

**LUKISAN ANAK GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN
DENGAN HIPERAKTIF (GPPH)
(Studi Kasus pada Tiga Anak Usia 7-9 Tahun)**

SKRIPSI

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



Oleh :

Nilam Sulistiana Barani

12206244009

**PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
JULI 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Lukisan Anak Penderita Gangguan Pemusatan Perhatian
dengan Hiperaktif (GPPH)*

(Studi Kasus pada Tiga Anak Usia 7-9 Tahun)

telah disetujui pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, 22 Juni 2016

Pembimbing I

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Martono -', is written over a horizontal line.

Drs. Martono, M.Pd.

NIP. 19590418 198703 1 002


PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Lukisan Anak Penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif (GPPH)*

(Studi Kasus pada Tiga Anak Usia 7-9 Tahun)

telah dipertahankan dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 1 Juli 2016 dan dinyatakan lulus.

Dewan Penguji

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Drs. Martono, M.Pd.	Ketua		15 Juli 2016
Drs. Bambang Prihadi, M.Pd	Sekretaris		15 Juli 2016
Dr. Hajar Pamadhi, M.A.(Hons).	Penguji Utama		13 Juli 2016

Yogyakarta, 18 Juli 2016
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
a.n. Dekan,
Wakil Dekan I



Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19601524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Nilam Sulistiana Barani

NIM : 12206244009

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini merupakan hasil pekerjaan saya sendiri.

Sepanjang sepengetahuan 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, 22 Juni 2016

Penulis



Nilam Sulistiana Barani

PERSEMBAHAN



Skripsi ini dipersembahkan untuk:

Satriya, Hafidz, Alvin

dan untuk seluruh anak yang memiliki energi lebih yang tidak
kenal lelah untuk selalu bermain dan belajar.

Malaikat-malaikat tak bersayap.

Keluarga terkasih.

KATA PENGANTAR

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

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

1. Dekan Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam penyusunan penelitian.
2. Wakil Dekan I Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kemudahan dalam proses penyusunan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Martono, M.Pd. sebagai dosen pembimbing yang penuh kesabaran, kebijaksanaan, dan memberi bimbingan dalam proses penyusunan skripsi.
4. Bapak Dr. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons) sebagai dosen seminar pendidikan yang penuh kesabaran, kebijaksanaan, dan memberi bimbingan dalam proses penyusunan skripsi.
5. Dr. drg. Alma Linggar Jonarta, M. Kes, yang telah memberikan saran, membimbing, dan memberikan dukungan berupa materi dan spriritual.
6. Bapak Pudji Antono dan Santi Widjastuti yang telah membantu secara materi untuk dapat menyelesaikan proses kuliah.
7. Romo Bambang Albert Sipayung, S.J dan Romo Redemptus Harda Putranta, S.J yang penuh dengan kesabaran telah membimbing berupa materi dan spriritual dalam proses kuliah sampai penyusunan skripsi ini.
8. Keluarga dari Alvin, Hafidz, dan Satriya yang sudah seperti saudara sendiri dan dengan ikhlas mengizinkan mereka sebagai subjek penelitian dalam skripsi ini.

9. Romo Palma Adi Hantoro, Pr yang telah mengenalkan keluarga Alvin untuk menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak, Ibu, dan adik yang senantiasa memberikan dukungan dalam proses perkuliahan hingga skripsi ini.
11. Stella Vania Puspitasari yang telah memberikan inspirasi untuk melakukan penelitian lukisan anak penderita GPPH.
12. Setia Nugraha dan Ria Agustini yang telah senantiasa membantu dalam pengerjaan skripsi ini.
13. Patricius Dimas Argo Nugroho yang senantiasa membantu baik dari non materi dan material untuk penyelesaian skripsi ini.
14. Michael Damar Ageng Nowotamtomo yang senantiasa memberikan semangat untuk dapat kuliah di Universitas Negeri Yogyakarta.
15. Seluruh pihak yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu per satu.

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

Yogyakarta, 22 Juni 2016

Penulis



Nilam Sulistiana Barani

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
PERSEMBAHAN	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
ABSTRAK	xv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Masalah	3
C. Tujuan Penelitian	3
D. Manfaat Penelitian	3
1. Manfaat Akademis	3
2. Manfaat Praktis	4
BAB II KAJIAN TEORI	5
A. Perkembangan Anak	5
1. Perkembangan Anak Usia 7-9 Tahun	5
2. Perkembangan Kognitif Anak Usia 7-9 Tahun	6
3. Perkembangan Bahasa Anak Usia 7-9 Tahun	7
4. Perkembangan Moral Anak Usia 7-9 Tahun	7
a. Pra-konvensional	8
b. Konvensional	8
c. Pasca Konvensional	8
5. Perkembangan Emosi Anak Usia 7-9 Tahun	8

B.	Anak Penderita GPPH	9
1.	Pengertian Anak GPPH	9
2.	Tipe Anak Mengalami GPPH	10
a.	Inatensi	10
b.	Hiperaktif dan Impulsif	11
c.	Gabungan	11
3.	Ciri dan Gejala Umum	12
a.	Inatensi	12
b.	Tipe Anak Hiperaktif Impulsif	13
c.	Tipe Gabungan	13
4.	Gambaran Anak Penderita GPPH	13
5.	Pengaruh GPPH terhadap Anak	15
a.	Pengaruh Terhadap Pendidikan	15
b.	Pengaruh Terhadap Perilaku	15
c.	Pengaruh Terhadap Aspek Sosial	15
C.	Tinjauan Seni Rupa Anak	16
1.	Perkembangan Lukisan Anak	16
a.	Masa Mencoreng	16
b.	Masa Pra Bagan	16
c.	Masa Bagan	17
d.	Masa Permulaan Realisme	18
e.	Masa Realisme Semu	18
2.	Fungsi Gambar Anak	20
3.	Tema Karya Seni Rupa Anak	20
4.	Ciri Umum Lukisan Anak	22
a.	Tipe Lukisan	23
b.	Sifat Lukisan	24
5.	Elemen Lukisan Anak	25
a.	Garis	25
b.	Warna	25

c. Bentuk	27
D. Penelitian Terkait	29
E. Kerangka Pikir	32
BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Metode Penelitian	34
B. Data Penelitian	35
C. Sumber Data Penelitian	35
D. Teknik Pengumpulan Data	36
1. Observasi	36
2. Wawancara	37
3. Dokumentasi	39
E. Instrumen	39
F. Pengujian Keabsahan Data	39
1. Perpanjangan Keikutsertaan	40
2. Kejegan Pengamatan	40
3. Triangulasi	40
4. Member Check	41
5. Penggunaan Bahan Referensi	42
G. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	44
A. Hasil Penelitian	44
1. Hasil Penelitian Alvin	46
a. Karakteristik Subjek	46
b. Deskripsi Karya	46
c. Hasil Lukisan	48
1) Tema	65
2) Bentuk	66
3) Warna	67
4) Tipe	69
5) Perkembangan Lukisan	69

2.	Hasil Penelitian Hafidz	71
a.	Karakteristik Subjek	71
b.	Deskripsi Karya	73
c.	Hasil Lukisan	84
	1) Tema	89
	2) Bentuk	89
	3) Warna	91
	4) Tipe	92
	5) Perkembangan Lukisan.....	93
3.	Hasil Penelitian Satriya	94
a.	Karakteristik Subjek	93
b.	Deskripsi Karya	95
c.	Hasil Lukisan	124
	1) Tema	133
	2) Bentuk	135
	3) Warna	137
	4) Tipe	138
	5) Perkembangan Lukisan.....	138
B.	Pembahasan	140
C.	Keterbatasan Penelitian	142
BAB V PENUTUP		143
A.	Kesimpulan.....	143
B.	Saran	148
DAFTAR PUSTAKA		150
LAMPIRAN		153

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Pedoman Wawancara.....	38
Tabel 2. Hasil Lukisan Alvin	61
Tabel 3. Hasil Lukisan Hafidz	85
Tabel 4. Hasil Lukisan Satriya	124
Tabel 5. Rangkuman Analisis Panel Lukisan Satriya	134



DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar I. Gambar Anak Usia 7-9 Tahun	17
Gambar II. Gunung Merbabu	48
Gambar III. Melawan Monster	50
Gambar IV. Memancing Ikan di Laut	52
Gambar V Perang (1)	54
Gambar VI. Perang (2)	56
Gambar VII. <i>Game</i> Lego di Komputer	58
Gambar VIII. <i>Game</i> Lego	59
Gambar IX. Alun-alun	73
Gambar X. Mbak Nilam dan Temannya	75
Gambar XI. Rumah Simbah	77
Gambar XII. Tembak-Tembakan	79
Gambar XIII. Menembak Teroris (1)	81
Gambar XIV. Menembak Teroris (2)	83
Gambar XV. Lampion	96
Gambar XVI. Arak Lampion	98
Gambar XVII. Pergi ke Rumah Sakit	100
Gambar XVIII. Ingin Jalan-Jalan	102
Gambar XIX. Pergi ke Alun-Alun	104
Gambar XX. Jalan di Alun-Alun	106
Gambar XXI. Satriya, Bapak, dan Ibu	108
Gambar XXII. Palu	110
Gambar XXIII. Jalan	112
Gambar XXIV. Di dalam Rumah	113
Gambar XXV. Kuda dan Kelinci	115
Gambar XXVI. Gembira Loka	117
Gambar XXVII. Matahari	117

Gambar XXVIII. Satriya	118
Gambar XXIX. Kandang Ular	118
Gambar XXX. Orang di Locket	118
Gambar XXXVI. Orang Jahat	118
Gambar XXXVII. Ikan	118
Gambar XXXVIII. Kakak Badut	119
Gambar XXXIX. Adik Badut	119
Gambar XL. Ibu Badut	119
Gambar XLI. Sekolahku	121
Gambar XLII. Lihat Jathilan bersama Kakak	122



**LUKISAN ANAK PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN
DENGAN HIPERAKTIF (GPPH)
(Studi Kasus pada 3 Anak Usia 7-9 Tahun)**

**Oleh:
Nilam Sulistiana Barani
NIM 12206244009**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perkembangan lukisan anak usia 7-9 tahun penderita GPPH yang dilihat dari tema, bentuk, warna, dan tipe lukisannya.

Penelitian ini menggunakan metode studi kasus. Subjek penelitian adalah lukisan anak penderita GPPH. Penelitian difokuskan pada permasalahan yang berkaitan dengan lukisan anak GPPH, dengan meminjam kajian psikologi dan teori tentang lukisan anak. Instrumen utama yang digunakan dalam penelitian adalah peneliti sendiri dan dibantu dengan pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data dilakukan dengan perpanjangan keikutsertaan, keajegan pengamatan, triangulasi, *member check*, dan penggunaan bahan referensi. Analisis data dilakukan dengan pengambilan data, reduksi data, display data, dan menarik kesimpulan.

Hasil penelitian menunjukkan lukisan anak usia 7-9 tahun penderita GPPH sebagai berikut: 1) Tema yang dijadikan dorongan berkarya bagi Alvin adalah lingkungan alam, rekreasi, perang, dan *game*; tema rekreasi, teman, lingkungan, dan perang diungkapkan oleh Hafidz; sedangkan Satriya mengungkapkan tema rekreasi, keinginan, kejadian, dan lingkungan sekolah. 2) Bentuk yang diekspresikan oleh Alvin meniru bentuk visual yang ada di *gadget* miliknya; sedangkan Hafidz menggambarkan bentuk-bentuk yang pernah dia lihat; dan Satriya mengungkapkan dirinya, benda dan manusia disekitarnya pada lukisan. 3) Warna hitam dan merah diekspresikan oleh Alvin; sedangkan Hafidz sudah mengekspresikan berbagai warna pada lukisannya (merah, hitam, kuning, biru, krem, hijau, abu-abu, dan ungu); dan Satriya dominan mengekspresikan warna hitam, merah, ungu, dan kuning; 4) Tipe lukisan Alvin, Hafidz, dan Satria adalah *haptic*, dan memiliki sifat *narrative continuous*. 5) Perkembangan lukisan mereka berada pada masa pra bagan. Masa pra bagan terlihat dari ekspresi bentuk manusia yang mereka lukiskan. Alvin menggambar manusia batang dan manusia berupa bagan; Hafidz mengekspresikan manusia batang; dan Satriya mengungkapkan manusia bagan kepala dan badan yang masih menyatu pada lukisannya.

Kata kunci: *lukisan anak penderita GPPH*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Lukisan bagi anak adalah salah satu media untuk mengekspresikan diri, bukan hanya media bermain, di dalam lukisan anak bercerita tentang apa yang mereka rasakan dan mereka pikirkan. Davido (2012:1) menyatakan gambar bagi anak bukan hanya sebuah permainan ataupun mimpi anak, melainkan permainan, mimpi dan kenyataan. Gambar adalah sebuah kenyataan dari pikiran-pikiran anak, melalui gambar anak dapat bercerita peristiwa dan kejadian apa yang anak alami. Pamadhi (2012:22), juga menyatakan lukisan anak sebagai simbol visual yang memiliki makna ganda tidak hanya sebagai simbol perwujudan bentuk namun merupakan keinginan yang diwujudkan dalam figur dan simbol dalam gambar. Pada umumnya anak melukis berdasarkan pengalaman peristiwa dan kejadian yang dialami anak.

Anak usia 7-9 tahun masuk pada tahapan masa anak-anak akhir, dan disebut sebagai tahun-tahun sekolah dasar. Pada masa ini anak menguasai keterampilan dasar membaca, menulis dan aritmatik. Pada usia 7-9 tahun anak sudah lebih mampu berfikir, belajar, mengingat, dan berkomunikasi, karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme, dan lebih logis. Perkembangan kognitif anak usia 7-9 tahun adalah operasi konkret, dimana anak sudah dapat berpikir logis terhadap sesuatu yang konkret. Perkembangan gambar anak pada usia 7-9 tahun juga masuk ke dalam masa bagan.

Pada kenyataannya terdapat juga anak berkebutuhan khusus yang memiliki karakteristik dan keunikan tersendiri yang berbeda dengan anak lainnya. Anak berkebutuhan khusus juga memiliki potensi sesuai dengan minat dan bakatnya. Sebagai pendidik dan orang dewasa kita harus mengetahui karakteristik anak, dan membimbing potensi yang mereka miliki agar anak lebih terarah. Anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif juga termasuk dalam karakteristik anak berkebutuhan khusus. Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif (GPPH) merupakan gangguan perkembangan dan neurologis yang ditandai dengan sekumpulan masalah berupa gangguan pengendalian diri, masalah rentang atensi, hiperaktivitas, dan impulsivitas, yang menyebabkan kesulitan berperilaku, berpikir dan mengendalikan emosi yang mengganggu kehidupan sehari-hari (Manungsong, 2011:3).

Alvin, Hafidz, dan Satriya merupakan anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif. Secara fisik, mereka tidak berbeda dengan anak lainnya, tetapi kecenderungan untuk selalu bergerak, mudah bosan, kesulitan mengendalikan emosi dan tidak fokus ketika memperhatikan telah berpengaruh terhadap pendidikan, perilaku, dan sosial mereka. Dampak terbesar kesulitan memusatkan perhatian dan hiperaktif yang dialami oleh anak GPPH adalah pada bidang pendidikan, hal tersebut menyebabkan penurunan prestasi, yang menyebabkan mereka tertinggal pelajaran daripada teman sebayanya. Sugiarmun (2007) menjelaskan, kebanyakan dari anak GPPH, mulai membutuhkan bantuan pada usia 6-9 tahun. Namun di usia 7-9 tahun tidak jarang

mereka masih belum dapat membaca, dan menulis. Namun demikian, lukisan anak penderita GPPH belum pernah diteliti.

B. Fokus Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan belum adanya penelitian tentang lukisan anak penderita GPPH, maka penulis tertarik untuk meneliti lukisan Alvin, Hafidz dan Satriya, anak usia 7-9 tahun penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif (GPPH). Fokus masalah penelitian yang akan dikaji yaitu lukisan Alvin, Hafidz, dan Satriya anak penderita GPPH, ditinjau dari tema, bentuk, warna, tipe, dan perkembangan lukisannya.

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan pokok permasalahan di atas, tujuan penelitian ini secara operasional dirumuskan sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan karakteristik lukisan anak usia 7-9 tahun penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif sesuai dengan tema, bentuk, warna, dan tipe lukisannya?
2. Mengetahui perkembangan lukisan anak usia 7-9 tahun penderita GPPH.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat secara teoritis dan praktis bagi orang tua, guru, dan peneliti selanjutnya.

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan dan memperkaya kajian keilmuan tentang seni lukis anak.

- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian keilmuan tentang anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Pendidik dapat mengerti bagaimana penanganan anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif sehingga anak dapat berkembang dengan baik.
- 2) Pendidik dapat mengapresiasi karya anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif.

b. Bagi Orang Tua Anak Penderita GPPH

- 1) Mengetahui cara membimbing anak Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif dengan baik, agar anak mampu mengembangkan potensinya.
- 2) Memberi pengarahan positif kepada anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif dalam berkarya, agar anak tersebut mampu mengembangkan dirinya.

c. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menjadi dasar untuk melakukan penelitian mengenai lukisan anak Penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif.

BAB II

ANAK USIA 7-9 TAHUN PENDERITA GPPH DAN LUKISAN ANAK

A. Karakteristik Anak

1. Perkembangan anak usia 7-9 tahun

Seiring bertambahnya usia, anak tentu mengalami perkembangan pada fase yang berbeda-beda. Begitu pula yang terjadi pada anak dengan usia 7 – 9 tahun. Pada usia tersebut dapat pula diidentifikasi fase yang sedang dialami pada masa perkembangan anak. Pada usia 7-9 dapat memiliki fase tertentu yang tidak dimiliki oleh anak pada usia lain.

Fase anak usia 7-9 tahun salah satunya diungkapkan oleh Rita. Menurut Rita (2008: 116) masa kanak-kanak akhir dibagi menjadi dua fase yaitu fase kelas-kelas rendah sekolah dasar (usia 6/7 tahun – 9/10 tahun), dan masa kelas-kelas tinggi sekolah dasar (9/10 tahun – 12/13 tahun). Santrock (2007: 20) juga menjelaskan anak berusia sekitar enam hingga sebelas tahun merupakan masa kanak-kanak tengah dan akhir, periode ini disebut sebagai tahun-tahun sekolah dasar. Pada masa ini anak menguasai keterampilan dasar membaca, menulis, aritmatik, dan mereka secara formal dihadapkan pada dunia dan budaya yang lebih besar.

Adapun tugas-tugas perkembangan pada masa kanak-kanak akhir, yang dijelaskan oleh Havighurst (Hurlock, 1978: 40) adalah anak sudah dapat belajar kecakapan fisik yang diperlukan ketika bermain, sehingga sudah dapat bergaul dengan teman sebaya. Pada usia 7-9 tahun juga sudah dapat bermain peran pria dan wanita yang sesuai dengan *gendernya*. Kemampuan dasar anak dalam

membaca, menulis, dan menghitung juga sudah dikuasi. Anak juga sudah dapat mandiri, dalam mengerjakan tugas dan tanggung jawabnya (skala nilai).

Fisik anak pada usia ini juga sudah mengalami perkembangan dan lebih kuat, sehingga ketika bermain dan berolahraga mereka sudah dapat melakukannya dengan baik. Hal tersebut sesuai dengan teori Izzaty (2008: 105) yang menyatakan pertumbuhan fisik anak usia 6/7 – 12/13 tahun cenderung lebih stabil atau tenang sebelum memasuki masa remaja yang pertumbuhannya begitu cepat. Masa yang tenang ini diperlukan anak untuk belajar berbagai kemampuan akademik. Fisik anak menjadi lebih tinggi, lebih berat dan lebih kuat.

2. Perkembangan Kognitif Anak Usia 7-9 Tahun

Perkembangan kognitif anak usia 7-9 tahun tidak lagi berada pada masa kanak-kanak. Menurut Piaget (dalam Izzaty, 2012: 105):

“masa kanak-kanak akhir berada dalam tahap operasi konkret berpikir (usia 7-12 tahun), dimana konsep yang pada awal masa kanak-kanak merupakan konsep yang samar-samar dan tidak jelas sekarang lebih konkret.”

Pada masa operasi konkret anak berfikir logis terhadap objek yang konkret. Hal tersebut ditandai ketika berkurang rasa egonya dan mulai bersikap sosial terhadap lingkungannya. Menurut Mönks (1982: 223), pada masa operasi konkret ketika anak dihadapkan dengan masalah secara verbal, yaitu tanpa adanya bahan yang konkret, maka ia belum mampu untuk menyelesaikan masalah dengan baik. Kemampuan berfikir anak ditandai dengan adanya aktivitas-aktivitas mental seperti mengingat, memahami dan memecahkan masalah. Anak sudah lebih

mampu berfikir, belajar, mengingat, dan berkomunikasi, karena proses kognitifnya tidak lagi egosentrisme, dan lebih logis.

3. Perkembangan Bahasa Anak Usia 7-9 Tahun

Anak usia 7-9 tahun juga mengalami perkembangan dalam hal bahasa. Menurut Izzaty (2008: 107), perkembangan bahasa pada anak usia 7-9 tahun anak lebih baik kemampuannya dalam memahami dan menginterpretasikan komunikasi lisan dan tulisan. Pada masa ini perkembangan bahasa nampak pada perubahan perbendaharaan kata dan tata bahasa. Belajar membaca dan menulis membebaskan anak-anak dari keterbatasan untuk berkomunikasi langsung.

Perkembangan bahasa anak usia 7-9 tahun juga mempengaruhi bagaimana kemampuan berkomunikasi. Menurut Izzaty (2008: 109), bertambahnya kosa kata yang berasal dari berbagai sumber menyebabkan semakin banyak perbendaharaan kata yang dimiliki oleh anak. Pada tahap usia ini anak bicara lebih terkendali dan terseleksi.

4. Perkembangan Moral Anak Usia 7-9 Tahun

Pada usia 7-9 tahun anak memiliki enam tahap perkembangan moral. Hal tersebut diperkuat dengan teori Izzaty (2008: 110), yang menyatakan adanya enam tahap perkembangan moral.

Keenam tahap tersebut terjadi pada tiga tingkatan, yakni tingkatan:

a. Pra-konvensional

Pada tahap ini anak peka terhadap pertauran-peraturan yang berlatar belakang budaya dan terhadap penilaian baik buruk, benar-salah tetapi anak mengartikannya dari sudut akibat suatu tindakan.

b. Konvensional

Pada tahap konvensional, memenuhi harapan-harapan keluarga, kelompok atau agama dianggap sebagai sesuatu yang berharga pada dirinya sendiri, anak tidak peduli apapun akan akibat-akibat langsung yang terjadi.

c. Pasca konvensional

Pada tahap pasca-konvensional ditandai dengan adanya usaha yang jelas untuk mengartikan nilai-nilai moral dan prinsip-prinsip yang sah serta dapat dilaksanakan, terlepas dari otoritas kelompok atau orang yang memegang prinsip-prinsip tersebut terlepas apakah individu yang bersangkutan termasuk kelompok itu atau tidak.

5. Perkembangan Emosi Anak Usia 7-9 Tahun

Seiap anak memiliki peran yang penting dalam mengatur emosinya. Menurut Izzaty (2008: 111), emosi memainkan peran yang penting dalam kehidupan anak. Akibat dari emosi ini juga dirasakan oleh fisik anak terutama bila emosi itu kuat dan berulang-ulang. Sering dan kuatnya emosi anak akan merugikan penyesuaian sosial anak. Seorang anak dengan kondisi keluarga yang kurang atau tidak bahagia, rasa rendah diri, memungkinkan terjadinya tekanan perasaan atau emosi.

B. Anak Penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif (GPPH)

Pada penelitian ini peneliti mengambil teori dari bidang ilmu psikologi tentang anak yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif (GPPH). Teori tersebut menjadi landasan untuk mengetahui tema, bentuk, warna, tipe, dan perkembangan lukisan anak usia 7-9 tahun penderita GPPH.

1. Pengertian Anak GPPH

Mendefinisikan anak GPPH tentunya berbeda dengan anak normal lainnya, karena memiliki ciri khusus. Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif (GPPH), sering juga disebut sebagai *Attantion Deficit Hiperactivity Disorder* (ADHD). Seperti yang diungkapkan oleh Sugiarmen (2007):

“ADHD merupakan kependekan dari *attention deficit hyperactivity disorder*, (*Attention* = perhatian, *Deficit* = berkurang, *Hyperactivity* = hiperaktif, dan *Disorder* = gangguan). Atau dalam bahasa Indonesia, ADHD berarti gangguan pemusatan perhatian disertai hiperaktif.”

Menurut Sugiarmen (dalam Dayu, 2013: 29) bahwa secara umum ADHD atau yang sering disebut dalam bahasa Indonesia GPPH adalah kondisi ketika seseorang memperlihatkan gejala-gejala kurang konsentrasi, hiperkatif, dan impulsif yang dapat menyebabkan ketidakseimbangan sebagian besar aktivitas hidup mereka. Barkley dalam P. Dayu (2013: 29) mendefinisikan:

“ADHD sebagai sebuah gangguan ketika respon terhalang dan mengalami disfungsi pelaksana yang mengarah pada kurangnya pengaturan diri, lemahnya kemampuan mengatur perilaku untuk tujuan sekarang dan masa depan, serta sulit beradptasi secara sosial dan perilaku dengan tuntutan lingkungan.”

Seseorang penderita ADHD atau dalam bahasa Indonesia sering disebut sebagai GPPH (Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif) merupakan

anak berkebutuhan khusus, maka perlu penanganan khusus agar ketika dewasa ia mampu mengendalikan dirinya.

2. Ciri dan Gejala Umum

Ciri dan gejala anak yang menderita ADHD tidak langsung dapat diketahui ketika lahir. Sugiarmun (2007) dalam jurnal Bahan Ajar Anak dengan ADHD menjelaskan, Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif (GPPH) mulai timbul pada usia tiga tahun, namun pada umumnya baru terdeteksi setelah anak duduk di sekolah dasar, ketika situasi belajar formal menuntut pola perilaku yang terkendali, termasuk pemusatan perhatian dan konsentrasi yang baik. Sugiarmun (2007) menjelaskan dalam penelitiannya, ciri utama individu dengan gangguan pemusatan perhatian meliputi: gangguan pemusatan perhatian (*inattention*), gangguan pengendalian diri (*impulsifitas*), dan gangguan dengan aktivitas yang berlebihan (*hiperaktivitas*). Dapat dijelaskan sebagai berikut:

a. Gangguan Pemusatan Perhatian (Inatensi)

Inatensi adalah bahwa sebagai individu penyandang gangguan ini tampak mengalami kesulitan dalam memusatkan perhatiannya. Mereka sangat mudah teralihkan oleh rangsangan yang tiba-tiba diterima oleh alat inderanya atau oleh perasaan yang timbul pada saat itu. Dengan demikian mereka hanya mampu mempertahankan suatu aktivitas atau tugas dalam jangka waktu yang pendek, sehingga akan mempengaruhi proses penerimaan informasi dari lingkungannya.

Anak penderita GPPH sering kurang memperhatikan terhadap sesuatu yang detail, terutama ketika menjalankan tugas atau kegiatan. Mereka cenderung tidak mendengarkan jika diajak bicara secara langsung. Hal itu menyebabkan,

anak tidak mengikuti baik-baik instruksi dan gagal dalam menyelesaikan pekerjaan sekolah, dan cepat lupa dalam menyelesaikan kegiatan sehari-hari. Seseorang dengan GPPH sering kehilangan barang dan benda penting lainnya, dan menghindari untuk melaksanakan tugas-tugas yang membutuhkan usaha (Sugiarmin: 2007).

b. Gangguan Pengendalian Diri (Impulsif)

Impulsifitas adalah suatu gangguan perilaku berupa tindakan yang tidak disertai dengan pemikiran ada semacam dorongan untuk mengatakan/melakukan sesuatu yang tidak terkendali. Dorongan tersebut mendesak untuk diekspresikan dengan segera dan tanpa pertimbangan.

Sisi lain dari impulsifitas adalah anak berpotensi tinggi untuk melakukan aktivitas yang membahayakan, baik bagi dirinya sendiri maupun orang lain. Pada intinya, impulsifitas merupakan tindakan dimana seseorang anak bertindak tanpa dipikir. Gejala impulsif menyebabkan anak sering memberi jawaban sebelum pertanyaan selesai, sehingga sering menginterupsi atau mengganggu orang lain. Selain itu, anak mengalami kesulitan menanti giliran (Sugiarmin: 2007).

c. Hiperaktif

Hiperaktif adalah suatu gerakan yang berlebihan melebihi gerakan yang dilakukan secara umum anak seusianya. Jika dibandingkan dengan individu yang aktif tapi produktif, perilaku hiperaktif tampak tidak bertujuan. Mereka tidak mampu mengontrol dan melakukan koordinasi dalam aktivitas motoriknya, sehingga tidak dapat dibedakan gerakan yang penting dan tidak penting.

Gerakannya dilakukan terus menerus tanpa lelah, sehingga kesulitan untuk memusatkan perhatian.

Gejala hiperaktivitas yang timbul adalah anak sering merasa gelisah ketika duduk, sehingga sering berjalan-jalan dan berlarian. Anak mengalami kesulitan dalam bermain atau terlibat dalam kegiatan. Tindakan mereka seolah-olah 'dikendalikan oleh motor', dan sering berbicara berlebihan (Sugiarmin: 2007).

3. Tipe Anak yang Mengalami GPPH

Manungson (2011: 3), menjelaskan ADHD atau GPPH merupakan gangguan perkembangan dan neurologis yang ditandai dengan sekumpulan masalah berupa gangguan pengendalian diri, masalah rentang atensi, hiperaktivitas, dan impulsivitas yang menyebabkan kesulitan berperilaku, berpikir dan mengendalikan emosi. P. Dayu (2013: 30), menjelaskan Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif (GPPH) adalah sebuah kondisi yang sangat kompleks; gejalanya berbeda-beda. Para ahli mempunyai perbedaan pendapat mengenai hal ini, akan tetapi mereka membagi ke dalam tiga jenis berikut:

a. Inatensi (Tipe anak yang tidak bisa memusatkan perhatian)

Mereka sangat mudah terganggu perhatiannya, tetapi tidak hiperaktif atau impulsif. Mereka tidak menunjukkan gejala hiperaktif. Tipe ini kebanyakan ada pada anak perempuan. Mereka sangat sulit sekali memusatkan perhatiannya pada beberapa hal seperti membaca, menyimak pelajaran, atau melakukan permainan. Mereka juga seringkali melamun dan dapat digambarkan seperti sedang berada di "awang-awang."

b. Tipe anak yang hiperaktif dan impulsif

Mereka menunjukkan gejala yang sangat hiperaktif dan impulsif tetapi mereka juga tidak bisa memusatkan perhatiannya. Tipe ini sering kali ditemukan pada anak-anak kecil.

c. Tipe gabungan

Pada tipe gabungan ini mereka sangat mudah sekali terganggu perhatiannya, hiperaktif dan impulsif. Kebanyakan anak yang mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif (GPPH) termasuk tipe seperti ini.

4. Gambaran Anak Penderita GPPH

Anak penderita GPPH merupakan anak berkebutuhan khusus, yang memiliki gambaran tersendiri. Sugiarmim (2007) menggambarkan anak penderita GPPH secara lebih rinci sebagai berikut:

a. Perhatian yang pendek

Individu mengalami kesulitan untuk memusatkan perhatian dan cenderung melamun, kurang motivasi, dan sulit mengikuti instruksi. Mereka sering menunda tugas yang diberikan dan kesulitan menyelesaikan tugas yang diberikan karena cepat berpindah ke topik lain.

b. Menurunnya daya ingat jangka pendek

Individu mengalami kesulitan mengingat informasi yang baru didapat dalam jangka waktu yang pendek. Anak cenderung tidak dapat merespon dengan baik setiap instruksi. Mereka kesulitan memahami dan mempelajari simbol-simbol, seperti warna dan huruf.

c. Gangguan motorik dan kordinasi

Masalah ini mempengaruhi keterampilan motorik kasar dan motorik halus atau koordinasi mata dan tangan. Dalam keterampilan motorik kasar, mereka kesulitan dalam keseimbangan melompat, berlari dan bersepeda. Dalam keterampilan motorik halus, seperti memakai tali sepatu, mewarnai dan tulisannya sulit dibaca.

d. Gangguan dalam mengatur atau mengorganisri kegiatan

Individu kurang dapat memperhatikan atau menimbang jawaban yang tepat, sehingga seringkali memperoleh nilai yang kurang.

e. Terdapat gangguan impulsifitas

Individu sering bertindak sebelum dipikir.

f. Kesulitan untuk menyesuaikan diri

Individu sering mempunyai masalah dengan penyesuaian diri terhadap semua hal yang baru. Mereka lebih menyukai lingkungan yang sudah dikenal dengan baik.

g. Gangguan memiliki ketidakstabilan emosi, watak maupun suasana hati

Individu sangat labil dalam menentukan suasana hati dari sedih ke gembira. Stimulus yang menyenangkan akan menyebabkan kegembiraan yang berlebihan sedang rangsangan yang tidak menyenangkan akan memunculkan kemarahan yang besar.

5. Pengaruh GPPH terhadap Anak

Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif membawa pengaruh bagi anak tersebut dan orang-orang yang berada di lingkungannya. Sugiarmim (2007) dalam penelitiannya menjelaskan bahwa pengaruh GPPH/ADHD dapat dilihat dalam tiga bidang utama yaitu:

a. Pengaruh terhadap pendidikan

Anak penderita GPPH, tidak dapat segera memulai suatu kegiatan dan memperhatikan guru. Tugas di sekolah tidak selesai dikerjakan dan bekerja terlalu lambat atau cepat. Peralatan sekolah juga sering tertinggal atau hilang di kelas. Ketika pelajaran, anak sering melamun, cepat bosan, dan konsentrasi mudah teralihkan. Anak penderita GPPH memiliki prestasi yang rendah ketika di sekolah.

b. Pengaruh terhadap perilaku

Anak penderita GPPH sering membantah dan sulit untuk dikendalikan. Emosi yang meledak-ledak juga membuat anak dan orang disekitar mengalami cedera ringan. Mudah gelisah, sering mengganggu teman, dan mudah bingung sering menghambat tugas-tugasnya.

c. Pengaruh terhadap aspek sosial

Anak yang mengalami GPPH sering tidak memperhatikan lingkungan sekitar, dan ketika bermain cenderung suka memimpin. Interaksi sosial dengan teman sudah baik, tetapi sulit mengendalikan ketika sedang bercanda. Sikap negatif muncul, ketika anak di ganggu oleh temannya terlebih dahulu, sehingga dapat melukai. Anak sulit mengendalikan dirinya, sehingga cenderung

mengganggu lingkungan sekitarnya, dan ketika bermain sering mengalami cedera ringan.

C. Tinjauan Seni Rupa Anak

1. Perkembangan Lukisan Anak 7-9 Tahun

Perkembangan lukisan anak dimulai sejak anak menghasilkan coret – coretan tidak terarah hingga membuat gambar yang sesuai dengan objek yang digambarkan. Tahapan ini hanya mendasarkan pada kemampuan anak berkarya dua dimensi. Victor Lowenfeld dalam Herawati & Iriaji, (1999: 43) menjelaskan tahapan perkembangan ini adalah:

a. Masa mencoreng (2- 4 tahun)

Tahap ini berkembang mulai dari usia dua tahun pada anak ketika dapat menggenggam dan mencorengkan alat tulis di atas kertas. Coreng moreng yang dibuat mula-mula merupakan goresan yang tidak tentu, tebal tipis tergantung pribadi anak. Davido (2012: 12) menjelaskan periode coretan tidak beraturan mmeperlihatkan sebuah fase yang lebih intelek di mana anak berusaha meniru tulisan tangan orang dewasa. Dalam tahap ini ada keinginan yang ingin disampaikan anak melalui gambar.

