

**NILAI KREATIVITAS DALAM SIMBOL LUKISAN ANAK DI TAMAN
KANAK - KANAK KEMALA BHAYANGKARI 04 YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



oleh
Herdhika Puspitasari
NIM 08206241001

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
APRIL 2012**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan Anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, April 2012

Pembimbing I

Hajar Pamadhi, M.A. (Hons)

NIP 19540722 198103 1 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan Anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 19 April 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

| Nama | Jabatan | Tandatangan | Tanggal |
|--------------------------------|--------------------|--|---------------|
| Drs. Mardiyatmo, M.Pd. | Ketua Penguji |  | 19 April 2012 |
| Dwi Retno Sri A, M.Sn. | Sekretaris Penguji |  | 19 April 2012 |
| Drs. Suwarna, M.Pd. | Penguji I |  | 19 April 2012 |
| Drs. Hajar Pamadhi, M.A.(Hons) | Penguji II |  | 19 April 2012 |

Yogyakarta, April 2012

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,



Prof. Zamzani, M.Pd.

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Herdhika Puspitasari

NIM : 08206241001

Program Studi : Pendidikan Seni Rupa

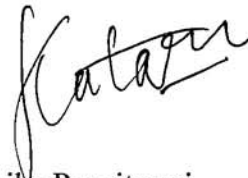
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

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

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

Yogyakarta, 12 April 2012

Penulis, 7



Herdhika Puspitasari

MOTTO

Niat yang baik, ikhlas, tawakal dan slalu berusaha insya Allah akan membuahkan
hasil yang baik...

PERSEMBAHAN

Kupersembahkan karyaku ini kepada :

Ibu bapak...

Yang telah membesarkanku dengan penuh kasih sayang...

Selalu membimbing, mendoakan dan menjagaku ...

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah rabbil'alamin... puji syukur saya sampaikan kehadiran Allah *Subhanahu wata'ala*, atas segala limpahan nikmat-Nya. Berkat rahmat dan hidayahnya pula akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana pendidikan.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena penulis banyak mendapat bantuan dari berbagai pihak. Dengan tulus ikhlas penulis menyampaikan terima kasih kepada :

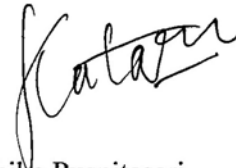
1. Prof. Dr. Zamzani, M.Pd. selaku Dekan Fakultas Bahasa dan Seni.
2. Drs. Mardiyatmo, M.Pd. selaku Ketua Jurusan Pendidikan Seni Rupa yang telah memberikan berbagai kemudahan kepada saya.
3. Drs. Hajar Pamadhi, M.A. (Hons) sebagai pembimbing yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya kepada saya.
4. Drs. Sigit Wahyu Nugroho, M.Si selaku pembimbing akademik, yang telah memberikan arahan selama menempuh studi di Jurusan Pendidikan Seni Rupa.
5. Titin Muryatini, S.Pd. sebagai kepala sekolah TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta yang berkenan memberikan izin untuk penelitian Tugas Akhir Skripsi.
6. Octa Friza, S.Sn. sebagai guru seni lukis TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta yang berkenan mendampingi selama penelitian.
7. Siswa TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta.
8. Ibu dan bapak yang telah memberikan doa, dukungan dan kasih sayangnya yang tidak akan pernah terlupakan.
9. Kakak-kakakku, ketiga keponakanku yang selalu memberi semangat dan keceriaan.
10. Adi Pujiono Nugroho yang selalu menjadi penyemangat, mengingatkan dan memotivasiku

11. Teman-teman kelas A Pendidikan Seni Rupa angkatan 2008, terima kasih atas dukungan dan kebersamaannya.
12. Teman-teman Pendidikan Seni Rupa UNY.
13. Teman-teman SB 48 tercinta, terima kasih atas semangat, dukungan dan kebersamaannya
14. Tim Penguji selama berlangsungnya Ujian Tugas Akhir
15. Kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyelesaian Tugas Akhir Skripsi (TAS) yang yang tidak dapat saya sebutkan satu demi satu yang telah memberikan do'a, dukungan moral, bantuan, dan dorongan kepada saya sehingga saya dapat menyelesaikan studi dengan baik.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan dan kelemahan, kritik dan saran sangat penulis harapkan, Semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca.

Yogyakarta, 12 April 2012

Penulis, 7



Herdhika Puspitasari

DAFTAR ISI

| | Halaman |
|---|---------|
| JUDUL | i |
| PERSETUJUAN | ii |
| PENGESAHAN..... | iii |
| PERNYATAAN | iv |
| MOTTO | v |
| PERSEMBAHAN..... | vi |
| KATA PENGANTAR | vii |
| DAFTAR ISI | xi |
| DAFTAR TABEL | xv |
| DAFTAR GAMBAR | xvi |
| DAFTAR SKEMA | xix |
| DAFTAR LAMPIRAN | xx |
| ABSTRAK | xxii |
| BAB I PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar Belakang Masalah | 1 |
| B. Identifikasi Masalah | 6 |
| C. Batasan Masalah..... | 6 |
| D. Rumusan Masalah | 6 |
| E. Tujuan Penelitian | 7 |
| F. Manfaat Penelitian | 7 |
| BAB II KAJIAN TEORI | 8 |
| A. Pengertian Taman Kanak-kanak. | 8 |
| B. Karakteristik Anak Usia TK (3-6 tahun) | 9 |
| 1. Perkembangan Motorik Halus | 10 |
| 2. Perkembangan Sensoris dan Perseptual. | 11 |
| a. Sensasi. | 11 |
| b. Persepsi. | 11 |
| 3. Perkembangan Kognitif | 12 |

