

**PERAN DONGENG BERGAMBAR TERHADAP  
IMAJINASI MENGGAMBAR ANAK RETARDASI MENTAL**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan  
guna Memperoleh Gelar  
Sarjana Pendidikan



oleh  
**Hanifah Eka Wulandari**  
NIM 11206244009

**PROGAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA  
FAKULTAS BAHASA DAN SENI  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
SEPTEMBER 2015**

## PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Peran Dongeng Bergambar terhadap Imajinasi Menggambar Anak Retardasi Mental* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 28 Agustus 2015

Pembimbing

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Hajar Pamadhi', written in a cursive style.

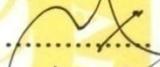
Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA (Hons)

NIP. 19540722 198103 1 003

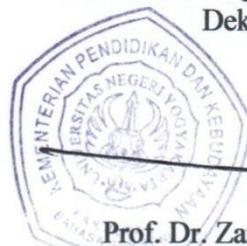
## PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Peran Dongeng Bergambar terhadap Imajinasi Menggambar Anak Retardasi Mental* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 10 September 2015 dan dinyatakan lulus.

### DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Drs. R. Kuncoro Wulan D., M.Sn	Ketua Penguji		10-09-2015
Arsianti Latifah, S.Pd, M.Sn	Sekretaris		10-09-2015
Drs. Suwarna, M.Pd	Penguji I		10-09-2015
Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA (Hons)	Penguji II		10-09-2015

Yogyakarta, 28 September 2015  
Fakultas Bahasa dan Seni  
Universitas Negeri Yogyakarta  
Dekan,



Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.  
NIP. 19550505 1980011 1 001

## PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Hanifah Eka Wulandari

NIM : 11206244009

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri  
Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 28 Agustus 2015

Penulis,



Hanifah Eka Wulandari

## **MOTTO**

*“Pelajarilah ilmu, karena mempelajarinya adalah kebaikan,  
mencarinya adalah ibadah,  
mengingatnya adalah tasbih mendalaminya adalah jihad,  
mengerjakannya kepada orang yang belum mengerti adalah sedekah,  
mengingatkannya kepada orang yang sudah mengerti adalah taqqarub.”*

(Mua'adz bin Jabal r.a)

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini Hani persembahkan untuk . . .

Mama Papa serta keluarga tercinta yang selalu memotivasi untuk meraih mimpi

Anak-anak berkebutuhan khusus yang telah menginspirasi

Sahabatku Benang Merah, teman-teman Seni Rupa dan orang-orang yang selalu menyemangati tiada henti.

## KATA PENGANTAR

*Alhamdulillah* *rabbi' alamin*. Puji syukur saya sampaikan ke hadirat Allah SWT Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang berkat rahmat, hidayah dan inayah-Nya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Dengan tulus ikhlas penulis menyampaikan terima kasih kepada :

1. Dr. Drs. Hajar Pamadhi, MA (Hons) selaku pembimbing akademik sekaligus pembimbing Tugas Akhir Skripsi yang telah memberikan bimbingan, arahan dan dorongan yang tidak henti-hentinya dengan penuh kesabaran, kearifan dan kebijaksanaan di sela-sela kesibukannya selama menempuh studi di Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
2. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd, MA. selaku Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
3. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni.
4. Mardiyatmo, M.Pd selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
5. Bapak dan Ibu Dosen Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan bimbingan, membekali penulis dengan ilmu dan pengetahuan yang bermanfaat.
6. Kepala Sekolah SLB Negeri Pembina yang telah memberikan ijin penelitian dan dukungan yang sangat berarti selama penulis melakukan penelitian.
7. Nanik Ruzini, S.Pd selaku guru kesenian SLB Negeri Pembina yang selalu bersedia membantu dan memberikan masukan selama penelitian.
8. Keluarga besar Bapak Ari Joko selaku orang tua dari Sekun yang telah memberikan ijin penelitian serta selalu mendukung dan memberikan masukan kepada penulis.
9. Siswa-siswi SLB Negeri Pembina yang selalu menjadi penyemangat penulis.
10. Mas Tejo dan mba Tia yang selalu membimbing dan memberi masukan.
11. Teman-teman Jurusan Pendidikan Seni Rupa.

12. Sahabatku 'Benang Merah' (Eka, Nuna, Praba, Felik, Mayang, Rinrin) yang tersayang. Semoga kalian segera menyusul sidang.
13. Segi Enam, Tumpang Tindih, D'tale, Otlén mereka adalah Kelompok Seni Rupa yang menginspirasi penulis untuk selalu berkarya.
14. Semua pihak yang menyumbangkan pemikiran dan motivasinya yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.
15. Tim Penguji Skripsi.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih banyak kekurangan. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 28 Agustus 2015

Penulis,



Hanifah Eka Wulandari

## DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL .....	i
PERSETUJUAN .....	ii
PENGESAHAN .....	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN.....	vi
KATA PENGANTAR .....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xv
DAFTAR GAMBAR .....	xvi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
ABSTRAK .....	xxii
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Masalah .....	3
C. Tujuan Penelitian .....	3
D. Manfaat Penelitian .....	3
BAB II KAJIAN TEORI.....	4
A. Retardasi Mental .....	4
B. Klasifikasi Retardasi Mental .....	5
1. Retardasi Mental Ringan.....	5
2. Retardasi Mental Sedang.....	5
3. Retardasi Mental Berat.....	5
C. Dongeng .....	7
1. Definisi Dongeng .....	7
2. Macam-macam Dongeng .....	8
D. Tinjauan Seni Rupa.....	10

1. Unsur Seni Rupa.....	10
a. Titik.....	10
b. Garis .....	10
c. Bidang .....	11
d. Bentuk .....	12
e. Ruang .....	12
f. Warna .....	13
g. Tekstur.....	13
h. Gelap terang .....	14
2. Prinsip Seni Rupa.....	14
a. Kesatuan.....	14
b. Keselarasan .....	14
c. Penekanan .....	15
d. Irama .....	15
e. Gradasi .....	15
f. Proporsi .....	15
g. Komposisi .....	16
h. Keseimbangan.....	16
E. Perkembangan Menggambar Anak .....	16
1. Tipe Gambar Anak-Anak .....	17
a. Haptic .....	17
b. Non-Haptic.....	17
c. Willing Type .....	17
2. Karakteristik lukisan anak.....	18
a. Tipe Komik .....	18
b. Tipe Naturalistik.....	18
c. Tipe Heroik .....	19
d. Bertumpu Pada Garis Dasar.....	20
e. Tranparansi (X-ray).....	21
f. Tipe Susunan Bebas .....	21
3. Bentuk Ungkapan Gambar Anak .....	22

a. Gambar Ungkapan Ingatan .....	22
1) Gambar streotype .....	22
2) Gambar Ideoplastis.....	23
3) Gambar Ungkapan Dimensi Ruang.....	23
4) Penumpukan .....	23
5) Perebahan .....	23
6) Tutup menutupi .....	24
7) Perspektif pandangan burung .....	24
8) Pengecilan .....	24
F. Imajinasi.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
A. Bentuk Penelitian .....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian .....	30
1. Tempat Penelitian .....	30
2. Waktu Penelitian .....	30
C. Sumber Data.....	31
D. Teknik Pengumpulan Data.....	32
1. Observasi Partisipatif.....	32
a. Pra Observasi.....	33
b. Observasi Penelitian .....	33
2. Wawancara Terstruktur .....	33
3. Dokumentasi.....	34
E. Instrumen Penelitian.....	34
F. Triangulasi.....	38
G. Teknik Analisis Data.....	38
1. Reduksi Data .....	40
2. Klasifikasi Data .....	40
3. Penyajian Data.....	40
4. Penarikan Kesimpulan.....	41

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBASAN.....	42
A. Profil Subjek Penelitian .....	42
1. Profil Subjek.....	42
2. Karakteristik Subjek.....	43
3. Perilaku Subjek .....	45
a. Perilaku di rumah .....	45
b. Perilaku di sekolah .....	46
B. GAMBAR ANDREAS SEKUNDERRY ADI PUTRA .....	48
1. Karya 01 .....	48
a. Deskripsi dongeng bergambar “Asal usul Panda Berwarna Hitam Putih” .....	48
b. Deskripsi karya .....	49
c. Unsur yang dominan .....	50
d. Imajinasi menggambar .....	55
2. Karya 02 .....	60
a. Deskripsi dongeng bergambar “Kuda Nil dan Kura-kura” ..	60
b. Deskripsi karya .....	61
c. Unsur yang dominan.....	62
d. Imajinasi menggambar .....	67
3. Karya 03 .....	72
a. Deskripsi dongeng bergambar “Ayam yang Berkelahi dengan Burung Elang” .....	71
b. Deskripsi karya .....	72
c. Unsur yang dominan.....	75
d. Imajinasi menggambar .....	81
4. Karya 04 .....	86
a. Deskripsi dongeng bergambar “Keledai dan Pemiliknya” ..	85
b. Deskripsi karya .....	86
c. Unsur yang dominan.....	89
d. Imajinasi menggambar .....	94
5. Karya 05 .....	98

a.	Deskripsi dongeng bergambar “Anak Kerang” .....	97
b.	Deskripsi karya .....	98
c.	Unsur yang dominan.....	101
d.	Imajinasi menggambar .....	105
6.	Karya 06 .....	110
a.	Deskripsi dongeng bergambar “Anjing dan Bayangannya”	109
b.	Deskripsi karya .....	110
c.	Unsur yang dominan.....	112
d.	Imajinasi menggambar .....	118
7.	Karya 07 .....	124
a.	Deskripsi dongeng bergambar “Kelinci dan Coyote” .....	123
b.	Deskripsi karya.....	124
c.	Unsur yang dominan .....	127
d.	Imajinasi menggambar .....	133
8.	Karya 08 .....	138
a.	Deskripsi dongeng bergambar “Kancil dan Tikus” .....	137
b.	Deskripsi karya.....	138
c.	Unsur yang dominan .....	141
d.	Imajinasi menggambar .....	147
9.	Karya 09 .....	152
a.	Deskripsi dongeng bergambar “Kura-kura dan Burung Belibis”.....	150
b.	Deskripsi karya.....	152
c.	Unsur yang dominan .....	155
d.	Imajinasi menggambar .....	158
10.	Karya 10 .....	162
a.	Deskripsi dongeng bergambar “Dua Ekor Kambing” .....	160
b.	Deskripsi karya.....	162
c.	Unsur yang dominan .....	165
d.	Imajinasi menggambar .....	170
C.	Dongeng Bergambar dan Imajinasi Menggambar.....	173

1. Peran Dongeng Bergambar Terhadap Imajinasi Menggambar Anak Retardasi Mental.....	173
2. Imajinasi Menggambar Anak Retardasi Mental.....	175
BAB V PENUTUP.....	186
A. Kesimpulan .....	186
B. Saran.....	186
DAFTAR PUSTAKA .....	187
GLOSARIUM.....	189
LAMPIRAN.....	191

## **DAFTAR TABEL**

	Halaman
Tabel 1 : Jadwal Penelitian.....	30
Tabel 2 : Pedoman observasi.....	35
Tabel 3 : Instrumen Pengumpulan Data.....	36
Tabel 4 : Imajinasi Menggambar Sekun.....	179

## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Tipe Komik.....	18
Gambar 2 : Tipe Naturalistik.....	18
Gambar 3 : Tipe Heroik.....	19
Gambar 4 : Tipe Bertumpu Pada Garis Dasar.....	20
Gambar 5 : Tipe Tranparansi ( <i>X-ray</i> ).....	21
Gambar 6 : Tipe Susunan Bebas.....	21
Gambar 7 : Asal usul Panda Berwarna Hitam Putih.....	48
Gambar 8 : Karya 1.....	49
Gambar 9 : Panda 1.....	50
Gambar 10 : Panda 2.....	51
Gambar 11 : Panda 3.....	51
Gambar 12 : Panda 4.....	52
Gambar 13 : Gadis penolong.....	53
Gambar 14 : Macan tutul.....	54
Gambar 15 : Pohon <i>bamboo</i> .....	54
Gambar 16 : Imajinasi menggambar.....	55
Gambar 17 : Kuda Nil dan Kura-kura.....	60
Gambar 18 : Karya 2.....	61
Gambar 19 : Raja Kuda Nil.....	63
Gambar 20 : Istri Kuda Nil.....	64
Gambar 21 : Kura-kura.....	64
Gambar 22 : Pohon 1.....	65
Gambar 23 : Pohon 2.....	66
Gambar 24 : Papan nama istana pesta.....	66
Gambar 25 : Imajinasi menggambar.....	67
Gambar 26 : Ayam yang Berkelahi dan Burung Elang.....	71
Gambar 27 : Karya 3.....	72
Gambar 28 : Dua ayam sedang berkelahi.....	74

Gambar 29	: Ayam yang sedang makan dan minum .....	75
Gambar 30	: Burung .....	75
Gambar 31	: Adegan 1 .....	76
Gambar 32	: Adegan 2 .....	76
Gambar 33	: Burung Elang membawa terbang Ayam.....	76
Gambar 34	: Ayam bertengger di atas pohon .....	76
Gambar 35	: Burung bertengger di pohon .....	77
Gambar 36	: Gajah bermain di sungai .....	77
Gambar 37	: Rumah.....	78
Gambar 38	: Kandang ayam .....	78
Gambar 39	: Pohon yang berjejer di pinggir sungai .....	79
Gambar 40	: Pohon .....	79
Gambar 41	: Sungai .....	80
Gambar 42	: Langit dan awan.....	80
Gambar 43	: Imajinasi menggambar.....	80
Gambar 44	: Keledai dan Pemiliknya.....	85
Gambar 45	: Karya 4.....	86
Gambar 46	: Pemilik keledai .....	88
Gambar 47	: Keledai.....	89
Gambar 48	: Keledai yang sedang ditarik oleh pemiliknya.....	89
Gambar 49	: Keledai yang sedang berlari.....	89
Gambar 50	: Keledai yang jatuh ke jurang .....	90
Gambar 51	: Matahari .....	90
Gambar 52	: Sekelompok burung .....	91
Gambar 53	: Awan.....	91
Gambar 54	: Pohon dan semak belukar .....	91
Gambar 55	: Taman bunga .....	92
Gambar 56	: Tebing jurang.....	92
Gambar 57	: Imajinasi menggambar.....	93
Gambar 58	: Anak Kerang .....	97
Gambar 59	: Karya 5.....	98

Gambar 60	: Anak kerang.....	100
Gambar 61	: Mutiara kerang.....	100
Gambar 62	: Ibu kerang .....	100
Gambar 63	: Ikan Paus.....	101
Gambar 64	: Gurita .....	101
Gambar 65	: Ubur-ubur .....	102
Gambar 66	: Sekelompok ikan laut .....	103
Gambar 67	: Bintang laut.....	103
Gambar 68	: Batu karang dan rumput laut.....	104
Gambar 69	: Imajinasi menggambar.....	104
Gambar 70	: Anjing dan Bayangannya.....	109
Gambar 71	: Karya 6.....	110
Gambar 72	: Anjing sedang melihat bayangannya di air.....	112
Gambar 73	: Teman Anjing didepan kandangnya .....	113
Gambar 74	: Sungai .....	113
Gambar 75	: Pohon .....	114
Gambar 76	: Sawah.....	114
Gambar 77	: Kawasan perumahan .....	115
Gambar 78	: Rumah.....	116
Gambar 79	: Taman bermain kompleks perumahan.....	116
Gambar 80	: Awan dan langit senja.....	117
Gambar 81	: Imajinasi menggambar.....	117
Gambar 82	: Kelinci dan Coyote .....	123
Gambar 83	: Karya 7.....	124
Gambar 84	: Kelinci.....	126
Gambar 85	: Coyote.....	126
Gambar 86	: Rumah.....	127
Gambar 87	: Pohon .....	127
Gambar 88	: Pohon cemara.....	128
Gambar 89	: Pohon di lereng tebing .....	128
Gambar 90	: Perbukitan .....	129

Gambar 91 : Tebing jurang.....	130
Gambar 92 : Jalan setapak .....	130
Gambar 93 : Jalan terowongan .....	131
Gambar 94 : Langit, awan dan bulan.....	131
Gambar 95 : Imajinasi menggambar.....	132
Gambar 96 : Kancil dan Tikus.....	137
Gambar 97 : Karya 8.....	138
Gambar 98 : Manggut.....	140
Gambar 99 : Kanca .....	140
Gambar 100 : Tikus .....	141
Gambar 101 : Babi.....	141
Gambar 102 : Jerapah .....	142
Gambar 103 : Domba.....	143
Gambar 104 : Pohon cemara.....	143
Gambar 105 : Rumah makan para hewan.....	144
Gambar 106 : Air terjun.....	144
Gambar 107 : Sungai .....	145
Gambar 108 : Awan dan matahari .....	145
Gambar 109 : Imajinasi menggambar.....	146
Gambar 110 : Kura-kura dan Burung Belibis.....	150
Gambar 111 : Karya 9.....	151
Gambar 112 : Kura-kura terjatuh dari langit .....	153
Gambar 113 : Burung Belibis .....	154
Gambar 114 : Ranting pohon.....	155
Gambar 115 : Pesawat .....	155
Gambar 116 : Awan.....	156
Gambar 117 : Imajinasi menggambar.....	156
Gambar 118 : Dua Ekor Kambing.....	160
Gambar 119 : Karya 10.....	161
Gambar 120 : Dua ekor kambing sedang menyebrang jembatan kecil .....	163
Gambar 121 : Dua ekor kambing terjatuh di sungai yang sangat deras .....	163

Gambar 122 : Dua Ansa sedang di kolam .....	164
Gambar 123 : Gunung .....	164
Gambar 124 : Area di persawahan.....	165
Gambar 125 : Langit, awan, matahari .....	165
Gambar 126 : Rumah.....	166
Gambar 127 : Perumahan .....	166
Gambar 128 : Sungai .....	167
Gambar 129 : Pohon Beringin .....	167
Gambar 130 : Imajinasi menggambar.....	168
Gambar 131 : Anak Kerang .....	185
Gambar 132 : Kancil dan Tikus.....	185
Gambar 133 : Dua Ekor Kambing .....	185

## **DAFTAR LAMPIRAN**

- Lampiran 1 : Surat Izin Penelitian
- Lampiran 2 : Kisi-kisi Pertanyaan
- Lampiran 3 : Hasil Wawancara
- Lampiran 4 : Foto Proses Sekun Menggambar

# **PERAN DONGENG BERGAMBAR TERHADAP IMAJINASI MENG GAMBAR ANAK RETARDASI MENTAL**

**Oleh Hanifah Eka Wulandari  
NIM 11206244009**

## **ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran dongeng bergambar jenis fabel terhadap imajinasi menggambar binatang pada anak retardasi mental ringan.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus terhadap anak retardasi mental ringan. Subjek penelitian adalah Andreas Sekunderry Adi Putra. Lokasi penelitian di SLB Negeri Pembina dan Kronggahan RT 7 RW 4 Trihanggo Gamping Sleman. Objek formal penelitian adalah dongeng bergambar binatang, sedangkan objek material dalam penelitian ini adalah hasil gambar Sekun. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi dan wawancara. Penyajian data dengan teks yang bersifat naratif, yaitu dengan mendeskripsikan 10 gambar satu persatu lalu diinterpretasikan dan diuraikan sesuai dengan pengamatan peneliti dan tujuan penelitian.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dongeng bergambar berperan meningkatkan imajinasi menggambar. Langkah menggambar subjek sebagai berikut: (1) mendengarkan dongeng yang dibacakan, (2) mengamati bentuk objek binatang, (3) menggambar sesuai persepsi. Perkembangan dalam mengeksplorasi bentuk binatang dan objek pendukung serta pewarnaan semakin variatif. Proses visualisasi gambar dan warna yang terkontrol melatih proses motorik maupun sensorik. Dari 10 karya Sekun, imajinasi menggambar dari dongeng bergambar dominan terdapat pada gambar 5 yang berjudul “Anak Kerang”, karya 8 yang berjudul “Kancil dan Tikus”, karya 10 yang berjudul “Dua Ekor Kambing”. Ketiga karya ini menunjukkan perkembangan serta keunikan imajinasi dalam gambar. Binatang dan objek imajiner semakin variatif berdasarkan pengalaman, pengetahuan dan kondisi lingkungan. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pengaruh dongeng bergambar terhadap imajinasi menggambar Sekun adalah mampu mewujudkan atau memvisualisasikan bentuk-bentuk binatang dengan melihat gambar pada dongeng.

Kata kunci : Retardasi mental, dongeng bergambar, imajinasi.

## **BAB I PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Keterlambatan perkembangan merupakan salah satu masalah dalam tumbuh kembang anak. Anak retardasi mental merupakan salah satu contoh masalah dalam keterlambatan perkembangan. Mumpuniarti (2000:11) mengatakan anak retardasi mental adalah individu yang mengalami keterbelakangan mental dengan ditunjukkan fungsi kecerdasan di bawah rata-rata dan ketidakmampuan dalam penyesuaian perilaku. Hal tersebut terjadi pada masa perkembangan yaitu kondisi yang nyata pada anak retardasi mental yang memerlukan perilaku khusus untuk dapat mengembangkan diri. Anak retardasi mental adalah individu yang masih dapat berkembang, untuk itu perkembangannya diusahakan melalui pendidikan dan hal-hal yang mendasar.

Anak retardasi mental kurang dalam kemampuan berfikir, berimajinasi dan mengingat. Kemampuan imajinasi sangat penting untuk berpikir kreatif dalam merencanakan sesuatu dan berkomunikasi dengan baik. Imajinasi adalah kemampuan untuk menciptakan bentuk atau gambaran dalam pikiran. Salah satu cara yang efektif untuk merangsang daya imajinasi anak adalah dengan mendongeng atau bercerita. Bercerita dengan buku dongeng bergambar dapat mengembangkan wawasan anak, membangun kedekatan emosional antara pendidik dengan anak, media penyampai pesan atau nilai moral dan agama yang efektif, pendidikan imajinasi fantasi, menyalurkan dan mengembangkan emosi anak, membantu proses peniruan perbuatan baik tokoh dalam cerita, memberikan

dan memperkaya pengalaman batin anak, sarana membangun watak mulia, gambar-gambar yang menarik sebagai sarana hiburan dan penarik perhatian serta menggugah minat baca anak.

Kegiatan mendongeng adalah cara yang efektif untuk mempererat hubungan orangtua atau pendidik dengan anak. Mendongeng merupakan keterampilan berbahasa lisan yang sifatnya produktif, sehingga menjadi bagian penting dari keterampilan berbicara. Sebuah dongeng dapat menciptakan imajinasi tentang karakter, lingkungan, maupun tentang orang lain di dalam diri anak-anak. Anak-anak yang suka mendengarkan dongeng biasanya kaya akan imajinasi. Ketika anak mendengar dongeng yang dibacakan dan melihat gambar-gambar tersebut, maka anak akan belajar berkomunikasi dan menambah wawasannya dari gambar-gambar tersebut.

Menggambar merupakan salah satu media bahasa yang berfungsi sebagai alat untuk berkomunikasi kepada orang lain, isi hati dan perasaan serta keinginan anak dapat di baca melalui proses dan hasil gambar anak-anak. Pentingnya mengetahui makna gambar anak-anak adalah untuk mengetahui sedinimungkin ada atau tidaknya gangguan perkembangan anak. Gambar anak-anak erat sekali hubungannya dengan ilmu jiwa perkembangan. Orang yang berkecimpung dalam bidang psikologi, pendidikan dan orang tua perlu memahami makna gambar anak-anak, agar secara tepat membantu proses perkembangan kepada anak-anak. Dengan dongeng bergambar bisa dilihat perkembangan kemampuan motorik dan sensorik anak dalam merekam bahasa kata dan gambar lalu memvisualisasikan apa yang telah diimajinasikannya.

Kenyataan di lapangan dongeng bergambar masih belum dikembangkan lebih lanjut untuk meningkatkan imajinasi menggambar dan memotivasi minat menggambar bagi anak retardasi mental. Peneliti berusaha meneliti masalah terkait dongeng bergambar jenis fabel terhadap imajinasi menggambar binatang. Dongeng bergambar jenis fabel diharapkan mampu membantu memunculkan imajinasi mengenai bentuk-bentuk binatang sehingga Andreas Sekunderry Adi Putra (Sekun) mampu menggambar secara mandiri dan mengekspresikan imajinasinya.

#### **B. Fokus Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, fokus penelitian ini adalah :

Imajinasi menggambar anak retardasi mental.

#### **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan peran dongeng bergambar terhadap imajinasi menggambar anak retardasi mental.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Bagi guru dan profesional penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam pembelajaran seni rupa dengan memberikan *stimulus* melalui dongeng bergambar jenis fabel untuk meningkatkan imajinasi dalam menggambar binatang untuk anak retardasi mental.

## **BAB II KAJIAN TEORI**

### **A. Retardasi Mental**

Retardasi mental adalah kelainan atau kelemahan jiwa dengan intelegensi yang kurang sejak masa perkembangan (sejak lahir atau sejak masa anak). Biasanya terdapat perkembangan mental yang kurang secara keseluruhan, tetapi gejala yang utama ialah inteligensi yang terbelakang. Retardasi mental disebut juga *oligofrenia* (*oligo*: kurang atau sedikit dan *fren*: jiwa) atau tuna mental (W.F. Maramis, 2005: 386). Retardasi mental (RM) adalah suatu keadaan dimana seseorang memiliki kemampuan mental yang tidak mencukupi. *American Association on Mental Deficiency (AAMD)* membuat definisi retardasi mental yang kemudian direvisi oleh Rick Heber (1961) sebagai suatu penurunan fungsi intelektual secara menyeluruh yang terjadi pada masa perkembangan dan dihubungkan dengan gangguan adaptasi sosial. Mumpuniarti (2000:11) mengatakan bahwa anak retardasi mental adalah

individu yang mengalami keterbelakangan mental dengan ditunjukkan fungsi kecerdasan di bawah rata-rata dan ketidakmampuan dalam penyesuaian perilaku, hal tersebut terjadi pada masa perkembangan yaitu kondisi yang nyata pada anak retardasi mental yang memerlukan perilaku khusus untuk dapat mengembangkan diri.

Anak retardasi mental mengalami kesulitan dalam hal berkomunikasi, berinteraksi, dan juga sulit mengerjakan tugas-tugas akademik. Ini karena perkembangan otak dan fungsi syarafnya tidak sempurna. Semiawan (2009) menjelaskan anak retardasi mental secara signifikan memiliki kecerdasan di bawah rata-rata anak normal pada umumnya. Maksudnya bahwa perkembangan

kecerdasan (*Mental Age* atau disingkat MA) anak berada di bawah pertumbuhan usia sebenarnya (*Chronological Age* atau disingkat CA). Seseorang dikatakan normal (rata-rata) jika MA hampir sama dengan CA. Sedangkan apabila MA seseorang di atas CA maka anak tersebut tergolong anak cerdas (di atas normal). Jika MA di bawah CA maka ia tergolong kecerdasannya terbelakang. Untuk mencari umur mental seseorang adalah membagi skor IQ dengan umur kronologis ( $MA=IQ \times CA/100$ ).

## **B. Klasifikasi Retardasi Mental**

Pengelompokan pada umumnya didasarkan pada taraf intelegensinya, yang terdiri dari keterbelakangan mental ringan, sedang, dan berat. Kemampuan intelegensi anak retardasi mental menurut AAMD (dalam Mumpuniarti, 2000: 32)

### **a. Retardasi Mental Ringan**

Retardasi mental ringan disebut juga moron atau *debil*. Kelompok ini memiliki IQ berkisar 50-70. Mereka masih dapat belajar membaca, menulis, dan berhitung sederhana.

### **b. Retardasi Mental Sedang**

Retardasi mental sedang disebut juga *imbesil*. Kelompok ini memiliki IQ 30-50. Mereka sangat sulit untuk belajar secara akademik, dalam kehidupan rumah tangga mereka juga membutuhkan pengawasan secara terus menerus.

### **c. Retardasi Mental Berat**

Retardasi mental berat sering disebut juga *idiot*. Kelompok ini dapat dibedakan lagi antara anak Retardasi Mental berat dan sangat berat. Mereka memiliki IQ kurang dari 30. Pada kategori ini kemampuan komunikasi dan

motorik anak sangat terbatas, sehingga memerlukan bantuan atau perawatan dari orang lain.

Perubahan perilaku terkait usia pada anak dengan keterbelakangan mental:

1. Keterbelakangan Mental Ringan (IQ = 50 -70)
  - a. Anak prasekolah (0-5 tahun): lebih lambat daripada rata-rata dalam berjalan, makan sendiri, dan berbicara.
  - b. Usia sekolah (6-21 tahun): Belajar keterampilan motorik-pemahaman dan kognisi (membaca dan *arithmetic*) di kelas tiga sampai kelas enam oleh remaja tahap ini, dapat belajar untuk menyesuaikan diri secara sosial.
  - c. Dewasa (21 tahun ke atas): Biasanya mencapai keterampilan sosial dan kejuruan yang diperlukan untuk merawat diri, membutuhkan bimbingan dan bantuan ketika berada pada kondisi ekonomi sulit atau *stress* sosial.
2. Keterbelakangan Mental Menengah (IQ = 35 - 49)
  - a. Anak prasekolah (0-5 tahun): sebagian besar perkembangan kelihatan dengan jelas terlambat.
  - b. Usia sekolah (6-21 tahun): belajar berkomunikasi dan merawat kesehatan dasar dan kebutuhan keamanan.
  - c. Dewasa (21 tahun ke atas): melakukan tugas tanpa keterampilan atau semi terampil sederhana pada kondisi yang diawasi, berpartisipasi pada permainan sederhana dan melakukan perjalanan sendiri di tempat yang dikenal, mampu merawat diri sendiri.

### 3. Keterbelakangan Mental Berat (IQ = 20- 34)

- a. Anak prasekolah (0-5 tahun): perkembangan motorik sangat tertunda, sedikit atau tidak berbicara, mendapat mamfaat dari pelatihan mengerjakan sendiri (misalnya makan sendiri).
- b. Usia sekolah (6 -21 tahun): biasanya berjalan kecuali jika terdapat ketidakmampuan motorik, dapat memahami dan merespon pembicaraan, dapat mengambil mamfaat dari pelatihan mengenai kesehatan dan kebiasaan lain yang dapat diterima.
- c. Dewasa (21 tahun ke atas): melakukan kegiatan rutin sehari-hari dan memperbesar perawatan diri sendiri, memerlukan petunjuk dan pengawasan ketat dalam lingkungan yang dapat dikendalikan.

## **C. Dongeng**

### **1. Definisi Dongeng**

Menurut Boltman (dalam Kusumastuti, 2010:28), mendongeng dapat pula dikatakan sebagai sebuah seni yang menggambarkan peristiwa yang sebenarnya maupun berupa fiksi dan dapat disampaikan menggunakan gambar ataupun suara. Menurut Mal (2009:3) mendongeng lebih banyak disisipi khayalan yang dikembangkan dengan menarik. Mendongeng merupakan keterampilan bernarasi dengan cara diceritakan atau dinyanyikan, dengan atau tanpa musik dan gambar. Dongeng bergambar adalah suatu media visual jenis bahasa yang diekspresikan lewat tanda dan simbol sebagai media komunikasi. Menurut Sulaiman fungsi media dongeng bergambar adalah untuk memudahkan ide atau informasi yang

terkandung didalamnya dengan jelas, lebih jelas daripada yang diungkapkan oleh kata-kata baik yang ditulis maupun yang diucapkan.

Pada usia prasekolah biasanya anak-anak lebih suka mendengarkan dongeng dengan melihat gambar, karena pada usia ini anak-anak belum bisa memahami alur cerita secara utuh, dengan buku bergambar sangat membantu orangtua atau pengajar untuk mengarahkan anak agar lebih fokus kepada dongeng yang dibawakan (Mal, 2009:12).

Menurut Mal (2009:13) lima manfaat dongeng untuk anak :

- a. Merangsang kekuatan berfikir
- b. Sebagai media yang efektif
- c. Mengasah kepekaan anak terhadap bunyi-bunyian
- d. Menumbuhkan minat baca
- e. Menumbuhkan rasa empati

Menurut Hollowel (dalam Mal, 2009:17) 6 manfaat dongeng yang positif untuk anak :

- a. Mengembangkan imajinasi dan memberikan pengalaman emosional yang mendalam.
- b. Memuaskan kebutuhan ekspresi.
- c. Menanamkan pendidikan moral tanpa harus menggurui.
- d. Menumbuhkan rasa humor yang sehat.
- e. Mempersiapkan apresiasi sastra.
- f. Memperluas cakrawala khayalan anak.

### 1. **Macam-macam Dongeng**

Cerita dalam sebuah dongeng dapat mempengaruhi minat anak untuk membacanya, karena setiap anak mempunyai selera yang berbeda-beda dalam diri mereka. Dananjaja (2007:86) telah membagi jenis-jenis dongeng ke dalam empat golongan besar, yaitu dongeng binatang atau fabel, dongeng biasa, lelucon, dongeng berumus.

a. Fabel

Menurut Mal (2009:5) fabel adalah dongeng dengan tokoh binatang peliharaan atau binatang liar. Binatang dalam cerita ini dapat berbicara dan berakal budi pekerti seperti manusia.

b. Dongeng lelucon.

Menurut Mal (2009:6) lelucon adalah dongeng yang dapat menimbulkan tawa bagi yang mendengarnya maupun yang menceritakannya.

c. Dongeng biasa

Menurut Dananjaya (2007:98) dongeng biasa adalah jenis dongeng yang ditokohi manusia dan biasanya kisah suka duka seorang. Contohnya: Cinderella.

d. Dongeng berumus

Menurut Dananjaya (2007:139) dongeng berumus adalah dongeng yang terdiri dari pengulangan.

Dalam penelitian ini yang akan digunakan adalah fabel (dongeng binatang), beberapa alasan penggunaan fabel adalah:

1. Tokoh-tokoh binatang sangat menarik bagi anak;
2. Lewat tokoh binatang dapat memberikan pendidikan anak.
3. Anak akan memiliki rasa sayang pada binatang.
4. Setelah besar anak akan memiliki kesadaran untuk menjaga dan melestarikan alam lingkungannya, khususnya alam fauna.
5. Anak menyenangi hal-hal yang fantastik seperti halnya binatang.

## **D. Tinjauan Seni Rupa**

### **1. Unsur-unsur Seni Rupa**

Seni rupa dibangun oleh sejumlah unsur yang membentuk kesatuan yang padu sehingga karyanya dapat dinikmati secara utuh. Unsur-unsur dasar karya seni rupa adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah karya seni rupa. Unsur-unsur ini diantaranya antara lain adalah titik, garis, bidang, bentuk, ruang, warna, tekstur, dan gelap terang.

#### **a. Titik**

Titik adalah unsur seni rupa yang paling dasar. “Sebuah titik menandai sebuah tempat. Titik tidak memiliki panjang dan lebar, tak mengambil daerah atau ruang, merupakan pangkal dan ujung sepotong garis, dan merupakan perpotongan atau pertemuan antara dua garis” (Wong, 1986: 3). Titik dapat melahirkan suatu wujud dari ide-ide atau gagasan yang kemudian akan melahirkan garis, bentuk, atau bidang. Teknik lukisan yang menggunakan kombinasi berbagai variasi ukuran dan warna titik dikenal dengan sebutan Pointilisme.

#### **b. Garis**

Menurut Wong (1986:3), garis mempunyai panjang tanpa lebar, mempunyai kedudukan arah; kedua ujungnya berupa titik. Garis merupakan batas sebuah bidang. Sanyoto (2010: 87) menyimpulkan pengertian garis yaitu “suatu hasil goresan yang disebut garis nyata atau kaligrafi. Batas atau limit suatu benda, batas sudut ruang, batas warna, bentuk massa yang disebut garis semu atau maya.”

Sanyoto (2010: 87), menyatakan terdapat empat macam jenis garis :

- e) Garis lurus yang terdiri dari garis horizontal, vertikal, dan diagonal.
- f) Garis lengkung yang terdiri dari garis lengkung kubah, garis lengkung busur, dan lengkung mengapung.
- g) Garis majemuk yang terdiri dari garis zig-zag ,dan garis berombak atau lengkung S.
- h) Garis gabungan yaitu garis hasil gabungan antara garis lurus, garis lengkung dan garis majemuk.

Sanyoto (2010: 96), menyatakan susunan garis dan efeknya :

- (f) Susunan garis-garis horizontal akan menghasilkan kesan tenang, damai, tetapi pasif.
- (g) Susunan garis-garis vertikal menghasilkan kesan stabil, megah kuat, tetapi statis, kaku.
- (h) Susunan garis-garis diagonal akan menghasilkan kesan bergerak lari atau meluncur, dinamis, tetapi tampak tak seimbang.
- (i) Susunan garis-garis lengkung memberi kesan ringan dinamis dan kuat.
- (j) Susunan garis-garis zig-zag memberi kesan semangat, gairah, tetapi ada kesan bahaya dan kengerian.
- (k) Susunan garis-garis lengkung berombak atau lengkung S memberi kesan indah, dinamis, luwes, lemah gemulai.
- (l) Susunan garis-garis berjajar mengesankan lunak, lembut, rapi, tenang.
- (m) Susunan garis-garis saling memotong akan mengesankan keras, kontradiksi, kles, pertentangan, kuat, tajam.

### c. Bidang

Bidang merupakan pengembangan garis yang membatasi suatu bentuk sehingga membentuk bidang yang melingkupi dari beberapa sisi. Bidang mempunyai sisi panjang dan lebar, serta memiliki ukuran.

Di dalam pengolahan objek akan terjadi perubahan wujud sesuai dengan selera. Menurut Kartika (2009: 41) perubahan wujud tersebut antara lain:

1. Stilisasi merupakan cara penggambaran untuk mencapai bentuk keindahan dengan cara menggayakan objek dan atau benda yang digambar.
2. Distorsi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara menyangatkan wujud-wujud tertentu pada benda atau objek yang digambar.

3. Transformasi adalah penggambaran bentuk yang menekankan pada pencapaian karakter, dengan cara memindahkan (trans=pindah) wujud atau figur dari objek lain ke objek yang digambar.
4. Disformasi merupakan penggambaran bentuk yang menekankan pada interpretasi karakter, dengan cara menggambarkan objek tersebut dengan hanya sebagian yang dianggap mewakili.

#### d. Bentuk

Menurut Sanyoto (2010: 83) bentuk memiliki tiga dimensi yakni panjang, lebar, dan tebal. Bentuk juga dapat dikelompokkan menjadi dua macam, yaitu:

##### (g) Bentuk geometris

Bentuk geometris merupakan bentuk yang terdapat pada ilmu ukur. Bentuk kubistis, contohnya kubus dan balok. Bentuk silindris, contohnya tabung, kerucut, dan bola.

##### (h) Bentuk non geometris

Bentuk non geometris berupa bentuk yang meniru bentuk alam, misalnya manusia, tumbuhan dan binatang.

#### e. Ruang

Menurut Djelantik (2004: 21), beberapa bidang akan membentuk ruang. Ruang mempunyai tiga dimensi yaitu panjang, lebar dan tinggi. Ruang dapat digolongkan menjadi dua, yaitu: ruang dalam bentuk nyata, misalnya ruangan pada kamar, ruangan pada patung. Ruang dalam bentuk khayalan (ilusi) yang dibuat dengan pengelolaan bidang dan garis, dan dibantu oleh warna yang mampu menciptakan ilusi sinar atau bayangan. Pengelolaan tersebut meliputi perspektif dan kontras antara terang dan gelap, misalnya ruangan yang terkesan dari sebuah lukisan.

f. Warna

Kesan yang timbul oleh pantulan cahaya pada mata disebut warna. Warna dapat dikelompokkan menjadi tiga, yaitu:

- a. Warna pokok atau primer, yaitu warna yang tidak berasal dari warna apapun, meliputi warna merah, kuning, dan biru.
- b. Warna sekunder merupakan campuran dari warna primer.

