batas wilayah langit dan tanah.

Outline karya dalam gambar 36 menggunakan pensil yang selanjutnya diberi warna menggunakan crayon. Simbol bentuk dan warna dapat diidentifikasi dengan jelas. Pemilihan warna pada objek lukisan sesuai dengan keinginan Diky meskipun ada beberapa objek dengan warna yang sesuai dengan aslinya. Warna kesukaan Diky muncul pada bagian sayap pesawat yang berwarna merah muda dan rumah yang berwarna ungu. Tipe lukisan ini adalah tipe *non-haptic* atau realistik, dengan karakteristik naturalistik (menggambarkan pemandangan) dan kesan ruang perspektif mata burung karena simbol pada sisi bagian bawah lebih kecil daripada sisi bagian atas.

2) Simbol Bentuk dan Warna

a) Simbol Pesawat



Gambar 37. Simbol Pesawat



Gambar 38. Gambar Pesawat

Garis pada gambar 37 sudah terkontrol dan dapat diidentifikasi sebagai simbol bentuk pesawat yang menghadap ke arah kiri. *Outline* menggunakan pensil dan pewarnaan menggunakan crayon. Simbol bentuk pesawat menyerupai bentuk aslinya karena terdapat dua sayap, baling-baling yang menempel pada sayap, serta beberapa jendela. Simbol warna menggunakan warna primer yaitu merah dan warna sekunder yaitu merah muda dan hijau. Warna yang digunakan dominan

warna panas yaitu merah pada badan pesawat dan merah muda pada bagian sayap, sedangkan pada baling-baling menggunakan warna dingin yaitu hijau.

Ide dan gagasan dalam simbol ini berasal dari Diky. Simbol pesawat yang diciptakan memiliki keluwesan dan pengembangan atau elaborasi yaitu warna pesawat yang berbeda dengan pesawat dalam kenyataan selain itu simbol pesawat dalam karya ini dilukiskan dengan ukuran yang paling besar. Diky telah memiliki kelancaran membuat goresan dalam simbol yang diciptakan.

b) Simbol Pohon



Gambar 39. Simbol Pohon 1, 2, dan 3



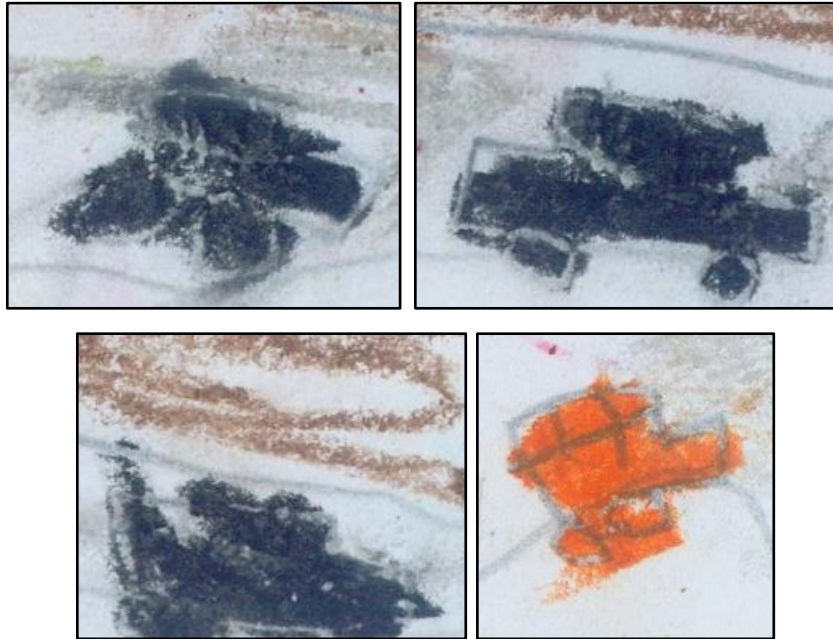
Gambar 40. Gambar Pohon

Ketiga simbol pada gambar 39 diidentifikasi sebagai simbol pohon. Simbol pohon terdiri dari bentuk geometri persegi panjang sebagai batang dan

bentuk lingkaran tak beraturan sebagai kumpulan daun. Simbol bentuk semua pohon memiliki kemiripan dengan simbol bentuk pohon yang asli. Simbol bentuk pohon 2 dilukis setelah simbol bentuk pohon 1 sehingga arahnya dibuat miring ke kiri supaya tidak mengenai pohon 1. *Outline* menggunakan pensil dan pewarnaan menggunakan crayon. Simbol warna dalam simbol pohon 1 menggunakan warna panas yaitu merah (warna primer) sebagai kumpulan daun dan warna oranye (warna sekunder) sebagai batang. Melalui warna ini dapat diidentifikasi bahwa pohon tersebut dengan terbakar. Simbol warna dalam simbol pohon 2 dan 3 menggunakan warna yang sama yaitu coklat yang termasuk warna tersier untuk batang dan warna hijau yaitu warna sekunder untuk kumpulan daun.

Kelancaran dalam membuat goresan telah terlihat karena semua simbol dapat diidentifikasi. Simbol bentuk dan warna pohon diciptakan sesuai dengan imajinasi dan keinginan Diky. Terdapat pengembangan dan keluwesan bentuk dan warna yang ditampilkan pada ketiga simbol, yaitu bentuk, warna, dan posisi pohon yang berbeda-beda.

c) Simbol Mobil



Gambar 41. Simbol Mobil 1, 2, 3, dan 4



Gambar 42. Gambar Mobil Jeep dan Mobil Sport

Outline dalam simbol pada gambar 41 menggunakan pensil dan pewarnaan menggunakan crayon. Garis telah terkontrol dan bentuk dapat diidentifikasi. Gambar diidentifikasi sebagai simbol mobil, terlihat dari roda berbentuk lingkaran pada bagian bawah dan badan mobil pada bagian atas. Berbeda dengan simbol mobil 1, simbol mobil 2, 3 dan 4 terlihat lebih jelas. Simbol mobil 3 diidentifikasi sebagai simbol mobil *sport*, tampak bentuk mobil yang lancip pada bagian kanan yang merupakan bagian depan mobil. Warna yang ditampilkan pada semua

bagian mobil 1, 2, dan 3 adalah warna hitam, sesuai dengan keinginan anak. Simbol warna pada simbol mobil 4 memiliki warna yang berbeda daripada ketiga mobil lainnya. Warna yang ditampilkan pada simbol mobil 4 menggunakan warna sekunder yaitu warna oranye.

Simbol bentuk yang diciptakan merupakan hasil dari imajinasi dan keinginan Diky. Ketiga mobil memiliki bentuk dan warna yang berbeda-beda sehingga simbol ini termasuk simbol yang luwes. Simbol mobil yang dibuat memiliki pengembangan bentuk dan warna karena bentuk dan warna antara simbol satu dengan yang lain berbeda-beda.

d) Simbol Rumah



Gambar 43. Simbol Rumah 1 dan 2



Gambar 44. Gambar Rumah

Outline pada gambar 43 menggunakan pensil dan pewarnaan menggunakan crayon. Simbol bentuk rumah adalah susunan dari bidang geometri trapesium dan persegi panjang. Garis telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya, tampak pintu yang menjadi bagian dari gambar rumah. Diky menggunakan warna panas dalam pewarnaan dinding rumah. Simbol rumah 1 ditampilkan warna kesukaan Diky yaitu warna ungu (warna sekunder) dan simbol rumah 2 warna merah (warna primer). Bagian atap rumah menggunakan warna yang sama yaitu hitam, sedangkan pintu pada simbol rumah 1 sama dengan warna dinding dan simbol rumah 2 menggunakan warna kuning. Simbol rumah 2 warna yang digunakan dominan warna primer yaitu merah dan kuning.

Simbol rumah diciptakan sesuai dengan ide dan gagasan Diky. Simbol rumah memiliki keluwesan dan elaborasi bentuk dan warna, karena kedua rumah memiliki bentuk dasar yang sama namun warna dan ukuran yang ditampilkan berbeda. Keunikan simbol ini yaitu letak simbol rumah yang berada di tengah jalan raya.

e) Simbol Jalan Raya



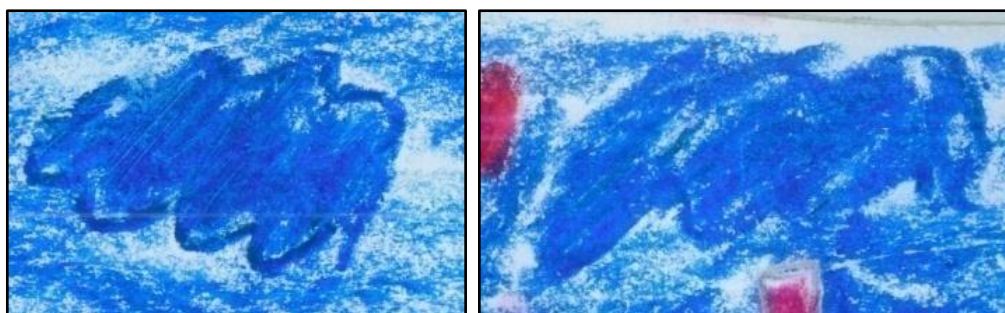
Gambar 45. Gambar Simbol Jalan Raya



Gambar 46. Gambar Jalan Raya

Goresan yang ditampilkan dalam gambar 45 sudah memiliki kelancaran sehingga dapat diidentifikasi. Gambar di atas diidentifikasi sebagai simbol jalan raya. Ide dan gagasan simbol ini berasal dari keinginan Diky sendiri. Jalan raya disimbolkan dengan bentuk lintasan horisontal yang lurus dan ada bagian yang naik dan turun. Warna yang ditampilkan adalah warna abu-abu, dan menggunakan pensil sebagai *outline*. Warna yang digunakan memiliki kemiripan dengan warna asli jalan raya. Keunikan simbol jalan raya ini yaitu pada tengah lintasan terdapat dua rumah yang berdiri di atasnya.

f) Simbol Awan



Gambar 47. Simbol Awan



Gambar 48. Gambar Awan

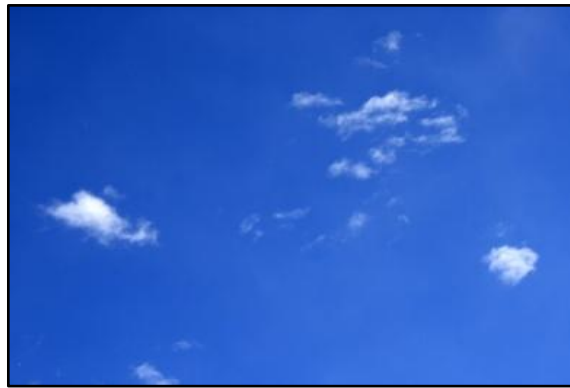
Garis pada gambar 47 telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya. Bentuk awan dilukiskan dengan garis lengkung tak beraturan dan tampak repetisi bentuk. *Outline* dan pewarnaan menggunakan crayon. Warna awan yang ditampilkan tidak sesuai kenyataan, namun sesuai dengan ide dan gagasan Diky.

Keluwesannya dan pengembangan bentuk yaitu pada kedua bentuk dan warna yang diciptakan berbeda. Simbol pada awan 1 lebih terlihat jelas daripada simbol awan 2. Simbol warna yang ditampilkan adalah warna primer yaitu warna biru, terdapat gradasi antara warna langit dengan warna awan. Warna pada simbol awan dibuat lebih tebal dan lebih merata dibandingkan simbol langit.

g) Simbol Langit



Gambar 49. Simbol Langit



Gambar 50. Gambar Langit

Gambar 49 diidentifikasi sebagai simbol langit. Simbol batas wilayah langit dilukiskan pada sisi bagian atas. Diky melukis langit sesuai dengan ide dan gagasannya. Warna yang digunakan adalah warna primer yaitu biru tua. Simbol langit yang diciptakan Diky tidak terdapat keluwesan dan pengembangan bentuk dan warna. Bentuk dan warna langit yang ditampilkan dalam lukisan seperti warna langit pada kenyataan.

h) Simbol Tanah



Gambar 51. Simbol Tanah



Gambar 52. Gambar Tanah

Gambar 51 diidentifikasi sebagai simbol tanah. Simbol tanah dilukiskan pada sisi bagian bawah. Warna yang ditampilkan menggunakan warna coklat. Simbol tanah yang diciptakan Diky tidak terdapat keluwesan dan pengembangan bentuk dan warna. Bentuk dan warna tanah yang ditampilkan dalam lukisan seperti warna tanah pada kenyataan.

3) Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Karya 2

Unsur kreativitas dalam lukisan yang pertama adalah kelancaran ide dan gagasan ketika proses pembuatan karya. Ide dan gagasan dalam lukisan berasal dari imajinasi Diky. Lukisan ini sebagai bentuk ekspresi dari pengetahuan dan

pengalaman yang pernah diperoleh Diky melalui kehidupan sehari-hari maupun media elektronik.

Kedua yaitu keluwesan dalam menciptakan berbagai ide dan gagasan. Diky melukiskan beberapa simbol yang bervariasi. Dalam lukisan, pesawat menjadi fokus utama dalam karya, karena disimbolkan paling besar. Diky melukiskan adanya batas wilayah yaitu daratan yang disimbolkan dengan warna coklat dan angkasa yang disimbolkan dengan warna biru. Wilayah langit merupakan latar tempat pesawat berada. Pesawat disimbolkan dengan warna panas yaitu merah dan merah muda, sesuai keinginan anak. Warna tersebut memiliki arti bahwa pesawat merupakan Pesawat yang membawa senjata untuk ditembakkan. Pesawat sedang terbang menghadap ke arah kiri dan menembak salah satu pohon, sehingga salah satu pohon menjadi terbakar yang disimbolkan dengan warna oranye dan merah.



Gambar 53. Pesawat dan Pohon yang Terbakar

Bagian bawah objek utama adalah lukisan tentang pemandangan yang terlihat dari atas pesawat (gambar 54). Suasana disimbolkan dengan jalan raya

yang naik-turun, beberapa mobil yang sedang berjalan, dan rumah yang berada di tepi jalan raya dengan ukuran yang lebih kecil. Ketiga mobil pada sisi sebelah kiri memiliki warna sama tetapi jenisnya berbeda yaitu mobil sedan, jeep, dan mobil *sport*. Satu mobil pada sisi sebelah kanan memiliki warna yang berbeda, mobil ini adalah mobil yang dikendarai oleh Diky. Diky belum pernah menaiki pesawat, namun Diky bisa melukiskan pemandangan seperti pada kenyataan. Oleh karena itu, lukisan ini termasuk dalam tipe *non-haptic* atau realistik dengan karakteristik naturalistik (menggambarkan pemandangan) dan kesan ruang gambar yaitu perspektif mata burung.



Gambar 54. Suasana di Darat

Unsur kreativitas yang ketiga adalah keaslian yang meliputi keunikan dan keaslian ide dan gagasan. Diky menuangkan ide dan gagasan yang dimiliki ke dalam simbol. Keunikan dalam karya 2 ini adalah alur cerita dan simbol yang diciptakan. Simbol pesawat dan pohon yang disimbolkan dengan warna panas. Warna yang ditampilkan dalam kedua simbol tidak seperti pada umumnya, namun sesuai dengan imajinasi Diky. Warna tersebut memiliki arti bahwa pesawat merupakan Pesawat yang membawa senjata untuk ditembakkan. Pesawat sedang terbang menghadap ke arah kiri dan menembak salah satu pohon, sehingga salah satu pohon menjadi terbakar yang disimbolkan dengan warna oranye dan merah (gambar 55).



Gambar 55. Pesawat dan Pohon yang Terbakar

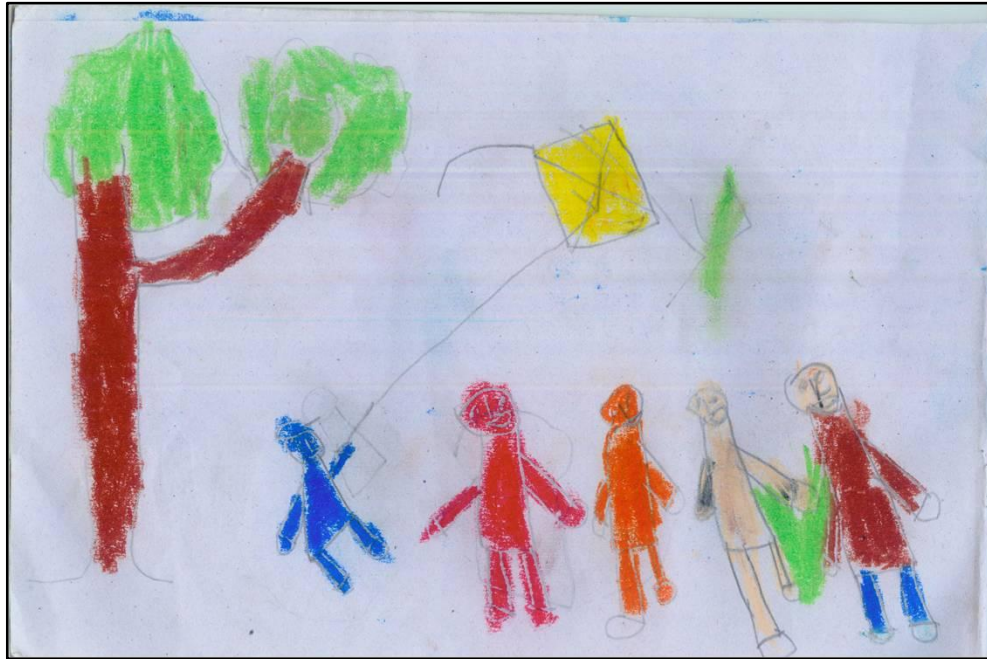
Elaborasi atau pengembangan bentuk dan warna sesuai dengan ide dan gagasan. Simbol sejenis yang berjumlah lebih dari satu disimbolkan berbeda satu sama lain dalam bentuk ataupun warnanya. Misalnya simbol pohon, ketiga pohon disimbolkan berbeda-beda yaitu satu dengan posisi agak miring, satu dengan warna yang tidak seperti kenyataan, dan yang satu seperti kenyataan dan berdiri tegak. Hal itu juga terjadi pada simbol mobil dan rumah.

Unsur kreativitas yang terakhir yaitu kepekaan dalam berkarya. Diky memiliki intuisi yang kuat terhadap sesuatu hal. Intuisi adalah kemampuan untuk memahami sesuatu dengan mengandalkan perasaan atau kata hati. Intuisi dengan kepekaan saling berkaitan karena keduanya berhubungan dengan perasaan. Apa yang dirasakan Diky dalam proses berkarya tampak pada simbol warna pohon dan pesawat. Kedua simbol memiliki ukuran paling besar di antara simbol lainnya dan berada di tengah media, sehingga keduanya menjadi fokus utama dalam lukisan. Warna yang ditampilkan adalah warna panas (merah, merah muda, dan oranye). Warna panas memberikan kesan semangat, kuat, dan aktif. Jika dilihat dari

karakteristik warna menurut Sanyoto (2009: 46) Warna oranye melambangkan bahaya, sedangkan warna merah berasosiasi pada darah, api, juga panas. Merah memiliki karakter kuat, cepat, enerjik, semangat, gairah, marah, berani, bahaya, positif, agresif, merangsang, dan panas. Api merupakan lambang keberanian, kekuatan, kemarahan, sedangkan darah merupakan lambang perang, kekejaman, kesadisan.