| | |
|---|----|
| a. Sub Tahapan Simbolik..... | 12 |
| b. Sub Tahapan Intuitif..... | 13 |
| C. Kreativitas | 14 |
| 1. Pengertian Kreativitas..... | 14 |
| 2. Teori Kreativitas..... | 16 |
| a. Psikoanalisis..... | 16 |
| 1) Teori Sigmund Freud..... | 16 |
| 2) Ernest Kris..... | 17 |
| 3) Carl Jung..... | 17 |
| b. Teori Humanistik..... | 18 |
| 1) Teori Maslow..... | 18 |
| 2) Teori Rogers..... | 19 |
| 3. Unsur Karakteristik Kreativitas..... | 19 |
| 4. Proses Kreatif | 20 |
| 5. Ciri Hasil Kreativitas..... | 21 |
| 6. Ciri Pribadi Kreatif..... | 21 |
| 7. Kreativitas Anak | 23 |
| 8. Ekspresi Kreativitas pada Masa Kanak-kanak..... | 24 |
| a. Animisme..... | 24 |
| b. Teman Imajiner..... | 24 |
| D. Simbol | 25 |
| 1. Pengertian Simbol | 25 |
| 2. Jenis Simbol | 28 |
| a. Simbol Diskursif..... | 28 |
| b. Simbol Presentasional..... | 28 |
| 3. Proses Simbolisasi | 29 |
| 4. Simbolisasi Gambar Anak Usia 3-6 Tahun | 30 |
| E. Tinjauan Tentang Seni Lukis Anak Usia 3-6 Tahun..... | 31 |
| 1. Seni Lukis Anak Usia 3-6 Tahun..... | 31 |
| 2. Elemen-elemen Seni Lukis..... | 33 |

| | |
|--|-----------|
| 3. Kaidah Komposisi..... | 37 |
| 4. Periodeisasi Gambar Anak Usia 3-6 Tahun..... | 39 |
| a. Menurut Rhoda Kellog..... | 39 |
| 1) Pembentukan Figur manusia..... | 39 |
| 2) Memberi Judul Manusia..... | 41 |
| 3) Menggambar Bagan..... | 42 |
| b. Menurut Lowenfeld dan Brittain..... | 43 |
| 1) Periode Coreng Moreng..... | 43 |
| 2) Periode Pra Bagan..... | 44 |
| 5. Tipe dan Karakteristik Lukisan Anak..... | 45 |
| a. Tipe Haptic..... | 45 |
| b. Tipe Non Haptic/ Realistik..... | 45 |
| 1) Tipe Komik..... | 46 |
| 2) Tipe Naturalistik..... | 46 |
| 3) Gaya Heroik..... | 48 |
| 4) Bertumpu pada Garis Dasar..... | 49 |
| 5) Transparasi X-ray..... | 49 |
| 6) Tipe Susunan Bebas..... | 51 |
| F. Peranan dan Karakter Bentuk dalam seni Lukis Anak Usia 3-6 Tahun..... | 51 |
| G. Peranan dan Karakter Warna dalam seni Lukis Anak Usia 3-6 Tahun..... | 52 |
| BAB III METODOLOGI PENELITIAN | 56 |
| A. Bentuk Penelitian..... | 56 |
| B. Tempat dan Waktu Penelitian | 57 |
| C. Sumber Penelitian | 57 |
| D. Teknik Pengumpulan Data | 58 |
| 1. Observasi Partisipan Terstruktur..... | 58 |
| 2. Dokumentasi..... | 59 |
| 3. Wawancara Terstruktur..... | 60 |
| E. Instrumen Penelitian..... | 61 |

| | |
|--|-----|
| F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data atau Triangulasi | 62 |
| G. Teknik Analisis Data..... | 64 |
| H. Analisis Data..... | 66 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 73 |
| A. Profil Kegiatan Ekstra Melukis di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta..... | 73 |
| 1. Waktu pembelajaran Ekstra Melukis..... | 73 |
| 2. Materi Pembelajaran Ekstra Melukis..... | 73 |
| 3. Metode Pembelajaran Melukis..... | 73 |
| 4. Aktivitas Pembelajaran Melukis..... | 74 |
| B. Deskripsi dan Pembahasan Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta | 76 |
| C. Simbolisasi Bentuk dan Warna pada Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta | 150 |
| 1. Simbolisasi Bentuk..... | 150 |
| 2. Simbolisasi Warna..... | 159 |
| D. Nilai Kreativitas dalam Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta | 167 |
| 1. Kreativitas Merasakan..... | 170 |
| 2. Kreativitas Mengutarakan Pendapat..... | 174 |
| 3. Kreativitas Berimajinasi dan Berkhayal..... | 177 |
| 4. Kreativitas Memahami Bentuk sekitar..... | 182 |
| 5. Kreativitas Bermain dan Belajar..... | 185 |
| BAB V PENUTUP | 186 |
| A. Kesimpulan | 186 |
| B. Saran | 187 |
| DAFTAR PUSTAKA | 188 |
| LAMPIRAN | 190 |