Contoh:

merah + kuning : jingga

biru + kuning : hijau

merah + biru : ungu

- c. Warna tertier merupakan hasil campuran antara warna primer dan warna sekunder.

Contoh:

kuning + hijau : kuning kehijau-hijauan

biru + ungu : ungu kebiruan

jingga + merah : jingga kemerahan

Selain jenis-jenis warna di atas terdapat pula warna netral, yaitu warna putih dan hitam.

g. Tekstur

Tekstur adalah unsur rupa yang menunjukkan rasa permukaan bahan, yang sengaja dibuat dan dihadirkan dalam susunan untuk mencapai bentuk rupa sebagai usaha untuk memberikan rasa tertentu pada permukaan bidang (Kartika: 2004). Tekstur dibedakan menjadi tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata adalah

nilai raba yang sama antara penglihatan dan rabaan. Sedangkan tekstur semu adalah kesan yang berbeda antara penglihatan dan perabaan.

#### h. Gelap Terang

Suatu objek bisa memiliki intensitas cahaya yang berbeda pada setiap bagiannya. Demikian pula pada karya seni rupa. Seperti lukisan pemandangan alam. Adanya perbedaan intensitas cahaya akan menimbulkan kesan mendalam.

## 2. Prinsip-prinsip Seni Rupa

Terdapat beberapa prinsip dalam menyusun komposisi suatu bentuk karya seni rupa, yaitu:

#### a. Kesatuan (*unity*)

Menurut Dharsono (2003:172) kesatuan adalah bentuk kebulatan yang tergabung menjadi satu. Maksud penggabungan tersebut agar saling mengisi dan melengkapi dan tidak terlihat penonjolan yang menyolok dari setiap unsur tersebut.

#### b. Keselarasan (*harmony*)

Menurut Dharsono (2003:177) keselarasan adalah penyesuaian dari penyusunan unsur-unsur rupa antara keadaan yang ekstrim dan tidak ekstrim atau bentuk yang serasi dan tidak serasi. Ada dua macam bentuk keselarasan :

##### 1. Keselarasan unsur-unsur

Keselarasan yang ditimbulkan oleh adanya kesamaan bentuk, warna dan penyusunan unsur-unsur yang diperlukan.

## 2. Keselarasan fungsi

Merupakan keselarasan dari bentuk-bentuk benda yang tidak sama, tetapi diasosiasikan dengan penggunaan benda tersebut.

### c. Penekanan (*contras*)

Penekanan adalah kesan yang diperoleh karena adanya dua unsur yang berlawanan (Dharsono, 2003: 55). Perbedaan yang mencolok pada warna, bentuk, dan ukuran akan memberikan kesan yang tidak monoton.

### d. Irama (*rhytm*)

Irama adalah pengulangan satu atau beberapa unsur secara teratur dan terus-menerus. Susunan atau perulangan dari unsur-unsur rupa yang diatur, berupa susunan garis, susunan bentuk atau susunan variasi warna. Perulangan unsur yang bentuk dan peletakkannya sama akan terasa statis, sedangkan susunan yang diletakkan bervariasi pada ukuran, warna, tekstur, dan jarak akan mendapatkan susunan dengan irama yang harmonis (Dharsono, 2003: 57).

### e. Gradasi

Gradasi adalah penyusunan warna berdasarkan tingkat perpaduan berbagai warna secara berangsur-angsur.

### f. Proporsi

Proporsi atau kesebandingan yaitu membandingkan bagian-bagian satu dengan bagian lainnya secara keseluruhan. Misalnya membandingkan ukuran tubuh dengan kepala, ukuran objek dengan ukuran latar, dan kesesuaian ukuran objek satu dengan objek lainnya yang dekat maupun yang jauh letaknya.

g. Komposisi

Komposisi adalah menyusun unsur-unsur rupa dengan mengorganisasikannya menjadi susunan yang bagus, teratur, dan serasi.

h. Keseimbangan (*balance*)

Dharsono (2003: 111) keseimbangan adalah keadaan atau kesamaan antara kekuatan yang saling beradapan dan menimbulkan adanya kesan seimbang secara visual ataupun secara intensitas karya.

### **E. Perkembangan Menggambar Anak**

Menggambar merupakan salah satu aktivitas yang disukai oleh anak, karena dalam menggambar ada menggores, membentuk, mewarnai dan mengomposisikannya. Semua hal-hal tersebut akan merangsang perkembangan fungsi otak kanan yang penting untuk kreativitas anak. Gambar anak dapat mencerminkan karakter anak. Apa yang digambarkan merupakan hasil apa yang dilihat kemudian dirasakan. Apa yang digambar bukan hanya yang sedang ia pikirkan, melainkan apa yang dilihat dengan perasaan yang diasosiasikan. Anak dapat meniru alam, mengubah, mengurangi atau menghilangkan sebagian objek yang digambarkannya. Bagi anak gambar adalah komunikasi. Anak bercerita dengan gambar melalui bahasa rupa.

Perkembangan otak dan fisik pada anak sudah dimulai sebelum bersekolah dan akan terus dialami anak pada waktu di TK dan SD. Anak ingin mengetahui segala sesuatu dan berfikir secara logis. Perkembangan jiwanya memperlihatkan keinginan untuk bertanya, melihat, berfikir kritis, peka, ingatannya kuat, inisiatif dan bertanggung jawab. Dilihat dari ungkapan seni rupa anak-anak umumnya

menampilkan bentuk karya dengan ciri bebas, unik dan kreatif, goresan spontanitas, ekspresif sejalan dengan tipologi (gaya gambar), periodisasi (masa), perkembangan gambar dan kesan ruang gambar yang dibuatnya.

### **1. Tipe Gambar Anak-Anak**

Keberhasilan karya gambar buatan anak ditentukan oleh orisinalitas gambar yang sesuai dengan dunia anak-anak menurut perkembangan usianya. Menurut Pamadhi (2012: 180) dikenal beberapa tipe gambar anak, yakni tipe *haptic*, *non-haptic* dan *willing type*.

#### *a. Haptic*

Tipe *haptic* adalah jenis karya gambar anak yang lebih cenderung mengungkapkan rasa daripada pikiran. Sehingga, model atau bentuk kelihatan ekspresif dan menghasilkan bentuk-bentuk perasaan.

#### *b. Non-Haptic*

Tipe *non haptic* cenderung mendapat pengaruh dari *intellectual motivation*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya.

#### *c. Willing Type*

Tipe harapan (*willing type*) dalam gambar anak ditunjukkan oleh tema yang diangkat dalam materi pokok gambar berupa ungkapan harapan anak terhadap keinginan, cita-cita.

## 2. Karakteristik lukisan anak

Menurut Pamadhi (2012), karakteristik lukisan anak dalam *Pendidikan Seni* terdiri dari tipe komik, tipe naturalistik, tipe heroik, bertumpu pada garis dasar, transparansi (*X-Ray*), tipe susunan bebas.

### a. Tipe Komik



Gambar 1: Tipe Komik

Sumber: Davido, 2012 : 228, *Mengenal Anak Melalui Gambar*

Merupakan gaya lukisan anak dengan memanfaatkan cerita lebih dahulu, oleh karenanya gaya ini mirip dengan cerita bergambar (cergam).

### b. Tipe Naturalistik



Gambar 2: Tipe Naturalistik

Sumber: Davido, 2012: 28, *Mengenal Anak Melalui Gambar*

Tipe lukisan naturalistik biasanya disamakan dengan realistik, walaupun sebenarnya dalam kedua gaya lukisan ini terdapat perbedaan. Gaya naturalistik cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan yang terdiri dari unsure gunung, sawah dan sungai. Sedangkan tipe realistik lebih menonjolkan pengungkapan gambar dan situasi di rumah, misalnya ibu memasak, situasi bermain atau situasi keluarga. Dalam pemilihan warna, tipe naturalistik berusaha menyamakan atau menganalogikan warna alami seperti gunung berwarna biru, dan daun berwarna hijau, atau sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar anak. Sedangkan tipe realistik berani memberi warna berbeda dengan tipe anak naturalistik dimana anak berani member warna berbeda sesuai dengan interpretasi pikiran, perasaan dan imajinasinya.

c. Tipe Heroik

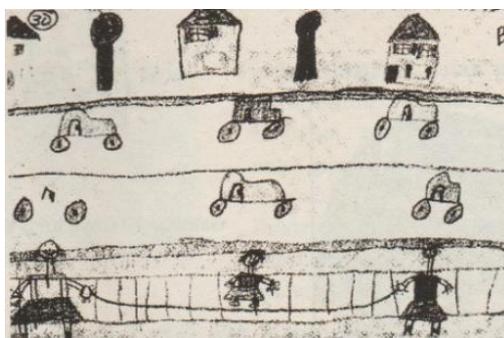


Gambar 3: Tipe Heroik  
Sumber: Dokumentasi Hanifah, 2015

Tipe heroik ini bisa diartikan sebagai menggambar cerita kepahlawanan, hal ini disebabkan karena pengaruh dari melihat dan membaca komik, melihat acara televisi tentang objek cerita kepahlawanan. Dalam tipe ini, anak memilih figure yang menonjol dan mengandaikan dirinya sebagai tokoh yang dikagumi. Ide dan gagasan anak sejajar dengan penonjolan berfikir ini menyebabkan gambar-gambar yang diutarakannya diluar dugaan orang dewasa. Dalam tipe ini,

anak sering menggambar hal-hal yang futuristik seperti rumah yang ada dimasa depan aku yang membuat pesawat tempur luar angkasa dan sebagainya. Bentuk maupun cerita yang masuk dibentuk anak menjadi memori atau ingatan yang tersimpan panjang. Demikian pula modifikasi atau inovasi ide dan gagasan anak mampu memberikan gambaran kelebihan yang ada pada dirinya.

d. Bertumpu Pada Garis Dasar



Gambar 4: Tipe Bertumpu Pada Garis Dasar  
Sumber: Pamadhi, 2012 : 176, *Pendidikan Seni*

Sebagian anak masih mempunyai cara pandang spasial, artinya suatu objek hanya dipandang melalui satu sisi walaupun seluruhnya juga akan ditampilkan. Logika anak mulai berjalan dengan memberi tanda setiap objek berdiri, sebagai contoh pohon kelapa berdiri diatas tanah, meja yang ditempatkan pada sudut ruangan juga berdiri dilantai rumah, demikian juga orang berdiri. Semuanya dipersepsikan berdiri, sehingga konsep berdiri ini akhirnya muncul pada anak.

e. Tranparansi (*X-ray*)



Gambar 5: Tipe Tranparansi (*X-ray*)

Sumber: Tabrani, 2014: 73, *PROSES KREASI-GAMBAR ANAK-PROSES BELAJAR*.

Salah satu ciri khas lukisan anak adalah gambar tembus pandang atau sering disebut dengan istilah tranparansi (*X-ray*). Ciri tembus pandang ini merupakan hal yang masih wajar, seiring dengan perkembangan usia mental anak yaitu perkembangan pikiran dan perasaannya. Lukisan anak merupakan lukisan pikiran, dimana ketika inspirasi datang pada anak untuk melukis, semua bayangan masa lalu yang tersimpan akan diungkapkan olehnya.

f. Tipe Susunan Bebas



Gambar 6: Tipe Susunan Bebas

Sumber: Davido, 2012 : 253, *Mengenal Anak Melalui Gambar*

Pada tipe susunan bebas, semua benda ditampilkan dan belum mempunyai cerita yang jelas, susunan ini dapat dikatakan sebagai susunan anorganik yaitu susunan yang diletakkan pada bidang gambar tanpa mengenal urutan ceritanya.

Keberanian anak menampilkan hal seperti ini biasanya tidak diperhatikan oleh orangtua dan pendidiknya. Lukisan ini dianggap tidak konsisten dengan ukuran serta pewarnaannya.

### **3. Bentuk Ungkapan Gambar Anak**

Bentuk ungkapan gambar anak merupakan hal yang berbeda dengan tahap-tahap perkembangan pola gambar dunia seni rupa anak. Yang dimaksud dengan bentuk ungkapan gambar anak adalah gaya gambar buatan anak-anak. Ada beberapa gaya yakni :

#### **a. Gambar Ungkapan Ingatan**

Gambar ungkapan ingatan meliputi gambar *stereotype* dan gambar ideoplastis. Gambar *stereotype* ialah gambar ungkapan ingatan secara berulang-ulang bentuk tertentu. Gambar *stereotype* meliputi pengulangan total, objek, dan unsur dari objek.

#### **1. Gambar *stereotype***

##### **a. Pengulangan total**

Pengulangan total ialah pengulangan menyeluruh dari objek yang digambar tanpa variasi. Si penggambar miskin dengan daya cipta, tidak kreatif, dan cepat puas. Misalnya gambar pemandangan alam yang sesuai dengan ingatannya, yakni dua buah gunung, matahari terbit, deretan pohon, dan bentangan sawah dikiri-kanan jalan.

##### **b. Pengulangan objek tertentu**

Pengulangan objek, yang digambar ulang hanya objek tertentu dari aneka macam objek, misalnya sebuah bidang digambari bentuk rumah model tertentu

yang diulang-ulang dengan tataletak bervariasi diantara aneka gambar pohon, semak, awan, pagar, dan aneka ragam bentuk bunga.

c. Pengulangan unsur atau bagian dari objek

Pengulangan unsur dari objek yang digambar, misalnya unsur mata hidung dan mulut manusia yang digambarkan pada beberapa batang pohon dan matahari.

2. Gambar Ideoplastis

Gambar ideoplastis ialah gambar objek tertentu tidak tembus pandang, berdimensi ruang didalamnya terdapat benda lain, misalnya gambar rumah tampak luar dengan segala perabotnya tampak. Hal ini dibuat berdasarkan apa yang diingat si penggambar tentang benda-benda dalam ruang tertentu

3. Gambar Ungkapan Dimensi Ruang

Dalam menggambar, dimensi ruang dapat diungkapkan dengan berbagai macam cara, antara lain cara deminesi, penumpukan, perebahan, tutup menutupi, perspektif burung terbang, dan pengecilan.

4. Penumpukan

Penumpukan objek ialah cara menggambar objek dekat dibagian bawah bidang gambar, makin jauh letaknya makin ke atas, misalnya sebuah pohon posisinya dekat pemirsa, maka diletakkan bagian bawah bidang gambar, pohon yang jauh diletakkan dibagian atas bidang gambar.

5. Perebahan

Perebahan ialah cara menggambar beberapa objek dengan posisi seolah-olah si penggambar berada di tengah –tengah objek tersebut. Contoh gambar deretan pohon yang posisinya dikanan kiri jalan yang mengarah ke garis

cakrawala dengan posisi mendatar, deretan pohon tersebut di gambar demikian rupa sehingga letaknya tegak lurus terhadap garis tepi kiri-kanan jalan.

#### 6. Tutup menutupi

Tutup menutupi ialah cara menggambar sejumlah objek dengan posisi dekat dan jauh, misalnya menggambar sejumlah rumah tampak depan, rumah yang letaknya dekat digambar lengkap mulai dari bagian dinding depan lengkap dengan jendela dan pintu masuk, hingga ke atapnya. Sederet rumah yang berada dibelakangnya hanya digambar bagian atapnya saja.

#### 7. Perspektif pandangan burung

Perspektif pandangan burung ialah cara menggambar objek tampak atas layaknya pandangan seekor burung yang sedang melayang diudara. Misalnya menggambar sekelompok bangunan bertingkat diwilayah perkotaan, maka bagian atas atap bangunan terdapat tangki air, tempat jemuran pakaian akan digambar dengan lengkap.

#### 8. Pengecilan

Sudah mampu bahwa objek jauh akan nampak makin mengecil seperti mata kita melihat objek tersebut.

### F. **Imajinasi**

Dalam berkarya seni khususnya menggambar diperlukan suatu motivasi atau dorongan yang berupa keinginan yang kuat untuk mencipta karya seni. Motivasi terdapat 3 bentuk dasar, yaitu *artistic motivation*, *intellectual motivation* *imaginative motivation*. Motivasi artistik adalah dorongan menggambar karena melihat sesuatu objek yang indah sehingga tampak dalam gambar berupa tata

susunan yang artistik. Motivasi penalaran merupakan dorongan berkarya seni dari pandangan objek yang mempunyai struktur menarik sehingga anak berkeinginan menggambar. Motivasi imajinasi adalah dorongan menggambar yang berasal dari imajinasi anak. Anak membayangkan sesuatu, cita-cita atau bentuk yang lain hingga terwujud gambar.

Pada hakikatnya proses imajinasi adalah proses belajar, proses berpikir, dan proses kreasi. Dalam semua proses tersebut media bagi proses komunikasinya adalah melalui *image* (gambar). Manusia mempunyai tiga bentuk *image*, yaitu *image* abstrak, *image* kongret, dan *pra-image*. *Pra-image* adalah *image* yang kabur, samar dan tak jelas bentuknya, tetapi ikut membantu proses berpikir. *Image* kongret adalah *image* yang jelas bentuknya, sedangkan *image* abstrak adalah *image* kongret yang telah menjadi bahasa.

Proses berpikir manusia selalu memanfaatkan ketiga bentuk *image* tersebut, bukan hanya karena ketiganya dapat berdampingan pada saat yang sama, tetapi karena dapat saling memunculkan satu sama lain. Apabila ketiganya muncul pada saat yang sama, akan ikut menentukan sejauh mana tahap proses kreasi pada umumnya dan kualitas berpikir pada khususnya. Semuanya adalah proses memori, karena semua proses tersebut seluruhnya tidak dibuang, tetapi disimpan sebagian sebagai memori, jadi proses belajar, berpikir, berimajinasi berkreasi dan membentuk memori adalah proses yang berlangsung secara serempak.

Susanto (2012) imajinasi yaitu sebagai daya pikir untuk membayangkan atau mengangan-angan atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran atau pengalaman seseorang. Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indera menjadi suatu gambaran utuh dan lengkap. Imajinasi menjelaskan suatu proses mental yang mengandung timbulnya gambaran inderawi yang didapat dari persepsi sebelumnya (imajinasi reproduktif) dan kombinasi dari unsur-unsur tersebut menjadi suatu kesatuan baru (imajinasi kreatif atau produktif).

Imajinasi kreatif terdiri dari dua jenis yang bersifat spontan dan tak terkontrol dan imajinasi konstruktif, seperti yang tampak pada ilmu, penemuan dan filsafat, yang dikontrol oleh perencanaan dominan. Imajinasi lebih terpaut pada sikap mental, bukan pada proses visual-jasmaniah yang dilakukan seketika oleh manusia. Karena proses mengimajinasikan itu selalu merupakan proses membentuk gambaran tertentu, ini terjadi secara mental. Maka imajinasi adalah pemikiran yang membayangkan dan menggambarkan keadaan atau kondisi maupun benda yang tercipta di alam bawah sadar kita terhadap sesuatu yang ideal yang diinginkan dan berada diluar logika.

Manfaat imajinasi dalam pembelajaran adalah imajinasi dapat menimbulkan kreativitas dari anak. Dalam pembelajaran berbasis proyek anak dapat mengembangkan kreasinya sesuai dengan keinginannya. Dengan menggambar melatih perasaan dan wawasan komprehensif melalui pengalaman bentuk.

Conny R. Semiawan (2009: 78) mendefinisikan “Intelegensi Visual-spasial yaitu kemampuan untuk berpikir melalui gambar, memvisualisasikan hasil masa depan, mengimajinasikan sesuatu dengan penglihatan, dan digunakan dalam menentukan arah. Intelegensi logis-matematis yaitu kemampuan untuk berpikir logis, sistematis, dan menghitung.”

Ratna (2013), representasi diturunkan melalui akar kata *praeese* (Latin), berarti mendahului. Secara luas berarti citra, gambaran, lukisan. Sumardjo (2000) karya seni lahir karena adanya seniman yang menghadirkan karya tersebut. Penghadiran karya seni ini dapat disebut sebagai representasi. Istilah ini dapat mengandung arti sebuah gambaran yang melambangkan atau mengacu kepada kenyataan eksternal. Mengungkapkan ciri-ciri umum yang universal dari alam manusia. Representasi juga berarti menghadirkan bentuk-bentuk ideal yang berada di balik kenyataan alam semesta. Representasi seni adalah upaya mengungkapkan kebenaran atau kenyataan semesta sebagaimana ditemukan oleh senimannya.

Sumardjo (2000:80) menyatakan bahwakreativitas adalah

suatu kondisi, suatu sikap atau keadaan mental yang sangat khusus sifatnya dan hampir tak mungkin dirumuskan. Kreativitas adalah kegiatan mental yang sangat individual yang merupakan manifestasi kebebasan manusia sebagai individu. Manusia kreatif adalah manusia yang memiliki kemampuan kreatif. Kemampuan kreatif antara lain kesigapan menghasilkan gagasan baru. Gagasan baru itu baru muncul jika seseorang telah mengenal secara jelas gagasan yang telah ada dan tersedia dalam lingkungan hidupnya

Menurut Sumardjo (2000) teori kreativitas dalam *Filsafat Seni* antara lain teori emosi, teori genius, dan teori bawah sadar. Teori emosi terlalu menekankan pentingnya kreativitas dari aspek emosi manusia. Seni yang baik, seni yang kreatif

adalah seni yang mengandung bobot emosi yang secara orisinal dialami senimannya. Tetapi bobot emosi orisinal yang meluap-luap itu harus diarahkan atau dikontrol oleh pikiran. Teori genius menekankan lahirnya ‘jiwa besar’ dalam sebuah karya seni. Sebuah karya seni kreatif adalah karya yang tidak dibatasi oleh aturan-aturan atau konvensi yang telah ada sebelumnya. Keaslian atau orisinalitas menjadi nilai utama dalam seni. Sebuah karya kreatif adalah karya yang memiliki kualitas individual dan berbeda dari sebuah temuan yang orisinal.

Teori bawah sadar ditemukan bersamaan dengan berkembangnya ilmu jiwa dari Freud. Seni kreatif adalah seni yang menemukan sesuatu yang sama sekali baru yang belum pernah dikenal, tetapi secara intuitif dirasakan sebagai telah dikenal oleh semua orang. Hakikat kreativitas adalah menemukan sesuatu yang baru atau hubungan-hubungan baru dari sesuatu yang telah ada.

Graham Wallas (dalam Damajanti, 2006: 68) mengidentifikasi empat tahap dalam proses kreatif, yaitu:

1. *Persiapan (Preparation)*: tahap eksplorasi masalah di mana si pencipta menemukan masalah dan mulai memikirkan pemecahannya.
2. *Pengeraman (Incubation)*: merupakan tahap paling kontroversial karena justru pada tahap inilah bagian bawah sadar mengambil alih, dan memecahkan persoalan. Data-data, informasi, dan pengalaman yang tersimpan saling terkait, terformulasikan menuju suatu pemecahan. Data-data, informasi, dan pengalaman adalah bentuk, bunyi, warna, tekstur, sifat yang diperoleh dalam keseharian, baik secara sadar maupun tak sadar. Toleransi yang melepas batas-batas pemikir juga semakin memperkaya alternatif pemikiran. Karena yang bekerja adalah bawah-sadar tahap ini justru terjadi ketika si pencipta sedang tidak memikirkan karyanya, atau sedang mengerjakan hal ini.
3. *Munculnya ilham (Illumination)*: tahap di mana ide dan solusi muncul tiba-tiba dan mulai menampakkan kejelasan.
4. *Pengujian (Verification)*: Tahap pengujian dan penyempurnaan ide. Dalam tahap ini, pikiran sadar dan logis mengambil alih dan bekerja secara sadar dengan masukan ide dari proses tak sadar sebelumnya.

## **BAB III METODE PENELITIAN**

### **C. Bentuk Penelitian**

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Penelitian deskriptif kualitatif adalah suatu prosedur penelitian yang menggunakan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang diamati. Menurut Yin(2014) penelitian studi kasus adalah sebuah metoda penelitian yang secara khusus menyelidiki fenomena kontemporer yang terdapat dalam konteks kehidupan nyata, yang dilaksanakan ketika batasan-batasan antara fenomena dan konteksnya belum jelas, dengan menggunakan berbagai sumber data.

Hasil penelitian tentang peran dongeng bergambar terhadap imajinasi anak retardasi mental tidak digeneralisasikan, melainkan dengan menguraikan berdasarkan karakteristik subjek penelitian, sehingga pemahaman yang dihasilkan terdapat satu kasus yang lebih spesifik yang dipelajari lebih mendalam. Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif dengan pendekatan studi kasus, karena peneliti bermaksud mendeskripsikan, mencatat, menganalisis, dan menginterpretasikan kondisi – kondisi yang terjadi secara mendalam, tanpa mengubah kenyataan yang terjadi. Metode tersebut digunakan karena dianggap paling tepat untuk mengungkapkan secara rinci terkait masalah imajinasi menggambar retardasi mental. Peneliti menggunakan pendekatan studi kasus karena meneliti satu subjek penelitian, dimana anak retardasi mental terlibat langsung dalam kegiatan mendongeng dan menggambar.

Metode ini digunakan dengan maksud untuk memahami, mengungkap dan menjelaskan berbagai gambaran atas fenomena yang terjadi di lapangan, kemudian dirangkum menjadi kesimpulan deskriptif berdasarkan data penelitian yang dikumpulkan sendiri oleh peneliti. Dengan kata lain peneliti sendiri yang menjadi instrument utama dalam upaya mengumpulkan informasi tentang data yang akan diteliti.

#### **D. Tempat dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat Penelitian**

Penelitian dilaksanakan di sekolah SLB Negeri Pembina Yogyakarta. Alasan dipilihnya anak retardasi mental adalah karena ketertarikan penulis tentang peran seni rupa untuk anak berkebutuhan khusus yang mempunyai hambatan tingkat IQ yang rendah. Penelitian juga dilaksanakan di rumah subjek penelitian tepatnya di Kronggahan RT 7 RW 4 Trihanggo Gamping Sleman.

##### **2. Waktu Penelitian**

Waktu penelitian berlangsung selama 16 pertemuan dengan rincian sebagai berikut :

**Tabel 1. Jadwal Penelitian**

NO	Hari, Tanggal	Kegiatan	Lokasi
1	Senin, 23 Maret 2015	Pra observasi	SLB Pembina
2	Senin, 30 Maret 2015	Observasi 1	SLB Pembina
3	Selasa, 31 Maret 2015	Observasi 2	SLB Pembina

4	Senin, 6 April 2015	Observasi 3	SLB Pembina
5	Selasa, 7 April 2015	Observasi 4	SLB Pembina
6	Senin, 13 April 2015	Observasi 5	SLB Pembina
7	Selasa, 14 April 2015	Observasi 6	SLB Pembina
8	Selasa, 19 Mei 2015	Observasi 7	Rumah Subjek
9	Rabu, 20 Mei 2015	Observasi 8	Rumah Subjek
10	Kamis, 21 Mei 2015	Observasi 9	Rumah Subjek
11	Minggu, 24 Mei 2015	Observasi 10	Rumah Subjek
12	Senin, 25 Mei 2015	Observasi 11	Rumah Subjek
13	Selasa, 26 Mei 2015	Observasi 12	Rumah Subjek
14	Rabu, 27 Mei 2015	Observasi 13	Rumah Subjek
15	Kamis, 28 Mei 2015	Observasi 14	Rumah Subjek
16	Jumat, 29 Mei 2015	Observasi 15	Rumah Subjek
17	Sabtu, 30 Mei 2015w	Observasi 16	Rumah Subjek

### **C. Sumber Data**

Menurut Loftland seperti yang dikutip dalam Moleong (2011 : 157), sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan

selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Data yang dikumpulkan bisa berasal dari data wawancara, catatan lapangan, naskah, foto, dokumen pribadi dan dokumen resmi lainnya. Sumber data diperoleh dari SLB Negeri Pembina, subjek dalam penelitian ini adalah retardasi mental ringan yang bernama Andreas Sekunderry Adi Putra. Objek formal dalam penelitian ini adalah dongeng bergambar, sedangkan objek material dalam penelitian ini adalah hasil gambar Sekun. Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi serta hasil wawancara dengan guru kesenian, guru wali kelas, dan orangtua Sekun.

#### **D. Teknik Pengumpulan Data**

##### **1. Observasi Partisipatif**

Dalam observasi partisipatif, ini peneliti terlibat langsung dalam proses mendongeng dan kegiatan sehari-hari orang yang sedang diamati atau yang sedang digunakan sebagai sumber data penelitian. Kegiatan observasi partisipatif ini bertujuan untuk memperoleh data tentang subjek penelitian yang lebih tajam dan mengetahui sejauh mana subjek memahami dongeng yang diberikan. Pada observasi non-partisipatif, peneliti terlibat langsung tetapi hanya sebagai pengamat independen. Peneliti hanya mencatat, menganalisis dan selanjutnya membuat kesimpulan. Observasi dilaksanakan untuk melihat langsung atau pengamatan langsung yaitu aktivitas subjek saat melakukan interaksi dengan lingkungan sekolah, teman sebaya, guru, hingga kegiatan menggambar di SLB Negeri Pembina. Dalam penelitian ini digunakan dua periode observasi, yaitu:

a. Pra Observasi

Peneliti mengamati aktivitas pembelajaran kesenian khususnya seni rupa di SLB hal ini dilakukan untuk menemukan topik yang akan dibahas serta meminta izin penelitian dari pihak sekolah. Pra observasi berlangsung pada hari Senin 16 Maret 2015.

b. Observasi Penelitian

Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan motivasi menggambar retardasi mental yang ditempuh dengan cara memberikan dongeng bergambar dan mengamati kegiatan atau aktivitas yang berlangsung didalamnya. Dengan demikian observasi ini ditujukan untuk mendapatkan data sebanyak mungkin tentang kemampuan menggambar anak retardasi mental.

## **2. Wawancara Terstruktur**

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu (Moleong, 2011 : 186). Percakapan tersebut dilakukan oleh pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan pihak yang diwawancarai (narasumber) untuk memberikan penjelasan dan jawaban atas pertanyaan yang diajukan.

Wawancara dilakukan secara terstruktur dan memfokus untuk mendapat data yang mendalam. Dalam melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrument penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu berupa informasi lisan dari narasumber. Data deskriptif ini bermanfaat dalam mengidentifikasi permasalahan yang sedang dihadapi pada retardasi mental ringan saat menggambar di SLB. Adapun yang diwawancarai meliputi guru kesenian, guru

wali kelas, orangtua, teman sebaya dan narasumber lain yang dianggap dapat melengkapi informasi.

### **3. Dokumentasi**

Studi ini menggunakan studi kepustakaan atau analisis dokumen. Teknik ini merujuk pada pengumpulan data yang diperoleh melalui sejumlah literature kepustakaan, berkaitan dengan anak berkebutuhan khusus, retardasi mental, dongeng bergambar, gambar dan kreativitas anak yang terdapat di buku, jurnal, internet atau dokumen lain dan dinilai relevan dengan penelitian ini. Teknik dokumentasi dilakukan untuk mencari bukti-bukti penelitian yang dapat disimpan atau diabadikan sehingga menghindari kemungkinan hilangnya data yang telah diberikan oleh narasumber. Dokumentasi tersebut dapat digunakan apabila diperlukan yaitu berupa rekaman, video, dan gambar atau foto yang berkaitan dengan peran dongeng bergambar terhadap imajinasi menggambar anak retardasi mental.

### **E. Instrumen Penelitian**

Instrumen yang dimaksud disini merupakan alat yang digunakan dalam mencari data yang relevan dengan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang relevan dengan permasalahan yang sedang dikaji, yaitu dongeng bergambar untuk media motivasi menggambar retardasi mental. 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. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan penelitian maka digunakan alat bantu berupa :

a. Pedoman Observasi

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

- 1) Kegiatan pengamatan terhadap subjek penelitian
- 2) Kegiatan pengamatan aktivitas subjek penelitian saat mendengarkan dongeng bergambar
- 3) Kegiatan pengamatan aktivitas subjek penelitian saat proses menggambar

Tabel 2. **Pedoman observasi**

Aspek yang diamati	Lokasi	
	Rumah	Sekolah
Kognitif		•
Emosional	•	•
Sosial	•	•

b. Pedoman Wawancara

Wawancara dilakukan dengan subjek penelitian yang karyanya telah diseleksi sebagai sumber informasi deskriptif dimana proses menggambar dan hasil gambar subjek dijadikan sebagai bahan penelitian. Selain itu guru dan orangtua subjek juga ikut serta diwawancarai untuk memperkuat informasi yang telah diperoleh.

c. Pedoman Dokumentasi

1. Dokumentasi foto aktivitas subjek di sekolah

2. Dokumentasi foto aktivitas subjek di rumah
3. Dokumentasi karya subjek penelitian sebelum penelitian
4. Dokumentasi karya subjek penelitian sesudah penelitian

**Tabel 3. Instrumen Pengumpulan Data**

No	Masalah	Konsep	Teknik Pengumpulan Data		
			Obs	Ww	Dok
1.	Profil Subjek	Profil Subjek		•	
		Fakta Subjek		•	
2.	Aspek Kognitif Subjek	Kecerdasan akademik	•	•	
		Daya ingat	•	•	
		Imajinasi	•	•	
		Kreativitas	•	•	
3.	Aspek Emosional Subjek	Perkembangan Emosi		•	
		Konsentrasi	•	•	
4.	Aspek Sosial Subjek	Kemampuan bersosialisasi	•	•	
		Kemampuan berkomunikasi	•	•	
		Hubungan dengan lingkungan	•	•	
5.	Perilaku Subjek di Lingkungan	Minat terhadap pembelajaran	•	•	

	Sekolah				
		Pola bermain	•	•	
		Hubungan dengan guru	•	•	
		Hubungan dengan teman	•	•	
6.	Perilaku Subjek di rumah	Hubungan dengan orangtua	•	•	
		Hubungan dengan teman sebaya	•	•	
		Pola bermain	•	•	
7.	Perilaku Subjek saat menggambar	Perilaku subjek saat proses mendongeng	•		•
		Pemahaman dongeng	•		•
		Perilaku subjek saat menggambar	•		•
		Imajinasi bentuk objek	•		•
		Penggunaan warna	•		•
		Hasil akhir lukisan			•

Keterangan :

Obs : Observasi

Ww : Wawancara

Dok : Dokumentasi

## **F. Triangulasi**

Triangulasi adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu ( Moleong, 2011 : 330 ). Triangulasi bukan bertujuan mencari kebenaran, tapi meningkatkan pemahaman peneliti terhadap data dan fakta yang dimiliki. Untuk pengecekan data atau sebagai pembanding terhadap data dalam penelitian peneliti menggunakan teknik triangulasi yang memanfaatkan sumber lain. Teknik triangulasi dengan memanfaatkan sumber dalam penelitian ini dilakukan dengan cara :

- a. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil dari wawancara.
- b. Membandingkan apa yang dikatakan orang pada situasi penelitian dengan apa yang dikatakan sehari-hari.
- c. Membandingkan hasil wawancara dengan isi dokumen yang saling berkaitan.

Dalam penelitian ini, pemeriksaan keabsahan data dilakukan melalui *expert judgement*. *Expert Judgement* dilakukan dengan wawancara ahli, yaitu seseorang yang dianggap telah menguasai suatu bidang tertentu, dalam hal ini bidang seni rupa. Wawancara dilakukan dengan M. Bayu Tejo S, M.Phil, selaku lulusan Magister jurusan Filsafat yang juga ahli dalam bidang anak berkebutuhan khusus.

## **G. Teknik Analisis Data**

Analisis data dalam penelitian kualitatif dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Menurut Miles dan Huberman dalam Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan

R&D (Sugiyono, 2009 : 246) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan berlangsung secara terus menerus sampai tuntas sehingga datanya sudah jenuh atau sampai data yang dikumpulkan dirasa cukup.

#### 1. Reduksi Data

Reduksi data merupakan suatu bentuk analisis yang menajamkan, menggolongkan, mengarahkan, membuang yang tidak perlu, dan mengorganisasi data dengan cara sedemikian rupa hingga kesimpulan-kesimpulan akhirnya dapat ditarik dan diverifikasi. Proses reduksi data ini berlangsung terus-menerus sepanjang pelaksanaan penelitian. Pada waktu pengumpulan data berlangsung reduksi data dilakukan dengan membuat rangkuman dari catatan informasi atau data yang diperoleh di lapangan. Dalam menyusun rangkuman peneliti juga membuat koding memusatkan tema, mengelompokan data, memfokuskan hal-hal yang penting, menentukan batas-batas permasalahan. Kegiatan lain yang masih termasuk dalam mereduksi data yaitu kegiatan memfokuskan, menyederhanakan dan mentransfer dari data kasar ke catatan lapangan. Proses reduksi data ini berlangsung terus menerus sampai laporan akhir penelitian ini selsesai disusun. Langkah dalam reduksi data sebagai berikut:

##### a. Identifikasi data

Identifikasi data adalah kegiatan menyeleksi data. Dalam penelitian ini satuan data yang diambil adalah karya gambar subjek. Data awal yang diambil peneliti berjumlah 25 karya lalu di reduksi menjadi 10 karya berdasarkan kriteria

untuk diteliti antara lain kesesuaian gambar dengan tema dongeng, keberagaman simbolisasi bentuk karakter binatang dan teknik pewarnaan.

#### b. Klasifikasi data

Setelah pengambilan data lalu data di klasifikasikan berdasarkan inferensial data, antara lain dibandingkan antara karya sebelum dongeng dengan karya sesudah dongeng, setelah itu data dikaji dan ditelaah lebih mendalam dengan acuan dari berbagai sumber diantaranya dari hasil wawancara narasumber atau informan yaitu orangtua, guru kesenian, guru wali kelas subjek. Dari data awal yang diambil peneliti berjumlah 25 karya lalu di reduksi menjadi 10 karya. Dari 10 karya terpilih yang sesuai dengan kriteria untuk diteliti antara lain kesesuaian gambar dengan tema dongeng, keberagaman simbolisasi bentuk karakter binatang dan teknik pewarnaan.

#### 2. Penyajian data

Setelah data direduksi, maka langkah selanjutnya adalah menyajikan data. Dalam penelitian kualitatif, penyajian data bisa dilakukan dalam bentuk uraian singkat, bagan, hubungan antar kategori dan sejenisnya. Dengan menyajikan data maka akan memudahkan untuk memahami apa yang terjadi, merencanakan langkah selanjutnya berdasarkan apa yang telah dipahami. Penyajian data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan teks yang bersifat naratif, yaitu dengan mendeskripsikan 10 karya satu persatu lalu diinterpretasikan dan diuraikan sesuai dengan pengamatan peneliti dan tujuan penelitian.

### 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Langkah ke tiga dalam analisis data kualitatif menurut Miles dan Huberman dalam Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D (Sugiyono, 2009 : 246) adalah penarikan kesimpulan. Penarikan simpulan adalah kegiatan analisis yang lebih dikhususkan pada penafsiran data yang telah disajikan dari data yang diinterpretasikan dan diuraikan kemudian ditarik kesimpulan sesuai dengan yang diharapkan berkaitan dengan peran dongeng bergambar terhadap imajinasi menggambar anak retardasi mental. Kesimpulan dalam penelitian kualitatif yang diharapkan adalah merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya masih remang-remang atau gelap sehingga setelah diteliti menjadi jelas dapat berupa hubungan kausal atau interaktif, hipotesis atau teori. Proses untuk mendapatkan bukti-bukti inilah yang disebut sebagai verifikasi data.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Profil Subjek Penelitian**

##### 1. Profil Subjek

- a. Nama : Andreas Sekunderry Adi Putra
- b. Alamat : Kronggahan RT 7 RW 4 Trihanggo  
Gamping Sleman Yogyakarta
- c. TTL : Yogyakarta, 4 Januari 1996
- d. Jenis Kelamin : Laki-laki
- e. IQ : 80
- f. Riwayat penyakit : *Hypo Thyroid*
- g. Riwayat perkembangan :
  - a) Dalam kandungan :  
Normal, dalam kandungan 10 bulan.
  - b) Riwayat perkembangan masa kanak-kanak  
Lahir normal
    - 0-12 bulan Masih seperti bayi
    - 12-22 bulan Perkembangan seperti bayi normal
    - 17 bulan Mulai bisa bicara
    - 22 bulan Bisa berjalan
    - 4 tahun Masuk TK

6 tahun           Masuk SD tetapi sangat lambat dalam mengikuti pelajaran. Pada kelas 6 SD pindah ke SLB Negeri Pembina pada bulan Juli 2010.