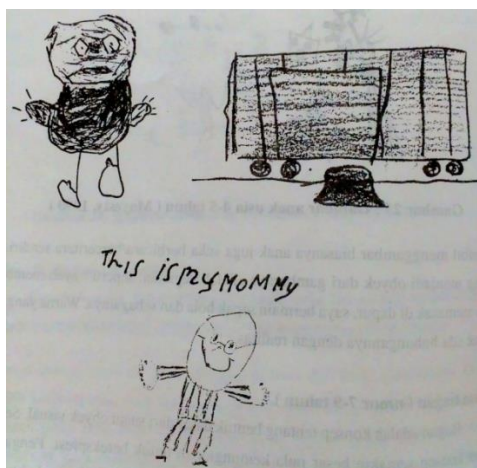
b. Masa Prabagan (4-7 tahun)

Gerakan yang dilakukan oleh anak usia ini sudah terkendali. Anak sudah dapat mengkoordinasikan pikir dengan emosi dan kemampuan motoriknya. Pamadhi (2012: 187) menjelaskan, perkembangan dalam gambar anak pada masa prabagan mulai meningkat; dari figure manusia kepala – kaki menjadi **manusia** –

tulang, atau **manusia – batang**. Gambar manusia maupun yang lain masih berupa bagan, maka dikatakan masa **Prabagan**.

Sebuah statistic Thomazi dalam Davido (2012: 12) menjelaskan, memasuki usia 5-6 tahun anak menggambarkan tubuh orang terlihat dalam bentuk dua lingkaran dan terlihat dari depan, kedua lengan tersambung dengan tinggi yang selalu berubah. Hanya anak berusia enam tahun yang dapat menggambar tubuh lengkap dan menyambung satu sama lain. Pada periode ini bentuk-bentuk objektif yang ada di sekitarnya sudah menjadi kriteria dari hasil gambarannya. Gerakan yang sudah lebih terarah, membuat garis coreng – mencoreng makin berkurang dan digantikan dengan garis yang lebih mewakili bentuk.

c. Masa Bagan (7-9 tahun)



Gambar IV: **Gambar anak usia 6-8 tahun (Isenberg, 1993)**
(Sumber: Herawati dan Iriaji, 1996:43. *Pendidikan Kesenian*)

Pengamatan anak pada usia ini sudah semakin teliti dan sudah mengetahui bagaimana hubungan dirinya dengan lingkungan sekitar. Pada dasarnya anak menggambar terdorong oleh kebutuhan berekspresi. Tetapi emosi subjektifnya kadang – kadang tidak dapat tersampaikan karena ketidakmampuan *skill*nya. Guru

diharapkan berperan untuk mengaktifkan kembali pengalaman anak yang *latent* (hal yang sudah diketahui tetapi disisihkan karena terdesak emosi subyektif). Menurut Pamadhi (2012: 189), pada masa ini sifat dasar anak yang muncul adalah:

- 1) *Stressing point*, karena pada usia ini sifat egosentris anak sangat tinggi.
- 2) *Stero type*, karena keasyikan menikmati bentuk-bentuk yang menarik perhatiannya dan anak lupa mengamati kondisi nyata, dan akibatnya anak menggambar secara tidak sadar dan mengulang bentuk.

d. Masa Permulaan Realisme (9-11 tahun)

Pada periode ini anak sudah lebih cermat dalam mengamati alam sekitarnya. Menurut Pamadhi (2012: 190), perkembangan mental anak pada periode ini adalah kemampuan penginderaan; bentuk yang detail mampu diungkap terutama hal-hal yang berada di lingkungan sekitar. Konsep tentang manusia tidak hanya pada kepala, tubuh, tangan, dan kaki saja tetapi juga jari, pakaian, perhiasan, rambut. Bahkan sudah dapat membedakan laki – laki dan wanita. Kemampuan intelektualnya yang sudah berkembang mendorong mereka untuk menggambar kejelasan detailnya.

e. Masa realisme semu (11-13 tahun)

Dalam masa ini intelegensi anak sudah makin berkembang, pandangan anak lebih realistis walaupun belum seperti orang dewasa. Tingkah laku mereka tampak makin kompleks, banyak bergerak dan banyak yang ingin diketahui serta mulai sadar akan kebutuhan bekerja sama. Gejala terpenting dari masa ini adalah adanya kecenderungan dua macam tipe gambar yaitu tipe visual dan non visual (*haptic*).

Davidso (2012: 9), juga membagi perkembangan gambar pada anak, yaitu:

a. Titik-titik

Anak yang berusia kurang dari 12 bulan jika dibiarkan ikut melukis, maka yang akan di hasilkan adalah berupa titik-titik atau bulatan-bulatan.

b. Periode tulisan “ceker ayam”

Anak berusia sekitar 12 bulan melewati tahapan lukisan menyerupai “ceker ayam.” Tahapan ini sangat penting karena terkadang di tahap ini, coretan si anak sudah dapat mengungkapkan sesuatu.

c. Periode coretan tidak beraturan

Periode coretan tidak beraturan (*griffonnage*) memperlihatkan fase yang lebih intelek di mana anak berusaha meniru tulisan tangan orang dewasa. Pada periode ini anak dapat menggenggam pensil lebih baik dan akan memberikan nama yang terlintas begitu saja dalam pikirannya terhadap apa yang sedang ia gambar.

d. Periode menggambar “manusia kodok” secara umum

Anak usia sekitar 3 tahun, mulai dapat menggambar dan memberi makna pada gambarnya. Anak usia 3-5 tahun menggambar orang dengan lingkaran, mewakili kepala dan tubuh yang dilihat dari depan, disertai dua kaki dan dua tangan.

Memasuki usia 5 atau 6 tahun berdasarkan studi statistic Thomazi, tubuh orang terlihat dalam bentuk dua lingkaran. Orang selalu terlihat dari depan, kedua lengan tersambung dengan tinggi yang selalu berubah-ubah.

e. **Realisme visual**

Realisme visual muncul pada anak usia 7-12 tahun. Sepanjang tahap ini, anak-anak menggambar apa yang dilihatnya dan anak tidak memerlukan bahasa untuk menjelaskan gambarnya karena mereka telah lebih konkret dan ekspresif. Pandangan tentang dunia lebih objektif.

2. **Fungsi Gambar bagi Anak**

Lukisan anak memiliki cerita tersendiri di dalamnya. Davido (2012: 2), menjelaskan manfaat gambar bagi anak, sebagai berikut:

- a. Untuk menguji kematangan pikiran. Dari sebuah gambar, tingkat kecerdasan seorang anak (*intellectual quotient*) dapat diukur.
- b. Untuk media komunikasi. Gambar dapat memperbaiki kekurangan yang mungkin ada pada kemahiran berbahasa anak. Dengan gambar dapat dijelaskan apa yang dialami atau dirasakan anak, yang mungkin tidak dapat dijelaskan melalui tulisan.
- c. Untuk mengeksplorasi perasaan anak.
- d. Untuk pengetahuan tentang tubuh dan lingkungan sekitarnya.

3. **Tema Karya Seni Rupa Anak**

Setiap lukisan memiliki temanya tersendiri. Widia P. (2005: 112) menjelaskan, tema merupakan ide pokok yang dipersoalkan dalam karya seni. Ide pokok karya seni dapat dipahami atau dikenali melalui pemilihan *subject matter* (pokok soal) dan judul karya. Sedangkan Shadily (1975: 7) menjelaskan, tema berasal dari bahasa Inggris *theme* (Bhs. Yunani), kata ini di dalam istilah

kesusastraan Indonesia ditulis tema. Tema berarti buah pikiran yang diuraikan dalam suatu karangan. Untuk memahami karya seni rupa maka tema adalah suatu hal yang dijadikan isi dari suatu ciptaan, hal ini biasa dikutip dari dunia kenyataan, tetapi dilukiskan dengan memakai alat-alat kesenian semata-mata. Jadi tema adalah masalah pokok yang dibahas, jika dikaitkan dengan seni rupa anak, maka yang dimaksudkan tema adalah ide pokok atau cerita yang dikemukakan oleh anak lewat karya seni.

Suatu karya seni mempunyai tema, objek ataupun judul. Ketika anak telah memahami karya seni yang telah ia ciptakan seiring usia pemahamannya, anak dapat menentukan tema dan memberikan judul karya apa yang telah mereka ciptakan. Tema lukisan hadir sebelum seseorang memberikan judul terhadap karyanya. Hal tersebut sesuai dengan teori Pamadhi (2012: 170):

“tema lukisan akan hadir sebelum seorang seniman memulai berkarya seni; di dalamnya terjadi proses persiapan berkarya, seperti persepsi, motivasi, atau dorongan yang berupa keinginan yang kuat untuk mencipta karya seni.”

Menurut Davido (2012: 21), anak seringkali memilih tema gambar, namun di tengah proses menggambar, tema seringkali berubah untuk membuatnya lebih menarik. Tema – tema yang sering dijadikan dorongan berkarya bagi anak menurut Pamadhi (2012: 171) adalah:

- a. Lingkungan yang paling menarik dilihat dari mata pandang anak.
- b. Keikutsertaan anak dalam suatu peristiwa.
- c. Kejadian yang menimpa anak (susah, senang, berkenalan dengan teman, atau kemarahan dengan keluarga dan teman).

- d. Keinginan anak, seperti meminta berkunjung ke rumah saudara, alat mainan kesenangan (balon, sepeda, dll).
- e. Pikiran masa depan (cita-cita).
- f. Apa yang pernah anak lihat dalam peristiwa sekejap (melihat film di televisi).
- g. Imajinasi
- h. Cerita kepahlawanan atau wiracarita (heroik).

Tema-tema yang muncul dari anak sebenarnya sangat bergantung dari faktor yang mempengaruhinya, menurut Pamadhi (2012: 172) diantaranya:

- a. Tingkat kemampuan berpikir atau kecerdasannya
- b. Sesuai dengan kemampuan gerakan otot yang senang mengalami pertumbuhan kuantitatif
- c. Sesuai dengan perkembangan usia mental dan pengetahuannya
- d. Media yang dia inginkan dan hasratnya.

4. Ciri Umum Lukisan Anak

Anak memiliki ciri khusus dalam melukis untuk mengungkapkan imajinasi dan perasaannya. Menurut Pamadhi (2012: 173), anak melukiskan kejadian sehari-hari seperti: (1) **wiracrita** (*heroisme*) yaitu lukisan yang menggambarkan cerita kepahlawanan, kepatriotan. (2) **gaya dekoratif**; walaupun sebenarnya gaya ini sulit diidentifikasi karena tipe anak sendiri juga berbeda-beda interestnya.

a. Tipe Lukisan Anak

Lukisan anak memiliki tipe tersendiri. Menurut Pamadhi (2012: 180), anak memiliki tiga tipe lukisan di dalam karyanya yaitu:

1) *Haptic*

Tipe *haptic* adalah jenis karya gambar anak yang lebih cenderung mengungkapkan rasa daripada pikiran (*emotional motivation*), sehingga menghasilkan bentuk-bentuk ekspresif yang sulit diketahui maksud sesungguhnya.

2) *Non-Haptic*

Tipe non *haptic* cenderung mendapat pengaruh dari *intellectual motivation*. Figure dan alur cerita tampak jelas. Pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuk mudah dikenali maksudnya.

3) *Willing Type*

Willing berarti harapan, maka istilah *willing type* merujuk makna tipe seseorang yang mengharapkan akan sesuatu. Tipe harapan dalam gambar anak ditunjukkan oleh tema yang diangkat dalam materi pokok gambar berupa ungkapan harapan anak terhadap keinginan, cita-cita atau yang lain.

b. Sifat Lukisan Anak

Selain tipe lukisan, pada lukisan anak terdapat sifat-sifatnya tersendiri. Soestayoy (1994: 32-33), menjelaskan bahwa sifat lukisan anak-anak adalah sebagai berikut:

1) Ideografisme

Lukisan anak merupakan ekspresi berdasarkan pengertian dan logika anak.

Contoh: anak melukis manusia dari samping dengan memberi dua mata karena menurut pandangan anak, manusia memiliki dua mata.

2) Steorotif atau otomatisme

Gejala umum penggambaran bentuk benda secara berulang-ulang dengan ukuran yang monoton. Contoh: figure manusia yang diulang dalam bentuk yang sama dengan warna yang berbeda.

3) Gejala finalitas

Penggambaran suatu peristiwa yang sedang terjadi divisualisasikan dengan membuat objek gambar yang diulang. Objek gambar tidak semua bagian atau anggota badan dilukis oleh anak, karena hanya bagian penting yang akan divisualisasikan. Contoh: ibu yang sedang menyapu, dilukis hanya satu tangan saja yang memegang sapu.

4) Perebahan atau lipatan

Objek gambar apa saja yang berdiri tegak pada suatu garis dasar akan dilukis tegak lurus pada garis dasar tersebut meskipun garis dasar tersebut berkelok atau miring arahnya.

5) Transparan

Objek dilukiskan dengan tembus pandang. Contoh: anak melukis kucing makan ikan dengan ikan yang terlihat di perut kucing.

6) Juxtaposisi

Anak melukis objek yang jauh di bagian atas kertas dan yang dekat berada di bawah kertas.

7) Simetris

Anak melukis suatu objek dengan gejala simetris. Contoh: pohon di bagian kiri dan kanan kertas dan dua buah gunung kembar dengan matahari di tengah.

8) Proporsi (perbandingan ukuran)

Anak melukis suatu objek dengan mementingkan proporsi nilai daripada fisik. Objek yang dianggap penting dibuat lebih besar dan jelas.

9) Lukisan bersifat cerita (naratif)

Lukisan yang dibuat anak merupakan ungkapan perasaan, bukan sekedar mencoret sebagai gerakan motorik atau anatomis tetapi lukisan anak memiliki cerita tersendiri.

5. Elemen-Elemen Visual dalam Lukisan Anak**a. Garis**

Garis diekspresikan pada lukisan anak untuk membentuk suatu objek. Menurut Dermawan (1988: 74), garis merupakan permulaan untuk mewujudkan bentuk karya seni lukis dan juga karya-karya seni rupa lainnya. Garis merupakan unsur seni rupa yang paling penting. Davido (2012: 19) menjelaskan, kekuatan garis yang ditarik dapat menggolongkan pembuatnya. Anak yang tidak percaya diri, malu, penakut, dan terkekang akan menarik garis halus dan hampir tidak terlihat. Anak yang agresif akan menarik garis secara kuat, bahkan sampai

melubangi kertasnya. Anak yang seimbang dapat menarik garis dengan intensitas yang dapat dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat.

b. Bentuk

Bentuk adalah suatu bidang kecil yang terjadi karena dibatasi oleh sebuah garis, warna yang berbeda, gelap terang pada arsiran, atau karena adanya tekstur. Sedangkan bentuk dalam pengertian bahasa Indonesia dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Menurut Sanyoto (2009: 83) bentuk dapat dikategorikan ke dalam beberapa macam antara lain:

1) Bentuk berupa titik

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

2) Bentuk berupa garis

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

3) Bentuk berupa bidang

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

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

4) Bentuk berupa gempal atau volume

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

Bentuk dikaitkan dengan penelitian dalam klasifikasi bentuk, yaitu bentuk imajinatif dan imitatif. Bentuk imajinatif adalah ketika anak melukis dengan dorongan atau motivasi pengalaman yang ada dan dari objek yang pernah dilihat, kemudian dibayangkan dan diungkapkan dalam bentuk lukisan (sesuai dengan imajinasi). Sedangkan bentuk imitatif yaitu pelukisan secara fisik atas bentuk – bentuk atau objek yang ada di alam.

c. Warna

Warna diungkapkan pada setiap lukisan berdasarkan imajinasi dan pikiran pembuatnya. Menurut Dermawan (1988: 77), warna adalah unsur yang memikat penampilannya karena lebih komunikatif daripada unsur seni rupa yang lainnya.

Dengan warna seniman dapat mempertegas bentuk, suasana dan memberi macam-macam kesan. Davido (2012: 29) menjelaskan, anak-anak memberikan warna pada lukisannya dengan dua cara yakni dengan meniru yang ada di alam dan dengan mengikuti alam bawah sadarnya. Ketika anak memberikan warna dengan mengikuti alam bawah sadarnya, hal inilah yang paling mengungkapkan pemikiran dan kepribadiannya. Warna dikaitkan dengan penelitian, dalam klasifikasi warna dibagi menjadi dua yaitu warna harmonis dan tidak harmonis. Warna harmonis adalah susunan warna-warna dengan dua atau tiga interval tangga yang berdekatan (warna-warna transisi atau *analogus*) yang menghasilkan kesan harmonis, selaras, enak dilihat. Kombinasi warna-warna harmonis cocok untuk interior, busana, lukisan, dan lain-lain. Warna tidak harmonis adalah warna yang tidak memiliki pembentuk susunan warna-warna yang berdekatan dan tidak menghasilkan kesan harmonis, selaras dan enak dilihat.

Menurut Davido (2012: 30), arti warna yang biasa digunakan oleh anak:

- 1) Merah : penggunaannya secara eksklusif pada anak di bawah usia enam tahun adalah normal. Jika warna masih sering digunakan di atas usia enam tahun mengindikasikan kecenderungan adanya agresifitas dan buruknya kontrol emosional.
- 2) Biru : anak lima tahun sering menggunakan warna biru. Anak-anak yang menggunakan warna ini lebih dapat mengontrol emosi daripada anak yang suka menggunakan warna merah. Anak yang menggunakan warna biru secara eksklusif menandakan kemampuan kontrol diri yang sangat penting.

- 3) Hijau : penggunaanya dapat dibandingkan dengan warna biru dan lebih diterjemahkan pada hubungan sosial.
- 4) Kuning : warna kuning sering digunakan dnegan warna merah atau digunakan sendiri. Warna kuning mengungkapkan ketergantungan yang besar terhadap orangtuanya.
- 5) Cokelat : warna coklat diartikan pada kemampuan beradaptasi yang buruk di dalam keluarga dan di lingkungan sosial. Pada anak-anak dapat juga diterjemahkan jika sedang mengalami konflik. Warna coklat juga sering digunakan oleh anak yang keras kepala.
- 6) Ungu : warna ini jarang digunakan oleh anak usia dini. Warna ungu melambangkan kekhawatiran dan ketakutan tertentu. Warna ungu sering dipakai bersama dengan warna biru dan sering diperkuat oleh warna hijau.
- 7) Hitam : warna ini biasa digunakan pada usia berapa pun dan melambangkan kecemasan. Symbolisme warna hitam khususnya terdapat pada masa kedewasaan dan masa di mana ia menunjukkan sikap kehati-hatian juga rasa malu pada perasaannya.

D. Penelitian Terkait

Beberapa penelitian terkait yang pernah dilakukan untuk mendukung penelitian Lukisan Anak Penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif usia 7-9 Tahun antara lain:

1. Dhian Kartika Sari (2012) “Tipe Lukisan Anak – Anak Kelompok B2 TK ABA Purbayan Kotagede Yogyakarta.”

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan lukisan karya anak – anak TK ABA Purbayan Kotagede Yogyakarta. Metode yang digunakan merupakan deskriptif analitis. Subjek penelitian ini adalah 21 anak dengan objeknya adalah lukisan karya 21 anak kelompok B2 TK ABA Purbayan Kotagede Yogyakarta. Data dianalisis secara deskriptif analitis dengan mendeskripsikan dan membahas tipe dalam lukisan anak – anak kelompok B2 TK ABA Purbayan Kotagede Yogyakarta.. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dan dokumentasi. Penilaian menggunakan validasi data dengan tiga pakar dan analisis melalui tahapan reduksi data, pembahasan dan penarikan kesimpulan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa, tipe lukisan anak bertipe *haptic*, lukisan yang bertipe *haptic* ditandai dengan penggunaan warna-warna sebagai ekspresi jiwanya dan ada kecenderungan lukisan yang dibuat tidak didasarkan bagaimana kelihatannya suatu objek atau benda tetapi lebih didasarkan pada ungkapan perasaannya yang bersifat spontan dan individual.

2. (Hersi Maningrum, 2015) “Indigo dalam Kreativitas Simbol Bentuk dan Warna Lukisan Diky.”

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan kreativitas dalam simbol bentuk dan warna lukisan anak indigo usia 5 tahun. Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis studi kasus. Subjek penelitian adalah anak indigo usia 5 tahun bernama Diky. Objek material penelitian yaitu lukisan dan objek formal penelitian yaitu kreativitas. Teknik pengumpulan data dalam

penelitian menggunakan observasi partisipatif, dokumentasi, dan wawancara. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu Miles dan Huberman. Sedangkan instrumen yang digunakan dalam penelitian adalah peneliti sebagai instrumen utama. Data hasil penelitian diuji kembali keabsahannya menggunakan triangulasi.

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

Warna violet dan merah muda yang menjadi kesukaan Diky muncul dalam karya 1 dan 2.

Penelitian terkait ini digunakan oleh peneliti sebagai acuan dalam membuat penelitian tentang Lukisan Anak Penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif Usia 7-9 Tahun, karena sama-sama menggunakan lukisan anak sebagai subjek penelitian. Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terkait adalah Anak penderita GPPH yang menjadi objek penelitian yang masih belum pernah diteliti.

E. Kerangka Pikir

Seni tidak dapat dipisahkan dalam kehidupan manusia. Seni adalah objek bagi penciptanya untuk mengekspresikan dirinya. Menurut Bahari (2008:72), seni adalah suatu keterampilan yang diperoleh dari pengalaman, belajar, atau pengamatan-pengamatan menyatakan Unsur dunia seni rupa yang utama adalah gambar. Hal tersebut sesuai dengan yang dikatakan oleh Susanto (2003:72), menggambar adalah dasar bagi segala hal dari seluruh teknik-teknik seni rupa yang lain. Karya lukis anak terbentuk karena di dalam lukisan tersebut ada gambar-gambar yang akan membentuk sebuah karya yang disebut lukisan.

Lukisan anak dapat menceritakan seluruh pengalaman dan kejadian yang pernah dialaminya. Pamadhi (2012:22), menyatakan lukisan anak sebagai simbol visual yang memiliki makna ganda tidak hanya sebagai simbol perwujudan bentuk namun merupakan keinginan yang diwujudkan dalam figur dan simbol dalam gambar. Pada kenyataannya GPPH merupakan gangguan yang dialami oleh anak. Gangguan tersebut memiliki ciri dan gejala yang dapat menghambat aktivitas

hidup mereka. Penderita GPPH mengalami gangguan di bidang pendidikan, lingkungan, dan sosial (Sugiarmin, 2007).

Pendidik dan orang tua perlu mengetahui bagaimana lukisan seseorang anak dengan GPPH apakah sama dengan anak-anak yang lainnya. Terutama lukisan anak usia 7-9 tahun penderita GPPH tersebut. Lukisan anak GPPH belum pernah diteleiti dan apakah karyanya juga masuk perkembangan masa bagan seperti anak diusianya. Dalam penelitian ini, peneliti akan meneliti apakah lukisan anak penderita GPPH memiliki tema, bentuk, warna, dan tipe yang sama atau berbeda dengan lukisan anak normal lainnya ataukah mereka juga memiliki perbedaan dalam perkembangan lukisannya.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Metode Penelitian: Studi kasus

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Creswell (2015: 135) menjelaskan, studi kasus adalah pendekatan kualitatif yang penelitiannya mengeksplorasi kehidupan nyata, sistem terbatas kasus atau berbagai kasus, melalui pengumpulan data yang detail dan mendalam yang melibatkan beragam sumber informasi atau sumber informasi majemuk (pengamatan, wawancara, bahan audiovisual, dokumen dan berbagai laporan). Penelitian studi kasus melaporkan secara deskripsi kasus dan tema kasus. Ary (dalam Idrus, 2009: 57) juga berpendapat bahwa studi kasus merupakan suatu penyelidikan intensif tentang seorang individu, namun studi kasus terkadang dapat juga dipergunakan untuk menyelidiki unit sosial yang kecil seperti keluarga, sekolah, kelompok-kelompok “*geng*” anak muda.

Penelitian studi kasus berusaha untuk menemukan semua variabel penting yang terkait dengan diri subjek. Peneliti mengumpulkan data mengenai kondisi masa kini, pengalaman pada masa lalu, lingkungan sekitarnya, dan menemukan keterkaitan antar faktor (Idrus, 2009: 57-58).

Terdapat 3 tipe studi kasus (Idrus, 2009: 58):

1. Studi Kasus Intrinsik, merupakan studi kasus yang menekankan pada pemahaman yang mendalam terhadap kasus tunggal yang disebabkan kasus tersebut menarik.

2. Studi Kasus Instrumental, menekankan pada kasus tunggal yang dimaksudkan untuk mendeskripsikan atau menguraikan secara detail sehingga dapat membentuk suatu konstruksi ataupun memperbaiki teori.
3. Studi Kasus Kolektif, mempelajari kasus secara bersamaan, agar dapat meneliti fenomena, populasi, atau kondisi umum.

Pada penelitian ini, jenis studi kasus yang digunakan adalah studi kasus intrinsik karena kasus tunggal yang menarik yaitu tentang lukisan anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif, dengan meneliti tiga anak berusia 7-9 tahun.

B. Data Penelitian

Subjek penelitian ini adalah lukisan anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif. Data yang didapat pada penelitian akan berupa gambar, tabel, dan deskripsi karya. Deskripsi karya diungkapkan pada setiap hasil lukisan anak. Hasil penelitian ini menjelaskan tentang lukisan anak usia 7-9 tahun penderita GPPH.

C. Sumber Data Penelitian

Sumber dalam data penelitian ini diperoleh dari subjek penelitian, guru, dan orang tua. Menurut Moleong (2013: 157), sumber data utama dalam penelitian kualitatif adalah kata-kata dan tindakan, sumber data tertulis, foto, dan statistik. Data tertulis dapat berupa hasil wawancara, dokumen pribadi, dan dokumen resmi lainnya yang berkaitan untuk mendukung proses penelitian. Objek formal dalam penelitian ini adalah tema, bentuk, warna, tipe, dan perkembangan

lukisan anak, sedangkan lukisan sebagai objek material. Penelitian ini dilakukan di rumah masing-masing subjek. Nama dan alamat subjek sebagai berikut:

1. Alfian Yustia Hafidz : Perumahan Pesona Griya Mutiara No B3,
Tempel, Ngipik, Baturetno, Bantul, Yogyakarta.
2. Ignazius Alvin Cahaya : Papungan, Sumbersari, Moyudan, Sleman,
Yogyakarta.
3. Catria Karunia Rahmadan : Soragan DK III, Ngestiharjo Kasihan Bantul,
Yogyakarta.

Sumber data utama pada penelitian ini adalah data hasil observasi , wawancara, dan dokumentasi karya lukis anak usia 7-9 tahun penderita GPPH.

D. Teknik Pengumpulan Data

Penelitian ini menggunakan beberapa teknik pengumpulan data. Menurut Suharsimi A. (2000: 126), metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan dalam mengumpulkan data untuk memperoleh informasi. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan metode observasi, wawancara dan dokumentasi. Informasi yang telah ditemukan kemudian diolah dengan menggabungkan hasil penelitian dari berbagai teknik pengumpulan data yang telah ada. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini adalah:

1. Observasi

Pedoman observasi atau pengamatan dilakukan untuk mengetahui beberapa aspek permasalahan. Menurut Sukmadinata (2012: 220), observasi adalah suatu teknik atau cara mengumpulkan data dengan jalan melakukan pengamatan terhadap kegiatan yang sedang berlangsung. Observasi penelitian ini

dilakukan untuk memperoleh data yang berhubungan dengan lukisan anak GPPH usia 7-9 tahun yang dilakukan dengan mengamati subjek penelitian secara langsung.

Observasi yang dilakukan untuk mengetahui beberapa aspek permasalahan sebagai berikut:

- a. Kegiatan yang dilakukan subjek penelitian ketika akan berkarya.
- b. Kegiatan dalam memperoleh gagasan dan ide dalam berkarya.
- c. Kegiatan subjek dalam proses melukis.
- d. Kegiatan subjek setelah karya lukis itu telah selesai

2. Wawancara

Wawancara dilakukan untuk memperoleh data yang akurat dan dapat dipercaya. Menurut Narbuko (2004: 83), wawancara adalah proses tanya - jawab dalam mendapatkan data yang berlangsung secara lisan. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (*interviewer*) yang mengajukan pertanyaan dan terwawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan tersebut. Proses pengumpulan data dilakukan dengan wawancara kepada informan terpilih selaku narasumber. Penelitian melakukan wawancara kepada sumber-sumber yang terkait dengan pokok permasalahan, yaitu: guru, orang tua dan ketiga subjek penelitian. Wawancara dilakukan dengan bahasa informal, sehingga bersifat luwes dan pertanyaan dilakukan secara spontanitas sehingga jawaban akan berjalan seperti pembicaraan biasa dan bersifat lebih akrab. Berikut adalah tabel pedoman wawancara:

Tabel 1: Tabel Pedoman Wawancara

No.	Wawancara	Aspek	Tujuan
1.	Anak	a. Profil	Mengetahui: a. Tanggal lahir b. Benda kesukaan c. Kegiatan d. Hobi
		b. Lukisan	Mengetahui: a. Persiapan b. Proses c. Hasil karya
2.	Orang Tua	a. Profil	Mengetahui: a. Tanggal lahir b. Benda kesukaan c. Kegiatan subjek d. Karakteristik subjek e. Hobi subjek f. Penyebab GPPH
		b. Lukisan	Mengetahui: a. Proses b. Hasil karya
3.	Guru	a. Profil	Mengetahui: a. Anak GPPH b. Sikap di sekolah c. Prestasi anak
		d. Lukisan	Mengetahui a. Proses ketika pelajaran melukis b. Hasil lukisan di sekolah

3. Dokumentasi

Dokumentasi yang diperoleh dalam penelitian bermanfaat untuk memperoleh data yang akurat tentang subjek penelitian. Menurut Moleong (2013: 217), dokumen digunakan dalam penelitian sebagai sumber data karena di dalamnya banyak hal yang dapat digunakan untuk menguji, menafsirkan bahkan meramalkan data tersebut. Dokumentasi dilakukan untuk lebih menunjang dan mendukung suatu fakta yang disajikan.

Dokumentasi dalam penelitian ini menggunakan dokumen-dokumen yang terkait dengan penelitian, yaitu tes hasil psikologis anak, surat keterangan dokter buta warna dan foto. Dokumentasi foto terdiri dari:

- a. Foto aktivitas subjek penelitian.
- b. Foto karya subjek penelitian.

E. Instrumen Penelitian

Menurut Moleong (2013: 9), dalam penelitian kualitatif hanya peneliti sendiri atau dengan bantuan orang lain merupakan alat pengumpulan data utama, hal itu karena hanya manusia sebagai alat yang dapat berhubungan dengan responden atau objek lainnya, dan hanya manusialah yang mampu memahami kaitan kenyataan yang ada di lapangan. Instrumen utama dalam peneliti ini adalah peneliti sendiri, karena peneliti mempunyai kekuatan mutlak untuk mengumpulkan data, menganalisis data dan akhirnya juga sebagai pelapor. Peneliti sebagai instrumen menggunakan pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi. Alat bantu yang digunakan adalah kamera, dan catatan.

F. Rencana Pengujian Keabsahan Data

Penelitian ini menggunakan keabsahan data untuk menguji derajat kepercayaan. Keabsahan data menurut Moleong (2007: 320-321) menyatakan bahwa setiap keadaan harus memiliki:

1. Mendemonstrasikan nilai yang benar.
2. Menyediakan dasar agar hal itu dapat diterapkan.
3. Memperbolehkan keputusan luar yang dapat dibuat tentang konsistensi dari prosedurnya dan kenetralan dari temuan dan keputusan-keputusannya.

Untuk menetapkan keabsahan data dalam penelitian ini maka dilakukan pengujian. Pengujian tersebut yakni dengan uji kredibilitas yang meliputi perpanjangan keikutsertaan, kejegan pengamatan, triangulasi, *member check*, dan penggunaan referensi.

1. Perpanjangan Keikutsertaan

Keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data, dan tidak dilakukan dalam waktu yang singkat (Moleong, 2013: 327). Pada penelitian ini, peneliti ikut serta dan terlibat di lapangan sampai kejenuhan pengumpulan data tercapai.

2. Kejegan Pengamatan

Kejegan pengamatan dilakukan dengan mencari secara konsisten interpretasi dengan berbagai cara dalam kaitan dengan proses analisis yang konstan. Mencari suatu usaha dengan membatasi berbagai pengaruh dan menghilangkan yang tidak dapat diperhitungkan (Moleong, 2013: 329). Peneliti

tetap harus memperhatikan fokus masalah pada penelitian ini, yaitu lukisan anak penderita GPPH.

3. Triangulasi

Triangulasi bertujuan bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang telah ditemukan (Sugiyono, 2006: 271). Triangulasi pada penelitian ini dilakukan dengan sumber, penyidik dan teori.

a. Triangulasi dengan Sumber

Menurut Patton (Moleong, 2013: 330), “Triangulasi dengan sumber berarti membandingkan dan mengecek baik derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif.” Hal itu dilakukan dengan membandingkan semua data yang diperoleh berdasarkan hasil penelitian.

b. Triangulasi dengan Ahli

Triangulasi ini dengan jalan memanfaatkan peneliti atau pengamat lainnya untuk keperluan pengecekan kembali derajat kepercayaan data (Moleong, 2013:331). Pengamat lainnya adalah seorang ahli seni seni rupa anak Suwarna., M.Pd.

c. Triangulasi dengan Teori

Lincoln dan Guba (Moleong, 2013: 331) menyatakan, bahwa fakta tidak dapat diperiksa derajat kepercayaannya dengan satu atau lebih teori.

4. Member Check

Member check merupakan pengecekan ulang data yang diperoleh peneliti kepada sumber data. Tujuan member check menurut Sugiyono (2006: 309) adalah “untuk mengetahui seberapa jauh data yang diperoleh sesuai dengan apa yang diberikan oleh pemberi data.” Data yang telah dianalisis dan telah menjadi kesimpulan sementara dikonfirmasi kembali dengan sumber data sehingga kemungkinan kesalahan persepsi lebih kecil dan data penelitian tersebut akan lebih dipercaya.

5. Penggunaan Bahan Referensi

Penelitian akan didukung oleh referensi berbentuk dokumentasi sehingga data akan semakin dipercaya.

G. Teknik Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan pada saat pengumpulan data berlangsung, dan setelah selesai pengumpulan data dalam periode tertentu. Miles dan Huberman (Sugiyono, 2006: 273) mengemukakan bahwa aktivitas dalam analisis data kualitatif dilakukan secara interaktif dan dilakukan secara terus menerus sampai tuntas, sehingga datanya sudah jenuh. Aktifitas dalam analisis data, yaitu pengambilan data, reduksi data, display data, dan menarik kesimpulan.

1. Pengambilan data

Kegiatan pengambilan data antara dengan observasi, wawancara, dan dokumentasi.

2. Reduksi data

Berikut adalah langkah-langkah reduksi data:

a. Identifikasi data

Identifikasi data adalah kegiatan menyeleksi data. Dalam penelitian ini satuan data yang diambil adalah lukisan subjek penelitian. Data awal yang diambil adalah keseluruhan karya dari ketiga subjek penelitian.

b. Klasifikasi data

Perincian data dengan cara mengklasifikasikan data, lalu data ditelaah dari hasil observasi, dan wawancara subjek penelitian, orang tua dan guru subjek.