DAFTAR TABEL

| | Halaman |
|---|---------|
| Tabel 1 : Ciri Pribadi Kreatif | 22 |
| Tabel 2 : Jadwal Penelitian..... | 57 |
| Tabel 3 : Pedoman Wawancara dengan Guru..... | 60 |
| Tabel 4 : Pedoman Wawancara dengan Siswa..... | 61 |
| Tabel 5 : Klasifikasi Data..... | 65 |
| Tabel 6 : Simbolisasi Bentuk dalam Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta..... | 152 |
| Tabel 7 : Simbolisasi Warna dalam Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta..... | 160 |
| Tabel 8 : Aspek Rasa dalam Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta..... | 171 |

DAFTAR GAMBAR

| | Halaman |
|---|---------|
| Gambar 1 : Gambar Anak Pada Sub Tahap Intuitif | 13 |
| Gambar 2 : Bidang Geometris | 34 |
| Gambar 3 : Bidang Organik..... | 35 |
| Gambar 4 : Bidang Bersudut..... | 35 |
| Gambar 5 : Bidang Tak Beraturan..... | 35 |
| Gambar 6 : Pembentukan Figur Manusia | 40 |
| Gambar 7 : Figur Manusia Berjudul..... | 41 |
| Gambar 8 : Pra Bagan..... | 42 |
| Gambar 9 : Corengan Tak Beraturan | 43 |
| Gambar 10 : Corengan Terkendali..... | 44 |
| Gambar 11 : Coreng Moreng Anak Usia 3 Tahun..... | 44 |
| Gambar 12 : Pra Bagan Anak Usia 4-7 Tahun..... | 45 |
| Gambar 13 : Tipe Non Haptic | 46 |
| Gambar 14 : Tipe Naturalistik | 47 |
| Gambar 15 : Tipe Realistik..... | 47 |
| Gambar 16 : Cerita Kepahlawanan..... | 48 |
| Gambar 17 : Bertumpu pada Garis Dasar..... | 49 |
| Gambar 18 : Idioplastis, objek tembus pandang | 50 |
| Gambar 19 : Lingkaran Warna Mussel..... | 53 |
| Gambar 20 : Lingkaran Warna Primer..... | 54 |
| Gambar 21 : Lingkaran Warna Primer, Sekunder dan Tersier | 54 |
| Gambar 22 : Warna Panas dan Dingin Sistem Ogden Rood | 55 |
| Gambar 23 : Skema Triangulasi Data..... | 63 |
| Gambar 24 : Proses Analisis Data Menggunakan Model Miles Huberman..... | 67 |
| Gambar 25 : Skema Triangulasi Data..... | 76 |

| | | | |
|-----------|---|---|----|
| Gambar 26 | : | Skema Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan anak (Simbolisasi Bentuk)..... | 70 |
| Gambar 27 | : | Skema Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan anak (Simbolisasi Warna)..... | 71 |
| Gambar 28 | : | Skema Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta..... | 72 |
| Gambar 29 | : | Karya 1..... | 76 |
| Gambar 30 | : | Simbol-simbol dalam Karya 1..... | 78 |
| Gambar 31 | : | Simbol Figur manusia..... | 78 |
| Gambar 32 | : | Simbol Bintang dalam Karya I..... | 79 |
| Gambar 33 | : | Simbol Kupu-kupu dalam Karya I..... | 80 |
| Gambar 34 | : | Simbol Petasan dalam Karya I..... | 80 |
| Gambar 35 | : | Simbol Kucing dalam Karya I..... | 81 |
| Gambar 36 | : | Karya 2..... | 83 |
| Gambar 37 | : | Simbol-simbol dalam Karya 2..... | 85 |
| Gambar 38 | : | Simbol Figur manusia pada Karya 2..... | 86 |
| Gambar 39 | : | Simbol Kucing dan Kupu dalam Karya 2..... | 87 |
| Gambar 40 | : | Simbol Malam, Api Unggun dan Tenda dalam Karya 2..... | 88 |
| Gambar 41 | : | Karya 3..... | 89 |
| Gambar 42 | : | Simbol-simbol dalam Karya 3..... | 91 |
| Gambar 43 | : | Simbol Figur Penyelam..... | 92 |
| Gambar 44 | : | Simbol Ikan dalam Karya 3..... | 93 |
| Gambar 45 | : | Simbol Ikan dalam Karya 3..... | 94 |
| Gambar 46 | : | Simbol Ikan dalam Karya 3..... | 94 |
| Gambar 47 | : | Simbol Ubur-ubur dalam Karya 3..... | 95 |
| Gambar 48 | : | Simbol Air Laut dan Karang dalam Karya 3..... | 95 |
| Gambar 49 | : | Karya 4..... | 96 |
| Gambar 50 | : | Simbol-simbol dalam Karya 4..... | 98 |
| Gambar 51 | : | Simbol Figur Shaun The Sheep..... | 99 |
| Gambar 52 | : | Simbol Pesawat dan Matahari..... | 99 |