Karya berjudul “Pesawat” ini sesuai dengan apa yang dilukiskan Diky. Seluruh garis telah terkontrol dan dapat diidentifikasi simbol bentuk dan warnanya. Dalam proses berkarya egosentrisme Diky memiliki dominasi dalam pembuatan karya ini, tampak dalam lukisan simbol bentuk dan warna yang tidak seperti kenyataan namun sesuai dengan imajinasi Diky. Warna yang digunakan dalam karya terdapat tiga jenis yaitu primer (merah, biru) , sekunder (ungu, hijau, oranye), dan tersier (coklat). Simbol dalam karya di atas didominasi oleh warna panas,. Warna tersebut ditampilkan Diky pada simbol pesawat, pohon yang terbakar, rumah, dan salah satu mobil. Diky menampilkan warna dingin yaitu warna biru pada langit, hal ini menunjukkan adanya keseimbangan dalam lukisan.

c. Karya 3



Gambar 56. Karya 3
Judul Karya : “Bermain Layang-layang”
Ukuran : 29,7 x 21 cm (A4), Media : pensil dan crayon

1) Deskripsi Karya

Karya pada gambar 56 berjudul “Bermain Layang-layang”. Berdasarkan hasil wawancara (CW 5) karya ini menggambarkan Diky sedang bermain layang-layang dengan teman-temannya. Objek pertama yang dilukis anak yaitu simbol manusia dengan warna biru yang sedang memegang tali layang-layang. Objek pertama yang dilukis menjadi figur utama dalam lukisan. Figur manusia tersebut diidentifikasi sebagai dirinya sendiri.

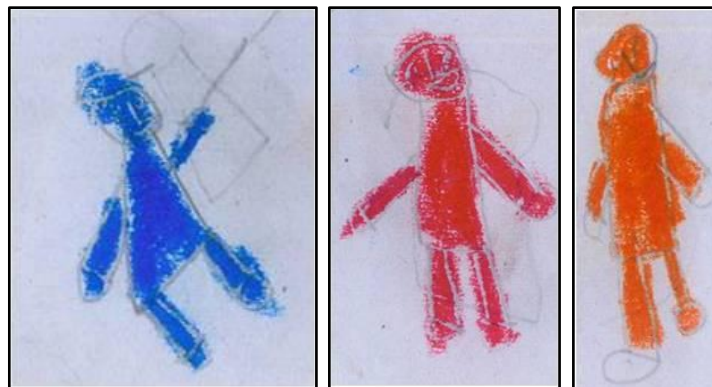
Lukisan ini dijadikan Diky sebagai media untuk mengungkapkan keinginan Diky bermain layang-layang bersama teman. Diky melukis ketika sedang berada di rumah. Dalam kehidupan sehari-hari Diky tidak memiliki teman sebaya di sekitar lingkungan rumahnya, sehingga Diky menciptakan teman

imajiner dalam lukisannya. Rumah Diky dikelilingi oleh pohon dan terdapat tanah lapang untuk bermain, jika ada waktu luang Diky sering bermain sendiri di tempat itu dengan teman imajinernya.

Simbol bentuk dalam lukisan dilukis dengan menggunakan pensil sebagai *outline* dan crayon untuk pewarnaan. Simbol warna yang ditampilkan sesuai dengan keinginan Diky, karena ada beberapa warna yang tidak sesuai dengan kenyataan. Simbol bentuk telah menyerupai bentuk aslinya sehingga dapat diidentifikasi. Lukisan ini termasuk tipe *willing type* karena Diky mengungkapkan keinginan melalui simbol dalam lukisan. Karakteristik lukisan yaitu bertumpu pada garis dasar, objek yang dilukiskan dipandang melalui satu sisi spasial walaupun seluruhnya juga ditampilkan.

2) Simbol Bentuk dan Warna

a) Simbol Figur Manusia





Gambar 57. Simbol Figur Manusia 1, 2, 3, 4, dan 5

Simbol bentuk manusia pada gambar 57 merupakan perkembangan dari manusia tulang. Susunan bentuk figur manusia ditampilkan dari bidang organik, yaitu dibatasi oleh garis lengkung bebas. Figur dapat diidentifikasi bagian kepala, mata bulat, hidung, mulut tersenyum tangan memegang layang-layang, dan kaki. Semua *outline* pada simbol menggunakan pencil dan pewarnaan menggunakan crayon.

Simbol manusia yang berwarna biru diidentifikasi sebagai figur Diky yang bermain sedang layang-layang, karena hanya figur ini menerbangkan layang-layang. Keempat simbol manusia yang lain diidentifikasi sebagai teman Diky.

Warna yang ditampilkan pada kelima figur ini berbeda satu sama lain. Simbol warna pada figur manusia 1 menggunakan warna biru, figur manusia 2 menggunakan warna merah, figur manusia 3 menggunakan warna oranye, figur manusia 4 menggunakan warna *cream*, sedangkan figur manusia 5 memiliki perbedaan tersendiri yaitu bagian kepala menggunakan warna *cream*, bagian badan menggunakan warna coklat, dan bagian kaki menggunakan warna biru. Warna yang digunakan tidak sesuai dengan kenyataan, akan tetapi sesuai keinginan Diky. Warna yang digunakan tidak sesuai dengan kenyataan, namun

sesuai dengan keinginan Diky. Pengembangan dan keluwesan simbol terletak pada bentuk dan warna yang ditampilkan berbeda-beda meskipun berasal dari bentuk dasar yang sama.

b) Simbol Layang-layang



Gambar 58. Simbol Layang-layang



Gambar 59. Gambar Layang-layang

Garis pada gambar 58 telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya. Simbol pada potongan gambar di atas adalah layang-layang yang sedang diterbangkan dan mengarah ke kanan. Simbol layang-layang diidentifikasi dengan bentuk geometri belah ketupat, kerangka layang-layang yang melintang pada layang-layang, hiasan ekor pada layang-layang, dan tali yang digunakan untuk menerbangkan. Warna yang ditampilkan adalah warna primer yaitu kuning

dengan *outline* menggunakan pensil. Warna yang digunakan sesuai dengan keinginan Diky. Simbol layang-layang yang diciptakan memiliki kemiripan dengan bentuk dan warna layang-layang pada kenyataan. Simbol layang-layang di atas tidak memiliki keluwesan dan pengembangan bentuk dan warna.

c) Simbol Pohon



Gambar 60. Simbol Pohon dan Gambar Pohon

Garis simbol pohon pada gambar 60 telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya. *Outline* menggunakan pensil dan pewarnaan menggunakan crayon. Simbol pohon terdiri dari bentuk geometri persegi panjang sebagai batang, bentuk lingkaran tak beraturan sebagai kumpulan daun, dan cabang ranting. Simbol warna yang ditampilkan menggunakan warna coklat untuk batang dan warna hijau untuk kumpulan daun. Simbol bentuk yang dilukiskan dan simbol warna yang ditampilkan sesuai dengan kenyataan.

3) Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Karya 3

Karya pada gambar 56 berjudul “Layang-layang”, dalam karya ini dilukiskan suasana ketika Diky dan teman imajinernya sedang bermain layang-layang dengan perasaan yang gembira. Seluruh *outline* simbol bentuk menggunakan pensil dan pewarnaan menggunakan crayon. Simbol bentuk dan

simbol warna dapat diidentifikasi karena garis telah terkontrol. Simbol figur manusia sudah mengalami perkembangan dari manusia tulang. Warna yang ditampilkan terdiri dari warna primer, sekunder, dan tersier.

Kelancaran ide dan gagasan dalam lukisan ini berasal dari imajinasi dan keinginan Diky. Lukisan ini dilukis ketika sedang musim bermain layang-layang. Diky melihat ada orang yang bermain layang-layang dan Diky menjadi tertarik untuk bermain namun tidak memiliki teman sebaya untuk diajak bermain.

Keluwesannya Diky menciptakan berbagai ide dan gagasan tertuang dalam lukisan melalui simbol bentuk dan warna. Lukisan ini dilukis Diky setelah melihat orang bermain layang-layang. Lukisan menunjukkan adanya keinginan Diky untuk bisa bermain layang-layang dengan teman sebayanya. Hal tersebut ditunjukkan dengan simbol figur manusia yang sedang berkumpul dan salah satu figur yang diidentifikasi sebagai Diky sedang memegang layang-layang.

Keaslian atau keunikan dalam karya ini yaitu Diky menciptakan karakter yang berbeda-beda dalam membuat simbol teman yang berjumlah empat. Selain itu, dalam lukisan hanya Diky saja yang menerbangkan layang-layang, hal ini menunjukkan egosentrisme Diky dalam berkarya masih mendominasi. Gabungan ide dan gagasan yang dimiliki, tahapan Diky dalam periodisasi menggambar yang berada pada masa pra bagan, serta tahapan perkembangan Diky yang masih berada pada masa egosentris menghasilkan karya yang unik dari makna maupun simbol yang diciptakan.

Elaborasi ide dan gagasan yang dimiliki Diky yaitu tentang keinginannya untuk bisa bermain layang-layang bersama dengan temannya, dari ide tersebut

Diky menuangkan ke dalam simbol bentuk dan warna. Pengembangan bentuk dan warna sesuai dengan imajinasi Diky , sehingga tampak beberapa simbol bentuk dan warna yang tidak sesuai dengan kenyataan namun sesuai dengan keinginan dan imajinasi Diky. Diky menjadikan melukis sebagai media untuk mengungkapkan isi hati dan gagasannya. Lukisan ini termasuk dalam tipe *willing type* karena di dalam lukisan menceritakan tentang keinginan Diky terhadap sesuatu.

Kepekaan Diky dalam proses melukis dapat dilihat melalui lukisannya. Diky merupakan anak yang jarang bergaul dengan teman sebaya di lingkungan sekitar rumahnya. Diky sering bermain bersama dengan teman imajiner yang Diky ciptakan. Semua figur manusia disimbolkan dengan ekspresi tersenyum dan tertawa. Simbol warna yang ditampilkan dalam figur manusia berbeda-beda yang bermakna bahwa semua figur manusia yang ada dalam lukisan memiliki karakter yang berbeda-beda. Diky disimbolkan dengan warna biru yang memiliki karakter dingin, sayu, tenang namun cerah (gambar 61).



Gambar 61. Figur Diky dan Teman-temannya

d. Karya 04



Gambar 62. Karya 4
Judul Karya : “Aku dan Topiku”
Ukuran : 21 x 14,8 cm (A5), Media : pensil dan crayon

1) Deskripsi Karya

Karya di atas berjudul “Aku dan Topiku”, dalam karya ini dilukiskan seorang figur manusia yang memakai topi caping sedang berdiri sendiri di tanah lapang. Figur manusia memakai topi disimbolkan di tengah bidang gambar dengan ukuran bentuk yang paling besar di antara objek lain. Figur manusia tersebut diidentifikasi sebagai Diky, pada topi caping yang digunakan Diky terdapat lukisan figur manusia yang juga memakai topi seperti Diky. Lukisan

dalam topi Diky ini diidentifikasi sebagai gambaran teman imajiner Diky. Diky hanya menambahkan satu objek lain yaitu pohon.

Objek yang ditampilkan ada sebuah pohon dan dua figur manusia dalam bentuk yang sederhana yang memiliki ukuran besar dan kecil, kedua figur sedang memakai topi. Simbol figur manusia masih dalam bentuk sederhana namun susunan kepala, badan, tangan, dan kaki telah terlihat dan dapat diidentifikasi. Warna yang ditampilkan Diky dalam kedua figur berbeda, figur manusia berukuran besar menggunakan warna primer yaitu biru, sedangkan figur manusia berukuran kecil menggunakan warna sekunder yaitu hijau.

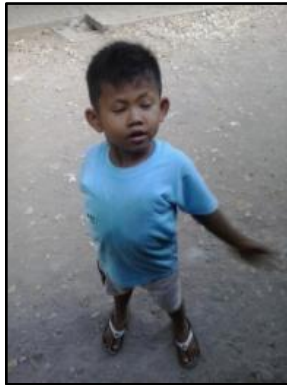
Outline dalam lukisan pada gambar 62 menggunakan pensil yang selanjutnya diberi warna menggunakan crayon. Simbol bentuk dan warna dapat diidentifikasi dengan jelas. Pemilihan warna pada objek lukisan sesuai dengan keinginan Diky meskipun ada beberapa objek dengan warna yang sesuai dengan aslinya. Tipe lukisan ini adalah tipe *non-haptic* atau realistik, karena bentuk dari objek dapat diidentifikasi.

2) Simbol Bentuk dan Warna

a) Simbol Figur Diky



Gambar 63. Simbol Figur Diky

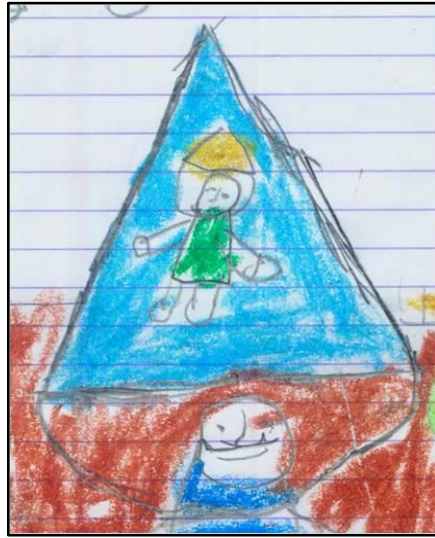


Gambar 64. Gambar Figur Diky

Simbol bentuk manusia pada gambar 63 merupakan perkembangan dari manusia tulang. Susunan bentuk figur manusia ditampilkan dari bidang organik, yaitu dibatasi oleh garis lengkung bebas. Figur dapat diidentifikasi bagian kepala, mata bulat, hidung, serta bibir yang tersenyum. Simbol ini diidentifikasi sebagai figur Diky yang sedang berdiri memakai topi dengan ekspresi gembira. Warna yang ditampilkan pada bagian wajah dan kaki adalah putih, sedangkan pada pakaian yang dikenakan adalah warna biru tua, *outline* gambar menggunakan pensil.

Diky membuat simbol sesuai dengan imajinasinya. Bentuk manusia telah mengalami kemiripan dengan manusia pada kenyataan, namun warna yang digunakan tidak sesuai dengan kenyataan.

b) Simbol Topi Caping



Gambar 65. Simbol Topi Caping



Gambar 66. Gambar Topi Caping

Garis pada gambar 65 telah terkontrol, simbol bentuk dan warna dapat diidentifikasi. Simbol di atas diidentifikasi sebagai simbol topi caping. Simbol topi caping disusun dari bentuk geometri segitiga dan setengah lingkaran. Simbol ini termasuk dalam objek utama dalam lukisan karena ukuran bentuk yang sama besar dengan simbol figur manusia. Pada topi caping, terdapat gambar teman imajiner Diky yang juga memakai topi caping. Warna yang ditampilkan adalah warna biru muda dan menggunakan pensil sebagai *outline*.

Simbol topi caping yang ditampilkan tidak terdapat keluwesan dan pengembangan bentuk, karena bentuk yang ditampilkan sesuai dengan bentuk dalam kenyataan. Simbol topi caping memiliki pengembangan warna yaitu warna yang ditampilkan tidak sesuai dengan kenyataan, namun sesuai dengan keinginan Diky.

c) Simbol Teman Imajiner



Gambar 67. Simbol Teman Imajiner

Garis dalam simbol pada gambar 67 telah terkontrol dan dapat diidentifikasi simbol bentuk dan warnanya. Simbol bentuk manusia merupakan perkembangan dari manusia tulang. Susunan bentuk figur manusia ditampilkan dari bidang organik, yaitu dibatasi oleh garis lengkung bebas. Simbol figur manusia ini diidentifikasi sebagai teman imajiner Diky. Figur dapat diidentifikasi bagian kepala yang memakai topi, mata, hidung, dan mulut tersenyum. Warna yang ditampilkan pada bagian wajah, tangan, dan kaki adalah putih, warna kuning pada topi, dan pada pakaian yang dikenakan adalah warna sekunder yaitu

hijau, *outline* gambar menggunakan pensil. Warna yang digunakan sesuai dengan keinginan Diky.

d) Simbol Pohon



Gambar 68. Simbol Pohon



Gambar 69. Gambar Pohon

Garis dalam simbol pohon pada gambar 68 telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya. *Outline* pada gambar menggunakan pensil dan pewarnaan menggunakan crayon. Simbol bentuk diidentifikasi sebagai simbol pohon karena terdapat batang yang memanjang, cabang ranting, dan kumpulan daun. Warna yang ditampilkan menggunakan warna coklat untuk batang dan warna hijau untuk kumpulan daun. Simbol bentuk yang dilukiskan dan simbol warna yang ditampilkan sesuai dengan kenyataan.

e) Simbol Tanah



Gambar 70. Simbol Tanah



Gambar 71. Gambar Tanah

Gambar 70 diidentifikasi sebagai simbol tanah. Simbol tanah dilukiskan pada sisi bagian bawah. Warna yang ditampilkan menggunakan warna coklat. Simbol tanah yang diciptakan Diky tidak terdapat keluwesan dan pengembangan bentuk dan warna. Bentuk dan warna tanah yang ditampilkan dalam lukisan seperti warna tanah pada kenyataan.

3) Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Karya 4

Karya pada gambar 62 berjudul “Aku dan Topiku” dengan tema diri sendiri. Lukisan ini menunjukkan bahwa Diky masih berada dalam masa egosentris. dalam karya ini dilukiskan seorang figur manusia yang memakai topi

caping sedang berdiri sendiri di tanah lapang. Lukisan karya 4 termasuk dalam tipe *non haptic* atau realistik. Objek yang ditampilkan dapat diidentifikasi simbol bentuk dan warnanya. Karya yang dilukis oleh Diky memiliki kelancaran, keluwesan, keaslian, elaborasi atau pengembangan objek, dan kepekaan. Semua unsur kreativitas tersebut diidentifikasi dari lukisan yang telah diciptakan Diky.

Kelancaran ide dan gagasan dalam karya ini yaitu Diky melukis sesuai dengan imajinasi dan gagasan yang dimiliki. Simbol bentuk dan warna yang ditampilkan sesuai dengan keinginan Diky. Diky melukiskan figur manusia sedang memakai topi caping. Simbol ini dibuat berdasarkan apa yang pernah dia lihat dan dialami. Beberapa simbol sudah tampak seperti dalam kenyataan.

Keluwesannya Diky dalam memunculkan berbagai ide dan gagasan tertuang dalam simbol bentuk dan warna dalam lukisan. Ide dan gagasan yang tampak dalam lukisan ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada dirinya dan topinya. Lukisan Diky juga menceritakan bahwa Diky senang memiliki teman imajiner yang akrab dengan dirinya. Hal ini tergambar dalam simbol figur manusia dengan ekspresi tersenyum. Diky ingin apa yang dipakainya dipakai juga oleh temannya.

Keaslian atau keunikan lukisan ini yaitu secara rasional, objek topi dan manusia memiliki ukuran yang berbeda, namun Diky melukiskan keduanya dengan ukuran yang sama besar. Diky menjadikan dirinya dan benda kesukaannya menjadi pusat pandang kejadian serta memunculkan pemikiran yang subjektif. Hal ini menunjukkan simbol figur manusia dan topinya tersebut sebagai pusat perhatian (*center of interest*).

Elaborasi atau pengembangan bentuk dan warna sesuai dengan imajinasi, ide, dan gagasan. Dalam pengarahannya menjadi kenyataan (simbol) Diky masih dipengaruhi oleh sifat egosentrisme. Sehingga objek atau fokus utama dalam lukisan dilukiskan dengan ukuran yang besar dan berada pada tengah media.