3. Display data

Display data merupakan proses pengumpulan data tentang lukisan yang dibuat anak penderita GPPH usia 7-9 tahun, selanjutnya dari lukisan tersebut dapat dideskripsikan berdasarkan tema, bentuk, warna, tipe dan perkembangan lukisan. Maksud dan tujuan dari display data adalah agar peneliti dengan mudah dapat mendeskripsikan lukisan tersebut.

4. Menarik kesimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan kegiatan terakhir setelah mengumpulkan data, reduksi data, dan display data. Penarikan kesimpulan ini dilakukan untuk mengambil suatu kesimpulan dari permasalahan yang ada. Data yang telah diinterpretasikan dan diuraikan kemudian disimpulkan berkaitan dengan permasalahan yang akan diungkapkan dalam penelitian ini.

BAB IV

LUKISAN ANAK GPPH: INATENSI DAN HIPERKTIF

A. Deskripsi Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian ini berjumlah tiga orang, yang berusia 7-9 tahun. Pada usia tersebut anak-anak berada pada masa kelas rendah sekolah dasar (Rita, 2008, 116). Pertumbuhan fisik anak pada usia ini cenderung lebih stabil sebelum memasuki masa remaja. Masa ini diperlukan anak untuk belajar berbagai kemampuan akademik (Izzaty, 2008:105). Pada usia 7-9 tahun anak juga sudah dapat mengekspresikan perasaannya melalui lukisan. Perkembangan lukisan anak usia 7-9 tahun berada pada masa bagan, sehingga anak sudah dapat mengkoordinasikan pikiran dengan emosi dan kemampuan motoriknya (Herawati dan Iriaji, 1997: 42).

Anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperkatif (GPPH) memiliki keunikan sendiri, yang berbeda dengan anak normal lainnya. Perbedaan mereka terletak dari perilaku sehari-hari yang lebih aktif, tidak memperhatikan, sulit fokus dan sering tidak terkontrol emosinya. Menurut Manungsong (2011: 3) GPPH merupakan gangguan perkembangan dan neurologis ditandai dengan sekumpulan masalah berupa gangguan pengendalian diri, masalah rentang atensi, hiperaktivitas, dan impulsivitas, yang menyebabkan kesulitan berperilaku, berpikir, dan mengendalikan emosi sehingga mengganggu kehidupan sehari-hari.

Penelitian ini menjelaskan lukisan anak usia 7-9 tahun penderita GPPH. Melukis bagi anak bukan hanya sekedar sebuah permainan atau khayalan, melainkan permainan, mimpi dan kenyataan yang pernah di alami oleh anak itu sendiri. Pengalaman diperoleh ketika mereka melihat kejadian, atau terlibat dalam peristiwa itu sendiri. Hal itu berpengaruh terhadap karya anak, termasuk pengaruh terhadap karya anak hiperaktif.

Subjek dalam penelitian ini adalah Alvin berusia tujuh tahun, Hafidz berusia sembilan tahun, dan Satriya berusia tujuh tahun. Alvin duduk di kelas 1 SD. Hafidz duduk di kelas 3 SD. Satriya duduk di kelas TK B, walaupun umurnya sudah tujuh tahun. Satriya mengalami keterlambatan sekolah karena pernah menjalani pengobatan kanker yang memakan waktu selama satu tahun. Alvin tidak meminum obat untuk menekan hiperaktivitasnya, tetapi Hafidz dan Satriya masih menjalani pengobatan untuk menekan hiperaktivitasnya. Jenis obat yang diminum oleh Hafidz dan Satriya berbeda. Berdasarkan hasil penelitian, Satriya memiliki tingkat hiperaktivitas yang lebih tinggi daripada kedua subjek lainnya, sehingga masih perlu bimbingan dan tidak dapat lepas dari orangtuanya.

Ketiga subjek penelitian, memiliki kondisi keluarga yang berbeda-beda. Alvin diasuh oleh kedua orang tua yang mampu mendidik, mengawasi, dan menyayanginya. Kondisi tersebut berbeda dengan kedua subjek lainnya. Secara finansial orang tua kandung mereka berkecukupan, namun tidak dapat memberi perhatian dan kasih sayang untuk mereka. Hafidz dibimbing dan diperhatikan oleh kakaknya. Satriya sejak bayi, diasuh dan dirawat oleh orang tua angkatnya.

Secara fisiologis, Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif tidak berpengaruh dalam kemampuan penglihatan anak seperti visus ataupun status buta warna. Namun demikian Alvin mengalami buta warna parsial, dan Satriya tidak dapat diperiksa karena terbentur izin dari orang tua. Wicaksana (2011) menyatakan, secara umum penderita buta warna parsial akan mengalami kesulitan membedakan warna merah, kuning, atau hijau, serta membedakan warna tersebut yang memiliki intensitas rendah.

Pengaruh GPPH dapat dilihat dalam tiga bidang yaitu pengaruh di bidang pendidikan, perilaku dan sosial anak (Sugiarmin, 2007). Karakteristik fisik, tingkah laku, sifat, dan kebiasaan sehari-hari dilakukan melalui pengamatan langsung oleh peneliti Nilam Sulistiana Barani, maupun wawancara pada subjek, orang tua, dan guru.

1. Hasil Penelitian Alvin

a. Karakteristik Subjek

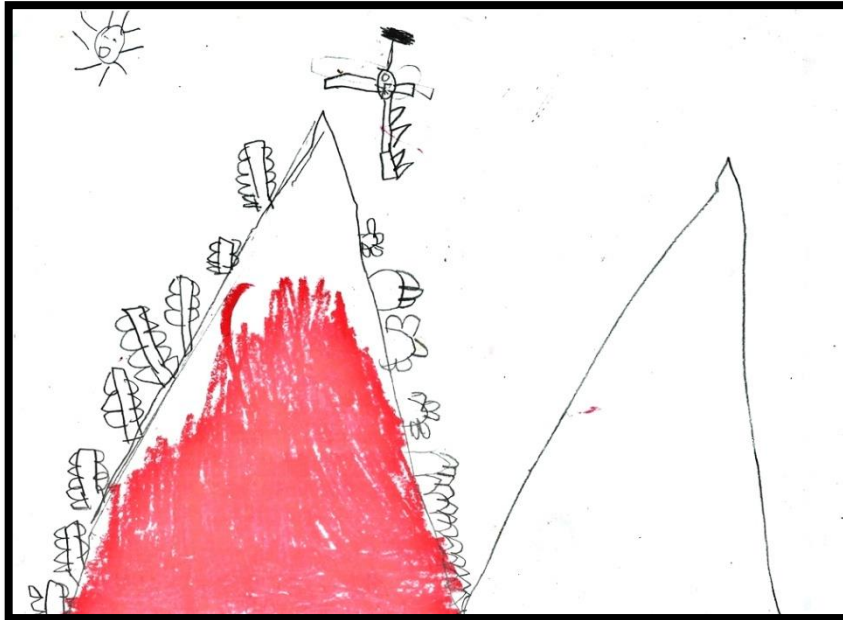
Wawancara dengan guru pada tanggal 5 April 2016, sedangkan wawancara dengan orang tua tanggal 6 April 2016, diperoleh data tentang Alvin sebagai berikut:

Menurut orang tua, Alvin terlihat hiperaktif pada usia 13 bulan. Alvin selalu berlarian, sulit untuk dikendalikan dan sulit untuk duduk tenang. Hal tersebut menyebabkan Alvin berjalan-jalan selama pelajaran di kelas dan saat perayaan ekaristi di gereja. Alvin sering mengalami cedera ringan, karena ketika naik sepeda dan berlari kurang memperhatikan sekitarnya. Berdasarkan

pemeriksaan mata, Alvin mengalami buta warna parsial, sehingga sulit membedakan warna dengan intensitas yang rendah.

Fokus Alvin mudah teralihkan dan cepat bosan dalam memperhatikan pelajaran, perintah guru dan orang tua. Menurut guru, tugas sekolah Alvin sering tidak diselesaikan dan ketika pelajaran menggambar tidak sesuai dengan tema yang ada. Saat semester 1 kelas 1 SD Alvin belum dapat membaca dengan baik, dan sampai sekarang tulisannya kurang rapi. Benda-benda di sekeliling Alvin dapat memecah konsentrasinya, sehingga benda-benda tersebut harus dijauhkan oleh guru pada saat pelajaran berlangsung. Peralatan menulis dan buku juga sering tertinggal di kelas. Interaksi sosial Alvin dengan teman sebayanya sudah baik, dan dapat berbagi terhadap temannya. Mekanisme pertahanan diri dalam bentuk tindakan negatif muncul pada saat lingkungan sekitar menggangukannya (teman sebaya).

Hobi Alvin adalah naik gunung, jalan-jalan menikmati pemandangan alam, naik sepeda, menonton film, bermain *game* di hp dan komputer dan berenang. Intensitas Alvin dalam menonton film dan bermain *game* dilakukan setiap hari setelah selesai belajar dan bersekolah. Menurut orang tua, naik gunung dan jalan-jalan di alam dilakukan untuk menyalurkan energi Alvin yang berlebih. Ingatan kuat dalam menghafal jalan dan mengenang peristiwa yang membuat berkesan merupakan kelebihan Alvin, sehingga dapat menceritakan pengalaman yang pernah dialaminya.

b. Deskripsi Karya**1) Karya 1 Alvin**

Gambar II: Judul: “Gunung Merbabu.”

Karya: Alvin

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Lukisan pertama berjudul “Gunung Merbabu.” Tema lingkungan alam diungkapkan pada lukisan, yang menggambarkan dua gunung, pepohonan, manusia, helikopter, dan matahari. Lukisan tersebut diekspresikan setelah Alvin melihat foto Gunung Merbabu yang terbakar.

Bentuk-bentuk yang diekspresikan adalah bentuk helikopter, dua gunung, matahari dan pohon. Bentuk segitiga menginterpretasi Gunung Merbabu dan sebagai objek utama pada lukisan tersebut. Bentuk pohon mengelilingi bentuk gunung yang berada di sebelah kiri, sementara gunung sebelah kanan tanpa pohon dan tidak memiliki warna. Bentuk pohon pada gunung sebelah kiri, diekspresikan dengan cara ideografisme yaitu semua objek pohon menempel tegak mengikuti bentuk gunung sebelah kiri. Manusia diekspresikan sedang berada di dalam

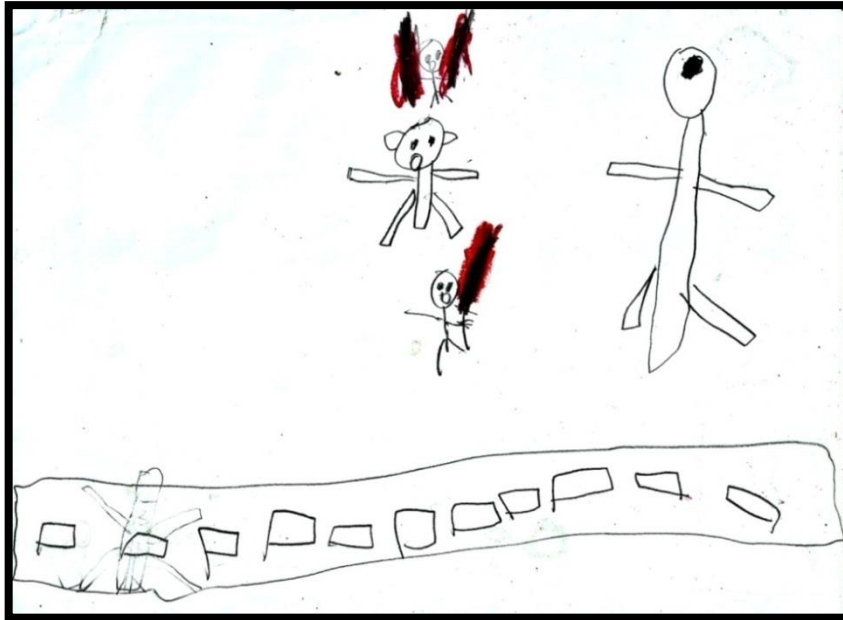
helikopter, yang menginterpretasi tim SAR. Komposisi bentuk lukisan lebih kuat di sebelah kiri, karena Alvin merasa bosan dan lelah untuk melanjutkan karyanya (wawancara tanggal 20 April 2016).

Warna pada lukisan adalah merah dan hitam. Warna hitam mengekspresikan seluruh bentuk objek pada lukisan, dan merah mengungkapkan gunung yang terbakar. Dijelaskan oleh Alvin, warna merah hanya diungkapkan pada salah gunung karena dia merasa lelah untuk mewarnai, dan menginterpretasi api yang menyala (wawancara tanggal 20 April 2016).

Tipe lukisan Alvin adalah *haptic*, yang terlihat dari bentuk-bentuk yang diekspresikan berdasarkan pikirannya. Bentuk-bentuk objek pada lukisan mengungkapkan semua imajinasi Alvin, dan memiliki makna didalamnya. Lukisan tersebut bersifat naratif.

Lukisan Alvin berada pada masa pra bagan. Masa pra bagan ditandai dengan goresan yang sudah mulai terarah dan bentuk objek sudah dapat diidentifikasi. Bentuk dan warna yang diekspresikan pada lukisan sesuai dengan kemampuan motoriknya dalam berkarya.

2) Karya 2 Alvin



Gambar III: Judul: “Melawan Monster.”

Karya: Alvin

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Lukisan kedua berjudul “Melawan Monster,” dengan tema perang. Tema perang diekspresikan dari bentuk manusia membawa pedang yang berada di pinggir jalan. Lukisan tersebut menginterpretasi bentuk visual dari *game* yang sering dimainkan oleh Alvin.

Bentuk objek yang diungkapkan pada lukisan adalah tiga manusia, jalan raya, dan monster. Dua manusia yang diekspresikan membawa pedang. Bentuk yang menonjol dalam lukisan di atas adalah monster dengan mata satu. Monster digambarkan lebih besar daripada bentuk lainnya. Komposisi bentuk objek lukisan lebih dominan di sebelah kanan, sementara pada bagian kiri tidak ada objek sehingga terlihat kosong. Alvin menceritakan, bentuk manusia yang tidak membawa pedang adalah dirinya, dan dilukiskan lebih besar daripada dua

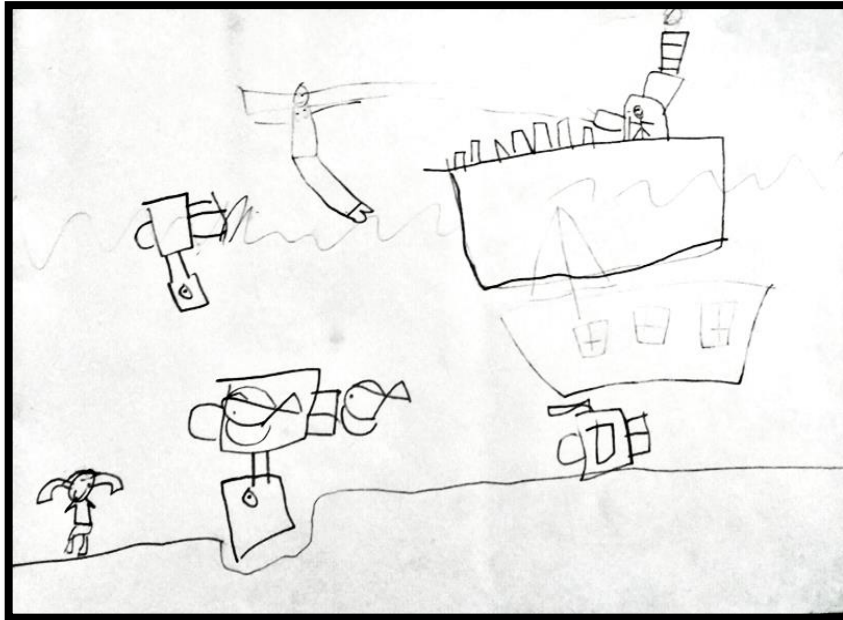
manusia yang lain. Bentuk-bentuk yang ada menginterpretasikan dua manusia yang sedang melawan monster untuk menolong Alvin. Monster tersebut berada di pinggir jalan (tanggal 25 April 2016).

Warna yang ada pada lukisan tersebut adalah hitam, merah dan orange kemerahan. Warna hitam pada seluruh bentuk objek pada lukisan. Pedang diekspresikan dengan warna merah dan orange kemerahan. Menurut Alvin (tanggal 25 April 2016), warna merah dan orange kemerahan digunakan untuk menggamabarkan pedang yang menyala dan agar terlihat lebih jelas.

Lukisan keduanya memiliki tipe *haptic*. Alvin mengekspresikan lukisan berdasarkan imajinasinya. Bentuk objek yang diungkapkan tidak seperti kenyataan. Bentuk-bentuk objek menceritakan seluruh pikirannya tentang *game* melawan monster yang sering ia mainkan di komputer, sehingga bersifat naratif.

Bentuk dan warna yang diungkapkan dari lukisan Alvin berada pada masa pra bagan. Masa pra bagan terlihat dari ekspresi goresan yang sudah terkendali, dan pemahamann diri anak yang sangat tinggi. Sifat ego berlebihan muncul dalam bentuk manusia yang menginterpretasikan diri Alvin, yang digambarkan lebih besar dari dua bentuk manusia lain. Manusia batang juga digambarkan pada lukisannya.

3) Karya 3 Alvin



Gambar IV: Judul: “Memancing Ikan di Laut.”

Karya: Alvin

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Lukisan ketiga, berjudul “Memancing Ikan di Laut.” Tema rekreasi diungkapkan pada lukisan yang menggambarkan bentuk manusia sedang di dalam kapal, melompat, dan menyelam. Karya di atas dilukiskan setelah Alvin melihat tayangan memancing ikan di televisi, dan *game* memancing ikan di *hand phone*.

Bentuk-bentuk yang diekspresikan pada lukisan adalah tiga bentuk manusia, alat penangkap ikan, kapal, kapal selam, dasar laut, dan air laut. Ekspresi garis mengungkapkan seluruh bentuk objek, dan pada bagian bawah lebih kuat komposisi bentuknya. Bentuk manusia berada di dalam kapal, dasar laut, dan sedang berenang. Bentuk garis untuk mengungkapkan air laut, dan dasar laut. Menurut Alvin (tanggal 28 April 2016), ada bentuk kapal yang dihapus karena salah dan kurang bagus. Bentuk-bentuk yang digambarkan menceritakan orang

yang sedang mencari ikan di laut dengan alat penangkap, menyelam, dan berenang.

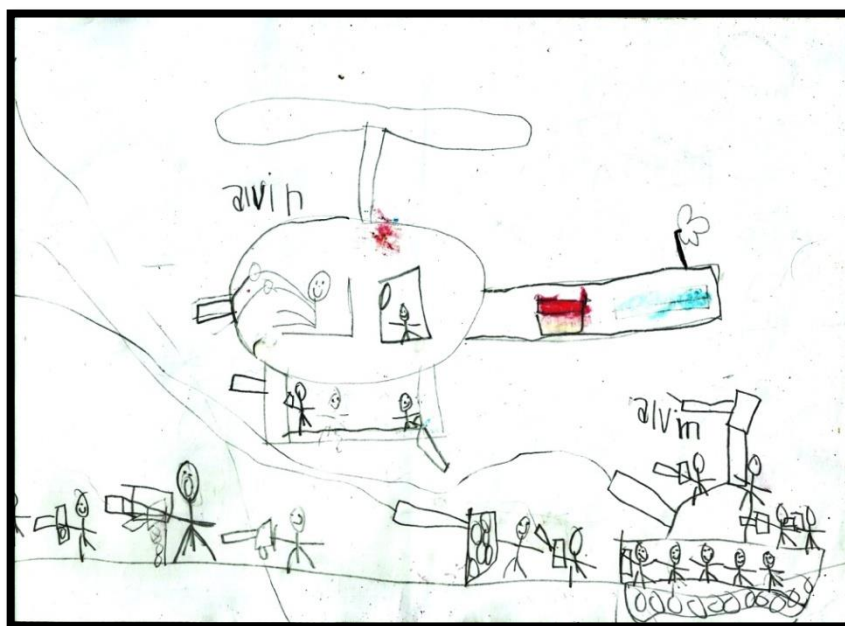
Warna yang ada pada lukisan adalah hitam. Warna hitam digunakan untuk mengekspresikan seluruh bentuk objek pada lukisan. Dijelaskan oleh Alvin, bahwa dia sudah merasa puas dengan bentuk-bentuk yang sudah ada, sehingga bentuk objek tidak perlu diwarnai (28 April 2016).

Lukisan ketiga Alvin bertipe *haptic*. Alvin melukiskan berdasarkan pikirannya tentang memancing ikan di laut. Bentuk-bentuk pada lukisan dilukiskan berdasarkan imajinasi. Seluruh bentuk yang ada menceritakan pikirannya, sehingga bersifat naratif.

Perkembangan lukisan ketiga Alvin berada pada masa pra bagan, terlihat dari goresan yang sudah beraturan. Bentuk objek pada lukisan sudah dapat diidentifikasi maknanya. Manusia batang diekspresikan berada di dalam kapal, sedangkan bentuk manusia lain digambarkan berupa bagan. Alvin menggambarkan bentuk objek berdasarkan kemampuan motorik untuk melukiskan seluruh imajinasinya.

4) Karya 4 dan Karya 5 Alvin

Pada tanggal 30 April 2016, Alvin melukis dua karya dengan judul dan tema yang sama. Karya tersebut bersifat naratif dan berkelanjutan alur ceritanya. Lukisan Alvin dideskripsikan sebagai berikut:



Gambar V: Judul: "Perang." (1)
Karya: Alvin
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

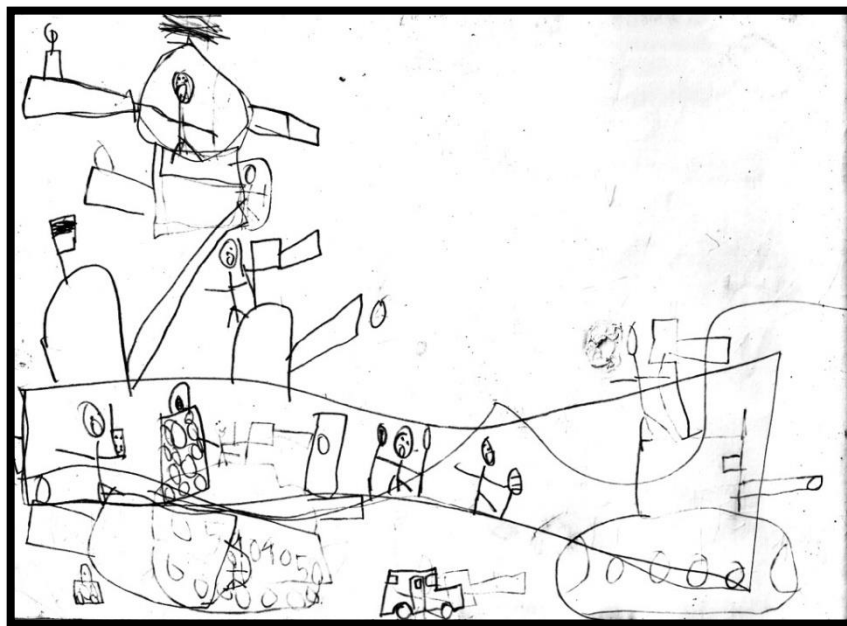
Lukisan keempat, berjudul "Perang." Lukisan Alvin menyampaikan cerita tema perang, yang mengekspresikan bentuk manusia sedang menembak dengan meriam, tank, dan helikopter. Karya tersebut diinterpretasikan dari *game* perang yang ada di komputer miliknya.

Objek helikopter, garis, meriam, peluru, tank dan beberapa manusia merupakan bentuk-bentuk yang digambarkan pada lukisan. Seluruh bentuk objek diekspresikan dengan garis, dan dominan menghadap kiri. Komposisi lebih kuat pada bagian bawah lukisan. Diceritakan oleh Alvin, objek manusia pada lukisan keempat menggambarkan tentara yang sedang menembak menggunakan meriam, tank, dan helikopter. Bentuk objek dominan menghadap kanan, karena sedang menembak teroris. Garis lurus menginterpretasi bentuk tembakan (tanggal 30 April 2016).

Warna yang ada pada lukisan adalah hitam dan merah. Hitam melukiskan seluruh bentuk objek dan merah pada bendera Indonesia. Alvin menjelaskan (tanggal 30 April 2016), bentuk yang diberi warna hanya bendera karena merasa lelah dan dengan bentuk yang ada sudah mewakili perasaannya.

Tipe *haptic* mengungkapkan imajinasinya pada lukisan. Alvin melukiskan berdasarkan pandangannya sendiri tentang tentara yang sedang berperang. Bentuk-bentuk yang diekspresikan bersifat naratif, sehingga menceritakan khayalannya tentang tentara yang berperang melawan teroris.

Lukisan ke empat Alvin berada pada masa perkembangan pra bagan. Masa pra bagan terlihat dari goresan yang sudah mulai terkendali. Manusia batang diekspresikan untuk mengungkapkan tentara, dan bentuk lain digambarkan secara global. Alvin melukiskan berdasarkan taraf pandang dan kemampuan motoriknya sendiri terhadap bentuk objek yang ada di pikirannya.



Gambar VI: Judul: "Perang." (2)
Karya: Alvin
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Lukisan kelima, berjudul “Perang.” Lukisan ke lima Alvin memiliki tema yang sama dengan karya sebelumnya. Karya tersebut menggambarkan manusia sedang berperang menggunakan tank, helikopter, dan meriam. Alvin melukisnya berdasarkan imajinasi tentang *game* perang yang sering dia mainkan.

Bentuk objek pada lukisan hampir sama dengan karya ke empat. Ada bentuk tank, helikopter, garis lurus, manusia, dan mobil. Seluruh bentuk objek karya kelima berupa ekspresi garis, dan dominan menghadap ke kanan. Komposisi bentuk kuat pada bagian kiri dan bawah. Diceritakan oleh Alvin (tanggal 30 April 2016), bentuk manusia yang ada pada lukisan ini adalah teroris. Bentuk garis juga diekspresikan untuk menggambarkan jalan dan tembakan. Karya ini menceritakan teroris yang sedang menembaki tentara. Tentara tidak digambarkan pada lukisan kelima, karena tentara sudah digambarkan pada karya keempat.

Warna yang ada pada lukisan adalah hitam dan digunakan untuk melukiskan seluruh objek pada lukisan. Menurut Alvin (tanggal 30 April 2016), dia tidak memberi warna pada lukisan karena sudah bosan dan lelah.

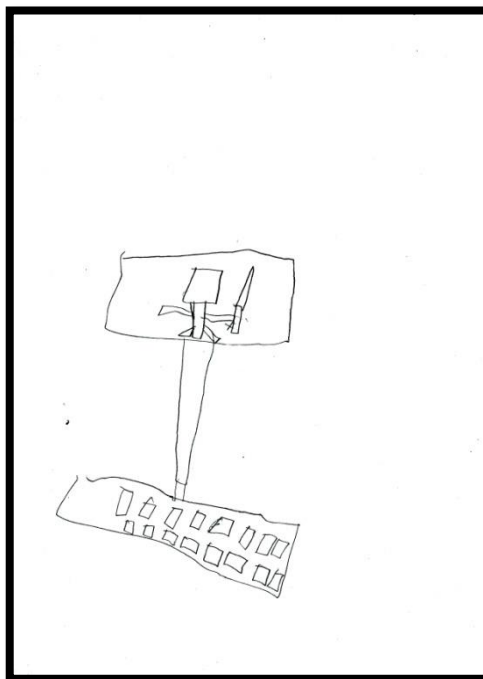
Tipe *haptic* mengungkapkan seluruh bentuk yang ada di lukisan Alvin. Karya tersebut dilukisknya berdasarkan imajinasi dan pikiran Alvin tentang teroris yang sedang berperang. Bentuk-bentuk yang diekspresikan mengungkapkan seluruh imajinasinya tentang teroris yang melawan tentara, sehingga bersifat naratif.

Perkembangan lukisan tersebut berada pada masa pra bagan. Bentuk manusia batang diekspresikan pada lukisan Alvin, dan bentuk lainnya

digambarkan berdasarkan imajinasinya. Masa pra bagan ditandai dengan goresan Alvin yang sudah mulai beraturan dan bentuk objek pada lukisan sudah dapat dimengerti maknanya.

5) Karya 6 dan Karya 7 Alvin

Seperti penjelasan dua panel karya sebelumnya, pada tanggal 4 Mei 2016, Alvin juga membuat dua lukisan. Dua panel karyanya memiliki tema dan judul yang berbeda. Walaupun berbeda, karya tersebut merupakan satu rangkaian cerita yang bersifat naratif. Dua panel karya Alvin dideskripsikan sebagai berikut:



Gambar VII: Judul: "*Game Lego di Komputer.*"
Karya: Alvin
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Panel pertama berjudul "*Game Lego di Komputer.*" Karya di atas diekspresikan dari tema *game/* permainan dan menggambarkan bentuk satu perangkat komputer dan manusia yang ada di dalam monitor. Alvin

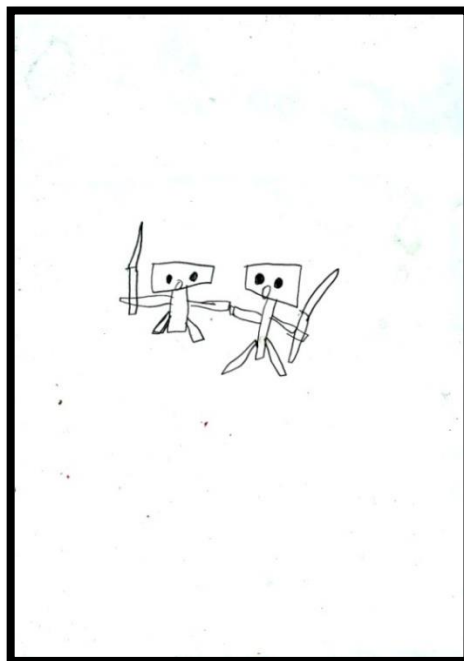
mengekspresikan lukisan tersebut karena mengungkapkan peristiwa yang senang dilakukannya yaitu bermain komputer.

Bentuk monitor, *keyboard*, dan manusia lego, merupakan bentuk-bentuk yang diekspresikan secara global pada lukisan. Ekspresi garis menggambarkan seluruh bentuk pada lukisan dengan warna hitam. Komposisi bentuk objek lukisan berada di sebelah kiri, sementara pada bagian lain terlihat kosong. Diceritakan oleh Alvin bahwa dia memiliki hobi bermain komputer, sehingga dia menggambar benda tersebut (tanggal 4 Mei 2016).

Warna yang ada diekspresikan pada lukisan adalah hitam. Warna hitam mengekspresikan seluruh bentuk objek pada lukisan. Menurut hasil wawancara dengan Alvin (tanggal 4 Mei 2016), bentuk objek lukisan tidak diberi warna, karena lukisan sudah dianggapnya bagus.

Tipe lukisan Alvin adalah *haptic*. Bentuk yang ada dilukiskan berdasarkan imajinasi Alvin tentang bentuk komputer dengan *game* yang ada di monitor. Sifat lukisan Alvin adalah naratif, karena bentuk diekspresikan untuk menceritakan hobinya yang senang bermain *game* manusia lego di komputer.

Perkembangan masa pra bagan mengungkapkan lukisan. Masa pra bagan terlihat dari bentuk objek yang digambarkan berupa bagan-bagan, dan bentuk sudah dapat diketahui maksudnya. Alvin menggambarkan bentuk komputer dan manusia, sesuai dengan kemampuan dan pandangannya sendiri.



**Gambar VIII: Judul: "Game Lego."
Karya: Alvin
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)**

Panel kedua berjudul "*Game Lego*." Lukisan tersebut mengekspresikan tema perang, yang menggambarkan dua manusia membawa pedang. Karya di atas menginterpretasi permainan yang sering dimainkannya di komputer, yaitu *game* manusia lego.

Bentuk dua manusia yang sedang membawa pedang diungkapkan pada lukisan. Seluruh bentuk digambarkan dengan ekspresi garis. Bentuk objek lukisan memiliki komposisi yang berpusat di tengah, sementara pada bagian lain terlihat kosong. Dijelaskan oleh Alvin (tanggal 5 April 2016), lukisan ini merupakan lanjutan cerita sebelumnya berjudul "*game lego di komputer*." Bentuk komputer tidak digambarkan lagi, karena pada lukisan ini lebih menonjolkan ekspresi manusia lego yang sedang perang dengan membawa pedang.

Warna yang ada adalah hitam. Warna hitam digunakan untuk membentuk objek pada lukisan. Menurut Alvin (tanggal 5 April 2016), bentuk objek tidak diberi warna karena Alvin merasa lelah dan lukisan sudah dianggap bagus.

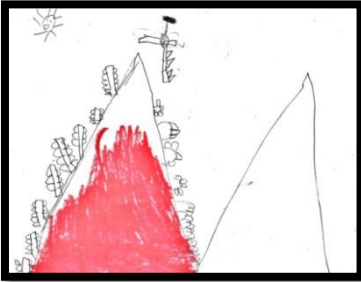
Tipe lukisan di atas adalah *haptic*. Alvin melukisnya berdasarkan pandangannya sendiri tentang bentuk visual *game* lego yang ada di komputer. Bentuk dua manusia lego membawa pedang, menceritakan seluruh pikirannya tentang *game* tersebut. Sifat lukisan Alvin adalah naratif.

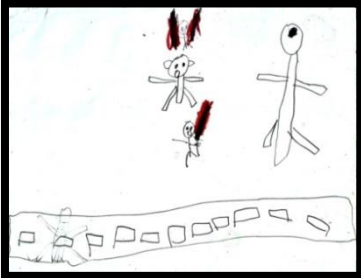
Perkembangan lukisan Alvin berada di masa pra bagan. Masa pra bagan ditandai dengan goresan yang mulai terarah dan bentuk yang digambarkan berupa bagan-bagan. Alvin menggambarkan bentuk berupa bagan manusia lego, yang diungkapkan berdasarkan kemampuan dan imajinasinya sendiri.

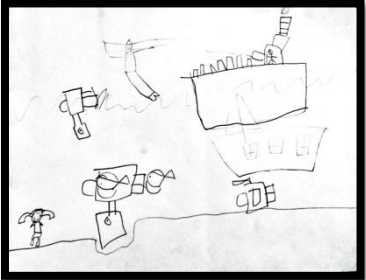
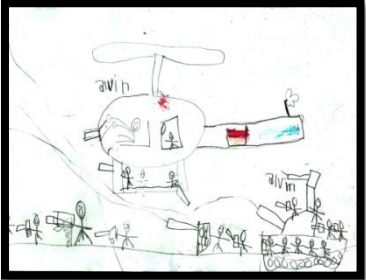
c. Hasil Lukisan Alvin

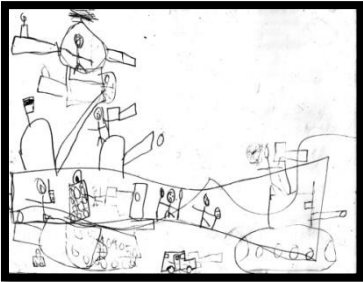
Lukisan Alvin merupakan visualisasi dari pikiran, imajinasi, dan ekspresi, yang dimilikinya. Garis, bentuk, dan warna diungkapkan pada ke tujuh lukisan Alvin. Seluruh karya Alvin dapat diidentifikasi berdasarkan elemen lukisan (tema, bentuk, dan warna), tipe, dan perkembangan lukisannya, sebagai berikut:

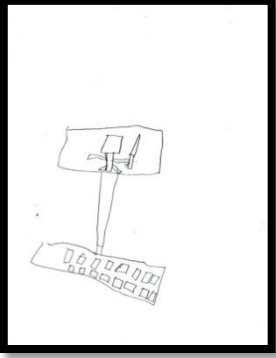
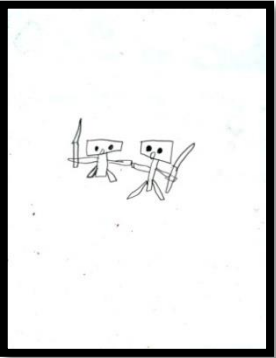
Tabel 2: Analisis Hasil Lukisan Alvin

No.	Karya	Lukisan Alvin	Keterangan
1.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema yang diekspresikan adalah lingkungan alam, yang dilukiskan setelah melihat foto Gunung Merbabu Meletus.