| | | | |
|-----------|---|--|-----|
| Gambar 53 | : | Simbol Figur manusia dalam Karya 4..... | 100 |
| Gambar 54 | : | Simbol Halaman Rumah dalam Karya 4..... | 101 |
| Gambar 55 | : | Karya 5..... | 102 |
| Gambar 56 | : | Simbol-simbol dalam Karya 5..... | 104 |
| Gambar 57 | : | Simbol Figur manusia dalam Karya 5..... | 104 |
| Gambar 58 | : | Simbol Taman Bunga dalam Karya 5..... | 105 |
| Gambar 59 | : | Simbol Awan dan Matahari..... | 105 |
| Gambar 60 | : | Karya 6..... | 107 |
| Gambar 61 | : | Simbol Figur Pak Polisi dalam Karya 6..... | 110 |
| Gambar 62 | : | Simbol Figur Penjual Es Krim dalam Karya 6.... | 111 |
| Gambar 63 | : | Simbol Pos Polisi..... | 111 |
| Gambar 64 | : | Simbol Keadaan Jalan Raya..... | 112 |
| Gambar 65 | : | Simbol Mobil..... | 113 |
| Gambar 66 | : | Karya 7..... | 113 |
| Gambar 67 | : | Simbol-simbol dalam Karya 7..... | 114 |
| Gambar 68 | : | Simbol Rumah..... | 116 |
| Gambar 69 | : | Simbol Figur Manusia..... | 117 |
| Gambar 70 | : | Simbol Kolam Ikan..... | 117 |
| Gambar 71 | : | Simbol Taman Bunga dalam Karya 7..... | 118 |
| Gambar 72 | : | Simbol Awan, Matahari, Kupu-kupu..... | 118 |
| Gambar 73 | : | Simbol Kupu-kupu..... | 119 |
| Gambar 74 | : | Karya 8..... | 119 |
| Gambar 75 | : | Simbol-simbol dalam Karya 8..... | 120 |
| Gambar 76 | : | Simbol Rumah..... | 123 |
| Gambar 77 | : | Simbol Taman Bunga | 124 |
| Gambar 78 | : | Simbol Fenomena Alam..... | 124 |
| Gambar 79 | : | Simbol Hujan | 125 |
| Gambar 80 | : | Simbol Figur Manusia..... | 125 |
| Gambar 81 | : | Simbol Pohon dan Sawah..... | 126 |
| Gambar 82 | : | Karya 9..... | 127 |
| Gambar 83 | : | Simbol-simbol dalam Karya 9..... | 129 |

| | | | |
|------------|---|---|-----|
| Gambar 84 | : | Simbol Tank ke-1 | 130 |
| Gambar 85 | : | Simbol Tank ke-2 dan 3 | 130 |
| Gambar 86 | : | Simbol Tank ke-4 | 130 |
| Gambar 87 | : | Simbol Pesawat ke-1, 2 dan 3..... | 131 |
| Gambar 88 | : | Simbol Tank ke-4 dan 5..... | 132 |
| Gambar 89 | : | Karya 10..... | 133 |
| Gambar 90 | : | Simbol-simbol dalam Karya 10..... | 135 |
| Gambar 91 | : | Simbol Rumah dan Figur Manusia..... | 136 |
| Gambar 92 | : | Simbol kupu dan Matahari..... | 136 |
| Gambar 93 | : | Simbol Teras..... | 137 |
| Gambar 94 | : | Karya 11..... | 138 |
| Gambar 95 | : | Simbol-simbol dalam Karya 11..... | 140 |
| Gambar 96 | : | Simbol Kolam Renang dan Toko Minuman..... | 140 |
| Gambar 97 | : | Simbol Figur Manusia..... | 141 |
| Gambar 98 | : | Simbol Awan dan Matahari..... | 141 |
| Gambar 99 | : | Simbol Kupu-kupu..... | 142 |
| Gambar 100 | : | Karya 12..... | 143 |
| Gambar 101 | : | Simbol-simbol dalam Karya 11..... | 145 |
| Gambar 102 | : | Simbol Figur Manusia (Protagonis)..... | 146 |
| Gambar 103 | : | Simbol Figur Manusia (Antagonis)..... | 147 |
| Gambar 104 | : | Simbol Figur Manusia Gurita..... | 148 |
| Gambar 105 | : | Simbol Figur Manusia (Simbol Perang)..... | 148 |
| Gambar 106 | : | Simbol Rumah dan Bendera..... | 149 |
| Gambar 107 | : | Judul Karya “Shaun The Sheep”, Karya Doni.... | 175 |
| Gambar 108 | : | Judul Karya “Pak Polisi”, Karya Rayhan..... | 175 |
| Gambar 109 | : | Judul Karya “Menyelam”, Karya Lina..... | 176 |
| Gambar 110 | : | Judul Karya “Berenang”, Karya Claudya..... | 176 |
| Gambar 111 | : | Judul Karya “Berkemah”, Karya Wiwin..... | 176 |
| Gambar 112 | : | Proses Imajinasi..... | 178 |
| Gambar 113 | : | Judul Karya “Putri Raja Sedang di Taman”, Karya Chintya..... | 179 |