Gambar 72. Diky dan Teman Imajiner

Kepekaan Diky terhadap lingkungan sekitar terlihat dalam lukisan yang diciptakan. Dalam kehidupan sehari-hari Diky merupakan anak yang jarang bergaul dengan teman sebaya dan sering bermain bersama dengan teman imajiner yang Diky ciptakan. Teman imajiner dalam lukisan ini ditampilkan pada topi yang dipakai Diky, topi tersebut tergambar teman imajiner Diky yang juga mengenakan topi yang sama dengan warna berbeda. Diky memiliki sifat yang suka berbagi dan menolong kepada sesama, tampak dalam lukisan Diky dan teman imajinernya menggunakan topi dengan bentuk sama yang menunjukkan adanya keadilan (gambar 72).

e. Karya 05



Gambar 73. Karya 5
Judul Karya : “Gunung Meletus”
Ukuran : 29,7 x 21 cm (A4), Media : pensil dan crayon

1) Deskripsi Karya

Karya pada gambar 73 berjudul “Gunung Meletus”, berdasarkan hasil observasi dan wawancara (CW 7) suasana dalam lukisan menggambarkan ketika gunung meletus. Simbol gunung dan jalan di sekitar gunung disimbolkan dengan warna merah. Pada bagian atas gunung, terdapat simbol yang diidentifikasi sebagai lelehan lahar yang keluar dari gunung. Lahar disimbolkan dengan warna oranye.

Objek pertama yang dilukis anak adalah gunung, simbol gunung dilukiskan pada posisi di tengah media sehingga gunung diidentifikasi sebagai objek utama dalam lukisan. Objek kedua adalah pohon, pohon yang dilukis pada bagian sisi kiri media dengan ukuran yang lebih besar daripada objek lain. Diky

kemudian menggambar simbol figuran yaitu jalan raya, rumah, awan, dan yang lainnya. Lukisan ini dibuat anak ketika berada di sekolah.

Pemilihan warna pada objek lukisan berdasarkan keinginan Diky meskipun ada beberapa objek dengan warna yang sesuai dengan aslinya, hal ini menunjukkan bahwa sifat egosentris Diky masih dominan dalam pembuatan karya ini.. Tipe lukisan ini adalah tipe *non-haptic* atau realistik, karena bentuk dari objek dapat diidentifikasi.

2) Simbol Bentuk dan Warna

a) Simbol Gunung



Gambar 74. Simbol Gunung Meletus



Gambar 75. Gambar Gunung Meletus

Garis simbol gunung meletus pada gambar 74 telah terkontrol dan diidentifikasi sebagai simbol gunung yang sedang meletus. Simbol gunung

digambarkan dengan bentuk segitiga menyerupai bentuk asli gunung. Warna yang ditampilkan adalah warna merah dan menggunakan pensil sebagai *outline*. Pada bagian atas gunung terdapat simbol yang diidentifikasi sebagai simbol lahar yang keluar dari puncak gunung. Lahar ditampilkan dengan warna oranye. Keunikan simbol gunung ini yaitu bentuk dan warna sesuai dengan keinginan Diky, namun terdapat kemiripan dengan bentuk dan warna pada kenyataan.

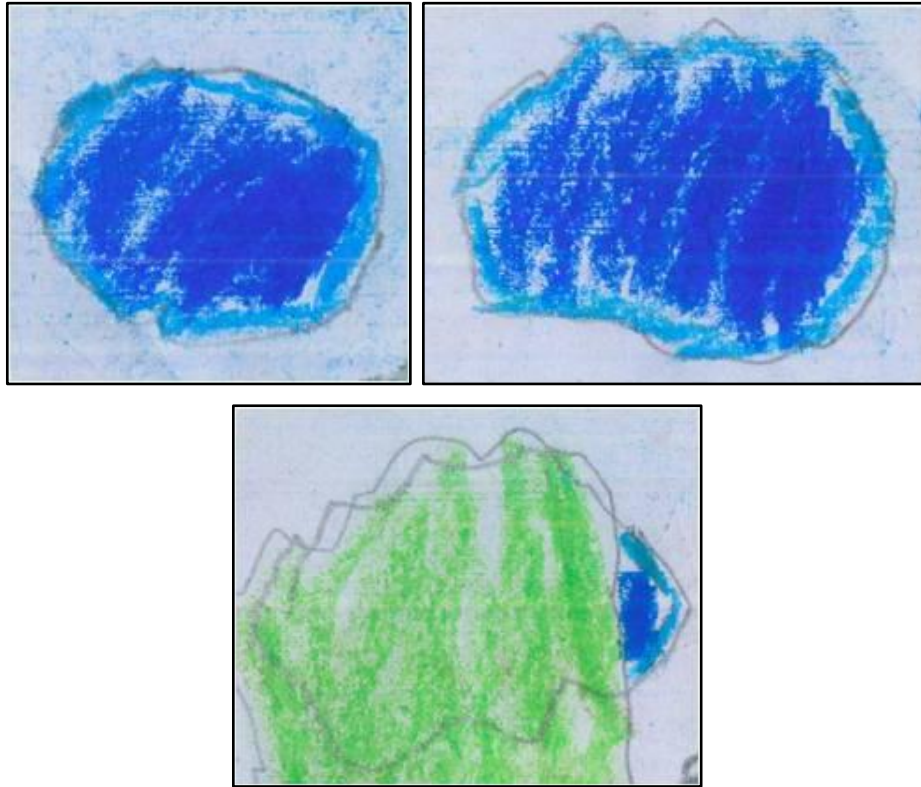
b) Simbol Pohon



Gambar 76. Simbol Pohon dan Gambar Pohon

Garis dalam simbol pohon pada gambar 76 telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya. Simbol bentuk diidentifikasi sebagai simbol pohon karena terdapat batang yang memanjang dan kumpulan daun. Simbol warna yang ditampilkan menggunakan warna coklat untuk batang dan warna hijau untuk kumpulan daun. Simbol bentuk yang dilukiskan dan simbol warna yang ditampilkan sesuai dengan kenyataan. Simbol pohon yang diciptakan tidak terdapat keluwesan dan pengembangan bentuk dan warna.

c) Simbol Awan



Gambar 77. Simbol Awan 1, 2, dan 3



Gambar 78. Gambar Awan

Garis dalam ketiga simbol awan pada gambar 77 telah terkontrol dan diidentifikasi sebagai simbol awan. Bentuk awan dilukiskan dengan garis lengkung tak beraturan dan tampak repetisi bentuk. *Outline* menggunakan pensil dan pewarnaan menggunakan crayon. Simbol pada awan 1 dan 2 menggunakan

pensil dan crayon warna biru muda sebagai *outline*. Simbol warna yang ditampilkan adalah warna primer yaitu warna biru, terdapat gradasi antara warna *outline* dengan warna lukisan.

Keluwesannya dan pengembangan bentuk yaitu pada kedua bentuk dan warna yang diciptakan berbeda. Keunikan simbol di atas yaitu Terdapat transparansi pada simbol awan 3, karena simbol awan ini tertutup oleh pohon, namun pada bagian yang tertutup Diky tetap melukiskan awan secara utuh dalam bentuk *outline*. Simbol bentuk awan memiliki kemiripan dengan bentuk asli, namun warna yang ditampilkan tidak sesuai dengan kenyataan namun sesuai imajinasi Diky.

d) Simbol Jalan Raya



Gambar 79. Simbol Jalan Raya 1 dan 2

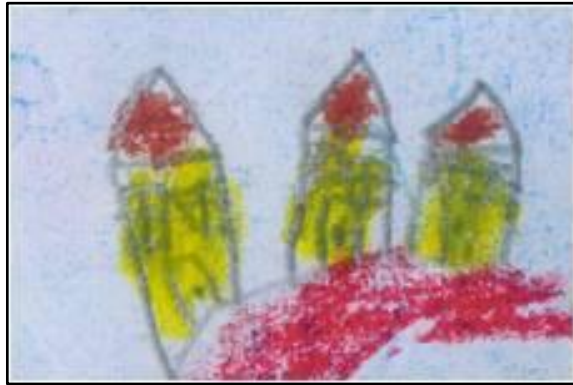


Gambar 80. Gambar Jalan Raya

Gambar 79 diidentifikasi sebagai simbol jalan raya. Jalan raya disimbolkan dengan bentuk lintasan yang terdiri dari 2 garis sejajar dan melengkung pada bagian tengah. Warna yang ditampilkan adalah warna merah, dan menggunakan pensil sebagai *outline*. Simbol jalan raya 2 terdapat transparansi pada bagian tengah yang tertutup oleh pohon.

Simbol bentuk yang diciptakan merupakan hasil dari imajinasi dan keinginan Diky. Warna yang ditampilkan tidak sesuai dengan kenyataan, namun sesuai dengan keinginan Diky. Kedua simbol jalan raya memiliki bentuk yang berbeda. Simbol jalan raya yang dibuat memiliki pengembangan bentuk dan warna karena bentuk dan warna antara simbol satu dengan yang lain berbeda-beda.

e) Simbol Rumah



Gambar 81. Simbol Rumah



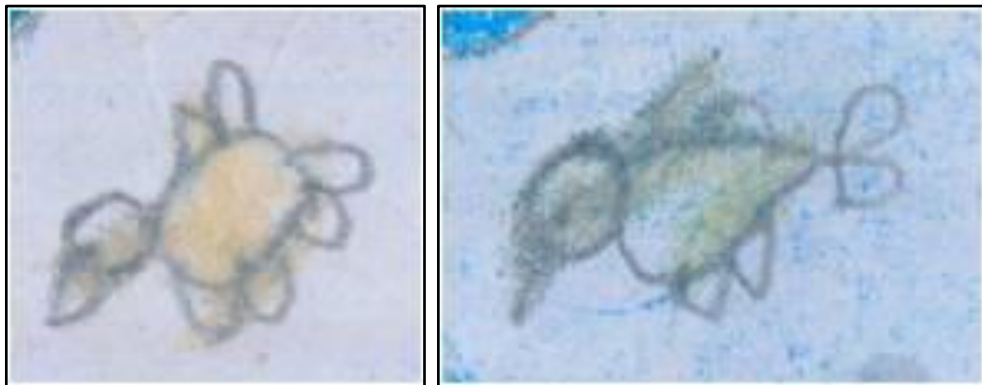
Gambar 82. Gambar Rumah

Outline pada gambar 81 menggunakan pensil dan pewarnaan menggunakan crayon. Simbol bentuk rumah adalah susunan dari bidang geometri segitiga dan persegi panjang. Garis telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya, tampak pintu dan jendela yang menjadi bagian dari gambar rumah. Diky menggunakan warna kuning dalam pewarnaan dinding, pintu dan, jendela rumah. Bagian atap rumah menggunakan warna hijau. Rumah pada sisi paling kiri dilukiskan agak miring karena mengikuti jalan raya.

Simbol rumah diciptakan sesuai dengan ide dan gagasan Diky. Simbol rumah tidak memiliki keluwesan dan elaborasi bentuk dan warna, karena kedua

rumah memiliki bentuk dan warna yang sama. Simbol rumah yang diciptakan memiliki kemiripan dengan bentuk rumah pada kenyataan. Keunikan simbol ini yaitu posisi simbol rumah yang mengikuti bentuk jalan raya.

f) Simbol Burung



Gambar 83. Simbol Burung 1 dan 2

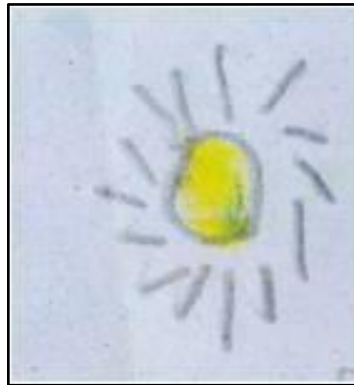


Gambar 84. Gambar Burung

Kedua simbol pada gambar 83 diidentifikasi bentuknya sebagai simbol burung ketika sedang terbang. Bentuk burung diidentifikasi dari bentuk paruh, sayap yang mengepak, dan ekor. Simbol warna burung 1 dan 2 yang digunakan adalah warna krem dan *outline* menggunakan pensil. Simbol burung yang dilukis menyerupai burung yang sebenarnya dari segi bentuk dan warnanya. Warna yang ditampilkan sesuai dengan keinginan Diky. Pengembangan dan keluwesan simbol

terletak pada bentuk yang ditampilkan berbeda-beda meskipun berasal dari bentuk dasar yang sama.

g) Simbol Matahari



Gambar 85. Simbol Matahari



Gambar 86. Gambar Matahari

Garis pada gambar 85 telah terkontrol dan teridentifikasi sebagai simbol matahari. Simbol matahari tersusun dari bentuk geometri lingkaran dan sinar matahari termasuk dalam tipe mandala. Warna yang ditampilkan adalah warna kuning, dan menggunakan pensil sebagai *outline*. Warna matahari yang ditampilkan sesuai dengan kenyataan. Simbol matahari memiliki pengembangan bentuk dari bentuk aslinya.

3) Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Karya 5

Karya pada gambar 73 berjudul “Gunung Meletus”, dalam karya ini dilukiskan suasana gunung meletus. Kelancaran ide dan gagasan dalam proses pembuatan karya berasal dari imajinasi Diky. Lukisan ini bertemakan alam. Susunan bentuk maupun objek merupakan hasil dari pengetahuan anak yang diperoleh dari lingkungan sekitar. Tipe lukisan termasuk tipe *non-haptic* atau realistik dengan karakter naturalistik. Simbol bentuk yang dilukiskan anak menandakan bahwa periodisasi gambar anak berada pada masa pra-bagan, karena goresan yang mulai terarah dan sudah memiliki ciri-ciri tertentu sesuai dengan keinginan sehingga dapat diidentifikasi bentuknya.

Keluwesannya Diky tampak dalam ide dan gagasan yang tertuang ke dalam berbagai simbol. Gunung yang dilukis berwarna merah dan terdapat lahar berwarna oranye pada bagian atas gunung. Warna merah dan oranye merupakan warna panas, sehingga pemilihan warna yang digunakan Diky ini sesuai dengan sifat warna. Warna panas tersebut juga digunakan Diky dalam menyimbolkan jalan raya dan rumah yang berada di samping gunung, simbol ini memiliki arti bahwa lelehan lahar mengalir melewati jalan di sekitar namun tidak membakar rumah (gambar 87).



Gambar 87. Gunung Meletus dan Jalan di Sekitarnya

Bagian atas terdapat suasana pemandangan di angkasa, yaitu adanya burung, awan, dan matahari (gambar 88). Warna yang ditampilkan adalah warna dingin yaitu biru pada awan dan krem pada burung, warna panas yaitu kuning ditampilkan pada simbol matahari. Burung yang sedang terbang di atas tidak terpengaruh dengan suasana gunung yang sedang meletus, sehingga warna yang ditampilkan tidak sama seperti warna yang ada di samping kanan dan kiri gunung.



Gambar 88. Pemandangan di Angkasa

Sementara itu pada sisi kiri terdapat pohon yang dilukiskan dengan ukuran yang lebih besar daripada objek lainnya. Diky melukiskan simbol pohon berada di depan gunung, sehingga Diky melukiskan dengan ukuran yang besar. Simbol pohon ini menunjukkan kesan ruang gambar pengecilan karena objek yang dekat dilukis dengan ukuran yang besar dan jelas, sedangkan objek yang semakin jauh dilukis semakin kecil. Pada pohon bagian atas terdapat transparansi gambar yaitu gambar awan. Diky tetap melukiskan awan secara utuh dalam bentuk *outline* pada bagian yang tertutup pohon (gambar 89).



Gambar 89. Pengecilan Ruang Gambar

Diky menciptakan gagasan yang asli, unik, dan luar biasa. Keaslian atau keunikan dalam lukisan yaitu Diky menciptakan simbol bentuk sesuai dengan keinginannya sendiri, sehingga lukisan ini memiliki simbol bentuk dan warna yang berbeda dari simbol pada umumnya, misalnya simbol gunung dan jalan raya.

Pengembangan atau elaborasi Diky dalam pengarahannya ide menjadi kenyataan yaitu ide dan gagasan yang dimiliki Diky tentang gunung meletus tertuang ke dalam simbol bentuk dan warna. Pengembangan bentuk dan warna sesuai dengan imajinasi Diky, sehingga tampak beberapa simbol bentuk dan warna sesuai dengan keinginan dan imajinasi Diky.

Simbol bentuk dan warna yang dalam karya 5 memiliki makna yang mewakili perasaan Diky. Kepekaan Diky terhadap lingkungan sekitar tampak dalam lukisan. Diky memberikan warna dalam setiap simbol ada yang sesuai dengan kenyataan, namun ada juga yang sesuai dengan karakter warna itu sendiri. Misalnya pada simbol gunung meletus yang dilukis berwarna merah dan terdapat lahar berwarna oranye pada bagian atas gunung. Warna merah dan oranye merupakan warna panas, sehingga pemilihan warna yang digunakan Diky ini sesuai dengan karakter warna.

f. Karya 06



Gambar 90. Karya 6
Judul Karya : "Topeng"
Ukuran : 42 x 29,7 cm (A3), Media : crayon

1) Deskripsi Karya

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara (CW 1) Diky memiliki ketertarikan yang lebih terhadap jathilan. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku Diky yang sering menirukan suara dan tariannya ketika di rumah maupun di sekolah. Proses melukis karya di atas dilakukan Diky di rumah setelah pulang dari melihat pertunjukan jathilan. Wajah yang dilukis Diky memiliki bagian-bagian

yang sama seperti yang dimiliki manusia pada kenyataan. Tampak simbol mata, hidung, mulut dan rambut.

Berdasarkan hasil wawancara (CW 8) pemilihan warna pada objek lukisan, muncul sifat egosentris dari Diky. Diky menggunakan warna menurut keinginannya sendiri. Lukisan ini termasuk lukisan dengan karakteristik gaya potret, karena menggambarkan wajah seseorang tokoh yang diciptakan anak sesuai dengan ide, gagasan, dan imajinasinya. Tipe lukisan ini adalah tipe *non-haptic* atau realistik, karena bentuk dari objek dapat diidentifikasi.

2) Simbol Bentuk dan Warna

a) Simbol Wajah



Gambar 91. Simbol Wajah Topeng



Gambar 92. Gambar Topeng

Simbol pada gambar 91 diidentifikasi sebagai simbol wajah pada sebuah topeng. Simbol wajah tersusun dari bentuk geometri lingkaran yang di dalamnya terdapat bagian-bagian dari kepala yaitu mata, hidung dan mulut. Warna yang digunakan pada simbol wajah yaitu hijau tua, merah, biru tua, dan biru muda, sedangkan *outline* menggunakan warna oranye.

Keluwesannya dan pengembangan simbol terdapat pada bentuk dan warna. Warna yang ditampilkan pada wajah tidak sesuai dengan kenyataan, namun sesuai dengan keinginan Diky.

b) Simbol Rambut



Gambar 93. Simbol Rambut



Gambar 94. Gambar Rambut pada Topeng

Simbol pada gambar 93 diidentifikasi sebagai simbol rambut, simbol ini terletak pada bagian luar kepala. Diky melukis simbol rambut sesuai dengan ide dan gagasannya. Simbol rambut yang dilukis merupakan kumpulan garis yang saling menumpuk. Warna yang ditampilkan pada simbol rambut yaitu warna hitam. Tidak terdapat pengembangan bentuk dan warna karena bentuk dan warna yang ditampilkan sesuai dengan bentuk dan warna pada kenyataan.

c) Simbol Mulut dan Gigi



Gambar 95. Simbol Mulut dan Gigi



Gambar 96. Gambar Mulut dan Gigi

Simbol pada gambar 95 diidentifikasi sebagai simbol mulut dan gigi. Simbol mulut ditampilkan dengan warna putih dan *outline* berwarna hitam. Simbol gigi yang dilukis hanya pada mulut bagian atas. Bentuk gigi yang dilukis anak semua berbentuk taring, pada sisi paling kiri dan paling kanan bentuk taring lebih besar dari pada gigi yang berada di tengah. Warna yang digunakan pada gigi yaitu putih dan *outline* berwarna hitam. Simbol di atas memiliki pengembangan bentuk dan warna karena simbol mulut dan gigi tidak sesuai dengan kenyataan, tetapi sesuai dengan imajinasi Diky.

d) Simbol Alis dan Mata



Gambar 97. Simbol Alis dan Mata



Gambar 98. Gambar Alis dan Mata

Simbol pada gambar 97 diidentifikasi sebagai simbol alis dan mata. Simbol alis pada bagian kiri lebih miring dan lebih tipis daripada bagian kanan. Warna yang ditampilkan pada simbol alis adalah warna biru muda. Simbol mata disusun dari dua lingkaran, satu sebagai *outline* dan satu sebagai bola mata. Bentuk mata pada bagian kiri memiliki *outline* lebih kecil dan bola mata yang lebih besar daripada mata bagian kanan. Warna yang digunakan pada simbol mata yaitu hitam pada bola mata dan kuning pada *outline*. Simbol di atas memiliki pengembangan bentuk dan warna karena bentuk dan warna yang ditampilkan pada simbol alis dan mata tidak sesuai dengan kenyataan, tetapi sesuai dengan keinginan Diky.

e) Simbol Hidung



Gambar 99. Simbol Hidung



Gambar 100. Gambar Hidung

Simbol pada gambar 99 diidentifikasi sebagai simbol hidung. Simbol hidung terletak pada bagian tengah wajah, terdiri dari dua lubang hidung. Warna yang digunakan pada simbol hidung adalah hijau muda, sedangkan *outline* menggunakan warna hitam. Simbol di atas memiliki pengembangan bentuk dan warna karena bentuk dan warna yang ditampilkan pada simbol hidung tidak sesuai dengan kenyataan, tetapi sesuai dengan imajinasi Diky.

3) Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Karya 6

Karya pada gambar 90 berjudul “Topeng”, dalam karya ini dilukiskan sebuah visualisasi wajah yang diciptakan dari hasil pengetahuan dan imajinasi Diky. Objek yang ditampilkan dalam karya ini terlihat jelas sehingga dapat diidentifikasi simbol bentuk dan warnanya. *Outline* dan pewarnaan simbol bentuk menggunakan crayon. Simbol bentuk dan simbol warna dapat diidentifikasi karena garis telah terkontrol. Warna yang ditampilkan terdiri dari warna primer dan sekunder. Lukisan ini termasuk dalam tipe *non haptic* atau realistik. Karakteristik lukisan adalah gaya potret, karena menggambarkan wajah seseorang tokoh yang diciptakan anak sesuai dengan ide, gagasan, dan imajinasinya.

Kelancaran ide dan gagasan dalam lukisan ini muncul dari Diky sendiri. Lukisan ini dilukis Diky setelah melihat pertunjukan jathilan. Diky melukiskan wajah dari pengetahuan dan peristiwa yang diperoleh dari kehidupan sehari-hari yang digabungkan dengan imajinasinya.



Gambar 101. Lukisan Topeng karya Diky



Gambar 102. Topeng Ganong

Keluwesannya menuangkan ide dan gagasan tampak dalam simbol bentuk dan warna yang diciptakan. Lukisan di atas menyerupai topeng ganong

yang dikenakan penari dalam pertunjukan jathilan, namun pewarnaan dan bentuk wajah sesuai dengan keinginan Diky. Orang tua Diky mengenalkan kesenian jathilan kepada Diky sejak Diky masih kecil. Seiring berjalannya waktu, Diky memiliki ketertarikan yang lebih terhadap jathilan. Hal ini ditunjukkan dengan perilaku Diky yang sering menirukan suara dan tariannya ketika di rumah maupun di sekolah.

Keaslian dalam karya ini yaitu simbol warna yang ditampilkan sesuai dengan keinginan Diky. Selain itu, warna yang digunakan mewakili warna panas dan warna dingin sehingga terdapat keseimbangan warna. Simbol bentuk yang diciptakan juga memiliki keunikan, yaitu ada beberapa bentuk yang berbeda misalnya bentuk mata dan gigi.

Elaborasi atau pengembangan bentuk dalam lukisan sesuai dengan imajinasi Diky. Pengembangan bentuk dan warna sesuai dengan imajinasi Diky, sehingga tampak beberapa simbol bentuk dan warna yang tidak sesuai dengan kenyataan namun sesuai dengan keinginan dan imajinasi Diky.

Kepekaan yang dimiliki Diky terhadap lingkungan ketika melukis tampak dalam lukisan. Proses melukis karya ini Diky terlihat aktif dan bersemangat. Goresan ketika memberi warna terlihat jelas. Diky melukis sambil menggumamkan suara musik seperti jathilan dan menirukan tariannya. Sesekali Diky bercerita tentang apa yang dilihat dalam pertunjukan.

3. Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Lukisan

Simbol dalam lukisan anak merupakan visualisasi dari pikiran, imajinasi, dan ekspresi yang dimiliki anak. Simbol yang ditampilkan dalam lukisan terdiri dari simbol bentuk dan warna. Setiap simbol yang diciptakan anak dapat diidentifikasi maknanya. Berdasarkan deskripsi karya di atas simbol dalam lukisan Diky telah dapat diidentifikasi, bersifat personal (sesuai dengan keinginan sendiri), dan termasuk dalam jenis simbol presensasional. Berikut adalah simbolisasi bentuk dan warna lukisan Diky:


a. Simbol Bentuk


Periodisasi gambar Diky berada pada masa pra bagan, yaitu masa ketika Diky mulai membuat goresan-goresan garis mendatar, tegak dan melingkar yang selanjutnya berkembang menjadi wujud ungkapan yang dapat dikaitkan dengan bentuk atau obyek tertentu, misalnya bentuk bagan manusia yang masih sederhana. Gambar manusia lebih sering disimbolkan anak-anak dalam lukisan karena anak berada di lingkungan yang secara visual sering melihat manusia. Masa ini merupakan peralihan dari masa mencoreng atau goresan ke masa bentuk bagan atau skematis, sehingga dikenal dengan perkembangan menggambar pra bagan. Simbol bentuk dalam lukisan Diky adalah sebagai berikut:



- 1) Garis dan bentuk yang diciptakan dalam lukisan telah terkontrol
- 2) Simbol bentuk merupakan susunan dari bidang geometris
- 3) Sifat egosentris masih dominan dalam pembuatan karya
- 4) Tidak semua simbol bentuk memiliki kelima unsur kreativitas


Lukisan Diky memiliki simbol bentuk yang merupakan visualisasi dari apa yang dilihat, dirasakan, dan dialami. Selain itu imajinasi dan ide dalam menciptakan suatu karya tidak terbatas. Sesuai dengan tahap perkembangan anak usia dini, dalam lukisan Diky masih tampak figur yang menyatakan keakuan atau egosentrisme. Egosentris adalah ketidakmampuan anak untuk membedakan perpektif diri sendiri dan orang lain. Keakuan pada karya Diky muncul dalam cara Diky menerjemahkan lingkungan sekitar dengan pikiran dan perasaan, misalnya anak memasukkan unsur benda yang lain untuk memenuhi bidang gambar. Pada awalnya anak memusatkan perhatian pada suatu objek sampai selesai, kemudian melupakannya dan memusatkan perhatiannya pada objek yang lain sampai selesai dan proses ini terjadi seterusnya. Berikut adalah tinjauan kreativitas dalam simbol bentuk lukisan Diky:


Tabel 2. Kreativitas dalam Simbol Bentuk Lukisan Diky

No.	Karya	Kreativitas dalam Simbol Bentuk	Keterangan
1.	<p>Karya 1</p>  <p>Judul: "Keramaian"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelancaran 2. Keluwesan 3. Keaslian 4. Elaborasi 5. Kepekaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diky melukis lukisan ini sesuai dengan ide dan gagasan yang dimiliki. 2. Ide dan gagasan yang dimiliki dituang dalam berbagai simbol bentuk dan warna. 3. Keunikan dalam lukisan yaitu kumpulan simbol bentuk yang membentuk sebuah cerita. 4. Simbol bentuk dan yang diciptakan sesuai dengan

			<p>imajinasi anak sehingga ada yang seperti kenyataan dan tidak.</p> <p>5. Kepekaan Diky terhadap situasi di lingkungan tampak pada simbol bentuk yang dibuat.</p>
2.	<p>Karya 2</p>  <p>Judul: "Pesawat"</p>	<p>1. Kelancaran</p> <p>2. Keluwesan</p> <p>3. Keaslian</p> <p>4. Elaborasi</p> <p>5. Kepekaan</p>	<p>1. Simbol bentuk dalam lukisan berasal dari ide, gagasan, dan imajinasi Diky</p> <p>2. Diky melukiskan simbol bentuk yang bervariasi dari ide dan gagasan yang dimiliki</p> <p>3. Keunikan lukisan yaitu adanya variasi bentuk pada simbol yang sama misalnya mobil, rumah, dan pohon</p> <p>4. Pengembangan bentuk dalam lukisan yaitu adanya simbol yang tidak sesuai dengan kenyataan namun sesuai dengan keinginan Diky</p> <p>5. Kepekaan Diky terhadap situasi dan sifat egosentris yang dimiliki tampak pada simbol dalam lukisan</p>
3.	Karya 3	<p>1. Kelancaran</p> <p>2. Keluwesan</p> <p>3. Keaslian</p> <p>4. Elaborasi</p> <p>5. Kepekaan</p>	<p>1. Simbol bentuk yang ditampilkan berdasarkan hasil imajinasi dari anak.</p> <p>2. Ide dan gagasan dituangkan dalam</p>

	 <p>Judul: "Bermain Layang-layang"</p>		<p>berbagai simbol bentuk.</p> <ol style="list-style-type: none"> Keunikan bentuk dalam lukisan yaitu pada kelima figur manusia memiliki bentuk yang berbeda namun antara laki-laki dan perempuan belum bisa diidentifikasi Pengembangan bentuk terdapat pada figur manusia yaitu pengembangan dari manusia tulang Lukisan ini merupakan ungkapan Diky yang ingin bermain layang-layang dengan temannya, Diky melukis dengan gembira sehingga tampak ekspresi ceria pada figur manusia
4.	<p>Karya 4</p>  <p>Judul: "Aku dan Topiku"</p>	<ol style="list-style-type: none"> Kelancaran Keluwes Keaslian Elaborasi Kepekaan 	<ol style="list-style-type: none"> Simbol bentuk dalam lukisan merupakan hasil imajinasi Diky dan sesuai dengan keinginan sendiri Ide dan gagasan dituangkan dalam berbagai simbol bentuk Keunikan muncul dari figur manusia dan topinya. Pengembangan bentuk terdapat pada simbol bentuk yang diciptakan sesuai dengan imajinasi Diky

			5. Diky memiliki sifat suka berbagi dan menolong kepada sesama, tampak dalam lukisan Diky dan teman imajinernya menggunakan topi dengan bentuk sama yang menunjukkan adanya keadilan
5.	Karya 5  <p>Judul: "Gunung Meletus"</p>	1. Kelancaran 2. Keluwesan 3. Keaslian 4. Elaborasi 5. Kepekaan	1. Simbol bentuk yang diciptakan sesuai dengan keinginannya sendiri 2. Ide dan gagasan dituangkan ke dalam simbol bentuk yang sesuai dengan keinginan dan imajinasi Diky 3. Keunikan dalam lukisan yaitu adanya transparansi dalam simbol awan dan jalan yang tertutup oleh pohon, selain itu ada beberapa simbol yang tidak seperti pada kenyataan. 4. Pengembangan bentuk terdapat pada simbol jalan dan rumah yang diciptakan sesuai dengan imajinasi Diky 5. Simbol bentuk yang diciptakan dalam lukisan mewakili perasaan Diky terhadap situasi yang terjadi
6.	Karya 6	1. Kelancaran 2. Keluwesan	1. Ide dan gagasan muncul asli dari

	 <p>Judul: "Topeng"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 3. Keaslian 4. Elaborasi 5. Kepekaan 	<p>Diky sendiri</p> <ol style="list-style-type: none"> 2. Simbol yang diciptakan sesuai dengan keinginan dan imajinasinya 3. Keunikan lukisan yaitu simbol bentuk yang ditampilkan berbeda dengan topeng ganong pada kenyataan, Diky membuat simbol sesuai dengan imajinasinya 4. Pengembangan bentuk terdapat pada bagian-bagian wajah, yaitu bentuk alis, mata, hidung, dan gigi yang dilukis sesuai dengan imajinasinya. 5. Diky memiliki ketertarikan terhadap kesenian jathilan sehingga muncul ide dan gagasan untuk melukis topeng. Lukisan ini dilukis setelah Diky melihat pertunjukan jathilan
--	--	--	--

b. Simbol Warna


Warna merupakan unsur penting dan dominan dalam suatu penciptaan karya seni. Warna memiliki karakteristik tertentu yaitu dalam ciri-cirinya atau sifat khas yang dimiliki oleh setiap warna. Peranan warna menurut Ginting (dalam Puspitasari 2012 : 75) yaitu:



- 1) Warna sebagai simbol visual
- 2) Warna sebagai alat ekspresi yang estetis
- 3) Warna dapat digunakan untuk mencapai keharmonisan dan memperindah objek dan alat peniru objek
- 4) Warna dapat digunakan untuk menciptakan efek ruang, kesatuan, dan keselarasan



Perkembangan Diky masih berada dalam masa egosentris, sifat egosentris Diky mendominasi pemberian warna dalam karya yang diciptakan. Diky memilih warna sesuai dengan keinginannya sendiri sehingga beberapa warna yang ditampilkan dalam karya tidak sesuai dengan objek sesungguhnya. Diky telah mengetahui dan memahami tentang kualitas warna, misalnya nama dan manfaat warna, sehingga Diky sudah bisa menginterpretasikan warna. Diky lebih sering menggunakan warna primer dan sekunder dalam karyanya. Warna yang digunakan Diky dalam sebuah simbol tergantung dari bagaimana perasaan Diky terhadap warna tersebut dan keadaan emosional Diky terhadap benda yang dilukiskan. Warna kesukaan Diky yaitu merah muda dan violet, warna tersebut muncul dalam karya 1 dan karya 2.


Lukisan yang dilukis Diky memiliki pewarnaan yang berbeda meskipun objek yang dilukiskan sama. Masing-masing karya diberi warna sesuai keinginan dan imajinasinya. Berikut adalah tinjauan kreativitas dalam simbol warna lukisan Diky:

Tabel 3. Kreativitas dalam Simbol Warna Lukisan Diky

No.	Karya	Kreativitas dalam Simbol Warna	Keterangan
1.	<p>Karya 1</p>  <p>Judul: "Keramaian"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelancaran 2. Keluwesan 3. Keaslian 4. Elaborasi 5. Kepekaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Simbol warna yang diciptakan sesuai dengan keinginan dan imajinasi Diky 2. Ide dan gagasan tertuang dalam berbagai simbol warna. 3. Keunikan terletak pada makna atau cerita dalam lukisan serta warna yang hanya ditampilkan dalam <i>outline</i> 4. Pengembangan warna terdapat pada setiap objek yang dilukiskan sebagian besar berdasarkan imajinasi Diky dan tidak sesuai dengan kenyataan 5. Diky mempergunakan warna sesuai dengan alur cerita yang ingin di sampaikan serta sesuai dengan karakter warna. Warna kesukaan Diky yaitu violet dan merah muda muncul dalam simbol pohon, awan, dan mobil.

2.	<p>Karya 2</p>  <p>Judul: "Pesawat"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelancaran 2. Keluwesan 3. Keaslian 4. Elaborasi 5. Kepekaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ide dan gagasan pemberian warna pada objek berasal dari Diky sendiri 2. Warna yang digunakan sesuai dengan keinginan anak 3. Keunikan warna dalam lukisan yaitu pada pohon dan pesawat yang menggunakan warna panas 4. Pengembangan warna terdapat pada beberapa objek yang memiliki warna tidak seperti kenyataan 5. Diky menampilkan beberapa simbol warna sesuai dengan karakter warna. Warna kesukaan Diky muncul dalam simbol sayap pesawat (merah muda) dan simbol rumah (violet).
3.	<p>Karya 3</p>  <p>Judul: "Bermain Layang-layang"</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelancaran 2. Keluwesan 3. Keaslian 4. Elaborasi 5. Kepekaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Simbol warna dalam lukisan merupakan hasil imajinasi Diky dan sesuai dengan keinginan sendiri 2. Diky memilih warna sesuai dengan keinginannya sendiri 3. Keunikan warna dalam lukisan terletak pada figur manusia yang memiliki warna yang berbeda-beda 4. Pengembangan warna terjadi pada figur manusia 5. Diky memberi warna

			pada figur manusia sesuai dengan karakter warna itu sendiri
4.	<p>Karya 4</p>  <p>Judul: “Aku dan Topiku”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelancaran 2. Keluwesan 3. Keaslian 4. Elaborasi 5. Kepekaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ide dan gagasan dalam simbol warna berasal dari Diky 2. Pemilihan warna pada objek sesuai dengan keinginan Diky 3. Keunikan warna teletak pada figur manusia dan topi. Diky selalu menyimbolkan dirinya dalam warna biru 4. Pengembangan warna yaitu pada figur manusia dan topi yang memiliki variasi warna 5. Warna yang ditampilkan seperti pada kenyataan, Diky selalu menyimbolkan dirinya dalam warna biru
5.	<p>Karya 5</p>  <p>Judul: “Gunung Meletus”</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelancaran 2. Keluwesan 3. Keaslian 4. Elaborasi 5. Kepekaan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Diky menampilkan simbol warna dalam lukisan sesuai dengan ide dan gagasannya 2. Warna yang digunakan sesuai dengan keinginan dan imajinasi Diky 3. Keunikan warna terjadi pada simbol gunung, jalan, dan rumah yang tidak seperti pada kenyataan 4. Pengembangan warna yaitu adanya variasi

			<p>warna pada simbol yang sama, misalnya simbol burung</p> <p>5. Warna yang ditampilkan Diky dalam lukisan mewakili perasaannya terhadap situasi yang ada di sekitar</p>
6.	<p>Karya 6</p>  <p>Judul: "Topeng"</p>	<p>1. Kelancaran</p> <p>2. Keluwesan</p> <p>3. Keaslian</p> <p>4. Elaborasi</p> <p>5. Kepekaan</p>	<p>1. Simbol warna dalam lukisan sesuai dengan ide dan gagasan Diky</p> <p>2. Warna yang ditampilkan dalam lukisan sesuai dengan keinginan dan imajinasi Diky</p> <p>3. Keunikan warna dalam lukisan yaitu pewarnaan simbol wajah yang terdiri dari beberapa warna</p> <p>4. Pengembangan warna terjadi pada setiap objek. Warna yang ditampilkan Diky berbeda dengan warna topeng ganong pada umumnya</p> <p>5. Warna yang ditampilkan Diky dalam lukisan mewakili perasaannya terhadap lingkungan sekitar</p>

B. Pembahasan

Melukis bagi anak usia dini selain sebagai bentuk kegiatan kreativitas juga menjadi salah satu media anak untuk berekspresi dan berkomunikasi. Pada umumnya anak melukis sesuai dengan apa yang pernah dialami dalam kehidupannya. Pengalaman diperoleh ketika mereka melihat lingkungan sekitar, ketika berada di lingkungan sekitar, mencontoh orang tua, dan lain-lain. Hal itu berpengaruh terhadap cara anak memvisualisasikan bentuk ke dalam lukisan. Lain halnya dengan anak indigo, anak indigo adalah anak yang memiliki kondisi berbeda dengan anak normal. Perbedaan itu terletak pada perilaku yang unik, yaitu cenderung hiperaktif, antisosial, dan mengalami kesulitan dalam menyusun kalimat yang sistematis saat berbicara (Carrol, 2000:2). Secara fisik anak indigo tidak jauh berbeda dengan anak normal lainnya, namun anak indigo memiliki kondisi psikologis yang lebih dewasa jika dibandingkan dengan anak lainnya.