			<ol style="list-style-type: none"> 2. Bentuk yang ada adalah dua gunung, helikopter, pohon, dan matahari. 3. Warna merah pada gunung sebelah kiri, dan hitam pada seluruh bentuk objek. 4. Tipe <i>haptic</i>, diekspresikan berdasarkan imajinasinya, dengan sifat naratif. 5. Masa pra bagan, terlihat dari penggambaran seluruh bentuk objek secara global.
2.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema yang diekspresikan adalah perang, yang mengekspresikan dua manusia membawa pedang. 2. Bentuk yang ada adalah tiga manusia, pedang, monster, dan jalan. 3. Warna pada lukisan adalah hitam dan merah. 4. Lukisan bertipe <i>haptic</i>, dan bersifat naratif.

			5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.
3.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Temanya dalah rekreasi, menggambarkan manusia sedang mencari ikan. 2. Lukisan memiliki bentuk objek tiga manusia, ikan, kapal, kapal selam, dan garis. 3. Warna hitam menggambarkan seluruh bentuk objek. 4. Lukisan bertipe <i>haptic</i>, dan bersifta naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.
4.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah perang, menggambarkan tentara yang sedang menembak. 2. Bentuk manusia, meriam, helikopter, dan garis diekspresikan pada lukisan. Bentuk manusia menggambarkan tentara. 3. Warna hitam menggambarkan

			<p>n seluruh bentuk subjek dan merah pada bendera.</p> <p>4. Lukisan bertipe <i>haptic</i>, dan bersifat naratif.</p> <p>5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.</p>
5.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema perang diungkapkan pada lukisan. Satu rangkain cerita dengan karya sebelumnya. 2. Bentuk yang ada mobil, garis, manusia, meriam, tank, dan helikopter. Manusia menggambarkan teroris. 3. Warna hitam menggambarkan seluruh bentuk objek pada lukisan. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dan bersifat naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.

6.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah <i>game</i>, menggambarkan manusia lego di dalam monitor. 2. Bentuk seperangkat komputer, dan manusia lego diekspresikan pada lukisan. 3. Warna hitam mengekspresikan seluruh bentuk lukisan. 4. Lukisan memiliki tipe <i>haptic</i>, dan bersifat naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.
7.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah perang, menggambarkan manusia membawa pedang. 2. Bentuk dua manusia dan pedang digambarkan pada lukisan. 3. Warna hitam melukiskan seluruh bentuk objek. 4. Lukisan bertipe <i>haptic</i>, dan bersifat naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.

Hasil ke tujuh lukisan Alvin menunjukkan bahwa:

1) Tema

Berdasarkan hasil penelitian, Alvin kesulitan mengikuti tema yang ada. Hal tersebut juga diperkuat oleh pernyataan dari guru wali kelasnya, yang menyatakan bahwa ketika melukis di sekolah Alvin sering tidak mengikuti tema yang sudah ditentukan, sehingga membuat karyanya tidak selesai (wawancara pada tanggal 5 April 2016). Pada penelitian ini, lukisan Alvin mengungkapkan tema kejadian dari bentuk visual foto yang pernah dia lihat di *hand phone* (gambar VII). Namun demikian pada beberapa karya, Alvin mengungkapkan tema tentang permainan yang sering ia mainkan di *hand phone* dan komputer miliknya (gambar VIII, IX, X, XI, XII, dan XIII). Tema-tema yang diungkapkan oleh Alvin adalah lingkungan alam (gambar VII), rekreasi (gambar IX), perang (gambar VIII, X, XI, dan XIII), dan *game* (gambar XII).

Ciri hiperaktif yang dimilikinya berpengaruh pada lukisan Alvin. Hiperaktif menyebabkan Alvin mengungkapkan perasaannya dengan melukis bentuk objek di beberapa panel karya. Panel karya tersebut memiliki jalan cerita yang berkelanjutan. Inatensi juga mempengaruhi Alvin dalam memberikan tema pada panel karya miliknya. Tema *game* (gambar XII) dan tema perang (gambar XIII), diekspresikan pada lukisan. Namun demikian dua tema yang berbeda tersebut merupakan satu rangkaian cerita.

2) Bentuk

Alvin mengekspresikan bentuk dengan ekspresi garis. Bentuk-bentuk yang diekspresikan sesuai dengan imajinasinya, sehingga lukisan Alvin memiliki

bentuk imajinatif. Komputer, televisi, dan *hand phone*, mempengaruhi Alvin dalam menggambarkan objek pada lukisan. Intensitas Alvin bermain *game* dilakukan olehnya setiap hari (wawancara dengan orang tua pada tanggal 6 April 2016), sehingga bentuk-bentuk visual yang ada di *game* tersebut juga dominan diekspresikan oleh Alvin pada karyanya (gambar VIII - XIII).

Perspektif belum terlihat dari ekspresi bentuk lukisan Alvin. Dia menggambarkan bentuk sesuai dengan pandangannya sendiri. Bentuk yang dianggapnya penting digambarkan lebih besar daripada objek lainnya. Alvin dapat menggambarkan gunung (gambar VII) dan monster (gambar VIII) dengan bentuk yang lebih besar daripada objek lainnya. Dia juga memperbesar objek manusia lego, di karya ketujuh (gambar XII) yang sebelumnya sudah diekspresikan pada lukisan keenam (gambar XI), kedua lukisan tersebut merupakan satu rangkaian cerita.

Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif telah mempengaruhi Alvin dalam mengungkapkan karyanya. Inatensi menyebabkan Alvin mudah teralihkan fokusnya ketika melukis, sehingga karyanya sering dianggap tidak selesai karena cepat untuk mengganti tema pada panel karyanya. Hiperaktif membuat Alvin tidak terkendali dalam aktivitas motoriknya. Hal itu menyebabkan, bentuk-bentuk yang ia ekspresikan sesuai dengan imajinasinya sendiri dan digambarkan dengan beberapa panel karya. Seperti bentuk yang menginterpretasikan tembakan teroris dan tentara digambarkan olehnya dengan garis lurus (gambar X dan XI). Bentuk-bentuk lain juga digambarkan oleh Alvin

sesuai dengan kemampuannya dalam mengungkapkan persepsi visual yang pernah dia lihat.

3) Warna

Berdasarkan hasil tes mata, Alvin mengalami buta warna parsial, tetapi dia masih dapat membedakan warna-warna yang memiliki intensitas yang tinggi. Alvin lebih mengungkapkan ekspresi garis pada setiap karyanya. Ekspresi garis diungkapkan dengan warna hitam. Namun demikian, warna merah (gambar VII dan VIII) dan orange kemerahan (gambar VIII) juga diungkapkan pada lukisan. Warna-warna tersebut diekspresikan untuk menginterpretasikan objek yang bermakna bagi Alvin. Arti warna tersebut menurut Davido (2012: 30) sebagai berikut:

- a). Hitam : warna ini biasa digunakan pada usia berapa pun dan melambangkan kecemasan.
- b). Merah : penggunaannya secara eksklusif pada anak di bawah usia enam tahun adalah normal. Jika warna masih sering digunakan di atas usia enam tahun mengindikasikan kecenderungan adanya agresifitas dan buruknya kontrol emosional.

Arti dari warna tersebut menunjukkan bahwa Alvin masih sering merasa cemas dan emosinya sulit terkontrol. Hal tersebut sesuai dengan pengertian GPPH menurut Manungsong (2011: 3), yang menjelaskan GPPH merupakan gangguan perkembangan dan neurologis yang ditandai dengan sekumpulan masalah berupa gangguan pengendalian diri, masalah rentang atensi, hiperaktivitas, dan impulsivitas yang menyebabkan kesulitan berperilaku, berpikir dan

mengendalikan emosi. Selain itu, menurut pendapat orang tua Alvin masih sulit mengendalikan emosi dan tindakannya (wawancara pada tanggal 6 April 2016).

Hiperaktif dan inatensi mempengaruhi ekspresi warna pada karyanya. Hiperaktif membuat Alvin tidak dapat mengendalikan gerakan motorik ketika melukis, sehingga dia tidak memberikan warna pada gambar karena lebih mengekspresikan garis untuk membentuk objek. Sedangkan inatensi menyebabkan Alvin kurang memperhatikan warna yang ditangkap oleh sensor motorik, sehingga warna yang diekspresikan pada lukisan sesuai dengan imajinasinya sendiri.

4) Tipe

Lukisan Alvin bertipe *haptic*, karena dia mengungkapkan bentuk dan warna pada lukisan berdasarkan imajinasinya sendiri. Menurut Pamadhi (2012: 180), tipe *haptic* adalah jenis karya gambar anak yang lebih cenderung mengungkapkan bentuk berdasarkan dorongan rasa daripada pikiran (*emotional motivation*). Bentuk-bentuk yang digambarkan pada lukisan merupakan simbol yang memiliki cerita tersendiri, sehingga bersifat naratif.

Lukisan Alvin memiliki cerita di dalamnya dan beberapa lukisan disajikan dengan beberapa panel karya. Panel karya tersebut memiliki jalan cerita yang berkesinambungan, walaupun diekspresikan dengan tema yang berbeda. Beberapa panel karya tersebut bersifat *narrative continuous*. Hal itu disebabkan karena Alvin memiliki ciri inatensi dan hiperaktif.

5) Perkembangan Lukisan

Seluruh bentuk yang dilukiskan oleh Alvin diungkapkan sesuai dengan kemampuan motoriknya. Bentuk-bentuk yang dieskpresikan adalah bentuk segitiga untuk mengungkapkan gunung dan matahari digambarkan dengan lingkaran yang memiliki garis pada luarnya (gambar VII), bentuk manusia berupa manusia batang (gambar VII, VIII, IX, X, dan XI), helikopter (gambar gambar VII, X, XI, XVI, dan XIX), kapal dengan bentuk persegi (IX), penangkap ikan dan kapal selam (gambar IX), meriam dan tank (gambar X dan XII), komputer (gambar XII), dan jalan (gambar X dan XI)

Menurut (Herawati dan Iriaji, 1996: 43) anak usia 7-9 tahun sudah semakin teliti dan sudah mengetahui bagaimana hubungan dirinya dengan lingkungan sekitar. Namun demikian, pernyataan tersebut belum sesuai dengan perkembangan lukisan Alvin. Ciri inatensi dan hiperaktif berpengaruh pada perkembangan lukisannya. Inatensi menyebabkan Alvin belum teliti dalam mengamati bentuk-bentuk disekitarnya, dan hiperaktif membuat dia kesulitan dalam mengontrol goresan pada lukisannya.

Meminjam teori tentang perkembangan lukisan anak, lukisan Alvin berada pada masa pra bagan. Menurut Pamadhi (2012: 187) pada masa pra bagan pemahan diri anak sangat tinggi, sehingga sifat ego sangat berlebihan. Bentuk objek manusia atau yang lain masih berupa bagan, dan penggambaran bentuk-bentuk yang lain dinyatakan dalam gambar global. Ekspresi bentuk objek manusia yang dominan dilukiskan Alvin adalah manusia batang (gambar IX dan X). Walaupun demikian Alvin juga menggambarkan bentuk manusia berupa bagan

yang masih menyatu badan, kepala, tangan, dan kakinya (gambar VIII, IX, XII, dan XIII). Bentuk manusia batang sama dengan menggambar “manusia kodok.” Davido (2012: 9) menjelaskan, anak usia 3-5 tahun menggambarkan orang dengan lingkaran, mewakili kepala dan tubuh yang dilihat dari depan, disertai dua kaki dan dua tangan (seperti manusia kodok). Persepektif belum muncul pada lukisannya, karena dia memperbesar bentuk objek yang dianggap berkesan dan penting.

2. Hasil Penelitian Hafidz

a. Karakteristik Subjek

Informasi tentang Hafidz diperoleh dari guru keluarga pada tanggal 28 Maret 2016. Informasi tersebut menjelaskan:

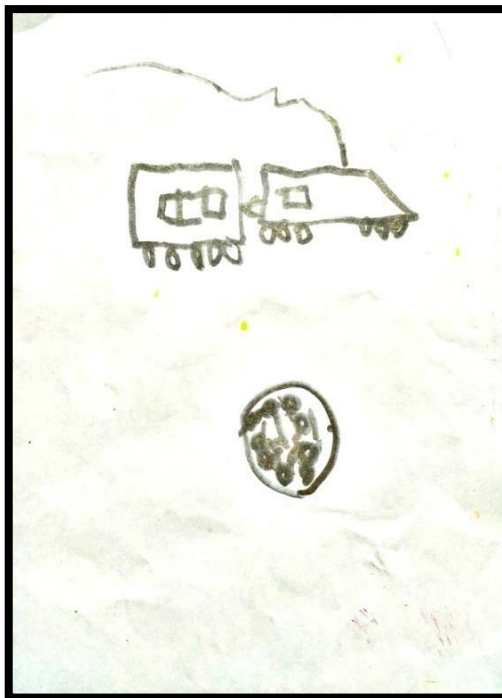
Menurut kakak, Hafidz pernah sakit panas yang mengakibatkan kejang pada usia 3 tahun. Keluarga menyadari Hafidz mengalami GPPH saat Hafidz duduk di kelas 1 SD. Hal tersebut diketahui orang tuanya berdasarkan informasi dari guru wali kelas saat Hafidz bersekolah di SD Ungaran. Menurut ibunya, berbagai pengobatan telah diberikan untuk Hafidz, pengobatan itu berupa alternatif dan medis. Setiap hari Hafidz mengkonsumsi obat untuk mengurangi tingkat hiperaktivitasnya. Berdasarkan pemeriksaan mata, Hafidz tidak mengalami buta warna.

Cidera ringan sering dialami Hafidz, karena ketika berlari dan bersepeda tidak memperhatikan sekelilingnya. Menurut informasi dari orang tua, Hafidz beberapa kali pindah sekolah, diantaranya di SD Ungaran, SD Tamansiswa, SD Muhammdiyah Miliran, dan sekarang di SD BIAS Wirosaban, Yogyakarta.

Berdasarkan pemeriksaan psikologis, secara umum perkembangan dan kemampuan Hafidz masih dibawah usia kalender dan sosial emosi masih butuh penyaluran agar tidak muncul tiba-tiba dan dapat terkendali.

Menurut ibu, Hafidz mengalami kemajuan di bidang pendidikan ketika bersekolah di SD BIAS. Emosi Hafidz juga sudah lebih terkontrol, karena pengaruh pengobatan yang telah dilakukan olehnya. Guru juga menceritakan, ketika dibandingkan dengan teman di kelas Hafidz lebih menonjol pengetahuannya. Menurut guru, Hafidz senang dengan pelajaran menari dan menyanyi, tetapi dia masih kesulitan dalam menirukan lagu dan mengikuti gerakan yang dicontohkan. Hafidz memiliki ingatan yang kuat dalam menghafal jalan dan pengalaman yang membuatnya berkesan. Menurut kakak, Hafidz sering menceritakan pengalaman yang dialaminya, dan dapat menunjukkan jalan ke suatu tempat yang pernah ia datangi.

Hobi Hafidz adalah mendengarkan musik, berenang, bersepeda, bermain *game* di tablet dan menonton televisi. Menurut kakak, akal cerdas juga dimiliki oleh Hafidz, karena ketika bosan dan rumah terkunci dia selalu mencari jalan keluar dan akhirnya dapat keluar melalui jendela. Orang tua memberikan fasilitas tablet, karena menurut mereka Hafidz dapat lebih tenang ketika bermain *game*. Intenstitas Hafidz bermain *game* di tablet dapat dilakukan lebih dari tiga jam setiap hari. Pola pengasuhan Hafidz dibuat dengan tegas dan teratur. Namun demikian, hanya kakak yang mampu mengarahkan dan membimbing, karena dapat memantau Hafidz lebih intensif daripada kedua orangtuanya.

b. Deskripsi Karya**1) Karya 1 Hafidz**

Gambar IX: **Judul: “Alun-alun.”**
Karya: Hafidz
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Lukisan pertama berjudul “Alun-Alun.” Tema rekreasi mengungkapkan lukisan, yang menggambarkan bentuk kereta dan lingkaran. Hafidz melukisnya setelah mengingat peristiwa saat dia dan kakaknya pergi ke alun-alun, dan naik kereta kelinci.

Hafidz menggambarkan bentuk kereta, garis, dan lingkaran dengan titik-titik di dalamnya. Objek tersebut digambarkan oleh Hafidz berupa bentuk global. Ekspresi titik-titik tersebut membentuk pola lingkaran mengikuti garis lingkaran yang ada di luar. Ekspresi garis digambarkan untuk membentuk objek pada lukisan. Objek utama pada lukisan ini adalah kereta, sehingga diungkapkan lebih besar. Komposisi bentuk objek lukisan berpusat di tengah, terlihat banyak bidang

kertas yang masih kosong. Menurut Hafidz (wawancara pada tanggal 1 Maret 2016), bentuk lingkaran dengan titik-titik yang membentuk pola adalah pertunjukan motor yang memutar-mutar atau sering disebut “tong setan,” dan garis pada bagian atas mengungkapkan asap yang keluar dari kereta.

Warna *silver* digunakan untuk menggambarkan bentuk objek. Seluruh bentuk objek tidak diberi warna. Hafidz menjelaskan, warna *silver* digunakan untuk mengekspresikan bentuk karena bagus (wawancara pada tanggal 1 Maret 2016).

Tipe lukisannya adalah *haptic*. Hafidz melukisnya berdasarkan imajinasinya sendiri. Diceritakan oleh Hafidz lukisan ini menceritakan pengalamannya ketika pergi ke alun-alun, dan dia senang naik kereta kelinci. Lukisan tersebut memiliki sifat naratif *pars pro toto* (wawancara pada tanggal 1 Maret 2016)..

Perkembangan lukisan Hafidz berada pada masa pra bagan. Hafidz melukiskan bentuk objek berdasarkan taraf pandangnya sendiri. Persepektif belum muncul pada lukisan, karena Hafidz memperbesar lukisan yang dia anggap penting. Bentuk yang digambarkan sesuai dengan imajinasi dan kemampuan motoriknya.

2) Karya 2 Hafidz



Gambar X: **Judul: “Mbak Nilam dan Temannya.”**
Karya: Hafidz
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Lukisan kedua Hafidz, berjudul “Mbak Nilam dan Temannya.” Lukisan mengekspresikan tema teman yang mengungkapkan gambar bentuk dua manusia. Lukisan tersebut dilukiskan karena objek pada lukisan sering berkunjung ke rumah Hafidz untuk meminta dia menggambar.

Bentuk dua manusia digambarkan pada lukisan, yang menginterpretasi Mbak Nilam dan temannya. Ekspresi garis dominan pada lukisan, untuk menggambarkan objek. Komposisi bentuk objek lukisan dominan di sebelah kanan, sementara di bagian atas, bawah dan kiri masih kosong. Bentuk objek utama pada lukisan ini adalah Mbak Nilam, yang di gambarkan lebih besar. Mbak Nilam diekspresikan memiliki dua titik di bagian badannya dan memiliki rambut

panjang. Hafidz sudah mampu membedakan *gender* pada lukisan ini, karena dia umurnya mendekati masa puber dan sudah terpapar situs dewasa. Dikatakannya bahwa dua titik itu adalah payudara dan berambut panjang, karena Mbak Nilam perempuan (wawancara tanggal 3 Maret 2016).

Warna yang digunakan pada lukisan adalah hitam pada bentuk manusia, merah pada kacamata, dan krem pada wajah. Hafidz memberikan warna sesuai dengan imajinasi serta pandangannya sendiri. Namun demikian, Hafidz mengekspresikan warna merah untuk menggambarkan kacamata sesuai dengan kenyataan yang ada.

Lukisan Hafidz bertipe *haptic*. Dia melukisnya berdasarkan pemikirannya sendiri tentang bentuk manusia. Sifat lukisannya adalah naratif. Dua bentuk manusia menceritakan seluruh pikiran Hafidz tentang Mbak Nilam yang sering datang ke rumah dan di hantar oleh temannya. Menurut Hafidz, Mbak Nilam datang ke rumah untuk melakukan penelitian dan meminta Hafidz untuk melukis (wawancara tanggal 3 Maret 2016).

Perkembangan lukisan Hafidz berada pada masa pra bagan. Goresan pada lukisan sudah mulai beraturan, dan menggambarkan bentuk manusia berupa nagas sesuai dengan kemampuan anak untuk berkarya. Masa pra bagan terlihat dari penggambaran bentuk manusia berupa manusia batang.

3) Karya 3



Gambar XI: Judul: “Rumah Simbah.”
Karya: Hafidz
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Lukisan ketiga berjudul “Rumah Simbah,” mengungkapkan tema lingkungan rumah, yang digambarkan dengan bentuk rumah dan objek-objek di sekitarnya. Hafidz mengungkapkan lingkungan rumah simbah yang ada di Ngawi.

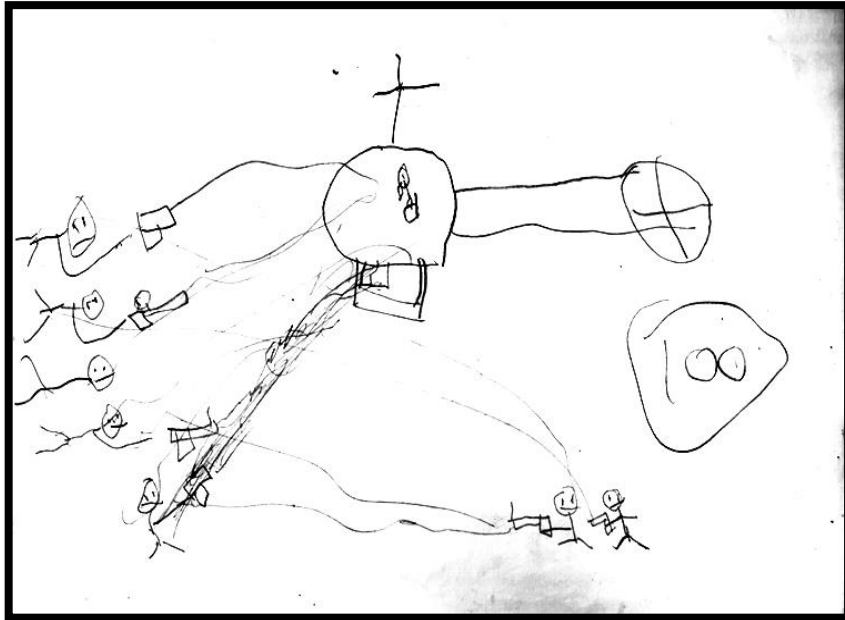
Bentuk rumah, awan, sungai, bunga, matahari, garis bergelombang, jalan, dan angka 12 diekspresikan untuk memperkuat lukisan. Komposisi bentuk lukisan lebih kuat di sebelah kiri, bagian tanah dan langit sebelah kanan tidak ada objek sehingga terlihat kosong. Menurut hasil wawancara dengan Hafidz (tanggal 5 Maret 2016), rumah simbah dekat dengan sungai dan ada bunga di halaman rumah. Garis bergelombang juga menginterpretasikan rumput, dan angka 12 merupakan nilai yang dituliskan Hafidz untuk karyanya.

Warna yang diekspresikan adalah krem pada awan, kuning pada kelopak bunga, daun dan matahari, merah pada rumah, coklat pada genteng, biru pada sungai dan inti bunga, hijau pada jalan menuju sungai, dan warna ungu pada garis bergelombang dan angka 12. Menurut Hafidz, jalan di dekat sungai berlumut sehingga diekspresikan dengan warna hijau. Hafidz juga mengekspresikan suasana sore hari dengan bentuk awan berwarna krem (tanggal 5 Maret 2016).

Lukisan Hafidz bertipe *haptic*. Bentuk-bentuk yang diekspresikan berdasarkan imajinasinya tentang lingkungan rumah simbahnya. Sifat lukisan Hafidz adalah naratif, karena menggambarkan bentuk-bentuk objek yang menceritakan pengalamannya ketika berkunjung ke rumah simbah di Ngawi, dan menggambarkan suasana lingkungan rumah tersebut.

Lukisan Hafidz berada pada masa perkembangan pra bagan. Masa pra bagan terlihat dari goresan yang sudah beraturan, dan objek yang dapat diketahui maknanya. Hafidz melukiskan bentuk-bentuk berdasarkan kemampuannya sendiri. Bentuk secara global dan berupa bagan digambarkan pada masa pra bagan.

4) Karya 4



Gambar XII: Judul: “Tembak-Tembakan.”

Karya: Hafidz

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Lukisan keempat, berjudul “Tembak-Tembakan,” diekspresikan dari tema perang, yang menggambarkan manusia saling menembak. Hafidz mengekspresikan suasana perang setelah melihat berita di televisi, dan menginterpretasikan bentuk visual *game* perang yang ada di tablet.

Bentuk-bentuk yang diekspresikan adalah garis lurus, bentuk manusia, pistol, helikopter dan nilai seratus. Ekspresi garis digunakan untuk menggambarkan bentuk objek lukisan. Pada sebelah kiri, komposisi bentuk lukisannya lebih kuat. Menurut hasil wawancara dengan Hafidz (tanggal 7 Maret 2016), lukisan ini menceritakan polisi dan teroris yang saling menembak. Hafidz menggambarinya setelah melihat acara polisi melumpuhkan teroris di televisi dan berdasarkan permainan di tablet. Menurut Hafidz, bentuk objek helikopter

digambarkan untuk memperkuat cerita polisi menembak teroris dari atas, nilai seratus di tulis karena mengapresiasi lukisannya. Garis lurus menginterpretasikan bentuk peluru yang melesat.

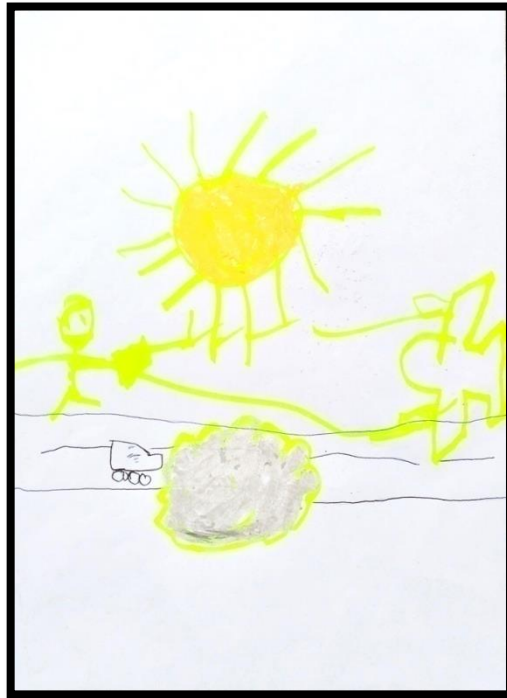
Warna yang ada pada lukisan adalah hitam. Warna hitam diekspresikan untuk menggambarkan seluruh bentuk objek. Hafidz juga menjelaskan, bentuk objek lukisan tidak diberi warna karena merasa lelah dan bosan (tanggal 7 Maret 2016).

Lukisan Hafidz bertipe *haptic*. Hafidz melukisnya berdasarkan imajinasi dan khayalannya tentang perang, seperti bentuk visual yang ada di televisi dan *game*. Karya tersebut menceritakan imajinasinya tentang polisi yang sedang berusaha melumpuhkan teroris, sehingga bersifat naratif.

Perkembangan lukisan Hafidz berada pada masa pra bagan. Masa pra bagan terlihat dari goresan yang sudah mulai beraturan, dan penggambaran bentuk berupa bagan. Hafidz melukiskan bentuk objek berdasarkan kemampuannya sendiri, dan manusia batang diekspresikan pada lukisannya.

5) Karya 5 dan Karya 6 Hafidz

Pada tanggal 10 Maret 2016, Hafidz mengekspresikan karya dengan dua panel lukisan. Karya tersebut memiliki judul dan tema yang sama, dan memiliki sifat naratif. Dua panel lukisan tersebut, memiliki alur cerita yang berkelanjutan, yang menceritakan tentang perang antara polisi dan teroris. Karya lukis Hafidz dideskripsikan sebagai berikut:



Gambar XIII: **Judul: “Menembak Teroris.” (1)**
Karya: Hafidz
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Panel pertama berjudul “Menembak Teroris,” diekspresikan dari tema perang. Tema perang digambarkan dengan bentuk objek manusia yang sedang menembaki pesawat. Lukisan ini menginterpretasikan imajinasi Hafidz tentang bentuk visual perang yang ada di *game* miliknya.

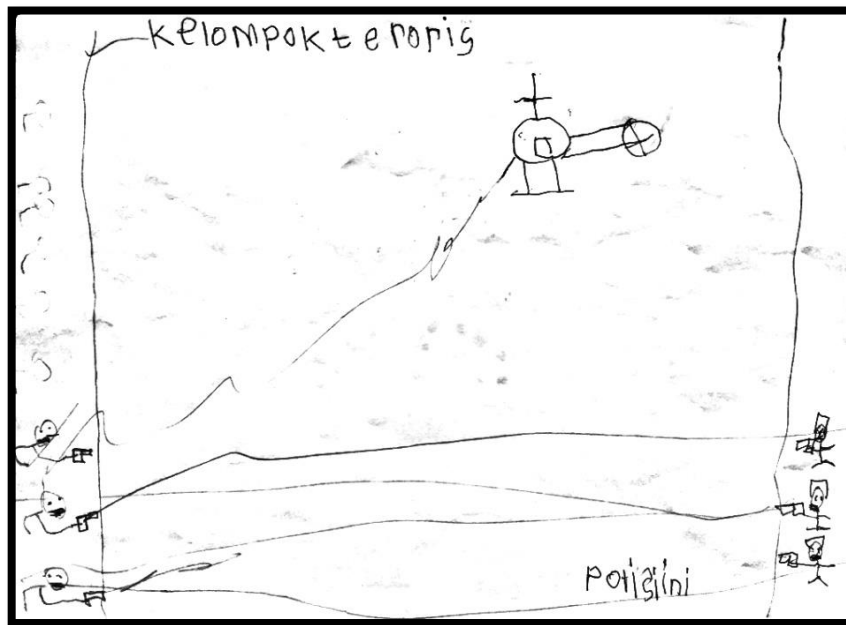
Bentuk-bentuk yang diekspresikan pada lukisan di atas adalah bentuk garis lurus, matahari, manusia, pesawat, mobil, jalan dan awan. Ekspresi garis, dominan untuk menggambarkan bentuk objek pada lukisan. Komposisi bentuk berpusat di tengah. Dijelaskan oleh Hafidz (tanggal 10 Maret 2016), karya ini dilukiskan berdasarkan *game* tembak-tembakan yang ada di tablet. Menurut Hafidz, bentuk manusia yang diekspresikan adalah teroris, dan awan berada dibawah karena mengisi tempat yang kosong pada kertas. Hafidz menceritakan, bahwa teroris

tersebut sedang ditembaki oleh polisi yang berada di dalam helikopter. Garis lurus mengutarakan tembakan peluru antara polisi dan teroris.

Warna yang digunakan adalah hitam pada bentuk jalan dan mobil, abu-abu pada awan, kuning pada bentuk matahari, dan kuning kehijauan pada bentuk manusia, pesawat dan ekspresi garis. Warna kuning kehijauan dominan untuk mengekspresikan bentuk objek pada lukisan. Hafidz menjelaskan, ekspresi garis untuk membentuk objek dominan berwarna kuning kehijauan karena lebih terlihat dan menarik pandangan mata, dan awan berwarna abu-abu karena cuaca mendung (tanggal 10 Maret 2016).

Lukisan tersebut bertipe *haptic*. Bentuk dan warna yang diekspresikan berdasarkan imajinasi dan perasaannya sendiri. Sifat dari lukisan Hafidz adalah naratif, karena bentuk objek menceritakan seluruh imajinasinya tentang perang antara polisi dan teroris.

Perkembangan lukisan Hafidz berada pada masa pra bagan. Masa pra bagan ditandai dengan garis yang sudah mulai beraturan, dan bentuk diekspresikan secara keseluruhan. Bentuk-bentuk yang diekspresikan sesuai dengan kemampuan anak untuk menggambar. Hafidz menggambarkan bentuk yang ada berupa bagan, dan melukiskan bentuk manusia berupa manusia batang.



**Gambar XIV: Judul: “Menembak Teroris.” (2)
Karya: Hafidz
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)**

Panel kedua lukisan Hafidz memiliki judul dan tema yang sama dari karya sebelumnya. Panel kedua dari karya Hafidz menjelaskan ekspresi bentuk manusia yang saling menembak. Karya diekspresikan untuk melanjutkan cerita dari karya ke lima.

Bentuk-bentuk yang diekspresikan adalah bentuk manusia, helikopter, huruf yang menuliskan polisi dan teroris, dan ekspresi garis. Bentuk manusia menggambarkan kelompok polisi dan teroris. Bentuk manusia pada bagian dan kiri memiliki jumlah yang sama. Komposisi bentuk lebih kuat di sebelah kanan, karena pada bagian kanan atas ada objek helikopter. Dijelaskan oleh Hafidz, lukisan ini adalah lanjutan cerita dari lukisan sebelumnya, yang lebih menceritakan polisi dan teroris yang saling menembak. Huruf polisi dan teroris

juga dituliskan, untuk menjelaskan kelompok dari keduanya (wawancara pada tanggal 10 Maret 2016).

Warna hitam diekspresikan pada lukisan. Warna tersebut diekspresikan untuk menggambarkan seluruh bentuk objek. Hafidz merasa lelah dan bosan sehingga bentuk objek pada lukisan tidak diberi warna (wawancara tanggal 10 Maret 2016).

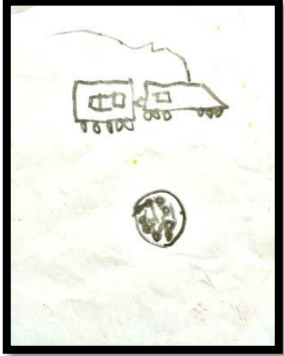
Tipe lukisannya adalah *haptic*. Lukisan bertipe *haptic* diekspresikan langsung berdasarkan imajinasi Hafidz. Sifat lukisannya adalah naratif. Seluruh bentuk objek mengungkapkan tentang kelompok teroris dan polisi yang saling baku tembak.


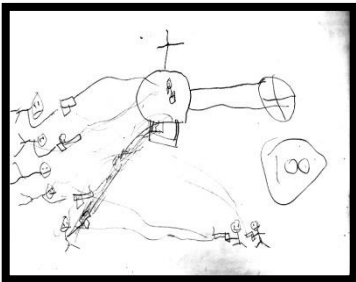
Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan. Masa pra bagan terlihat dari goresan Hafidz yang sudah mulai beraturan dan bentuk yang digambarkan berupa bagan. Hafidz menggambarkan bentuk sesuai dengan kemampuannya dan mengekspresikan bentuk manusia batang pada lukisannya.