| | | | |
|------------|---|---|-----|
| Gambar 114 | : | Judul Karya “Menyelam”, Karya Lina..... | 179 |
| Gambar 115 | : | Judul Karya “Perang”, Karya Valent..... | 180 |
| Gambar 116 | : | Judul Karya “Pesawat Tank-Tempur”, Karya Sultan..... | 180 |
| Gambar 117 | : | Judul Karya “Berenang”, Karya Claudya..... | 181 |
| Gambar 118 | : | Judul Karya “Bermain Petasan”, Karya Kail..... | 181 |
| Gambar 119 | : | Judul Karya “Kolam Ikan di Halaman Rumah”, Karya Yunita..... | 183 |
| Gambar 119 | : | Judul Karya “Bermain di Teras”, Karya Sherly... | 184 |
| Gambar 121 | : | Judul Karya “Sedang Bermain di Luar Rumah”, Karya Sefina..... | 184 |
| Gambar 122 | : | Judul Karya “Menyelam”, Karya Lina..... | 184 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | Halaman |
|--|---------|
| Lampiran 1 : Profil Sekolah | 200 |
| Lampiran 2 : Struktur dan Muatan Kurikulum TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta | 204 |
| Lampiran 3 : Jadwal Pelajaran TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta..... | 209 |
| Lampiran 4 : Jadwal Ekstra Kurikuler TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta | 209 |
| Lampiran 5 : Kisi-kisi Wawancara untuk Kepala sekolah | 211 |
| Lampiran 6 : Kisi-kisi Wawancara untuk Guru Seni Lukis | 212 |
| Lampiran 7 : Kisi-kisi Wawancara untuk Siswa | 213 |
| Lampiran 8 : Kisi-kisi Wawancara untuk Validasi..... | 214 |
| Lampiran 9 : Kriteria Simbolisasi Warna dalam Karya Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta..... | 215 |
| Lampiran 10 : Kriteria Simbolisasi Bentuk dalam Karya Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta..... | 216 |
| Lampiran 11 : Nilai Kreativitas dalam simbol Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta..... | 217 |
| Lampiran 12 : Daftar Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta..... | 220 |
| Lampiran 13 : Perbandingan <i>Novelty</i> dan Elaborasi dalam Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta..... | 224 |
| Lampiran 14 : Tabel Hasil Wawancara dengan Kepala Sekolah dan Guru Seni Lukis..... | 231 |
| Lampiran 15 : Tabel Hasil Wawancara dengan Siswa..... | 235 |

NILAI KREATIVITAS DALAM SIMBOL LUKISAN ANAK DI TAMAN KANAK - KANAK KEMALA BHAYANGKARI 04 YOGYAKARTA

**Oleh Herdhika Puspitasari
NIM 08206241001**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, dan untuk mendeskripsikan nilai-nilai kreativitas simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, sehingga layak menjadi acuan dalam pembelajaran seni lukis di Taman Kanak-kanak.

Penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Subjek penelitian ini adalah 12 anak dengan objeknya adalah lukisan karya 12 anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta. Penelitian difokuskan pada simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta. Data dianalisis secara deskriptif kualitatif dengan mendeskripsikan dan membahas simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, lalu dibandingkan dengan hasil wawancara dengan guru dan kajian teori. Keabsahan data diperoleh melalui *expert judgment* dan pengecekan dengan mewawancarai 12 anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta.

Hasil penelitian menunjukkan simbol bentuk mewakili objek-objek tertentu dalam lingkungannya. Simbol warna, digunakan bukan karena anak ingin memberikan warna tetapi karena ingin menggunakan warna sesuai keinginan perasaannya. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai-nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta adalah 1) kreativitas merasakan, 2) kreativitas mengutarakan pendapat, 3) kreativitas berimajinasi dan berkhayal, 4) kreativitas memahami bentuk sekitar, 5) kreativitas bermain dan belajar. 12 lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta seluruhnya mengandung kelima nilai kreativitas diatas, tetapi masing-masing karya lebih cenderung mempunyai nilai kreativitas sebagai berikut : karya 1 memenuhi nilai kreativitas ke- 1, 3, 5. Karya 2 memenuhi nilai kreativitas ke-1 dan 5. Karya 3 memenuhi nilai kreativitas ke-1, 4, 5. Karya 4 memenuhi nilai kreativitas ke-1, 2, 5. Karya 5 memenuhi nilai kreativitas ke-1, 3, 5. Karya 6 memenuhi nilai kreativitas ke-1, 2, 5. Karya 7 memenuhi nilai kreativitas ke-1, 4, 5. Karya 8 memenuhi nilai kreativitas ke-1, 4, 5. Karya 9 memenuhi nilai kreativitas ke-1, 3, 5. Karya 10 memenuhi nilai kreativitas ke-1, 4, 5. Karya 11 memenuhi nilai kreativitas ke-1, 2, 3 dan 5. Karya 12 memenuhi nilai kreativitas ke-1, 3, 5. Kesimpulan hasil penelitian ini adalah nilai kreativitas di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta adalah tinggi, dari 12 lukisan yang dominan nilai kreativitasnya adalah karya Amalia Realina yang berjudul “Menyelam”.

Kata Kunci: *Nilai Kreativitas, Simbol, Lukisan anak TK*

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kreativitas merupakan aspek penting yang dibutuhkan anak, anak dibiarkan berpikir kreatif yaitu dengan membiarkan anak menuangkan imajinasinya. Kreativitas menjadi hal penting yang dibutuhkan oleh anak, ketika mengembangkan keterampilan kreatif. Anak tersebut juga dapat menghasilkan ide-ide yang inovatif, imajinatif dan jalan keluar dalam menyelesaikan masalah serta meningkatkan kemampuan dalam mengingat sesuatu. Suatu cara yang mampu meningkatkan daya kreativitas pada anak adalah dengan membebaskan anak menuangkan pikirannya.

Secara khusus kreativitas berkarya seni rupa menurut Sumanto (2006 : 5) dalam *Pengembangan Kreativitas* (Basuki, 2010: 2), diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, memadukan suatu gagasan baru yang divisualisasikan kedalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.