Diky mengalami kendala dalam berkomunikasi dengan orang lain. Gangguan yang dimiliki anak indigo terkadang membuat Diky tidak bisa mengungkapkan ide dan gagasannya kepada orang lain secara verbal. Salah satu cara anak indigo berkomunikasi untuk mengungkapkan ide dan gagasan adalah melalui lukisan. Lukisan Diky memiliki simbol bentuk dan warna yang merupakan visualisasi dari apa yang diinginkan, dirasakan, dan dialami oleh Diky. Pada saat melukis Diky lebih dominan menggunakan intuisinya. Selain itu imajinasi dan idenya tidak terbatas karena anak indigo tidak suka diatur dan dipaksa.

Diky memiliki sifat yang anti sosial, memiliki perilaku unik, dan cenderung hiperaktif. Sifat Diky yang anti sosial tidak tampak dalam keenam karya, namun egosentrisme Diky yang dominan ditampilkan dalam karya. Diky tidak suka berbicara banyak terhadap orang lain, kecuali dengan ibunya. Diky terkadang mengungkapkan keinginannya atau apa yang sedang dirasakan ke dalam lukisan. Tahap perkembangan Diky berada pada masa egosentris sehingga sebagian besar lukisan menunjukkan bahwa Diky tertarik pada dirinya. Egosentrisme Diky menguasai proses melukis yang tidak terkontrol.

Indigo dalam karya lukisan Diky kurang terlihat, namun indigo lebih terlihat dalam perilaku Diky ketika proses berkarya. Diky menunjukkan perilaku yang sama ketika berkarya yaitu melukis sambil menari dan menggumamkan musik, selain itu Diky sering tidak menjawab pertanyaan apabila peneliti bertanya tentang lukisan yang diciptakan. Kondisi Diky sesuai dengan teori yang telah dikemukakan oleh Carroll (2000:2) tentang karakteristik anak indigo.

Lukisan yang diciptakan Diky memiliki tipe lukisan *non haptic* dan *willing type*, sedangkan karakteristik lukisan meliputi susunan bebas (karya 1), perspektif mata burung (karya 2), gaya potret (karya 6), dan bertumpu pada garis dasar (karya 3, 4, dan 5). Simbol bentuk dan warna yang ditampilkan dalam lukisan ada yang sesuai dengan kenyataan dan ada yang tidak sesuai dengan kenyataan namun sesuai dengan keinginan anak. Keenam karya dilukis berdasarkan ide, gagasan, dan imajinasi yang dimiliki Diky sendiri. Setiap karya yang ditampilkan memiliki keunikannya sendiri dilihat dari simbol bentuk, simbol warna, karakteristik lukisan, dan cerita atau makna yang terkandung dalam lukisan. Setiap simbol

bentuk dan warna yang ditampilkan dalam karya Diky tidak semuanya memiliki kelima unsur kreativitas.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki keterbatasan yaitu tidak semua karya Diky dapat di analisis. Dari seluruh karya Diky hanya diambil 6 karya yang dikelompokkan berdasarkan tema dari setiap lukisan. Tetapi dimungkinkan bahwa hasil karya yang lain juga menunjukkan adanya kreativitas simbol bentuk dan warna.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan Diky yaitu:

1. *Fluency* (kelancaran) dalam karya Diky yaitu Diky dapat memunculkan suatu ide dan gagasan sendiri. Ide dan gagasan dalam lukisan Diky berasal dari kejadian yang pernah dialami, apa yang pernah dilihat dan diketahui, dan apa yang menjadi keinginan Diky.
2. Ide dan gagasan yang muncul dari Diky kemudian dituangkan ke dalam lukisan melalui simbol bentuk dan warna. *Flexibility* (keluwesan) dalam karya lukisan Diky yaitu dapat menciptakan berbagai macam simbol bentuk dan penggunaan warna yang berbeda-beda.
3. *Elaboration* (keterperincian) dalam lukisan tampak pada beberapa lukisan adanya pengembangan bentuk dan warna. Terdapat makna atau cerita pada setiap karya yang ditampilkan melalui simbol bentuk dan warna yang ditampilkan.
4. *Originality* (keaslian) dalam lukisan yaitu Diky menciptakan ide dan gagasan serta simbol bentuk dan warna yang ditampilkan sesuai dengan imajinasi dan keinginannya sendiri.
5. Diky memiliki *sensitivity* (kepekaan) terhadap lingkungan sekitar. Beberapa lukisan merupakan gambaran perasaan dan pikiran Diky terhadap situasi yang sedang atau pernah terjadi.

6. Indigo dalam karya lukisan Diky kurang terlihat, namun indigo lebih terlihat dalam perilaku Diky ketika proses berkarya.
7. Warna kesukaan Diky yaitu merah muda dan violet muncul dalam karya 1 dan karya 2.

B. Saran

1. Bagi guru, sebaiknya memberikan kebebasan kepada anak, agar anak bebas berekspresi sehingga kreativitas anak ketika melukis tidak terhambat. Perlu adanya perhatian lebih dan tindakan khusus untuk anak berkebutuhan khusus sesuai dengan kondisi dan kebutuhannya.
2. Bagi orang tua, perlu ada pendampingan ketika anak melukis supaya terjadi komunikasi sehingga keinginan dan pikiran yang ada dalam lukisan diketahui oleh orang tua dengan tujuan orang tua dapat mengapresiasi lukisan anak dengan baik.
3. Bagi mahasiswa, perlu adanya pengembangan penelitian lebih lanjut tentang indigo pada lukisan anak usia dini.

DAFTAR PUSTAKA

- Campbell, David. (1986). *Mengembangkan Kreativitas*. (Alih bahasa: AM Mangunhardjana). Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Carrol, Lee. (2006). *The Indigo Children*. (Alih bahasa: Tanto Hendy). Jakarta: Bhuana Ilmu Populer.
- Dillistone, F. W. (2006). *The Power of Symbol*. (Alih bahasa: A. Widyamartaya). Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Hartati, Sofia. (2005). *Perkembangan Belajar pada Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Hurlock, Elizabeth B.. (2010). *Perkembangan Anak Jilid 2*. (Alih bahasa: Tjandrasa Meitasari). Jakarta: Erlangga.
- Lowenfield dan Lambert Britain. (1982). *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing.
- Moleong, Lexy J.. (2011). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Edisi Revisi. Bandung: Rosda.
- Nursisto. (2000). *Kiat Menggali Kreativitas*. Yogyakarta: Mitra Gama Widya.
- Pamadhi, Hajar. (2011). *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- _____. (2012). *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: UNY Press.
- Puspitasari, Herdhika. (2012). Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan Anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Rachmawati, Yeni. (2010). *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-kanak*. Jakarta : Kencana Prenada Media Group.
- Sampurno, Much. Bayu Tejo. (2013). Indigo dalam Gejala Lukisan Riski. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Santrock, John, W.. (2007). *Perkembangan Anak Jilid 2*. (Alih bahasa: Mila Rachmawati). Jakarta : Erlangga.
- Sanyoto, Sadjiman E. (2009). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Semiun, Yustinus. (2006). *Teori Kepribadian dan Psikoanalitik Freud*. Yogyakarta: Kanisius.

- Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- _____. (2010). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung : Alfabeta.
- _____. (2011). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- _____. (2013). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta : Depdiknas.
- Suratno. (2005). *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Syuropati, Mohammad A. (2014). *Misteri Keajaiban Anak Indigo*. Yogyakarta: In Azna Books.
- Tabrani, Primadi. (2006). *Kreativitas dan Humanitas*. Yogyakarta: Penerbit Jelasutra.
- Virtue, Doreen. (2011). *Indigo Challenge*. Jakarta : BIP.
- Yin, Robert K,. (2012). *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: Rajawali Press.

LAMPIRAN 1

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Karangmalang, Yogyakarta 55281
Telp. (0274) 586168 Hunting, Fax (0274) 540611; Dekan Telp. (0274) 520094
Telp. (0274) 586168 Psw. (221, 223, 224, 295, 344, 345, 366, 368, 369, 401, 402, 403, 417)



Certificate No. QSC 00687

No. : 4554/UN34.11/PL/2014
Lamp. : 1 (satu) Bendel Proposal
Hal : Permohonan izin Penelitian

21 Juli 2014

Yth. Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
Cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda Provinsi DIY
Kepatihan Danurejan
Yogyakarta

Diberitahukan dengan hormat, bahwa untuk memenuhi sebagian persyaratan akademik yang ditetapkan oleh Jurusan Pendidikan Prasekolah dan Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, mahasiswa berikut ini diwajibkan melaksanakan penelitian:

Nama : Hersi Maningrum
NIM : 10111244022
Prodi/Jurusan : PGPAUD/PPSD
Alamat : Winong 02/06, Siraman, Wonosari, Gunungkidul

Sehubungan dengan hal itu, perkenankanlah kami memintakan izin mahasiswa tersebut melaksanakan kegiatan penelitian dengan ketentuan sebagai berikut:

Tujuan : Memperoleh data penelitian tugas akhir skripsi
Lokasi : TK Masyithoh 1 Karanggumuk, Karangrejek, Wonosari
Subyek : Siswa Indigo Usia TK
Obyek : Kreativitas simbol bentuk dan warna lukisan anak
Waktu : Juli - September 2014
Judul : Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Lukisan Anak Indigo Usia 5 Tahun
Atas perhatian dan kerjasama yang baik kami mengucapkan terima kasih.



Dekan,

Dr. Haryanto, M. Pd.

NIP 19600902 198702 1 001

Tembusan Yth:
1. Rektor (sebagai laporan)
2. Wakil Dekan I FIP
3. Ketua Jurusan PPSD FIP
4. Kabag TU
5. Kasubbag Pendidikan FIP
6. Mahasiswa yang bersangkutan
Universitas Negeri Yogyakarta



PEMERINTAH KABUPATEN GUNUNGKIDUL

KANTOR PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU

Alamat : Jl. Brigjen. Katamso No.1 Wonosari Telp. 391942 Kode Pos : 55812

SURAT KETERANGAN / IJIN

Nomor : 507/KPTS/VII/2014

Membaca : Surat dari Universitas Negeri Yogyakarta, Nomor : 4554/UN 34.11/PL2014 ,
hal : Izin Penelitian

Mengingat : 1. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 9 Tahun 1983 tentang
Pedoman Pendataan Sumber dan Potensi Daerah;
2. Keputusan Menteri dalam Negeri Nomor 61 Tahun 1983 tentang
Pedoman Penyelenggaraan Pelaksanaan Penelitian dan
Pengembangan di lingkungan Departemen Dalam Negeri;
3. Surat Keputusan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor
38/12/2004 tentang Pemberian Izin Penelitian di Provinsi Daerah
Istimewa Yogyakarta;

Dijijinkan kepada :
Nama : **HERSI MANINGRUM NIM : 10111244022**
Fakultas/Instansi : PGPAUD/PPSD / Universitas Negeri Yogyakarta
Alamat Instansi : Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Winong RT/RW 2/06, Siraman, Wonosari, Gunungkidul
Keperluan : Ijin Penelitian dengan judul " KREATIVITAS DALAM SIMBOL BENTUK DAN
WARNA LUKISAN ANAK INDIGO USIA 5TAHUN "
Lokasi Penelitian : TK Masyitoh I Karangrejek, Kec wonosari Kab. Gunungkidul
Dosen Pembimbing : Hajar Pamadhi, M.A. (Hons) dan Rina Wulandari, M.Pd
Waktunya : Mulai tanggal : 22/07/2014 sd. 22/10/2014
Dengan ketentuan :

Terlebih dahulu memenuhi/melaporkan diri kepada Pejabat setempat (Camat, Lurah/Kepala
Desa, Kepala Instansi) untuk mendapat petunjuk seperlunya.

1. Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
2. Wajib memberi laporan hasil penelitiannya kepada Bupati Gunungkidul (cq. BAPPEDA Kab.
Gunungkidul).
3. Ijin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kestabilan pemerintah dan
hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah.
4. Surat ijin ini dapat diajukan lagi untuk mendapat perpanjangan bila diperlukan.
5. Surat ijin ini dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan tersebut diatas.
Kemudian kepada para Pejabat Pemerintah setempat diharapkan dapat memberikan bantuan
seperlunya.

Dikeluarkan di : Wonosari

Pada Tanggal 22 Juli 2014

An. BUPATI GUNUNGKIDUL



Tembusan disampaikan kepada Yth.

1. Bupati Kab. Gunungkidul (Sebagai Laporan) ;
2. Kepala BAPPEDA Kab. Gunungkidul ;
3. Kepala Kantor KESBANGPOL Kab. Gunungkidul ;
4. Kepala Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga Kab. Gunungkidul ;
5. Kepala TK Masyitoh I Karangrejek Kec. wonosari Kab. gunungkidul ;
6. Arsip ;

SURAT KETERANGAN

Yang bertanda tangan di bawah ini kepala sekolah TK Masyithoh I Karangrejek, Wonosari, Gunungkidul, Yogyakarta menyatakan bahwa:

Nama : Hersi Maningrum
NIM : 10111244022
Jurusan/Prodi : PPSD/PG-PAUD
Fakultas : Ilmu Pendidikan

Telah melaksanakan penelitian dengan judul “KREATIVITAS DALAM SIMBOL BENTUK DAN WARNA LUKISAN ANAK INDIGO USIA 5 TAHUN” mulai tanggal 11 sampai 19 Agustus 2014 untuk keperluan memenuhi tugas akhir skripsi.

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Karangrejek, Agustus 2014



PERSETUJUAN SEBAGAI RESPONDEN PENELITIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anjar Tri Murtanti

Umur : 21 tahun

Alamat: Karanggumuk, Karangrejek, Wonosari, Gunungkidul

Orang tua dari Alfyno Diky Pratama, memberikan persetujuan penelitian kepada Hersi Maningrum (NIM 10111244022) mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2010 dengan penelitian yang berjudul **Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Lukisan Anak Indigo Usia 5 Tahun** terhadap anak saya.

Demikian surat persetujuan ini disepakati tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Wonosari, Juli 2014

Orangtua Responden



ANJAR TRI M .
.....

PERSETUJUAN SEBAGAI NARASUMBER

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Anjar Tri Murtanti

Umur : 21 tahun

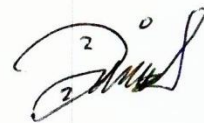
Alamat: Karanggumuk, Karangrejek, Wonosari, Gunungkidul

Bersedia menjadi narasumber dari penelitian yang dilakukan oleh Hersi Maningrum (NIM 10111244022) mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2010 dengan penelitian yang berjudul **Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Lukisan Anak Indigo Usia 5 Tahun** terhadap anak saya.

Demikian surat persetujuan ini disepakati tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Wonosari, Juli 2014

Narasumber



ANJAR TRI M .
.....

PERSETUJUAN SEBAGAI NARASUMBER

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : PARJA
Umur : 52 tahun
Pekerjaan : PNS
Alamat : Karanggumuk II RT33, RW15 Karangrejek
Wonosari Gunungkidul

Bersedia menjadi narasumber dari penelitian yang dilakukan oleh Hersi Maningrum (NIM 10111244022) mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2010 dengan penelitian yang berjudul **Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Lukisan Anak Indigo Usia 5 Tahun** terhadap anak saya.

Demikian surat persetujuan ini disepakati tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Wonosari, Agustus 2014

Narasumber


..... PARJA

PERSETUJUAN UJI TRIANGULASI


Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Muchammad Bayu Tejo Sampurno
Umur : 22 tahun
Pekerjaan : Terapis
Alamat : Sigono Wetan 65/10, Playen, Gunungkidul, Yogyakarta

Bersedia menjadi validator dari penelitian yang dilakukan oleh Hersi Maningrum dari penelitian Hersi Maningrum (NIM 10111244022) mahasiswa Pendidikan Guru Pendidikan Anak Usia Dini angkatan 2010 dengan penelitian yang berjudul **Kreativitas dalam Simbol Bentuk dan Warna Lukisan Anak Indigo Usia 5 Tahun.**

Demikian surat persetujuan ini disepakati tanpa ada paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, Desember 2014



M. BAYU TEJO S.

LAMPIRAN 2

KISI-KISI WAWANCARA DAN JADWAL

PENELITIAN

Tabel 1. Kisi-kisi Wawancara dengan Orang Tua dan Guru

No.	Tujuan	Sumber	
		Orang Tua	Guru
1.	Mengetahui Profil dan Fakta Subjek	<ul style="list-style-type: none"> a. Sejak kapan orang tua mengetahui bahwa Diky indigo? b. Apa yang diketahui orang tua tentang indigo? c. Apa gejala indigo yang terjadi pada Diky? d. Apa hobi Diky? e. Apa benda kesukaan Diky? f. Bagaimana komunikasi Diky ketika di rumah? g. Menurut orang tua, bagaimana lukisan Diky? h. Bagaimana proses melukis Diky? i. Apa perilaku khas ketika Diky sedang melukis? 	<ul style="list-style-type: none"> a. Menurut guru, bagaimana anak indigo itu? b. Bagaimana indigo yang terjadi pada Diky? c. Bagaimana komunikasi Diky di sekolah? d. Apa hambatan guru ketika membimbing Diky? e. Bagaimana lukisan Diky? f. Apakah ada perilaku khas ketika Diky sedang melukis? g. Apakah guru mengetahui makna dari lukisan Diky tersebut?
2.	Mengetahui Kreativitas Bentuk	<ul style="list-style-type: none"> a. Apa ada hal baru yang diciptakan Diky dalam lukisannya? b. Apabila ada hal baru yang diciptakan Diky, apakah bentuk yang dilukiskan itu belum pernah dijumpai sebelumnya? c. Apakah bentuk yang dilukiskan memiliki keunikan? 	<ul style="list-style-type: none"> a. Apa ada hal baru yang diciptakan Diky dalam lukisannya? b. Apabila ada hal baru yang diciptakan Diky, apakah bentuk yang dilukiskan itu belum pernah dijumpai sebelumnya? c. Apakah bentuk yang dilukiskan memiliki keunikan?
3.	Mengetahui Kreativitas Warna	<ul style="list-style-type: none"> a. Apakah warna yang ditampilkan dalam karya anak sesuai dengan objek sebenarnya? b. Apakah ada warna baru yang ditampilkan Diky dalam karyanya? 	<ul style="list-style-type: none"> a. Apakah warna yang ditampilkan dalam karya Diky sesuai dengan objek sebenarnya? b. Apakah ada warna baru yang ditampilkan Diky dalam karyanya?
		c.	c.

Tabel 2. Kisi-kisi Wawancara dengan Anak

No	Tujuan	Daftar Pertanyaan
1.	Mengetahui simbol bentuk	Apakah yang sedang kamu lukis? Mengapa kamu membuat simbol tersebut?
2.	Mengetahui simbol warna	Apakah warna yang kamu gunakan? Mengapa kamu menggunakan warna tersebut?
3.	Mengetahui cerita dalam lukisan	Bagaimana cerita dalam lukisan yang kamu buat?

Tabel 3. Kisi-kisi Wawancara Triangulasi

No.	Pertanyaan
1.	Bagaimana tanggapan anda tentang perilaku anak indigo?
2.	Bagaimana tanggapan anda terhadap simbol bentuk yang terdapat dalam lukisan anak indigo?
3.	Bagaimana tanggapan anda terhadap simbol warna yang terdapat dalam lukisan anak indigo?
4.	Bagaimana tanggapan anda tentang ide dan gagasan yang dimiliki oleh anak indigo?
5.	Bagaimana tanggapan anda tentang kreativitas dalam simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak indigo?