## 2. Karakteristik Subjek

- a. Sekun memiliki karakter pendiam, tekun dalam mengerjakan sesuatu hal, ulet dan tertarik pada hal yang baru. Sekun anak kedua dari dua bersaudara. Berkulit sawo matang dengan postur tubuh tinggi ideal. Berambut pendek. Bentuk kepalanya terlihat lebih besar dari ukuran kepala normal.
- b. Orangtua Sekun mulai merasa heran ketika usia bayi 3 bulan mulai jarang menangis dan lambat dalam merespon *stimulus*.
- c. Mata Sekun juling sehingga apabila ingin mengajak berbicara harus dari atas kepala. Tubuh Sekun menjadi kaku dan kulitnya kasar bersisik.
- d. Hasil pemeriksaan dokter tumbuh kembang anak RS Panti Rapih menyatakan normal bahkan tidak tahu penyakit apa yang dialami Sekun. Lalu orangtua membawa ke dokter ahli kesehatan anak.
- e. Sekun didiagnosa mengidap penyakit *hypo thyroid* atau kekurangan hormon dalam tubuhnya tidak bisa memproduksi zat yodium yang mengharuskan rutin minum hormon resep dari dokter.
- f. Didiagnosa Sekun tidak dapat tumbuh besar atau tubuhnya kerdil. Saat berusia 1 tahun belum bisa apapun.
- g. Awalnya Sekun sekolah di TK umum, lalu masuk SD umum namun perkembangannya lambat dan tidak dapat mengikuti pelajaran seperti

teman-temannya, dia selalu tinggal kelas sampai di kelas 6 orangtua Sekun memutuskan untuk memindahkannya di sekolah luar biasa.

- h. Sekun masuk SLB Pembina dengan IQ 80 dan termasuk retardasi mental type ringan atau debil. Bahkan dikelasnya Sekun termasuk murid yang pintar dibanding murid yang lain dikarenakan tingkat kecerdasannya tergolong rata-rata bawah yaitu 80-89 sedangkan retardasi mental ringan IQ hanya mencapai 50-70. Sekun lebih cepat menangkap pelajaran dibanding temannya.
- i. Sekun bisa membaca dan menulis. Hanya dalam hal berhitung Sekun kurang menguasai. Sekun hobi menggambar.
- j. Orangtua Sekun melihat bakat menggambar Sekun dari umur 5 tahun saat tembok rumah dicorat-coret.
- k. Orangtua Sekun menganggap menggambar adalah bakat dari Sekun karena orangtua atau keluarganya tidak ada yang berjiwa seni atau pintar menggambar.
- l. Sekun bisa menghabiskan 3 buku gambar ukuran A4 hanya dalam waktu 1 minggu, lalu ibunya memberikan 1 rim atau 500 lembar kertas HVS.
- m. Orangtua Sekun tidak pernah membimbing Sekun dalam menggambar, Sekun menggambar sesuai pengalaman dan apa yang dia lihat dan rasakan.
- n. Tema dalam Sekun menggambar bangunan antara lain rumah, masjid, gereja, sekolah dan kendaraan seperti sepeda, sepeda motor dan mobil.

- o. Sekun jarang menggambar binatang atau makhluk hidup, karena tidak bisa dalam mengimajinasikannya lalu memvisualisasikan.

### 3. Perilaku Subjek

#### a. Perilaku di rumah

- 1) Berdasarkan observasi di rumah Sekun mempunyai kepribadian yang baik, sangat rajin membantu pekerjaan rumah seperti menyapu, mengepel lantai, mencuci motor bahkan bisa mengecat tembok rumah. Selalu cepat tanggap apabila ada orang yang membutuhkan bantuan.
- 2) Pelafalan kata atau kalimat dalam berbicara kurang jelas. Sekun dapat berkomunikasi dengan baik dengan orangtua, keluarga, tetangga maupun orang asing atau tidak dikenal.
- 3) Sekun mempunyai satu kakak laki-laki yang jarak umurnya 9 tahun, dan sedang bekerja di perusahaan mesin di Karawang. Kakaknya sangat pintar lulusan Teknik Mesin Universitas Sanata Dharma Yogyakarta dengan nilai *cumlaude*.
- 4) Sekun tidak suka membaca buku sedangkan orangtua dan kakaknya sangat hobi membaca.
- 5) Rasa ingin tahunya sangat besar. Sekun akan memperhatikan dengan sungguh-sungguh apa yang sedang dipelajari atau diterangkan.
- 6) Walaupun memiliki keterbatasan dalam tingkat kecerdasan atau IQ rendah tetapi Sekun masih dapat mengingat pesan yang diamanatkan kepadanya.

- 7) Saat masih SD Sekun senang mencari ikan di sungai dan bermain air dengan teman-teman dirumahnya.
- 8) Sekun takut pada binatang Anjing, karena dahulu saat pulang sekolah pernah dikejar Anjing lalu digigit kakinya.
- 9) Sekun menyukai binatang kelinci. Sekun ingin sekali memelihara kelinci.
- 10) Sekun senang apabila diajak ke pasar binatang.
- 11) Di rumah Sekun mempunyai peliharaan ikan di aquarium, dan dirawat dengan baik.
- 12) Karena rumah sekun dekat dengan kawasan perumahan *elite* maka Sekun lebih sering menggambar bangunan rumah berderet yang memvisualkan perumahan tersebut.
- 13) Sekun pernah tidak bisa atau sulit tidur karena menggambar binatang tetapi tidak mirip. Sekun merasa kesulitan dalam menggambar binatang.

b. Perilaku di Sekolah

- 1) Di sekolah Sekun dapat bersosialisasi dengan teman-temannya baik yang sebaya maupun yang lebih muda maupun tua.
- 2) Sekun mengambil jurusan otomotif karena senang dengan kendaraan.
- 3) Sekun mempunyai teman baik bernama laki-laki bernama Triadi dan Ari. Mereka adalah teman satu kelas, sering bercanda dan bercerita satu sama lain.

- 4) Sekun mempunyai teman akrab perempuan bernama Cindy jurusan Tekstil.
- 5) Di bidang akademis Sekun dapat menerima materi pelajaran dengan baik.
- 6) Bidang kesenian yang digemari Sekun adalah menggambar. Apabila sedang jam kosong atau waktu senggang Sekun lebih senang menggambar.
- 7) Sekun senang menulis cerita atau membuat karangan cerita.
- 8) Sekun memiliki konsentrasi yang cukup baik, dapat menyerap materi dan menyelesaikan instruksi dari guru dengan baik.
- 9) Pada saat di bengkel motor sekolah Sekun terampil dalam memperbaiki motor atau mobil.
- 10) Aktif dalam kegiatan sekolah (berperan dalam pertunjukan teater di acara ulang tahun sekolah).
- 11) Selalu menaati tata tertib sekolah.
- 12) Sekun akan membantu dengan senang hati ketika guru meminta bantuan.
- 13) Pada saat pelajaran kesenian Sekun menggambar tetapi terkadang tidak langsung menyelesaikannya, biasanya dibagian proses pewarnaan dikarenakan jam pelajaran selesai. Biasanya akan dilanjutkan minggu berikutnya saat masuk pelajaran kesenian kembali. Tetapi tak jarang Sekun lupa untuk melanjutkan proses pewarnaan dan lebih tertarik menggambar tema dan objek yang baru.

## B. GAMBAR ANDREAS SEKUNDERRY ADI PUTRA

1. Karya 01

1. Deskripsi dongeng bergambar “Asal usul Panda Berwarna Hitam Putih”



Gambar 7: Asal usul Panda Berwarna Hitam Putih

Sumber: Daru dan Terry, 2010 : 61, *Fabel dari Seluruh Dunia, 99 Kisah Hebat*

Cerita ini bermula dengan seorang gadis kecil yang berteman dengan seekor panda kecil. Pada awalnya semua panda raksasa berwarna putih secara keseluruhan (polos). Suatu hari gadis tersebut sedang melewati hutan bamboo. Ia melihat segerombalan panda yang sedang diserang oleh seekor macan tutul. Kemudian gadis tersebut menolong panda melawan macan tutul tersebut dengan batang bamboo dan memukulinya hingga berhasil dikalahkan, tetapi sang gadis juga mendapat luka yang cukup serius karena cakaran dan gigitan macan tutul, akhirnya sang gadis pun meninggal.

Keesokan harinya semua panda mengadakan upacara penguburan sang gadis. Untuk menghormati jasa sang gadis yang telah mengorbankan nyawanya, semua panda menggunakan abu untuk menghitamkan tangan dan kaki mereka sebagai tanda berkabung dalam upacara tersebut. Ketika panda mengusap air matanya, warna hitam melekat pada matanya, ketika panda saling memeluk satu sama lain warna hitam melekat pada punggung mereka, dan ketika panda menutup telinga mereka karena mendengar suara tangis semua panda, warna hitam pun melekat pada telinga mereka.

## 1. Deskripsi karya



Gambar 8: Karya 1

Judul: “Asal usul Panda Berwarna Hitam Putih”

Ukuran: 29,7cm x 21cm (A4), Media: pensil 2b

Sumber: Dokumentasi Hanifah, 2015

Termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Timbul dari imajinasi yang dipadukan dengan pengetahuan Sekun akan lingkungan sekitar. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur pohon *bamboo*.

Objek pertama yang digambar adalah panda yang sedang berpelukan. Sekun dapat memvisualisasikan simbol binatang panda dengan berbagai posisi yaitu panda yang sedang berpelukan, panda yang tubuhnya masih putih polos, panda yang sedang membawa batang *bamboo*, panda yang sedang berguling di tanah. Simbol binatang macan tutul digambarkan dengan diberikan efek bintik hitam ditubuhnya sebagai ciri khas-nya. Pohon *bamboo* yang jumlahnya banyak menandakan suasana di hutan. Terjadi repetisi simbol rumput dan bunga yang

muncul sebagai pelengkap latar suasana hutan. Terdapat simbol manusia yang sedang membawa batang *bamboo* digunakan untuk memukuli macan tutul. Teknik pewarnaan menggunakan pensil sehingga hasilnya tampak hitam putih.

## 2. Unsur yang dominan

Dalam gambar berjudul Asal usul Panda Berwarna Hitam Putih terdapat beberapa unsur yang dominan yaitu :

### a. Tokoh utama dalam gambar

#### 1) Panda



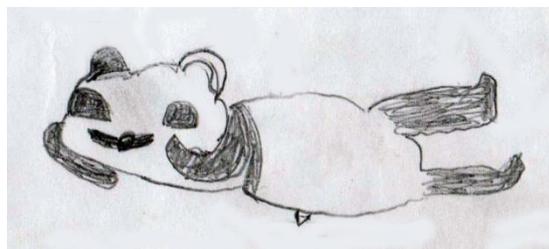
Gambar 9: Panda 1

- (a) Simbol binatang panda sudah bisa diidentifikasi.
- (b) Digambarkan panda yang tubuhnya masih polos sedang membawa batang *bamboo*.
- (c) Goresan garis spontan dan tegas.
- (d) Tokoh panda yang bersifat protagonis.
- (e) Merupakan tokoh utama dalam dongeng.
- (f) Menggunakan *outline* hitam dan warna hitam dalam menggambar.



Gambar 10: Panda 2

- (1) Simbol binatang panda sudah bisa diidentifikasi.
- (2) Goresan garis spontan dan tegas.
- (3) Tubuh panda 2 sudah muncul warna hitam dan sedang membawa batang *bamboo*.
- (4) Ekspresi marah terlihat pada mulut dan gigi yang meringis dan mata yang membesar.
- (5) Menggunakan *outline* hitam dan warna hitam dalam menggambar.
- (6) Tokoh panda bersifat protagonis.



Gambar 11: Panda 3

- (1) Simbol binatang panda sudah bisa diidentifikasi.
- (2) Goresan garis spontan dan tegas.

- (3) Menggunakan *outline* hitam dan warna hitam dalam menggambar.
- (4) Panda 3 ini posisinya sedang tengkurap atau berguling di tanah.
- (5) Ekspresi panda terlihat sedih dengan mata menutup karena menangis dan salah satu tangan memegang mata.
- (6) Tubuh panda sudah terlihat semakin banyak area yang hitam.
- (7) Tokoh Panda yang bersifat protagonis.



Gambar 12: Panda 4

- (1) Simbol binatang panda sudah bisa diidentifikasi.
- (2) Menggunakan *outline* hitam dan warna hitam dalam menggambar.
- (3) Goresan garis spontan dan tegas.
- (4) Panda 4 digambarkan ada dua ekor panda yang sedang berpelukan mereka terduduk di tanah.
- (5) Ekspresi sedih terlihat dari cara salah satu panda memendamkan kepalanya ke panda satunya.
- (6) Tokoh panda yang bersifat protagonis

b. Objek pendukung

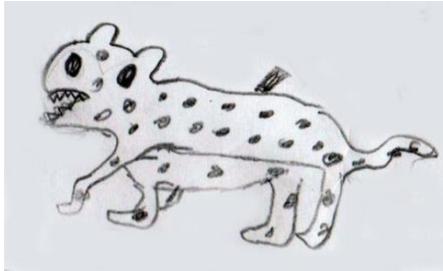
(1) Gadis penolong



Gambar 13: Gadis penolong

- (a) Bentuk manusia sudah bisa diidentifikasi.
- (b) Goresan garis spontan, tegas dan tajam.
- (c) Menggunakan *outline* hitam dan warna hitam dalam menggambar.
- (d) Tokoh gadis ini digambarkan sedang membawa batang pohon *bamboo* dengan ekspresi marah.
- (e) Karakter gadis diperkuat dengan memakai rok dan hiasan bunga di rambutnya.
- (f) Bentuk kaki yang tidak sama yaitu kanan lebih besar dari yang kiri.
- (g) Karakter protagonis dalam dongeng.

## (2) Macan tutul



Gambar 14: Macan tutul

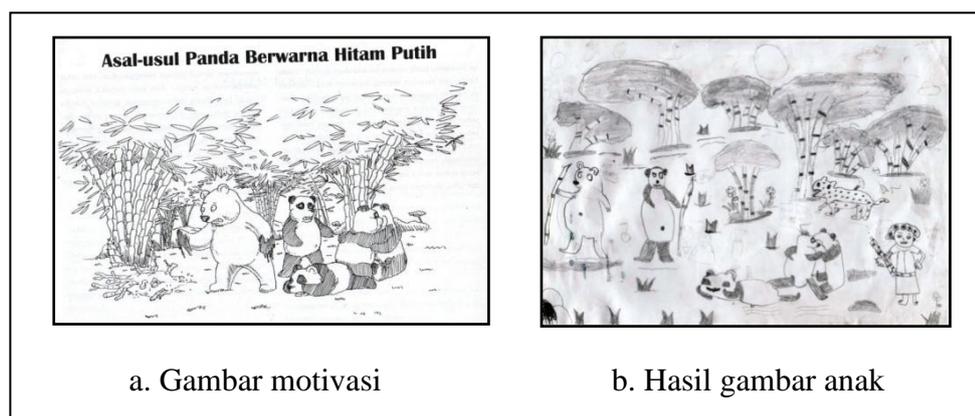
- (1) Simbol macan tutul sudah bisa diidentifikasi.
- (2) Goresan garis spontan, tegas dan tajam.
- (3) Menggunakan *outline* hitam dan warna hitam dalam menggambar.
- (4) Karakter antagonis dalam cerita ini adalah seekor macan tutul.
- (5) Simbol macan tutul dengan ciri khas terdapat tutul-tutul atau bercak hitam pada tubuhnya.
- (6) Terlihat dipunggung si macan tutul terdapat batang *bamboo* yang menancap.
- (7) Macan tutul dengan ekspresi garang dan meringis kesakitan.

## (1) Pohon

Gambar 15: Pohon *bamboo*

- (1) Simbol pohon *bamboo* sudah bisa diidentifikasi.
- (2) Ciri khas pohon *bamboo* yaitu terdapat garis hitam di bagian batangnya.
- (3) Terdapat banyak pohon *bamboo* yang menggambarkan situasi di hutan *bamboo* tempat tinggal para Panda.
- (4) Goresan garis spontan, tegas dan tajam.
- (5) Menggunakan *outline* hitam dan warna hitam dalam menggambar.
- (6) Muncul karakter garis lurus pada batang pohon dan lengkung pada simbol daun.
- (7) Keseimbangan terlihat estetis dengan komposisi pohon yang ditata sedemikian rupa sehingga terdapat daya tarik yang sama pada tiap-tiap sisi susunan.

### 3. Imajinasi menggambar



Gambar 16: Imajinasi menggambar

Sekun memperhatikan dengan seksama saat proses mendongeng. Sekun mampu menyebutkan tokoh utama, watak atau sifat masing-masing tokoh dan latar tempat. Tokoh utama dalam dongeng ini panda. Panda berwatak baik. Tokoh

pendukung dalam dongeng yaitu gadis kecil yang berwatak pemberani, baik hati atau protagonis dan macan tutul yang berwatak antagonis. Sekun lancar menceritakan kembali dongeng dengan singkat menggunakan bahasanya sendiridengan melihat gambar dalam dongeng

“Pada zaman dahulu ada gadis kecil yang berteman dengan panda. Awalnya panda raksasa berwarna putih polos. Gadis itu melewati hutan bamboo dan melihat segerombalan panda yang sedang diserang oleh seekor macan tutul. Kemudian gadis tersebut menolong panda memukuli macan tutul tersebut dengan batang bamboo sampai berhasil dikalahkan, tapi sang gadis juga terluka karena cakaran dan gigitan macan tutul, akhirnya sang gadis pun meninggal. Besoknya semua panda mengadakan penguburan sang gadis. Untuk menghormati jasa sang gadis yang telah mengorbankan nyawanya, semua panda menggunakan abu untuk menghitamkan tangan dan kaki sebagai tanda berkabung. Saat panda mengusap air matanya karena menangis, warna hitam menempel pada matanya, lalu panda saling memeluk satu sama lain warna hitam menempel pada punggung, dan panda menutup telinga karena mendengar suara tangis semua panda lain, warna hitam pun menempel pada telinga.”

Pada akhir cerita Sekun menyimpulkan pesan moral yang tersirat dalam dongeng tersebut. “Berbuat baiklah pada siapa saja”. Dalam proses menggambar Sekun terlihat aktif dan komunikatif, Sekun bukan hanya menggambar apa yang ia rasakan, namun apa yang menurutnya perlu ditambahkan atau sesuai keinginan. Sekun merasa berada dalam dongeng tersebut ditandai dengan cara dia menggambar yang selalu memberi tahu urutan tokoh yang akan digambar. Sekun seolah-olah ikut dalam setiap adegan cerita, membela kelompok panda dan sang gadis diperjelas dari urutan dalam menggambar tokoh. Ketertarikan Sekun terhadap binatang panda pun ditunjukkan dengan objek pertama yang digambar adalah panda yang sedang berpelukan.

Sekun dapat memvisualisasikan simbol binatang panda dengan berbagai posisi yaitu panda yang sedang berpelukan, panda yang tubuhnya masih putih

polos, panda yang sedang membawa batang *bamboo*, panda yang sedang berguling di tanah. Setelah dirasa cukup dalam menggambar panda, gambar selanjutnya adalah gambar figur manusia. Dalam dongeng bergambar tidak ada gambar figur manusia dan macan tutul, namun Sekun menggambar berdasarkan imajinasinya. Figur manusia sebagai gadis penolong merupakan imajinasi Sekun tentang deskripsi dalam dongeng yaitu gadis kecil yang berteman dengan panda.

Sekun mengimajinasikan figur gadis kecil berdasarkan pengetahuannya tentang figur manusia berjenis kelamin wanita. Sekun merepresentasikan figur gadis dengan memakai rok dan hiasan bunga di rambutnya. Bunga adalah simbol wanita terutama untuk menggambarkan sisi wanita yang paling halus dan rapuh. Ukuran badan sang gadis sudah proporsional kecuali pada bentuk kaki yang tidak sama yaitu kaki kanan lebih besar dari kaki kiri. Sekun berimajinasi bahwa gadis tersebut menolong panda melawan dan memukuli macan tutul tersebut hingga berhasil dikalahkan, tetapi sang gadis mendapat luka yang parah karena cakaran dan gigitan macan tutul, Sekun merepresentasikannya dengan menggambar kaki kanan yang bengkak sehingga lebih besar dari kaki kiri.

Simbol macan tutul digambarkan dengan diberikan efek bintik hitam ditubuhnya sebagai ciri khas-nya. Tokoh objek macan tutul ini muncul dari imajinasinya berdasarkan pengetahuan dan pengalaman menonton film kartun, macan tutul menurut persepsi Sekun adalah sosok binatang yang buas, berkaki empat, pemakan daging, dan tubuhnya terdapat bintik hitam. Karakter macan tutul yang buas dan mengerikan pun di gambarkan dengan mulut yang diberi warna

lebih hitam, gigi yang tajam dan berada didekat para panda seolah olah siap menyerang segerombolan panda tersebut.

Sekun berimajinasi figur gadis yang digambarkan sedang membawa batang pohon *bamboo* dengan ekspresi siap menyerang macan tutul, posisi sang gadis yang berada tidak berjauhan dengan macan tutul mendramatisasi suasana penyerangan antara gadis dan macan tutul, yang ditandai dengan tampak bagian batang *bamboo* yang menancap pada bagian punggung macan tutul. Sekun menjelaskan bahwa baru kali ini dia menggambar objek binatang macan tutul dan panda.

Latar tempat di hutan pohon *bamboo* yang diidentifikasi dengan banyaknya pohon *bamboo*. Simbol rerumputan dan bunga merupakan hasil imajinasi yang berasal dari pengalaman dan pengetahuan Sekun karena di dekat rumahnya terdapat kebun dan di halaman rumahnya juga ibunda Sekun mempunyai banyak tanaman anggrek.

Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai gambar ini antara lain termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Dalam menggambar Sekun mengikuti alur cerita dongeng bergambarnya. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan hutan *bamboo* yang diperjelas dengan banyaknya pohon *bamboo*. Tipe sensorial atau perasa ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan.

Sekun menggunakan dominasi warna hitam dalam menggambar semakin merepresentasikan suasana kesedihan dan kegelisahan. Gambar ini adalah tipe gambar *stereotype* pengulangan objek tertentu seperti bentuk pohon, rumput, bunga. Bentuk-bentuk non-geometris muncul dalam gambar ini, seperti bentuk pohon, rumput, bunga dan binatang. Pengetahuan tentang gradasi warna merupakan hasil imajinasi pengalaman dan pengetahuan. Sekun mampu merepresentasikan pengetahuan dan pemahaman dalam dongeng bergambar menjadi sebuah gambar berimajinasi.

*Outline* yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Goresan garis yang dihasilkan merupakan spontanitas dan tegas, menunjukkan diri Sekun yang optimis. Anak yang seimbang diantara tidak percaya diri dan agresif menarik garis dengan intensitas yang dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat. Adanya koreksi atau penghapusan pada coretan memperlihatkan kurangnya rasa percaya diri atau bisa juga sebuah cara untuk menghilangkan apa yang ingin diungkapkan. Sekun mampu merepresentasikan pengetahuan dan pemahaman dalam dongeng bergambar menjadi sebuah gambar berimajinasi.

(1) Karya 02

1. Deskripsi Dongeng Bergambar “Kuda Nil dan Kura-kura”



Gambar 17: Kuda Nil dan Kura-kura

Sumber: Daru dan Terry, 2010:145, *Fabel dari Seluruh Dunia*, 99 Kisah Hebat

Bertahun-tahun yang lalu, kuda nil yang bernama Isantim adalah salah satu raja terbesar di bumi, dia adalah hewan terbesar kedua setelah gajah. Kuda Nil itu memiliki tujuh istri gemuk dan besar dan dia sangat menyukai mereka. Ia selalu menggunakan waktu untuk membuat pesta besar untuk rakyat, namun suatu hal aneh adalah bahwa tak seorang pun kecuali tujuh istri tahu namanya.

Disalah satu pesta kuda nil bertanya, Anda telah datang di pesta yang saya adakan, tetapi adakah di antara kalian yang tahu nama saya? Jika Anda tidak dapat memberitahukan nama saya, sebaiknya Anda semua pergi tanpa makan malam.”

Karena mereka tidak bisa menebak namanya mereka harus pergi dan meninggalkan semua makanan enak. Tetapi kura-kura berdiri dan bertanya kepada kuda nil, apa yang akan dia lakukan jika dia mengatakan namanya pada pesta berikutnya. Jadi kuda nil itu menjawab bahwa ia akan begitu malu pada dirinya sendiri, ia dan seluruh keluarganya akan meninggalkan tanah dan akan tinggal di dalam air.

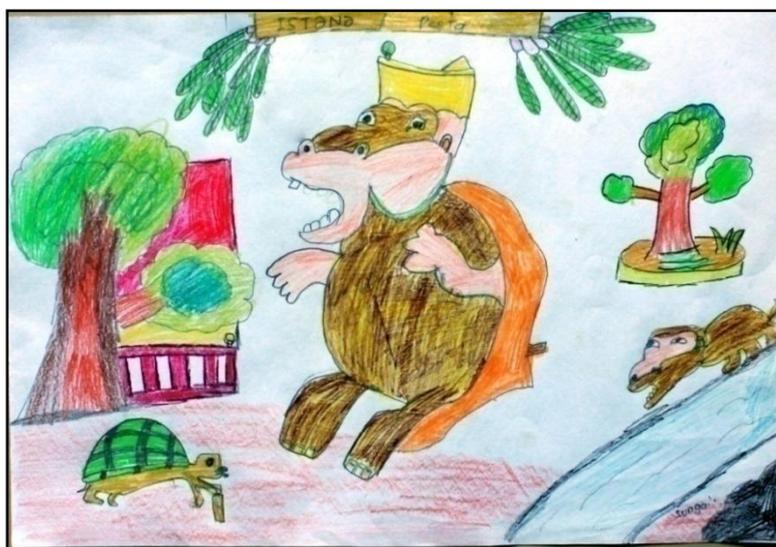
Kebiasaan kuda nil dan tujuh istri adalah turun setiap pagi dan sore ke sungai untuk mencuci dan minum. Suatu hari, ketika mereka pergi ke sungai untuk mandi, kura-kura membuat lubang kecil di tengah jalan kemudian menunggu. Ketika kuda nil dan istri-istrinya datang, istri yang pertama menginjak kakinya pada cangkang kura-kura, dan segera memanggil suaminya, “Oh! Isantim, suamiku, sepertinya kakiku patah”

Kura-kura sangat senang, dan pergi dengan sukacita, karena dia menemukan nama kuda nil itu. Ketika pesta berikutnya ia kembali

menanyakan namanya, maka kura-kura bangun dan berkata, “Kau berjanji tidak akan membunuhku kalau aku bilang namamu?” dan kuda nil pun menjanjikannya. Kura-kura kemudian berteriak sekeras dia mampu, “Nama Anda adalah Isantim,”

Ketika pesta selesai, kuda nil, dengan tujuh istri, sesuai dengan janjinya, pergi ke sungai, dan mereka selalu tinggal di air dari hari itu sampai sekarang, dan meskipun mereka datang ke pantai untuk makan di malam hari, kamu tidak pernah menemukan kuda nil berada di daratan di siang hari.

### 1. Deskripsi karya



Gambar 18: Karya 2

Judul: “Kuda Nil dan Kura-kura”

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

Sumber: Dokumentasi Hanifah, 2015

Termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Timbul dari imajinasi yang dipadukan dengan pengetahuan Sekun akan lingkungan sekitar. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur sungai.

Objek pertama yang digambar adalah raja kuda nil, kura-kura lalu objek pendukung seperti istri kuda nil, sungai, pohon, dan papan nama istana. Kuda nil memakai mahkota dan semacam jubah yang merupakan ciri khas seorang raja. Simbol kura-kura sudah bisa diidentifikasi dengan tempurung berwarna hijau dan sedang memakai tongkat. Mulut raja kuda nil terbuka yang menggambarkan dia sedang berkata pada si kura-kura. Imajinasi simbol istri kuda nil Sekun dapatkan dari melihat bentuk kuda nil lalu dibuat dengan ukuran kecil dengan posisi merangkak.

Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Menggunakan warna-warna cerah dan sudah sesuai dengan aslinya. Terjadi repetisi simbol daun pada papan nama istana. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes. Sekun mampu merepresentasikan pemahaman dalam dongeng bergambar, lalu merekam sebagai gambar ingatan yang dipadukan dengan pengalaman dan pengetahuan sehingga menjadi sebuah gambar berimajinasi.

## 2. Unsur-unsur yang dominan

Dalam gambar berjudul Kuda Nil dan Kura-kura terdapat beberapa unsur yang dominan yaitu :

- (1) Tokoh utama dalam gambar

## 1) Raja Isantim



Gambar 19: Raja Kuda Nil

- (a) Simbol kuda nil sudah bisa diidentifikasi.
- (b) Karakter Raja Kuda Nil bisa dilihat dari mahkota raja berwarna kuning yang diletakkan di atas kepala dan jubah berwarna jingga yang berada di punggung kuda nil tersebut.
- (c) Sudah dapat diidentifikasi bentuk kuda nil dengan moncong mulut dan hidung yang besar, empat kaki.
- (d) Goresan garis spontan, tegas dan tajam.
- (e) Menggunakan warna hitam pensil *outline*, coklat keemasan untuk tubuhnya dan warna krem untuk bagian wajah dan dua kaki depannya.
- (f) Raja kuda nil ini adalah tokoh utama sekaligus mempunyai karakter antagonis dalam dongeng.

## 2) Istri kuda nil



Gambar 20: Istri Kuda Nil

- (1) Simbol bentuk istri kuda nil sudah dapat diidentifikasi.
- (2) Digambarkan mempunyai mata telinga, kaki, mulut, ekor dan badannya lebih kecil dari raja kuda nil.
- (3) Wajah menghadap raja dengan mulut terbuka dan gigi yang terlihat.
- (4) Hanya ada satu istri kuda nil yang sedang mandi di sungai
- (5) Menggunakan warna coklat keemasan untuk tubuhnya dan warna krem untuk bagian wajah.
- (6) Tokoh pendukung utama yang bersifat protagonis.

## 3) Kura-kura



Gambar 21: Kura-kura

- (1) Simbol bentuk kura-kura sudah dapat diidentifikasi.
- (2) Goresan garis spontan, tegas dan tajam.

- (3) Menggunakan warna coklat untuk tubuhnya perpaduan warna hijau muda dan hijau tua untuk bagian tempurungnya. *Outline* warna hitam.
- (4) Digambarkan kura-kura yang sedang membawa tongkat.
- (5) Merupakan tokoh protagonis dalam dongeng ini.

(2) Objek pendukung

(a) Pohon



Gambar 22: Pohon 1

- (1) Pohon 1 digambarkan berada didekat sungai tempat para kuda nil mandi. Dilengkapi dengan lingkaran sebagai pembatas. Gradasi warna daun dari hijau muda sampai hijau tua. Warna batang pohon dari coklat tua dan coklat muda. Garis lengkung pada daun dan pembatas pohon, garis lurus yang tegas pada batang pohon serta garis zigzag pada rumput.



Gambar 23: Pohon 2

- (2) Pohon 2 digambarkan di area istana, dibelakang pohon terdapat rumah warga dengan pagar dan atap rumah berwarna merah. Gradasi batang pohon coklat kemerahan dan coklat tua. Gradasi warna daun dari hijau muda sampai hijau tua.

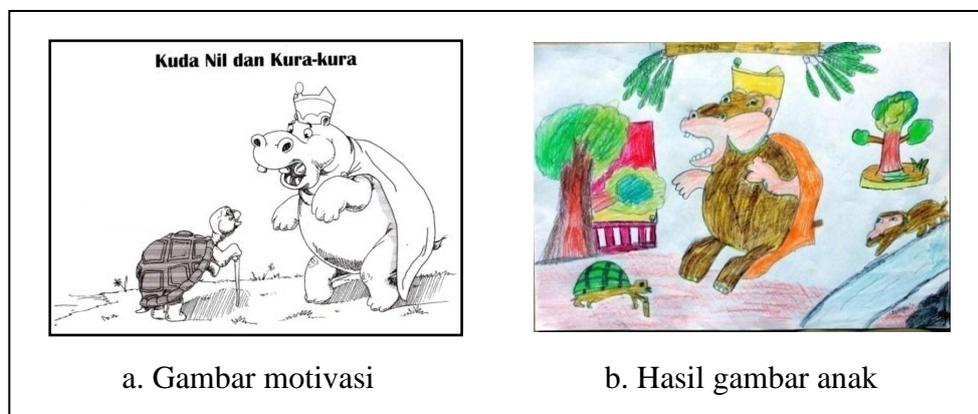
(b) Papan nama istana pesta



Gambar 24: Papan nama istana pesta

- (1) Simbol papan nama istana pesta merupakan imajinasi Sekun akan meriahnya pesta di istana.
- (2) Berwarna kuning keemasan menjadi terkesan elegan, dilengkapi hiasan daun berwarna hijau yang terlihat harmoni dengan alam.

### 3. Imajinasi menggambar



Gambar 25: Imajinasi menggambar

Sekun memperhatikan dengan seksama saat proses mendongeng. Sekun mampu menyebutkan tokoh utama, watak atau sifat masing-masing tokoh dan latar tempat. Sekun lancar menceritakan kembali dongeng dengan singkat menggunakan bahasanya sendiri, dengan melihat gambar dalam dongeng:

“Pada zaman dulu ada raja kuda nil namanya Isantim, dia berbadan besar. Raja senang berpesta tapi rakyat tidak ada yang tahu namanya, hanya tujuh istri raja yang tahu namanya. Waktu pesta Raja tanya ke tamu namanya tapi mereka nggak bisa nebak namanya dan harus pergi meninggalkan semua makanan enak. Tapi kura-kuranya ke kuda nil, apa yang akan dia lakukan kalo dia mengatakan namanya pada pesta berikutnya. Kuda nil jawab kalo ia akan begitu malu pada dirinya sendiri, ia dan seluruh keluarganya akan meninggalkan tanah dan tinggal di dalam air. Suatu hari, ketika kuda nil dan tujuh istri pergi ke sungai untuk mandi, kura-kura mengikutinya dan salah satu istri memanggil suaminya. Kura-kura sangat senang karena tahu nama raja. Waktu pesta berikutnya kura-kura berteriak, “Nama raja adalah Isantim,” Ketika pesta selesai, kuda nil, dan tujuh istri, pergi ke sungai dan berendam.”

Pada akhir cerita Sekun menyimpulkan pesan moral yang tersirat dalam dongeng tersebut “Kalau berjanji harus ditepati”. Dalam proses menggambar Sekun terlihat aktif dan komunikatif, Sekun bukan hanya menggambar apa yang ia rasakan, namun apa yang menurutnya nampak. Sekun mampu mengingat setiap alur cerita dongeng tersebut ditandai dengan cara dia menggambar yang selalu

menceritakan kembali apa yang akan dan telah dia gambar. Dalam gambar ini yang memperlihatkan tokoh gambar-gambar yang pertama kali dibuat adalah ketertarikan Sekun terhadap tokoh.

Objek pertama yang digambar adalah kuda nil sebagai tokoh utama dalam dongeng yang direpresentasikan sebagai raja dengan karakter yang khas bertubuh besar, memakai mahkota raja berwarna kuning yang diletakkan di atas kepala dan jubah berwarna jingga yang berada di punggung kuda nil tersebut yang merupakan ciri khas seorang raja. Sudah dapat diidentifikasi bentuk kuda nil dengan moncong mulut dan hidung yang besar dan mempunyai empat kaki. Menggunakan warna coklat yang dipadukan dengan warna keemasan untuk tubuhnya dan warna krem untuk bagian wajah dan dua kaki depannya.

Dalam dongeng bergambar tidak ada tokoh istri kuda nil, namun Sekun menggambar berdasarkan imajinasinya. Bentuk objek istri kuda nil ini merupakan hasil imajinasi Sekun tentang representasi kuda nil yang ukurannya lebih kecil dari raja kuda nil yang diimajinasikan sedang merangkak di pinggir sungai dengan wajah menghadap raja serta mulut terbuka dan gigi yang terlihat menggambarkan sedang berbicara dengan raja kuda nil. Digambarkan hanya ada satu istri kuda nil yang sedang mandi di sungai. Menggunakan warna coklat keemasan untuk tubuhnya dan warna krem untuk bagian wajah. Sekun mengakui bahwa baru kali ini dia menggambar objek binatang kuda nil.

Setelah menggambar raja kuda nil dan istrinya, objek selanjutnya yaitu kura-kura, karena Sekun sudah pernah menggambar kura-kura maka tidak mengalami kesulitan dalam merepresentasikannya. Seperti umumnya bentuk kura-

kura Sekun menggunakan warna coklat untuk tubuh kura-kura, perpaduan warna hijau muda dan hijau tua untuk bagian tempurungnya. *Outline* warna hitam semakin mempertegas objek. Diilustrasikan kura-kura yang sedang membawa tongkat karena berumur sudah tua.

Raja kuda nil berada didepan papan istana pesta yang menginterpretasi bahwa raja dengan senang menyambut para tamu undangan. Kura-kura digambarkan dengan posisi berhadapan dengan sang raja kuda nil dan akan masuk ke istana untuk berpesta. Simbol papan nama istana pesta merupakan imajinasi Sekun akan bagian depan istana dan merupakan representasi sedang diselenggarakannya pesta di istana. Sekun memberi warna kuning keemasan pada papan nama agar terkesan elegan, dilengkapi hiasan daun berwarna hijau yang mendeskripsikan istana yang terletak dikawasan yang banyak pohon, terlihat selaras dengan alam.

Objek pendukung yang muncul dari imajinasi Sekun adalah dua pohon yang letaknya dibagian kanan dan kiri Raja kuda nil. Pohon 1 digambarkan berada didekat sungai tempat para kuda nil mandi. Dilengkapi dengan garis melingkar yang diinterpretasikan sebagai pembatas pohon, hasil imajinasi yang muncul dari pengetahuan serta pengamatan lingkungan sekitar seperti di Sekolah dan Alun-alun. Pengetahuan tentang gradasi warna merupakan hasil imajinasi pengalaman dan pengetahuan. Gradasi yang dipakai yaitu pada daun berwarna hijau muda sampai hijau tua. Warna batang pohon dari coklat tua dan coklat muda. Garis lengkung pada daun dan pembatas pohon, garis lurus yang tegas pada batang pohon serta garis zigzag pada rumput.

Pohon 2 digambarkan di area pemukiman rakyat, diperjelas dengan munculnya simbol pagar dan atap rumah yang digambar dengan cara tutup menutupi, karena objek yang didepan rumah adalah pohon, sehingga objek rumah hanya tampak atapnya saja berwarna merah. Gradasi warna batang pohon yaitu coklat kemerahan dan coklat tua. Gradasi warna daun dari hijau muda sampai hijau tua.

Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai gambar ini antara lain termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur sungai. Tipe sensorial atau perasa ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan.

Sekun menggunakan dominasi warna cerah dan alami sehingga tipe gambarnya adalah tipe naturalistik. Dalam pemilihan warna, tipe naturalistik berusaha menyamakan atau menganalogikan warna alami seperti daun berwarna hijau, air sungai berwarna biru, sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar rumah Sekun. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna alami dan sesuai dengan aslinya. Kesan suasana siang hari yang cerah ditunjukkan dengan warna-warna objek yang cerah dan kontras. Bentuk-bentuk geometris dan non-geometris muncul dalam gambar ini. Bentuk geometris seperti simbol bentuk rumah. Bentuk non-geometris seperti simbol bentuk pohon dan rumput.