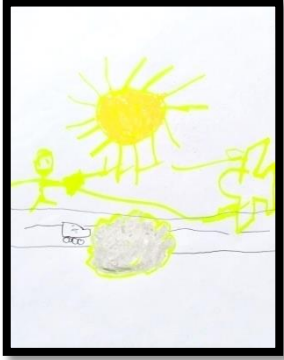
c. Hasil Lukisan Hafidz

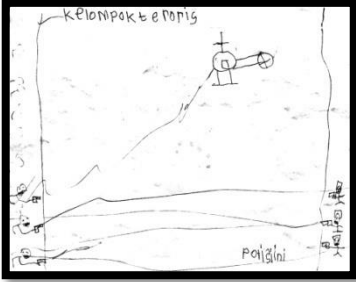
Hafidz mengungkapkan pengalaman dan kejadian yang pernah dia lihat ke dalam bentuk lukisan. Lukisan yang diekspresikan berdasarkan imajinasi, perasaan, dan kemampuan Hafidz dalam meluksikan bentuk-bentuk dalam karya. Lukisan Hafidz dapat diidentifikasi berdasarkan elemen lukisan (tema, bentuk, dan warna), tipe, serta perkembangan lukisannya sebagai berikut:

Tabel 3: Analisis Hasil Lukisan Hafidz

No.	Karya	Lukisan Hafidz	Keterangan
1.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah rekreasi, menggambarkan pengalaman Hafidz ketika pergi ke alun-alun. 2. Bentuk yang diekspresikan adalah kereta dan “tong setan.” 3. Warna yang diekspresikan adalah perak. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dengan sifat naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.
2.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah teman, yang menggambarkan Mbak Nilam dan temannya. 2. Bentuk dua manusia digambarkan pada lukisan. 3. Warna yang diekspresikan adalah, hitam, krem, dan merah. 4. Tipe <i>haptic</i> diekspresikan dari bentuk dan warna objek. Sifat lukisan

			adalah naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.
3.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah lingkungan rumah, yang menggambarkan rumah simbah di Ngawi. 2. Bentuk yang gambarkan adalah rumah, sungai, jalan, bunga, garis, awan, dan matahari. 3. Warna krem, merah, coklat, biru, hijau, ungu, dan kuning diekspresikan pada lukisan. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dan bersifat naratif. 5. Lukisan Hafidz berada pada masa perkembangan pra bagan.
4.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema perang diekspresikan pada karya, dan menggambarkan manusia yang sedang saling menembak. 2. Bentuk manusia, helikopter dan angka seratus

			<p>diekspresikan pada lukisan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Warna hitam menggambarkan seluruh bentuk objek. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dan bersifat naratif. 5. Perkembangan lukisan Hafidz berada pada masa pra bagan.
5.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema perang diekspresikan pada lukisan, yang menceritakan polisi menembak teroris. 2. Bentuk pesawat, matahari, jalan, manusia, mobil, dan awan digambarkan pada lukisan. 3. Warna kuning kehijauan dominan menggambarkan seluruh bentuk objek, kuning pada matahari, hitam pada jalan dan mobil, dan abu-abu pada awan. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dan bersifat naratif.

6.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan perang, melanjutkan cerita pada karya sebelumnya. 2. Bentuk manusia, garis, dan helikopter dilukiskan pada karya tersebut. 3. Warna hitam menggambarkan seluruh bentuk objek. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dengan sifat naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.
----	---	--	---

Orang tua dan kakaknya menjelaskan bahwa Hafidz mengalami kemajuan perkembangannya, sehingga ketika di sekolah sudah dapat memperhatikan guru, walaupun sering kali sering terganggu konsentrasinya. Hafidz juga lebih terkontrol gerakannya, walaupun masih kurang terkendali daripada teman sebaya (wawancara pada tanggal 28 Maret 2016). Pernyataan tersebut juga berpengaruh pada bentuk lukisannya. Ke enam lukisan Hafidz dijelaskan sebagai berikut:

1) Tema

Hafidz mengungkapkan tema pada lukisan berdasarkan pengalaman dan peristiwa yang pernah dia alami. Pengalaman Hafidz yang diekspresikan berdasarkan kejadian yang pernah dia lihat di televisi dan mengungkapkan permainan yang sering dia mainkan di tablet miliknya. Hafidz juga

mengungkapkan tema peristiwa yang pernah dia alami, yaitu ketika dia bersama kakaknya pergi ke alun-alun (gambar XIV) dan saat berkunjung ke rumah simbah (gambar XVI). Tema yang diekspresikan oleh Hafidz adalah rekreasi (gambar XIV), teman (gambar XV), lingkungan (gambar XVI), dan perang (XVII, XVIII, dan XIX). Inatensi dan hiperaktif mempengaruhi lukisan Hafidz yang diekspresikan dalam dua panel lukisan. Panel lukisan tersebut memiliki tema dan jalan cerita yang sama, tetapi mengungkapkan bentuk yang berbeda (gambar XVIII dan XIX).

2) Bentuk

Bentuk yang diekspresikan oleh Hafidz menginterpretasikan bentuk visual yang ada di tablet dan televisi. Selain itu Hafidz juga mengungkapkan bentuk sesuai dengan pengalamannya ketika pergi ke alun-alun (gambar XIV) dan berkunjung ke rumah nenek (gambar XVI). Hafidz mengungkapkan bentuk sesuai dengan imajinasinya sendiri, sehingga lukisannya memiliki bentuk imajinatif. Ekspresi garis diekspresikan untuk mengungkapkan seluruh bentuk objek.

Intensitas Hafidz yang sering bermain game mempengaruhi bentuk-bentuk yang dia gambarkan pada lukisan (gambar XVII, XVIII, dan XIX). Bentuk tersebut menginterpretasikan teroris dan perang. Perspektif belum muncul pada lukisan Hafidz, tetapi dia menggambarkan bentuk yang lebih besar untuk mengungkapkan bentuk yang dianggapnya penting atau berkesan. Hafidz melukiskan bentuk kereta lebih besar pada karya kesatu (gambar XIV). Hafidz juga menggambarkan bentuk “Mbak Nilam,” lebih besar daripada objek manusia lainnya pada karya kedua (gambar XV).

Pada penggambaran bentuk manusia Hafidz menggambarkan manusia batang pada karyanya. Bentuk yang menginterpretasi “Mbak Nilam dan Temannya,” (gambar XV), Hafidz terlihat sudah dapat membedakan *gender*, karena dia mengekspresikan dua titik yang menggambarkan payudara dan rambut diekspresikan lebih panjang. Hal tersebut disebabkan oleh masa perkembangan Hafidz yang memasuki usia remaja, dan dia juga sudah terpapar situs dewasa. Menurut kakaknya, Hafidz beberapa kali melihat situs dewasa pada tablet miliknya (wawancara pada tanggal 28 Maret 2016). Angka juga dituliskan pada karya Hafidz (gambar XVII), untuk mengapresiasi lukisannya.

Hafidz memiliki ciri inatensi, impulsif, dan hiperaktif. Namun demikian, bentuk lukisan Hafidz dominan dipengaruhi oleh inatensi dan hiperaktif. Inatensi mempengaruhi bentuk yang digambarkan sesuai dengan imajinasinya, dan diungkapkan dengan ekspresi garis. Inatensi juga menyebabkan bentuk yang diekspresikan berbeda pada dua panel karyanya. Pada karya ke lima (gambar XIII), menggambarkan awan, manusia, pesawat, jalan, dan matahari, sedangkan pada karya ke enam (gambar XIV) menggambarkan manusia, helikopter, dan garis lurus. Hiperaktif juga membuat Hafidz sulit mengendalikan gerakan tangannya ketika melukis, sehingga pada dua panel karyanya komposisi bentuk diekspresikan secara berbeda. Walaupun demikian, bentuk-bentuk tersebut memiliki jalan cerita yang sama.

3) Warna

Hafidz sudah menggunakan beberapa warna untuk mengungkapkan perasannya. Warna yang diekspresikan adalah hitam, merah, krem, ungu, biru,

hijau, kuning, dan abu-abu. Warna-warna tersebut menurut Davido (2012: 30) memiliki arti sebagai berikut:

- a). Hitam : warna ini biasa digunakan pada usia berapa pun dan melambangkan kecemasan.
- b). Merah : penggunaannya secara eksklusif pada anak di bawah usia 6 tahun adalah normal. Jika warna masih sering digunakan di atas usia 6 tahun mengindikasikan kecenderungan adanya agresifitas dan buruknya kontrol emosional.
- c). Kuning : warna kuning mengungkapkan ketergantungan yang besar terhadap orangtuanya.
- d). Ungu : warna ini melambangkan kekhawatiran dan ketakutan tertentu.
- e). Biru : anak yang menggunakan warna ini lebih dapat mengontrol emosi daripada anak yang suka menggunakan warna merah.
- f). Hijau : penggunaannya dapat dibandingkan dengan warna biru dan lebih diterjemahkan pada hubungan sosial.

Walaupun Hafidz masih memiliki ciri inatensi dan hiperaktif, arti warna tersebut menunjukkan bahwa Hafidz sudah memiliki kontrol emosi dan perhatian yang lebih baik, terlihat dari warna biru dan hijau yang diekspresikannya. Emosi Hafidz sudah lebih terkontrol karena usianya lebih tua daripada kedua subjek lain. Pengertian tentang arti warna tersebut, juga sesuai dengan pendapat Sugiarmun (2007) yang menjelaskan, bahwa sekitar 30%-40% dari anak GPPH lambat laun akan menunjukkan perubahan dalam sikapnya dan ketika usia remaja, angka

kejadian menjadi menurun. Berdasarkan hasil penelitian, Hafidz mengungkapkan warna kurang harmonis dilukisannya.

4) Tipe

Lukisan Hafidz bertipe *haptic*, karena bentuk dan warna yang diekpresikan mengungkapkan perasannya. Pamadhi (2012: 180) menjelaskan, tipe *haptic* adalah jenis karya gambar anak yang lebih cenderung mengungkapkan bentuk berdasarkan dorongan rasa daripada pikiran (*emotional motivation*). Bentuk-bentuk yang digambarkan pada lukisannya pun memiliki cerita, sehingga setiap lukisannya bersifat naratif.

Ciri inatensi dan hiperaktif mempengaruhi bentuk dan warna yang diungkapkannya, sehingga mempengaruhi tipe pada lukisan Hafidz. Inatensi dan hiperaktif membuat Hafidz mengungkapkan beberapa panel karya, sehingga panel karya tersebut bersifat *narrative continous*. Walaupun berbeda komposisi bentuk dan warna pada kedua panel karnya, namun lukisan tersebut memiliki jalan cerita yang sama.

5) Perkembangan Lukisan

Berdasarkan hasil penelitian dan dengan meminjam teori perkembangan lukisan anak, karya Hafidz berada pada masa pra bagan. Menurut Victor Lawenfeld dalam Herawati & Iriaji (1999: 43), masa pra bagan adalah masa dimana anak berusia 4-7 tahun sudah dapat menggoreskan dengan lebih terkendali, sehingga garis coreng-moreng berkurang dan digantikan dengan garis yang lebih menggambarkan bentuk.

Bentuk dieskpresikan Hafidz adalah kereta kelinci dan lingkaran yang menginterpretasi tong setan (gambar XIV), matahari, bunga, rumah, dan sungai, (pada gambar XVI), awan (gambar XVI dan XVIII), jalan (gambar XVI dan XVIII), helikopter (gambar XVII), dan pesawat (XVIII). Garis lurus untuk menginterpretasikan tembakan dan bentuk manusia batan juga digambarkan Hafidz (gambar XVII, XVIII, dan XIX).

Masa pra bagan terlihat dari ekspresi bentuk dan warna yang digambarkan oleh Hafidz. Pamadhi (2012: 187) menyatakan, pada masa pra bagan pemahaman diri anak sangat tinggi, sehingga sifat ego sangat berlebihan. Perkembangan dalam gambar anak mulai meningkat dari figur manusia kepala – kaki menjadi manusia – tulang, atau manusia batang. Bentuk objek manusia atau yang lain masih berupa bagan, dan penggambaran bentuk-bentuk yang lain dinyatakan dalam gambar global. Pernyataan dan ciri inatensi dan hiperaktif tersebut juga sesuai dengan hasil tes psikologi yang menyatakan bahwa secara umum perkembangan dan kemampuan Hafidz masih di bawah usia kalender.

3. Hasil Penelitian Satriya

a. Karakteristik Subjek

Pengambilan data untuk mengetahui informasi tentang Satriya, dilakukan wawancara dengan guru pada tanggal 23 Maret 2016, sedangkan wawancara dengan orang tua dilaksanakan pada tanggal 31 Maret 2016. Berdasarkan hasil wawancara, diperoleh informasi:

Selama ini Satriya tinggal dan diasuh oleh orang tua angkat. Orang tua kandung Satriya secara finansial berkecukupan, tetapi kurang mampu untuk

mendidik dan merawatnya. Menurut ibu angkatnya, Satriya pernah menderita kanker kelanjar getah bening di usus besar saat berusia 4 tahun. Efek samping dari obat kemoterapi memicu GPPH pada diri Satriya. Setiap hari, Satriya harus meminum obat untuk mengurangi tingkat hiperaktivitasnya. Menurut gurunya, saat Satriya duduk di kelas TK A pernah mengalami kejang di sekolah, karena terlambat meminum obat. Berdasarkan pemeriksaan psikologis, secara umum perkembangan dan kemampuan Satriya masih dibawah usia kalender. Menurut orang tua, Satriya belum dapat mandiri, sering merengek, memberontak dan marah ketika keinginannya tidak terpenuhi. Hal tersebut menyebabkan Satriya masih tergantung dengan orang tuanya.

Luka pada bagian tubuh sering dialami, karena Satriya masih sulit mengontrol dirinya melakukan aktivitas fisik. Menurut guru dan orang tua, Satriya belum dapat memperhatikan dengan baik dan cepat bosan. Guru mengatakan Satriya hanya dapat duduk tenang 15 menit ketika di kelas, setelah itu akan jalan-jalan, lari keluar kelas, dan mengganggu temannya. Kemampuan konsentrasi yang rendah menyebabkan Satriya belum dapat membaca dan tulisannya kurang rapi. Satriya menyukai pelajaran menyanyi dan menari, tetapi belum bisa mengikuti arahan dari guru. Walaupun demikian, interaksi sosial Satriya dengan teman di kelas sudah baik dan dapat berbagi, tetapi ketika bercanda Satriya sulit mengontrol tingkah lakunya.

Satriya dapat menghafal jalan yang pernah dilewati dan memiliki ingatan yang kuat terhadap peristiwa yang berkesan. Hobi Satriya adalah bermain *game* di tablet, melihat jathilan secara langsung ataupun dari CD, dan menari mengikuti

gerakan yang ada di jathilan. Intensitas bermain tablet, dilakukan setiap hari setelah pulang sekolah sampai Satriya akan kembali tidur. Orang tua Satriya menjelaskan, fasilitas teknologi informasi yang diberikan dapat membuatnya lebih tenang, dan tidak keluar rumah. Orang tua angkatnya tegas dan tidak mengizinkan Satriya keluar rumah tanpa pengawasan. Menurut bapak, Satriya tidak boleh keluar rumah, karena dapat membahayakan bagi kesehatannya dan dapat mengganggu tetangga. Walaupun demikian, Satriya selalu mencari jalan untuk keluar rumah.

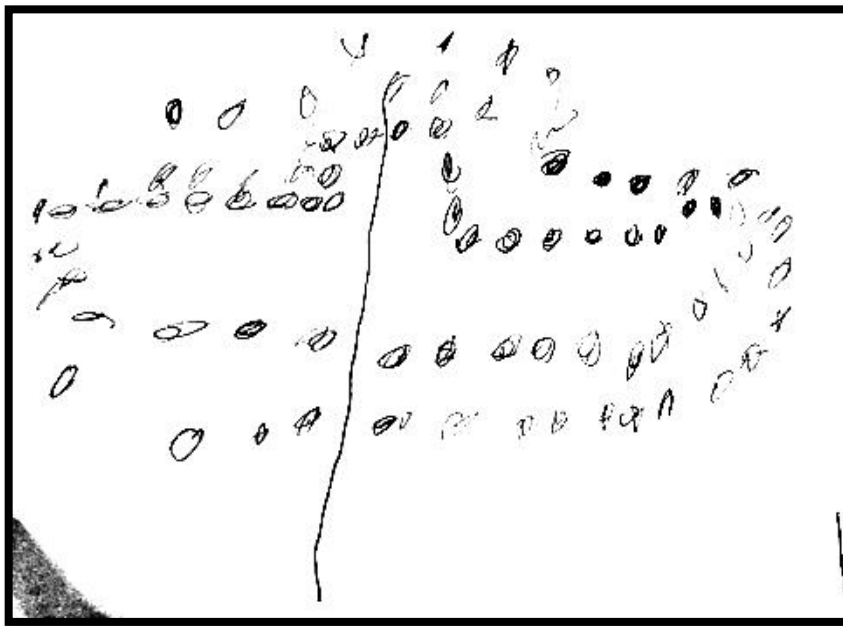
b. Deskripsi Karya

Sebagaimana dua subjek lain, Satriya juga membuat karya dengan panel-panel yang mengungkapkan sebuah rangkaian cerita. Dibandingkan dengan Alvin dan Hafidz, saat diminta menggambar Satriya mampu membuat sepuluh panel lukisan dengan judul dan tema yang berbeda. Sepuluh panel tersebut dikerjakan secara berurutan, selama sekitar 3 jam. Proses melukis dilakukannya sambil menceritakan arti setiap karya. Satriya memberikan penomoran pada setiap panel lukisannya. Sepuluh panel karya yang dibuat berurutan mengekspresikan sebuah cerita yang utuh, walaupun terjadi lompatan waktu, tempat, dan peristiwa.

Cerita dari sepuluh panel karya tersebut adalah Satriya memiliki lampion (K1). Satriya mengikuti takbiran dengan membawa lampion (K2). Satriya menangis, karena tidak ingin pergi ke Rumah Sakit (K3). Satriya ingin jalan-jalan (K4). Satriya pergi ke alun-alun (K5). Permainan di alun-alun (K6). Keluarga Satriya (K7). Palu untuk memukul paku (K8). Satriya ingin jalan-jalan (K9).

Satriya sedih, karena tidak dapat keluar rumah (K10). Detail dari sepuluh panel karya Satriya, dideskripsikan sebagai berikut:

1) Karya 1 Satriya



**Gambar XV:Judul: “Lampion.”
Karya: Satriya
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)**

Panel lukisan pertama berjudul “Lampion.” Tema dari lukisan tersebut adalah rekreasi, menggambarkan bentuk lingkaran yang memiliki pola. Lukisan tersebut mengungkapkan pengalaman Satriya yang pernah dialaminya, yaitu memiliki lampion.

Ekspresi bentuk pada lukisan adalah lingkaran yang memiliki pola, garis vertikal, dan angka satu. Ekspresi garis menggambarkan seluruh bentuk pada objek lukisan. Komposisi bentuk dominan berada di sebelah atas, sehingga pada bawah terlihat lebih kosong. Diceritakan oleh Satriya, lukisan ini menceritakan perasaan Satriya yang senang karena memiliki lampion yang dapat menyala.

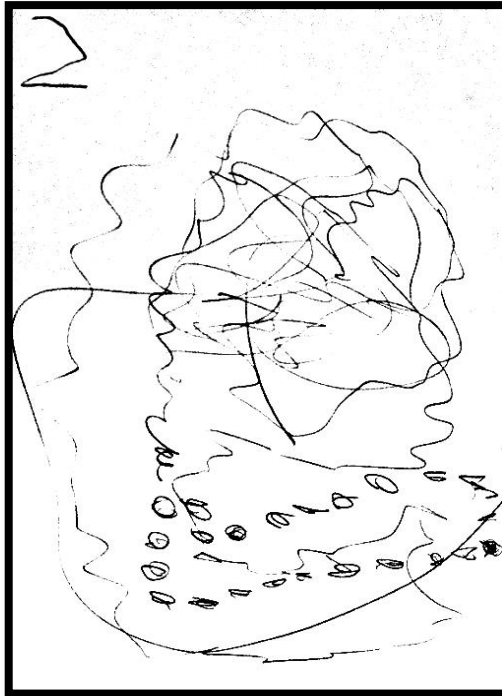
Lampion tersebut digunakan Satriya saat takbiran. Ekspresi bentuk lingkaran yang disusun membentuk pola kapal, ekspresi bentuk garis vertikal menggambarkan pegangan pada lampu lampion, dan angka yang dituliskan untuk memberi keterangan urutan cerita (tanggal 15 Maret 2016).

Warna hitam diekspresikan pada lukisan, untuk menggambarkan seluruh bentuk objek. Hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 15 Maret 2016), lukisan tidak diberi warna, karena bentuk yang ada sudah mengekspresikan perasaannya.

Tipe lukisan adalah *haptic*. Karya tersebut dilukiskan oleh satriya berdasarkan imajinasinya sendiri, untuk mengungkapkan bentuk lampion yang pernah dimilikinya. Sifat lukisan naratif, karena bentuk objek mengungkapkan seluruh imajinasi Satriya tentang lampion yang digunakannya saat takbiran.

Perkembangan lukisann berada pada masa pra bagan. Pada masa prabagan anak sudah dapat menggoreskan dengan lebih terkendali, sehingga garis coreng moreng berkurang. Satriya menggambarkan bentuk berupa bagan dan diekspresikan sesuai dengan imajinasinya.

2) Karya 2 Satriya



**Gambar XVI: Judul: “Arak Lampion.”
Karya: Satriya
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)**

Panel lukisan kedua berjudul “Arak Lampion,” diekspresikan dari tema rekreasi. Tema rekreasi diekspresikan untuk menggambarkan cerita pengalaman Satriya saat takbiran mengarak lampion.

Lingkaran yang disusun membentuk pola, garis tidak beraturan, dan angka dua merupakan bentuk objek yang digambarkan pada lukisan. Seluruh bentuk objek berupa ekspresi garis. Komposisi bentuk lukisan Satriya lebih kuat pada bagian bawah, sementara pada bagian atas ada bagian yang masih kosong. Hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 15 Maret 2016), karya ini merupakan lanjutan dari panel pertama. Lukisan ini lebih menjelaskan perjalanan ketika Satriya mengarak lampion saat takbiran. Menurut Satriya, ekspresi garis tidak beraturan

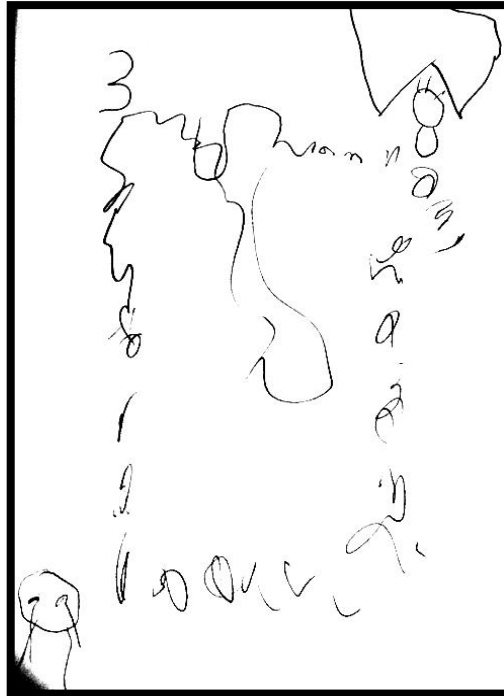
menggambarkan jalan yang dilalui bersama bapaknya ketika mengarak lampion, ekspresi bentuk objek lingkaran yang disusun membentuk pola adalah kerlap-kerlip lampu lampion yang ada di jalan, dan angka dua dituliskan untuk memperjelas jalan cerita pada lukisan.

Warna hitam diekspresikan untuk menggambarkan bentuk objek pada lukisan. Dijelaskan oleh Satriya, bentuk tersebut tidak diberi warna, karena merasa cukup dan sudah mewakili ekspresinya (wawancara tanggal 15 Maret 2016).

Lukisan Satriya bertipe *haptic*. Dia melukisnya berdasarkan imajinasinya sendiri, dan menceritakan seluruh pengalamannya ketika mengarak lampion saat tabiran. Karya tersebut memiliki sifat naratif.

Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan. Masa pra bagan ditandai dengan penggambaran secara global dan goresan sudah teratur. Walaupun Satriya masih mengekspresikan garis coreng moreng pada karya tersebut, namun garis tersebut memiliki makna. Satriya melukiskannya sesuai dengan kemampuan motorik dan imajinasi dalam menggambarkan bentuk objek pada lukisan.

3) Karya 3 Satriya



Gambar XVII: Judul: "Pergi ke Rumah Sakit."
 Karya: Satriya
 (Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Panel ketiga berjudul "Pergi ke Rumah Sakit," mengungkapkan tema peristiwa yang dialami anak. Berdasarkan tema tersebut, Satriya menggambarkan perasaannya yang bersedih.

Bentuk-bentuk yang dilukiskan adalah bentuk manusia, bangunan garis yang tidak beraturan membentuk pola, dan angka tiga. Bentuk objek pada lukisan Satriya memiliki komposisi yang seimbang. Menurut hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 15 Maret 2016), lukisan ini memiliki jalan cerita yang berbeda dari dua karya sebelumnya. Lukisan ini menceritakan pengalaman Satriya ketika tidak ingin pergi ke rumah sakit. Menurut Satriya, ekspresi bentuk objek manusia menggambarkan Satriya yang sedang menangis, dan suster. Bentuk objek manusia

tidak memiliki tangan dan kaki, karena tidak bisa memvisualisasikannya, sedangkan bentuk bangunan menggambarkan rumah sakit. Ekspresi bentuk garis yang tidak beraturan membentuk pola adalah jalan yang dilalui untuk menuju rumah sakit, dan angka tiga dituliskan untuk memperjelas jalan cerita peristiwa yang pernah dialaminya.

Warna yang diekspresikan pada lukisan adalah hitam. Ekspresi garis berwarna hitam digambarkan pada seluruh bentuk objek lukisan. Satriya menjelaskan bentuk objek lukisan tidak diwarnai karena sudah merasa puas dan senang dengan karyanya (wawancara tanggal 15 Maret 2016).

Tipe lukisan Satriya adalah *haptic*. Lukisan tersebut diekspresikan berdasarkan kejadian yang pernah dialami dan untuk mengungkapkan perasaannya yang bersedih saat pergi ke Rumah Sakit. Karya tersebut memiliki sifat naratif.

Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan. Pada masa pra bagan, anak dapat menggoreskan dengan lebih terkendali, dan menggambarkan bentuk berupa bagan. Satriya mengekspresikan bentuk objek manusia berupa bagan kepala dan badan, tanpa tangan dan kaki.

4) Karya 4 Satriya



Gambar XVIII: Judul “**Ingin Jalan-jalan.**”
Karya: Satriya
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Panel keempat berjudul “Ingin Jalan-Jalan.” Tema pada lukisan di atas adalah keinginan anak, yang menggambarkan bentuk manusia. Satriya mengungkapkan emosinya yang ingin berjalan-jalan.

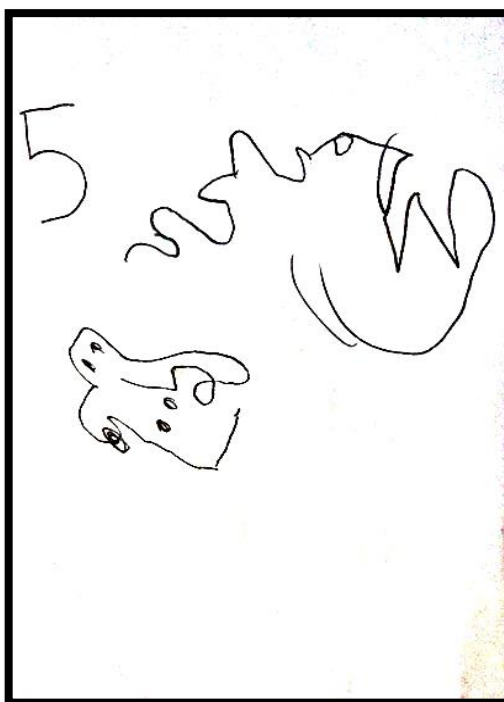
Lukisan di atas memiliki bentuk berupa objek manusia, garis tidak beraturan, dan angka empat yang terbalik.. Komposisi bentuk lukisan Satriya dominan di bagian kanan bawah, sehingga pada bagian kiri bawah dan atas masih kosong. Hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 15 Maret 2016) menjelaskan, lukisan ini adalah lanjutan dari panel ketiga, mengungkapkan perasaan Satriya yang memiliki keinginan untuk jalan-jalan. Menurut Satriya, bentuk manusia menggambarkan dirinya yang sedang bersedih, dan garis tidak beraturan

mengekspresikan jalan yang ingin dilaluinya karena bosan di dalam rumah. Ekspresi bentuk objek manusia tidak memiliki tangan dan kaki, karena dia kesulitan menggambarkan bentuk tersebut. Angka empat menjelaskan urutan cerita pada lukisan, dituliskan terbalik karena Satriya pada saat itu belum dapat menulis angka dengan benar.

Warna yang diekspresikan adalah hitam. Warna hitam digunakan untuk melukiskan seluruh bentuk objek pada lukisan. Menurut Satriya, lukisan tidak diberi warna karena sudah bagus (15 Maret 2016).

Tipe lukisan Satriya adalah *haptic*. Satriya mengekspresikan perasannya berdasarkan khayalannya sendiri. Sifat lukisannya adalah naratif, karena bentuk objek menceritakan keinginannya untuk berjalan-jalan.

Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan. Anak dengan masa pra bagan melukis bentuk secara global dan goresan sudah lebih teratur. Walaupun Satriya masih melukiskan garis tidak beraturan, tetapi garis tersebut memiliki makna. Satriya melukiskan bentuk sesuai dengan kemampuannya sendiri, dan menggambarkan manusia berupa bagan badan dan kepala.

5) Karya 5 Satriya

**Gambar XIX: Judul “Pergi ke Alun-Alun.”
Karya: Satriya
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)**

Panel kelima berjudul “Pergi ke Alun-Alun.” Tema pada panel kelima adalah rekreasi. Pada tema tersebut Satriya mengekspresikan pengalamannya ketika di perjalanan menuju ke alun-alun.

Bentuk garis yang tidak beraturan, lingkaran dan angka lima merupakan objek bentuk pada lukisan. Ekspresi garis menggambarkan bentuk objek pada lukisan. Pada bagian tengah atas komposisi bentuk lukisan diekspresikan, sehingga pada bagian bawah terlihat kosong. Menurut hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 15 Maret 2016), lukisan ini adalah lanjutan cerita dari panel keempat, karena pada akhirnya Satriya pergi ke alun-alun. Menurut cerita Satriya, ekspresi bentuk objek garis tidak beraturan pada bagian atas adalah jalan yang

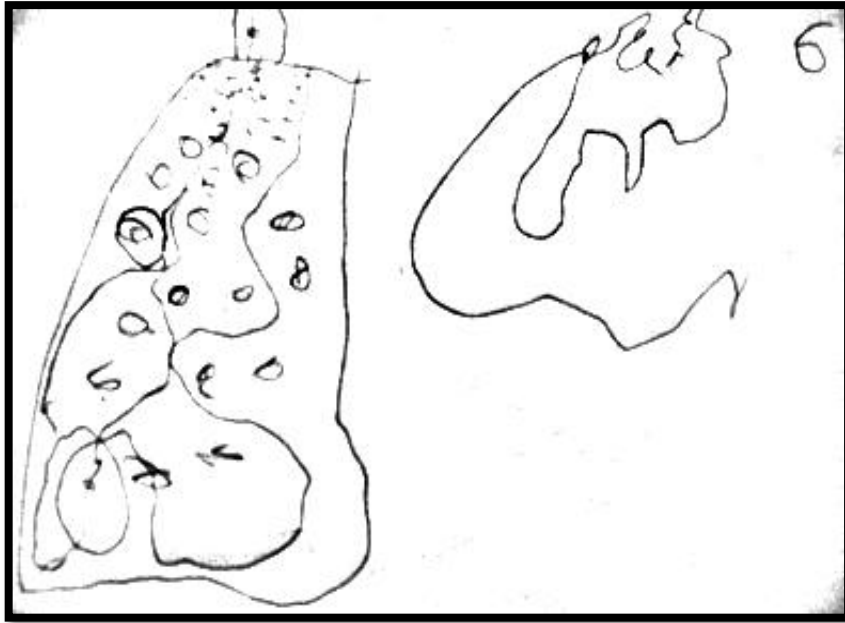
dilalui ketika menuju ke alun-alun, sedangkan ekspresi garis yang lain menggambarkan alun-alun yang sudah terlihat dari jalan raya. Satriya menjelaskan, bentuk objek lingkaran yang ada menggambarkan permainan yang ada di alun-alun, dan angka lima dituliskan untuk memperjelas jalan ceritanya.

Warna yang diekspresikan adalah hitam. Warna hitam mengekspresikan seluruh bentuk objek. Dijelaskan oleh Satriya, objek lukisan tidak diberi warna karena seluruh perasaannya sudah diungkapkan melalui ekspresi garis (wawancara tanggal 15 Maret 2016).

Tipe *haptic* diekspresikan oleh Satriya pada lukisannya, karena dia melukis berdasarkan kemampuan dan imajinasinya sendiri. Bentuk-bentuk objek yang ada mengungkapkan pengalamannya ketika sedang di perjalanan menuju alun-alun. Sifat lukisannya adalah naratif.

Lukisan Satriya berada pada perkembangan masa pra bagan. Pada masa pra bagan, anak menggambar berupa bagan dan bentuk diekspresikan secara global. Satriya mengekspresikan bentuk tersebut, karena menyesuaikan kemampuan motoriknya dalam berkarya.

6) Karya 6 Satriya



Gambar XX: Judul “Jalan-Jalan di Alun-Alun.”

Karya: Satriya

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Panel keenam berjudul “Jalan-Jalan di Alun-Alun.” Lukisan ini merupakan satu rangkaian cerita dengan panel kelima, yang memiliki tema rekreasi. Pada karya ini Satriya lebih mengungkapkan pengalaman ketika bermain wahana yang di alun-alun.

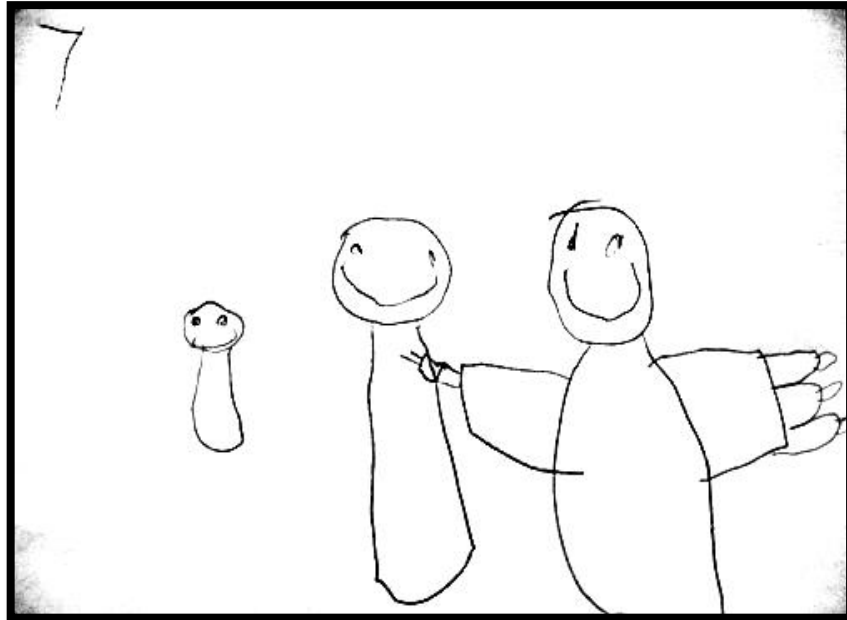
Bentuk garis yang tidak beraturan, lingkaran membentuk pola dan angka enam diekspresikan pada lukisan ini. Seluruh bentuk objek pada lukisan berupa ekspresi garis. Komposisi bentuk lukisan Satriya lebih kuat pada bagian kiri, sehingga pada bagian kanan bawah masih kosong. Menurut hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 15 Maret 2016), panel keenam menjelaskan permainan yang ada di alun-alun. Ekspresi garis tidak beraturan pada bagian kanan adalah jalan yang dilalui untuk menuju area permainan di alun-alun, bentuk objek

lingkaran membentuk pola menggambarkan permainan *bom-bom car*, dan angka enam dituliskan untuk memperjelas jalan cerita dari panel sebelumnya. Lukisan ini menceritakan, perasaan Satriya yang senang karena dapat pergi ke alun-alun dan bermain *bom-bom car*.