Tabel 4. Jadwal Penelitian dan Hasil Observasi

No	Hari	Tanggal	Kegiatan	Hasil Observasi
1.	Jumat	18 Juli 2014	Mengamati aktivitas anak di rumah. Meminta ijin penelitian kepada orang tua dan sekolah.	Menentukan topik penelitian. Mendapat ijin untuk penelitian.
2.	Rabu	6 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di rumah. Wawancara dengan orang tua.	Memperoleh data tentang profil dan fakta subjek.
3.	Kamis	7 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di rumah.	Mengetahui perilaku dan kegiatan anak ketika di rumah.
4.	Jumat	8 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di rumah.	Mengetahui perilaku dan kegiatan anak ketika di rumah.
5.	Sabtu	9 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di rumah.	Mengetahui perilaku dan kegiatan anak ketika di rumah.
6.	Senin	11 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di sekolah dan di rumah. Wawancara dengan guru dan kepala sekolah.	Memperoleh data tentang profil dan fakta subjek ketika di sekolah.
7.	Selasa	12 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di sekolah dan di rumah.	Mengetahui perilaku dan kegiatan anak ketika di rumah dan di sekolah.
8.	Rabu	13 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di sekolah dan di rumah.	Mengetahui perilaku dan kegiatan anak ketika di rumah dan di sekolah.
9.	Kamis	14 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di sekolah dan di rumah.	Mengetahui perilaku dan kegiatan anak ketika di rumah dan di sekolah.

10.	Jumat	15 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di sekolah dan di rumah.	Mengetahui perilaku dan kegiatan anak ketika di rumah dan di sekolah.
11.	Sabtu	16 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di sekolah dan di rumah.	Mengetahui perilaku dan kegiatan anak ketika di rumah dan di sekolah.
12.	Minggu	17 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di sekolah dan di rumah.	Mengetahui perilaku dan kegiatan anak ketika di rumah dan di sekolah.
14.	Senin	18 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di sekolah dan di rumah.	Mengetahui perilaku dan kegiatan anak ketika di rumah dan di sekolah.
15.	Selasa	19 Agustus 2014	Mengamati aktivitas anak di sekolah dan di rumah. Wawancara dengan orang tua dan guru tentang lukisan anak	Memperoleh data tentang lukisan anak menurut guru dan orang tua.

LAMPIRAN 3

CATATAN WAWANCARA

CATATAN WAWANCARA

Kode Data : CW 1

Narasumber : Ibu Anjar (Orang Tua)

No	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Sejak kapan orang tua mengetahui bahwa Diky indigo?	Sejak pindah rumah dari Gadungsari ke Karangrejek, ketika itu Diky berusia 10 bulan.	Orang tua mengetahui Diky indigo ketika Diky berusia 10 bulan.
2.	Apa yang diketahui orang tua tentang indigo?	Indigo menurut saya adalah bisa melihat sesuatu yang tidak bisa dilihat orang biasa misalnya makhluk halus.	Orang tua Diky mengetahui bahwa indigo adalah kemampuan untuk melihat sesuatu yang tidak bisa dipersepsi panca indera.
3.	Apa gejala indigo yang terjadi pada Diky?	Diky suka berbicara sendiri, selain itu kadang-kadang Diky tahu kejadian yang akan terjadi, misalnya ketika ada tetangga yang akan meninggal atau akan terjadi kecelakaan di depan rumah. Diky juga makan dengan porsi makan yang banyak, karena sebenarnya Diky itu kalau makan teman-temannya yang tidak kelihatan	Orang tua Diky menjelaskan keindigoan Diky tampak dalam perilakunya.

		juga ikut makan dengan Diky.	
4.	Apa hobi Diky?	Diky suka bermain bola, melukis, dan makan. Tapi kalau bermain biasanya dengan teman yang tidak kelihatan. Diky juga memiliki hobi melukis di dinding terutama di dinding kamar.	Diky suka bermain bola, melukis, dan makan.
5.	Apa benda kesukaan Diky?	Benda kesukaan Diky adalah boneka yang diberi nama “Adik Bau”	Diky memiliki benda kesayangan yaitu sebuah boneka.
6.	Bagaimana komunikasi Diky ketika di rumah?	Jika dengan keluarga, Diky mau berbicara dan akrab. Tapi kalau dengan orang asing atau yang tidak kenal dia cuek. Diky memiliki empati kepada temannya yang lebih muda.	Diky tidak mau berbicara dengan orang asing.
7.	Menurut orang tua, bagaimana lukisan Diky?	Lukisan kadang berbeda dengan anak lain, terkadang tidak sesuai dengan kenyataan.	Simbol lukisan Diky kadang berbeda dengan kenyataan.
8.	Bagaimana proses melukis Diky?	Diky melukis tergantung suasana hatinya. Jika sedang tidak mau melukis, walaupun di suruh tetap tidak mau.	Diky melukis sesuai dengan keinginannya.
9.	Apa perilaku khas ketika Diky sedang melukis?	Diky melukis sambil menari dan menggumamkan musik jathilan.	Diky melukis sambil menari dan menggumamkan musik jathilan.

10.	Apa ada hal baru yang diciptakan Diky dalam lukisannya?	Kalau hal baru tidak, tapi Diky suka memodifikasi gambar yang sudah ada, misalnya gambar topeng ganong yang warnanya di ganti.	Tidak ada hal baru dalam lukisan Diky.
11.	Apabila ada hal baru yang diciptakan Diky, apakah bentuk yang dilukiskan itu belum pernah dijumpai sebelumnya?	Tidak, kebanyakan sudah pernah dijumpai.	Simbol bentuk dan warna dalam lukisan Diky pernah dijumpai.
12.	Apakah bentuk yang dilukiskan memiliki keunikan?	Keunikannya tidak ada, mungkin hanya perilakunya ketika melukis saja yang unik.	Diky memiliki perilaku unik ketika proses melukis.
13.	Apakah warna yang ditampilkan dalam karya anak sesuai dengan objek sebenarnya?	Lukisan Diky kadang-kadang tidak sesuai dengan kenyataan, misalnya warna daun yang harusnya hijau dia menggambar merah.	Warna yang ditampilkan Diky ada yang sesuai dan ada yang tidak sesuai dengan kenyataan.
14.	Apakah ada warna baru yang ditampilkan Diky dalam karyanya?	Kalau warna baru tidak, Diky hanya suka menggunakan berbagai warna dalam lukisannya. Diky menggunakan warna karena keinginannya sendiri.	Tidak ada warna baru yang ditampilkan

CATATAN WAWANCARA

Kode Data : CW 2

Narasumber : Guru

No	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Menurut guru, bagaimana anak indigo itu?	Indigo menurut saya ya yang bisa melihat alam lain, misalnya hantu, roh dan sebagainya.	Indigo menurut guru adalah kemampuan untuk melihat makhluk halus.
2.	Bagaimana indigo yang terjadi pada Diky?	Saya malah tidak tahu kalau Diky itu indigo, karena kan kalau di sekolah hanya sebentar, jadi tidak terlalu banyak mengamati.	Guru tidak mengetahui bahwa Diky adalah anak indigo.
3.	Bagaimana komunikasi Diky di sekolah?	Diky jarang mengajak temannya bermain, tapi kalau diajak dia mau. Selain itu Diky itu kalau dihajili tidak mau membalas.	Diky jarang mengajak bermain temannya, namun jika diajak Diky mau ikut bermain.
4.	Apa hambatan guru ketika membimbing Diky?	Tidak ada hambatan.	Guru tidak memiliki hambatan dalam membimbing Diky.
5.	Bagaimana lukisan Diky?	Lukisannya sama dengan anak-anak yang lainnya.	Diky melukis sama seperti teman-temannya.
6.	Apakah ada perilaku khas ketika Diky sedang melukis?	Tidak tahu kalau itu, karena saya tidak bisa memperhatikan anak satu per satu secara detail.	Guru tidak melihat ada perilaku unik ketika melukis.

		Tapi kalau saya lihat sama dengan anak yang lain.	
7.	Apakah guru mengetahui makna dari lukisan Diky tersebut?	Kalau lukisan setiap anak memiliki makna. Saya hanya kadang-kadang mengetahui maknanya tetapi kadang tidak.	Guru kadang mengetahui makna lukisan Diky.
8.	Apa ada hal baru yang diciptakan Diky dalam lukisannya?	Kadang-kadang Diky memodifikasi apa yang dicontohkan oleh guru di depan.	Diky terkadang memodifikasi apa yang dicontohkan oleh guru.
9.	Apabila ada hal baru yang diciptakan Diky, apakah bentuk yang dilukiskan itu belum pernah dijumpai sebelumnya?	Semua lukisan pernah dijumpai pada kehidupan sehari-hari.	Lukisan yang ditampilkan Diky pernah dijumpai dalam kehidupan sehari-hari.
10.	Apakah bentuk yang dilukiskan memiliki keunikan?	Keunikan tidak ada.	Tidak ada keunikan dalam lukisan Diky.
11.	Apakah warna yang ditampilkan dalam karya anak sesuai dengan objek sebenarnya?	Warna yang digunakan kadang-kadang tidak sesuai dengan apa yang ada pada kenyataan.	Warna yang ditampilkan Diky ada yang sesuai dan ada yang tidak sesuai dengan kenyataan.

CATATAN WAWANCARA

Kode Data : CW 3

Narasumber : Diky

No.	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Apakah yang sedang kamu lukis?	(diam tidak mau menjawab)	Diky tidak mau menjawab pertanyaan.
2.	Mengapa kamu membuat simbol tersebut?	Karena aku ingin membuat simbol ini. Aku senang karena ibuku mengajakku ke rumah makan kesukaanku.	Diky melukis karena merasa senang.
3.	Apakah warna yang kamu gunakan?	Aku menggunakan warna ini, ini, ini (sambil menunjuk warna crayon).	Diky menggunakan warna primer dan sekunder.
4.	Mengapa kamu menggunakan warna tersebut?	Aku menggunakan warna karena aku ingin.	Diky menggunakan warna sesuai dengan keinginannya.
5.	Bagaimana cerita dalam lukisan yang kamu buat?	Ini adalah gunung meletus rumah yang ada di sekitarnya itu terbakar. Ini mobil yang mengangkut penumpang.	Diky melukis suasana gunung meletus.

CATATAN WAWANCARA

Kode Data : CW 4

Narasumber : Diky

No.	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Apakah yang sedang kamu lukis?	Aku menggambar pesawat terus ada mobil, pohon, rumah.	Diky melukis pesawat, mobil, pohon, rumah.
2.	Mengapa kamu membuat simbol tersebut?	(Diky hanya diam dan tidak mau menjawab)	Diky tidak mau menjawab pertanyaan.
3.	Apakah warna yang kamu gunakan?	Aku menggunakan warna merah, merah muda, oranye, terus hijau, coklat, biru, pokoknya banyak. Ini coba lihat sendiri (sambil menunjukkan lukisan).	Diky menggunakan warna primer, sekunder, dan tersier.
4.	Mengapa kamu menggunakan warna tersebut?	Ya tidak karena apa-apa.	Diky menggunakan warna sesuai dengan keinginannya.
5.	Bagaimana cerita dalam lukisan yang kamu buat?	Pesawat ini sedang terbang dan menembak pohon, lalu pohon ini terbakar (sambil menunjuk pohon yang berwarna merah dan oranye). Di bawah pesawat ada banyak mobil, yang ini mobilku. (menunjuk mobil yang berwarna oranye)	Diky bercerita tentang lukisannya.

CATATAN WAWANCARA

Kode Data : CW 5

Narasumber : Diky

No.	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Apakah yang sedang kamu lukis?	Aku melukis aku dan teman-temanku bermain layang-layang.	Diky melukiskan dirinya dan teman imajinernya.
2.	Mengapa kamu membuat simbol tersebut?	(Diky hanya diam dan tidak mau menjawab)	Diky tidak mau menjawab pertanyaan.
3.	Apakah warna yang kamu gunakan?	(Diky hanya diam dan tidak mau menjawab)	Diky tidak mau menjawab pertanyaan.
4.	Mengapa kamu menggunakan warna tersebut?	Karena aku ingin.	Diky menggunakan warna karena keinginannya sendiri.
5.	Bagaimana cerita dalam lukisan yang kamu buat?	Ketika pergi jajan dengan ayah aku melihat ada yang sedang bermain layang-layang. Aku sebenarnya juga ingin bisa bermain.	Diky bercerita tentang keinginannya untuk bermain layang-layang.

CATATAN WAWANCARA

Kode Data : CW 6

Narasumber : Diky

No.	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Apakah yang sedang kamu lukis?	(Diky hanya diam dan tidak mau menjawab)	Diky tidak mau menjawab pertanyaan.
2.	Mengapa kamu membuat simbol tersebut?	Aku ingin memakai topi yang kemarin kita lihat di sawah itu lho mbak	Diky melukis karena ingin memakai topi yang pernah dilihat.
3.	Apakah warna yang kamu gunakan?	(Diky hanya diam dan tidak mau menjawab)	Diky tidak mau menjawab pertanyaan.
4.	Mengapa kamu menggunakan warna tersebut?	Aku seneng aja memakai warna ini.	Diky menggunakan warna sesuai dengan keinginannya.
5.	Bagaimana cerita dalam lukisan yang kamu buat?	Aku memakai topi, adikku juga memakai topi yang sama dengan aku.	Diky bercerita tentang lukisannya.

CATATAN WAWANCARA

Kode Data : CW 7

Narasumber : Diky

No.	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Apakah yang sedang kamu lukis?	(Diky hanya diam dan tidak mau menjawab dan fokus melukis)	Diky tidak mau menjawab pertanyaan.
2.	Mengapa kamu membuat simbol tersebut?	Bukan karena apa-apa mbak, aku hanya ingin saja melukis simbol ini.	Diky melukis atas keinginannya sendiri.
3.	Apakah warna yang kamu gunakan?	(Diky hanya diam dan tidak mau menjawab)	Diky tidak mau menjawab pertanyaan.
4.	Mengapa kamu menggunakan warna tersebut?	Aku ingin menggunakan warna ini.	Diky menggunakan warna sesuai dengan keinginannya.
5.	Bagaimana cerita dalam lukisan yang kamu buat?	Ini gunungnya meletus, lalu laharnya meleleh ke jalan. Tapi rumah ini tidak kena lelelah, makanya warnanya kuning.	Diky bercerita tentang lukisannya.

CATATAN WAWANCARA

Kode Data : CW 8

Narasumber : Diky

No.	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Apakah yang sedang kamu lukis?	Aku melukis topeng ganong.	Diky melukis topeng ganong.
2.	Mengapa kamu membuat simbol tersebut?	Aku habis melihat jathilan dengan ibu dan ayah, terus aku ingin melukis. Tapi lukisanku beda lho mbak, bagus kan.	Diky menuangkan kesukaannya terhadap topeng ganong melalui lukisan.
3.	Apakah warna yang kamu gunakan?	Warna yang aku gunakan warna-warni.	Diky menggunakan berbagai warna dalam lukisannya.
4.	Mengapa kamu menggunakan warna tersebut?	Karena aku senang dengan warna ini.	Diky menggunakan warna sesuai dengan keinginannya.
5.	Bagaimana cerita dalam lukisan yang kamu buat?	(Diky hanya diam dan tidak mau menjawab)	Diky tidak mau menjawab pertanyaan.

CATATAN WAWANCARA TRIANGULASI

Kode Data : CW 9

Nama : Muchammad Bayu Tejo S.

Pekerjaan : Terapis dan Penulis

1. Tanggapan tentang perilaku anak indigo

Perilaku anak indigo layaknya anak lainnya, namun yang membedakan dari anak lain adalah visi. Visi itulah yang menyebabkan anak indigo berperilaku 'berbeda' daripada anak lain seusianya. Anak indigo memiliki visi dalam melihat suatu hal atau peristiwa yang diluar kemampuan orang biasa. Dari visi spesialnya tersebut, baik langsung maupun tidak langsung menyebabkan perilaku anak indigo menjadi berbeda antara lain seperti pembicaraan yang melompat-lompat saat berbicara sampai bahasa yang sulit atau bahkan tidak dimengerti oleh orang lain.

Anak indigo juga dikaruniai kecerdasan melebihi orang pada umumnya. Sebagian besar anak indigo memiliki daya paham yang tinggi, sehingga dapat mengerti dan memahami meskipun belum diajarkan (dalam beberapa hal). Anak indigo juga memiliki kreativitas tinggi, hal tersebut dikarenakan anak indigo adalah anak yang anti melakukan hal yang berbau ritual atau rutinitas. Anak indigo selalu mencoba hal baru, yang terkadang diluar nalar orang-orang disekitarnya. Maka dari itu, sebagian besar menganggap perilaku anak indigo adalah perilaku yang aneh.

2. Simbol bentuk dalam lukisan

Simbol bentuk merupakan hasil olahan subjektif dari anak indigo. Anak indigo menuangkan ide dan gagasannya yang masih abstrak ke dalam simbolisasi bentuk yang konkret dalam lukisan, yang mana simbolisasi bentuk yang dituangkannya adalah hasil olahan dari imajinasi, kemampuan kognitif, rasa, dan spontanitas yang dimilikinya sehingga terkadang simbol bentuk yang dituangkannya kurang dimengerti oleh lingkungannya.

3. Simbol warna dalam lukisan

Warna yang digunakan bersifat subjektif, artinya sesuai dengan keinginan anak indigo sendiri. Warna yang dituangkannya tidak melulu sesuai dengan kenyataan, namun sesuai dengan apa maksud atau makna yang ingin disampaikan melalui pemilihan warnanya tersebut.

4. Ide dan gagasan

Melukis merupakan hasil pikiran, keinginan, gagasan, dan perasaan anak terhadap lingkungan sekitar sebagai refleksi terhadap bentuk maupun dorongan emosi terhadap lingkungannya. Di sisi lain, melukis muncul karena dorongan keterbatasan dalam mengekspresikan keadaan, keinginan, perasaan kedalam kata-kata, dan karena kemampuan teknis dalam berkarya tidak bisa memadai pikiran anak. Melukis adalah salah satu media yang efektif bagi anak indigo yang *notabene* sulit berkomunikasi verbal karena pikiran, perilaku, dan lain sebagainya, yang melebihi orang dewasa atau lingkungan sekitarnya. Anak indigo melihat dunia, berfikir, berkomunikasi dengan cara mereka sendiri, memiliki karakteristik yang unik dalam mengolah apa yang dia lihat kedalam pikirannya, tentunya dengan visi yang dimilikinya sendiri. Ide dan gagasan akan hadir sebelum dan pada saat anak memulai berkarya seni, saat anak indigo melihat dengan visi yang dimilikinya ide dan gagasan itu mulai muncul dalam bentuk abstrak dan di-kongkrit-kan ke dalam simbolisasi bentuk dan warna yang unik. Maka, dapat dikatakan anak indigo memiliki ide dan gagasan yang unik, berbeda dari anak lainnya, dikarenakan anak indigo memiliki visi yang unik dalam melihat dan atau menyikapi suatu kejadian.

5. Kreativitas simbolisasi lukisan

Anak indigo mempunyai rasa optimis yang tinggi, dimana dirinya harus mampu mencipta dan mewujudkan ide-ide yang dimilikinya, mengatasi hambatan yang ada, selama spontanitas masih mendominasi. Melalui persepsi yang berbeda itulah cara mereka menghadirkan lukisan dengan nilai kreativitas yang lebih tinggi jika dibandingkan dengan anak normal, bahkan dengan orang dewasa. Melalui rasa optimis tersebut juga dirinya dapat menciptakan kreasi baru dalam ide dan gagasan lukisan serta simbol bentuk dan warna tanpa adanya batasan-batasan.