Pengetahuan tentang gradasi warna merupakan hasil imajinasi pengalaman dan pengetahuan. Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes, menunjukkan diri Sekun yang optimis. Anak yang seimbang diantara tidak percaya diri dan agresif menarik garis dengan intensitas yang dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat. Sekun mampu merepresentasikan pengetahuan dan pemahaman dalam dongeng bergambar menjadi sebuah gambar berimajinasi.

(1) Karya 03

1. Deskripsi dongeng bergambar “Ayam yang Berkelahi dengan Burung Elang”



Gambar 26: Ayam yang Berkelahi dan Burung Elang

Sumber: Daru dan Terry, 2010:100, *Fabel dari Seluruh Dunia, 99 Kisah Hebat*

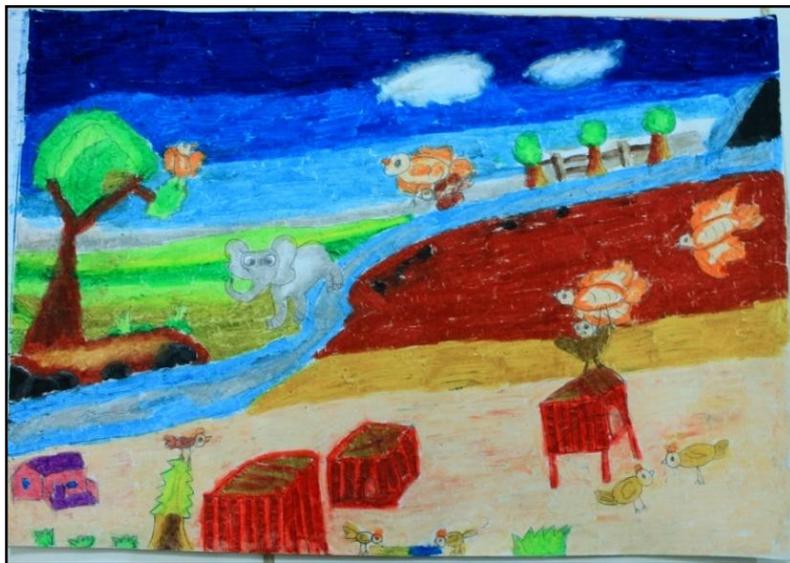
Di suatu daerah pertanian, hiduplah dua ekor ayam jantan yang saling bermusuhan dan sering berkelahi antara keduanya. Pada suatu hari,

mereka memulai pertengkaran dan kembali berkelahi, saling mematuk dan mencakar. Mereka berkelahi terus hingga salah satunya di kalahkan dan lari menjauh ke sudut untuk bersembunyi.

Ayam jantan yang memenangkan perkelahian itu dengan bangganya terbang ke atas atap kandang, dan mengkepak-kepakkan sayapnya, berkokok dengan sangat bangga dan kerasnya seolah-olah dia ingin memberi tahukan ke seluruh dunia tentang kemenangannya. Tetapi saat itu seekor burung elang yang terbang di udara mendengar dan akhirnya melihat ayam tersebut di atas atap. Burung elang tersebut akhirnya turun dan menyambar dan menerkam ayam jantan yang jadi pemenang tadi untuk dibawa ke sarangnya.

Ayam yang satunya yang tadinya dikalahkan, melihat seluruh kejadian itu dan keluar dari tempat persembunyiannya dan mengambil tempat sebagai pemenang di perkelahian tadi. Ayam jantan yang dibawa burung elang tadi tak memahami jika rasa sombong menyebabkan kejatuhan.

#### 1. Deskripsi karya



Gambar 27: Karya 3

Judul: “Ayam yang Berkelahi dengan Burung Elang”

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm (A3), Media: pensil dan crayon

Sumber: Dokumentasi Hanifah, 2015

Gambar ini adalah tipe gambar *stereotype* pengulangan objek tertentu seperti bentuk pohon, burung, ayam, awan, kandang ayam. Termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca

dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Timbul dari imajinasi yang dipadukan dengan pengetahuan Sekun akan lingkungan sekitar. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur sungai. Karakteristik gambar yaitu bertumpu pada garis dasar terlihat dari gajah yang bermain air namun seperti berdiri diatas air.

Objek pertama yang digambar adalah dua ayam yang sedang berkelahi lalu kandang ayam yang di atasnya terdapat ayam yang dibawa oleh burung elang. Dalam menggambar Sekun mengikuti alur ceritanya. Dimulai dari ayam berkelahi kemudian ayam yang menang naik ke atas kandang lalu datanglah burung elang dan membawanya untuk menjadi santapan. Sekun menambahkan objek yang dia inginkan. Objek pendukung seperti ayam yang sedang makan dan minum, ayam bertengger di pohon, burung elang yang bertengger di pohon, gajah yang sedang mandi di sungai, awan, pohon, rumput, sungai yang dilengkapi air terjun, rumah kecil.

Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna alami, menggunakan warna-warna cerah dan sudah sesuai dengan aslinya. Muncul gradasi pada pohon, langit, awan, gajah. Seperti tanah berwarna coklat dan krem, langit berwarna biru tua dan biru muda, sungai berwarna biru muda dan abu, pohon diwarnai gradasi

coklat tua dan muda, rumput dan daun bergradasi hijau tua dan muda, gajah bergradasi abu-abu dan putih. Warna yang dominan adalah warna biru pada latar belakang yang digunakan pada langit dan coklat pada tanah. Bentuk-bentuk geometris dan non-geometris muncul dalam gambar ini. Bentuk geometris seperti simbol bentuk rumah dan kandang ayam. Bentuk non-geometris seperti simbol bentuk pohon dan binatang.

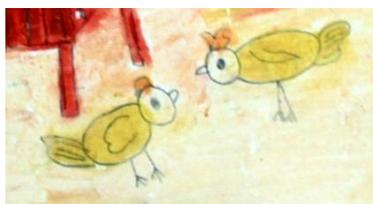
Dalam menggambar, dimensi ruang diungkapkan dengan cara penumpukan objek, cara menggambar objek yang dekat dibagian bawah bidang gambar, makin jauh letaknya makin ke atas. Terlihat dari karakter gambar Sekun yaitu pada bagian bawah terdapat ayam yang letaknya menunjukkan objek yang dekat dan semakin ke atas menunjukkan objek yang jauh.

## 2. Unsur-unsur yang dominan

Dalam gambar berjudul Ayam yang Berkelahi dan Burung Elang terdapat beberapa unsur yang dominan yaitu :

### 1) Tokoh utama gambar

#### (a) Ayam



Gambar 28: Dua ayam sedang berkelahi

(1) Simbol bentuk ayam sudah dapat diidentifikasi.

(2) Diilustrasikan dua ayam berhadap – hadapan yang sedang berkelahi .

- (3) Menggunakan warna primer yaitu kuning. Jengger diatas kepala ayam berwarna oranye. *Outline* berwarna hitam.
- (4) Merupakan tokoh protagonis dan antagonis.



Gambar 29: Ayam yang sedang makan dan minum

- a. Simbol bentuk ayam sudah dapat diidentifikasi.
- b. Dua ayam yang sedang makan dan minum.
- c. Menggunakan warna primer yaitu kuning. Jengger diatas kepala ayam berwarna oranye. *Outline* berwarna hitam.

(b) Burung



Gambar 30: Burung

- (1) Simbol bentuk burung sudah dapat diidentifikasi.
- (2) Menggunakan warna sekunder yaitu jingga. Dengan perpaduan warna krem.
- (3) Digambarkan burung yang sedang terbang menikuk kebawah menuju ke arah kandang.



Gambar 31: Adegan 1



Gambar 32: Adegan 2

Gambar 33: Burung Elang membawa terbang Ayam

- (1) Digambar ini ayam berwarna coklat karena Sekun ingin membuat perbedaan antara warna ayam dengan burung elang.
- (2) Adegan 1 yaitu saat ayam yang menang naik ke atas kandang lalu datanglah seekor burung elang dan menyambar si ayam tersebut.
- (3) Adegan 2 yaitu saat si burung elang membawa terbang ayam, terlihat burung mencengkeram dengan kedua kakinya.

## 2) Objek pendukung

### (a) Ayam

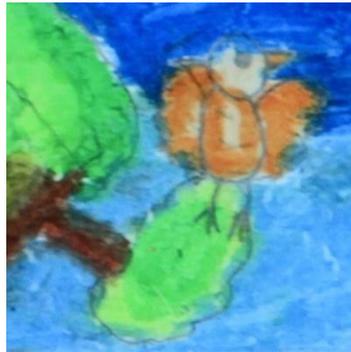


Gambar 34: Ayam bertengger di atas pohon

- c. Simbol bentuk ayam sudah dapat diidentifikasi.
- d. Menggunakan warna tersier yaitu coklat.

- e. Digambarkan ayam yang sedang bertengger di atas pohon cemara.
- f. Ayam ini merupakan tokoh imajiner.

(b) Burung



Gambar 35: Burung bertengger di pohon

- (1) Simbol bentuk burung sudah dapat diidentifikasi dengan sayap yang terbuka mengilustrasikan burung yang sedang mengepakkan sayapnya. Digambarkan burung yang sedang bertengger di atas pohon.
- (2) Gradasi warna jingga dan krem. Dengan *outline* hitam yang tebal.
- (3) Burung ini merupakan tokoh imajiner.

(c) Gajah



Gambar 36: Gajah bermain di sungai

- (1) Simbol binatang gajah sudah dapat diidentifikasi. Menggunakan gradasi warna abu-abu sudah sesuai dengan warna aslinya.
- (2) Gajah tampak sedang bermain air di sungai. Ini merupakan hasil imajinasi Sekun akan pengalaman masa kecilnya yang senang mandi di sungai.
- (3) Gajah ini merupakan tokoh imajiner.

(d) Rumah



Gambar 37: Rumah

- (1) Bentuk geometris sudah teridentifikasi sebagai simbol rumah. Dilengkapi dengan pintu jendela dan halaman teras.
- (2) Warna yang digunakan dominan pink atau merah muda dan ungu. Jendela berwarna biru.

3. Kandang Ayam



Gambar 38: Kandang ayam

2. Kandang ayam yang berjumlah 3 muncul dari imajinasi Sekun akan ayam yang berjumlah banyak dan

3. Perspektif dan dimensi ruang sudah terlihat dengan bentuk kandang yang digambar dari tampak samping.
4. Menggunakan warna natural seperti coklat untuk material kayu, di atasnya berwarna hijau yang menggambarkan lumut.

#### 4. Pohon



Gambar 39: Pohon yang berjejer di pinggir sungai

- (1) Repetisi pohon mulai terlihat.
- (2) Warna yang digunakan merupakan warna alami dan sudah sesuai dengan warna aslinya, seperti batang pohon gradasi coklat tua dan muda, daun gradasi hijau muda dan tua, dilengkapi dengan pagar kayu.



Gambar 40: Pohon

- (1) Menggunakan gradasi warna daun hijau muda ke tua, batang pohon coklat.
- (2) Pohon ini juga terdapat sarang burung elang.

## (c) Sungai



Gambar 41: Sungai

- (1) Sudah mengidentifikasi area sungai.
- (2) Sungai ini berwarna biru gradasi abu-abu.
- (3) Tampak repetisi garis bergelombang.

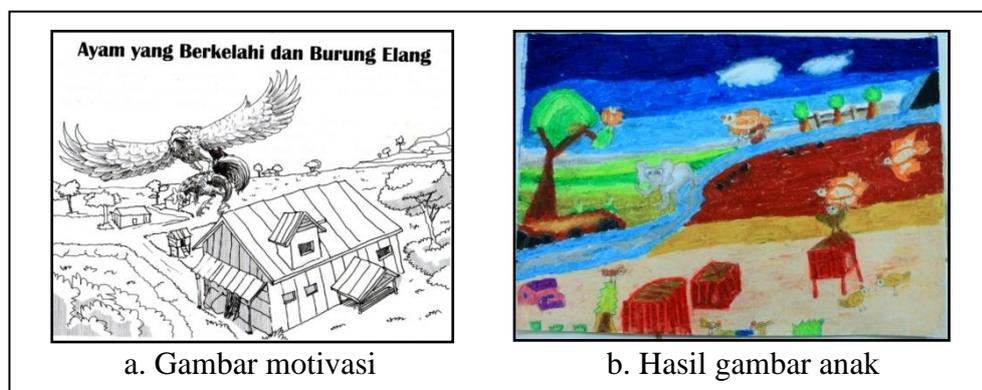
## (d) Langit dan awan



Gambar 42: Langit dan awan

- (1) Simbol bentuk awan sudah teridentifikasi.
- (2) Menggunakan gradasi biru muda dan abu-abu pada awan, gradasi warna biru muda dan tua pada langit dengan batas masing-masing warna yang kontras.

## 3. Imajinasi menggambar



Gambar 43: Imajinasi menggambar

Sekun memperhatikan dengan seksama saat proses mendongeng. Sekun mampu menyebutkan tokoh utama, watak atau sifat masing-masing tokoh dan latar tempat. Tokoh utama dalam dongeng ini adalah dua ekor ayam jantan. Dua ekor ayam jantan yang mempunyai watak sombong dan rendah hati. Sekun lancar menceritakan kembali dongeng dengan singkat menggunakan bahasanya sendiri, dengan melihat gambar dalam dongeng

“Dua ayam jantan berkelahi. Ayam jantan yang menang menjadi sombong dan naik ke atas kandang, namun dia bernasib malang karena di mangsa burung elang, sedangkan ayam jantan yang sebelumnya kalah menjadi pemenangnya karena rendah hati”.

Pada akhir cerita Sekun menyimpulkan pesan moral dalam dongeng tersebut “Kesombongan akan merugikanmu, jadi janganlah sombong”. Dalam proses menggambar Sekun terlihat aktif dan komunikatif, Sekun bukan hanya menggambar apa yang ia rasakan, namun apa yang menurutnya perlu ditambahkan atau sesuai keinginan. Sekun mampu mengingat setiap alur cerita dongeng tersebut ditandai dengan cara dia menggambar yang selalu menceritakan kembali apa yang akan dan telah dia gambar. Dalam gambar ini yang memperlihatkan tokoh gambar-gambar yang pertama kali dibuat adalah ketertarikan Sekun terhadap tokoh.

Objek pertama yang digambar adalah dua ekor ayam jantan yang sedang berkelahi, adegan sedang berkelahi direpresentasikan Sekun dengan posisi dua ayam tersebut berhadapan - hadapan. Simbol ayam jantan sudah dapat diidentifikasi dengan adanya jengger diatas kepala ayam berwarna jingga. Tubuh ayam

menggunakan warna primer yaitu kuning. Objek selanjutnya yang digambar adalah tiga kandang ayam dengan sudah membentuk perspektif. Kandang ayam ini berwarna kecoklatan yang mengidentifikasi terbuat dari kayu. Sekun lalu menggambar ayam yang berada di atas kandang. Simbol burung sudah dapat diidentifikasi. Sekun merepresentasikan burung elang dengan warna cerah, menggunakan warna sekunder yaitu jingga. Dengan perpaduan warna krem.

Dalam menggambar Sekun mengikuti alur ceritanya. Sekun menggambar beberapa adegan dan posisi burung seperti setelah ayam jantan yang menang digambarkan diatas kandang, lalu diilustrasikan burung yang sedang terbang menikuk kebawah menuju ke arah kandang, kemudian burung elang membawa ayam tadi ke sarangnya untuk menjadi santapan. Sekun menambahkan objek yang dia inginkan.

Objek pendukung seperti ayam yang sedang makan dan minum, ayam bertengger di pohon, burung elang yang sedang mengepakkan sayapnya dan bertengger di pohon merupakan teman si burung elang yang membawa ayam, ia sedang menunggu kedatangan burung elang untuk menyantap ayam bersama-sama. Ketertarikan pada binatang gajah ditunjukkan pada gambar ini dengan munculnya figur gajah yang sedang mandi di sungai. Imajinasi Sekun pada binatang gajah ini berasal dari pengetahuan tentang binatang yang bertubuh besar, mempunyai gading dan belalai serta telinga yang lebar, menggunakan gradasi warna abu-abu sudah sesuai dengan warna aslinya. Muncul dari pengalaman Sekun karena pernah pergi ke kebun binatang dan memori ingatan Sekun merekam detail bentuk Gajah. Gajah digambar ini merupakan representasi diri Sekun sendiri.

Sungai berwarna biru yang dilengkapi air terjun merupakan imajinasi Sekun pada sungai yang bersih seperti sungai yang berada tak jauh dari rumahnya, saat Sekun masih kecil sering mandi di sungai tersebut, seperti yang Sekun ilustrasikan yaitu gajah yang sedang mandi di sungai menginterpretasikan dirinya yang dulu senang mandi di sungai. Pemandangan dengan elemen pendukung seperti awan, pohon, rumput, sungai yang dilengkapi air terjun, rumah kecil. Bentuk awan yang menggunakan unsur garis lengkung yang berirama membuat kesan dinamis, menggunakan gradasi biru muda dan abu-abu pada awan, gradasi warna biru muda dan tua pada langit dengan batas masing-masing warna yang kontras.

Objek rumah kecil yang digambarkan Sekun merupakan persepsi tentang rumah yang letaknya berada jauh, termasuk menggambar dengan cara pengecilan. Objek rumah kurang proporsional nampak terlalu kecil bila dibandingkan dengan objek lingkungan sekitarnya. Sekun sangat senang apabila menggambar bentuk-bentuk geometris seperti rumah atau gedung maka di setiap gambar biasanya selalu digambarkan objek rumah. Bentuk geometris sudah teridentifikasi sebagai simbol rumah. Dilengkapi dengan pintu, jendela dan halaman teras. Warna yang digunakan dominan pink atau merah muda dan ungu. Jendela berwarna biru. Warna rumah yang cenderung memakai warna feminin menunjukkan jiwa Sekun yang lembut. Bentuk non-geometris seperti simbol bentuk pohon dan binatang. Pengulangan bentuk yang sama pada pohon mulai tampak.

Hasil imajinasi atas dasar pengalaman dan pengetahuan. Sekun menjelaskan bahwa dia sering melihat pohon yang berjejer dengan bentuk yang

sama di sepanjang jalan. Warna yang digunakan merupakan warna alami dan sudah sesuai dengan warna aslinya, seperti batang pohon gradasi coklat tua dan muda, daun gradasi hijau muda dan tua. Dilengkapi dengan pagar kayu. Sekun juga menggambarkan satu jenis pohon yang terdapat sarang burung elang.

Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai gambar ini antara lain termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes, menunjukkan diri Sekun yang optimis. Anak yang seimbang diantara tidak percaya diri dan agresif menarik garis dengan intensitas yang dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat.

Sekun menggunakan dominasi warna cerah dan alami sehingga tipe gambarnya adalah tipe naturalistik. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna alami, menggunakan warna-warna cerah dan sudah sesuai dengan aslinya. Pengetahuan tentang gradasi warna merupakan hasil imajinasi pengalaman dan pengetahuan. Sekun mampu merepresentasikan pengetahuan dan pemahaman dalam dongeng bergambar menjadi sebuah gambar berimajinasi.

Dalam menggambar, dimensi ruang diungkapkan dengan cara penumpukan objek, cara menggambar objek dekat dibagian bawah bidang gambar, semakin jauh letaknya semakin ke atas. Terlihat dari karakter gambar

Sekun yaitu pada bagian bawah terdapat ayam yang letaknya menunjukkan objek yang dekat dan semakin ke atas menunjukkan objek yang jauh.

(2) Karya 04

a. Deskripsi dongeng bergambar “Keledai dan Pemiliknya”



Gambar 44: “Keledai dan Pemiliknya”

Sumber: Daru dan Terry, 2010 : 108 , *Fabel dari Seluruh Dunia, 99 Kisah Hebat*

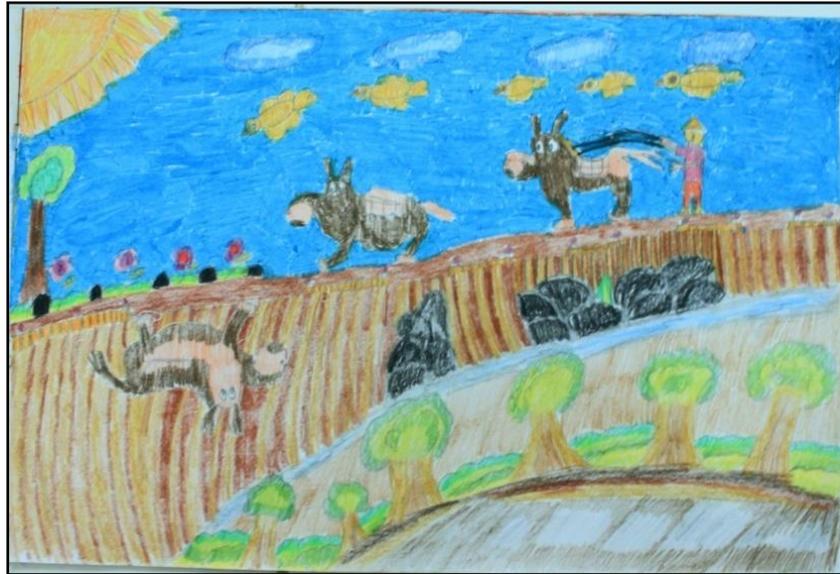
Seekor keledai dituntun oleh pemiliknya melewati sebuah jalan yang sempit di pinggir jurang. Sang Keledai tiba-tiba memutuskan untuk tidak memperdulikan tuntunan dari pemiliknya dan mencoba untuk memilih jalan yang diinginkannya. Dia bisa melihat jalan yang ada di bawah jurang, dan berpikir bahwa jalan yang tercepat untuk mencapai jalan di bawah jurang adalah dengan cara menuruni jurang tersebut. Saat dia ingin meloncat ke dalam jurang, pemiliknya dengan cepat menangkap ekornya dan menahan serta menarik mundur keledai tersebut agar tidak melompat ke dalam jurang, tetapi sang Keledai yang keras kepala dan bodoh terus meronta-ronta sekuat tenaga.

Karena pemiliknya tidak kuat lagi untuk menahan keledai yang meronta-ronta ingin melompat ke jurang, pemiliknya lalu berkata "Baiklah, pergilah ke arah yang kamu mau, binatang bodoh, dan nanti kita lihat apa yang terjadi."

Saat pemiliknya melepaskan ekornya, sang Keledai melompat ke dalam jurang dan akhirnya meluncur sepanjang jurang yang terjal dengan

kaki di atas dan kepala di bawah, terbentur sepanjang dinding jurang yang curam. Mereka yang tidak mau mendengarkan nasehat yang baik dari orang yang lebih bijaksana, akan mengalami nasib yang buruk.

b. Deskripsi karya



Gambar 45: Karya 4

Judul: “ Keledai dan Pemiliknya”

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm (A3), Media: pensil warna dan *crayon*

Sumber: Dokumentasi Hanifah, 2015

Gambar ini adalah tipe gambar *stereotype* pengulangan objek tertentu seperti bentuk pohon, burung, bunga, batu, awan. Termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Sekun menggambar mengikuti alur cerita digambarkan mulai dari pemilik keledai yang sedang memegang tali si Keledai, lalu Keledai yang berjalan terus, kemudian Keledai yang melompat dan terjatuh ke jurang. Timbul dari imajinasi yang dipadukan dengan pengetahuan dan pengalaman Sekun akan lingkungan sekitar serta pemahaman akan cerita dalam dongeng.

Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur sungai, tebing yang curam, bukit di bawah tebing jurang. Karakteristik gambar yaitu bertumpu pada garis dasar terlihat dari Keledai yang terjatuh tubuhnya terbalik namun masih menempel pada jalan.

Objek pertama yang digambar adalah latar situasi seperti jalan, tebing curam, sungai, bukit. Sekun menambahkan objek yang dia inginkan. Objek pendukung seperti burung yang sedang terbang, awan di langit, pohon yang berjejeran dipinggir jalan, batu dan tanaman sebagai pendukung. Tipe sensorial atau perasa ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan. Gambar ini terlihat hidup dan memiliki detail melimpah seperti pohon, bunga, langit, matahari. Batas antara objek dan tokoh tidak terlihat jelas.

Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna alami, menggunakan warna-warna cerah dan sudah sesuai dengan aslinya. Muncul gradasi pada pohon, awan, matahari, tebing. Seperti tanah berwarna coklat tua dan muda, pohon diwarnai gradasi coklat tua dan muda, rumput dan daun bergradasi hijau tua dan muda. Warna yang dominan adalah warna biru pada latar belakang yang digunakan pada langit dan coklat pada tanah. Bentuk-bentuk non-geometris

muncul dalam gambar ini, seperti simbol bentuk matahari, awan, pohon dan binatang.

c. Unsur-unsur yang dominan

Dalam gambar berjudul Keledai dan Pemiliknya terdapat beberapa unsur yang dominan yaitu :

1) Tokoh utama dalam gambar

(a) Manusia



Gambar 46: Pemilik keledai

- (1) Simbol figur manusia sudah teridentifikasi, dilengkapi dengan caping atau topi dikepala.
- (2) Menggunakan warna yang cerah untuk pakaian yaitu merah muda untuk baju dan jingga untuk celana. Warna kulit memakai kuning. Topi atau caping berwarna coklat.
- (3) Manusia yang diibaratkan pemilik keledai terlihat sedang memegang tali keledai.

## (b) Keledai



Gambar 47: Keledai

- (1) Simbol keledai sudah terlihat dengan ciri khas seperti kuda namun kakinya lebih pendek dengan mulutnya lebih panjang dan besar.
- (2) Menggunakan perpaduan warna coklat tua dan krem. Terlihat kontras dengan latar berwarna biru muda.



Gambar 48: Keledai yang sedang ditarik oleh pemiliknya

- c. Tampak tali berwarna hitam yang digunakan sebagai pengendali keledai ditarik oleh pemilik keledai.



Gambar 49: Keledai yang sedang berlari

- (1) Tampak posisi kedua kaki kiri keledai mengarah kedepan diilustrasikan keledai yang sedang berlari.



Gambar 50: Keledai yang jatuh ke jurang

- (1) Tampak posisi keledai terbalik dengan posisi kaki diatas dan kepala di bawah mengilustrasikan seekor keledai yang jatuh ke jurang dengan detail latar belakang coklat yang mengidentifikasikan tanah tebing.

2) Objek pendukung

(a) Matahari



Gambar 51: Matahari

- (1) Simbol matahari tampak setengah bagian dengan garis lengkung dan zig-zag.
- (2) Menggunakan gradasi warna kuning dan jingga terlihat kontras dengan latar langit biru.

## (b) Burung



Gambar 52: Sekelompok burung

- (1) Repetisi pada simbol burung yang menganalogikan sekelompok burung.
- (2) Warna yang digunakan cenderung cerah dominan warna primer kuning membuat kesan kontras dengan latar langit berwarna biru.

## (c) Awan



Gambar 53: Awan

- (1) Simbol bentuk awan sudah bisa diidentifikasi.
- (2) Menggunakan warna yang hampir sama dengan latar belakang langit yaitu gradasi biru muda.

## (d) Pohon

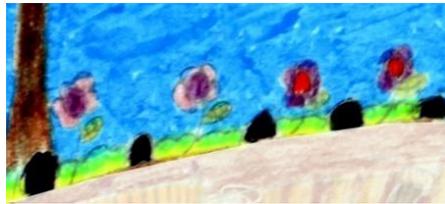


Gambar 54: Pohon dan semak belukar

- (1) Sudah teridentifikasi sebagai bentuk pohon dan semak belukar.

- (2) Repetisi pada pohon dan semak belukar dengan tetap bertumpu pada garis.
- (3) Warna yang digunakan adalah gradasi coklat tua dan muda pada batang pohon. Gradasi kuning dan hijau muda pada daun dan semak belukar.

(e) Taman bunga



Gambar 55: Taman bunga

- (1) Taman bunga diidentifikasi dengan banyaknya repetisi bunga dan semak belukar. Terdapat batu sebagai pelengkap taman.
- (2) Menggunakan banyak variasi warna seperti merah, merah muda, ungu. Hitam pada batu.

(f) Tebing jurang

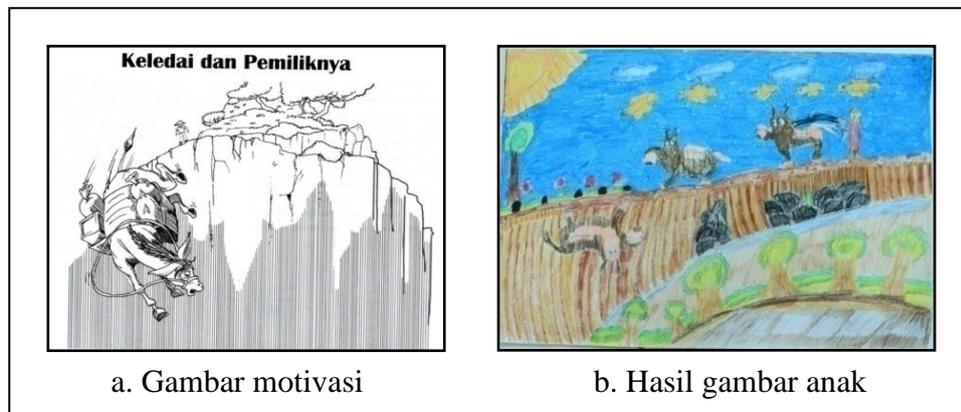


Gambar 56: Tebing jurang

- (1) Detail garis pada tebing jurang membuat kesan kontras karena menggunakan warna coklat muda dan coklat tua, ditambah lagi warna hitam pekat pada tumpukan bebatuan.

(2) Repetisi garis vertikal yang berirama.

d. Imajinasi menggambar



Gambar 57: Imajinasi menggambar

Sekun memperhatikan dengan seksama saat proses mendongeng. Sekun mampu menyebutkan tokoh utama, watak atau sifat masing-masing tokoh dan setting tempat. Tokoh utama dalam dongeng ini adalah keledai dan pemiliknya. Keledai yang mempunyai watak keras kepala dan bodoh. Pemiliknya senang menasehati keledai. Sekun lancar menceritakan kembali dongeng dengan singkat menggunakan bahasanya sendiri, dengan melihat gambar dalam dongeng:

“Ada keledai dan pemiliknya lewat jalan yang sempit di pinggir jurang sempit, keledai tiba-tiba ingin menuruni jurang tersebut agar lebih cepat sampai, padahal si pemiliknya sudah menasehatinya tapi karena keledai itu keras kepala dan bodoh jadi pemiliknya melepaskan ekornya, keledai lompat ke jurang yang dengan posisi kaki di atas dan kepala di bawah”.

Pada akhir cerita Sekun menyimpulkan pesan moral yang tersirat dalam dongeng tersebut “Apabila dinasehati harus dituruti agar tidak celaka”. Dalam proses menggambar Sekun terlihat aktif dan komunikatif, Sekun bukan hanya menggambar apa yang ia rasakan, namun apa yang menurutnya perlu ditambahkan atau sesuai keinginan. Sekun mampu mengingat setiap alur cerita

dongeng tersebut ditandai dengan cara dia menggambar yang selalu menceritakan kembali apa yang akan dan telah dia gambar. Dalam gambar ini yang memperlihatkan tokoh gambar-gambar yang pertama kali dibuat adalah ketertarikan Sekun terhadap tokoh.

Objek pertama yang digambar adalah tokoh keledai yang digambarkan dengan beberapa adegan dan posisi. Gambar pertama yaitu keledai yang dituntun oleh pemiliknya. Simbol keledai sudah terlihat dengan ciri khas hampir mirip seperti kuda namun kakinya lebih pendek, telinga yang panjang dan mulutnya lebih panjang dan besar, dengan menggunakan perpaduan warna coklat tua dan krem. Simbol figur manusia sudah teridentifikasi. Menggunakan warna yang cerah untuk pakaian yaitu merah muda untuk baju dan jingga untuk celana. Warna kulit memakai kuning. Topi atau caping berwarna coklat.

Figur manusia yang diidentifikasi pemilik keledai dilengkapi dengan caping atau penutup kepala di atasnya. Karakter pemilik keledai merupakan hasil imajinasi Sekun tentang sosok penggembala. Direpresentasikan dengan posisi si pemilik keledai seolah-olah berada di belakang keledai tersebut dan sedang memegang tali si keledai, lalu gambar selanjutnya keledai yang berlari. Tampak posisi kedua kaki kiri keledai mengarah kedepan diilustrasikan keledai yang sedang berlari. Sekun mengimajinasikan keledai yang tak menghiraukan nasehat pemiliknya, maka si pemilik sudah tidak lagi dibelakang keledai. Adegan yang terakhir adalah diilustrasikan keledai yang melompat dan terjatuh ke jurang. Tampak posisi keledai terbalik dengan posisi kaki diatas dan kepala di bawah mengilustrasikan seekor keledai yang jatuh ke jurang dengan detail latar belakang

coklat yang mengidentifikasikan tanah tebing. Tebing yang direpresentasikan dengan repetisi garis vertikal yang berirama.

Sekun menambahkan objek yang dia inginkan. Objek pendukung seperti burung yang sedang terbang, awan di langit, pohon yang berjejeran dipinggir jalan, batu dan tanaman. Bentuk awan yang menggunakan unsur garis lengkung yang berirama membuat kesan dinamis, dan juga repetisi bentuk awan yang dibuat sama dengan repetisi burung membuat terkesan unik. Menggunakan warna yang hampir sama dengan latar belakang langit yaitu gradasi biru muda. Repetisi pada simbol burung yang menganalogikan sekelompok burung. Warna yang digunakan pada burung cenderung cerah dominan warna primer kuning membuat kesan kontras dengan latar belakang langit berwarna biru.

Simbol matahari tampak setengah dengan garis lengkung dan zig-zag yang tegas. Menggunakan gradasi warna kuning dan jingga terlihat kontras dengan latar langit biru. Repetisi pada pohon dan semak belukar dengan tetap bertumpu pada garis. Warna yang digunakan adalah gradasi coklat tua dan muda pada batang pohon, gradasi kuning dan hijau muda pada daun dan semak belukar. Muncul dari imajinasi Sekun tentang bukit di bawah tebing jurang yang terdapat banyak pohon dan semak. Sekun menjelaskan bahwa dia sering melihat pohon yang berjejer dengan bentuk yang sama di sepanjang jalan.

Taman bunga diidentifikasi dengan banyaknya repetisi bunga dan semak belukar. Imajinasi akan taman bunga di jalanan tebing jurang merupakan sisi lain Sekun yang menunjukkan kelembutan. Terdapat batu sebagai pelengkap taman. Menggunakan banyak variasi warna pada bunga seperti merah, merah muda,

ungu. Warna hitam pada batu. Bentuk batu berwarna hitam pada taman menunjukkan sisi kuat pada diri Sekun.

Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai gambar ini antara lain termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur tebing yang curam, bukit di bawah tebing jurang. Tipe sensorial atau perasa ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan. Gambar ini terlihat hidup dan memiliki detail melimpah seperti pohon, bunga, langit, matahari. Batas antara objek dan tokoh tidak terlihat jelas.

Sekun menggunakan dominasi warna cerah dan alami sehingga tipe gambarnya adalah tipe naturalistik. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna alami, menggunakan warna-warna cerah, seperti batang pohon gradasi coklat tua dan muda, daun gradasi hijau muda dan tua, tanah berwarna coklat tua dan muda. Warna yang dominan adalah warna biru pada latar belakang yang digunakan pada langit dan coklat pada tanah. Pengetahuan tentang gradasi warna merupakan hasil imajinasi pengalaman dan pengetahuan. Sekun mampu merepresentasikan pengetahuan dan pemahaman dalam dongeng bergambar menjadi sebuah gambar berimajinasi.

Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis

lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes, menunjukkan diri Sekun yang optimis. Anak yang seimbang diantara tidak percaya diri dan agresif menarik garis dengan intensitas yang dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat.

(3) Karya 05

a. Deskripsi dongeng bergambar“Anak Kerang”



Gambar 58: “Anak Kerang”

Sumber: Daru dan Terry, 2010 : 1, *Fabel dari Seluruh Dunia, 99 Kisah Hebat*

Pada suatu hari seekor anak kerang di dasar laut mengadu dan mengaduh pada ibunya sebab sebutir pasir tajam memasuki tubuhnya yang merah dan lembek. Anakku, kata sang Ibu sambil bercucuran air mata, Tuhan tidak memberikan kita bangsa kerang sebuah tangan pun sehingga Ibu tak bisa menolongmu.

Si Ibu terdiam sejenak, “Sakit sekali, aku tahu. Tetapi terimalah itu sebagai takdir alam. Kuatkan hatimu. Jangan terlalu lincah lagi. Kerahkan semangatmu melawan rasa pedih dan sakit yang menggigit. Balutlah pasir itu dengan getah perutmu. Hanya itu yang bisa kau perbuat, kata Ibunya dengan sendu dan lembut. Maka si anak kerang pun melakukan nasihat ibundanya. Ada hasilnya, tetapi rasa sakit bukan alang kepalang. Kadang di tengah kesakitannya, ia meragukan nasihat ibunya. Dengan air mata ia

bertahan bertahun-tahun. Tetapi tanpa disadarinya sebutir mutiara mulai terbentuk dalam dagingnya. Makin lama makin halus. Rasa sakit pun makin berkurang. Makin lama mutiaranya makin besar. Rasa sakit menjadi terasa wajar. Akhirnya sesudah sekian tahun, sebutir mutiara besar, utuh mengkilap, dan berharga mahal pun terbentuk dengan sempurna. Dirinya kini, sebagai hasil derita bertahun-tahun, lebih berharga daripada seribu ekor kerang lain yang cuma disantap orang sebagai kerang rebus di pinggir jalan.

b. Deskripsi karya



Gambar 59: Karya 5

Judul: "Anak Kerang"

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm (A3), Media: pensil warna dan *crayon*

Sumber: Dokumentasi Hanifah, 2015

Sekun menggambar dengan gaya naturalistik. Gambar ini adalah tipe gambar *stereotype* pengulangan objek tertentu seperti bentuk binatang gurita, ubur-ubur, ikan laut, bintang laut. Termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Timbul dari imajinasi yang dipadukan dengan pengetahuan Sekun akan dunia bawah laut.

Objek pertama yang digambar adalah simbol bentuk si anak kerang lalu ibu kerang, mutiara kerang dan objek pendukung. Dalam menggambar Sekun mengikuti alur cerita dongeng bergambarnya. Dia menambahkan objek yang dia inginkan. Objek pendukung seperti gurita, ubur-ubur, ikan laut, bintang laut, ikan paus, rumput laut, batu karang. Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes.

Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna cerah dan alami, menggunakan warna-warna primer, sekunder, tersier dan sudah sesuai dengan aslinya. Muncul gradasi pada air, tanah, rumput laut. Seperti air berwarna biru tua dan muda, tanah berwarna coklat tua dan coklat muda, rumput laut berwarna gradasi hijau muda, jingga dan kuning. Warna pada cangkang kerang yaitu abu-abu, warna tubuh gurita biru muda dengan warna tentakel merah dan hitam, ubur-ubur perpaduan warna hijau dan kuning, bintang laut berwarna kuning, ikan laut tampak variasi warna yaitu kuning, jingga, ungu, ikan paus perpaduan warna abu-abu dan hitam. Warna pada gambar ini dominan warna biru yaitu pada latar belakang yang digunakan sebagai dasar air laut.

b. Unsur-unsur yang dominan

Dalam gambar berjudul Anak kerang terdapat beberapa unsur yang dominan yaitu :

1) Tokoh utama dalam gambar

## (a) Kerang



Gambar 60: Anak kerang

- (1) Simbol anak kerang sudah teridentifikasi.
- (2) Menggunakan warna abu-abu pada cangkang si anak kerang.