Warna yang ada pada lukisan adalah hitam. Hitam diekspresikan untuk melukiskan seluruh bentuk objek. Satriya menjelaskan, bentuk objek sudah cukup untuk mewakili perasaannya, sehingga tidak perlu diberi warna (tanggal 15 Maret 2016).

Tipe lukisan adalah *haptic*. Satriya mengungkapkan perasaan sesuai dengan imajinasinya, dan tanpa menggunakan sketsa. Sifat lukisan Satriya adalah naratif, karena menceritakan seluruh perasaannya ketika jalan-jalan dan bermain *bom-bom car*.

Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan. Goresan pada masa pra bagan lebih terkendali dan bentuk digambarkan berupa bagan. Satriya melukiskan bentuk sesuai dengan kemampuannya, dan mengekspresikan garis untuk membentuk objek pada lukisannya.

7) **Karya 7 Satriya**

**Gambar XXI: Judul "Satriya, Bapak, dan Ibu."
Karya: Satriya
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)**

Panel ketujuh berjudul "Satriya, Bapak, dan Ibu." Lukisan pada panel ini memiliki tema keluarga. Satriya mengekspresikan perasaannya tentang keluarga, yang dimilikinya.

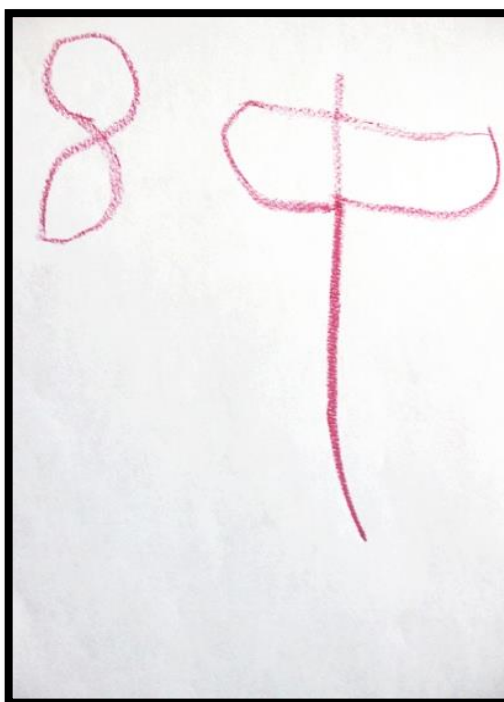
Bentuk yang diekspresikan adalah bentuk tiga manusia dan angka tujuh. Seluruh bentuk objek berupa ekspresi garis. Komposisi bentuk lukisan Satriya lebih kuat dibagian kanan, sehingga pada bagian kiri dan atas masih kosong. Menurut hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 15 Maret 2016), lukisan ini menceritakan perasaan Satriya yang bahagia karena memiliki bapak dan ibu. Berdasarkan cerita Satriya, bapak dan ibu telah menemaninya ketika mengarak champion saat takbiran, menemani ketika di rumah sakit, dan menemani jalan-jalan saat di alun-alun. Ekspresi bentuk objek manusia menggambarkan Satriya, dan

kedua orang tuanya. Bentuk manusia yang lebih besar dan memiliki tangan menggambarkan Satriya, dan angka tujuh dituliskan untuk memperjelas jalan cerita lukisannya.

Warna hitam mengungkapkan ekspresi seluruh bentuk lukisan. Satriya menjelaskan, bentuk objek tidak diwarnai karena Satriya sudah merasa puas, dan sudah senang dengan karyanya (tanggal 15 Maret 2016).

Tipe lukisan Satriya adalah *haptic*. Lukisan tersebut diekspresikan secara langsung tanpa menggunakan sketsa, dan berdasarkan imajinasi Satriya. Sifat lukisan tersebut adalah naratif, karena ketiga bentuk manusia menceritakan tentang keluarganya.

Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan. Anak pada masa pra bagan, pemahaman diri anak masih tinggi, dan menggambarkan bentuk berupa bagan. Satriya memiliki pemahaman yang tinggi tentang dirinya, sehingga bentuk yang dilukiskan lebih besar dan memiliki tangan. Bentuk manusia digambarkan berupa bagan kepala dan badan yang menyatu.

8) Karya 8 Satriya

**Gambar XXII: Judul “Palu.”
Karya: Satriya
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)**

Panel kedelapan berjudul “Palu,” mengekspresikan tema peristiwa yang dialami anak. Tema peristiwa mengungkapkan kejadian saat bapak Satriya menggunakan palu untuk menutup jendela.

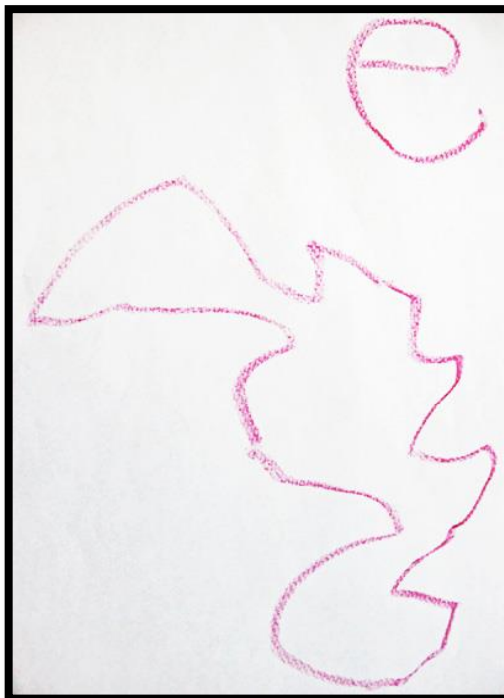
Bentuk yang diekspresikan adalah bentuk palu dan angka delapan. Ekspresi garis berwarna merah untuk menggambarkan bentuk objek pada lukisan. Bagian kanan lebih kuat menonjolkan komposisi bentuk lukisan, sehingga pada bidang lainnya masih kosong. Menurut hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 15 Maret 2016), lukisan ini mengungkapkan palu yang digunakan bapaknya untuk memukul paku agar jendela di rumah dapat tertutup rapat. Satriya menjelaskan,

angka delapan dituliskan untuk memperjelas jalan cerita dari lukisan-lukisan sebelumnya.

Warna yang ada pada lukisan adalah merah. Merah digunakan untuk melukiskan seluruh bentuk objek. Menurut Satriya (15 Maret 2016), warna merah digunakan untuk menggambar bentuk objek karena bagus dan lebih jelas terlihat mata.

Tipe lukisan Satriya adalah *haptic*, dan diekspresikan berdasarkan imajinasinya. Bentuk objek pada lukisan tersebut digambarkan secara langsung tanpa menggunakan sketsa. Sifat lukisannya adalah naratif, karena bentuk palu yang diekspresikan menceritakan perasaan Satriya yang sedih ketika mengingat peristiwa saat jendela di paku oleh bapaknya.

Lukisan tersebut berada pada perkembangan masa pra bagan. goresan pada masa pra bagan lebih beraturan dan garis coreng moreng sudah berkurang. Satriya menggambarkan bentuk palu berupa bagan, sesuai dengan kemampuan motoriknya dalam berkarya.

9) Karya 9 Satriya

**Gambar XXIII: Judul “Jalan.”
Karya: 9
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)**

Lukisan berikutnya merupakan panel kesembilan dengan judul “Jalan.” Tema pada lukisan di atas adalah keinginan anak. Satriya mengungkapkan gambar jalan. Karya tersebut diekspresikan karena Satriya merasa bosan di dalam rumah.

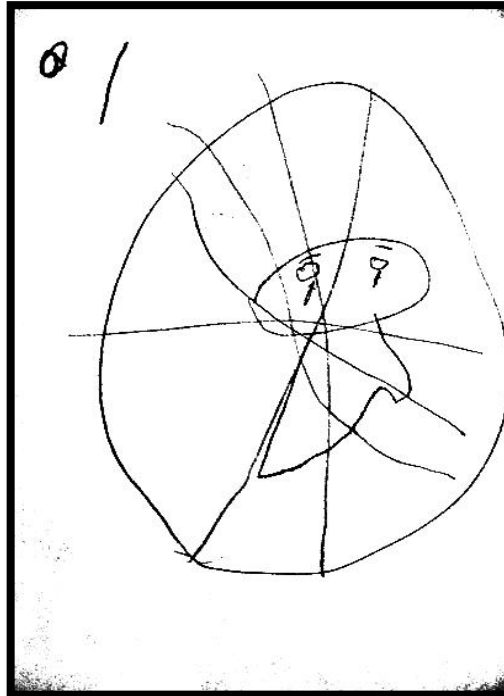
Bentuk garis dan angka sembilan terbalik digambarkan pada lukisan. Angka sembilan terbalik dituliskan karena Satriya pada saat itu belum dapat menulis angka dengan benar. Ekspresi garis berwarna merah dilukiskan untuk membentuk objek. Komposisi bentuk lukisan Satriya dominan pada bagian kanan, sehingga pada bagian kiri bawah dan bagian kiri atas masih kosong. Menurut hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 15 Maret 2016), lukisan ini menceritakan

perasaannya yang sedih karena ingin jalan-jalan, tetapi tidak dapat keluar dari rumah, dan angka 9 dituliskan, untuk memperjelas alur cerita lukisannya.

Warna merah diekspresikan untuk menggambar seluruh bentuk objek lukisan. Satriya menjelaskan, warna merah digunakan untuk menggambarkan bentuk objek garis karena bagus (tanggal 15 Maret 2016).

Tipe lukisan Satriya adalah *haptic*. Karya tersebut dilukiskan sesuai dengan imajinasinya. Sifat lukisan Satriya adalah naratif, karena bentuk jalan menceritakan perasaannya yang ingin jalan-jalan keluar rumah.

Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan. Pada masa pra bagan, goresan lebih beraturan. Walaupun hanya mengekspresikan garis, namun bentuk tersebut memiliki makna. Satriya menggambarkan bentuk sesuai dengan kemampuan motoriknya.

10) Karya 10 Satriya

**Gambar XXIV: Judul “Di Dalam Rumah.”
Karya: Satriya
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)**

Karya tersebut adalah panel kesepuluh yang berjudul “Di Dalam Rumah.” Lukisan Satriya mengungkapkan tema peristiwa yang dialami anak, digambarkan dengan bentuk manusia sedang menangis. Satriya mengungkapkan tema tersebut untuk mengekspresikan perasaannya yang sedih.

Bentuk objek manusia, lingkaran, garis, dan angka sepuluh terbalik diekspresikan untuk memperkuat cerita pada lukisan. Pada saat menggambar kesepuluh panel Satriya belum dapat menulis dengan baik, sehingga angka sepuluh dituliskan terbalik. Ekspresi garis digambarkan untuk mengekspresikan bentuk objek lukisan. Pada bagian kanan dominan komposisi bentuk objek lukisan, sehingga pada sebelah kiri masih kosong. Menurut hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 15 Maret 2016), lukisan ini mengekspresikan perasaannya

yang merasa terkurung dan sedih karena tidak dapat bermain keluar rumah. Perasaan terkurung dilukiskan dengan bentuk lingkaran dan garis silang, manusia yang sedang menangis mengekspresikan dirinya yang bersedih. Satriya menjelaskan, angka sepuluh yang dituliskan untuk memperjelas urutan dari panel lukisannya.

Warna yang ada pada lukisan adalah hitam. Warna hitam digunakan untuk mengekspresikan seluruh bentuk objek. Satriya menjelaskan (15 Maret 2016) bentuk objek tidak diberi warna karena Satriya bosan dan kelelahan.

Tipe lukisan Satriya adalah *haptic*. Satriya mengungkapkan seluruh imajinasinya pada lukisan. Sifat lukisan tersebut adalah naratif, karena bentuk objek menceritakan perasaan Satriya yang sedih.

Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan. Goresan anak pada masa pra bagan sudah beraturan, sehingga bentuk objek dinyatakan berupa bagan. Satriya menggambarkan bentuk manusia berupa bagan kepala dan badan yang masih menyatu tanpa anggota tubuh yang lain.

11) Karya 11 Satriya

Gambar XXV: Judul “Kuda dan kelinci.”

Karya: Satriya

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Lukisan berjudul “Kuda dan Kelinci.” Karya tersebut diekspresikan dari tema rekreasi, yang digambarkan berdasarkan cerita ketika melihat hewan di televisi dan saat pergi ke kebun binatang. Satriya melukisnya setelah melihat acara di televisi.

Bentuk objek yang dilukiskan pada karya di atas adalah bentuk pelangi, lingkaran, garis, kuda dan kelinci. Ekspresi bentuk kuda digambarkan lebih besar daripada kelinci. Ekspresi garis berwarna digambarkan untuk mengungkapkan bentuk objek lukisan. Komposisi bentuk lebih kuat di sebelah kanan, sehingga di bagian kiri bawah masih kosong. Dijelaskan oleh Satriya, lukisan ini menggambarkan kuda dan kelinci. Satriya kesulitan mengekspresikan bentuk kuda dan kelinci, sehingga bentuk tersebut digambarkan dari samping, dan mencoret

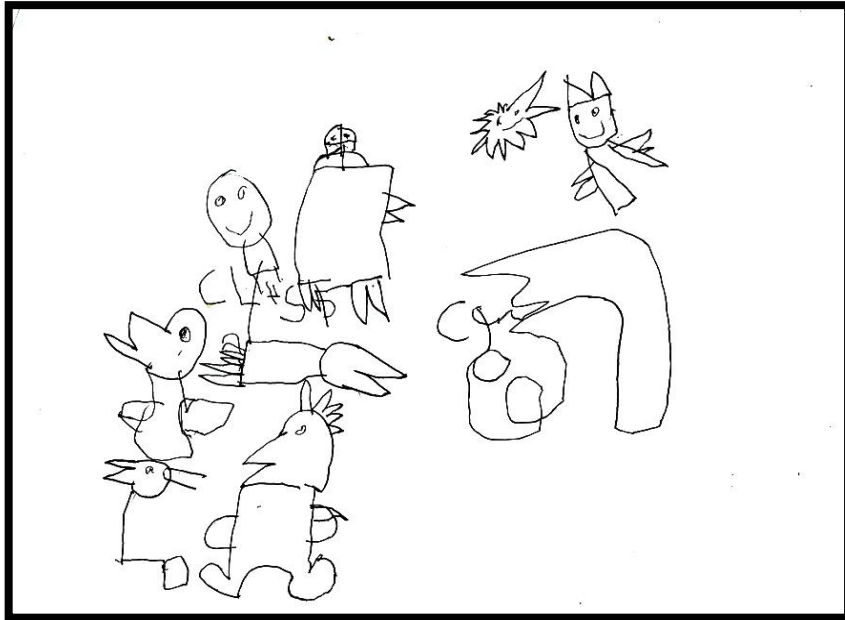
bentuk pelangi karena dianggap kurang bagus (wawancara pada tanggal 27 Maret 2016).

Warna ungu pada ekspresi bentuk kuda, kelinci, garis dan lingkaran, sedangkan merah, kuning, dan hijau untuk menggambarkan pelangi yang diekspresikan untuk menggambarkan bentuk objek. Satriya menjelaskan, warna ungu dominan untuk mengekspresikan bentuk karena lebih menarik (wawancara pada tanggal 27 Maret 2016).

Tipe lukisan Satriya adalah *haptic*. Satriya melukiskan berdasarkan imajinasinya dan tanpa menggunakan sketsa. Karya Satriya mengungkapkan seluruh ekspresinya tentang bentuk kuda dan kelinci yang pernah dia lihat, sehingga lukisan tersebut bersifat naratif.

Perkembangan lukisan Satriya berada pada masa pra bagan. Goresan pada masa pra bagan sudah terkendali, sehingga garis coreng moreng berkurang. Satriya melukiskan bentuk sesuai dengan kemampuannya, dan bentuk hewan digambarkan secara global berupa siluet.

12) Karya 12 Satriya



Gambar XXVI: Judul “Gembira Loka.”
Karya: Satriya
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Judul lukisan Satriya adalah “Gembira Loka.” Tema yang diungkapkan adalah rekreasi, yang menggambarkan keramaian dengan beberapa bentuk objek. Bentuk objek pada lukisan akan dijelaskan dengan inset gambar 32-40 di bawah ini. Inset bentuk tersebut sebagai berikut:



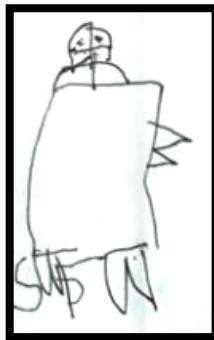
Gambar XXVII: “Matahari.”



Gambar XXVIII: "Satriya."



Gambar XXIX: "Kandang Ular."



Gambar XXX: "Petugas Locket."



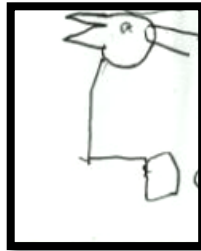
Gambar XXXI: "Orang Jahat."



Gambar XXXII: "Ikan."



Gambar XXXIII: **“Kakak Badut.”**



Gambar XXXIV: **“Adik Badut.”**



Gambar XXXV: **“Ibu Badut.”**

Secara umum dari gambar 31, komposisi bentuk objek lukisan dominan di bagian kiri, sehingga pada bagian kanan dan atas masih kosong. Detail bentuk objek gambar 32-40 sulit dikenali, tetapi Satriya dapat melukiskan dengan memberi ciri utama bentuk obyek. Matahari digambarkan dengan bentuk meruncing yang mengekspresikan sinarnya. Satriya mengungkapkan kepala yang sedang menggunakan topi. Kandang ular diekspresikan dengan lengkungan. Petugas loket dengan persegi yang menginterpretasikan bentuk loket. Orang jahat dengan bentuk manusia. Ikan digambarkan dengan bentuk memiliki ekor. Bentuk kakak badut, adik badut, dan ibu badut memiliki ciri yang sama, sehingga

dilukiskan moncong pada mulutnya. Diceritakan oleh Satriya (tanggal 5 April 2016), lukisan tersebut mengekspresikan pengalamannya saat berkunjung ke Gembira Loka. Satriya menceritakan, bertemu dengan beberapa badut, melihat ikan, dan ular. Badut-badut yang di kebun binatang berbentuk ayam.

Warna hitam diekspresikan untuk menggambarkan seluruh bentuk objek. Ekspresi garis berwarna hitam, diekspresikan untuk melukiskan seluruh bentuk objek. Menurut Satriya, tidak memberi warna pada bentuk objek karena kelelahan dan bosan.

Tipe lukisan Satriya adalah *haptic*. Satriya melukiskannya sesuai dengan imajinasi pengalamannya ketika pergi ke kebun binatang. Karya tersebut dilukiskan tanpa menggunakan sketsa terlebih dahulu. Sifat lukisan tersebut adalah naratif, karena bentuk-bentuk yang ada mengungkapkan cerita ketika Satriya pergi ke kebun binatang.

Perkembangan lukisan Satriya berada pada masa pra bagan. Goresan pada masa pra bagan sudah mulai beraturan. Pada masa pra bagan, pemahaman diri anak sangat tinggi. Satriya mengekspresikan bentuk-bentuk secara global sesuai dengan kemampuan motoriknya, dan dieskpresikan dengan memberi ciri utama pada masing-masing bentuk tersebut.

13) Karya 13 Satriya

Gambar XXXVI: Judul “Sekolahku.”

Karya: Satriya

(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Karya di atas berjudul “Sekolahku.” Satriya mengekspresikan tema lingkungan sekolah, sehingga digambarkan bentuk bangunan sekolah. Tema tersebut diungkapkan untuk mengekspresikan pengalamannya ketika di sekolah.

Bentuk hujan dan awan juga digambarkan untuk memperkuat cerita pada lukisannya. Ekspresi garis dengan berbagai warna dilukiskan untuk seluruh bentuk objek lukisan. Menurut hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 4 Maret 2016), penggambaran objek manusia tidak muncul karena saat hujan anak-anak dan ibu guru berada di kelas dan di dalam kamar.

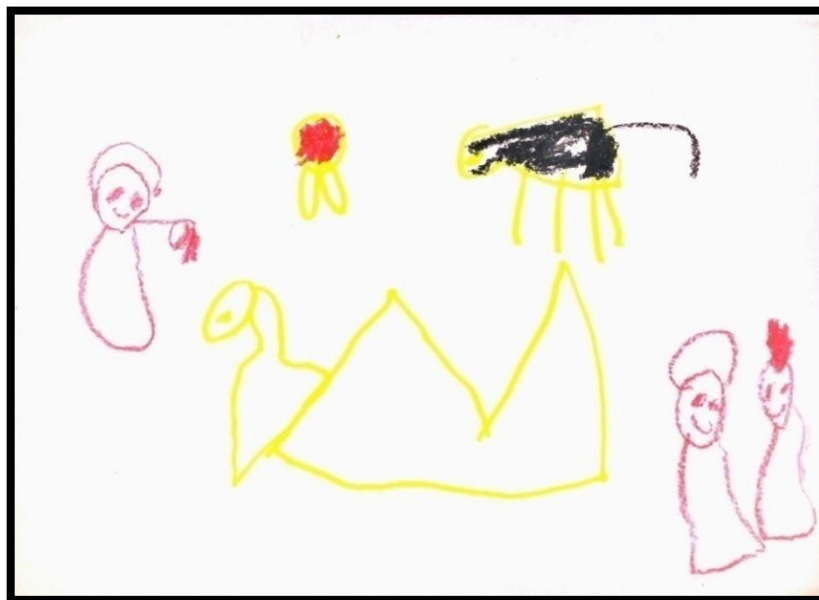
Warna yang digunakan adalah kuning pada bentuk bangunan belakang dan tangga, hitam pada bangunan utama, abu-abu untuk menggambarkan awan, biru menggambarkan hujan, dan ungu untuk mengekspresikan bentuk gerbang.

Menurut Satriya (wawancara tanggal 4 Maret 2016), warna-warna berbeda digunakan dalam menggambarkan bentuk objek karena bagus dan lebih mudah terlihat oleh pandangan mata.

Tipe lukisan Satriya adalah *haptic*, dengan sifat naratif. Karya tersebut diekspresikan sesuai dengan imajinasi Satriya. Bentuk-bentuk yang ada menggambarkan keadaan lingkungan sekolah dan mengungkapkan seluruh keadaan sekolah saat hujan turun. Satriya mengekspresikan lukisan tersebut sesuai dengan kejadian yang pernah dialaminya.

Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan. Goresan anak pada masa pra bagan sudah mulai beraturan, dan melukiskan bentuk berupa bagan. Satriya menggambarkan bagan-bagan bentuk bangunan sekolah sesuai dengan kemampuan motoriknya.

14) Karya 14 Satriya



Gambar XXXVII: Judul: “Lihat Jathilan bersama Kakak.”
Karya: Satriya
(Sumber: Dokumen Pribadi, 2016)

Judul pada lukisan di atas adalah “Lihat Jathilan bersama Kakak,” diekspresikan dari tema rekreasi, yang menggambarkan bentuk manusia dan beberapa bentuk objek lainnya. Satriya melukiskan pengalamannya saat melihat jathilan pada lukisan tersebut.

Bentuk manusia, rumput, kambing, barongan dan topeng, diekspresikan pada lukisan. Komposisi lukisan ini lebih kuat di sebelah kanan, sehingga di sebelah kiri ada bagian yang masih kosong. Menurut hasil wawancara dengan Satriya (tanggal 8 April 2016), lukisan menceritakan perasaannya yang senang karena melihat jathilan di lapangan dekat rumah bersama kakak, disana juga ada kambing yang sedang makan rumput. Adegan dalam jathilan itu adalah pawang yang menyebarkan bunga untuk menyadarkan topeng dan barongan. Ekspresi bentuk objek manusia pada pojok kanan bawah menggambarkan dirinya dan kakak. Satriya digambarkan di sebelah kiri dan kakaknya di sebelah kanan. Menurut Satriya, ekspresi bentuk objek manusia digambarkan tanpa memiliki tangan dan kaki, karena kesulitan menggambarkannya.

Garis berwarna merah, hitam, dan kuning di ekspresikan untuk menggambarkan bentuk objek. Warna yang digunakan adalah merah pada manusia dan topeng, hitam pada barongan dan kuning pada kambing, rumput, dan topeng. Dijelaskan oleh Satriya, warna kuning dan merah digunakan karena dianggap bagus dan lebih mudah dilihat oleh pandangan mata (wawancara tanggal 8 April 2016).

Tipe lukisan Satriya adalah *haptic*, dengan sifat naratif. Satriya mengungkapkan bentuk-bentuk dan warna pada lukisan sesuai dengan

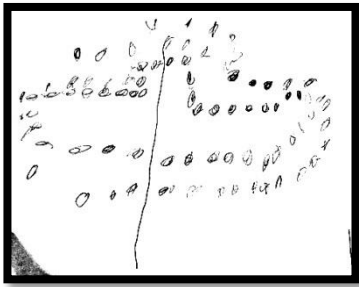
imajinasinya sendiri. Bentuk-bentuk tersebut diekspresikan tanpa membuat sketsa terlebih dahulu. Lukisan tersebut menceritakan adegan yang ada di jathilan, dan mengungkapkan bentuk visual yang dia lihat saat acara tersebut.


Perkembangan lukisan Satriya berada pada masa pra bagan. Lukisan pada masa pra bagan digambarkan dalam bentuk global, dan pemahaman anak sangat tinggi. Satriya mengungkapkan bentuk objek tersebut sesuai dengan kemampuannya, dan bentuk manusia untuk menginterpretasikan dirinya digambarkan lebih besar.

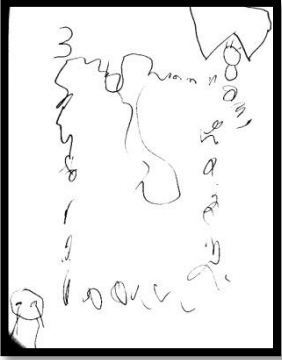

c. Hasil Lukisan Satriya


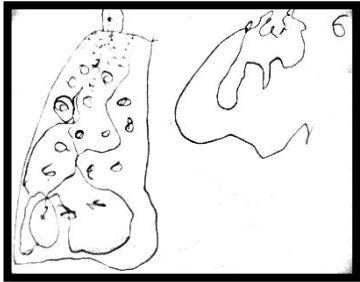
Satriya mengungkapkan visualisasi dari pikiran, imajinasi, dan ekspresi, yang dimilikinya melalui lukisan. Garis, bentuk, dan warna diungkapkan pada karya-karya Satriya. Lukisan Satriya menceritakan pengalaman dan kejadian yang pernah dialaminya. Seluruh karya Alvin dapat diidentifikasi berdasarkan elemen lukisan (tema, bentuk, dan warna), tipe, dan perkembangan lukisannya, sebagai berikut:

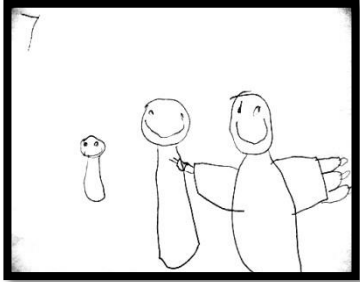

Tabel 4: Analisis Hasil Lukisan Satriya


No.	Karya	Lukisan Satriya	Keterangan
1.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan tersebut adalah rekreasi, mengungkapkan pengalamannya ketika memiliki lampion. 2. Bentuk lingkaran, garis vertikal, dan angka satu diekspresikan

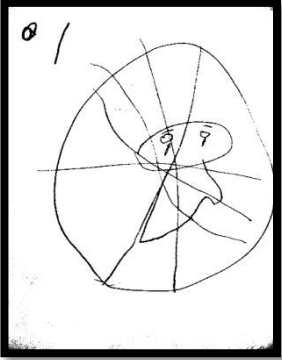

			<p>pada lukisan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Warna hitam menggambarkan seluruh bentuk objek. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dan memiliki sifat naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.
2.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah rekreasi, mengungkapkan pengalamannya ketika mengarak lampion saat takbiran. 2. Bentuk garis tidak beraturan dan lingkaran diekspresikan pada lukisan. 3. Warna hitam digunakan untuk menggambarkan seluruh bentuk objek. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dengan sifat naratif. 5. Lukisan berada pada perkembangan masa pra bagan.

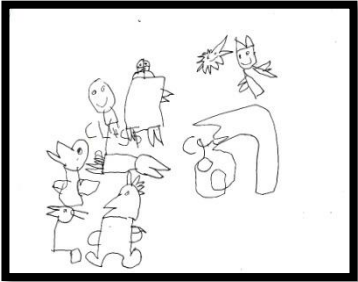
3.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah peristiwa yang pernah dialaminya, yang mengungkapkan perasaannya. 2. Bentuk manusia, bangun, angka tiga, dan garis tidak beraturan mengekspresikan bentuk objek. 3. Warna hitam diekspresikan untuk menggambarkan bentuk. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dan sifatnya naratif. 5. Lukisan Satriya berada pada perkembangan masa pra bagan.
4.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah keinginan, mengungkapkan perasaannya yang ingin jalan- jalan. 2. Bentuk manusia, garis tidak beraturan, dan angka empat terbalik diekspresikan pada lukisan. 3. Warna yang diekspresikan adalah hitam. 4. Tipe lukisan


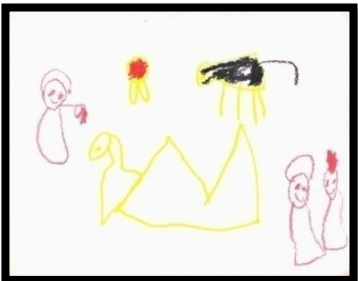
			<p>Satriya adalah <i>haptic</i>, dan sifatnya naratif.</p> <p>5. Perkembangan lukisan Satriya berada pada masa pra bagan.</p>
5.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah rekreasi, yang menggambarkan pengalaman Satriya saat di perjalanan menuju alun-alun. 2. Bentuk yang diekspresikan adalah garis tidak beraturan, titik, dan angka lima. 3. Warna hitam diekspresikan pada lukisan. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i> dan bersifat naratif. 5. Lukisan berada pada perkembangan masa pra bagan.
6.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah rekreasi. Satriya menceritakan pengalamannya saat bermain wahana di alun-alun. 2. Bentuk pada lukisan adalah garis tidak beraturan, lingkaran, dan

			<p>angka enam.</p> <ol style="list-style-type: none"> Warna hitam menggambarkan seluruh bentuk lukisan. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dan bersifat naratif. Lukisan berada pada perkembangan masa pra bagan.
7.		<ol style="list-style-type: none"> Tema Bentuk Warna Tipe Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> Tema lukisan adalah keluarga, yang menceritakan keluarga yang dimiliki Satriya. Bentuk tiga manusia diekspresikan pada lukisan. Tipe lukisan Satriya adalah <i>haptic</i>, dengan sifat naratif. Warna hitam menggambarkan seluruh bentuk objek. Perkembangan lukisannya berada pada masa pra bagan.
8.		<ol style="list-style-type: none"> Tema Bentuk Warna Tipe Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> Tema lukisan Satriya adalah peristiwa, yang menggambarkan kejadian dan perasaan yang pernah dialaminya. Bentuk palu dan angka lima

			<p>diekspresikan pada lukisan.</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Warna yang digunakan adalah merah. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dengan sifat naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.
9.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan mengungkapkan keinginan Satriya untuk jalan-jalan. 2. Bentuk yang diekspresikan adalah garis dan angka Sembilan yang terbalik. 3. Warna merah diungkapkan untuk menggambarkan bentuk objek. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dengan sifat naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.

10.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah kejadian yang dialami Satriya. Lukisan tersebut mengungkapkan perasaannya. 2. Bentuk manusia sedang menangis, lingkaran, garis, dan angka sepuluh terbalik digambarkan pada lukisan. 3. Warna hitam menggambarkan seluruh bentuk objek. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dengan sifat naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.
11.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema rekreasi diungkapkn pada lukisan, untuk menggambarkan hewan yang pernah Satriya lihat. 2. Bentuk global kuda, kelinci, dan pelangi diekspresikan pada lukisan. 3. Warna ungu, merah, hijau dan kuning, mengekspresikan bentuk objek.

			<p>4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dengan sifat naratif.</p> <p>5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.</p>
12.		<p>1. Tema</p> <p>2. Bentuk</p> <p>3. Warna</p> <p>4. Tipe</p> <p>5. Perkembangan</p>	<p>1. Tema lukisan adalah rekreasi, yang mengungkapkan pengalaman Satriya saat pergi ke kebun binatang.</p> <p>2. Bentuk yang diekspresikan adalah diri Satriya, matahari, kakak badut, adik badut, ibu badut, matahari, kandang ular, orang jahat, dan petugas loket.</p> <p>3. Warna hitam diekspresikan untuk menggambarkan seluruh bentuk objek.</p> <p>4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dengan sifat naratif.</p> <p>5. Lukisan berada pada perkembangan masa pra bagan.</p>

13.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah lingkungan, yang mengungkapkan sekolah Satriya. 2. Bentuk bangunan, awan, dan hujan digambarkan pada lukisan. 3. Warna ungu, kuning, hitam, abu-abu, dan biru diekspresikan untuk menggambarkan seluruh bentuk objek. 4. Tipe lukisan adalah <i>haptic</i>, dengan sifat naratif. 5. Perkembangan lukisan berada pada masa pra bagan.
14.		<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema 2. Bentuk 3. Warna 4. Tipe 5. Perkembangan 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tema lukisan adalah rekreasi, yang menggambarkan pengalaman Satriya saat melihat jathilan. 2. Bentuk tiga manusia, kambing, rumput, barongan, dan topeng diekspresikan pada lukisan.

			<p>3. Warna yang digunakan pada lukisan adalah kuning, merah, dan hitam.</p> <p>4. Tipe lukisannya adalah <i>haptic</i>, dan bersifat naratif.</p> <p>5. Perkembangan lukisan Satriya berada pada masa pra bagan.</p>
--	--	--	---

Satriya mengungkapkan peristiwa dan kejadian yang pernah dia alami dalam setiap lukisannya. Hasil penelitian mengungkapkan, bahwa Satriya lebih hiperaktif daripada kedua subjek lainnya. Lukisan Satriya dijelaskan sebagai berikut:

1) Tema

Tema untuk dorongan berkarya dipilih sendiri oleh Satriya, berdasarkan pengalaman peristiwa dan kejadian yang pernah dia alami. Tema yang diungkapkan adalah rekreasi, keinginan, kejadian yang pernah dia alami, dan lingkungan sekolah. Gangguan inatensi dan hiperaktif yang dialami oleh Satriya, mempengaruhi pada setiap karyanya. Pengaruh tersebut terlihat dari sepuluh panel lukisan yang digambarkan olehnya. Inatensi berpengaruh pada tema yang diungkapkan berbeda pada sepuluh panel lukisannya. Walaupun demikian, tema-tema tersebut memiliki jalan cerita yang sama. Hiperaktif membuat Satriya dapat melukiskan bentuk-bentuk yang beragam pada sepuluh lukisannya dengan waktu kurang lebih tiga jam.