Nilai-nilai kreativitas dalam sebuah karya, untuk menyebut suatu karya baru atau kebaruan yang diutamakan adalah aspek kesegaran ide dalam karya tersebut, bukan sekadar ulangan atau stereotip. Kreatif bisa juga ditinjau dari nilai orisinalitas dan keunikan cara penyampaiannya, bisa juga merupakan sebuah alternatif “cara lain”, walau inti pesan sebenarnya tidak berbeda dengan apa yang pernah ada sebelumnya.

Pada masa kanak-kanak awal dalam *Child Development* (Santrock, John. W, 2007:160), presentase perkembangan otak pada masa kanak-kanak awal berkembang pesat. Anak pada usia dini (0 - 6 Tahun) mempunyai potensi yang sangat menakjubkan, teori perkembangan menyatakan bahwa anak usia dini adalah masa pertumbuhan dan perkembangan otak sudah mencapai 80%. Pada usia 17-18 tahun hanya berkembang sebanyak 20%. Sementara itu teori neurosains modern menyatakan bahwa pada masa pertumbuhan tersebut (*golden ages*) sangat memungkinkan anak untuk mengembangkan kreativitas. Selain itu juga terjadi tahapan praoperasional dalam perkembangan kognitif, dalam tahap praoperasional, anak usia 3 – 6 tahun mulai menjelaskan dunia dengan kata -kata dan gambar, meningkatkan pemikiran simbolis serta mendapatkan kemampuan untuk menggambarkan secara mental sebuah objek yang tidak ada (Santrock, John. W, 2007 : 49). Anak pada usia ini tentunya akan sering melakukan kegiatan melukis atau menggambar, dimana mereka akan menuangkan seluruh khayalan atau intuisinya.

Melihat tentang perkembangan anak sekitar usia 3- 6 tahun, anak cepat mengambil pelajaran dari lingkungan sekitar. Perkembangan anak dipengaruhi oleh faktor eksternal dan faktor internal. Kedua faktor ini berjalan saling mempengaruhi secara berimbang, misalnya : fisik, intelektual, emosional dan interpersonal, serta interaksi semua faktor yang mempengaruhi belajar. Pengalaman-pengalaman tersebut mempengaruhi alam bawah sadar anak, sehingga menghasilkan pola pikir tertentu pada karya lukisan anak.

Perkembangan tersebut akan berpengaruh terhadap simbol-simbol yang ada pada lukisan anak.

Sigmund Freud dalam *Libido Kekuasaan* (Calvin, 2000 : 17), menjelaskan 3 susunan kepribadian, *id* (*prinsip kesenangan*), *ego* (*prinsip kenyataan*), dan *super-ego* (*keadilan*). Ketiga aspek ini adalah susunan kepribadian yang bersatu dan harmonis. Susunan kepribadian dalam teori psikoanalisis Sigmund Freud ini secara langsung sama dengan terjadinya proses penciptaan seni sebagai akibat tekanan dan timbunan masalah di alam bawah sadar yang kemudian dituangkan ke dalam bentuk penciptaan karya seni, yaitu lewat proses kondensasi (penggabungan) dan pemindahan (sublimasi), apabila penggabungan berbagai naluri terhadap suatu objek ini dirasakan jenuh maka terjadi proses pemindahan agar mendapat kepuasan dengan adanya objek-objek pilihan yang lain, objek pengganti dengan tingkatan yang lebih tinggi dinamakan proses sublimasi. Hal ini seperti tanggapan Freud memandang Da Vinci untuk melukis Madonna adalah pernyataan yang disublimasikan dari kerinduan terhadap ibunya (Calvin, 2000: 97).

Dalam proses pemindahan ke dalam bentuk lukisan ini, pikiran anak dikuasai alam bawah sadar dan dituangkan dalam bentuk simbolis. Sebagian anak telah mampu mengamati objek didepan matanya untuk digambar, akan tetapi coretan kadang belum berujud, misalnya gambar tersebut hanya berupa garis-garis. Bagi anak sebenarnya merupakan simbol benda atau objek yang dilihatnya. Untuk menyatakan ruangan, anak membuat huruf yang berbeda ukurannya yaitu semakin mendekati gambar semakin besar. Gaya gambar ini memberi gambaran

ditata dengan irama yang menunjukkan gerak figur, simbol huruf ini secara substansi mewakili gerakan. Contoh lain, saat menggambar warna yang sering dimanfaatkan anak itu mempunyai arti simbolis maupun arti ekspresi. Simbolis berarti warna yang dimanfaatkan menggambarkan isi rasa anak ketika sedang menyatakan kehendak. Bentuk simbolis yang digambarkan anak didalamnya mempunyai nilai-nilai kreativitas, semakin besar imajinasi dan ide yang dituangkan anak, maka semakin besar nilai-nilai kreativitas yang terkandung dalam simbol lukisan anak.

Pentingnya peran melukis bagi anak kecil, selain karena melukis adalah hal yang disukai anak-anak, gambar adalah sebagai media bermain mereka, media berekspresi serta media berkomunikasi bagi anak-anak. Dalam bermain, anak-anak dapat membayangkan atau berimajinasi tentang kejadian-kejadian, anak akan menampilkan bermacam-macam ide dan gagasan. Saat proses itulah mereka berekspresi dan berkomunikasi lewat gambar, sehingga didalam lukisan anak-anak berisi nilai-nilai kreativitas dari anak tersebut.