*Outline* berwarna hitam.

- (3) Tampak detail mata.



Gambar 61: Mutiara kerang

- (1) Simbol bentuk mutiara kerang sudah teridentifikasi.
- (2) Menggunakan warna abu-abu pada cangkang si anak kerang.

Warna kuning sebagai simbol batu mutiara dengan garis kuning sebagai efek bersinar.



Gambar 62: Ibu kerang

- (1) Simbol ibu kerang sudah teridentifikasi dengan ukuran yang lebih besar dari si anak kerang. Tampak detail mata dan mulut. Mulut yang terbuka diibaratkan sedang berbicara pada anaknya.
- (2) Menggunakan warna abu-abu pada cangkang ibu kerang. *Outline* berwarna hitam.

2) Objek pendukung

(a) Ikan Paus



Gambar 63: Ikan Paus

- (1) Simbol ikan paus sudah teridentifikasi.
- (2) Ikan paus ini menggunakan perpaduan warna abu-abu dan hitam.
- (3) Dengan detail mata dan mulut yang terbuka.

(b) Gurita

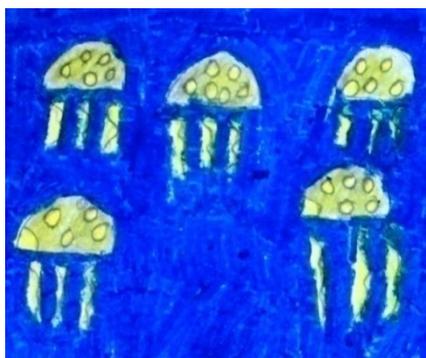


Gambar 64: Gurita

- (1) Simbol bentuk gurita sudah dapat teridentifikasi, sudah tampak seperti aslinya.

- (2) Warna yang digunakan pada tubuh gurita biru muda dengan warna tentakel merah dan hitam.
- (3) Sekun mengimajinasikan dua ekor gurita sebagai sepasang suami istri.

(c) Ubur-ubur



Gambar 65: Ubur-ubur

- (1) Simbol bentuk ubur-ubur sudah dapat teridentifikasi, tampak seperti aslinya. Sekun menggambar berdasarkan pengetahuannya karena senang menonton acara televisi *Spongebob*.
- (2) Terdapat lima ekor ubur-ubur. Sekun mengimajinasikan tentang keluarga ubur-ubur, yang terdiri dari papa ubur, mama ubur, dan tiga ekor anak ubur.
- (3) Warna yang digunakan ubur-ubur perpaduan warna hijau dan kuning, dengan sedikit penekanan dalam mewarnai agar menghasilkan hasil yang transparan.

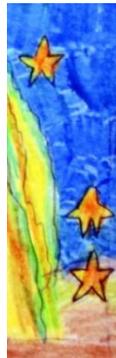
(d) Ikan laut



Gambar 66: Sekelompok ikan laut

- (1) Bentuk ikan laut sudah dapat teridentifikasi. Imajinasi tentang sekelompok ikan yang akan berpindah tempat.
- (2) Tampak menggunakan variasi warna yaitu kuning, jingga, ungu.

(e) Bintang laut



Gambar 67: Bintang laut

- (1) Bentuk bintang laut sudah teridentifikasi.
- (2) Warna yang digunakan pada bintang laut yaitu gradasi warna kuning dan jingga. Dengan *outline* hitam yang tebal dan tegas.

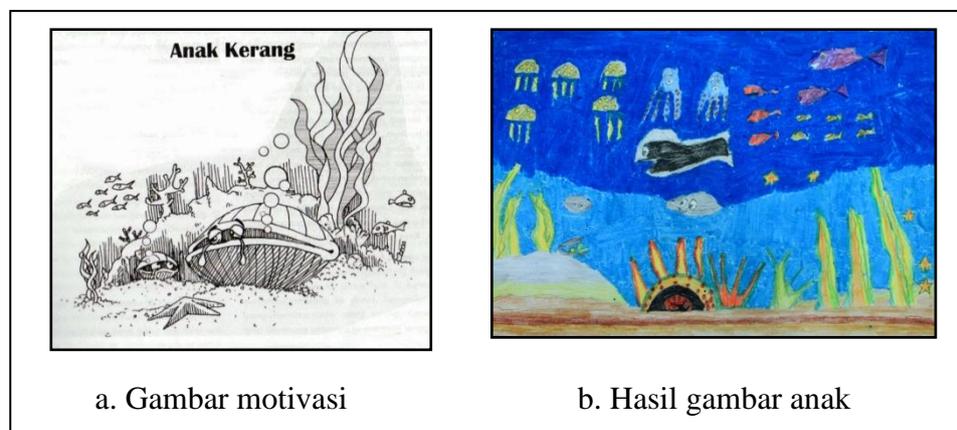
## (f) Tanaman laut



Gambar 68: Batu karang dan rumput laut

- (1) Bentuk batu karang dan rumput laut sudah teridentifikasi.
- (2) Menggunakan variasi warna gradasi seperti perpaduan hijau muda, kuning dan jingga untuk mewarnai rumput laut. Perpaduan warna hitam, kuning, jingga untuk batu karang dengan tambahan bentuk polkadot kecil.

## c. Imajinasi menggambar



Gambar 69: Imajinasi menggambar

Sekun memperhatikan dengan seksama saat proses mendongeng. Sekun mampu menyebutkan tokoh utama, watak atau sifat masing-masing tokoh dan latar tempat. Tokoh utama dalam dongeng ini adalah anak kerang. Anak kerang yang mempunyai watak penurut dan sabar. Tokoh yang lain yaitu ibu kerang yang

mempunyai watak baik dan perhatian. Sekun lancar menceritakan kembali dongeng dengan singkat menggunakan bahasanya sendiri, dengan melihat gambar dalam dongeng

“Anak kerang menangis karena ada pasir masuk tubuhnya. Tapi Ibu kerang tak bisa menolong. Jangan terlalu banyak bergerak ya. Lalu si anak menuruti nasihat ibunya. Setelah bertahun-tahun tanpa disadarinya mutiara mulai tumbuh, mutiaranya semakin besar, mengkilap, dan berharga mahal. Dia merasa lebih berharga daripada kerang rebus di pinggir jalan”.

Pada akhir cerita Sekun menyimpulkan pesan moral dalam dongeng tersebut “bersabarlah dalam keadaan sesulit apapun”. Dalam proses menggambar Sekun terlihat aktif dan komunikatif, Sekun bukan hanya menggambar apa yang ia rasakan, namun apa yang menurutnya perlu ditambahkan atau sesuai keinginan. Sekun mampu mengingat setiap alur cerita dongeng tersebut ditandai dengan cara dia menggambar yang selalu menceritakan kembali apa yang akan dan telah dia gambar. Dalam menggambar Sekun mengikuti alur cerita dongeng bergambarnya. Pada gambar ini yang memperlihatkan tokoh gambar-gambar yang pertama kali dibuat adalah ketertarikan Sekun terhadap tokoh.

Objek pertama yang digambar adalah tokoh utama yaitu si anak kerang lalu ibu kerang dan mutiara kerang. Simbol anak kerang sudah teridentifikasi, dengan bentuk oval, menggunakan warna abu-abu pada cangkang si anak kerang. *Outline* berwarna hitam. Tampak detail mata. Simbol bentuk mutiara kerang sudah teridentifikasi. Menggunakan warna abu-abu pada cangkang kerang. Warna kuning sebagai simbol batu mutiara dengan garis kuning sebagai efek bersinar. Simbol ibu kerang sudah teridentifikasi. Menggunakan warna abu-abu pada cangkang ibu kerang. Tampak detail mata dan mulut. Mulut yang terbuka

diibaratkan sedang berbicara pada anaknya. Sekun menggambarkan ukuran anak kerang lebih kecil dari ibu kerang yang menunjukkan Sekun mampu mengimajinasikan ukuran kerang berdasarkan pengetahuan.

Sekun menambahkan objek yang dia inginkan. Objek binatang imajiner seperti ikan paus, gurita, ubur-ubur, ikan laut, bintang laut, rumput laut, batu karang. Ikan paus ini menggunakan perpaduan warna abu-abu dan hitam. Mulutnya yang sedang terbuka. Merupakan imajinasi Sekun tentang laut yang biasanya terdapat ikan paus yang besar. Dilihat dari ukuran yang lebih besar dari binatang laut lainnya. Simbol bentuk gurita sudah dapat teridentifikasi, sudah tampak seperti aslinya. Warna yang digunakan pada tubuh gurita biru muda dengan warna tentakel merah dan hitam. Sekun menggambar dua ekor gurita yang merepresentasikan dua ekor gurita sebagai pasangan ayah dan ibu. Sekun mengimajinasikan kedua orang tuanya pada gambar gurita ini. Tentakel yang banyak menginterpretasikan tangan orang tuanya yang selalu siap merawat Sekun dari kecil sampai besar.

Simbol bentuk ubur-ubur sudah dapat teridentifikasi, tampak seperti aslinya. Sekun menggambar berdasarkan pengetahuannya karena senang menonton acara *Spongebob*. Terdapat lima ekor ubur-ubur. Sekun mengimajinasikan tentang keluarga ubur-ubur, yang terdiri dari papa ubur, mama ubur, dan tiga ekor anak ubur. Warna yang digunakan ubur-ubur perpaduan warna hijau dan kuning, dengan sedikit penekanan dalam mewarnai agar menghasilkan hasil yang transparan.

Bentuk ikan laut sudah dapat teridentifikasi. Imajinasi tentang sekelompok ikan yang akan berpindah tempat. Tampak menggunakan variasi warna yaitu kuning, jingga, ungu. Ikan-ikan disini merupakan imajinasi Sekun tentang dirinya dan teman-teman sekolahnya, ikan yang paling besar dalam kelompok itu merepresentasikan dirinya bahwa tubuh Sekun terlihat lebih besar dari teman-temannya. Bentuk bintang laut sudah teridentifikasi. Warna yang digunakan pada bintang laut yaitu gradasi warna kuning dan jingga.

Dirumah Sekun terdapat aquarium ikan yang banyak tanaman hias maka dalam gambar ini Sekun mengimajinasikan tanaman laut seperti batu karang dan rumput laut. Bentuk batu karang dan rumput laut sudah teridentifikasi. Menggunakan variasi warna gradasi seperti perpaduan hijau muda, kuning dan jingga untuk mewarnai rumput laut. Perpaduan warna hitam, kuning, jingga untuk batu karang dengan tambahan bentuk polkadot kecil. Warna pada gambar ini dominan warna biru yaitu pada latar belakang yang digunakan sebagai dasar air laut.

Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai gambar ini antara lain termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Perulangan unsur bentuk dan peletakannya sama terasa statis. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik. Timbul dari imajinasi yang dipadukan dengan pengetahuan Sekun akan dunia bawah laut. Terdiri dari berbagai jenis biota laut mulai dari berbagai jenis ikan, rumput laut dan kerang. Tipe sensorial atau perasa ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi

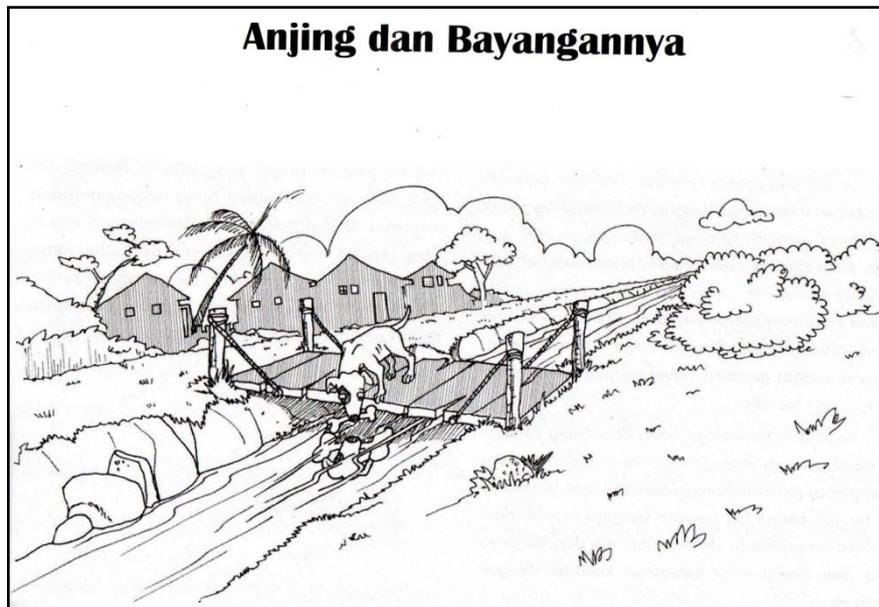
lingkungan. Gambar ini terlihat hidup dan memiliki detail pada masing-masing objek.

Sekun menggunakan dominasi warna cerah dan alami sehingga tipe gambarnya adalah tipe naturalistik. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna alami, menggunakan warna-warna cerah. Warna yang dominan adalah warna biru pada latar belakang yang digunakan sebagai dasar air laut. Pengetahuan tentang gradasi warna merupakan hasil imajinasi pengalaman dan pengetahuan. Sekun mampu merepresentasikan pengetahuan dan pemahaman dalam dongeng bergambar menjadi sebuah gambar berimajinasi.

Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes, menunjukkan diri Sekun yang optimis. Anak yang seimbang diantara tidak percaya diri dan agresif menarik garis dengan intensitas yang dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat.

## (4) Karya 06

## a. Deskripsi dongeng bergambar “Anjing dan Bayangannya”



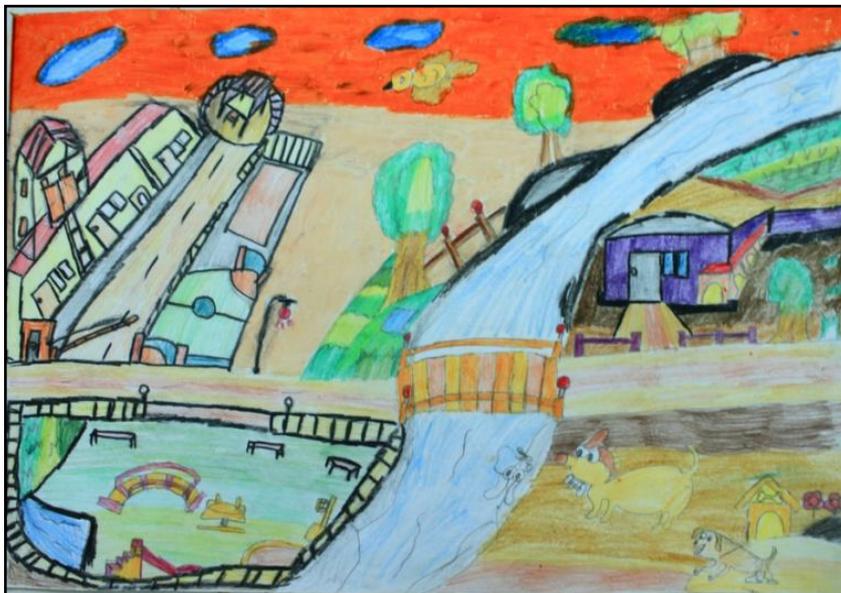
Gambar 70: “Anjing dan Bayangannya”

Sumber: Daru dan Terry, 2010 : 98, *Fabel dari Seluruh Dunia, 99 Kisah Hebat*

Seekor anjing yang mendapatkan sebuah tulang dari seseorang, berlari-lari pulang ke rumahnya secepat mungkin dengan senang hati. Ketika dia melewati sebuah jembatan yang sangat kecil, dia menunduk ke bawah dan melihat bayangan dirinya terpantul dari air di bawah jembatan itu. Anjing yang serakah ini mengira dirinya melihat seekor anjing lain membawa sebuah tulang yang lebih besar dari miliknya.

Bila saja dia berhenti untuk berpikir, dia akan tahu bahwa itu hanyalah bayangannya. Tetapi anjing itu tidak berpikir apa-apa dan malah menjatuhkan tulang yang dibawanya dan langsung melompat ke dalam sungai. Anjing serakah tersebut akhirnya dengan susah payah berenang menuju ke tepi sungai. Saat dia selamat tiba di tepi sungai, dia hanya bisa berdiri termenung dan sedih karena tulang yang di bawanya malah hilang, dia kemudian menyesali apa yang terjadi dan menyadari betapa bodohnya dirinya. Sangatlah bodoh memiliki sifat yang serakah.

## b. Deskripsi karya



Gambar 71: Karya 6

Judul: “Anjing dan Bayangannya”

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm (A3), Media: pensil warna dan *crayon*

Sumber: Dokumentasi Hanifah, 2015

Sekun menggambar dengan gaya naturalistik. Gambar ini adalah termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Timbul dari imajinasi yang dipadukan dengan pengetahuan Sekun akan lingkungan rumahnya. Dalam menggambar Sekun mengikuti alur cerita dongeng bergambarnya.

Objek pertama yang digambar adalah anjing yang membawa tulang lalu menggambar sungai kemudian bayangan anjing. Dia menambahkan objek yang dia inginkan. Objek pendukung seperti kawasan perumahan, taman bermain, areal sawah, rumah anjing, teman anjing, burung, pohon, awan. Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang

dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna cerah dan alami. Warna yang digunakan sudah sesuai dengan aslinya. Muncul gradasi pada beberapa objek seperti air berwarna biru muda, tanah berwarna gradasi coklat tua dan coklat muda, warna awan gradasi biru muda dan tua, kawasan perumahan menggunakan warna pastel seperti merah muda, kuning muda, perpaduan warna pada pohon yaitu hijau dan kuning pada daun, batang pohon menggunakan warna coklat tua dan muda. Warna pada gambar ini dominan warna lembut, meskipun pada langit berwarna jingga yang mengidentifikasi senja sore hari.

Bentuk-bentuk geometris dan non-geometris muncul dalam gambar ini. Bentuk geometris seperti simbol bentuk rumah. Bentuk non-geometris seperti simbol bentuk pohon, tanaman, binatang. Kawasan perumahan digambarkan dengan teknik rebah. Terdapat taman bermain lengkap dengan detail seperti tempat duduk, simbol permainan pelosotan, putaran, area bermain pasir, kolam untuk bermain air anak kecil dan ring basket. Dalam menggambar, dimensi ruang diungkapkan dengan cara penumpukan objek, cara menggambar objek dekat dibagian bawah bidang gambar, makin jauh letaknya makin ke atas. Terlihat dari karakter gambar Sekun yaitu pada bagian bawah terdapat objek utama yaitu anjing yang letaknya menunjukkan objek yang dekat dan semakin ke atas menunjukkan objek yang jauh.

c. Unsur-unsur yang dominan :

Dalam gambar berjudul Anjing dan Bayangannya terdapat beberapa unsur yang dominan yaitu :

1) Tokoh utama dalam gambar

(a) Anjing



Gambar 72: Anjing sedang melihat bayangannya di air

- (1) Simbol bentuk anjing sudah dapat teridentifikasi, sudah tampak seperti aslinya.
- (2) Tampak ekor yang naik ke atas yang mengidentifikasi sedang menggerak-gerakkan ekornya.
- (3) Menggunakan warna kuning pada tubuh Anjing, coklat pada telinga dan hidungnya. Direpresentasikan sedang menggigit tulang yang berwarna putih.
- (4) Bayangannya di air digambar dengan posisi terbalik dan transparan dengan warna air yang biru.

## 2) Objek pendukung

## (a) Teman Anjing



Gambar 73: Teman Anjing didepan kandangnya

- (1) Simbol bentuk anjing dapat teridentifikasi, sudah tampak seperti aslinya. Menggunakan warna coklat.
- (2) Teman anjing yang menjulurkan lidah mendeskripsikan sedang menunggu si anjing pembawa tulang kembali ke rumahnya.
- (3) Terdapat bentuk rumah anjing, imajinasi yang muncul karena Sekun sering menonton acara Tom and Jerry. Warna yang digunakan cenderung cerah yaitu kuning dan jingga. Sekun memunculkan sisi feminim dengan menggambarkan bunga-bunga yang tumbuh disamping rumah anjing.

## (b) Sungai



Gambar 74: Sungai

- (1) Tampak aliran sungai mengarah dari hulu ke hilir yaitu dari atas ke bawah.
- (2) Menggunakan warna biru muda dengan sedikit penekanan menciptakan hasil yang terlihat transparan.
- (3) Tampak jembatan sebagai penghubung jalan diimajinasikan sekun karena didekat rumahnya terdapat sungai dan jembatan.
- (4) Garis yang dihasilkan tegas dan spontan. Tampak dinamis dengan repetisi garis bergelombang didalam sungai mengidentifikasi arus sungai.

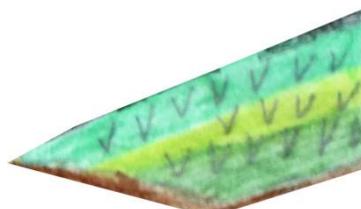
(1) Pohon



Gambar 75: Pohon

- (1) Sudah mengidentifikasi bentuk pohon dengan perpaduan warna pada pohon yaitu hijau dan kuning pada daun, batang pohon menggunakan warna coklat tua dan muda.

(1) Sawah



Gambar 76: Sawah

- (1) Menggunakan warna hijau kekuningan dan hijau untuk sawah, coklat tua untuk pematang sawah.
- (2) Tampak repetisi dalam menggambar simbol padi seperti huruf 'v'.

(c) Perumahan



Gambar 77: Kawasan perumahan

- (1) Tampak kawasan perumahan. Terdiri dari beberapa rumah ada yang bertingkat. Menggunakan warna yang dominan kuning pada tembok dan merah pada atap rumah. Diujung atas atau di kejauhan terdapat pos jaga satpam dengan batas pagar melingkar. Palang pintu perumahan dengan garis yang tegas dan tajam. Area persegi panjang menunjukkan tanah tempat parkir, terdapat area lapangan futsal dengan simbol persegi dengan detail ditengahnya garis dan lingkaran. Jalanan menggunakan warna coklat muda dengan garis terputus warna hitam seperti aslinya.

## (1) Rumah



Gambar 78: Rumah

(d) Simbol bentuk rumah dengan perspektif dan dimensi sudah teridentifikasi. Kesan ruang mulai terlihat. Disamping rumah terdapat pintu kecil-kecil sebagai simbol rumah peliharaan anjing.

(e) Menggunakan warna ungu pada tembok, biru muda pada pintu dan atap. Warna coklat merupakan simbolisasi halaman tanah samping rumah.

(f) Diilustrasikan rumah dengan pekarangan disamping rumah yang banyak tanamannya. Didepan rumah terdapat pohon dan pagar rumah.

## (e) Taman bermain



Gambar 79: Taman bermain kompleks perumahan

- (f) Kawasan taman bermain sudah teridentifikasi dengan banyaknya simbol pendukung.
- (g) Dengan pagar berwarna hitam dengan garis tegas dan tajam sebagai pembatas area lingkungan. Area luas berwarna gradasi hijau menganalogikan sebagai rerumputan taman.
- (h) Terdapat beberapa simbol yaitu tempat duduk ditaman dengan garis hitam, simbol permainan pelosotan, putaran, area bermain pasir, kolam untuk bermain air anak kecil dan ring basket.

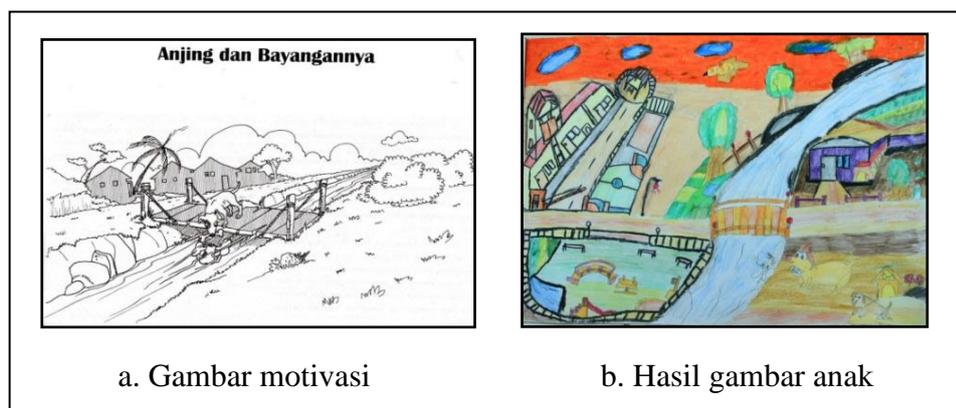
(1) Awan



Gambar 80: Awan dan langit senja

- (g) Langit senja divisualkan menggunakan warna jingga pekat dan awan berwarna gradasi biru dengan *outline* hitam tegas dan tajam terlihat kontras.

d. Imajinasi menggambar



Gambar 81: Imajinasi menggambar

Sekun memperhatikan dengan seksama saat proses mendongeng. Sekun mampu menyebutkan tokoh utama, watak atau sifat masing-masing tokoh dan latar tempat. Tokoh utama dalam dongeng ini adalah seekor anjing yang mempunyai watak serakah dan bodoh. Sekun lancar menceritakan kembali dongeng dengan singkat menggunakan bahasanya sendiri, dengan melihat gambar dalam dongeng

“Anjing mendapatkan tulang dari seseorang. Dia melewati sebuah jembatan yang sangat kecil, dia melihat bayangan dirinya terpantul dari air di bawah jembatan itu. Ia seperti melihat seekor anjing lain membawa tulang yang lebih besar darinya. Padahal itu cuma bayangannya. Dia menjatuhkan tulang yang dibawa dan langsung melompat ke dalam sungai. Anjing serakah berenang ke pinggir sungai. Saat sampai dia sedih karena tulang yang di bawanya malah hilang dalam air”.

Pada akhir cerita Sekun menyimpulkan pesan moral yang tersirat dalam dongeng tersebut “Bersyukurlah, jangan serakah”. Dalam proses menggambar Sekun terlihat aktif dan komunikatif, Sekun bukan hanya menggambar apa yang ia rasakan, namun apa yang menurutnya perlu ditambahkan atau sesuai keinginan. Sekun mampu mengingat setiap alur cerita dongeng tersebut ditandai dengan cara dia menggambar yang selalu menceritakan kembali apa yang akan dan telah dia gambar. Dalam gambar ini yang memperlihatkan tokoh gambar-gambar yang pertama kali dibuat adalah ketertarikan Sekun terhadap tokoh.

Objek pertama yang digambar adalah tokoh keledai yang digambarkan dengan beberapa adegan dan posisi. Objek pertama yang digambar adalah anjing yang membawa tulang lalu menggambar sungai kemudian bayangan anjing. Simbol bentuk anjing sudah dapat teridentifikasi. Menggunakan warna kuning pada tubuh Anjing, coklat pada telinga dan hidungnya. Tampak sedang menggigit

tulang yang berwarna putih. Tampak ekor yang naik ke atas yang mengidentifikasi sedang menggerak-gerakkan ekornya. Sekun menggambar berdasarkan representasi bayangan masa lalu Sekun saat dirinya dikejar-kejar anjing. Direpresentasikan Anjing sedang melihat bayangannya di air. Bayangannya di air digambar dengan posisi terbalik tanpa pewarnaan hanya *outline* hitam dan terlihat transparan dengan warna air yang biru.

Dia menambahkan objek yang dia inginkan. Objek pendukung seperti teman anjing, rumah anjing, sungai, areal sawah, kawasan perumahan, taman bermain, burung, pohon, awan. Sekun menggambar anjing yang lain yaitu teman anjing. Teman anjing ini nampak sedang menjulurkan lidah mendeskripsikan ia kelaparan dan sedang menunggu si anjing pembawa tulang kembali ke rumahnya. Menggunakan warna coklat.

Pada gambar ini Sekun mengimajinasikan rumah anjing. Terdapat bentuk rumah anjing, muncul karena Sekun sering menonton acara *Tom and Jerry*. Warna yang digunakan cenderung cerah yaitu kuning dan jingga. Sekun memunculkan sisi feminim dengan menggambarkan bunga-bunga yang tumbuh disamping rumah anjing. Tampak aliran sungai mengarah dari hulu ke hilir yaitu dari atas ke bawah. Menggunakan warna biru muda dengan sedikit penekanan menciptakan hasil yang terlihat transparan.

Tampak jembatan sebagai penghubung jalan diimajinasikan sekun karena didekat rumahnya terdapat sungai dan jembatan. Garis yang dihasilkan tegas dan spontan. Tampak dinamis dengan repetisi garis bergelombang didalam sungai mengidentifikasikan arus sungai. Pohon dengan perpaduan warna yaitu hijau dan

kuning pada daun, batang pohon menggunakan warna coklat tua dan muda. Sawah menggunakan warna hijau kekuningan dan hijau untuk sawah, coklat tua untuk pematang sawah. Tampak repetisi dalam menggambar simbol padi seperti huruf 'v'.

Sekun menggambar kawasan perumahan. Terdiri dari beberapa rumah bertingkat. Menggunakan warna yang dominan kuning pada tembok dan merah pada atap rumah. Diujung atas atau di kejauhan terdapat pos jaga satpam dengan batas pagar melingkar. Palang pintu perumahan dengan garis yang tegas dan tajam. Area persegi panjang menunjukkan tanah tempat parkir. Terdapat area lapangan futsal dengan simbol persegi dengan detail ditengahnya garis dan lingkaran. Jalanan menggunakan warna coklat muda dengan garis terputus warna hitam seperti aslinya. Imajinasi kawasan perumahan ini muncul berdasarkan lingkungan sekitar karena didekat rumah Sekun berdiri perumahan mewah.

Simbol bentuk rumah dengan perspektif dan dimensi sudah teridentifikasi. Kesan ruang mulai terlihat. Disamping rumah terdapat pintu kecil-kecil sebagai simbol rumah peliharaan anjing. Menggunakan warna ungu pada tembok, biru muda pada pintu dan atap. Warna coklat merupakan simbolisasi halaman tanah samping rumah. Diilustrasikan rumah dengan pekarangan, disamping rumah banyak tanamannya. Didepan rumah terdapat pohon dan pagar rumah. Gambar rumah ini merupakan representasi dari rumah Sekun yang berada bukan dikawasan perumahan.

Taman bermain kompleks perumahan sudah teridentifikasi dengan banyaknya simbol pendukung. Dengan pagar berwarna hitam dengan garis tegas

dan tajam sebagai pembatas area lingkungan. Area luas berwarna gradasi hijau menganalogikan sebagai rerumputan taman. Terdapat beberapa simbol yaitu tempat duduk ditaman dengan garis hitam, simbol permainan pelosotan, putaran, area bermain pasir, kolam untuk bermain air anak kecil dan ring basket. Kawasan taman bermain ini merupakan representasi imajinasi taman bermain di SLB, disana terdapat bermacam-macam permainan anak. Awan dan langit senja. Langit senja divisualkan menggunakan warna jingga pekat dan awan berwarna gradasi biru dengan *outline* hitam tegas dan tajam terlihat kontras.

Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai gambar ini antara lain termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur sungai, areal sawah. Tipe sensorial atau perasa ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan. Gambar ini terlihat hidup dan memiliki detail melimpah seperti kawasan perumahan, taman bermain, burung, pohon, awan.

Sekun menggunakan dominasi warna cerah dan alami sehingga tipe gambarnya adalah tipe naturalistik. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna alami. Muncul gradasi pada beberapa objek seperti air berwarna biru muda, tanah berwarna gradasi coklat tua dan coklat muda, warna awan gradasi biru muda dan tua, kawasan perumahan menggunakan warna pastel seperti merah muda, kuning muda, perpaduan warna pada pohon yaitu hijau dan kuning pada daun, batang pohon menggunakan warna coklat tua dan muda.

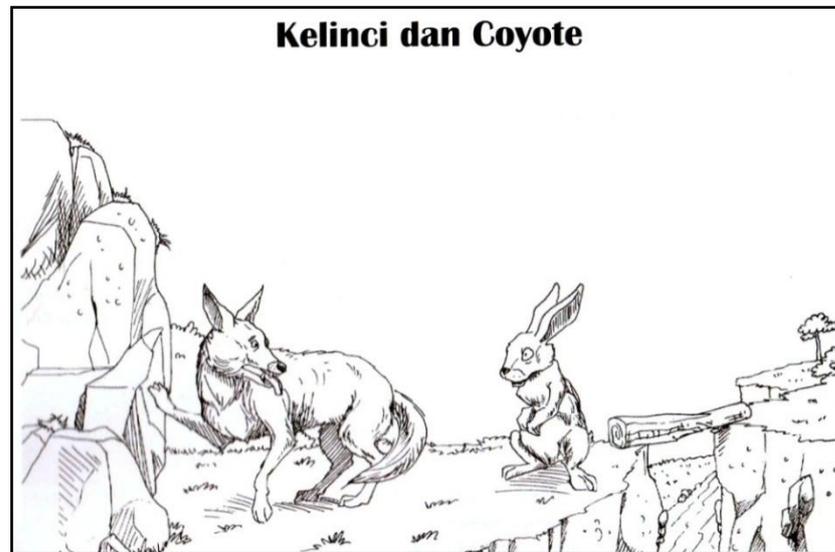
Warna pada gambar ini dominan warna lembut, meskipun pada langit berwarna jingga yang mengidentifikasi senja sore hari. Pengetahuan tentang gradasi warna merupakan hasil imajinasi pengalaman dan pengetahuan. Sekun mampu merepresentasikan pengetahuan dan pemahaman dalam dongeng bergambar menjadi sebuah gambar berimajinasi.

Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes, menunjukkan diri Sekun yang optimis. Anak yang seimbang diantara tidak percaya diri dan agresif menarik garis dengan intensitas yang dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat. Bentuk-bentuk geometris dan non-geometris muncul dalam gambar ini. Bentuk geometris seperti simbol bentuk rumah. Bentuk non-geometris seperti simbol bentuk pohon, tanaman, binatang.

Kawasan perumahan digambarkan dengan teknik rebah. Proporsi objek fasilitas di taman bermain terlalu kecil bila dibandingkan dengan objek lingkungan sekitar. Dalam menggambar, dimensi ruang diungkapkan dengan cara penumpukan objek, cara menggambar objek dekat dibagian bawah bidang gambar, makin jauh letaknya makin ke atas. Terlihat dari karakter gambar Sekun yaitu pada bagian bawah terdapat objek utama yaitu anjing yang letaknya menunjukkan objek yang dekat dan semakin ke atas menunjukkan objek yang jauh.

(5) Karya 07

(1) Deskripsi dongeng bergambar “Kelinci dan Coyote”



Gambar 82: “Kelinci dan Coyote”

Sumber: Daru dan Terry, 2010 : 147, *Fabel dari Seluruh Dunia, 99 Kisah Hebat*

Ini adalah kisah tentang Paman Kelinci dan Coyote. Suatu hari Kelinci itu datang ke sebuah batu besar, dan di sanalah ia menipu si Coyote tersebut. Dia sedang mendorong batu saat didatangi oleh Coyote. “Apa yang kamu lakukan, saudara?” Coyote bertanya.

“Sini cepat, saudara langit akan jatuh ke atas kita dan aku sedang menopang batu, tolong gantikan aku sementara aku pergi untuk mengambil tongkat. Kita akan menopang langit yang runtuh dengan itu,” kata Kelinci

“Baiklah,” kata Coyote dan mulai memegang batu itu dengan sekuat tenaga. Karena Coyote itu begitu bodoh, dia melakukan apa yang disuruh kelinci. Kelinci itu berkata bahwa dia akan mengambil tongkat, tapi ia pergi dan meninggalkan Coyote memegang batu tersebut. Ketika Kelinci tidak kembali, Coyote itu berteriak : “Kembalilah, saudara! Berat batu ini telah membuat saya lelah.” Kelinci masih tidak kembali.

“Tidak masalah, saya akan meninggalkannya meskipun langit jatuh ke atas kami,” kata Coyote itu pada akhirnya. Tapi ketika dia lari, ia jatuh ke dalam jurang. Kelinci itu tidak pernah kembali ke batu itu dan Coyote itu hilang. Di lain hari, Kelinci datang ke kolam dan melihat bayangan bulan di sana. Coyote bodoh itu selalu mengikutinya dan tidak tahu bahwa Kelinci itu selalu menipu. Coyote pun akhirnya tiba di kolam di mana Kelinci itu berada. Ketika ia melihat kedatangan Coyote, ia mulai minum air dari kolam. “Apa yang kamu lakukan, saudara, ada banyak makanan di sana,” jawab Kelinci. “Makanan apa?” “Dengar,” kata Kelinci. “Jika kita

minum air, kita bisa mendapatkan keju. Minumlah, kau besar dan dapat menghabiskan semua air.” “Baiklah, saudara,” katanya, dan mulai minum air,” “Aku mau jalan-jalan,” kata kelinci, dan kelinci pun pergi. Coyote terus minum air, tapi kelinci itu hilang. Perut Coyote mulai sakit tetapi dia terus minum air. Dia tidak mampu menghabiskan air, sehingga Coyote meninggalkan kolam itu.

(2) Deskripsi karya



Gambar 83: Karya 7

Judul: “Kelinci dan Coyote”

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm (A3), Media: pensil warna dan *crayon*

Sumber: Dokumentasi Hanifah, 2015

Gambar ini adalah tipe gambar *stereotype* pengulangan objek tertentu seperti bentuk pohon, tebing jurang, awan. Termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Dalam menggambar Sekun mengikuti alur cerita bergambar. Pikiran Sekun dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Timbul dari imajinasi yang dipadukan dengan pengetahuan Sekun akan kawasan pegunungan. Sekun menggambar dengan gaya

naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur sungai, bukit, tebing.

Tokoh utama dalam dongeng yaitu kelinci dan coyote. Kelinci sudah teridentifikasi bentuknya dengan telinganya yang panjang dan berwarna abu-abu. Coyote disimbolkan dengan bentuk seperti serigala berwarna coklat. Sekun menambahkan objek yang dia inginkan. Objek pendukung seperti pohon, rumah, bulan purnama, awan, jembatan. Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna alami dan sesuai dengan aslinya. Kesan suasana malam hari ditunjukkan dengan munculnya simbol bulan dan langit yang berwarna hitam gelap. Muncul gradasi pada pohon, tanah, langit, sungai. Seperti tanah berwarna coklat dan krem, langit berwarna abu-abu dan hitam, sungai berwarna biru muda dan tua, pohon diwarnai gradasi coklat tua dan muda, tanaman belukar berwarna gradasi hijau dan kuning. Warna yang dominan adalah warna coklat yang digunakan pada tanah dan perbukitan. Tampak kontras dengan langit hitam.

Bentuk-bentuk geometris dan non-geometris muncul dalam gambar ini. Bentuk geometris seperti simbol bentuk rumah. Bentuk non-geometris seperti simbol bentuk pohon, rumput, bulan, awan, bukit dan binatang. Dalam menggambar, dimensi ruang diungkapkan dengan cara penumpukan objek, cara menggambar objek dekat dibagian bawah bidang gambar, makin jauh letaknya

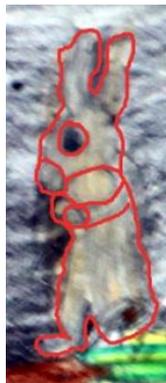
makin ke atas. Terlihat dari karakter gambar Sekun yaitu pada bagian bawah terdapat pepohonan yang besar menunjukkan objek yang dekat dan semakin ke atas menunjukkan objek yang jauh.

(3) Unsur yang dominan

Dalam gambar berjudul Kelinci dan Coyote terdapat beberapa unsur yang dominan yaitu :

1) Tokoh utama dalam gambar

(a) Kelinci



Gambar 84: Kelinci

(h) Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan.

(i) Simbol bentuk Kelinci sudah teridentifikasi bentuknya dengan telinganya yang panjang dan berwarna abu-abu.

(b) Coyote



Gambar 85: Coyote

(1) Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan.

(2) Bentuk sudah teridentifikasi.

(3) Coyote disimbolkan dengan bentuk seperti serigala berwarna perpaduan antara coklat dan kuning.