Rangkuman analisis ekspresi karya pada kesepuluh panel lukisan adalah:

Tabel 5: **Rangkuman analisis kesepuluh panel lukisan Satriya**

Karya	Kejadian	Tema	Ekspresi
1	Lampion	Rekreasi	Bahagia
2	Mengarak Lampion	Rekreasi	Bahagia
3	Pergi ke Rumah Sakit	Peristiwa	Sedih
4	Ingin jalan-jalan	Keinginan	Sedih
5	Pergi ke alun-alun	Rekreasi	Bahagia
6	Permainan di alun-alun	Rekreasi	Bahagia
7	Keluarga	Keluarga	Bahagia
8	Palu	Peristiwa	Sedih
9	Ingin jalan-jalan	Keinginan	Sedih
10	Tidak dapat keluar rumah	Peristiwa	Sedih

Kesepuluh panel lukisan Satriya, memiliki tema dan ekspresi yang berbeda, namun sebenarnya memiliki satu rangkaian cerita. Rangkaian cerita yang bisa disusun oleh peneliti berdasarkan cerita Satriya saat melukis panel-panel tersebut adalah: “Satriya memiliki lampion yang dapat menyala dan berbentuk kapal. Lampion itu digunakan untuk takbiran mengelilingi jalan raya. Beberapa hari kemudian, Satriya diajak ke rumah sakit untuk berobat, tetapi dia menangis karena tidak ingin pergi. Di rumah sakit Satriya merasa bosan, dan ingin jalan-jalan. Keinginan Satriya akhirnya dipenuhi oleh kedua orangtuanya. Orang tua mengajak untuk pergi ke alun-alun, dan bermain *bom-bom car* di sana. Satriya merasa bahagia, karena memiliki kedua orang tua yang sayang dan perhatian kepadanya. Namun demikian, kebahagiaan itu tidak selamanya dirasakan, dia mengingat peristiwa saat bapak menutup jendela dengan kayu dan paku. Jendela ditutup agar tidak dapat keluar rumah tanpa pengawasan orang tuanya. Satriya

menginginkan untuk dapat bermain di luar rumah, tetapi tidak bisa sehingga membuatnya sedih dan merasa terkurung.”

Hal itu membuktikan bahwa Satriya masih labil secara psikologi dan emosinya. Davido (2012:21) menjelaskan, anak seringkali memilih tema gambar, namun di tengah proses menggambar, tema seringkali berubah untuk membuatnya lebih menarik. Teori tersebut tidak berlaku untuk kesepuluh panel lukisan Satriya, karena dia tidak membuat karyanya lebih menarik, melainkan mengungkapkan perasaannya yang berubah.

2) Bentuk

Satriya mengekspresikan bentuk imajinatif pada karyanya, karena digambarkan dengan imajinasi dan kemampuannya ketika melukis. Bentuk objek yang digambarkan menginterpretasikan benda-benda dan manusia yang ada di sekitarnya. Bentuk visual yang ada di tablet miliknya juga diungkapkan pada lukisan. Namun demikian, karya tersebut yang memiliki judul tentang permainan dan menggambarkan *game* “Memasukkan Bola dan Bermain Bola”, secara terpisah sudah dipresentasikan oral pada 2nd INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON LANGUAGE AND ARTS EDUCATION UiTM-UNY-UPI, di Malaysia (Barani, 2015).

Berdasarkan hasil penelitian, Satriya belum mengerti perspektif, sehingga masih mengekspresikan objek berdasarkan pandangannya sendiri. Satriya pada karya keenam (gambar XXIV) memperbesar objek alun-alun, yang sebelumnya diekspresikan dalam bentuk yang lebih kecil pada karya kelima (gambar XXV) lukisannya, seluruh karya tersebut merupakan satu rangkaian cerita yang

menceritakan kejadian yang pernah dialami olehnya. Satriya juga menuliskan angka pada sepuluh panel lukisannya. Angka tersebut berfungsi untuk memperjelas rangkain cerita pada lukisan.

Satriya menuliskan angka 4, 9, dan 10 secara terbalik. Penulisan angka yang terbalik, bukan karena Satriya mengalami disleksia. Angka yang dituliskan terbalik menunjukkan bahwa dia sedang belajar pada tahap menulis dan membaca. Gejala ini sering disebut sebagai *mirror writing* yang memang biasa terjadi pada tahap awal belajar membaca dan menulis (Della Sala dan Cubelli, 2009; Fischer dan Tazouti, 2011). Pada sekitar dua bulan kemudian, gejala ini sudah tidak tampak lagi yang menunjukkan bahwa Satriya sudah bisa menulis dan membaca. Dengan demikian, gejala *mirror writing* diperkirakan tidak terkait dengan kondisi GPPH. Pernyataan tersebut diperkuat dengan pendapat Sugiarmim (2007) yang menyatakan, bahwa anak GPPH mengalami kesulitan mengingat informasi yang baru didapat untuk jangka waktu yang pendek. Keadaan ini dapat mempengaruhi kegiatan belajar, sehingga mereka mengalami kesulitan dalam mempelajari angka.

Ciri GPPH yang dialami oleh Satriya yaitu inatensi dan hiperaktif mempengaruhi ekspresi bentuk yang dilukiskannya. Inatensi menyebabkan Satriya kurang memperhatikan dalam mengamati bentuk yang ada di sekitarnya. Hal tersebut membuat dia mengekspresikan pada lukisan sesuai dengan pandangannya sendiri, dan digambarkan dengan ekspresi garis. Hiperaktif mempengaruhi Satriya dalam mengekspresikan berbagai bentuk dalam sepuluh panel lukisannya.

3) Warna

Warna yang sering diekspresikan oleh Satriya untuk menggambarkan bentuk objek lukisan adalah kuning, merah, ungu, dan hitam dominan mengekspresikan perasaan Satriya dalam lukisan. Namun demikian, warna biru, dan hijau juga diekspresikan pada lukisannya. Arti warna yang dominan digunakan oleh Satriya menurut Davido (2012:30), dijelaskan sebagai berikut:

- a). Hitam : warna ini biasa digunakan pada usia berapa pun dan melambangkan kecemasan.
- b). Kuning : warna kuning mengungkapkan ketergantungan yang besar terhadap orangtuanya.
- c). Merah : penggunaannya secara eksklusif pada anak di bawah usia enam tahun adalah normal. Jika warna masih sering digunakan di atas usia enam tahun mengindikasikan kecenderungan adanya agresifitas dan buruknya kontrol emosional.
- d). Ungu : warna ini melambangkan kekhawatiran dan ketakutan tertentu.

Arti warna tersebut menunjukkan bahwa Satriya masih sering merasa cemas, memiliki agresifitas yang tinggi dan sulit untuk mengontrol emosi. Orang tua juga menyatakan bahwa Satriya harus selalu didampingi agar tidak sakit dan mengganggu orang lain (wawancara pada tanggal 31 Maret 2016). Pernyataan tersebut juga sesuai dengan arti warna, bahwa Satriya masih tergantung dengan orang tuanya, dan sering merasa khawatir. Inatensi juga mempengaruhi hasil warna yang kurang harmonis pada lukisannya. Sedangkan hiperaktif, menyebabkan Satriya menggunakan beberapa warna untuk menggambarkan

bentuk objek pada karyanya. Warna tersebut hanya digunakan hanya untuk menggambarkan ekspresi garis. Hasil penelitian tersebut menunjukkan, warna yang diungkapkan oleh Satriya kurang harmonis.

4) Tipe

Lukisan Satriya bertipe *haptic*, karena dia lebih mengungkapkan imajinasinya dalam lukisan. Menurut Pamadhi (2012:180), tipe *haptic* adalah jenis karya gambar anak yang lebih cenderung mengungkapkan bentuk berdasarkan dorongan rasa daripada pikiran (*emotional motivation*). Tipe *haptic* pada karya Satriya terlihat dari bentuk dan warna yang digambarkannya. Bentuk-bentuk pada setiap lukisannya memiliki cerita tersendiri. Satriya juga menggambarkan bentuk ke dalam sepuluh panel karya, sehingga bersifat *narrative continuous*.

Ciri inatensi dan hiperaktif yang dialami oleh Satriya berpengaruh pada setiap karyanya. Karya tersebut memiliki tema, bentuk, dan warna yang menggambarkan imajinasinya. Inatensi membuat Satriya mengungkapkan bentuk dan warna sesuai dengan pandangannya sendiri, selain itu tema yang berbeda diungkapkan pada sepuluh panel lukisannya. Walaupun tema pada sepuluh panel berbeda, karya tersebut merupakan satu rangkaian cerita. Sedangkan hiperaktif, membuat Satriya kurang terkendali untuk mengungkapkan bentuk ke dalam sepuluh panel karya.

5) Perkembangan lukisan

Berdasarkan hasil penelitian dan meminjam teori perkembangan lukisan anak, karya Satriya berada pada masa pra bagan. Menurut Victor Lowenfeld dalam Herawati & Iriaji, (1999: 43), masa pra bagan adalah masa dimana anak berusia 4-7 tahun sudah dapat menggoreskan dengan lebih terkendali, sehingga garis coreng-moreng berkurang dan digantikan dengan garis yang lebih menggambarkan bentuk. Ekspresi garis yang diungkapkan Satriya membentuk objek pada lukisan, walaupun masih ada garis coreng moreng di beberapa karyanya (gambar XXI, XXII, XXIII, XXIV, XXV, dan XXVIII). Garis coreng moreng tersebut menginterpretasikan jalan yang pernah dilalui olehnya.

Satriya menginterpretasikan bentuk manusia berupa bagan kepala dan badan yang masih menyatu tanpa tangan dan kaki. Menurut Pamadhi (Pamadhi, 2012:187), pada masa pra bagan pemahan diri anak sangat tinggi, sehingga sifat ego sangat berlebihan. Perkembangan dalam gambar anak mulai meningkat dari figur manusia kepala – kaki menjadi manusia – tulang, atau manusia batang. Bentuk objek manusia atau yang lain diekspresikan berupa bagan.

Pemahaman diri Satriya sangat tinggi terlihat dari bentuk manusia yang menginterpretasikan dirinya dan digambarkan lebih besar daripada objek lainnya (gambar XXVI). Gambar global yang diungkapkan Satriya adalah matahari yang terlihat dari sinarnya (gambar XXXVII), bentuk petugas loket yang diekspresikan dengan bentuk persegi dan ada manusianya (gambar XXXV), badut (gambar XXXVIII, XXXIX, dan XL), kandang ular dengan bentuk garis yang melengkung (gambar XXXIV), ikan dengan badan dan ekornya (gambar XXXVII), palu

(gambar XXVII), kuda, kelinci, dan kambing yang digambarkan dengan bentuk global yang terlihat dari samping (gambar XXX, dan XXXI, dan bentuk bangunan (gambar XVI, XXI, dan XLI).

Ciri anak GPPH yang dimiliki oleh Satriya mengungkapkan bahwa Satriya berada pada perkembangan masa pra bagan. Selain itu hasil dari tes psikologi menunjukkan bahwa, perkembangan pemahaman Satriya berada dibawah usia kalender. Sehingga Satriya tertinggal dengan teman sebayanya.

B. Pembahasan

Melukis bagi Alvin, Hafidz dan Satriya bukan hanya sebuah permainan dan sekedar menggores. Pada setiap lukisannya mereka menceritakan pengalaman dan kejadian yang pernah dan sering mereka alami. Walaupun Alvin, Hafidz, dan Satriya mengalami GPPH, mereka mampu menceritakan pengalamannya melalui tema, bentuk visual, dan warna yang mereka ekspresikan.

Tema yang sering dijadikan dorongan berkarya Alvin, Hafidz, dan Satriya berdasarkan keikutsertaan mereka dalam suatu peristiwa dan kejadian yang dialami, seperti susah dan senang. Pengertian tersebut sesuai dengan teori Pamadhi (2012: 171), yang menyatakan tema-tema yang sering digunakan dorongan berkarya bagi anak adalah lingkungan yang paling menarik dilihat dari mata pandang anak, keikutsertaan anak dalam suatu peristiwa dan kejadian yang menimpa anak.

Teori menyebutkan bahwa anak penderita GPPH, seringkali cepat lupa dalam menyelesaikan kegiatan sehari-hari dan mengalami kesulitan dalam mengingat informasi (Sugiarmun, 2007), namun pada penelitian ini anak GPPH

mempunyai kelebihan di bidang mengingat peristiwa dan kejadian yang membuat mereka terkesan. Penelitian ini membuktikan bahwa fungsi lukisan bagi anak GPPH adalah sebagai media komunikasi. Pernyataan tersebut sesuai dengan teori Davido (2012: 2) yang menyatakan, manfaat gambar adalah sebagai media komunikasi bagi anak, ketika anak kesulitan untuk berbahasa.

Lukisan mereka bertipe *haptic*, dan bersifat natarif karena mereka mengekspresikan bentuk dan warna pada objek berupa simbol yang memiliki makna di dalamnya. Pamadhi (2012: 22) menjelaskan bahwa, lukisan anak sebagai simbol visual yang memiliki makna ganda tidak hanya sebagai simbol perwujudan bentuk namun merupakan keinginan yang diwujudkan dalam figur dan simbol dalam gambar. Simbol-simbol bentuk tersebut juga mereka ekspresikan ke beberapa panel karya, sehingga sifat dari lukisan adalah *narrative continuous*.

Bentuk-bentuk yang mereka gambarkan merupakan hasil dari segala yang mereka rasakan berdasarkan pengalaman dan kejadian ketika anak mengalami suatu peristiwa. Kemampuan berpikir anak didominasi oleh faktor ekspresinya, Pamadhi menjelaskan (2012: 161), bahwa:

“Usia anak sekitar tujuh sampai delapan tahun (antara kelas 1 dan 2 Sekolah Dasar) merupakan usia perkembangan penalaran anak, pikiran, dan perasaan anak pun mulai berkembang memisah. Pada suatu ketika pertumbuhan badan (*biological age*) anak lebih cepat daripada perkembangan pikiran mental (*mental age*). Ketidaksejajaran perkembangan anak tersebut berpengaruh terhadap perkembangan gambar, misal fungsi nalar berkembang lebih cepat daripada fungsi ekspresi.”

Anak yang mengalami GPPH, jugamemiliki ciri yang berbeda dengan anak normal lainnya. Sugiarmun (2007) menyatakan, bahwa anak penderita GPPH

mengalami kesulitan mengingat informasi yang baru di dapat untuk jangka waktu yang pendek, sehingga mempengaruhi keterampilan motorik halus anak, yang menyebabkan anak kesulitan mewarnai. Selain itu, pandangan anak GPPH untuk menangkap persepsi visual mengalami kelemahan daripada anak lainnya, karena proses penerimaan informasi dari sensor motorik yang mempengaruhi *vestibular* dan *proprioceptive sense* (Jung, dkk., 2014). Ketidaksejajaran perkembangan anak usia 7-9 tahun penderita GPPH ketika mengungkapkan bentuk dan warna pada lukisan itulah yang menyebabkan lukisan mereka berada pada masa pra bagan.

C. Keterbatasan Penelitian

Keterbatasan penelitian ini adalah sulitnya mencari subjek anak penderita GPPH dengan usia 7-9 tahun. Tidak semua orang tua mengizinkan anaknya sebagai objek penelitian. Selain itu, meneliti anak penderita GPPH tidak mudah, karena harus melibatkan psikolog dan dokter untuk memeriksa kondisi dan perkembangan anak. Teori-teori yang digunakan pada penelitian ini juga terbatas, sehingga harus meminjam kajian psikologi untuk menjawab setiap masalah pada penelitian.

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang lukisan Alvin, Hafidz, dan Satriya anak usia 7-9 tahun penderita GPPH dapat disimpulkan bahwa:

1. Karakteristik lukisan anak dilihat dari tema, bentuk, warna, dan tipe lukisan dijelaskan sebagai berikut:

a. Tema

Tema yang dijadikan dorongan berkarya bagi anak berdasarkan peristiwa dan kejadian yang mereka alami. Ciri inatensi dan hiperaktif pada anak GPPH juga mempengaruhi anak dalam menentukan tema pada karyanya. Tema pada lukisan Alvin, Hafidz, dan Satriya, dijelaskan sebagai berikut:

- 1) Alvin : mengungkapkan tema kejadian dari bentuk visual foto dan permainan yang dia lihat di *hand phone* serta komputer miliknya. Tema-tema yang diekspresikan adalah lingkungan alam, rekreasi, perang, dan *game*. Hiperaktif membuat Alvin mengekspresikan karyake dalam beberapa panel lukisan, sedangkan inatensi menyebabkan dua panel karyanya memiliki tema yang berbeda.
- 2) Hafidz : tema peristiwa yang pernah dia alami diungkapkan pada lukisan, yaitu ketika pergi ke alun-alun bersama kakak, dan berkunjung ke rumah simbah. Tema yang diekspresikan olehnya adalah rekreasi, teman, lingkungan, dan perang.

Inatensi dan hiperaktif mempengaruhi karya yang diekspresikan dalam dua panel lukisan. Panel lukisan tersebut memiliki tema dan jalan cerita yang sama, tetapi mengungkapkan komposisi bentuk yang berbeda.

3) Satriya : tema yang diekspresikan pada lukisan sesuai dengan pengalaman dan kejadian yang pernah dia alami. Tema yang sering diungkapkan adalah rekreasi, kejadian yang menimpa Satriya, keinginan, dan lingkungan sekolah. Inatensi berpengaruh pada tema yang diungkapkan berbeda pada sepuluh panel lukisannya. Walaupun demikian, tema-tema tersebut memiliki jalan cerita yang sama. Hiperaktif membuat Satriya dapat melukiskan bentuk-bentuk yang beragam pada sepuluh lukisan dengan waktu kurang lebih tiga jam.

b. Bentuk

Ekspresi garis sebagian besar digambarkan untuk membentuk objek pada lukisan. Kemampuan berpikir anak didominasi oleh faktor ekspresinya. Ciri GPPH mempengaruhi gerakan motorik anak dalam mengekspresikan perasaan mereka. Ketidaksejajaran perkembangan psikologis berpengaruh terhadap perkembangan gambar mereka. Alvin, Hafidz, dan Satriya mengekspresikan bentuk:

1) Alvin : komputer, televisi, dan *hand phone*, mempengaruhi bentuk yang diekspresikan pada lukisannya, Perspektif belum terlihat digambarkan pada lukisan, sehingga objek yang dianggapnya penting diekspresikan lebih besar. Inatensi menyebabkan fokus ketika melukis mudah teralihkan, sehingga bentuk-bentuk digambarkan berbeda untuk menceritakan imajinasinya ke beberapa karya. Hiperaktif membuat bentuk lukisan dominan diekspresikan dengan beberapa panel karya, yang memiliki alur cerita berkelanjutan.

2) Hafidz : objek yang dilukiskan berdasarkan bentuk-bentuk yang pernah dia lihat (di tablet, televisi, dan bentuk yang ada di sekitarnya). *Gender* sudah dibedakan pada penggambaran bentuk manusia. Inatensi mempengaruhi bentuk yang digambarkan berbeda ke dalam dua panel lukisan dan objek digambarkan dengan ekspresi garis. Hiperaktif membuat Hafidz kurang mengendalikan gerakan tangan ketika melukis, sehingga komposisi bentuk diekspresikan berbeda pada dua panel karyanya.

3) Satriya : bentuk objek yang digambarkan menginterpretasikan dirinya, benda-benda, dan manusia yang ada di sekitarnya. Inatensi membuat ekspresi bentuk yang digambarkan berupa siluet dan berupa bagan pada lukisannya. Satriya juga belum mengerti perspektif dan kesulitan menuliskan angka, sehingga bentuk-bentuk tersebut diungkapkan sesuai dengan kemampuannya. Hiperaktif mempengaruhi Satriya dalam mengekspresikan bentuk ke sepuluh panel lukisan.

c. Warna

Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif tidak berpengaruh pada penglihatan anak seperti visus atau buta warna. Akan tetapi, ciri pada anak GPPH mempengaruhi anak dalam memberikan warna pada bentuk objek lukisan. Warna yang diekspresikan oleh ketiga subjek penelitian dijelaskan sebagai berikut:

1) Alvin : warna yang sering diekspresikan oleh adalah hitam dan merah. Warna tersebut memiliki arti bahwa anak masih sering merasa cemas dan emosinya sulit terkontrol. Arti dari warna tersebut sesuai dengan ciri anak GPPH. Inatensi mempengaruhi Alvin kurang memperhatikan warna yang ditangkap oleh sensor motorik sehingga warna yang diungkapkan sesuai dengan imajinasinya

sendiri. Hiperaktif menyebabkan bentuk objek pada lukisan tidak diberi warna, karena dia lebih senang mengungkapkan dengan ekspresi garis.

- 2) Hafidz : warna yang diekspresikan adalah hitam, merah, krem, ungu, biru, hijau, kuning, dan abu-abu. Walaupun Hafidz masih memiliki ciri inatensi dan hiperaktif, arti warna tersebut menunjukkan bahwa dia sudah memiliki kontrol emosi dan perhatian yang lebih baik.
- 3) Satriya : warna kuning, merah, ungu, dan hitam dominan mengekspresikan perasaannya dalam lukisan. Arti warna tersebut menunjukkan bahwa Satriya masih sering merasa cemas, memiliki agresifitas yang tinggi dan sulit untuk mengontrol emosi. Inatensi juga mempengaruhi hasil warna yang kurang harmonis pada lukisannya. Sedangkan hiperaktif, menyebabkan Satriya menggunakan beberapa warna untuk menggambarkan ekspresi garis pada objek.

d. Tipe

Tipe lukisan ketiga subjek penelitian dideskripsikan sebagai berikut:

- 1) Alvin : lukisan Alvin bertipe *haptic*, karena dia mengungkapkan bentuk dan warna pada lukisan berdasarkan imajinasinya sendiri. Bentuk dan warna yang diekspresikan memiliki makna didalamnya. Inatensi dan hiperaktif mempengaruhi Alvin mengungkapkannya ke beberapa panel karya, sehingga sifat lukisannya adalah *narrative continuous*.
- 2) Hafidz : tipe lukisan Hafidz adalah *haptic*, karena bentuk dan warna diekspresikan berdasarkan imajinasinya. Inatensi dan hiperaktif mempengaruhi karya yang diekspresikan dengan dua panel lukisan. Sifat dari dua panel lukisan tersebut adalah *narrative continuous*.

3) Satriya : lukisan Satriya bertipe *haptic*, karena dia lebih mengungkapkan imajinasinya dalam lukisan. Inatensi membuat Satriya mengungkapkan bentuk dan warna sesuai dengan pandangannya sendiri, selain itu tema yang berbeda diungkapkan pada sepuluh panel lukisan. Sedangkan hiperaktif, membuat goresan kurang terkendali untuk mengungkapkan imajinasinya ke dalam sepuluh panel karya.

2. Perkembangan Lukisan

Lukisan mereka dapat diidentifikasi dengan meminjam teori psikologi dan perkembangan lukisan anak. Perkembangan lukisan Alvin, Hafidz, dan Satriya dideskripsikan sebagai berikut:

- a. Alvin : bentuk dan warna yang dieksprikan menunjukkan bahwa perkembangan lukisannya berada pada masa pra bagan. Alvin mengekspresikan seluruh bentuk objek dengan gambar global. Bentuk manusia diekspresikan dengan gambar manusia batang.
- b. Hafidz : perkembangan lukisannya berada pada masa pra bagan, yang terlihat dari bentuk dan warna pada lukisannya. Bentuk objek digambarkan secara global, dan manusia batang diekspresikan pada lukisan.
- c. Satriya : perkembangan lukisan Satriya dilihat dari bentuk dan warna yang diekspresikannya berada pada masa pra bagan. Bentuk objek diekspresikan secara global sesuai dengan kemampuan motoriknya, dan manusia berupa bagan digambarkan pada lukisan.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan dari hasil penelitian bahwa anak usia 7-9 tahun penderita GPPH perkembangan lukisannya masuk dalam masa pra bagan, untuk itu disarankan:

1. Bagi pendidik

- a. Pendidik perlu memahami karakter anak hiperaktif agar tidak salah dalam mendidik dan memberi pengarahan.
- b. Pendidik sebaiknya memiliki kesabaran yang lebih ketika menghadapi anak hiperaktif dalam belajar melukis.
- c. Pendidik seharusnya membiarkan anak bersosialisasi dengan lingkungannya tetapi masih dalam pengawasan.
- d. Pendidik hendaknya memberikan kebebasan anak penderita GPPH berekspresi sesuai dengan minat dan bakatnya.

2. Bagi Orang Tua

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian anak usia 7-9 tahun penderita GPPH ada kemunduran perkembangan psikologisnya, untuk itu:

- a. Orang tua sebaiknya mendidik anak dengan sabar dan tegas tanpa melukai anak.
- b. Orang tua sebaiknya memberi kebebasan anak bersosialisasi dengan teman sebayanya walaupun masih dalam pengawasan agar anak tidak melukai diri sendiri maupun temannya.
- c. Orang tua hendaknya mengarahkan anak sesuai dengan minat dan bakatnya agar anak dapat mengembangkan talenta yang mereka miliki.

- d. Orang tua sebaiknya memberikan jadwal yang teratur setiap hari, agar anak dapat disiplin terhadap tugas dan tanggung jawabnya.

3. Bagi Peneliti

Setelah melakukan penelitian lukisan anak usia 7-9 tahun penderita GPPH, penelitian selanjutnya diharapkan:

- a. Diperlukan penggolongan tingkat keparahan GPPH.
- b. Dilakukan intervensi perlakuan yang sama pada setiap subjek (misalnya diminta untuk menggambar bentuk-bentuk geometris tertentu, dan diminta untuk memilih warna yang paling disukai).
- c. Dilakukan penelitian penderita GPPH pada kelompok umur tertentu yang berbeda.
- d. Variabel terkontrol, serta kriteria inklusi dan eksklusi lebih detail (misalnya jenis obat GPPH yang dikonsumsi dan diperkirakan dapat berpengaruh pada kondisi psikologis).
- e. Penelitian dilakukan pada jumlah subjek yang lebih banyak.
- f. Perlu penelitian lanjut di luar bidang ilmu seni rupa, dengan keterlibatan para ahli di bidang pendidikan anak berkebutuhan khusus, ilmu kejiwaan (psikolog), maupun ilmu kedokteran (psikiater, neurolog, mata).

DAFTAR PUSTAKA

- Bahari, Nooryan. 2008. *Kritik Seni*. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Creswell, John W. 2015. *Penelitian Kualitatif & Desain Riset*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Dayu P, A. 2013. *Mendidik Anak ADHD*. Yogyakarta: Javalitera.
- Davido, Roseline. 2012. *Mengenal Anak Melalui Gambar*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Dermawan, Budiman. 1988. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: Ganeca Exact.
- Hurlock, Elizabeth B. 1978. *Pekermembangan Anak Jilid I*. (Alih Bahas: dr. Med. Meitasari Tjandrasa). Jakarta: Erlangga.
- Idrus, Muhammad. (2009). *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Jakarta: Erlangga.
- Iraji dan Herawati. 1999. *Pendidikan Seni Rupa*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Iraji dan Herawati. 1997. *Pendidikan Kesenian*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Izzaty, Rita Eka.,dkk. 2008. *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- LN Yusuf, Syamsu. 2007. *Psikologi Perkembangan Anak dan Remaja*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Lowenfield dan Lambert Britain. (1982). *Creative and Mental Growth*. New York: Macmillan Publishing.
- Manungsong, Frieda. 2011. *Psikologi dan Pendidikan Anak Berkebutuhan Khusus*. Depok: Lembaga Pengembangan Sarana Pengukuran dan Pendidikan Psikologi (LP3SP) Kampus Baru UI.
- Moleong, Lexy J. 2013. *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Mönks, F.J. 1982. *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Osman, Betty B. 2002. *Lemah Belajar dan ADHD*. Jakarta: Grasindo.
- Pamadhi, Hajar. 2012. *Pendidikan Seni*. Yogyakarta: UNY Press.
- Primadi, Tabrani. 2009. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.
- Santrock, J.W. *Child Development* (Buku Edisi ke-II). Penerjemah Millz dkk. Jakarta: Erlangga. Buku Asli diterbitkan tahun 2007.
- Sanyoto, Sadjiman E. (2009). *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Soesatyo. 1994. *Apresiasi Lukis Anak-anak*. Yogyakarta: Sanggar Melati Suci.
- Sugiyono. 2006. *Teknik Penelitian*. Yogyakarta: Pines.
- Suharsimi. 2000. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Sukmadinata, Nana S. 2012. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Rosda.
- Susanto, Mikke. 2003. *Membongkar Seni Rupa*. Yogyakarta: Jendela.
- Shadily, Hasan. 1975. *Ensiklopedia Indonesia*. Jakarta: PT. Ichtiar Baru.
- Widia, P. dkk. 2005. *Metode Pengembangan Seni*. Jakarta: Universitas Terbuka.

I. Jurnal:

- Barani, Nilam Sulistiana. 2015. *Lukisan Satriya Anak Penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif*, dipresentasikan oral di Seminar 2nd INTERNATIONAL SYMPOSIUM ON LANGUAGE AND ARTS EDUCATION UiTM-UNY-UPI, pada tanggal 10 Desember 2015.
- Della Sala, S., dan Cubelli, R. (2009). Writing about mirror writing. *Cortex*, 45, 791-792.
- Fischer, J.P. dan Tazouti, Y. (2011). *Unrevealing the mystery of mirror writing in typically developing children*. *Journal of Educational Psychology*. Doi: 10.1037/a0025735.

- Jung, Hyerim; Woo, Young Jae; dkk. (2014). *Visual Perception of ADHD Children with Sensory Processing Disorder*. *Psychiatry Investig* v.11(2); April 2014.
- Maningrum, Hesti. 2015. *Indigo dalam Kreativitas Simbol Bentuk dan Warna Lukisan Diky*. Universitas Negeri Yogyakarta., journal.uny.ac.id., diunduh pada tanggal 15 September 2015.
- Mingkala, H. 2013. *Peran Guru dan Orang Tua dalam Mendidik Anak Hiperaktif Serta Cara Menangani Anak Hiperaktif*. Vol. 04, No 01, 2013. ejurnal.fip.ung.ac.id., diunduh pada tanggal 25 Juni 2016.
- Moh, Muzzayin. 2013. *Unsur-Unsur Seni Rupa*., <http://senibudayasmktap.blogspot.com/2013/09/unsur-unsur-seni-rupa.html>, diunduh pada tanggal 10 Juni 2015.
- Nurfatoni, Septian. 2013. *Kajian Gambar Ekspresi Karya Siswa Sekolah Dasar*. Universitas Pendidikan Indonesia., perpustakaan.upi.edu. diunduh pada tanggal 28 November 2015.
- Sari, Dian Kartika. 2012. *Tipe Lukisan Anak-Anak Kelompok B2 TK ABA Purbayan Kota Gede Yogyakarta*. Universitas Negeri Yogyakarta., journal.uny.ac.id, diunduh pada tanggal 15 September 2015.
- Sugiarmin, Mohamad. 2007. *Bahan Ajar Anak Dengan ADHD*. file.upi.edu, diunduh pada tanggal 10 Juni 2015.
- Wicaksana, Burhan Adi. 2011. *Implementasi Bantuan Penderita Buta Warna: Pendeteksian Warna dan Tampilan Informasi*. Universitas Indonesia., lip.ui.ac.id., diunduh pada tanggal 9 Juni 2016.

LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

Surat Izin Penelitian

Inform Consent



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
 UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
 Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
 Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRMFBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 262f/UN.34.12/DT/III/2016
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yogyakarta, 1 Maret 2016

Yth. Kepada Orang Tua
 Di Daerah istimewa 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:

LUKISAN ANAK USIA 7 – 9 TAHUN PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : NILAM SULISTIANA BARANI
 NIM : 12206244009
 Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
 Waktu Pelaksanaan : Maret – April 2016
 Lokasi Penelitian : Daerah Istimewa 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,
 Indun Probo Utami, S.E.
 NIP19670704 199312 2 001



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRMFBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 301g/UN.34.12/DT/III/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 16 Maret 2016

Yth. Kepala TK Insan Mulia 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:

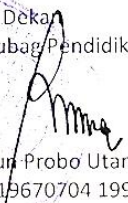
LUKISAN ANAK USIA 7 – 9 TAHUN PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (STUDI KASUS 3 PENDERITA GPPH USIA 7 – 9 TAHUN DI WILAYAH YOGYAKARTA)

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : NILAM SULISTIANA BARANI
NIM : 12206244009
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Maret – April 2016
Lokasi Penelitian : TK Insan Mulia 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,

Indun Probo Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala TK Insan Mulia Yogyakarta



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 301g/UN.34.12/DT/III/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

Yogyakarta, 16 Maret 2016

Yth. Kepala SD IT BIAS 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:

LUKISAN ANAK USIA 7 – 9 TAHUN PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (STUDI KASUS 3 PENDERITA GPPH USIA 7 – 9 TAHUN DI WILAYAH YOGYAKARTA)

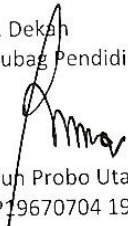
Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : NILAM SULISTIANA BARANI
NIM : 12206244009
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Maret – April 2016
Lokasi Penelitian : SD IT BIAS 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,


Induh Probo Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala SD IT BIAS Yogyakarta



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Jalan Colombo No.1 Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207; Fax. (0274) 548207
Laman: fbs.uny.ac.id; E-mail: fbs@uny.ac.id

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 301g/UN.34.12/DT/III/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 16 Maret 2016

Yth. Kepala SD PL Sedayu

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:

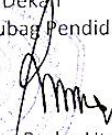
LUKISAN ANAK USIA 7 – 9 TAHUN PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (STUDI KASUS 3 PENDERITA GPPH USIA 7 – 9 TAHUN DI WILAYAH YOGYAKARTA)

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : NILAM SULISTIANA BARANI
NIM : 12206244009
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Maret – April 2016
Lokasi Penelitian : SD PL Sedayu

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,

Indur Probo Utami, S.E.
NIP.19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala SD PL Sedayu

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sugiyanti
 Alamat : RT.01, Dukuh 3, Soragan, Bantul, Yogyakarta
 No. telp/ email : 087739823885
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Orang tua/ wali dari anak:

Nama : Catriya Karunia Rahmadan
 Tanggal Lahir : 2 September 2008
 Sekolah : TK TAAT ENJAN MULIA

Sudah mendapat penjelasan dari peneliti Nilam Sulistiana Barani, nomor mahasiswa 12206244009 mengenai prosedur penelitian yang akan dilakukan pada anak saya dengan jelas dan lengkap dengan segala konsekuensinya. Setelah mempelajari penjelasannya, saya berpendapat bahawa penelitian tersebut tidak mengakibatkan kerugian pada anak saya.

Dengan demikian saya mengizinkan anak saya menjadi subjek penelitian mahasiswa tersebut di atas untuk pemenuhan skripsinya yang bertema: **“LUKISAN ANAK PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (GPPH).”**

Inform consent ini saya setujui dengan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 31 Maret 2016


 Sugiyanti

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arif Salsono Indarno
 Alamat : Perum Pesona Griya Mutiara Ngapak Bungontapan Bantul
 No. telp/ email : 085643801432 / arifsalsono@gmail.com
 Pekerjaan : Mahasiswa

Orang tua/ wali dari anak:

Nama : Alfran Yusra Hafidz
 Tanggal Lahir : 12 Maret 2006
 Sekolah : SD Bina Anak Sholeh (BIAS) Wirosaban, Yogyakarta

Sudah mendapat penjelasan dari peneliti Nilam Sulistiana Barani, nomor mahasiswa 12206244009 mengenai prosedur penelitian yang akan dilakukan pada anak saya dengan jelas dan lengkap dengan segala konsekuensinya. Setelah mempelajari penjelasannya, saya berpendapat bahawa penelitian tersebut tidak mengakibatkan kerugian pada anak saya.