Menurut hasil wawancara dengan Titin Muryatini, (selaku kepala sekolah TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta) pada tanggal 3 November 2011 di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, “sekarang ini lukisan hasil karya anak kebanyakan hanya meniru, yaitu mencontoh lukisan yang sudah ada dan bukan hasil imajinasi dari anak, seringkali guru menempel gambar sudah jadi di papan tulis dan siswa mencontoh gambar tersebut, jadi anak kurang bermain imajinasinya dan hanya terkesan meniru”.

Melukis merupakan hal yang diwajibkan dalam pembelajaran di Taman kanak-kanak, tetapi pada kenyataan sekarang ini lukisan anak mulai terjadi peralihan, dimana nilai-nilai kreativitas pada lukisan anak semakin berkurang, hal ini dilihat dari simbol yang ada pada lukisan karya anak, bentuk dan warna yang tetap dan terkesan hanya menjiplak. Simbol yang digambar oleh anak telah mendapat pengaruh dari luar sehingga simbol tidak lagi mempunyai nilai-nilai kreativitas yang dimiliki anak.

Selain hal itu, lukisan anak tidak bersifat curahan hati, tetapi hanya bersifat menjiplak hanya tiruan gambar, anak tidak lagi mengutarakan ide dan gagasannya dalam sebuah lukisan. Pada masa kanak-kanak kegiatan mengutarakan ide dan gagasan ini seharusnya tidak terbatas oleh ruang dan waktu, tetapi sekarang ini ide tersebut tidak muncul dari hati anak karena faktor dari luar, misalnya peran orangtua atau guru dalam mengajarkan melukis menjadi dominan sehingga ide dan gagasan tidak sepenuhnya dari anak. Dari hal ini menjadikan berkurangnya nilai-nilai kreativitas dalam lukisan anak.

Melihat permasalahan diatas, maka penulis melakukan penelitian dengan judul "*Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan Anak di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta*". Diharapkan penelitian ini dapat berguna agar pembaca mengetahui tentang pentingnya pemahaman nilai kreativitas yang terkandung dalam simbol pada lukisan anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah-masalah yang ada dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Pembinaan guru dan orang tua terlalu mendominasi lukisan anak
2. Simbol mewakili lukisan anak dalam mengungkapkan bahasa visual anak
3. Nilai kreativitas dalam simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak usia 4 - 6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak usia 4 - 6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta
2. Nilai kreativitas dalam simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak usia 4 - 6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang dapat ditarik adalah:

1. Bagaimana simbolisasi bentuk dan warna dalam lukisan anak usia 4 - 6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta?
2. Bagaimana nilai kreativitas simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak usia 4 - 6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang akan dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan nilai-nilai kreativitas dalam simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak usia 4 - 6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi solusi dalam pembelajaran seni rupa di TK. Analisis ini bertujuan untuk mengetahui nilai-nilai kreativitas dalam simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi orang tua

Memberikan pengaruh positif dalam kegiatan melukis pada anak. Orang tua tidak banyak terlibat dalam proses berkarya anak, tetapi lebih mendampingi dan memfasilitasi anak dalam kegiatan melukis.

b. Bagi Pendidik

Pendidik terutama pendidik di TK tidak terlalu banyak terlibat dalam proses berkarya anak pada saat proses pembelajaran seni, pendidik lebih mendampingi, memfasilitasi dalam kegiatan melukis serta lebih memperhatikan perkembangan anak.

c. Bagi UNY

Sumbangan ilmiah untuk pengembangan penelitian tentang simbol dalam seni rupa anak.

BAB II KAJIAN TEORI

A. Pengertian Taman Kanak-kanak

Taman kanak-kanak adalah sebuah lembaga formal yang membimbing menjadi anak cendekia, menumbuhkan akhlak mulia, cerdas, pandai dalam usia anak diantara 4-6 tahun. Taman kanak-kanak merupakan lembaga pendidikan usia dini yang mencakup perkembangan moral, motorik dan lainnya. Menurut (PP No. 27/ 1990), “Taman kanak-kanak (TK) adalah pendidikan prasekolah yang ditujukan bagi anak usia 4-6 tahun sebelum memasuki pendidikan dasar”, anak harus diarahkan dan diberi rangsangan sehingga tidak terlambat dengan perkembangan motorik dan kognitif.

Tujuan penyelenggaraan Taman kanak-kanak adalah membantu meletakkan dasar kearah perkembangan sikap, perilaku, pengetahuan, ketrampilan dan daya cipta anakdidik untuk pertumbuhan serta perkembangan selanjutnya (Kemendikbud No.0486/ u/1992 : 2, BAB II Pasal 3 Ayat 1).

Menurut Sisdiknas (2003:19), “ Pendidikan anak usia dini (Taman Kanak-kanak) diselenggarakan sebelum jenjang sekolah dasar”

“Pendidikan anak usia dini (Taman Kanak-kanak) adalah sesuatu upaya yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak mempunyai kesiapan dalam memasuki pendidikan lanjut”.

B. Karakteristik Anak Usia TK (3 – 6 tahun)

Proses perkembangan anak terbagi dalam beberapa periode perkembangan, dihasilkan dari proses biologis, kognitif dan sosial-emosi. Periode perkembangan anak terbagi dalam beberapa periode perkembangan.