2) Objek pendukung

(a) Rumah



Gambar 86: Rumah

- a. Bentuk rumah sudah teridentifikasi.
- b. Menggunakan perpaduan warna primer cenderung cerah yaitu kuning dan biru.
- c. Diimajinasikan rumah yang terdapat di hutan yang sepi sehingga hanya ada satu rumah.
- d. Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan dan tegas.

(b) Pohon



Gambar 87: Pohon

(1) Simbol bentuk pohon sudah teridentifikasi.

- (2) Repetisi dan bertumpu pada garis.
- (3) Karakter penumpukan objek karena objek yang dekat berada didepan dengan ukuran lebih besar dari objek yang dibelakang.
- (4) Menggunakan warna gradasi coklat tua dan muda pada batang pohon, gradasi warna hijau tua, hijau muda dan kuning pada daun yang lebat.
- (5) Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan dan tegas.



Gambar 88: Pohon cemara

- (1) Simbol bentuk pohon cemara sudah teridentifikasi dengan bentuk daun zig zag menganalogikan daun yang tajam.
- (2) Repetisi dan bertumpu pada garis.
- (3) Menggunakan warna gradasi coklat tua dan muda pada batang pohon, gradasi warna hijau dan kuning pada daunnya.
- (4) Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan dan tegas.



Gambar 89: Pohon di lereng tebing

- (1) Simbol bentuk pohon sudah teridentifikasi dengan posisi sedikit miring menunjukkan pohon tersebut tumbuh di lereng tebing yang curam.
- (2) Repetisi dengan karakter penumpukan objek karena objek pohon yang dekat berada didepan dengan ukuran lebih besar dari objek pohon yang dibelakang.
- (3) Menggunakan warna coklat muda pada batang pohon, gradasi warna hijau pada daunnya.
- (4) Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan. Goresan garis *outline* yang dinamis dan tebal.

(c) Bukit



Gambar 90: Perbukitan

- (1) Bentuk perbukitan sudah teridentifikasi dengan pergulangan garis lengkung membentuk bidang setengah lingkaran.
- (2) Menggunakan variasi warna yaitu coklat muda, coklat tua, hitam.
- (3) Goresan garis yang dihasilkan merupakan garis spontan dan dinamis.

## (d) Tebing jurang



Gambar 91: Tebing jurang

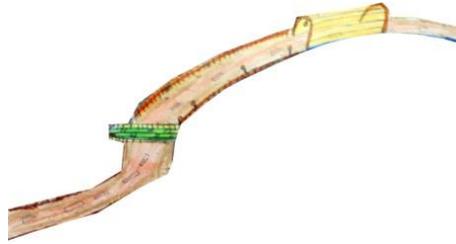
- (1) Goresan garis yang dihasilkan merupakan garis spontan dan tegas.
- (2) Menggunakan perpaduan warna yang mengesankan alami yaitu coklat tua, coklat muda, krem untuk menganalogikan tanah pada tebing jurang.

## (e) Jalan



Gambar 92: Jalan setapak

- (1) Bentuk jalan setapak sudah teridentifikasi. Tampak bidang berwarna hitam dengan pengulangan bentuk yang menganalogikan batu pada pijakan kaki.



Gambar 93: Jalan terowongan

- (1) Bentuk terowongan sudah teridentifikasi. Tampak jalan berkelok berwarna coklat mengidentifikasikan masih tanah. Garis patah-patah berwarna hitam menunjukkan garis parka jalan.
- (2) Terdapat terowongan yang muncul dari imajinasi Sekun tentang pengalamannya melewati jalan terowongan.

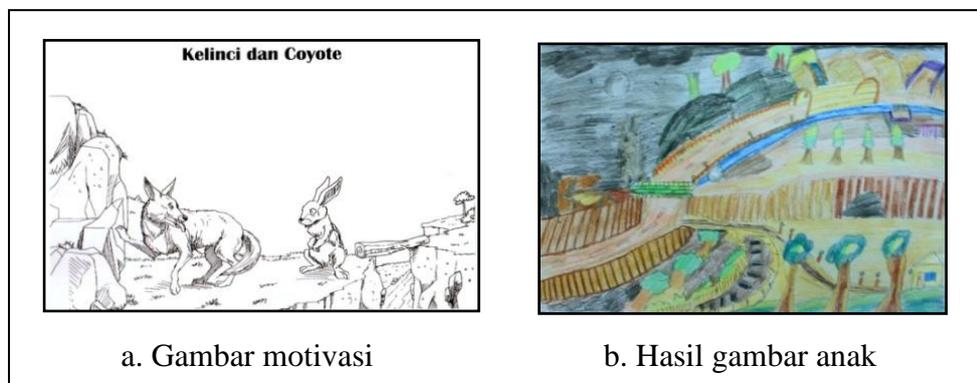
(f) Langit, awan dan bulan



Gambar 94: Langit, awan dan bulan

- (1) Tampak langit dan awan berwarna hitam diibaratkan hari sudah malam.
- (2) Simbol lingkaran mengidentifikasikan bentuk bulan, berwarna abu-abu diibaratkan tertutup kabut. *Outline* tampak tegas dan tajam.

## (4) Imajinasi menggambar



Gambar 95: Imajinasi menggambar

Sekun memperhatikan dengan seksama saat proses mendongeng. Sekun mampu menyebutkan tokoh utama, watak atau sifat masing-masing tokoh dan latar tempat. Tokoh utama dalam dongeng ini adalah Seekor anjing yang mempunyai watak serakah dan bodoh. Sekun lancar menceritakan kembali dongeng dengan singkat menggunakan bahasanya sendiri, dengan melihat gambar dalam dongeng

“Pada suatu hari kelinci mendorong batu lalu Coyote datang. Coyote tanya apa yang sedang dilakukan kelinci. Kelinci menipu coyote dengan mengajak untuk menopang batu karena langit akan runtuh. Karena Coyote itu bodoh dia melakukan yang disuruh kelinci. Sampai coyote kelelahan kelinci tidak kembali. Besoknya kelinci datang ke kolam dan lihat bayangan bulan di sana. Coyote mengikutinya. Kelinci menipu coyote lagi. Kelinci minum air dari kolam. Kelinci bilangkalo dikolam itu ada keju, langsung saja si coyote itu minum air yang ada dikolam. Kelinci pun pergi. Tapi coyote itu masih meminum sampai sakit perut lalu meninggalkan kolam itu”.

Pada akhir cerita Sekun menyimpulkan pesan moral yang tersirat dalam dongeng tersebut “Jangan jadi orang bodoh atau kamu akan ditipu terus”. Dalam proses menggambar Sekun terlihat aktif dan komunikatif, Sekun bukan hanya menggambar apa yang ia rasakan, namun apa yang menurutnya perlu

ditambahkan atau sesuai keinginan. Sekun mampu mengingat setiap alur cerita dongeng tersebut ditandai dengan cara dia menggambar yang selalu menceritakan kembali apa yang akan dan telah dia gambar. Dalam gambar ini yang memperlihatkan tokoh gambar-gambar yang pertama kali dibuat adalah ketertarikan Sekun terhadap tokoh.

Objek pertama yang digambar adalah tokoh kelinci dan coyote. Simbol kelinci sudah teridentifikasi bentuknya dengan telinganya yang panjang dan berwarna abu-abu. Imajinasi kelinci didapat berdasarkan pengalaman Sekun karena dulu dia pernah melihat kelinci di rumah saudaranya dan keinginan Sekun untuk memeliharanya. Coyote disimbolkan dengan bentuk seperti serigala berwarna perpaduan antara coklat dan kuning.

Dia menambahkan objek yang dia inginkan. Objek pendukung seperti rumah, pohon, bukit, tebing jurang, jalan langit, awan dan bulan. Bentuk rumah sudah teridentifikasi. Menggunakan perpaduan warna primer cenderung cerah yaitu kuning dan biru. Diimajinasikan rumah yang terdapat di hutan yang sepi sehingga hanya ada satu rumah. Sekun menggambar beberapa jenis pohon. Simbol bentuk pohon yang pertama. Repetisi dan bertumpu pada garis. Karakter penumpukan objek karena objek yang dekat berada didepan dengan ukuran lebih besar dari objek yang dibelakang. Menggunakan warna gradasi coklat tua dan muda pada batang pohon, gradasi warna hijau tua, hijau muda dan kuning pada daun yang lebat. Simbol bentuk pohon cemara sudah teridentifikasi dengan bentuk daun zig zag menganalogikan daun yang tajam. Menggunakan warna

gradasi coklat tua dan muda pada batang pohon, gradasi warna hijau dan kuning pada daunnya.

Pohon di lereng tebing teridentifikasi dengan posisi sedikit miring menunjukkan pohon tersebut tumbuh di lereng tebing yang curam. Repetisi dengan karakter penumpukan objek karena objek pohon yang dekat berada didepan dengan ukuran lebih besar dari objek pohon yang dibelakang. Menggunakan warna coklat muda pada batang pohon, gradasi warna hijau pada daunnya.

Kawasan perbukitan sudah teridentifikasi dengan pergulangan garis lengkung membentuk bidang setengah lingkaran. Menggunakan variasi warna yaitu coklat muda, coklat tua, hitam. Detail garis pada tebing jurang membuat kesan kontras karena menggunakan warna coklat muda dan coklat tua, ditambah lagi warna hitam pekat pada tumpukan bebatuan. Tampak repetisi garis vertikal yang berirama. Bentuk jalan setapak sudah teridentifikasi. Tampak bidang berwarna hitam dengan pengulangan bentuk yang menganalogikan batu pada pijakan kaki. Bentuk terowongan sudah teridentifikasi. Tampak jalan berkelok berwarna coklat mengidentifikasikan jalanan yang masih tanah. Garis patah-patah berwarna hitam menunjukkan garis parka jalan. Terdapat terowongan yang muncul dari imajinasi Sekun tentang pengalamannya melewati jalan terowongan. Tampak langit dan awan berwarna hitam menginterpretasikan hari sudah malam. Simbol lingkaran mengidentifikasikan bentuk bulan, berwarna abu-abu diibaratkan tertutup kabut.

Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai gambar ini antara lain termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur bukit, tebing jurang. Tipe sensorial atau perasa ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan. Gambar ini terlihat hidup dan memiliki detail melimpah seperti rumah, pohon, bukit, tebing jurang, jalan langit, awan dan bulan.

Sekun menggunakan dominasi warna cerah dan alami sehingga tipe gambarnya adalah tipe naturalistik. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna alami. Kesan suasana malam hari ditunjukkan dengan munculnya simbol bulan dan langit yang berwarna hitam gelap. Muncul gradasi pada pohon, tanah, langit, sungai. Seperti tanah berwarna coklat dan krem, langit berwarna abu-abu dan hitam, sungai berwarna biru muda dan tua, pohon diwarnai gradasi coklat tua dan muda, tanaman belukar berwarna gradasi hijau dan kuning. Warna yang dominan adalah warna coklat yang digunakan pada tanah dan perbukitan. Tampak kontras dengan langit hitam.

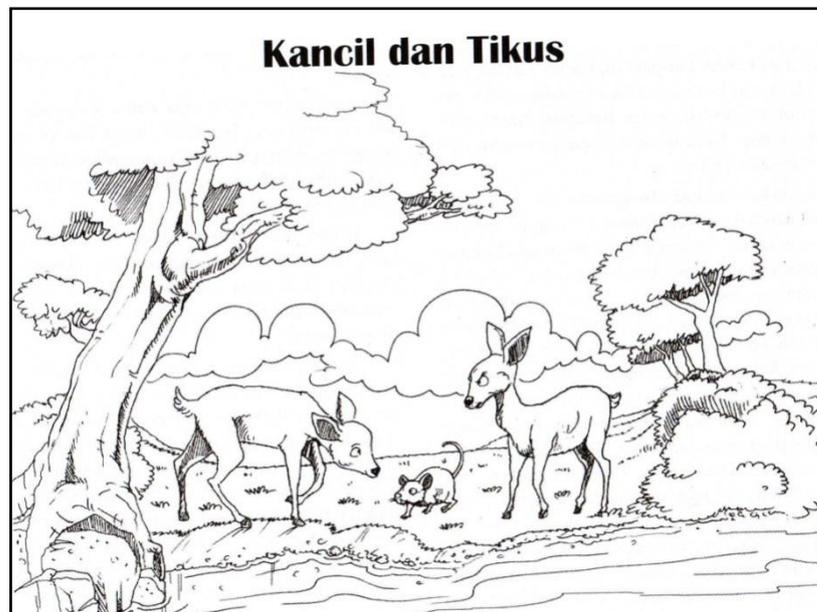
Bentuk-bentuk geometris dan non-geometris muncul dalam gambar ini. Bentuk geometris seperti simbol bentuk rumah. Bentuk non-geometris seperti simbol bentuk pohon, rumput, bulan, awan, bukit dan binatang. Dalam menggambar, dimensi ruang diungkapkan dengan cara penumpukan objek, cara menggambar objek dekat dibagian bawah bidang gambar, makin jauh letaknya

makin ke atas. Terlihat dari karakter gambar Sekun yaitu pada bagian bawah terdapat pepohonan yang besar menunjukkan objek yang dekat dan semakin ke atas menunjukkan objek yang jauh.

Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes, menunjukkan diri Sekun yang optimis. Anak yang seimbang diantara tidak percaya diri dan agresif menarik garis dengan intensitas yang dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat. Bentuk-bentuk geometris dan non-geometris muncul dalam gambar ini. Bentuk geometris seperti simbol rumah, bulan, jembatan terowongan. Bentuk non-geometris seperti simbol bentuk pohon, tanaman, binatang. Dalam menggambar, dimensi ruang diungkapkan dengan cara penumpukan objek, cara menggambar objek dekat dibagian bawah bidang gambar, makin jauh letaknya makin ke atas. Terlihat dari karakter gambar Sekun yaitu pada bagian bawah terdapat objek utama yaitu anjing yang letaknya menunjukkan objek yang dekat dan semakin ke atas menunjukkan objek yang jauh.

(6) Karya 08

(1) Deskripsi dongeng bergambar “Kancil dan Tikus”



Gambar 96: “Kancil dan Tikus”

Sumber: Daru dan Terry, 2010 : 171, *Fabel dari Seluruh Dunia, 99 Kisah Hebat*

Di hutan hiduplah dua ekor kancil. Mereka bernama Kanca dan Manggut. Kedua ekor kancil itu bersaudara. Manggut adalah kakak dari Kanca. Sebaliknya, Kanca adalah adik dari Manggut. Walaupun mereka bersaudara, tetapi sifat mereka sangatlah berbeda. Kanca rajin dan baik hati. Sedangkan Manggut pemalas dan suka menjahili teman.

Suatu hari Manggut kelaparan. Tetapi Manggut malas mencari makan. Akhirnya Manggut mencuri makanan Kanca. Waktu Kanca menanyai kepada Manggut di mana makanannya, Manggut menjawab dicuri tikus. “Ah, mana mungkin dimakan tikus!” kata Kanca. “Iya, kok! Masa sama kakaknya tidak percaya!” jawab Manggut berbohong.

Mulanya Kanca tidak percaya dengan omongan Manggut. Tetapi setelah Manggut mengatakannya berkali-kali akhirnya Kanca percaya juga. Kanca memanggil tikus ke rumahnya. “Tikus, apakah kamu mencuri makananku?” tanya Kanca pada tikus. “Ha? Mencuri? Berpikir saja aku belum pernah!” jawab tikus. “Ah, si tikus! Kamu ini membela diri saja! Sudah, Kanca! Dia pasti berbohong,” kata Manggut. “Ya, sudahlah! Tikus, sebagai gantinya ambikan makanan di seberang sungai sana. Tadi aku juga mengambil makanan dari sana, kok!” kata Kanca mengakhiri percakapan.

Tikus berjalan ke tepi sungai. Ia menaiki perahu kecil untuk menuju seberang sungai. Sebenarnya tikus tahu kalau Manggut yang

mencuri makanan. Sementara itu, di bagian sungai yang lain, Manggut cepat-cepat menyeberangi sungai. Ia hendak memasang perangkap tikus agar tikus terperangkap.

Ketika tikus hampir mendekati seberang sungai, tikus melihat perangkap. Tikus yakin kalau perangkap itu dipasang oleh Manggut. Tiba-tiba tikus mendapat ide. Tikus berpura-pura tenggelam dalam sungai. “Aaa... Manggut, tolong aku...!” teriak tikus. Mendengar itu Manggut segera menolong tikus. Tikus meminta Manggut mengantarkannya ke seberang sungai. Manggut tidak bisa berbuat apa-apa. Ia mengantarkan tikus ke seberang sungai. Sesampai di seberang sungai tikus meminta Manggut menemani tikus mengambil makanan. Karena Manggut tidak hati-hati, kakinya terperangkap dalam perangkap tikus. Manggut menyesali perbuatan buruknya dan berjanji tidak akan mengulanginya lagi.

(2) Deskripsi karya



Gambar 97: Karya 8

Judul: “Kancil dan Tikus”

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm (A3), Media: pensil warna dan *crayon*

Sumber: Dokumentasi Hanifah, 2015

Sekun menggambar dengan gaya naturalistik. Gambar ini adalah tipe gambar *stereotype* pengulangan objek tertentu seperti bentuk pohon, awan, bunga. Proporsi dan komposisi peletakannya terasa dinamis. Termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam

gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Timbul dari imajinasi yang dipadukan dengan pengetahuan Sekun akan kawasan kebun binatang. Dalam menggambar Sekun mengikuti alur cerita dongeng bergambarnya.

Objek pertama yang digambar adalah dua ekor kancil dan tikus, kemudian menggambar objek pendukung jerapah, anjing, domba dan latar belakang pemandangan. Sekun menambahkan objek yang dia inginkan. Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang dinamis.

Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna cerah dan alami, menggunakan warna-warna yang sesuai dengan aslinya. Muncul gradasi warna biru yang kontras pada langit. Komposisi *center* pada simbol awan dengan matahari. Perpaduan warna biru tua dan muda pada air sungai, tanah berwarna coklat tua dan coklat muda, rumput laut berwarna gradasi hijau muda dan kuning. Pohon diwarnai gradasi coklat tua dan muda, rumput dan daun bergradasi hijau tua dan muda. Warna yang dominan adalah warna biru pada latar belakang yang digunakan pada langit dan coklat pada tanah.

Bentuk geometris seperti simbol bentuk rumah. Bentuk-bentuk non-geometris muncul dalam gambar ini, seperti simbol bentuk matahari, awan, pohon dan binatang. Warna pada gambar ini dominan warna biru yaitu pada latar belakang yang digunakan sebagai langit.

## (3) Unsur yang dominan

Dalam gambar berjudul Kancil dan Tikus terdapat beberapa unsur yang dominan yaitu :

## 1) Tokoh utama dalam gambar

## (a) Manggut



Gambar 98: Manggut

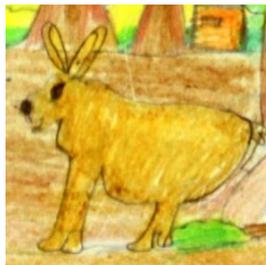
(1) Simbol bentuk Manggut sudah dapat teridentifikasi, sudah tampak seperti aslinya karakter tokoh dalam gambar. Mempunyai badan yang kurus dan lebih panjang daripada si Kanca.

(2) Menggunakan gradasi warna coklat pada tubuh kancil.

(3) Goresan garis yang dihasilkan merupakan garis spontan dan tegas.

(4) Tokoh antagonis dalam dongeng.

## (b) Kanca



Gambar 99: Kanca

- (1) Simbol bentuk Kanca sudah dapat teridentifikasi, sudah tampak seperti deskripsi tokoh dalam dongeng. Mempunyai badan yang gemuk daripada si Manggut.
- (2) Menggunakan gradasi warna coklat pada tubuh kancil.
- (3) Goresan garis yang dihasilkan merupakan garis spontan dan tegas.
- (4) Tokoh protagonis dalam dongeng.

(c) Tikus



Gambar 100: Tikus

- a. Simbol bentuk tikus sudah dapat teridentifikasi.
  - b. Menggunakan warna coklat tua.
  - c. Detail kumis dan ekor yang panjang semakin memperkuat karakter tikus.
- (5) Tokoh protagonis dalam dongeng.

2) Objek Pendukung

(a) Babi



Gambar 101: Babi

- (1) Simbol bentuk binatang babi sudah dapat teridentifikasi.
- (2) Menggunakan warna merah muda.
- (3) Dengan badan yang gemuk, lubang hidung yang besar, dan ekor yang pendek memperkuat karakter babi sesuai imajinasi Sekun.
- (4) Goresan garis yang spontan dan kuat.
- (5) Objek imajiner dalam gambar.

(b) Jerapah



Gambar 102: Jerapah

- (1) Simbol bentuk binatang jerapah sudah dapat teridentifikasi.
- (2) Menggunakan warna jingga dengan detail tubuh bentuk persegi kecil menambah ciri khas jerapah. Lehernya yang panjang dengan dua tanduk kecil di atas kepalanya memperkuat karakter jerapah sesuai imajinasi Sekun.
- (3) Diilustrasikan jerapah sedang berada di kandangnya memakan dedaunan dipohon.
- (4) Objek imajiner dalam gambar.

## (c) Domba



Gambar 103: Domba

- (1) Simbol bentuk binatang domba sudah dapat teridentifikasi.
- (2) Menggunakan warna abu-abu pada bulu domba, dan coklat sebagai warna pada wajah dan kaki domba.
- (3) Diilustrasikan domba sedang berada di kandangnya.
- (4) Objek imajiner dalam gambar.

## (d) Pohon



Gambar 104: Pohon cemara

- (1) Simbol bentuk pohon cemara sudah teridentifikasi dengan bentuk daun zig zag menganalogikan daun cemara.
- (2) Repetisi unsur bentuk.
- (3) Menggunakan warna gradasi coklat tua dan muda pada batang pohon, gradasi warna hijau dan kuning pada daunnya.
- (4) Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan dan tegas.

## (e) Rumah



Gambar 105: Rumah makan para binatang

- (1) Bentuk geometris sudah teridentifikasi sebagai simbol rumah. Dilengkapi dengan pintu, atap dan halaman teras. terdapat tambahan halaman depan dan samping.
- (2) Warna yang digunakan dominan pink atau merah muda dan ungu.
- (3) Diimajinasikan sebagai tempat para binatang berkumpul untuk makan.

## (f) Air terjun



Gambar 106: Air terjun

- (1) Simbol air terjun sudah teridentifikasi.
- (2) Air terjun yang deras di gambarkan dengan garis bergelombang.
- (3) Warna yang digunakan dominan warna biru, yaitu perpaduan warna biru tua dan muda.

## (g) Sungai



Gambar 107: Sungai

- (1) Tampak aliran sungai mengarah dari hulu ke hilir yaitu dari atas ke bawah.
- (2) Menggunakan warna biru muda dengan sedikit penekanan menciptakan hasil yang terlihat transparan.
- (3) Tampak jembatan berwarna kuning sebagai penghubung jalan diimajinasikan sekun terinspirasi didekat rumahnya terdapat sungai dan jembatan.
- (4) Garis yang dihasilkan tegas dan spontan. Tampak dinamis dengan repetisi garis bergelombang didalam sungai mengidentifikasi arus sungai.

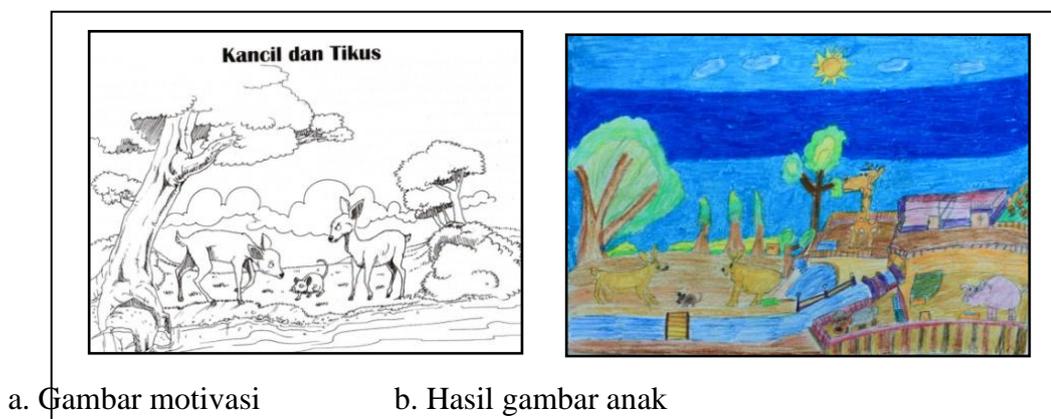
## (h) Awan dan matahari



Gambar 108: Awan dan matahari

- (1) Simbol awan dengan gradasi biru muda ke biru tua.
- (2) Repetisi garis lengkung pada awan.
- (3) Keseimbangan terlihat pada dua awan dan satu matahari ditengahnya.
- (4) Simbol matahari menggunakan gradasi warna kuning dan jingga.

## (4) Imajinasi menggambar



Gambar 109: Imajinasi menggambar

Sekun memperhatikan dengan seksama saat proses mendongeng. Sekun mampu menyebutkan tokoh utama, watak atau sifat masing-masing tokoh dan latar tempat. Tokoh utama dalam dongeng ini adalah Kancil dan tikus. Kancil Kanca yang berwatak baik dan Manggut si pemalas, tikus yang cerdik. Sekun lancar menceritakan kembali dongeng dengan singkat menggunakan bahasanya sendiri, dengan melihat gambar dalam dongeng

“Ada dua ekor kancil. Namanya Kanca dan Manggut. Manggut adalah kakaknya Kanca dan Kanca adalah adiknya Manggut. Sifatnya sangat berbeda. Kanca rajin dan baik. Manggut pemalas dan jahil. Suatu hari Manggut lapar. Tapi Manggut malas cari makan. Jadi Manggut mencuri makanan Kanca. Kanca tanya pada Manggut di mana makanannya, Manggut menjawab dicuri tikus. Kanca tidak percaya omongan Manggut. Kanca memanggil tikus ke rumahnya. Tikus dituduh mencuri makanan oleh Manggut dan tikus tidak terima. Kanca minta tikus ambil makanan di seberang sungai. Tikus tahu kalau Manggut yang mencuri makanan. Tikus melihat perangkap. Karena Manggut tidak hati-hati, kakinya terperangkap dalam perangkap tikus yang dibuat Manggut.”

Pada akhir cerita Sekun menyimpulkan pesan moral yang tersirat dalam dongeng tersebut “Jangan menuduh orang tanpa bukti dan jangan jahil”. Dalam proses menggambar Sekun terlihat aktif dan komunikatif, Sekun bukan hanya

menggambar apa yang ia rasakan, namun apa yang menurutnya perlu ditambahkan atau sesuai keinginan. Sekun mampu mengingat setiap alur cerita dongeng tersebut ditandai dengan cara dia menggambar yang selalu menceritakan kembali apa yang akan dan telah dia gambar. Dalam gambar ini yang memperlihatkan tokoh gambar-gambar yang pertama kali dibuat adalah ketertarikan Sekun terhadap tokoh.

Objek pertama yang digambar adalah simbol bentuk Manggut sudah dapat teridentifikasi, sudah tampak seperti aslinya karakter tokoh dalam gambar. Mempunyai badan yang kurus dan lebih panjang daripada si Kanca. Menggunakan gradasi warna coklat pada tubuh kancil. Simbol bentuk Kanca sudah dapat teridentifikasi, sudah tampak seperti deskripsi tokoh dalam dongeng. Mempunyai badan yang gemuk daripada si Manggut. Menggunakan gradasi warna coklat pada tubuh kancil. Simbol bentuk tikus sudah dapat teridentifikasi. Menggunakan warna coklat tua. Detail kumis dan ekor yang panjang semakin memperkuat karakter tikus.

Dia menambahkan objek yang dia inginkan. Objek binatang imajiner seperti jerapah, domba, babi. Objek binatang imajiner merupakan hasil dari pengalaman dan pengetahuan Sekun di kebun binatang. Simbol bentuk binatang jerapah sudah dapat teridentifikasi. Menggunakan warna jingga dengan detail tubuh bentuk persegi kecil menambah ciri khas jerapah. Lehernya yang panjang dengan dua tanduk kecil di atas kepalanya memperkuat karakter jerapah sesuai imajinasi Sekun. Diilustrasikan jerapah sedang berada di kandangnya memakan dedaunan dipohon.

Simbol bentuk binatang domba sudah dapat diidentifikasi. Menggunakan warna abu-abu pada bulu domba, dan coklat sebagai warna pada wajah dan kaki domba. Diilustrasikan domba sedang berada di kandangnya. Simbol bentuk binatang babi sudah dapat teridentifikasi. Menggunakan warna merah muda. Dengan badan yang gemuk, lubang hidung yang besar, dan ekor yang pendek memperkuat karakter babi sesuai imajinasi Sekun.

Objek pendukung pohon, rumah, air terjun, sungai, awan dan matahari. Simbol bentuk pohon cemara sudah teridentifikasi dengan bentuk daun zig zag menganalogikan daun cemara. Repetisi unsur bentuk. Menggunakan warna gradasi coklat tua dan muda pada batang pohon, gradasi warna hijau dan kuning pada daunnya. Bentuk geometris sudah teridentifikasi sebagai simbol rumah. Dilengkapi dengan pintu, atap dan halaman teras. terdapat tambahan halaman depan dan samping. Warna yang digunakan dominan pink atau merah muda dan ungu. Diimajinasikan sebagai tempat para binatang berkumpul untuk makan.

Simbol air terjun sudah teridentifikasi. Air terjun yang deras di gambarkan dengan garis bergelombang. Warna yang digunakan dominan warna biru, yaitu perpaduan warna biru tua dan muda. Pada gambar ini tampak aliran sungai mengarah dari hulu ke hilir yaitu dari atas ke bawah. Menggunakan warna biru muda dengan sedikit penekanan menciptakan hasil yang terlihat transparan. Tampak jembatan berwarna kuning sebagai penghubung jalan diimajinasikan sekun terinspirasi didekat rumahnya terdapat sungai dan jembatan. Tampak dinamis dengan repetisi garis bergelombang didalam sungai mengidentifikasikan arus sungai. Simbol awan dengan gradasi biru muda ke biru tua. Repetisi garis

lengkung pada awan. Keseimbangan terlihat pada dua awan dan satu matahari ditengahnya. Simbol matahari menggunakan gradasi warna kuning dan jingga.

Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai gambar ini antara lain termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur air terjun, sungai. Tipe sensorial atau perasa ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan. Gambar ini terlihat hidup dan memiliki detail melimpah seperti pohon, rumah, awan dan matahari.

Sekun menggunakan dominasi warna cerah dan alami sehingga tipe gambarnya adalah tipe naturalistik. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna cerah dan alami, menggunakan warna-warna yang sesuai dengan aslinya. Muncul gradasi warna biru yang kontras pada langit. Komposisi center pada simbol awan dengan matahari. Perpaduan warna biru tua dan muda pada air sungai, tanah berwarna coklat tua dan coklat muda, rumput laut berwarna gradasi hijau muda dan kuning. Pohon diwarnai gradasi coklat tua dan muda, rumput dan daun bergradasi hijau tua dan muda. Warna yang dominan adalah warna biru pada latar belakang yang digunakan pada langit dan coklat pada tanah.

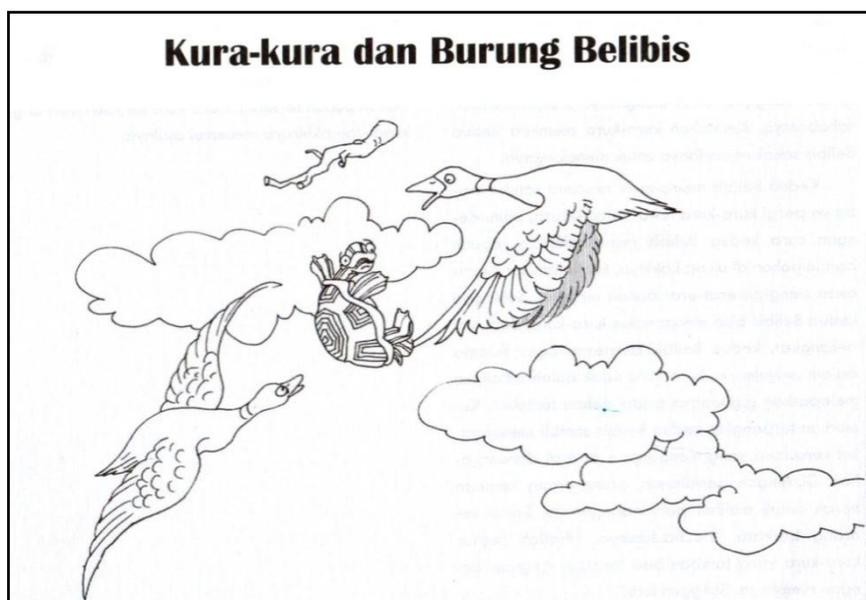
Bentuk geometris seperti simbol bentuk rumah. Bentuk-bentuk non-geometris muncul dalam gambar ini, seperti simbol bentuk matahari, awan, pohon dan binatang. Pengetahuan tentang gradasi warna merupakan hasil imajinasi pengalaman dan pengetahuan. Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis

spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes, menunjukkan diri Sekun yang optimis. Anak yang seimbang diantara tidak percaya diri dan agresif menarik garis dengan intensitas yang dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat.

Kawasan perumahan digambarkan dengan teknik rebah. Proporsi objek fasilitas di taman bermain terlalu kecil bila dibandingkan dengan objek lingkungan sekitar. Sekun mampu merepresentasikan pengetahuan dan pemahaman dalam dongeng bergambar menjadi sebuah gambar berimajinasi.

(7) Karya 09

(1) Deskripsi dongeng bergambar “Kura-kura dan Burung Belibis”



Gambar 110: “Kura-kura dan Burung Belibis”

Sumber: Daru dan Terry, 2010 : 189, *Fabel dari Seluruh Dunia, 99 Kisah Hebat*

Suatu hari ada seekor kura-kura yang mengeluh kepada sahabatnya, dua ekor burung Belibis. Kura-kura merasa jenuh dengan tempat tinggalnya dan ingin sekali bisa pergi ke tempat yang jauh untuk mengembara seperti kedua sahabatnya. Kemudian kura-kura meminta kedua Belibis sahabat karibnya untuk menolongnya.

Kedua Belibis mempunyai rencana untuk membawa pergi kura-kura lewat jalan udara, yaitu dengan cara kedua Belibis mencengkeram sebuah dahan pohon di ujung kakinya, kemudian kura-kura akan menggigit erat-erat dahan tersebut. Sehingga kedua Belibis bisa mengangkat kura-kura. Sebelum berangkat, kedua Belibis berpesan agar selama dalam perjalanan, kura-kura tidak boleh sekalipun melepaskan gigitannya pada dahan tersebut. Kemudian terbanglah kedua Belibis sambil mengangkat kura-kura yang menggigit erat-erat dahan pohon. Di tengah perjalanan, orang-orang teramat heran sekali melihat pemandangan itu. Salah seorang berkata “Ha..ha..lucunya. Lihatlah seekor kura-kura yang lamban bisa terbang lengkap dengan rumahnya. Sungguh lucu.”

Karena merasa diejek, kura-kura marah dan menyahut, “Tutup saja moncongmu yang lancang itu!” Tanpa sadar, karena berbicara mulut kura-kura terbuka, dan akhirnya kura-kura terjatuh dari angkasa dan akhirnya menemui ajalnya.

c. Deskripsi karya



Gambar 111: Karya 9

Judul: “Kura-kura dan Burung Belibis”

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm (A3), Media: pensil warna dan *crayon*

Sumber: Dokumentasi Hanifah, 2015

Sekun menggambar dengan gaya naturalistik yaitu pemandangan di udara. Gambar ini adalah tipe gambar *stereotype* pengulangan objek tertentu seperti bentuk burung belibis dan awan. Termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Dalam menggambar Sekun mengikuti alur cerita dongeng bergambarnya. Timbul dari imajinasi yang dipadukan dengan pengetahuan Sekun. Tokoh utama dalam dongeng yaitu kura-kura dan burung belibis.

Objek pertama yang digambar adalah simbol bentuk si kura-kura dengan posisi melayang dilangit dengan ranting pohon yang seolah-olah terlepas dari gigitan kura-kura. Bentuk gambar kura-kura yang digambar Sekun sudah seperti mirip seperti aslinya yaitu mempunyai cangkang dan berwarna perpaduan hijau dan kuning. Kemudian objek selanjutnya yang digambar adalah burung-burung belibis. Digambarkan mirip dengan aslinya, dengan perpaduan warna kuning pada mulut, hijau pada leher, coklat dan krem pada tubuh dan sayap. Sekun menambahkan objek yang dia inginkan. Objek pendukung seperti pesawat merupakan imajinasi tentang pesawat yang melintas lalu menabrak para burung. Goresan garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes.

Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna cerah dan alami, menggunakan warna primer yaitu biru. Warna biru ini tampak menjadi warna yang dominan pada latar belakang yang digunakan sebagai langit. Gradasi biru tua dan muda yang kontras. Warna awan menggunakan gradasi biru muda,

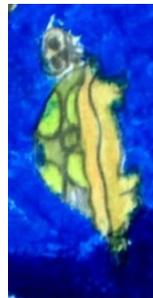
terlihat harmoni dengan latar belakangnya. Pesawat menggunakan perpaduan warna jingga dan kuning yang tampak kesan kontras dengan langit biru.

d. Unsur yang dominan

Dalam gambar berjudul Kura-kura dan Burung Belibis terdapat beberapa unsur yang dominan yaitu :

1) Tokoh utama dalam gambar

(a) Kura-kura



Gambar 112: Kura-kura terjatuh dari langit

- (1) Simbol bentuk Kura-kura sudah seperti aslinya mempunyai cangkang dan berwarna perpaduan hijau dan kuning.
- (2) Diilustrasikan si kura-kura dengan posisi melayang dilangit dengan ranting pohon yang seolah-olah terlepas dari gigitan kura-kura.
- (3) Goresan garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan adalah garis lengkung menjadi kesan garis yang luwes.

(b) Burung belibis



Gambar 113: Burung Belibis

- b. Hanya ada dua burung belibis dalam dongeng namun imajinasi Sekun menggambarkan tambahan burung belibis menjadi jumlahnya enam.
- c. Digambarkan mirip dengan aslinya, dengan perpaduan warna kuning pada mulut, hijau pada leher, coklat dan krem pada tubuh dan sayap.
- d. Diilustrasikan burung-burung yang terbang diangkasa mengitari si kura-kura yang jatuh.
- e. Goresan garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tegas yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah.

2) Objek pendukung

(a) Ranting pohon



Gambar 114: Ranting pohon

- (1) Goresan garis lurus yang menghasilkan simbol bentuk ranting pohon yang digunakan si kura-kura untuk terbang bersama burung belibis.
- (2) Menggunakan warna yang terkesan alami yaitu perpaduan hijau dan coklat.