LAMPIRAN 4

CATATAN LAPANGAN

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 1

Hari, tanggal : Jumat, 18 Juli 2014

Waktu : 12.00

Tempat : Rumah Diky

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	12.00 – 13.00	Peneliti bertemu dengan orang tua Diky untuk meminta ijin penelitian. Saat berbicara dengan orang tua, Diky asik bermain sendiri di luar rumah. Diky bermain sepeda dan mobil-mobilan. Diky berbicara sendiri ketika bermain. Orang tua Diky memberi tahu jika Diky memang suka bermain dan berbicara sendiri, selain itu Diky juga memiliki hobi melukis. Orang tua Diky menunjukkan lukisan Diky yang ada di buku gambar, buku tulis, dan dinding kamar.	Diky memiliki hobi melukis dan suka bermain sendiri.
2.	13.00-14.00	Diky berada di ruang tamu menghampiri orang tuanya yang sedang berbincang dengan peneliti. Orang tua Diky memintanya untuk menjawab pertanyaan dari peneliti, namun tidak mau menjawab. Orang tua Diky mengatakan bahwa Diky memang tidak mau berkomunikasi dengan orang asing, kecuali jika orang tuanya menjelaskan bahwa orang asing tersebut teman dekat ibunya.	Diky tidak mau berkomunikasi dengan orang asing yang belum dikenal.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 2

Hari, tanggal : Rabu, 6 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	06.00-07.00	Diky bangun tidur setelah dibangunkan oleh ibunya. Setelah selesai Diky sarapan bersama dengan keluarganya. Diky ingin ditemani oleh adik bau (boneka kesayangan Diky)	Diky bangun tidur dibangunkan oleh ibunya.
2.	07.00-08.30	Diky menonton televisi, acara yang ditonton yaitu kartun. Diky menonton sendiri, sementara ibunya sibuk bekerja membungkus barang dagangan. Diky menonton sambil sesekali bercerita ataupun bertanya kepada peneliti tentang acara yang dilihat.	Diky menonton televisi sambil aktif bercerita dan bertanya.
3.	08.30- 10.00	Diky bermain di luar rumah sendiri. Diky bermain bola dan bermain peran dengan teman imajiner. Terkadang Diky menari sambil menggumamkan musik jathilan.	Diky bermain di luar rumah dengan teman imajinernya.
4.	10.00-12.00	Diky disuruh belajar oleh ibunya, namun Diky tidak mau. Diky lebih memilih untuk melukis. Diky melukis apa yang ada dalam pikiran dan perasaanya. Diky melukis dengan cepat. Setelah melukis Diky kembali menonton televisi.	Diky tidak mau di suruh belajar dan lebih memilih melukis.
5.	12.00-13.00	Diky ingin makan siang dengan bakso. Ibu diky kemudian membelikan bakso. Bakso adalah makanan favorit Diky. Diky makan dengan porsi	Diky memiliki porsi makan yang banyak dan bakso adalah makanan

		yang banyak.	favoritnya.
6.	13.00-15.30	Diky tidur siang setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.
7.	15.30-16.30	Diky bangun tidur kemudian mandi sore. Setelah itu Diky makan ditemani ibunya. Diky makan dengan porsi yang tidak sesuai dengan usianya. Ibu Diky berkata bahwa teman Diky yang tidak kelihatan masuk ke dalam tubuhnya dan ikut makan, sehingga porsi makan Diky selalu banyak.	Diky memiliki porsi makan banyak karena teman Diky yang tidak kelihatan juga ikut makan melalui tubuhnya.
8.	16.30-17.30	Diky belajar dengan keinginannya sendiri. Diky belajar menulis urutan angka. Diky mengajak peneliti dan ibunya untuk balapan menulis angka. Diky sudah bisa mengurutkan angka dengan benar.	Diky belajar sesuai dengan keinginannya sendiri, dan Diky mampu mengurutkan angka dengan benar.
9.	17.30-19.00	Diky bermain dengan ayahnya di depan televisi. Ayah Diky menggoda Diky dan Diky tertawa. Setelah bercanda dengan ayahnya kemudian Diky bermain sendiri dengan mainan yang dimilikinya sambil sesekali berbicara dengan teman imajinernya.	Diky bermain sendiri sambil sesekali berbicara dengan teman imajinernya.
10.	19.00-20.30	Diky kembali ke ruang tamu dan melukis sendiri. Diky melukis sesuai dengan keinginannya sendiri. Diky melukis sambil menari dan menggumamkan musik jathilan. Sesekali Diky berbicara dengan teman imajinernya.	Diky melukis sesuai dengan keinginannya, ketika proses berkarya Diky sesekali menari sambil menggumamkan musik jathilan.
11.	20.30-06.30	Diky tidur setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani oleh boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 3

Hari, tanggal : Kamis, 7 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	06.30-07.30	Diky bangun tidur setelah dibangunkan oleh ibunya. Diky mandi dimandikan ibunya. Setelah selesai Diky sarapan bersama dengan keluarganya. Diky minta untuk disuapi ibunya.	Diky ingin ditemani dan dibantu ibunya.
2.	07.30-10.00	Diky menonton televisi, acara yang ditonton yaitu kartun. Diky menonton dengan ayahnya, sementara ibunya sibuk bekerja membungkus barang dagangan. Diky menonton sambil sesekali bercanda dengan ayahnya dan bercerita ataupun bertanya kepada peneliti tentang acara yang dilihat.	Diky menonton televisi sambil aktif berkomunikasi.
3.	10.00-11.00	Ibu Diky mengajak Diky untuk potong rambut. Diky setuju dengan ajakan ibunya dengan syarat harus dibelikan kembang api. Di salon, Diky diam dan tidak rewel ketika tukang potong mulai memangkas rambutnya. Setelah selesai Diky minta beli bakso dan kembang api, ibu Diky menuruti keinginannya.	Diky mau menuruti ibunya dengan syarat keinginan Diky dipenuhi.
4.	11.00-12.00	Diky makan siang dengan lauk bakso yang dibelikan ibunya. Diky makan sendiri setelah baksonya dipotong menjadi bagian lebih kecil. Diky makan sambil bercerita kepada peneliti bahwa dia suka bakso.	Diky makan bakso sambil aktif berkomunikasi.

		Diky sesekali berbicara dengan teman imajinernya.	
5.	12.00-15.00	Diky bermain di luar rumah. Diky bermain klotekan dengan kaleng bekas yang disusun menyerupai <i>drum</i> . Diky memukul <i>stick</i> ke kaleng sambil menggeleng-gelengkan kepala. Setelah puas bermain <i>drum</i> tiruan, Diky bermain di samping rumah. Diky bermain kejar-kejaran dengan teman imajinernya sesekali Diky berbicara dengan teman imajinernya. Selesai bermain kejar-kejaran Diky pindah ke depan rumah dan bermain mobil-mobilan sendiri.	Diky bermain di luar rumah dengan teman imajinernya.
6.	15.00-17.00	Diky menonton televisi sambil beristirahat. Diky minta dibuatkan susu dalam dot.	Diky menonton televisi sambil meminum susu dengan dot.
7.	17.00-18.00	Diky meminta bunga tabur kepada ibunya untuk diberikan kepada teman imajinernya. Kemudian Diky dan ibunya pergi ke pasar untuk membeli bunga. Ibu Diky berkata bahwa setiap malam Jumat Diky selalu meminta bunga tabur untuk teman-teman imajinernya.	Diky meminta bunga tabur untuk teman imajinernya.
8.	18.00-20.00	Diky ingin melukis dengan buku gambar barunya. Diky melukis sambil menari dan menggumamkan musik jathilan. Diky melukis dengan cepat. Setelah melukis Diky bermain kartu dengan peneliti dan ibunya. Sesekali Diky berbicara dengan teman imajinernya. Setelah bosan bermain kartu Diky mengajak bermain tembak-tembakan menggunakan kertas dengan peneliti.	Diky melakukan sesuatu sesuai dengan keinginannya.
9.	20.00-06.00	Diky tidur setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani oleh boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 4

Hari, tanggal : Jumat, 8 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	06.30-07.30	Diky bangun tidur setelah dibangunkan oleh ibunya. Setelah selesai Diky sarapan bersama dengan keluarganya. Ketika sarapan bersama keluarga Diky bertanya tentang keberadaan teman imajiner Diky, Diky terlihat enggan menjawab	Diky enggan menjawab pertanyaan tentang teman imajinernya.
2.	07.30-09.30	Diky mengeluarkan buku gambar dan mengajak peneliti untuk melukis bersama. Diky melukis sambil menari dan menggumamkan musik jathilan. Diky juga bercerita tentang teman-teman imajinernya.	Diky melukis sambil menari, menggumamkan musik jathilan, dan bercerita.
3.	09.30-11.30	Diky menonton televisi sambil tiduran minum susu dalam dot ditemani boneka kesayangannya. Diky tampak diam, tidak aktif berbicara.	Diky menonton televisi dan tidak aktif berbicara.
4.	11.30-13.00	Diky mengajak ibunya ke rumah makan favoritnya. Ibu Diky menuruti keinginannya. Diky pergi ke rumah makan sambil membawa tasnya. Sambil menunggu pesanan, Diky melukis di buku gambar sambil bercerita. Ibunya berusaha mengajari, namun Diky tidak mau. Diky melukis sesuai dengan keinginannya.	Diky melukis sesuai dengan keinginannya dan tidak mau diajari ibunya.
5.	13.00-15.00	Diky tidur siang sambil minum susu dalam dot dan ditemani boneka	Diky tidur dengan minum susu dalam

		kesayangannya.	dot dan ditemani bonekanya.
6.	15.00-16.30	Diky bangun tidur kemudian menonton televisi. Setelah itu Diky keluar rumah dan bermain sendiri. Diky bermain menggunakan batu yang ada di depan rumah. Diky tampak seperti bermain dengan teman imajinernya.	Diky bermain sendiri di luar rumah.
7.	16.30-18.00	Diky bermain sendiri di depan televisi. Setelah bermain Diky belajar menulis huruf. Diky belajar sesuai dengan keinginannya sendiri. Diky mengajak peneliti untuk berlomba menulis huruf.	Diky belajar karena keinginannya sendiri.
8.	18.00-19.00	Diky bermain kembang api dengan keluarganya. Diky terlihat senang dan bahagia. Sese kali Diky bercanda dengan ayahnya.	Diky bermain kembang api dengan gembira.
9.	19.00-20.30	Diky menuangkan kebahagiaannya dengan melukis. Diky melukis sambil bercerita dengan ibunya dan peneliti tentang hal yang disukai dan tentang dirinya. Sese kali Diky menari sambil menggumamkan musik jathilan.	Diky menuangkan perasaannya dengan melukis.
10.	20.30-07.30	Diky tidur setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani oleh boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 5

Hari, tanggal : Sabtu, 9 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	07.30-08.30	Diky bangun tidur dengan sendirinya. Kemudian tiduran di depan televisi. Diky masih belum bersemangat melakukan aktivitas.	Diky bangun tidur sendiri dan belum bersemangat melakukan aktivitas.
2.	08.30-10.00	Sesudah mandi Diky kembali ke depan televisi. Diky terlihat sudah mulai bersemangat. Diky menonton televisi sambil aktif berkomunikasi. Diky bercerita tentang acara yang dilihat.	Diky menonton televisi sambil aktif berkomunikasi.
3.	10.00-11.30	Diky bermain <i>game</i> yang ada di <i>smartphone</i> ibunya. Diky bermain sambil mengajari peneliti bagaimana cara memainkan <i>game</i> tersebut. Diky sesekali menari dan menggumamkan musik jathilan. Diky terkadang meminta peneliti untuk memainkan <i>game</i> tersebut.	Diky bermain <i>game</i> sambil aktif bergerak dan berkomunikasi.
4.	11.30-13.00	Diky bermain di luar rumah sendiri. Diky bermain sepeda dan bermain peran dengan teman imajiner. Terkadang Diky menari sambil menggumamkan musik jathilan.	Diky bermain di luar rumah dengan teman imajinernya.
5.	13.00-15.30	Diky tidur siang sambil minum susu dalam dot dan ditemani boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.
6.	15.30-16.30	Diky bangun tidur kemudian menonton televisi sambil bermain <i>game</i> yang ada di <i>smartphone</i> ibunya.	Diky menonton televisi sambil bermain <i>game</i> .

7.	16.30-18.00	Setelah mandi, Diky melukis di ruang tamu. Diky melukis sambil menari dan menggumamkan musik jathilan. Diky ditemani oleh neneknya, sesekali nenek Diky menggoda Diky dengan pertanyaan tentang teman-teman imajinernya. Diky menjawab dengan acuh tak acuh.	Diky melukis dan mau menjawab pertanyaan tentang teman imajinernya.
8.	18.00-20.00	Diky bermain dengan ayahnya di depan televisi. Ayah Diky menggoda Diky dan Diky tertawa. Setelah bercanda dengan ayahnya kemudian Diky bermain sendiri dengan mainan yang dimilikinya sambil sesekali berbicara dengan teman imajinernya.	Diky bermain sendiri sambil sesekali berbicara dengan teman imajinernya.
9.	20.00-06.00	Diky tidur setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani oleh boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 6

Hari, tanggal : Senin, 11 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky dan Sekolah Diky (TK Masyithoh 1 Karangrejek)

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	06.00-07.00	Diky bangun tidur setelah dibangunkan oleh ibunya. Diky kemudian mandi sendiri dan melakukan persiapan untuk masuk sekolah. Diky tampak masih mengantuk dan kurang bersemangat.	Diky kurang bersemangat karena masih mengantuk.
2.	07.00-10.00	Diky duduk di dalam kelas sebelum kegiatan dimulai, Diky tidak bermain seperti teman-temannya. Diky di kelas ditemani ibunya. Pada awal kegiatan Diky duduk paling belakang dan terlihat tidak memperhatikan guru di depan. Diky asik bermain sendiri. Saat kegiatan inti Diky mengerjakan semua tugas dengan cepat. Diky mengerjakan tugas sambil terus menggerakkan tubuhnya. Ketika istirahat, Diky bermain sendiri di luar dalam waktu yang sebentar kemudian kembali ke kelas. Di kegiatan akhir Diky duduk paling depan, Diky tidak ikut bernyanyi dan tidak memperhatikan guru.	Diky menyelesaikan tugas sambil menggerakkan tubuhnya dan Diky suka bermain sendiri.
3.	10.00-12.00	Diky menonton televisi sambil bermain <i>game</i> yang ada di <i>smartphone</i> ibunya. Diky juga bercerita tentang beberapa hal, antara lain tentang jathilan, acara kartun kesukaannya, dan <i>game</i> yang sedang dimainkan. Diky jarang bercerita tentang teman imajinernya.	Diky menonton televisi sambil bercerita dan bermain <i>game</i> .

4.	12.00-14.00	Diky tidur siang sambil minum susu dalam dot dan ditemani boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.
5.	14.00-16.00	Diky bangun tidur kemudian mandi sore. Setelah itu Diky bermain sepeda di luar rumah. Diky bermain sendiri dan terkadang berbicara sendiri. Selain bersepeda Diky bermain perang-perangan dengan teman imajiner menggunakan kayu dan tampah.	Diky bermain sendiri di luar rumah.
6.	16.00-17.00	Diky pergi membeli jajan dengan ayahnya. Diky membeli makanan kesukaannya yaitu <i>chococrunch</i> dan <i>milkit</i> .	Diky pergi jajan bersama ayahnya.
7.	17.00-19.30	Diky belajar membaca sesuai dengan keinginannya sendiri. Diky sudah bisa membaca dua suku kata. Diky belajar sambil bergerak aktif. Selain itu Diky juga aktif berkomunikasi dengan orang disekelilingnya. Terkadang Diky mengajak bercanda orang di sekitarnya. Setelah bosan belajar Diky lalu melukis di buku gambar.	Diky belajar sesuai dengan keinginannya sendiri.
8.	19.30-21.30	Diky menemani ibunya bermain voli. Diky diajak teman-temannya bermain di sekitar lapangan voli. Diky bermain kejar-kejaran dan setelah merasa lelah Diky duduk di tepi lapangan.	Diky bermain dengan teman-temannya di sekitar lapangan voli.
9.	21.30-07.00	Diky tidur setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani oleh boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 7

Hari, tanggal : Selasa, 12 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky dan Sekolah Diky (TK Masyithoh 1 Karangrejek)

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	07.00-07.30	Diky bangun tidur setelah dibangunkan oleh ibunya. Ibu Diky membangunkan terlalu siang, sehingga Diky merasa marah dan tidak bersemangat.	Diky marah karena bangun siang.
2.	07.30-10.00	Diky datang terlambat ke sekolah. Diky merasa kesal, kemudian minta ditunggu oleh ibunya. Pada kegiatan awal, Diky duduk paling belakang dan terlihat tidak memperhatikan guru di depan. Saat kegiatan inti Diky mengerjakan semua tugas dengan cepat. Diky mengerjakan tugas sambil terus menggerakkan tubuhnya. Ketika istirahat, Diky bermain sendiri di luar dalam waktu yang sebentar kemudian kembali ke kelas. Di kegiatan akhir Diky duduk paling depan, Diky memperhatikan guru dan bisa menjawab pertanyaan dari guru..	Diky kurang bersemangat karena terlambat, namun tetap bisa menyelesaikan tugas dengan baik.
3.	10.00-12.00	Diky menonton televisi sambil bermain <i>game</i> yang ada di <i>smartphone</i> ibunya. Diky juga bercerita tentang beberapa hal, antara lain tentang jathilan, acara kartun kesukaannya, dan <i>game</i> yang sedang dimainkan.	Diky menonton televisi sambil bercerita dan bermain <i>game</i> .
4.	12.00-13.00	Diky melukis melukis apa yang ada dalam pikiran dan perasaanya. Diky melukis dengan cepat. Diky melukis sambil bercerita tentang apa	Diky melukis sesuai dengan keinginannya.

		yang sedang dilukis. Diky melukis sambil menari dan menggumamkan musik jathilan.	
5.	13.00-15.30	Diky menonton televisi sambil beristirahat. Diky minta dibuatkan susu dalam dot. Diky tertidur di depan televisi.	Diky menonton televisi kemudian tertidur
6.	15.30-19.30	Diky diajak ayahnya untung pergi ke rumah saudaranya. Di rumah saudaranya, Diky bermain dengan saudara sepupunya. Diky bermain <i>play station</i> .	Diky bermain <i>play station</i> di rumah saudaranya.
8.	19.30-21.30	Diky menemani ibunya bermain voli. Diky diajak teman-temannya bermain di sekitar lapangan voli. Diky bermain kejar-kejaran dan setelah merasa lelah Diky duduk di tepi lapangan.	Diky bermain dengan teman-temannya di sekitar lapangan voli.
9.	21.30-07.00	Diky tidur setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani oleh boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 8

Hari, tanggal : Rabu, 13 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky dan Sekolah Diky (TK Masyithoh 1 Karangrejek)

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	07.30-08.30	Diky bangun tidur setelah dibangunkan oleh ibunya. Ibu Diky membangunkan terlalu siang, sehingga Diky merasa marah dan tidak bersemangat. ketika dimandikan ibunya, Diky kencing ke dalam ember tampungan air. Diky dimarahi ibunya kemudian menangis. Diky tidak mau berangkat ke sekolah.	Diky marah karena bangun siang dan tidak mau sekolah.
2.	08.30-10.00	Peneliti kemudian menenangkan Diky dan Diky mulai berhenti menangis. Diky kemudian pergi ke ruang tamu dan melukis di buku gambar. Diky melukis sambil sesenggukan. Diky melukis untuk menuangkan apa yang sedang dirasakan. Setelah melukis, Diky belajar sendiri, Diky masih terlihat marah dan takut dengan ibunya, terkadang Diky mengeluarkan air matanya.	Diky menuangkan perasaannya ke dalam lukisan.
3.	10.00-12.00	Diky menonton televisi sambil bermain <i>game</i> yang ada di <i>smartphone</i> ibunya. Diky terlihat pasif dan hanya diam saja..	Diky menonton televisi sambil bermain <i>game</i> dan tidak berkomunikasi dengan orang di sekitarnya.
4.	12.00-14.00	Diky bermain di luar rumah. Diky bermain bola dengan teman imajinernya. Setelah puas bermain bola, Diky bermain kejar-kejaran	Diky bermain dengan teman imajinernya di luar rumah.

		dengan teman imajinernya sesekali Diky berbicara dengan teman imajinernya. Selesai bermain kejar-kejaran Diky pindah ke depan rumah dan bermain mobil-mobilan sendiri.	
5.	14.00-17.00	Diky tidur siang sambil minum susu dalam dot dan ditemani boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.
6.	17.00-19.30	Diky bermain dengan ayah dan ibunya di depan televisi. Ayah Diky menggoda Diky dan Diky tertawa. Setelah bercanda dengan ayahnya kemudian Diky bermain sendiri dengan mainan yang dimilikinya sambil sesekali berbicara dengan teman imajinernya.	Diky bermain sendiri sambil sesekali berbicara dengan teman imajinernya.
7.	19.30-06.00	Diky tidur setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani oleh boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 9

Hari, tanggal : Kamis, 14 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky dan Sekolah Diky (TK Masyithoh 1 Karangrejek)

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	06.00-07.00	Diky bangun tidur setelah dibangunkan oleh ibunya. Diky kemudian mandi sendiri dan melakukan persiapan untuk masuk sekolah. Diky tampak bersemangat ke sekolah.	Diky bersemangat pergi ke sekolah.
2.	07.00-10.00	Diky bermain sendiri di luar kelas sebelum kegiatan dimulai. Ibu Diky menunggu di luar kelas, ketika Diky sudah masuk ke dalam kelas. Pada awal kegiatan Diky duduk paling belakang dan terlihat tidak memperhatikan guru di depan. Diky asik bermain sendiri. Saat kegiatan inti Diky mengerjakan semua tugas dengan cepat. Diky mengerjakan tugas sambil terus menggerakkan tubuhnya dan klotekan dengan pensil. Ketika istirahat, Diky bermain sendiri, Diky memilih alat permainan yang tidak digunakan temannya. Di kegiatan akhir Diky duduk paling depan, Diky mau menjawab pertanyaan jika ditunjuk oleh guru.	Diky menyelesaikan tugas sambil menggerakkan tubuhnya dan Diky suka bermain sendiri.
3.	10.00-12.00	Diky bermain sepeda di luar rumah. Diky bermain sendiri dan terkadang berbicara sendiri. Selain bersepeda Diky bermain perang-perangan dengan teman imajiner menggunakan kayu dan tampah.	Diky bermain sendiri di luar rumah.