Dengan demikian saya mengizinkan anak saya menjadi subjek penelitian mahasiswa tersebut di atas untuk pemenuhan skripsinya yang bertema: **"LUKISAN ANAK PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (GPPH)."**

Inform consent ini saya setuju dengan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 28 - Maret - 2016



Arif Salsono I.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Murtansih Mulyana ST
 Alamat : Papungan Sumbersepi, Magudan Sleman
 No. telp/ email : 081 328 05 79 79 ganung95@gmail.com
 Pekerjaan : Wiraswasta

Orang tua/ wali dari anak:

Nama : Ignarus Amin Cahaya
 Tanggal Lahir : 11 Mei 2002
 Sekolah : SD Pangudi Puhur Sedayu Bantul Yogyakarta

Sudah mendapat penjelasan dari peneliti Nilam Sulistiana Barani, nomor mahasiswa 12206244009 mengenai prosedur penelitian yang akan dilakukan pada anak saya dengan jelas dan lengkap dengan segala konsekuensinya. Setelah mempelajari penjelasannya, saya berpendapat bahwa penelitian tersebut tidak mengakibatkan kerugian pada anak saya.

Dengan demikian saya mengizinkan anak saya menjadi subjek penelitian mahasiswa tersebut di atas untuk pemenuhan skripsinya yang bertema: "LUKISAN ANAK PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (GPPH)."

Inform consent ini saya setuju dengan sadar tanpa paksaan dari pihak manapun.

Yogyakarta, 6 April 2016

Murtansih
 Murtansih Mulyana ST

LAMPIRAN 2

Surat Keterangan Dokter

Hasil Deteksi Hafidz

PEMERINTAH KOTA
YOGYAKARTA
DINAS KESEHATAN

Surat Keterangan Dokter

No. : 49/Pusk Gr 0/IV/2016

Yang bertanda tangan di bawah ini Dr. Dewi S.R.
dokter Pemerintah di Yogyakarta, dalam hal ini menjalankan tugasnya dengan mengingat sumpah yang telah
diucapkan waktu menerima jabatannya, dengan ini menerangkan bahwa ia telah memeriksa dengan teliti seorang

Nama : Alfian Justia Hafidn.
Umur : 10 tahun.
Pekerjaan : -
Tempat tinggal : RUMAH PESONA GRUYA, MUTIARA Ngipik Bantul

Pada waktu diperiksa dalam keadaan Tidak Buta Warna
untuk keperluan : Penelitian STORIPSI

Yogyakarta, 28-4-2016

Puskesmas: Gr 0

Dokter tersebut

Tinggi badan : 150 cm
Berat badan : 65 Kg





RSU PANTI BAKTININGSIH

Klepu, Sendangmulyo, Minggir, Sleman, Yogyakarta, 55562

Telp. 0274- 6497209/0274-28200016, Fax. 0274-2820029

Email : rspbklepu@yahoo.com

SURAT KETERANGAN DOKTER

No. ..07.b../PB/Dr/SHT/..2016..

Yang bertanda tangan di bawah ini, menerangkan bahwa :

Nama : ..Ignatius Alvin Cahaya.....
 Umur : ..7 th..... (Pria / Wanita)
 Pekerjaan : ..Pelajar.....
 Alamat : ..Papungan - Sumber Sari - Msyudan.....

berdasarkan pemeriksaan tes buta warna pada tanggal ..2/5-2016.....
 pukul ..13.20..... WIB dengan hasil ~~tidak~~ buta warna. *partial*

Surat keterangan ini dipergunakan untuk :

..pembelitan lanjutan.....

Harap maklum.

Klepu, ..2/5-2016..

Dokter Pemeriksa





**SEKOLAH ISLAM BERWAWASAN INTERNASIONAL
BINA ANAK SHOLEH SPECIAL SCHOOL (BSS)**

Jl. Tri Tunggal No 1A Sorosutan Yogyakarta Telp (0274) 384 550

LAPORAN HASIL DETEKSI AWAL SISWA

I. Identitas Siswa

Nama Siswa : Alfian Yustia Hafidz
 TTL/ Usia : Yogyakarta, 12 Maret 2006
 Jenis Kelamin : Laki-laki
 Pendidikan : SD
 Alamat : Perumahan Pesona Griya Mutiara No B3 , Ngidir , Batu Retno Banguntapan Bantul

II. TUJUAN DETEKSI

Untuk mengetahui kondisi perkembangan siswa dan pengelompokkan program belajar dan terapi.

III. DETEKSI

A. ANAMNESA

Riwayat perkembangan sekolah ananda Hafidz, mengalami kesulitan dalam mengikuti pelajaran karena sulit untuk berkonsentrasi dan duduk tenang. Kadang emosi bila ada teman yang mulai mengganggu, namun bila tidak ada penyebab ananda tidak akan memulai. Kondisi orang tua, Bapak sibuk dan Ibu pun bekerja, sehingga bila ada kesulitan ananda dibantu kakak.

B. PSIKOLOG

Dari hasil tes dan observasi yang telah dilakukan, kemampuan ananda berada pada taraf borderline (hasil tes terlampir). Sedangkan perkembangan social emosi ananda setara dengan anak usia tujuh tahun.

C. PSIKIATER

Hambatan Ananda cenderung pada Gangguan Konsentrasi disertai Hiperaktivitas (ADHD) dan masih kesulitan untuk mengontrol emosi. Kemampuan ADL ananda di rumah sudah baik (mandiri), perlu ada kegiatan hobi yang rutin terjadwal untuk menyalurkan emosinya.

D. TES AKADEMIK

Dari tes penyetaraan Bahasa Indonesia dan Matematika, kemampuan ananda setara dengan anak usia kelas satu SD.

E. KESIMPULAN

Secara umum perkembangan dan kemampuan ananda masih dibawah usia kalender, dan social emosi masih butuh penyaluran agar tidak muncul tiba-tiba dan dapat terkendali.

Yogyakarta, 11 November 2015

Kepala Program


Unik Prihandi, S.Pd



LAMPIRAN 3

Keterangan Telah Melakukan Wawancara

Kisi-Kisi Wawancara

Catatan Wawancara

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sugiyanti
Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga

Menyatakan bahwa:

Nama : Nilam Sulistiana Barani
No. Mahasiswa : 12206244009
Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar telah melakukan wawancara untuk keabsahan data dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan tema "LUKISAN ANAK PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (GPPH)."

Demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 31 Maret2016



Sugiyanti

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yenifa Estin

Pekerjaan : Guru Wali kelas TK TAAT INSAJ MULIA

Menyatakan bahwa:

Nama : Nilam Sulistiana Barani

No. Mahasiswa : 12206244009

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar telah melakukan wawancara untuk keabsahan data dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan tema **“LUKISAN ANAK PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (GPPH).”**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 23 Maret2016



Yenifa Estin

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Arit Salsono Indaro

Pekerjaan : Mahasiswa

Menyatakan bahwa:

Nama : Nilam Sulistiana Barani

No. Mahasiswa : 12206244009

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar telah melakukan wawancara untuk keabsahan data dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan tema **“LUKISAN ANAK PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (GPPH).”**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 20 Maret.....2016



Arit Salsono I.

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ustadzah Gito
Pekerjaan : Guru

Menyatakan bahwa:

Nama : Nilam Sulistiana Barani
No. Mahasiswa : 12206244009
Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar telah melakukan wawancara untuk keabsahan data dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan tema **“LUKISAN ANAK PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (GPPH).”**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 28 Maret2016



.....Gita

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lucia Supriyani, SAg

Pekerjaan : Guru

Menyatakan bahwa:

Nama : Nilam Sulistiana Barani

No. Mahasiswa : 12206244009

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar telah melakukan wawancara untuk keabsahan data dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan tema "LUKISAN ANAK PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (GPPH)."

Demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 5 - 4 - 2016



Lucia Supriyani, SAg

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Murliansih Mulyana S.T

Pekerjaan : Wiraswasta

Menyatakan bahwa:

Nama : Nilam Sulistiana Barani

No. Mahasiswa : 12206244009

Prodi : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar telah melakukan wawancara untuk keabsahan data dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan tema **“LUKISAN ANAK PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (GPPH).”**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar digunakan sebagai mana mestinya.

Yogyakarta, 6 April.....2016

Sany
Murliansih Mulyana

KISI-KISI WAWANCARA ORANG TUA DAN GURU

No.	Tujuan	Sumber	
		Orang Tua	Guru
1.	Mengetahui Profil dan Fakta Subjek	a. Kapan bapak dan ibu mengetahui bahwa anak bapak/ibu mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif? b. Apa yang diketahui tentang anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif? c. Apa tindakan yang sudah dilakukan untuk menanggapi anak bapak/ibu agar anak tersebut dapat hidup dengan lebih baik? d. Apa benda kesukaan anak bapak/ibu? e. Apa hobi yang senang dilakukan anak bapak/ibu? f. Apa hal yang membuat anak bapak/ibu cemas dan takut? g. Apa anak bapak/ibu	a. Apa ibu/bapak mengetahui tentang anak Hiperaktif? b. Apa ibu/bapak mengetahui bahwa anak didik bapak/ibu adalah anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif? c. Apa anak dapat mengikuti pelajaran dengan baik ? d. Apa anak dapat mendengarkan dan mematuhi perintah guru dengan baik? e. Bagaimana aktivitas anak ketika di kelas? f. Bagaimana sikap anak terhadap teman-teman di kelas? g. Bagaimana prestasi anak di sekolah? h. Bagaimana nilai anak di kelas?

		<p>dapat memperhatikan dan melakukan hal yang bapak/ibu perintahkan?</p> <p>h. Bagaimana jika keinginan anak bapak/ibu tidak dilaksanakan oleh bapak/ibu?</p> <p>i. Bagaimana cara bapak/ibu membimbing anak ketika di rumah?</p>	<p>i. Bagaimana strategi guru, ketika anak mengganggu temannya atau tidak memperhatikan dan mengerjakan tugas guru dengan baik?</p>
2.	Mengetahui Lukisan Anak	<p>a. Bagaimana tanggapan bapak/ibu ketika anak sedang melukis?</p> <p>b. Bagaimana tanggapan bapak/ibu terhadap lukisan yang dibuat oleh anak?</p>	<p>a. Apa yang biasanya dilakukan anak ketika proses melukis di kelas?</p> <p>b. Bagaimana tanggapan bapak/ibu tentang lukisan anak tersebut?</p>

KISI-KISI WAWANCARA ANAK

No.	Tujuan	Daftar Pertanyaan
1.	Mengetahui Profil Subjek	a. Kapan kamu dilahirkan? b. Berapa usiamu? c. Dimana kamu bersekolah dan kelas berapa? d. Apa kegiatanmu setiap harinya? e. Apa benda kesukaanmu? f. Apa hobi yang kamu sukai?
2.	Mengetahui Persiapan Melukis	g. Apa kamu suka melukis? h. Apa saja alat dan bahan yang kamu gunakan dalam melukis?
3.	Mengetahui Proses Melukis	a. Apa yang sedang kamu lukis? b. Apa kamu dapat menceritakan apa saja yang ada di dalam lukisanmu itu? c. Kenapa kamu melukis itu? d. Kenapa kamu menggunakan warna itu?
4.	Mengetahui Hasil Lukisan	a. Apa kamu suka dengan lukisanmu? b. Bagaimana menurutmu lukisanmu itu? c. Mengapa kamu mengganti lukisanmu itu? (Jika lukisan diganti dengan kertas lain). d. Mengapa kamu mencoret lukisanmu itu? (Jika lukisan dicoret).

CATATAN WAWANCARA ANAK

No.	Pertanyaan	Jawaban Orang Tua		
		Satriya	Hafidz	Alvin
1.	Kapan kamu dilahirkan?	(Diam saja)	(Diam saja)	(Diam saja)
2.	Berapa usiamu?	Tidak tahu.	Sembilan tahun.	Tidak tahu (kemudian bertanya bapaknya)
3.	Dimana kamu bersekolah dan kelas berapa?	TK TAAT INSAN MULIA, kelas TK B.	SD IT BIAS, kelas tiga.	SD PL Sedayu, kelas satu.
4.	Apa kegiatanmu setiap harinya?	(Diam saja).	Bermain sepeda.	Sekolah, bermain sepeda, dan menonton film.
5.	Apa benda kesukaanmu?	Tablet	TV, robot, sepeda, dan tablet.	Mobil-mobilan, robot, sepeda, dan komputer.
6.	Apa hobi yang kamu sukai?	Lihat jathilan, dan main tablet.	Naik sepeda, berenang, menyanyi, melihat tv, dan bermain tablet.	Naik sepeda, berenang, menyanyi, melihat film, dan bermain komputer.
7.	Apa kamu suka melukis?	Suka.	Suka.	Suka.
8.	Apa saja alat dan bahan yang kamu gunakan dalam melukis?	Kertas, pensil, crayon, bolpoint, dan spidol.	Kertas, pensil, crayon, bolpoint, dan spidol.	Kertas, pensil, pewarna (crayon).

9.	Apa yang sedang kamu lukis?	<p>Karya 1-10:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Lampion 2) Jalan 3) Satriya, Rumah Sakit dan Suster. 4) Satriya dan jalan. 5) Jalan dan alun-alun. 6) Jalan dan permainan di alun-alun. 7) Satriya, ayah dan ibu. 8) Palu 9) Jalan 10) Satriya dan jendela. <p>Karya 11: Kuda dan kelinci.</p> <p>Karya 12: Satriya, orang jahat, badut (ibu badut, kakak badut, adek badut), kandang ular, ikan, orang</p>	<p>Karya 1: Kereta dan tong setan.</p> <p>Karya 2: Mbak Nilam dan temannya.</p> <p>Karya 3: Rumah Simbah di Ngawi.</p> <p>Karya 4: Polisi tembakan dengan teroris.</p> <p>Karya 5-6:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Polisi menembak teroris. 2) Polisi tembakan dengan teroris. 	<p>Karya 1: Gunung Merbabu.</p> <p>Karya 2: <i>Game</i> perang melawan monster.</p> <p>Karya 3: Memancing ikan.</p> <p>Karya 4-5:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1) Tentara menembak teroris. 2) Teroris menembak tentara. <p>Karya 5: <i>Game</i> lego di komputer.</p>
----	-----------------------------	---	---	---

		<p>jahat dan matahari.</p> <p>Karya 13: Sekolah dan hujan.</p> <p>Karya 14: Satriya, kakak, pawang, rumput, barongan, dan topeng.</p>		
10.	<p>Apa kamu dapat menceritakan apa saja yang ada di dalam lukisanmu itu?</p>	<p>Karya 1-10: Lampion, dipakai buat takbiran. Satriya diajak oleh Ayah muter-muter bawa lampion. Satriya sakit mau ke Rumah Sakit Sardjito sudah ditunggu sama suster, tetapi Satriya nangis karena tidak mau dibawa ke RS. Satriya ingin jalan-jalan. Akhirnya Satriya diajak</p>	<p>Karya 1: Aku sama mas pergi ke alun-alun naik kereta kelinci muter-muter dan lihat tong setan.</p> <p>Karya 2: Gambar mbak Nilam yang sering ke rumah ngasih aku makanan, mbak Nilam di temani temannya yang mas-mas.</p> <p>Karya 3: Rumah simbah di Ngawi dekat dengan kali yang</p>	<p>Karya 1: Bapak dapat gambar Gunung Merbabu sedang kebakaran, terus aku gambar.</p> <p>Karya 2: Aku menyerang monster memakai pedang berwarna merah.</p> <p>Karya 3: Nelayan memancing ikan di laut dan ada yang nyelam.</p> <p>Karya 4: Tentara dan polisi sedang menembaki teroris dan</p>

		<p>jalan-jalan ke alun-alun. Di alun-alun Satriya main bom-bom <i>car</i>. Ibu dan ayah selalu menemani Satriya. Satriya menggambar palu karena palu dipakai ayah untuk memukul paku di jendela, agar jendela terkunci rapat. Satriya ingin jalan-jalan tetapi tidak bisa keluar rumah. Satriya nangis karena tidak bisa keluar rumah.</p> <p>Karya 11: Kuda dan kelinci yang di lihat di kebun binatang dan ada di tv. Pelangi yang dibuat salah, makanya di coret.</p>	<p>ada jalannya.</p> <p>Karya 4: Teroris tembakan dengan polisi, seperti yang ada di <i>game</i> dan Kompas tv.</p> <p>Karya 5: Teroris tembakan dengan polisi, seperti yang ada di <i>game</i> dan Kompas tv.</p>	<p>memakai bom. Ada helikopter polisi dengan bendera Indonesia. Tentara dan polisi nyerang teroris ada di <i>game</i> perang-perangan.</p> <p>Karya 5: Aku senang bermain <i>game</i> lego di komputer.</p>
--	--	---	--	--

	<p>Karya 12: Satriya pergi ke kebun binatang dan disana lihat banyak badut, ada kakak badut, adek badut dan ibu badut. Orang jahat juga ada di situ, di kebun binatang ramai, di sana ada ular di dalam kandang.</p> <p>Karya 13: Waktu itu nunggu jemputan, tapi belum di jemput-jemput terus hujan. Ustadzah dan teman-teman ada yang tidur dan di dalam kelas.</p> <p>Karya 14: Satriya dan kakak lihat jathilan di lapangan yang</p>		
--	---	--	--

		ada rumputnya. Pawang sedang membawa topeng dan memegang bunga untuk barongan.		
11.	Kenapa kamu melukis itu?	<p>Karya 1-10: Karena dulu pernah muter-muter megang lampion tapi nangis kalau dibawa ke RS dan tidak boleh keluar rumah. Ayah dan ibu menemani Satriy terus.</p> <p>Karya 11: Karena suka.</p> <p>Karya 12: Karena suka banyak badut di kebungbinatang.</p> <p>Karya 13: Karena hujan di sekolah, Satriya nunggu di kelas.</p> <p>Karya 14: Karena Satriya</p>	<p>Karya 1: Karena dulu pernah ke alun-alun, suka di alun-alun.</p> <p>Karya 2: Karena Mbak Nilam baik, suka kasih aku makanan dan crayon.</p> <p>Karya 3: Karena kangen rumah simbah di Ngawi.</p> <p>Karya 4: Karena suka mainan game dan lihat tv polisi nembaki teroris.</p> <p>Karya 5: Karena suka mainan game dan</p>	<p>Karya 1: Karena suka, bagus.</p> <p>Karya 2: Karena suka seperti yang ada di <i>game</i>.</p> <p>Karya 3: Karena suka seperti yang ada di <i>game</i> mengambil ikan dan acara memancing di tv.</p> <p>Karya 4: Karena suka seperti yang ada di <i>game</i> perang-perangan melawan teroris.</p> <p>Karya 5: Karena suka seperti yang ada di <i>game</i> lego di komputer.</p>

		suka lihat jathilan.	lihat tv polisi nembaki teroris.	
12.	Kenapa kamu menggunakan warna itu?	<p>Karya 1-10: Suka.</p> <p>Karya 11: Karena biar bagus.</p> <p>Karya 12: Tidak suka diberi warna.</p> <p>Karya 13: Warna biru untuk warna hujan. Warna kuning, hitam dan ungu biar kelihatan jelas.</p> <p>Karya 14: Biar kelihatan jelas.</p>	<p>Karya 1: Biar bagus.</p> <p>Karya 2: Biar kelihatan, warna merah untuk kacamata mbak Nilam.</p> <p>Karya 3: Kuning untuk matahari dan bunga. Merah dan coklat untuk rumah. Hijau untuk jalan. Krem untuk awan. Biru untuk bagian bunga dan kali. Warnanya biar terlihat bagus.</p> <p>Karya 4: Tidak diberi warna.</p> <p>Karya 5: Warna kuning biar kelihatan jelas.</p>	<p>Karya 1: Karena Gunung Merbabunya terbakar.</p> <p>Karya 2: Warna merah karena biar kelihatan jelas pedangnya.</p> <p>Karya 3: Tidak diberi warna.</p> <p>Karya 4: Warna merah untuk bendera merah putih, bendera Indonesia.</p> <p>Karya 5: Tidak diberi warna.</p>
13.	Apa kamu suka dengan	Suka.	Suka.	

	lukisanmu itu?			
14.	Bagaimana menurutmu lukisanmu itu?	Bagus.	Bagus.	
15.	Mengapa kamu mengganti lukisanmu itu? (Jika ada yang diganti).			Karya 3: Karena salah dan jelek.
16.	Mengapa kamu mencoret lukisanmu itu? (Jika ada yang dicoret).	Karena salah, harusnya tidak ada pelangi.		

CATATAN WAWANCARA ORANG TUA

No.	Pertanyaan	Jawaban Orang Tua		
		Satriya	Hafidz	Alvin
17.	Kapan bapak / ibu mengetahui bahwa anak bapak / ibu mengalami Gangguan Pemusatan Perhatian dan Hiperaktif?	Pada tahun 2012, setelah Satriya sembuh dari kanker dan menjalani kemoterapi.	Hafidz berusia 7 tahun saat SD kelas 1, ketika orang tua diberi tahu oleh guru wali kelas Hafidz bahwa Hafidz sering mengganggu temannya di kelas dan sulit diam.	Setelah bisa jalan, 13 bulan, Alvin sudah sulit untuk diam dan erring berlari-larian.
18.	Apa yang bapak / ibu ketahui tentang anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif?	Tidak bisa diam, jika memiliki keinginan tidak bisa ditunda, emosinya tinggi, sering membuat keributan di sekolah dan berantem dengan temannya. Satriya sering pergi sendiri keluar dari rumah / sekolah. Memiliki ingatan yang kuat untuk mengingat jalan	Tidak bisa diam, sering keluar kelas, sering teriak-teriak, sulit merangkai kata-kata tetapi banyak bicara, sulit mengontrol emosi, kalau lari dan naik sepeda tidak memperhatikan apa yang ada di sekitarnya, memiliki ingatan yang kuat, mudah bosan dan sulit untuk fokus.	Tidak bisa diam ketika di gereja, di sekolah dan di rumah. Alvin sulit untuk fokus dalam belajar, sulit untuk berkonsentrasi, memiliki ingatan yang tajam, jika ada keinginan harus dipenuhi kalau belum dipenuhi akan ditagih terus, sulit untuk fokus.

		yang pernah dilewatinya. Satriya jika lari dan mengendarai sepeda sering tidak memperhatikan sekitarnya.		
19.	Apa tindakan yang sudah dilakukan untuk menangani anak bapak / ibu agar anak tersebut dapat hidup dengan lebih baik?	Terapi dan obat selama dua tahun. Pada tahun 2012, sudah terapi selama satu tahun, tetapi karena telat memberi obat akhirnya kejang lagi dan kembali kepengobatan awal.	Alternatif dan obat dokter rutin. (pro <i>hyper</i> dan depaken)	Dibuat jadwal yang teratur, dijanjikan sesuatu jika Alvin patuh, diajak jalan-jalan, naik gunung dan berenang untuk menyalurkan tenaga Alvin.
20.	Apa benda kesukaan anak bapak / ibu?	Hp, tablet, mainan mobil remote.	Hp, tablet, <i>game</i> , robot.	Komputer, hp, mainan robot dan mobil-mobilan.
21.	Apa hobi yang senang dilakukan anak bapak / ibu?	Berenang, menari, menyanyi, bermain sepeda, dan menonton televisi.	Berenang, bermain <i>game</i> di hp / tablet, bermain sepeda.	Berenang, bermain <i>game</i> di komputer dan hp. naik gunung dan jalan-jalan.
22.	Apa hal yang	Tidak ada rasa	Hafidz takut	Tidak ada rasa

	membuat anak bapak / ibu cemas dan takut?	takut terhadap seseorang dan hewan.	dengan serangga yang bisa menggigit, kalau dengan manusia atau barang tidak ada yang ditakuti.	takut terhadap seseorang dan hewan.
23.	Apa anak bapak / ibu dapat memperhatikan dan melakukan hal yang bapak / ibu perintahkan?	Satriya setelah menjalani pengobatan sudah lebih baik, daripada dulu sebelum menjalani pengobatan untuk hiperaktifnya.	Walaupun sudah lebih baik daripada dahulu sebelum melakukan pengobatan, Hafidz masih sulit untuk fokus ketika diajak berbicara dan diberi pengertian.	Sering tidak fokus, tidak memperhatikan dan konsentrasi mudah terpecah.
24.	Bagaimana jika keinginan anak bapak / ibu tidak dilaksanakan oleh bapak / ibu?	Satriya akan mengamuk, pergi dari rumah dan jalan ke rumah simbah. Satriya juga akan selalu menagih janji sesuatu yang diinginkan Satriya.	Hafidz akan mengamuk, akan menagih keinginannya sampai janji dituruti dan harus dialihkan perhatiannya / dijanjikan sesuatu yang lain.	Alvin akan menagih terus, mengamuk dan marah sampai keinginannya dipenuhi atau diberikan sesuatu hal yang baru.
25.	Bagaimana cara bapak / ibu membimbing anak ketika di	Penuh kasih sayang dan sabar, diajarkan untuk mandiri, memberikan	Di buat jadwal teratur setiap harinya, disiplin dan tegas.	Penuh kasih sayang, tidak dikasarin, diberi tahu dengan pelan-pelan dan

	rumah?	jadwal teratur untuk anak (mulai dari pagi sampai malam hari, jika ada perubahan jadwal Satriya diberi pengertian).		penuh kesabaran.
26.	Bagaimana tanggapan bapak / ibu ketika anak sedang melukis?	Senang, asal kegiatan positif orang tua mendukung, karena jika melukis Satriya juga lebih tenang. Tetapi Satriya jarang melukis karena kesulitan membuat objek gambar.	Hafidz lebih berkonsentrasi daripada belajar pelajaran yang ada di sekolah.	Alvin masih sulit untuk fokus dalam menggambar, dan kesulitan dalam membuat objek walaupun sudah dapat menceritakan jalan cerita dalam lukisannya.
27.	Bagaimana tanggapan bapak / ibu terhadap lukisan yang dibuat oleh anak?	Belum bagus seperti teman-temannya, lukisan Satriya tidak diberi warna dan mudah mengganti kertas ke kertas berikutnya. Lukisan Satriya banyak yang	Hafidz masih kesulitan dalam melukis, kesulitan dalam membuat objek gambar dan sering asal dalam menggambar walaupun sudah mengetahui jalan ceritanya.	Belum bagus seperti teman-temannya dan lukisannya tidak pernah selesai, tetapi Alvin sering menggambar di buku pelajaran sekolah.

		tidak selesai.		
--	--	----------------	--	--

CATATAN WAWANCARA GURU

No.	Pertanyaan	Jawaban Guru		
		Satriya	Hafidz	Alvin
1.	Apa bapak / ibu mengetahui tentang anak hiperaktif?	Sedikit-sedikit mengetahui, tetapi belum menguasai. Secara kemampuan anak hiperaktif bisa, tetapi harus telaten dalam mendidik dan gerakan anak yang tidak bisa diam.	Mengetahui, anak hiperaktif anak yang sulit diam dan tidak bisa fokus, terkadang mengganggu teman ketika belajar dan sering keluar kelas atau jalan-jalan.	Mengetahui, yaitu anak yang tidak bisa diam dan gerak terus.
2.	Apa bapak / ibu mengetahui bahwa anak didik bapak / ibu adalah anak penderita Gangguan Pemusatan Perhatian dengan Hiperaktif?	Mengetahui karena sudah diberitahu oleh guru sebelumnya dan banyak perbincangan dari wali dan guru.	Mengetahui, karena di sekolah ini sekolah inklusi sehingga banyak anak yang juga lebih parah.	Mengetahui karena dari awal masuk kelihatan banyak gerak dan orang tua sudah memberi tahu.
3.	Apa anak dapat mengikuti pelajaran	Masih belum bisa duduk diam, dan hanya dapat diam	Hafidz sudah lebih baik daripada teman-temannya karena	Setiap hari ada tugas yang tidak selesai walau

	dengan baik?	3-5 menit, selanjutnya Satriya akan lari-lari, jalan di kelas, nyanyi sendiri, teriak-teriak dan mengajak ngobrol temannya.	banyak temannya yang tidak hanya hiperaktif di kelas tetapi memiliki kebutuhan khusus yang lainnya.	lebih baik daripada semester satu. Alvin belum dapat menulis dengan rapi, tetapi Alvin sangat suka ketika di dekte.
4.	Apa anak dapat mendengarkan dan mematuhi perintah guru dengan baik?	Belum bisa karena Satriya masih belum bisa antri, tidak sabaran dan hanya sebentar dalam mengingat aturan.	Sudah lebih baik, walaupun masih sulit untuk fokus.	Tergantung <i>moodnya</i> Alvin.
5.	Bagaimana aktivitas anak ketika di kelas?	Tidak bisa fokus dalam mengerjakan sesuatu, fokus mudah terpecahkan dan hanya dapat fokus sebentar, mudah ganti permainan dengan cepat, mudah bosan dalam melakukan sesuatu.	Sudah dapat mengikuti pelajaran dengan baik, walau masih sering jalan-jalan, sudah dapat membaca walaupun masih lambat dalam memahami.	Sering mengganggu temannya ketika pelajaran, seperti mengajak temannya mengobrol dan jalan-jalan. Alvin tidak berbuat kekerasan kepada temannya kecuali ketika Alvin dinakali duluan,

				Alvin masih sering jalan-jalan keluar kelas dan sering barang yang dibawa Alvin disita karena dipakai untuk mainan ketika di kelas. Buku dan alat tulis milik Alvin sering tertinggal dan jika bicaea masih sulit terkontrol.
6.	Bagaimana sikap anak terhadap teman-teman di kelas?	Satriya masih sering mengganggu, mengajak teman bermain dan ngobrol ketika sedang pelajaran, jika lari tidak melihat sekitarnya sehingga sering menabrak teman / gurunya, bercanda berlebihan dan dengan tidak	Sudah baik, tetapi jika ada teman yang nakal Hafidz akan membalas.	Jika Alvin mulai mengganggu teman-teman sering mengingatkan Alvin dan Alvin sering mengajak untuk mengobrol ketika pelajaran.

		sengaja bermain tangan.		
7.	Bagaimana prestasi anak di sekolah?	Masih kurang jauh daripada temanya, berbagi makanan dan barang dengan temannya sudah baik, suka bercanda dengan berlebihan dan belum mengerti itu perbuatan yang salah / benar. Satriya suka bernyanyi dan bermain music tetapi belum dapat mengikuti tempo dengan baik ketika drum band. Satriya masih sulit ketika bekerja kelompok.	Sudah lebih baik dan dapat mengikuti pelajaran daripada teman-temannya, karena teman sekelas banyak anak yang memiliki kebutuhan khusus yang lain. Hafidz sudah dapat membaca dan menulis walaupun tulisannya masih belum baik.	Masih kurang karena banyak tugas yang tidka selesai, tetapi di semester dua sudah jauh lebih baik karena sudah dapat membaca dan menulis walau belum rapi.
8.	Bagaimana nilai anak di kelas?	Masih rendah karena pekerjaan tidak selesai.	Nilai akademis sudah bagus, nilai akhlak masih kurang dan hafalan surat-	Kurang, karena tugas tidak selesai dan harus diingatkan /

			surat sudah pintar.	ditunggu oleh guru untuk mengerjakan tugas.
9.	Bagaimana strategi guru, ketika anak mengganggu temannya atau tidak memperhatikan dan mengerjakan tugas dengan baik?	Memahami anak, biarkan sebentar dan ketika mengganggu temannya guru langsung mendampingi.	Meleraikan anak ketika berkelahi dan duduk di depan ketika anak yang sulit fokus. Guru juga akan memberi perhatian lebih kepada anak.	Alvin duduk di depan guru.
10.	Apa yang biasanya dilakukan anak ketika proses melukis di kelas?	Satriya tidak tahan lama ketika melukis, mudah bosan dalam melukis, ketika menggambar Satriya sudah dapat menceritakan secara detail tetapi kesulitan dalam membuat objek dalam karyanya.	Anak lebih suka melukis daripada mengikuti pelajaran yang lain walaupun masih sulit untuk fokus dalam menggambarkan objeknya.	Alvin masih sulit untuk fokus ketika melukis sehingga tugasnya tidak selesai.
11.	Bagaimana	Sudah lebih baik	Hafidz masih	Lukisannya masih

	<p>tanggapan bapak / ibu tentang lukisan anak tersebut?</p>	<p>daripada anak berkebutuhan khusus lainnya, tetapi masih kurang dari anak normal karena karya tidak selesai. Ketika membuat objek manusia, bentuk bagian tubuh tidak lengkap tetapi sudah dapat menceritakan secara detail, jika mewarnai tidak pernah selesai.</p>	<p>kesulitan dalam menggambarkan objeknya tetapi sudah mengetahui objek apa saja yang di lukiskan.</p>	<p>jelek, kurnag daripada teman-temannya. Lukisan Alvin banyak yang tidak selesai sehingga tertinggal walau setiap tugas pasti ada temanya.</p>
--	---	---	--	---

LAMPIRAN 4

Surat Persetujuan Uji Triangulasi Penyedik


PERSETUJUAN UJI TRIANGULASI

Nama : Suwarna, M.Pd
Tanggal Lahir : 27-07-1952
Pekerjaan : Dosen FBS UNG
Alamat : Menden RT02. 55711 Bantul Yr

Bersedia menjadi validator dari penelitian yang dilakukan oleh Nilam Sulistiana Barani, nomor mahasiswa 12206244009, Pendidikan Seni Rupa, Universitas Negeri Yogyakarta. Penelitian tersebut dengan tema "LUKISAN ANAK PENDERITA GANGGUAN PEMUSATAN PERHATIAN DENGAN HIPERAKTIF (GPPH)."

Demikian surat persetujuan ini disepakati tanpa ada paksaan dengan pihak apapun.

Yogyakarta, 11-05-.....2016


Suwarna, M.Pd.

LAMPIRAN 5

Dokumentasi Foto Kegiatan Subjek Penelitian

DOKUMENTASI FOTO SATRIYA



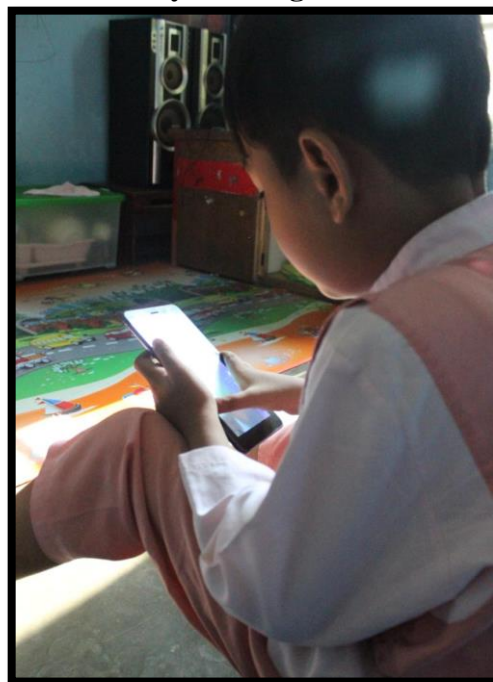
Satriya sedang Bermain dengan Teman Kelasnya



Satriya sedang Bercanda dengan Ustadzahnya



Satriya sedang Melukis



Satriya sedang Bermain Tablet

DOKUMENTASI FOTO HAFIDZ



Hafidz sedang Makan dengan Disuapi



Hafidz sedang Melukis



Hafidz sedang Melukis



Hafidz sedang Melukis

DOKUMENTASI FOTO ALVIN



Alvin sedang Melukis



Alvin sedang Memilih Warna



Alvin sedang Berman Robot ketika Melukis



Alvin sedang berada di Sekolah