(b) Pesawat



Gambar 115: Pesawat

- (1) Objek pendukung yang muncul dari imajinasi Sekun adalah pesawat.
- (2) Pesawat menggunakan perpaduan warna jingga dan kuning yang tampak kesan kontras dengan langit biru

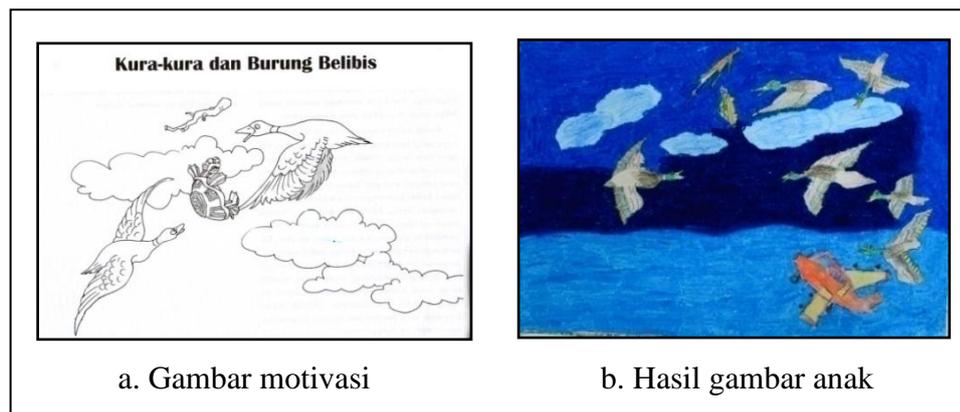
(c) Awan



Gambar 116: Awan

- (1) Simbol awan sudah teridentifikasi. Repetisi garis lengkung pada awan.
- (2) Warna awan menggunakan gradasi biru muda, terlihat harmoni dengan latar belakangnya.

e. Imajinasi menggambar



Gambar 117: Imajinasi menggambar

Sekun memperhatikan dengan seksama saat proses mendongeng. Sekun mampu menyebutkan tokoh utama, watak atau sifat masing-masing tokoh dan latar tempat. Tokoh utama dalam dongeng ini adalah kura-kura dan burung belibis. Kura-kura berwatak kurang bersyukur dan kedua burung belibis yang suka menolong. Sekun lancar menceritakan kembali dongeng dengan singkat menggunakan bahasanya sendiri, dengan melihat gambar dalam dongeng

“Ada kura-kura dan sahabat dua ekor burung Belibis. Kura-kura bosan dan ingin sekali bisa terbang seperti sahabatnya itu. Belibis punya

rencana untuk membawa terbang kura-kura caranya kedua Belibis mencengkeram ranting pohon, terus kura-kura gigit ranting itu. Sebelum berangkat, Belibis bilang agar saat terbang kura-kura nggak boleh melepas gigitannya pada ranting. Saat terbang kura-kura bicara dan mulutnya terbuka, langsung jatuh dari langit dan akhirnya meninggal.”

Pada akhir cerita Sekun menyimpulkan pesan moral yang tersirat dalam dongeng tersebut “Beryukurlah dengan apa yang kita punya”. Dalam proses menggambar Sekun terlihat aktif dan komunikatif, Sekun bukan hanya menggambar apa yang ia rasakan, namun apa yang menurutnya perlu ditambahkan atau sesuai keinginan. Sekun mampu mengingat setiap alur cerita dongeng tersebut ditandai dengan cara dia menggambar yang selalu menceritakan kembali apa yang akan dan telah dia gambar. Dalam gambar ini yang memperlihatkan tokoh gambar-gambar yang pertama kali dibuat adalah ketertarikan Sekun terhadap tokoh.

Objek pertama yang digambar adalah simbol bentuk si kura-kura dengan posisi melayang dilangit dengan ranting pohon yang seolah-olah terlepas dari gigitan kura-kura. Kura-kura sudah mirip seperti aslinya mempunyai cangkang dan berwarna perpaduan hijau dan kuning. Sekun sudah *familiar* dengan bentuk kura-kura karena pada gambar-gambar di awal penelitian dia sudah pernah menggambar, Sekun tidak banyak melihat contoh gambar dongeng. Kemudian objek selanjutnya yang digambar adalah burung-burung belibis. Digambarkan mirip dengan aslinya. Sekun baru kali ini melihat gambar binatang burung belibis, dia merasa asing, namun tetap mencoba menggambar, rasa penasaran karena belum pernah mencoba menggambar mengalahkan rasa tidak mampu

menggambarnya. Menggunakan perpaduan warna kuning pada mulut, hijau pada leher, coklat dan krem pada tubuh dan sayap.

Sekun menambahkan objek yang dia inginkan. Objek pendukung seperti pesawat. Pesawat merupakan imajinasinya. Menceritakan tentang pesawat yang melintas lalu menabrak para burung. Dalam menggambar pesawat ini Sekun sangat agresif dia sudah sangat mengerti akan komponen rangka pesawat. Dia banyak menceritakan jenis-jenis pesawat “pesawat itu macam-macam jenisnya mbak ada pesawat luar angkasa, pesawat jet, helikopter sama pesawat yang penumpangnya banyak.” Lalu yang digambar Sekun adalah pesawat yang mampu menampung penumpang banyak. Sekun menyebutkan beberapa maskapai penerbangan “Kalo pesawat yang buat orang banyak itu ada Garuda Indonesia, Lion Air, Citilink, AirAsia, trus yang baru ada Batik Air mbak.” Pesawat menggunakan perpaduan warna jingga dan kuning yang tampak kesan kontras dengan langit biru. Sekun tidak memberi nama maskapai pesawat karena dia ingin menggambar pesawat yang dia rancang sendiri. Simbol awan sudah teridentifikasi. Repetisi garis lengkung pada awan. Warna awan menggunakan gradasi biru muda, terlihat harmoni dengan latar belakangnya langit yang berwarna biru kontras.

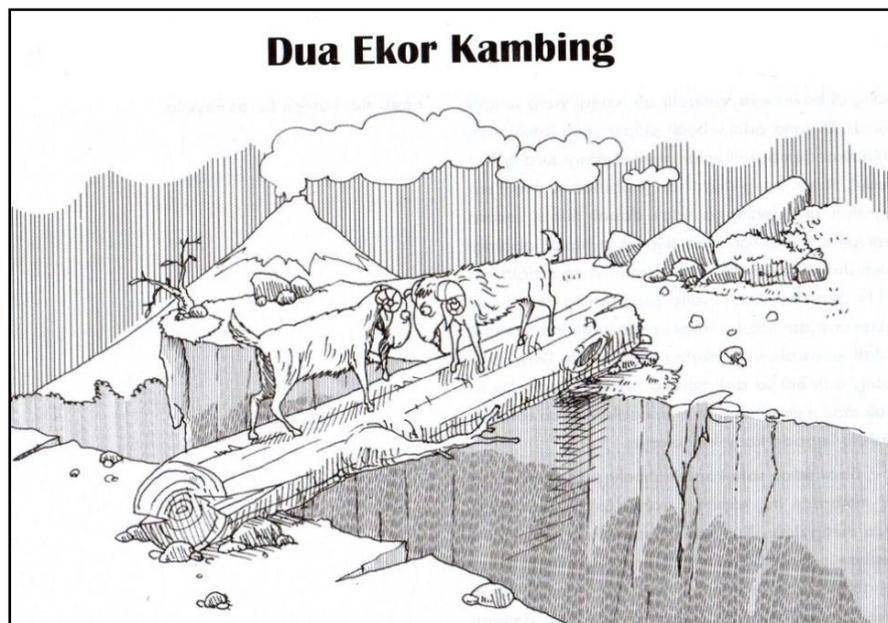
Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai gambar ini antara lain termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Dalam menggambar Sekun mengikuti alur cerita dongeng bergambarnya. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam

gambar pemandangan di udara diperjelas dengan latar belakang langit berwarna biru yang mendominasi. Tipe sensorial atau perasa ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan. Sekun menggunakan dominasi warna cerah dan alami sehingga tipe gambarnya adalah tipe naturalistik. Gambar ini adalah tipe gambar *stereotype* pengulangan objek tertentu seperti bentuk burung belibis dan awan.

Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna cerah dan alami, menggunakan warna-warna yang sesuai dengan aslinya. Muncul gradasi warna biru yang kontras pada langit. Bentuk geometris seperti simbol bentuk pesawat. Bentuk-bentuk non-geometris muncul dalam gambar ini, seperti simbol bentuk awan dan binatang. Pengetahuan tentang gradasi warna merupakan hasil imajinasi pengalaman dan pengetahuan. Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes, menunjukkan diri Sekun yang optimis. Sekun anak yang seimbang diantara tidak percaya diri dan agresif menarik garis dengan intensitas yang dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat. Sekun mampu merepresentasikan pengetahuan dan pemahaman dalam dongeng bergambar menjadi sebuah gambar berimajinasi.

(8) Karya 10

(1) Deskripsi dongeng bergambar “Dua Ekor Kambing”



Gambar 118: “Dua Ekor Kambing”

Sumber: Daru dan Terry, 2010 : 177, *Fabel dari Seluruh Dunia, 99 Kisah Hebat*

Dua ekor kambing berjalan dengan gagah dari arah yang berlawanan pada sebuah pegunungan yang curam, saat itu secara kebetulan mereka secara bersamaan di tepi jurang yang di bawahnya mengalir air sungai yang sangat deras. Di sana ada sebuah pohon yang jatuh yang dijadikan jembatan untuk menyeberangi jurang tersebut. Pohon yang dijadikan jembatan tersebut sangatlah kecil sehingga tidak dapat dilalui secara bersamaan bahkan oleh dua ekor tupai, apalagi oleh dua ekor kambing. Jembatan yang sangat kecil itu akan membuat orang yang paling berani pun akan menjadi takut. Tetapi kedua kambing tersebut tidak merasakan ketakutan sedikit pun. Rasa sombong dan harga diri mereka membuat mereka tidak mau mengalah dan memberikan jalan terlebih dahulu kepada kambing lainnya.

Saat salah satu kambing menapakkan kakinya ke jembatan itu, kambing yang lainnya pun tidak mau mengalah. Dia juga menapakkan kakinya ke jembatan tersebut. Akhirnya keduanya bertemu di tengah-tengah jembatan. Keduanya masih tidak mau mengalah dan saling mendorong dengan tanduk mereka sehingga kedua kambing tersebut akhirnya jatuh ke dalam jurang dan tersapu oleh aliran air yang sangat deras di bawahnya. Pesan moral: Lebih baik mengalah daripada mengalami nasib sial karena keras kepala.

## (2) Deskripsi karya



Gambar 119: Karya 10

Judul: "Dua Ekor Kambing"

Ukuran: 42 cm x 29,7 cm (A3), Media: pensil warna dan *crayon*

Sumber: Dokumentasi Hanifah, 2015

Gambar ini adalah tipe gambar *stereotype* pengulangan objek tertentu seperti bentuk pohon, tebing jurang, awan. Termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Dalam menggambar Sekun mengikuti alur cerita bergambar. Pikiran Sekun dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Timbul dari imajinasi yang dipadukan dengan pengetahuan Sekun akan kawasan pegunungan. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur sungai, pegunungan, sawah.

Tokoh utama dalam dongeng yaitu dua kambing. Bentuk kambing sudah teridentifikasi bentuknya dengan adanya tanduk, empat kaki, dua telinga, ekor.

Menggunakan warna coklat untuk tubuh kambing, hitam untuk tanduk. Sekun menambahkan objek yang dia inginkan.

Objek pendukung seperti binatang angsa, pohon, rumah, gubuk sawah, awan, jembatan, sawah, gunung. Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes.

Dalam pemilihan warna, tipe naturalistik berusaha menyamakan atau menganalogikan warna alami seperti gunung berwarna biru, dan daun berwarna hijau, atau sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar rumah Sekun. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna alami dan sesuai dengan aslinya. Kesan suasana siang hari yang cerah ditunjukkan dengan munculnya simbol matahari yang bersinar dan warna-warna objek yang cerah dan kontras. Muncul gradasi pada pohon, tanah, sungai. Seperti tanah berwarna coklat dan krem, sungai berwarna biru muda dan tua, pohon diwarnai gradasi coklat tua dan muda, tanaman belukar berwarna gradasi hijau dan kuning. Warna yang dominan adalah warna coklat dan biru muda, warna coklat yang digunakan pada tanah, warna langit yang senada menggunakan satu warna yaitu biru muda. Bentuk-bentuk geometris dan non-geometris muncul dalam gambar ini.

Bentuk geometris seperti simbol bentuk rumah. Bentuk non-geometris seperti simbol bentuk pohon, rumput, matahari, awan, gunung dan binatang. Dalam menggambar, dimensi ruang diungkapkan dengan cara penumpukan objek,

cara menggambar objek dekat dibagian bawah bidang gambar, makin jauh letaknya makin ke atas. Terlihat dari karakter gambar Sekun yaitu pada bagian bawah terdapat pepohonan yang besar menunjukkan objek yang dekat dan semakin ke atas menunjukkan objek yang jauh.

(3) Unsur yang dominan

Dalam gambar berjudul dua ekor kambing terdapat beberapa unsur yang dominan yaitu :

1) Tokoh utama dalam gambar

(a) Dua ekor kambing



Gambar 120: Dua ekor kambing sedang menyebrang jembatan kecil

(1) Simbol bentuk figur kambing sudah teridentifikasi dengan adanya tanduk, empat kaki, dua telinga, ekor.

(2) Menggunakan warna coklat untuk tubuh kambing, hitam untuk tanduk.



Gambar 121: Dua ekor kambing terjatuh di sungai yang sangat deras

- (1) Simbol bentuk figur kambing sudah teridentifikasi dengan adanya tanduk, empat kaki, dua telinga, ekor.
- (2) Menggunakan warna coklat untuk tubuh kambing, hitam untuk tanduk.

2) Objek pendukung

(a) Ansa



Gambar 122: Dua Ansa sedang di kolam

- a. Simbol bentuk figur kambing sudah teridentifikasi dengan paruh berwarna jingga, dan tubuh berwarna putih gradasi abu-abu dengan sedikit penekanan sehingga menghasilkan warna yang transparan.
- b. Merupakan objek imajiner.
- c. Diilustrasikan dua ansa yang sedang berenang di kolam.

(b) Gunung



Gambar 123: Gunung

- a. Simbol Gunung dapat diidentifikasi dengan bentuknya yang segitiga menggunakan warna abu-abu
- b. Warna coklat pada gunung mengidentifikasikan simbol jalan yang mengitari pegunungan.

(c) Sawah



Gambar 124: Area di persawahan

- (1) Terdapat rumah gubuk ditengah-tengah sawah, kolam ikan dan pohon.
- (2) Menggunakan warna hijau kekuningan dan hijau untuk sawah, coklat tua untuk pematang sawah dan gubuk, warna coklat dan hijau untuk simbol pohon warna biru muda untuk air kolam ikan.
- (3) Tampak repetisi dalam menggambar simbol padi seperti huruf 'v'.

(d) Langit, awan, matahari



Gambar 125: Langit, awan, matahari

- (1) Simbol awan dengan gradasi biru muda ke biru tua.

- (2) Repetisi garis lengkung pada awan.
- (3) Keseimbangan terlihat pada dua awan dan satu matahari ditengahnya. Simbol matahari menggunakan gradasi warna kuning dan jingga.

(e) Rumah



Gambar 126: Rumah

- (1) Bentuk rumah sudah dapat diidentifikasi seperti terdapat pintu, jendela atap rumah, terdapat tambahan halaman depan dan samping.
- (2) Warna yang digunakan antara lain primer dan sekunder. Warna primer yaitu kuning digunakan pada bagian depan atap rumah dan lantai teras, lalu biru digunakan pada daun jendela. Warna sekunder yaitu oranye atau jingga pada atap rumah. Warna monochrome yaitu abu-abu ada pintu. Warna coklat pada halaman samping rumah.



Gambar 127: Perumahan

- (1) Diidentifikasi kawasan perumahan karena ada beberapa rumah yang berjejer.
- (2) Warna yang digunakan warna primer yang cenderung terkesan panas yaitu kuning pada dinding rumah dan pintu, merah pada atap rumah. Jendela berwarna biru.

(f) Sungai



Gambar 128 : Sungai

- (1) Menggunakan warna primer yaitu biru. Gradasi antara biru muda dan tua.
- (2) Garis biru tua menandakan arus sungai.
- (3) Terdapat batu sungai berwarna hitam keabu-abuan.

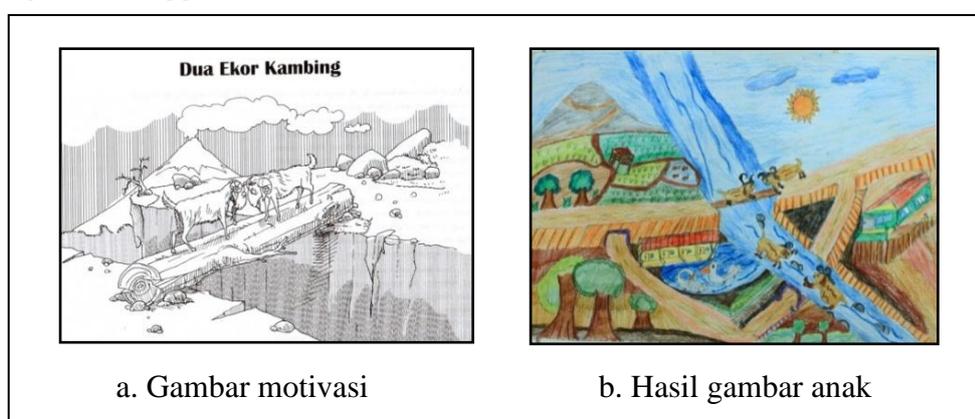
(g) Pohon



Gambar 129: Pohon Beringin

- (1) Simbol bentuk pohon Beringin ditandai dengan batang pohon yang besar, daun yang lebat dan juga akar gantung.
- (2) Warna yang digunakan pada daun gradasi dari hijau muda dan hijau tua. Batang pohon warna coklat tua yang menandakan kuat dan kokoh.

(4) Imajinasi menggambar



Gambar 130: Imajinasi menggambar

Sekun memperhatikan dengan seksama saat proses mendongeng. Sekun mampu menyebutkan tokoh utama, watak atau sifat masing-masing tokoh dan latar tempat. Tokoh utama dalam dongeng ini adalah dua ekor kambing. Dua ekor kambing ini mempunyai watak yang sombong, tidak mau mengalah dan keras kepala. Sekun lancar menceritakan kembali dongeng dengan singkat menggunakan bahasanya sendiri, dengan melihat gambar dalam dongeng

“Dua ekor kambing jalan dari arah berlawanan di jembatan pohon yang tumbang. Jembatannya sangat sempit. Kedua kambing ingin menyeberangi, tidak ada yang mau mengalah, mereka sama-sama sombong. Mereka saling dorong dengan tanduknya, akhirnya mereka berdua jatuh ke dalam jurang dan terbawa arus sungai yang deras.”

Pada akhir cerita Sekun menyimpulkan pesan moral dalam dongeng tersebut yaitu “jadi orang jangan sombong dan keras kepala”. Dalam proses menggambar Sekun terlihat aktif dan komunikatif, Sekun bukan hanya menggambar apa yang ia rasakan, namun apa yang menurutnya perlu ditambahkan atau sesuai keinginan. Sekun mampu mengingat setiap alur cerita dongeng tersebut ditandai dengan cara dia menggambar yang selalu menceritakan kembali apa yang akan dan telah dia gambar. Dalam gambar ini tokoh gambar-gambar yang pertama kali dibuat adalah ketertarikan Sekun terhadap tokoh.

Objek pertama yang digambar adalah simbol kambing sudah dapat teridentifikasi dengan adanya tanduk, empat kaki, dua telinga, ekor, sudah tampak seperti aslinya karakter tokoh dalam gambar. Menggunakan warna coklat untuk tubuh kambing, hitam untuk tanduk. Gambar adegan pertama adalah saat dua ekor kambing sedang menyebrang jembatan kecil. Lalu adegan kedua yaitu saat dua ekor kambing terjatuh di sungai yang sangat deras.

Dia menambahkan objek yang dia inginkan. Tokoh imajiner seperti angsa. Simbol bentuk binatang angsa sudah teridentifikasi dengan paruh berwarna jingga, dan tubuh berwarna putih gradasi abu-abu dengan sedikit penekanan sehingga menghasilkan warna yang transparan. Objek angsa ini merupakan hasil imajinasi Sekun. Direpresentasikan dua angsa yang sedang berenang di kolam.

Objek pendukung antara lain gunung, sungai, pohon, sawah, rumah, kawasan perumahan. Simbol gunung dapat diidentifikasi dengan bentuknya yang segitiga menggunakan warna abu-abu. Bidang berwarna coklat pada gunung mengidentifikasi simbol jalan yang mengitari pegunungan. Area persawahan

juga diimajinasikan Sekun. Terdapat rumah gubuk ditengah-tengah sawah, kolam ikan dan pohon. Menggunakan warna hijau kekuningan dan hijau untuk sawah, coklat tua untuk pematang sawah dan gubuk, warna coklat dan hijau untuk simbol pohon warna biru muda untuk air kolam ikan.

Tampak repetisi dalam menggambar simbol padi seperti huruf 'v'. Merupakan imajinasi Sekun tentang alam yang masih asri dan keinginan Sekun untuk bermain di sawah karena saat ini area sawah sudah menjadi area perumahan. Langit, awan, matahari. Simbol awan dengan gradasi biru muda ke biru tua. Repetisi garis lengkung pada awan. Keseimbangan terlihat pada dua awan dan satu matahari ditengahnya. Simbol matahari menggunakan gradasi warna kuning dan jingga.

Pada gambar ini muncul bentuk rumah yang diidentifikasi rumah Sekun. Bentuk rumah sudah dapat diidentifikasi seperti terdapat pintu, jendela atap rumah, terdapat tambahan halaman depan dan samping. Warna yang digunakan antara lain primer dan sekunder. Warna primer yaitu kuning digunakan pada bagian depan atap rumah dan lantai teras, lalu biru digunakan pada daun jendela. Warna sekunder yaitu jingga pada atap rumah. Warna *monochrome* yaitu abu-abu pada pintu. Warna coklat pada halaman samping rumah. Imajinasi kawasan perumahan ini muncul berdasarkan lingkungan sekitar karena didekat rumah Sekun berdiri perumahan mewah. Pada gambar ini juga nampak gambar imajinasi kawasan perumahan. Diidentifikasi kawasan perumahan karena nampak repetisi rumah yang berjejer. Warna yang digunakan warna primer yang

cenderung terkesan panas yaitu kuning pada dinding rumah dan pintu, merah pada atap rumah. Jendela berwarna biru.

Sungai menggunakan warna primer yaitu biru. Gradasi antara biru muda dan tua. Garis biru tua menandakan arus sungai. Terdapat batu sungai berwarna hitam keabu-abuan. Gambar ini dilengkapi dengan simbol pohon yaitu pohon beringin. Pohon beringin ini imajinasi berdasarkan pengalaman dan pengetahuan Sekun, dia bercerita pernah melihat pohon beringin di alun-alun. Memori tentang pohon beringin lalu dituangkan dalam gambar. Simbol bentuk pohon beringin ditandai dengan batang pohon yang besar, daun yang lebat dan juga akar gantung. Warna yang digunakan pada daun gradasi dari hijau muda dan hijau tua. Batang pohon warna coklat tua yang menandakan kuat dan kokoh.

Berdasarkan pengamatan peneliti mengenai gambar ini antara lain termasuk tipe gambar *non-haptic*. Figur dan alur ceritanya tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuknya pun mudah dikenali maksudnya. Sekun menggambar dengan gaya naturalistik, cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan dalam gambar ini terdiri unsur gunung, sungai, sawah. Tipe sensorial atau perasa ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan. Gambar ini terlihat hidup dan memiliki detail seperti rumah, kawasan perumahan, gubuk sawah, pohon, awan dan matahari.

Sekun menggunakan dominasi warna cerah dan alami sehingga tipe gambarnya adalah tipe naturalistik. Dalam pemilihan warna, tipe naturalistik berusaha menyamakan atau menganalogikan warna alami seperti gunung menggunakan warna abu-abu, dan daun berwarna hijau, atau sesuai dengan

kondisi lingkungan sekitar rumah Sekun. Karakter warna gambar secara keseluruhan berkesan warna alami dan sesuai dengan aslinya. Kesan suasana siang hari yang cerah ditunjukkan dengan munculnya simbol matahari yang bersinar dan warna-warna objek yang cerah dan kontras. Muncul gradasi pada pohon, tanah, sungai. Seperti tanah berwarna coklat dan krem, sungai berwarna biru muda dan tua, pohon diwarnai gradasi coklat tua dan muda, tanaman belukar berwarna gradasi hijau dan kuning. Warna yang dominan adalah warna coklat dan biru muda, warna coklat yang digunakan pada tanah, warna langit yang senada menggunakan satu warna yaitu biru muda.

Komposisi *center* pada simbol awan dengan matahari. Bentuk-bentuk geometris dan non-geometris muncul dalam gambar ini. Bentuk geometris seperti simbol bentuk rumah. Bentuk non-geometris seperti simbol bentuk pohon, rumput, matahari, awan, gunung dan binatang. Pengetahuan tentang gradasi warna merupakan hasil imajinasi pengalaman dan pengetahuan.

Ekspresi garis yang dihasilkan merupakan garis spontan yang dibuat tebal dan tajam yang digunakan sebagai batas dari objek sehingga dalam pewarnaan akan lebih mudah. Garis yang dihasilkan antara lain garis lurus dan garis lengkung yang diungkapkan secara spontan menjadi kesan garis yang luwes, menunjukkan diri Sekun yang optimis. Anak yang seimbang diantara tidak percaya diri dan agresif menarik garis dengan intensitas yang dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat. Sekun mampu merepresentasikan pengetahuan dan pemahaman dalam dongeng bergambar menjadi sebuah gambar berimajinasi.

Dalam menggambar, dimensi ruang diungkapkan dengan cara penumpukan objek, cara menggambar objek dekat dibagian bawah bidang gambar, makin jauh letaknya makin ke atas. Terlihat dari karakter gambar Sekun yaitu pada bagian bawah terdapat pepohonan yang besar menunjukkan objek yang dekat dan semakin ke atas menunjukkan objek yang jauh.

### **C. Dongeng Bergambar dan Imajinasi Menggambar**

2. Peran dongeng bergambar terhadap imajinasi menggambar anak retardasi mental.

Dongeng bergambar berperan penting terhadap imajinasi menggambar anak retardasi mental. Anak retardasi mental ringan kurang dalam kemampuan berfikir, berimajinasi dan mengingat. Kemampuan imajinasi sangat penting untuk berpikir kreatif dalam merencanakan sesuatu dan berkomunikasi. Imajinasi merupakan kemampuan untuk menciptakan bentuk atau gambaran dalam pikiran. Salah satu cara yang efektif untuk merangsang daya imajinasi anak retardasi mental adalah dengan mendongeng. Buku dongeng bergambar dapat mengembangkan imajinasi menggambar anak yaitu dengan melihat gambar pada dongeng serta mendengarkan dongeng yang dibacakan.

Perandongeng bergambar terhadap imajinasi menggambar anak retardasi mental dapat dilihat dari sudut pandang keteknikan menggambar yang berdampak pada perkembangan motorik dan sensorik, yaitu kemampuan psikomotorik dalam merekam dan memvisualisasikan suatu objek. Dilihat dari sudut pandang psikologis menggambar memberi dampak pada perkembangan emosional, yaitu

kemampuan mengubah instruksi ke dalam fungsi motorik dan menjadi bahasa visual sedangkan dilihat dari sudut pandang pembelajaran kognisi, menggambar memberi dampak pada kemampuan berpersepsi terhadap bentuk global objek yang disimpan menjadi referensi pengetahuan bentuk.

Sekun mampu memusatkan konsentrasinya serta merepresentasikan bahasa dongeng menjadi bahasa visual sesuai persepsinya. Dongeng bergambar jenis fabel sangat membantu Sekun dalam memahami karakteristik bermacam-macam binatang, dengan gambar-gambar binatang yang bervariasi memberikan pengetahuan bentuk. Pada awalnya Sekun hanya mampu menggambar binatang ayam, burung, dan kura-kura, belum banyak variasi gambar karena tidak mempunyai imajinasi dan kurangnya referensi bentuk binatang. Beberapa gambar binatang yang dibuat Sekun terlihat monoton dan tidak bervariasi. Setelah menerima *stimulus* dongeng bergambar, kemampuan Sekun mengalami peningkatan yaitu Sekun mampu menggambar binatang diantaranya gajah, harimau, burung belibis, jerapah, anjing, angsa, keledai, kerang, kuda nil, kelinci, coyote, tikus, kambing, panda. Ketika Sekun sudah mengenal dan menguasai suatu bentuk yang menurutnya mudah diingat maka bentuk tersebut akan digambar berulang atau repetisi bentuk. Latar tempat yang berbeda pada masing-masing dongeng, membuat Sekun semakin kaya akan referensi gambar pemandangan.

Sikap yang aktif dalam mengekspresikan imajinasi, tampak ekspresif dalam variasi simbol bentuk dan warna. Proses visualisasi gambar dan warna yang terkontrol melatih proses motorik maupun sensorik anak yang didalamnya

merangsang perkembangan imajinasi, kreativitas, kognitif, pertumbuhan persepsi, emosional, mental, sosial. Sekun dalam mengolah dan merepresentasikan imajinasi ke dalam gambar yaitu berdasarkan pengalaman, pengetahuan serta kondisi lingkungan. Simbol bentuk dan warna yang ditampilkan dalam gambar memvisualisasikan objek-objek tertentu dalam lingkungannya. Sehingga gambar yang dihasilkan dominan gaya naturalistik.

### 3. Imajinasi Menggambar Anak Retardasi Mental

Proses menggambar dengan *stimulus* dongeng bergambar bagi anak retardasi mental dilakukan melalui beberapa tahapan yaitu pertama peneliti membacakan dongeng bergambar kemudian terjadi interaksi dan komunikasi antara peneliti dengan Sekun mengenai dongeng bergambar. Peneliti bertanya apa judul dongeng, tokoh binatang apa saja yang terdapat dalam dongeng, karakteristik binatang, bagaimana watak masing-masing tokoh, bagaimana latar tempat. Setelah pertanyaan dijawab oleh Sekun, tahap selanjutnya adalah Sekun akan menceritakan kembali dengan singkat apa yang sudah dipahami. Sekun menyimpulkan pesan moral dalam dongeng tersebut. Kemudian Sekun menjelaskan kepada peneliti apa yang akan digambar sesuai imajinasi. Dalam proses menggambar Sekun terlihat aktif saat menjelaskan satu persatu apa yang akan digambar. Sekun membuat sketch terlebih dahulu, lalu *finishing* pewarnaan menggunakan pensil warna dan *crayon*. Sekun akan memberi tahu peneliti apabila bentuk binatang sudah pernah digambar dan Sekun dengan mandiri menggambar sesuai persepsinya.

Gambar Sekun tersebut menggambarkan pengalaman, pengetahuan dan kondisi lingkungan. Sekun merepresentasikan dongeng bergambar sesuai imajinasi dan kreativitasnya. Dilihat dari perkembangan sejak awal sampai akhir penelitian, bahwa Sekun memperlihatkan perubahan yang signifikan dari karya awal yang terpilih berjudul ‘Asal-usul Panda Berwarna Hitam Putih’ sampai dengan karya sepuluh yaitu ‘Dua Ekor Kambing’. Tokoh utama digambarkan sesuai persepsinya dengan acuan dongeng bergambar. Penambahan tokoh-tokoh dan latar tempat yang direpresentasikan tidak sama dengan gambar pada dongeng menunjukkan bahwa imajinasi dari pengalaman dan pengetahuan. Sekun mampu merekam bentuk objek binatang dalam dongeng bergambar yang kemudian memvisualisasikannya. Perkembangan dalam berimajinasi bentuk binatang dan objek pendukung serta pewarnaan semakin variatif.

Tabel 4. Imajinasi Menggambar Sekun.

No	Karya	Imajinasi Menggambar	Keterangan
1.	Karya 1  Judul: “Asal usul Panda Berwarna Hitam Putih”	1. Pemahaman Sekun tentang dongeng bergambar. 2. Pemilihan tokoh. 3. Objek imajiner. 4. Tipe sensorial.	(1) Sekun mampu menceritakan kembali dongeng dan menyimpulkan pesan moral. (2) Tokoh utama yang digambar sesuai dengan dongeng. (3) Objek gadis penolong dan macan tutul merupakan imajinasi yang berasal dari dongeng.

2.	<p>Karya 2</p>  <p>Judul : “Kuda Nil dan Kura-kura”</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pemahaman Sekun tentang dongeng bergambar.</li> <li>2) Pengetahuan Sekun.</li> <li>3) Pemilihan tokoh.</li> <li>4) Objek imajiner.</li> <li>5) Tipe sensorial.</li> <li>6) Tipe naturalistik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Sekun mampu menceritakan kembali dongeng dan menyimpulkan pesan moral.</li> <li>(2) Menciptakan objek berdasarkan apa yang pernah Sekun lihat, yaitu pohon.</li> <li>(3) Tokoh utama yang digambar sesuai dengan tokoh utama dalam dongeng.</li> <li>(4) Sekun menambahkan objek imajiner seperti istri kuda nil, sungai, pohon dan papan nama istana.</li> <li>(5) Ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan.</li> <li>(6) Dominasi warna cerah dan alami.</li> </ol>
3.	<p>Karya 3</p>  <p>Judul : “Ayam yang Berkelahi dengan Burung Elang”</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>(1) Pemahaman Sekun tentang dongeng bergambar.</li> <li>(2) Pengetahuan Sekun.</li> <li>(3) Pengalaman Sekun.</li> <li>(4) Pemilihan tokoh.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekun mampu menceritakan kembali dongeng dan menyimpulkan pesan moral.</li> <li>2. Menciptakan objek berdasarkan apa yang pernah Sekun lihat, yaitu</li> </ol>

		<p>(5) Objek imajiner.  (6) Tipe sensorial.  (7) Tipe naturalistik.</p>	<p>pohon dan kandang ayam.  3. Imajinasi sungai dan gajah pada gambar ini merupakan pengalaman masa lalu yang sering mandi di sungai dekat rumah.  4. Tokoh utama yang digambar sesuai dengan tokoh utama dalam dongeng, antara lain burung elang dan ayam.  5. Sekun menambahkan objek imajiner seperti burung, ayam-ayam, gajah.  6. Ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan.  7. Dominasi warna cerah dan alami.</p>
4.	<p>Karya 4</p>  <p>Judul: “ Keledai dan Pemiliknya ”</p>	<p>1. Pemahaman Sekun tentang dongeng bergambar.  2. Pengetahuan Sekun.  3. Pemilihan tokoh.  4. Objek imajiner.  5. Tipe sensorial.  6. Tipe naturalistik.</p>	<p>1. Sekun mampu menceritakan kembali dongeng dan menyimpulkan pesan moral.  2. Adegan Keledai berdasarkan alur cerita dalam dongeng.  3. Tokoh utama yang</p>

			<p>digambar sesuai dengan tokoh utama dalam dongeng, Keledai.</p> <p>4. Sekun menambahkan objek imajiner seperti pemilik keledai, burung yang sedang terbang, awan di langit, pohon yang berjejeran dipinggir jalan, batu dan tanaman.</p> <p>5. Ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan.</p> <p>6. Dominasi warna cerah dan alami.</p>
5.	<p>Karya 5</p>  <p>Judul: “Anak Kerang”</p>	<p>1. Pemahaman Sekun tentang dongeng bergambar.</p> <p>2. Pengetahuan Sekun.</p> <p>3. Pemilihan tokoh.</p> <p>4. Objek imajiner.</p> <p>5. Tipe sensorial.</p> <p>6. Tipe naturalistik.</p>	<p>1. Sekun mampu menceritakan kembali dongeng dan menyimpulkan pesan moral.</p> <p>2. Pengetahuan Sekun akan dunia biota laut.</p> <p>3. Tokoh utama yang digambar sesuai dengan tokoh utama dalam dongeng, anak kerang dan ibu kerang.</p> <p>4. Sekun menambahkan objek imajiner seperti ikan paus, gurita, ubur-</p>

			<p>ubur, ikan laut, bintang laut, rumput laut, batu karang.</p> <p>5. Ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan.</p> <p>6. Dominasi warna cerah dan alami</p>
6.	<p>Karya 6</p>  <p>Judul: “Anjing dan Bayangannya”</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman Sekun tentang dongeng bergambar.</li> <li>2. Pengetahuan Sekun.</li> <li>3. Pemilihan tokoh.</li> <li>4. Objek imajiner.</li> <li>5. Tipe sensorial.</li> <li>6. Tipe naturalistik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekun mampu menceritakan kembali dongeng dan menyimpulkan pesan moral.</li> <li>2. Pengetahuan Sekun terhadap simbol padi seperti huruf ‘v’.</li> <li>3. Tokoh utama yang digambar sesuai dengan tokoh utama dalam dongeng yaitu Anjing.</li> <li>4. Sekun menambahkan objek imajiner seperti teman anjing, rumah anjing, sungai, areal sawah, kawasan perumahan, taman bermain, burung, pohon, awan.</li> <li>5. Ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung</li> </ol>

			<p>pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan.</p> <p>6. Dominasi warna cerah dan alami.</p>
7.	<p>Karya 7</p>  <p>Judul: “Kelinci dan Coyote”</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman Sekun tentang dongeng bergambar.</li> <li>2. Pengetahuan Sekun.</li> <li>3. Pengalaman Sekun.</li> <li>4. Pemilihan tokoh.</li> <li>5. Objek imajiner.</li> <li>6. Tipe sensorial.</li> <li>7. Tipe naturalistik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekun mampu menceritakan kembali dongeng dan menyimpulkan pesan moral.</li> <li>2. Pengetahuan Sekun terhadap suasana malam hari, kawasan tebing dan bukit.</li> <li>3. Terdapat terowongan yang muncul dari imajinasi Sekun tentang pengalamannya melewati jalan terowongan.</li> <li>4. Tokoh utama yang digambar sesuai dengan tokoh utama dalam dongeng yaitu kelinci dan coyote.</li> <li>5. Sekun menambahkan objek imajiner seperti pohon, rumah, bulan purnama, awan, jembatan.</li> <li>6. Ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan.</li> </ol>

			7. Dominasi warna cerah dan alami.
8.	<p>Karya 8</p>  <p>Judul: “Kancil dan Tikus”</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman Sekun tentang dongeng bergambar.</li> <li>2. Pengetahuan Sekun.</li> <li>3. Pengalaman Sekun.</li> <li>4. Pemilihan tokoh.</li> <li>5. Objek imajiner.</li> <li>6. Tipe sensorial.</li> <li>7. Tipe naturalistik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekun mampu menceritakan kembali dongeng dan menyimpulkan pesan moral.</li> <li>2. Pengetahuan Sekun terhadap lingkungan sekitar yaitu munculnya imajinasi bentuk awan, pohon, rumah, air terjun, sungai dan matahari.</li> <li>3. Objek binatang imajiner muncul dari pengalaman Sekun di kebun binatang.</li> <li>4. Tokoh utama yang digambar sesuai dengan tokoh utama dalam dongeng yaitu dua ekor kancil dan tikus</li> <li>5. Sekun menambahkan objek binatang imajiner seperti jerapah, anjing, domba dan babi.</li> <li>6. Ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan.</li> <li>7. Dominasi warna cerah dan alami.</li> </ol>

9.	<p>Karya 9</p>  <p>Judul: “Kura-kura dan Burung Belibis”</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Pemahaman Sekun tentang dongeng bergambar.</li> <li>2. Pengetahuan Sekun.</li> <li>3. Pengalaman Sekun.</li> <li>4. Pemilihan tokoh.</li> <li>5. Objek imajiner.</li> <li>6. Tipe sensorial.</li> <li>7. Tipe naturalistik.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sekun mampu menceritakan kembali dongeng dan menyimpulkan pesan moral.</li> <li>2. Pengetahuan Sekun terhadap jenis-jenis dan nama maskapai pesawat.</li> <li>3. Pengalaman menonton berita di televisi mengenai kecelakaan pesawat, pada gambar ini Sekun berimajinasi tentang pesawat yang melintas lalu menabrak para burung.</li> <li>4. Tokoh utama yang digambar sesuai dengan tokoh utama dalam dongeng yaitu kura-kura dan burung belibis.</li> <li>5. Sekun menambahkan objek imajiner seperti pesawat</li> <li>6. Ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan.</li> <li>7. Dominasi warna cerah dan alami.</li> </ol>
10.	Karya 10	1. Pemahaman Sekun	1. Sekun mampu

	<p>tentang dongeng bergambar.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Pengalaman Sekun.</li> <li>3. Pemilihan tokoh.</li> <li>4. Objek imajiner.</li> <li>5. Tipe sensorial.</li> <li>6. Tipe naturalistik.</li> </ol>	<p>menceritakan kembali dongeng dan menyimpulkan pesan moral.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>2. Pengalaman Sekun melewati jalan di pegunungan yang berkelok-kelok.</li> <li>3. Tokoh utama yang digambar sesuai dengan tokoh utama dalam dongeng yaitu dua ekor kambing.</li> <li>4. Sekun menambahkan objek imajiner seperti binatang angsa, pohon, rumah, gubuk sawah, awan, jembatan, sawah, gunung.</li> <li>5. Ditunjukkan dengan hasil gambar yang tergantung pada hal-hal nyata dan kondisi lingkungan.</li> <li>6. Dominasi warna cerah dan alami.</li> </ol>
---	--	---

Dari 10 karya Sekun, imajinasi menggambar dari dongeng bergambar yang paling dominan terdapat pada karya 5 yang berjudul "Anak Kerang", karya 8 yang berjudul "Kancil dan Tikus", karya 10 yang berjudul "Dua Ekor Kambing".