4.	12.00-14.00	Diky meminta bunga tabur kepada ibunya untuk diberikan kepada teman imajinernya. Kemudian Diky dan ibunya pergi ke pasar untuk membeli bunga. Selain itu, ibu Diky juga berbelanja kebutuhan di pasar dan Diky menemani.	Diky meminta bunga tabur untuk teman imajinernya.
5.	14.00-16.00	Diky tidur siang sambil minum susu dalam dot dan ditemani boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.
6.	16.00-18.00	Diky menonton televisi sambil beristirahat. Diky terlihat antusias menyaksikan acara televisi.	Diky menonton televisi dengan antusias.
7.	18.00-19.30	Diky melukis melukis apa yang ada dalam pikiran dan perasaanya. Diky melukis dengan cepat. Diky melukis sambil bercerita tentang apa yang sedang dilukis. Diky melukis sambil menari dan menggumamkan musik jathilan.	Diky melukis sesuai dengan keinginannya.
8.	19.30-21.30	Diky menemani ibunya bermain voli. Diky diajak teman-temannya bermain di sekitar lapangan voli. Diky bermain kejar-kejaran dan setelah merasa lelah Diky duduk di tepi lapangan.	Diky bermain dengan teman-temannya di sekitar lapangan voli.
9.	21.30-07.00	Diky tidur setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani oleh boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 10

Hari, tanggal : Jumat, 15 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky dan Sekolah Diky (TK Masyithoh 1 Karangrejek)

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	06.00-07.00	Diky bangun tidur setelah dibangunkan oleh ibunya. Diky kemudian mandi sendiri dan melakukan persiapan untuk masuk sekolah. Diky tampak bersemangat karena kegiatan hari Jumat adalah senam dan permainan.	Diky bangun tidur dan bersemangat ke sekolah karena kegiatan pada hari Jumat adalah senam dan permainan.
2.	07.00-10.00	Diky datang ke sekolah ditemani ibunya. Diky bermain sebentar sebelum kegiatan dimulai. Kegiatan pada hari Jumat adalah senam bersama. Diky berdiri di luar barisan sendiri. Diky bersemangat mengikuti gerakan guru. Sese kali Diky memodifikasi gerakan guru. Setelah senam, guru mengajak bermain dengan bola. Diky mengikuti kegiatan dengan senang dan gembira.	Diky senang dan bersemangat mengikuti senam.
3.	10.00-12.00	Diky bermain <i>game</i> yang ada di <i>smartphone</i> ibunya di depan televisi. Diky bermain sambil mengajari peneliti bagaimana cara memainkan <i>game</i> tersebut. Diky sesekali menari dan mengumumkan musik jathilan. Diky terkadang meminta peneliti untuk memainkan <i>game</i> tersebut.	Diky bermain <i>game</i> sambil aktif bergerak dan berkomunikasi.

4.	12.00-14.30	Diky diminta ibunya untuk tidur siang karena pada sore hari akan diajak untuk melihat pertunjukan jathilan. Diky menuruti perintah ibunya karena Diky ingin melihat jathilan	Diky tidur siang agar bisa melihat pertunjukan jathilan.
5.	14.30-16.30	Diky melihat pertunjukan jathilan dengan kedua orang tuanya. Diky antusias terhadap pertunjukan. Diky sesekali menirukan gerakan yang ditunjukkan penari. Diky juga aktif berkomunikasi dengan menceritakan hal yang menyangkut tentang jathilan.	Diky antusias melihat pertunjukan jathilan.
6.	16.30-17.30	Diky membersihkan diri kemudian makan bersama keluarga. Diky bercerita tentang pertunjukan yang dilihat pada sore hari kepada semua anggota keluarga.	Diky makan bersama sambil menceritakan apa yang sudah dilihat dalam pertunjukan.
7.	17.30-19.00	Diky ingin melukis topeng yang ada dalam pertunjukan. Diky tertarik dengan topeng ganong, sehingga Diky melukis topeng dalam buku gambar yang besar. Diky melukis 2 topeng dengan warna yang berbeda. Diky melukis sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. Diky melukis sambil menirukan gerakan yang ditampilkan oleh penari jathilan.	Diky melukis topeng setelah melihat pertunjukan jathilan.
8.	19.00-20.30	Diky menonton televisi sambil tiduran minum susu dalam dot ditemani boneka kesayangannya. Diky tampak diam, tidak aktif berbicara.	Diky menonton televisi dan tidak aktif berbicara.
9.	20.30-06.00	Diky tidur minta ditemani oleh kedua orang tua dan boneka kesayangannya.	Diky tidur ditemani orang tua dan bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 11

Hari, tanggal : Sabtu, 16 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky dan Sekolah Diky (TK Masyithoh 1 Karangrejek)

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	06.00-07.00	Diky bangun tidur setelah dibangunkan oleh ibunya. Diky kemudian mandi sendiri dan melakukan persiapan untuk masuk sekolah. Diky tampak masih mengantuk dan kurang bersemangat.	Diky kurang bersemangat karena masih mengantuk.
2.	07.00-10.00	Diky duduk di dalam kelas sebelum kegiatan dimulai, Diky tidak bermain seperti teman-temannya. Diky di kelas ditemani ibunya. Pada awal kegiatan Diky duduk paling belakang dan terlihat tidak memperhatikan guru di depan. Diky asik bermain sendiri. Saat kegiatan inti Diky mengerjakan semua tugas dengan cepat. Diky mengerjakan tugas sambil terus menggerakkan tubuhnya. Ketika istirahat, Diky bermain sendiri di luar dalam waktu yang sebentar kemudian kembali ke kelas. Di kegiatan akhir Diky duduk paling depan. Diky tidak mau menjawab pertanyaan guru kecuali jika ditunjuk.	Diky menyelesaikan tugas sambil menggerakkan tubuhnya dan Diky suka bermain sendiri.
3.	10.00-12.00	Diky bermain di luar rumah. Diky bermain peran jathilan dengan teman imajinernya. Diky menari sambil mengumumkan musik jathilan. Diky kadang terlihat berbicara sendiri. Diky menggunakan	Diky bermain di luar rumah dengan teman imajinernya.

		pelepah pisang untuk membuat kuda-kudaan dan pedang. Setelah bosan, Diky bermain mobil-mobilan. Diky mengajak ibunya untuk bermain mobil-mobilan.	
4.	12.00-13.00	Diky menonton televisi sambil makan bakso kesukaannya. Diky juga bercerita tentang acara yang sedang tayang. Terkadang Diky juga bertanya kepada peneliti tentang acara yang sedang dilihat.	Diky menonton televisi dengan aktif berkomunikasi.
5.	13.00-16.00	Ayah Diky mengajak Diky untuk pergi ke rumah saudara. Diky senang karena ingin bermain di rumah saudara. Di rumah saudaranya Diky menemani ayahnya memancing. Setelah bosan Diky bermain kejar-kejaran dengan saudara sepupunya di sekitar kolam. Diky bermain <i>play station</i> ketika sudah merasa lelah.	Diky pergi ke rumah saudara dengan ayahnya dan bermain dengan saudara sepupunya.
6.	16.00-18.00	Diky pulang ke rumah. Diky merasa lelah dan tidur di kamar setelah dibuatkan susu ibunya.	Diky tidur karena lelah.
7.	18.00-19.30	Diky belajar menulis huruf. Diky belajar sesuai dengan keinginannya sendiri. Diky mengajak peneliti untuk berlomba menulis angka 1 sampai 40.	Diky belajar karena keinginannya sendiri dan dapat menulis angka 1 sampai 40 dengan benar.
8.	19.30-22.00	Diky bermain dengan ayah dan ibunya di depan televisi. Ayah Diky menggoda Diky dan Diky tertawa. Setelah bercanda dengan ayahnya kemudian Diky bermain sendiri dengan mainan yang dimilikinya sambil sesekali berbicara dengan teman imajinernya.	Diky bermain sendiri sambil sesekali berbicara dengan teman imajinernya.
9.	22.00-08.00	Diky tidur setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani oleh boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 12

Hari, tanggal : Minggu, 17 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky dan Pantai Baron

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	08.00-10.00	Diky bangun tidur, mandi, dan sarapan. Setelah itu Diky menonton film kartun di televisi. Diky aktif berkomunikasi dengan ibunya dan peneliti. Diky sering melihat kartun yang sedang dilihat sehingga Diky menceritakan adegan apa yang akan terjadi dalam film. Diky juga bertanya kepada peneliti tentang film itu.	Diky menonton film kartun sambil aktif berkomunikasi.
2.	10.00-12.00	Diky menonton video dan film kartun yang ada di <i>laptop</i> peneliti. Diky menonton dengan antusias. Diky bertanya tentang film yang sedang dilihat. Setelah selesai menonton kemudian Diky melukis atas kemauannya sendiri. Diky melukis sambil menari dan menggumamkan musik jathilan.	Diky melihat video dan film dengan antusias.
3.	12.00-13.00	Ibu Diky mengajak Diky dan peneliti ke Pantai Baron. Ibu Diky pergi ke pantai untuk mengurus pesanan para pemilik warung makan di Pantai Baron. Diky melihat pemandangan sepanjang perjalanan. Di perjalanan, tampak beberapa petani yang ada di sawah. Diky bertanya tentang topi yang digunakan petani. Diky kemudian tertidur di tengah perjalanan.	Diky menikmati pemandangan sepanjang perjalanan ke pantai.

4.	13.00-16.00	Sesampainya di pantai, Diky dan peneliti mengikuti ibunya berkeliling. Setelah bosan, Diky ingin bermain di atas kapal nelayan yang sedang tidak dipakai. Diky bermain kejar-kejaran dengan teman imajiner. Diky sesekali berbicara sendiri. Diky kemudian merengek kepada ibunya meminta jajan dan ibunya menuruti.	Diky bermain dengan teman imajiner di sekitar pantai.
5.	16.00-17.00	Diky tertidur ketika perjalanan pulang ke rumah.	Diky tertidur dalam perjalanan.
6.	17.00-19.30	Diky menonton televisi, setelah bosan Diky melukis di buku tulisnya. Diky melukis sesuai dengan ide dan gagasannya sendiri. Diky bercerita bahwa Diky ingin memiliki topi caping yang dipakai para petani. Diky melukis sebagai media untuk mengungkapkan keinginannya.	Diky menonton televisi lalu setelah bosan Diky melukis sesuai dengan keinginannya.
7.	19.30-06.00	Diky tidur setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani oleh boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 13

Hari, tanggal : Senin, 18 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky dan Sekolah Diky (TK Masyithoh 1 Karangrejek)

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	06.00-07.00	Diky bangun tidur setelah dibangunkan oleh ibunya. Diky kemudian mandi sendiri dan melakukan persiapan untuk masuk sekolah. Diky tampak masih mengantuk dan kurang bersemangat.	Diky kurang bersemangat karena masih mengantuk.
2.	07.00-10.00	Diky duduk di dalam kelas sebelum kegiatan dimulai, Diky tidak bermain seperti teman-temannya. Diky di kelas ditemani ibunya. Pada awal kegiatan Diky duduk paling belakang dan terlihat tidak memperhatikan guru di depan. Diky asik bermain sendiri. Saat kegiatan inti Diky mengerjakan semua tugas dengan cepat. Diky mengerjakan tugas sambil terus menggerakkan tubuhnya. Ketika istirahat, Diky bermain sendiri di luar dalam waktu yang sebentar kemudian kembali ke kelas. Di kegiatan akhir Diky duduk paling depan, Diky tidak ikut bernyanyi dan tidak memperhatikan guru.	Diky menyelesaikan tugas sambil menggerakkan tubuhnya dan Diky suka bermain sendiri.
3.	10.00-12.00	Diky menonton televisi sambil bermain <i>game</i> yang ada di <i>smartphone</i> ibunya. Diky juga bercerita tentang beberapa hal, antara lain tentang jathilan, acara kartun kesukaannya, dan <i>game</i> yang sedang dimainkan. Diky jarang bercerita tentang teman imajinernya.	Diky menonton televisi sambil bercerita dan bermain <i>game</i> .

4.	12.00-14.00	Diky tidur siang sambil minum susu dalam dot dan ditemani boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.
5.	14.00-16.00	Diky bangun tidur kemudian mandi sore. Setelah itu Diky bermain sepeda di luar rumah. Diky bermain sendiri dan terkadang berbicara sendiri. Selain bersepeda Diky bermain perang-perangan dengan teman imajiner menggunakan kayu dan tampah.	Diky bermain sendiri di luar rumah.
6.	16.00-17.00	Diky pergi membeli jajan dengan ayahnya. Diky membeli makanan kesukaannya yaitu <i>chococrunch</i> dan <i>milkit</i> . Di perjalanan, diky melihat anak-anak kecil sedang bermain layang-layang.	Diky pergi jajan bersama ayahnya dan melihat anak-anak bermain layang .
7.	17.00-19.30	Diky belajar membaca sesuai dengan keinginannya sendiri. Diky sudah bisa membaca dua suku kata. Diky belajar sambil bergerak aktif. Selain itu Diky juga aktif berkomunikasi dengan orang disekelilingnya. Terkadang Diky mengajak bercanda orang di sekitarnya. Setelah bosan belajar Diky lalu melukis sambil bercerita tentang keinginannya bisa bermain layang-layang dengan teman-temannya.	Diky belajar dan melukis sesuai dengan apa yang diinginkan.
8.	19.30-21.00	Diky bermain dengan ayahnya di depan televisi. Ayah Diky menggoda Diky dan Diky tertawa. Setelah bercanda dengan ayahnya kemudian Diky bermain sendiri dengan mainan yang dimilikinya sambil sesekali berbicara dengan teman imajinernya.	Diky bermain sendiri sambil sesekali berbicara dengan teman imajinernya.
9.	19.30-06.00	Diky tidur setelah dibuatkan susu dalam dot dan ditemani oleh boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.

CATATAN LAPANGAN

Kode Data : CL 14

Hari, tanggal : Selasa, 19 Agustus 2014

Waktu : 06.00 – 21.00

Tempat : Rumah Diky dan Sekolah Diky (TK Masyithoh 1 Karangrejek)

No	Waktu	Deskripsi	Refleksi
1.	06.00-07.00	Diky bangun tidur setelah dibangunkan oleh ibunya. Diky kemudian mandi sendiri dan melakukan persiapan untuk masuk sekolah. Diky tampak bersemangat.	Diky bangun tidur dan bersemangat ke sekolah.
2.	07.00-10.00	Diky duduk di dalam kelas sebelum kegiatan dimulai, Diky tidak bermain seperti teman-temannya. Diky di kelas ditemani ibunya. Pada awal kegiatan Diky duduk paling belakang dan terlihat tidak memperhatikan guru di depan. Diky asik bermain sendiri. Saat kegiatan inti Diky mengerjakan semua tugas dengan cepat. Diky mengerjakan tugas sambil terus menggerakkan tubuhnya. Ketika istirahat, Diky bermain sendiri di luar dalam waktu yang sebentar kemudian kembali ke kelas. Di kegiatan akhir Diky duduk paling depan, Diky tidak ikut bernyanyi dan tidak memperhatikan guru.	Diky menyelesaikan tugas sambil menggerakkan tubuhnya dan Diky suka bermain sendiri.
3.	10.00-12.00	Diky bermain di luar rumah. Diky bermain peran jathilan dengan teman imajinernya. Diky menari sambil mengumumkan musik jathilan. Diky kadang terlihat berbicara sendiri. Diky menggunakan pelepah pisang untuk membuat kuda-kudaan dan pedang. Setelah	Diky bermain di luar rumah dengan teman imajinernya.

		bosan, Diky bermain mobil-mobilan. Diky mengajak ibunya untuk bermain mobil-mobilan.	
4.	12.00-14.00	Diky tidur siang sambil minum susu dalam dot dan ditemani boneka kesayangannya.	Diky tidur dengan minum susu dalam dot dan ditemani bonekanya.
5.	14.00-16.00	Diky bermain <i>game</i> yang ada di <i>smartphone</i> ibunya di depan televisi. Diky bermain sambil mengajari peneliti bagaimana cara memainkan <i>game</i> tersebut. Diky sesekali menari dan menggumamkan musik jathilan. Diky terkadang meminta peneliti untuk memainkan <i>game</i> tersebut.	Diky bermain <i>game</i> sambil aktif bergerak dan berkomunikasi.
6.	16.00-18.00	Diky belajar membaca sesuai dengan keinginannya sendiri. Diky sudah bisa membaca dua suku kata. Diky belajar sambil bergerak aktif. Selain itu Diky juga aktif berkomunikasi dengan orang disekelilingnya. Terkadang Diky mengajak bercanda orang di sekitarnya.	Diky belajar dan melukis sesuai dengan apa yang diinginkan.
7.	18.00-20.30	Diky menonton televisi sambil tiduran minum susu dalam dot ditemani boneka kesayangannya. Diky tampak diam, tidak aktif berbicara. Diky tertidur di depan televisi.	Diky menonton televisi dan tidak aktif berbicara, Diky lalu tertidur.

LAMPIRAN 5

CATATAN DOKUMENTASI

CATATAN DOKUMENTASI KEGIATAN DIKY

A. Kegiatan Diky di Sekolah



Gambar 1. Proses melukis Diky di sekolah



Gambar 2. Proses melukis Diky di sekolah



Gambar 3. Diky membuat barisan sendiri ketika senam



Gambar 4. Diky duduk sendiri di paling belakang

B. Kegiatan Diky di Rumah



Gambar 5. Proses melukis Diky di rumah



Gambar 6. Proses melukis Diky di rumah