Gambar131: “Anak Kerang”



Gambar 132: “Kancil dan Tikus”



Gambar 133: “Dua Ekor Kambing”

Ketiga karya diatas menunjukkan perkembangan serta keunikan imajinasi dalam gambar. Binatang dan objek imajiner semakin variatif berdasarkan pengalaman, pengetahuan dan kondisi lingkungan.

## **BAB V PENUTUP**

### **A. Kesimpulan**

Hasil penelitian pada perandongeng bergambar terhadap imajinasi menggambar anak retardasi mental dapat disimpulkan:

Pengaruh dongeng bergambar terhadap imajinasi menggambar Sekun adalah mampu mewujudkan atau memvisualisasikan bentuk-bentuk binatang dengan melihat gambar pada dongeng. Karakteristik hasil gambar adalah tipe *non-haptic, willing type, stereotype*, tambahan objek imajiner berdasarkan pengetahuan, pengalaman serta kondisi lingkungan Sekun.

#### **(1) Saran**

- (1) Peran aktif guru yang memberikan *stimulus* dongeng bergambar sangat dibutuhkan untuk dapat meningkatkan imajinasi menggambar dan kreativitas pada anak retardasi mental, sehingga dapat memotivasi minat menggambar.
- (2) Peran aktif orangtua hendaknya lebih ditingkatkan, dalam hal ini pengetahuan tentang dongeng bergambar, teknik, metode serta tujuan mendongeng dan menggambar untuk imajinasi menggambar anak retardasi mental, sehingga peningkatan yang telah dicapai oleh anak tidak berhenti atau terhambat karena kurangnya pemahaman serta motivasi dari orangtua atau keluarga.

## DAFTAR PUSTAKA

- Apriyanto, Nunung. 2012. *Seluk-beluk Tunagrahita dan Strategi Pembelajarannya*. Jogjakarta: Javalitera
- Bratanata, SS. 1977. *Pendidikan Anak-Anak Terbelakang*. Bandung: Depdikbud
- Damajanti, Irma. 2006. *PSIKOLOGI SENI*. ITB: Kiblat
- Dananjaja, James. 2007. *Folklor Indonesia*. Jakarta: PT Pustaka Utama Grafiti
- Davido, Roseline, 2012. *Mengenal Anak Melalui Gambar*. Jakarta: Salemba Humanika
- Dharsono. 2003. *Pengantar Estetika dalam Seni Rupa*. Bandung: Departemen Pendidikan Nasional
- Djelantik. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*. Bandung: Arti
- Efendi, Mohammad. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak berkelainan*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Garha, Oho. 1980. *Pendidikan Kesenian Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud
- Izzaty, Rita Eka, dkk.2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta : UNY Press
- Kartika, Dharsono. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains
- Mal, 2009. *The Power of Story Telling*. Depok : PT Luxima Metro Media
- Moleong, Lexy J. 2005. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT. Rosdakarya
- Mumpuniarti. 2000. *Penanganan Anak Tunagrahita (Kajian dari Segi Pendidikan, Sosial-Psikologis dan Tindak Lanjut Usia Dewasa)*. Yogyakarta: UNY
- Pamadhi, Hajar. 2012. *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: UNY Press
- Ratna, Nyoman. 2013. *Glosarium:1250 Entri Kajian, Sastra Seni dan Sosial Budaya*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Santoso, Hargio. 2012. *Cara Memahami dan Mendidik Anak Berkebutuhan Khusus*. Yogyakarta: Gosyen Publishing
- Sanyoto, Sadjiman. 2010. *Nirmana Elemen-Elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra
- Semiawan, Conny. 2009. *Kreativitas Keberbakatan*. Jakarta Barat: PT Indeks
- Silver, Rawley. 1978. *DEVELOPING COGNITIVE AND CREATIVE SKILLS THROUGH ART*. United States of America: The Maple Press company

- Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung: ITB
- Susanto, Mikke. 2012. *DIKSI RUPA*. Yogyakarta
- Tabrani, Primadi. 2014. *PROSES KREASI-GAMBAR ANAK-PROSES BELAJAR*. Jakarta: PT Gelora Aksara Pratama
- Yin, R.K. 2014. *Studi Kasus: Desain dan Metode*. Jakarta: Rajawali Pers
- Wong, Wucius. 1986. *Beberapa Asas Menggambar Dwimatra*. Bandung: ITB

## GLOSARIUM

Artistik	: Indah atau berhubungan dengan penampilan wujud yang indah.
Chronological age (CA)	: Usia anak menurut ukuran kalender.
Daya ingat	: Kemampuan mengingat kembali pengalaman yg telah lampau.
Ekspresi	:Pengungkapan atau proses menyatakan maksud, gagasan perasaan dalam bentuk nyata.
Estetik	: Indah, apresiasi keindahan, keindahan dan rasa.
Estetika	: (Ilmu Keindahan) cabang pengetahuan ilmiah yang mempelajari ciri dan unsur-unsur dari keindahan.
Gambar	: Berasal dari kata <i>draw</i> yang berarti menggambar. Menggambar pada tingkat paling sederhana adalah dasar dari segala hal dalam seni rupa.
Imajinasi	:Daya pikir untuk membayangkan (angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dsb) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang.
Karakter	: Ciri yang menjadi identitas yang menunjukkan dalam berbagai hal aktivitas atau hasil dari aktivitasnya.
Mental age (MA)	: Kemampuan mental yang dimiliki oleh seseorang anak pada usia tertentu.
Motorik	: Secara definisi berarti suatu gerakan yang timbul karena suatu rangsangan pandangan atau apa yang dilihatnya.
Persepsi	:Proses seseorang mengetahui beberapa hal melalui pancaindranya.
Psikomotorik	:Kemampuan melakukan gerakan tubuh seperti meloncat, berlari, memegang, memukul, dan cenderung berkaitan erat dengan anggota badan dan kaki.
Representasi	: Sesuatu yang mewakili.

Respon	: Reaksi yang dimunculkan ketika belajar yang berupa gerakan tindakan dll.
Stimulus	: Hal-hal yang merangsang kegiatan belajar seperti pikiran, perasaan yang ditangkap melalui alat indera.
Terapi	: Proses pengobatan baik menggunakan obat atau pendekatan kejiwaan yang membawa kesembuhan atau perkembangan yang lebih baik.
Treatment	: Perlakuan atau cara mengobati.
Visualisasi	: Pengungkapan suatu gagasan atau perasaan dengan menggunakan bentuk gambar, tulisan, peta grafik dan sebagainya.
Warna	: Kesan yang diperoleh mata dari cahaya yang dipantulkan benda-benda yang dikenainya.
Watak	: Sifat batin manusia yg mempengaruhi segenap pikiran dan tingkah laku, budi pekerti.

# LAMPIRAN

# LAMPIRAN

SURAT IJIN PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207 http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/48-00  
 10 Jan 2011

Lamp : 1 bendel  
 Hal : Pengajuan judul dan Penetapan Pembimbing T.A.

Kepada  
 Yth, Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa  
 Fakultas Bahasa dan seni UNY  
 di Yogyakarta

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : HANIPAH EKA WULANDARI  
 NIM : 11206244009  
 Jurusan : Pendidikan Seni Rupa  
 Fakultas : Bahasa dan Seni

Mengajukan judul dan penetapan pembimbing Tugas Akhir :

Alternatif Judul

1. Dongeng bergambar sebagai media motivasi menggambar Retardasi Mental
2. \_\_\_\_\_

Permasalahan (berisikan uraian singkat masalah yang akan dikaji dan pentingnya masalah tersebut dikaji)

Retardasi Mental (RM) adalah suatu keadaan dimana seseorang memiliki kemampuan mental yg tidak mencukupi gejala yg utama intelegensi yg terbelakang. Dengan dongeng diharapkan dapat memotivasi menggambar si anak RM. Treatment ini juga bermanfaat bagi untuk alternative teknik pembelajaran seni bagi terapis /guru/orang tua dalam penanganan anak RM. Permasalahan yg diangkat adalah Apakah dongeng dapat memotivasi menggambar anak RM? Bagaimana perkembangan kreativitas (imajinasi, goresan, warna, serta pemahaman anak RM dalam mengidentifikasi objek dlm dongeng?

(bila format tidak mencukupi mohon diisikan pada lembar tersendiri)

*judul sng di konsultasikan ke pembimbing lagi,  
 subjek & fokus permasalahan.*

*[Signature]*



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207 http:  
//www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/48-00  
10 Jan 2011

ALTERNATIF PEMBIMBING :

1. Pembimbing :  
Nama  
NIP

HAJAR DAMADHI, MA (Hons)  
19540722 198103 1 003 *[Signature]*

2. Pembimbing :  
Nama  
NIP

DR. SUWARNA, M.Pd  
~~19520727 197803 1 003~~

3. Pembimbing :  
Nama  
NIP

\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

Demikian, atas terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih

Penasehat Akademik

*[Signature]*  
HAJAR DAMADHI, MA (Hons)  
NIP 19540722 198103 1 003

Yogyakarta, 30 Januari 2015  
Mahasiswa

*[Signature]*  
HANIFAH EKA WULANDARI  
NIM 11206244009



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA  
**FAKULTAS BAHASA DAN SENI**

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550043, 548207 Fax. (0274) 548207  
http://www.fbs.uny.ac.id//

FRM/FBS/33-01  
10 Jan 2011

Nomor : 393/UN.34.12/DT/III/2015  
Lampiran : 1 Berkas Proposal  
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 25 Maret 2015

Kepada Yth.  
Walikota Yogyakarta  
c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota  
Yogyakarta  
Kompleks Balai Kota, Timoho,  
Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PERAN DONGENG BERGAMBAR TERHADAP IMAJINASI ANAK RETARDASI MENTAL**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : HANIFAH EKA WULANDARI  
NIM : 11206244009  
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Waktu Pelaksanaan : April - Juni 2015  
Lokasi Penelitian : SLB Negeri Pembina Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

a.n. Dekan  
Kasubag Pendidikan FBS,  
  
Endang Probo Utami, S.E.  
NIP. 136707041993122001

Tembusan:  
- Kepala SLB Negeri Pembina Yogyakarta



## PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA

## DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682

Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

## SURAT IZIN

NOMOR : 070/1178

2036/34

- Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY  
Nomor : 393/UN.34.12/DT/III/2015 Tanggal : 25 Maret 2015
- Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.  
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;  
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;  
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;  
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;
- Dijinkan Kepada : Nama : HANIFAH EKA WULANDARI  
No. Mhs/ NIM : 11206244009  
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY  
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta  
Penanggungjawab : Drs. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons)  
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PERAN DONGENG BERGAMBAR TERHADAP IMAJINASI ANAK RETARDASI MENTAL
- Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta  
Waktu : 27 Maret 2015 s/d 27 Juni 2015  
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan  
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)  
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat  
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah  
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan  
Pemegang Izin

HANIFAH EKA WULANDARI



Dikeluarkan di : Yogyakarta  
Pada Tanggal : 27-3-2015  
An. Kepala Dinas Perizinan  
Sekretaris

Drs. HARDONO

NIP. 195804101985031013

## Tembusan Kepada :

- Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)  
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta  
3. Kepala SLB Negeri Pembina Yogyakarta  
4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY  
5. Ybs.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA  
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAH RAGA  
**SLB NEGERI PEMBINA YOGYAKARTA**

Jalan : Imogiri 224 Giwangan Umbulharjo Yogyakarta 55163 Telp. 371243  
Website : [WWW.slbnpyogya.com](http://WWW.slbnpyogya.com) Email : [www.slbnpyogya@yahoo.com](mailto:www.slbnpyogya@yahoo.com)

**SURAT KETERANGAN**

No : 423/459a

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : REJOKIRONO, M.Pd  
NIP. : 19651109 199103 1 014  
Jabatan : Kepala Sekolah  
Instansi : SLB Negeri Pembina Yogyakarta  
Alamat : Jl. Imogiri 224 Giwangan UH Yogyakarta, Telp. 55163

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Hanifah Eka Wulandari  
NIM : 11206244009  
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta  
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa  
Program : S-1

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SLB Negeri Pembina Yogyakarta pada bulan Maret 2015, dengan judul **Peran Dongeng Bergambar Terhadap Imajinasi Anak Retardasi Mental**.

Demikian untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Yogyakarta, 1 April 2015

Kepala

REJOKIRONO, M.Pd

NIP. 19651109 199103 1 014

## PERSETUJUAN SEBAGAI RESPONDEN PENELITIAN

Dengan menandatangani lembar ini, saya :

Nama : Ari Joko Indartono  
Umur : 56 tahun  
Pekerjaan : Pensiunan  
Alamat : Kamogahum I RT. 07 RW. 04 Tarkungu Sleman

Orangtua dari ananda Andreas Sekunderry Adi Putra (umur 19 tahun) memberikan persetujuan penelitian kepada Hanifah Eka Wulandari (NIM 11206244009), mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2011, dengan penelitian yang berjudul "Peran Dongeng Bergambar terhadap Imajinasi Anak Retardasi Mental" terhadap anak saya.

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

Yogyakarta, // April 2015

Orangtua Responden



## PERSETUJUAN SEBAGAI NARASUMBER

Dengan menandatangani lembar ini, saya :

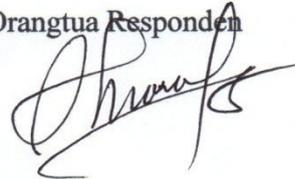
Nama : Ari Jaku Indartono  
Umur : 56 tahun  
Pekerjaan : Pensiunan  
Alamat : Kranggan I RT.07 RW 04 Tribraggo Sleman

Bersedia menjadi narasumber dari penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Eka Wulandari (NIM 11206244009), mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2011, dengan penelitian yang berjudul "Peran Dongeng Bergambar terhadap Imajinasi Anak Retardasi Mental" terhadap anak saya.

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

Yogyakarta, // April 2015

Orangtua Responden



## PERSETUJUAN SEBAGAI NARASUMBER

Dengan menandatangani lembar ini, saya :

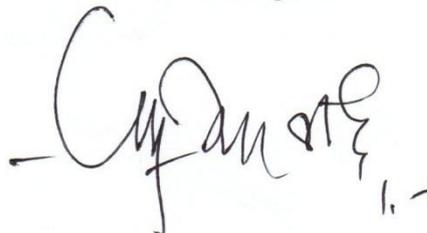
Nama : SURYO MANGESTI AJI  
Umur : 52 TH.  
Pekerjaan : GURU  
Alamat : JL. NAMBURAN KIDUL NO. 1 KRATON.  
YOGYAKARTA.

Bersedia menjadi narasumber dari penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Eka Wulandari (NIM 11206244009), mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2011, dengan penelitian yang berjudul "Peran Dongeng Bergambar terhadap Imajinasi Anak Retardasi Mental", terhadap ananda Andreas Sekunderry Adi Putra.

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

Yogyakarta, 1/April 2015

Guru Responden



## PERSETUJUAN SEBAGAI NARASUMBER

Dengan menandatangani lembar ini, saya :

Nama : NANIK RUZINI, S.Pd.  
Umur : 55 TH  
Pekerjaan : PNS.  
Alamat : PRANIRODIRJAN GM II 1/13 JOGYAKARTA.

Bersedia menjadi narasumber dari penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Eka Wulandari (NIM 11206244009), mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2011, dengan penelitian yang berjudul "Peran Dongeng Bergambar terhadap Imajinasi Anak Retardasi Mental", terhadap ananda Andreas Sekunderry Adi Putra.

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

Yogyakarta, 11 April 2015

Guru Responden



NANIK RUZINI

## PERSETUJUAN UJI TRIANGULASI

Dengan menandatangani lembar ini, saya:

Nama : M. BAYU TEJO SAMPURO  
Usia : 22 th  
Pekerjaan : TERAPIS  
Alamat : KARANGAYAM CT-VIII, DEPOK,  
SLEMAN, YOGYAKARTA

Bersedia menjadi validator dari penelitian yang dilakukan oleh Hanifah Eka Wulandari (NIM 11206244009), mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2011 dengan judul penelitian **“Peran Dongeng Bergambar terhadap Imajinasi Anak Retardasi Mental”**.

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

Yogyakarta, 11 Juli 2015



M. Bayu Tejo S, M.Phil

# LAMPIRAN

KISI-KISI PERTANYAAN DAN HASIL WAWANCARA

KISI-KISI WAWANCARA DENGAN GURU KESENIAN

1. Menurut Ibu bagaimanakah anak Retardasi Mental itu ?
2. Bagaimana dengan Retardasi Mental yang dialami Sekun ?
3. Bagaimana komunikasi dan interaksi sosial Sekun di sekolah ?
4. Kegiatan kesenian atau seni apa yang disukai Sekun ?
5. Hambatan apa saja yang mempengaruhi proses visualisasi gambar pada anak Retardasi Mental itu ?
6. Bagaimana dengan perkembangan kreativitas Sekun dalam menggambar ?
7. Apakah guru mengarahkan atau memberi stimulus imajinasi Sekun dalam menggambar ?
8. Apa saja yang biasanya di gambar oleh Sekun ?
9. Adakah ciri khas pada hasil gambar Sekun ?
10. Menurut Ibu apakah manfaat dari dongeng bagi anak ?
11. Apakah Ibu pernah memberikan dongeng untuk memunculkan imajinasi anak retardasi mental dalam menggambar ?
12. Saran Ibu terkait dengan pelajaran menggambar untuk kedepannya ?
13. Bagaimana pendapat Ibu tentang proses dongeng dan menggambar ini bagi perkembangan anak dan kehidupan pada masa yang akan datang ?

## KISI-KISI WAWANCARA DENGAN GURU KELAS

1. Menurut Anda bagaimanakah anak Retardasi Mental itu ?
2. Bagaimana dengan Retardasi Mental yang dialami Sekun ?
3. Bagaimana komunikasi dan interaksi sosial Sekun di sekolah ?
4. Apa kesulitan atau hambatan dalam mengajar anak Retardasi Mental ?
5. Bagaimana dengan Sekun dalam mengikuti pelajaran dikelas ?
6. Apakah guru selalu mendampingi Sekun di bengkel ?
7. Apa saja yang biasanya di kerjakan oleh Sekun ?
8. Bagaimana perkembangan Sekun dalam mengikuti kelas otomotif selama ini ?

### KISI-KISI PERTANYAAN UNTUK VALIDASI

1. Bagaimana tanggapan Anda terhadap anak retardasi mental?
2. Bagaimana tanggapan Anda tentang imajinasi anak retardasi mental?
3. Bagaimana tanggapan Anda tentang peran dongeng bergambar terhadap imajinasi anak retardasi mental?

## KISI-KISI WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

1. Sejak kapan Bapak dan Ibu mengetahui bahwa Sekun adalah anak berkebutuhan khusus ?
2. Kapan Sekun mulai sekolah di SLB N Pembina ?
3. Apa yang Bapak dan Ibu ketahui tentang retardasi mental ringan yang dialami Sekun ?
4. Apa harapan Bapak dan Ibu ketika memasukkan Sekun di SLB ?
5. Apakah saudara kandung Sekun ada yang mengalami retardasi mental ?
6. Apa gejala yang terjadi pada Sekun ?
7. Bagaimana penanganan atau tindakan lanjut yang diberikan Sekun ?
8. Bagaimana interaksi sosial dan komunikasi Sekun pada saat di rumah dan lingkungannya?
9. Apa hobi yang dimiliki Sekun ?
10. Sejak kapan Sekun terlihat hobi menggambar ?
11. Bagaimana pendapat Bapak dan Ibu melihat karya gambar Sekun ?
12. Tersediakah sarana yang mendukung aktivitas menggambar dirumah ?
13. Apakah Bapak atau Ibu membimbing Sekun dalam menggambar ?
14. Apa saja yang biasanya di gambar oleh Sekun ?
15. Bagaimana perkembangan dari hasil gambar Sekun selama ini ?
16. Hambatan apa saja yang mempengaruhi proses visualisasi gambar Sekun ?
17. Bagaimana konsentrasi Sekun dalam belajar ?
18. Apakah Bapak dan Ibu pernah memberikan dongeng ?
19. Menurut Bapak dan Ibu apakah manfaat dari dongeng bagi anak ?
20. Saran Bapak dan Ibu terkait dengan pelajaran menggambar untuk kedepannya ?
21. Bagaimana pendapat Bapak dan ibu tentang proses dongeng dan menggambar ini bagi perkembangan anak dan kehidupan pada masa yang akan datang ?

## HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KESENIAN

1. Menurut Ibu bagaimanakah anak Retardasi Mental itu ?

Pada dasarnya anak yang intelegensinya dibawah rata-rata. Dibagi menjadi 3 yaitu mampu didik, mampu latih, mampu rawat. Anak-anak ini ciri-cirinya kurang dalam intelegensi, sulit menghafal, mengingat dan cepat lupa, jadi harus dimotivasi, perlu banyak latihan dengan telaten dan penuh kesabaran. Kalo tidak dilatih dengan telaten akan kaku perkembangannya. Meskipun sama-sama anak retardasi mental tapi kemampuannya berbeda. Sekecil apapun pasti ada kemajuan atau peningkatan.

2. Bagaimana dengan Retardasi Mental yang dialami Sekun ?

Nah yang dialami Sekun itu adalah retardasi mental ringan atau mampu didik.

3. Bagaimana komunikasi dan interaksi sosial Sekun di sekolah ?

Bagus. Perkembangannya bagus. Memang pada awalnya dia itu masih malu – malu, tidak mau mengikuti kegiatan dan pilih pilih, tapi lama-lama mau mengikuti ekstrakurikuler disekolah seperti teater dan karawitan. Seni lukis juga dulu ikut. Sosialisasinya bagus, tidak pilih-pilih dalam berteman. Saya tidak pernah mendengar bertengkar sama temannya.

4. Kegiatan kesenian atau seni apa yang disukai Sekun ?

Sekun suka seni rupa yaitu menggambar. Pernah mengikuti lomba poster mendapatkan juara 3.

5. Hambatan apa saja yang mempengaruhi proses visualisasi gambar pada anak Retardasi Mental itu ?

Mungkin pada dasarnya retardasi mental itu kesulitan contoh-contoh gambar. Imajinasinya tidak jalan. Tapi lama-lama juga imajinasinya berkembang.

6. Bagaimana dengan perkembangan kreativitas Sekun dalam menggambar ?  
Untuk anak retardasi mental kan rata-rata gambarnya masih seperti anak TK yang normal. Gambar Sekun lumayan bagus.
7. Apakah guru mengarahkan atau memberi stimulus imajinasi Sekun dalam menggambar ?  
Ya saya bebaskan mencari objek yang disukai. Misal objek dilingkungan sekolah, yang ringan-ringan.
8. Apa saja yang biasanya di gambar oleh Sekun ?  
Rumah-rumah, karena rumahnya Sekun itu berada di dekat perumahan *elite*, jadi sukanya gambar rumah. Terus karena jurusannya otomotif jadi suka juga gambar mobil dan motor. Hasil gambarnya lebih banyak dari teman-temannya.
9. Adakah ciri khas pada hasil gambar Sekun ?  
Seringnya pemandangan, rumah-rumah, kendaraan. Kalo yang makhluk hidup seperti manusia dan hewan dia belum mau, masih merasa kesulitan.
10. Menurut Ibu apakah manfaat dari dongeng bagi anak ?  
Saya kira sangat bermanfaat. Apalagi anak-anak retardasi mental itu perlu dongeng – dongeng, cerita bertema.
11. Apakah Ibu pernah memberikan dongeng untuk memunculkan imajinasi anak retardasi mental dalam menggambar ?  
Belum. Hanya memberikan tema dan deskripsi sebelum menggambar pada anak. Mungkin untuk dongeng kedepannya bisa sambil jalan.
12. Saran Ibu terkait dengan pelajaran menggambar untuk kedepannya ?  
Anak yang kreatif contohnya hoby atau bakat menggambar bisa menyalurkan kreativitas ke bidang usaha sehingga menghasilkan uang.

13. Bagaimana pendapat Ibu tentang proses dongeng dan menggambar ini bagi perkembangan anak dan kehidupan pada masa yang akan datang ?  
Bagus untuk pembelajaran, bisa mengurangi kebosanan siswa, melatih daya ingat, kreativitas, imajinasi, moral dan sikap anak. Yang pasti ada perubahan positif.

## HASIL WAWANCARA DENGAN GURU KELAS

1. Menurut Anda bagaimanakah anak Retardasi Mental itu ?  
Anak yang lemah dalam kognitifnya.
2. Bagaimana dengan Retardasi Mental yang dialami Sekun ?  
Sekun mengalami retardasi mental ringan.
3. Bagaimana komunikasi dan interaksi sosial Sekun di sekolah ?  
Bagus. Mudah sosialisasi dengan lingkungan. Sopan santun, tanggung jawab, rajin, disiplin, kalau tidak masuk sekolah pasti memberi tahu dan ijin.
4. Apa kesulitan atau hambatan dalam mengajar anak Retardasi Mental ?  
Tidak mengalami kesulitan yang berat. Karena anaknya lumayan cepat tanggap.
5. Bagaimana dengan Sekun dalam mengikuti pelajaran dikelas ?  
Aktif. Hanya saja karena kondisi tubuh Sekun mempunyai riwayat kesehatan yang diderita yaitu seperti cepat lelah yang mengharuskan setiap hari minum vitamin agar tetap fit dan tidak mudah lelah. Kalau terlalu lelah dia tidak bisa mengikuti aktivitas sekolah baik itu di bidang akademis maupun keterampilannya. Maka harus istirahat.
6. Apakah guru selalu mendampingi Sekun di bengkel ?  
Tidak. Karena tingkat pemahaman Sekun sudah bagus. Tapi disaat tertentu ketika piket cuci motor setelah mencuci motor, pelanggan lalu membayar jasa, Sekun kesulitan untuk transaksi keuangan yaitu memberikan uang kembalian.

7. Apa saja yang biasanya di kerjakan oleh Sekun ?

Mencuci motor, servis motor seperti ganti oli, ganti busi, membersihkan kabulator.

8. Bagaimana perkembangan Sekun dalam mengikuti kelas otomotif selama ini ?

Bagus, dia bisa bersosialisasi berteman dengan siapa saja. Terkadang membantu temannya yang kesulitan dalam praktek.

## HASIL WAWANCARA DENGAN ORANG TUA

1. Sejak kapan Bapak dan Ibu mengetahui bahwa Sekun adalah anak berkebutuhan khusus ?

Sejak masih bayi 8 bulan, jadi waktu itu tidak bisa nangis, mau itu lapar, haus, buang air besar kecil itu tidak nangis pokoknya badannya itu kaku kulitnya berduri kasar. Pas diperiksa di RS Panti Rapih dokter ahli tumbuh kembang anak malah tidak tahu, jadi kami membawa Sekun berobat ke dokter ahli kesehatan anak didiagnosa *hypo thyroid* atau kelainan hormone jadi dalam tubuhnya tidak bisa memproduksi zat yodium nya jadi bisa menyebabkan kekerdilan seperti ucok baba dan menyebabkan IQ nya kurang. Dari kecil selalu diambil darahnya terus ketemu obatnya umur 8 bulan sampai sekarang setiap 2 kali sehari harus minum vitamin. Baca tulis lancar hanya matematika khususnya pengurangan yang kesulitan. Contoh 12-3 itu dia ga bisa mbak sampai saya belikan stik es krim untuk latihan. Dulu saat masih di SD umum Sempat di privatkan matematika tapi tetap tidak bisa. Di tes IQ nya waktu SD itu hanya 80 padahal disekolah umum min IQ 90 itu saja sudah paling bodoh jadi Sekun ini tidak bisa mengikuti pelajaran selalu naik kelas lalu tinggal kelas sampai kelas 5. Saat naik kelas 6 pindah sekolah karena sekolah umum tersebut ingin memiliki prestasi yang bagus. Jadi ya harus pindah ke sekolah khusus.

2. Kapan Sekun mulai sekolah di SLB N Pembina ?

Sejak kelas 6 SD. Observasi di SLB selama 3 bulan. IQ 80 di SLB sudah paling pintar. Awalnya Sekarang Sekun kelihatan *happy* ya sudah saya orangtuanya senang.

3. Apa yang Bapak dan Ibu ketahui tentang retardasi mental ringan yang dialami Sekun ?

Sekun mengalami retardasi mental ringan, dia termasuk kelompok mampu didik untuk akademis lumayan lancar dan cepat paham, hanya di pelajaran matematika itu sangat lemah dan kurang.

4. Apa harapan Bapak dan Ibu ketika memasukkan Sekun di SLB ?  
Agar mandiri.
5. Apakah saudara kandung Sekun ada yang mengalami retardasi mental ?  
Tidak ada. Malah kakaknya Sekun itu sangat pintar. Selalu juara kelas dan saat lulus kuliah *cumlaude*. Saya tidak menyangka kalau anak yang kedua saya akan seperti ini. Jarak dari kakaknya 9 tahun. Kakaknya juga hoby gambar komik. Kakaknya hoby membaca, kalau Sekun tidak suka baca.
6. Apa gejala yang terjadi pada Sekun ?  
Ya itu. Karena penyakit *hypo thyroid* mengakibatkan retardasi mental. Gejalanya jadi waktu itu tidak bisa nangis, mau itu lapar, haus, buang air besar kecil itu tidak nangis pokoknya badannya itu kaku kulitnya berduri kasar. Waktu lahir nangis keras sekali tapi semakin lama melambat lalu matanya juling jadi kami kalau ngajak ngobrol ya harus dari atas. Efek dari *hypo thyroid* yaitu mudah lelah karena kekurangan yodium tubuh tidak bisa memproduksi hormonnya. Detak jantungnya menjadi cepat. Nah kalau sudah lelah itu mengantuk. Dulu awal sekolah di SLB dalam satu minggu pasti ada satu hari yang tidak masuk karena kelelahan.
7. Bagaimana penanganan atau tindakan lanjut yang diberikan Sekun ?  
Menyekolahkan di SLB.
8. Bagaimana interaksi sosial dan komunikasi Sekun pada saat di rumah dan lingkungannya?  
Lancar seperti anak normal, aktif mengikuti kegiatan pemuda.

9. Apa hobi yang dimiliki Sekun ?

Bersepeda dan menggambar.

10. Sejak kapan Sekun terlihat hobi menggambar ?

Dari kecil sudah corat coret tembok. Lalu mulai menggambar di kertas. Saat SD sering ikut lomba-lomba. Yang mengajari bapaknya Sekun. Bentuk, gradasi warna tapi terkadang sering bertentangan antara kemauan bapak dengan Sekun.

11. Bagaimana pendapat Bapak dan Ibu melihat karya gambar Sekun ?

Ya kami terserah Sekun ingin menggambar apa, kami hanya mengarahkan. Tapi menurut kami susunan warna yang kurang pas. Misal dirumah dia melihat sepeda lalu digambar tapi versi dia sendiri jadi di modifikasi.

12. Tersediakah sarana yang mendukung aktivitas menggambar dirumah ?

Tersedia banyak lengkap. Dari pensil, pensil warna, crayon, spidol, cat air, cat minyak.

13. Apakah Bapak atau Ibu membimbing Sekun dalam menggambar ?

Ya kami hanya mengarahkan saja. Kami juga kurang tau bagaimana menggambar yang baik.

14. Apa saja yang biasanya di gambar oleh Sekun ?

Rumah, gereja, masjid, pemandangan, mobil, motor.

15. Bagaimana perkembangan dari hasil gambar Sekun selama ini ?

Untuk warna dan macam-macamnya Sekun sudah mengerti sejak kecil. Dalam hal arah atau sudut pandang dan perbandingan keseimbangan atau balanced yang masih kurang.

16. Hambatan apa saja yang mempengaruhi proses visualisasi gambar Sekun ?  
Dalam hal meluapkan apa yang ada dipikiran tidak ada masalah. Kalau meniru tidak ada masalah. seperti kartun-kartun di TV.
17. Bagaimana konsentrasi Sekun dalam belajar ?  
Untuk konsentrasinya bagus, kemauan itu ada tapi kemampuannya kurang.
18. Apakah Bapak dan Ibu pernah memberikan dongeng ?  
Kami selalu membacakan dongeng yang ada di majalah Bobo karena Sekun tidak suka membaca. Seperti Donal Bebek, Tom and Jerry.
19. Menurut Bapak dan Ibu apakah manfaat dari dongeng bagi anak ?  
Ya. agar anak berlatih mengingat, di dalam dongeng juga kan terkandung nilai-nilai. Kadang kala anak hanya mengingat ceritanya tanpa mengerti nilai-nilai, mengertinya kalau sudah dewasa.
20. Saran Bapak dan Ibu terkait dengan pelajaran menggambar untuk kedepannya ?  
Ya agar Sekun menggambar lebih baik lagi, baik dalam warna dan tata, pernah ikut les gambar kelas 1 SD, setelah itu ya imajinasi dia sendiri.
21. Bagaimana pendapat Bapak dan ibu tentang proses dongeng dan menggambar ini bagi perkembangan anak dan kehidupan pada masa yang akan datang ?  
Bagus bisa melatih daya ingat dan kreatifitas anak. Apalagi nilai-nilai yang terkandung dalam dongeng bisa menanamkan sifat dan sikap baik.

## TANGGAPAN VALIDASI

1. Retardasi mental adalah suatu keadaan dimana intelegensi anak kurang (subnormal) yang terjadi sejak masa perkembangan (sejak lahir atau sejak masa kanak-kanak). Anak retardasi mental memiliki intelegensi di bawah rata-rata anak pada umumnya, yang biasanya disertai dengan gangguan baik kompleks maupun ringan dalam beberapa aspek.. Retardasi mental juga disebut *oligofrenia* (oligo = kurang atau sedikit, fren = jiwa), atau tuna mental. Keadaan tersebut ditandai dengan fungsi kecerdasan umum yang berada di bawah rata-rata dan disertai berkurangnya kemampuan untuk menyesuaikan diri, atau perilaku adaptif, dan interaksi sosial. Retardasi mental sebenarnya bukan suatu penyakit walaupun retardasi mental merupakan hasil dari proses patologik di dalam otak yang memberikan gambaran keterbatasan terhadap intelektualitas dan fungsi adaptif. Penulis memfokuskan gangguan anak retardasi mental pada daya imajinasinya, yang berarti penulis memiliki perspektif berbeda dengan khalayak yang sering mengutamakan tindakan terapeutik pada motorik halus anak retardasi mental. Walaupun nyatanya kedua hal tersebut saling terkait.
2. Anak retardasi mental memiliki daya imajinasi yang tergolong di bawah rata-rata. Berbeda dengan anak berkebutuhan khusus macam autisme yang dalam beberapa kesempatan, memiliki tingkat intelegensi yang tinggi. Anak retardasi metal kurang mampu bermain dengan imajinasinya dan tentunya kesulitan untuk melakukan kreasi atau mengkonkretkan imajinasi abstraknya.
3. Beberapa orang beranggapan, terapi anak retardasi mental lebih difokuskan pada kemampuan motorik halus anak. Pada dasarnya, perkembangan kemampuan anak retardasi mental bersifat menyeluruh, yaitu ketika salah satu bidang meningkat, maka baik secara langsung maupun tidak langsung kemampuan lainnya juga meningkat. Berkaitan dengan hal tersebut, faktor-faktor yang mempengaruhi motorik halus tidak lepas dari sifat dasar genetik (organ otak) sebagai faktor internal yaitu semakin matangnya

perkembangan sistem saraf otak yang mengatur otot memungkinkan berkembangnya kompetensi atau kemampuan motorik anak, serta keadaan pasca lahir sebagai faktor eksternal yang berhubungan dengan stimulasi serta pola perilaku yang diberikan. Penulis menggunakan perspektif *behavioral* yakni menggunakan dongeng sebagai stimulus daya imajinasi anak retardasi mental. Seni merupakan bidang ilmu yang bersifat multi, artinya, seni dapat digunakan oleh siapa saja, dan untuk keperluan apa saja, tergantung dari subjeknya. Dengan seni melalui stimulus dari dongeng bergambar, akan membuat anak retardasi mental 'memaksa' kemampuan berpikirnya yang sekaligus 'memaksa' memorinya untuk melokalisasi apa yang dilihatnya menjadi sebuah pengalaman. Pengalaman tersebut akan muncul ketika anak berproses kreatif. Tentunya, hal ini dapat meningkatkan daya imajinasi anak retardasi mental. Sehubungan dengan hal itu, kemampuan otak-memori-imajinasi sebagai kemampuan kognitif anak retardasi mental akan meningkat dengan peran dongeng bergambar yang tepat. 'Tepat' diartikan sebagai tujuan diberikannya stimulus berupa dongeng bergambar tersebut.

# LAMPIRAN

FOTO-FOTO

## FOTO-FOTO



Sekun menggambar di sekolah



Sekun menggambar di sekolah



Sekun menggambar di rumah



Sekun menggambar di rumah

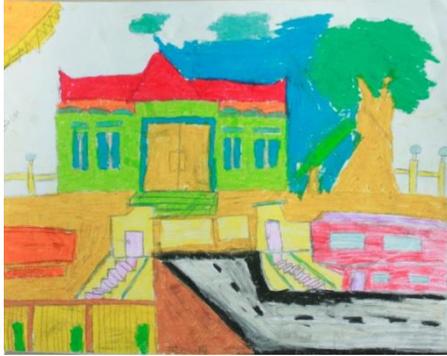


Sekun menggambar di rumah

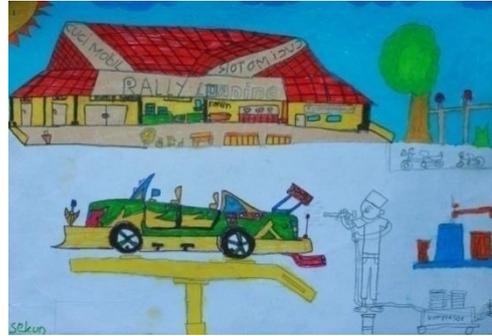


Sekun menggambar di rumah

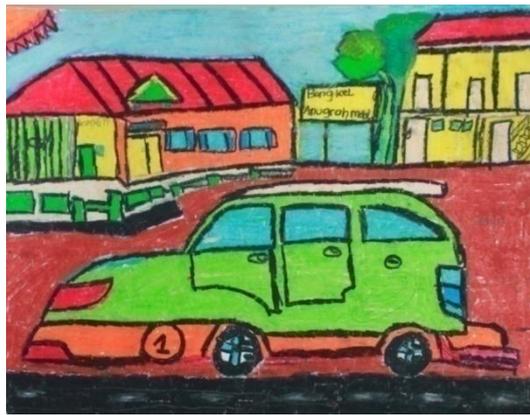
Karya Andreas Sekunderry Adi Putra (Sekun) sebelum penelitian



Judul: Penjara



Judul: Mobil Modifikasi



Judul: Mobil Balap



Judul: Rumah di Pegunungan



Judul: Pedesaan dan Perumahan