Ada 6 periode perkembangan yang utama pada anak (Santrock, John. W, 2007 :19). Berikut adalah perkembangan utama pada anak :

1. Periode pra kelahiran (*prenatal period*), waktu mulai pembuahan hingga kelahiran.
2. Masa bayi (*infancy*), periode perkembangan yang terus terjadi dari lahir sampai sekitar usia 18 bulan hingga 24 bulan.
3. Masa kanak-kanak awal (*early childhood*), periode perkembangan terjadi akhir masa bayi hingga sekitar usia 3 sampai 6 tahun, disebut tahun-tahun pra sekolah.
4. Masa kanak-kanak tengah dan akhir (*middle and late childhood*), periode perkembangan dimulai dari sekitar usia 6 hingga 11 tahun. Disebut tahun-tahun sekolah dasar.
5. Masa remaja (*adolescence*), periode peralihan perkembangan dari kanak-kanak ke masa dewasa awal, memasuki sekitar usia 10 hingga 12 tahun dan berakhir usia 18 hingga 22 tahun.

Usia dini pada anak-anak sering disebut sebagai usia emas (*golden age*). Masa-masa tersebut merupakan masa kritis dimana anak membutuhkan rangsangan yang tepat, anak membutuhkan stimulator untuk kematangan dan

keberhasilannya. Apabila pada masa ini tidak memperoleh rangsangan yang tepat dalam proses pembelajaran, maka perkembangannya akan terhambat.

Anak usia TK termasuk dalam kategori periode masa kanak-kanak awal (usia 3 - 6 tahun), masa ini sering disebut masa prasekolah. Piaget dalam *Perkembangan Anak* (Santrock, John.W, 2007) menggambarkan kognitif pada anak prasekolah pada masa praoperasional, pada masa itu Piaget menekankan bahwa anak pada masa tersebut belum menunjukkan suatu operasi, yaitu tindakan-tindakan internalisasi yang memungkinkan anak melakukan secara mental apa yang sebelumnya hanya dapat mereka lakukan secara fisik. Tahap praoperasional adalah awal kemampuan menyusun ulang dalam pemikiran hal-hal yang telah dibentuk. Tahap praoperasional ini terjadi sekitar usia 2 – 7 tahun, dalam tahapan ini, anak mulai mempresentasikan dunia mereka melalui kata-kata, bayangan dan gambar-gambar. Pemikiran simbolik berjalan secara sederhana melalui sensorik dan tindakan.

Adapun beberapa perkembangan pada masa kanak-kanak awal dalam *Perkembangan Anak* (Santrock, John.W, 2007: 215) adalah sebagai berikut :

1. Perkembangan motorik halus

Melibatkan gerakan yang diatur secara halus, misalnya, menggenggam mainan, kuas, pensil dan lainnya yang berkaitan dengan ketrampilan tangan dan gerakan yang halus. Anak usia 3 tahun, sudah bisa bermain dengan gambar bongkar pasang sederhana dan masih kasar meletakkan kepingan gambarnya. Anak usia 4 tahun, koordinasi motorik halus semakin tepat, meletakkan kepingan gambar lebih sempurna. Anak usia 5 tahun koordinasi motorik halus

semakin meningkat, tangan, lengan dan jari semua bergerak bersama dibawah perintah mata. Pada usia 6 tahun anak semakin terampil, bisa mengelem, menggambar dengan objek yang lebih rapi. Masa kanak-kanak awal dan akhir mereka lebih terampil menggunakan tangan sebagai alat (Santrock, John.W, 2007 : 216).

2. Perkembangan sensorik dan perseptual

Saat anak menonton televisi sambil bermain *puzzle*, ketrampilan perseptual dan motorik bekerja bersama-sama. Tubuh pada anak menggunakan informasi dari indera, saat anak menggenggam kepingan *puzzle* mereka menggunakan informasi perseptual mengenai objek tersebut untuk menyesuaikan gerakan mereka (Santrock, John.W, 2007 : 220).

a. Sensasi

Sensasi terjadi ketika informasi berinteraksi dengan reseptor sensorik – mata, telinga, lidah, lubang hidung, dan kulit. Sensasi pendengaran terjadi ketika gelombang udara dikumpulkan oleh telinga luar dan dikirimkan ke dalam saraf auditori. Sensasi penglihatan terjadi saat pancaran sinar menyentuh mata dan terfokus pada retina lalu dikirimkan ke saraf optik ke pusat visual otak.

b. Persepsi

Sedangkan persepsi merupakan interpretasi dari apa yang disensasikan. Saat anak melihat benda mobil berwarna merah pancaran sinar diterjemahkan sebagai sebuah warna, yaitu mobil berwarna merah. Jadi dari situlah anak mengetahui warna berbagai benda, mengetahui berbagai

tekstur, mendengarkan lagu dan lain-lain. Hal-hal tersebut akibat dari informasi yang terlihat dari keseluruhan indera, indera penglihatan, indera peraba, indera pendengaran, perasa dan indera yang lainnya.

3. Perkembangan kognitif

Menurut teori Piaget tentang perkembangan kognitif pada anak dalam *Perkembangan Anak* (Santrock, John. W, 2007: 49), ada 4 tahap perkembangan kognitif pada anak, yaitu : tahap sensorimotor (usia 2 tahun), tahapan praoperasional (usia 2-7 tahun), tahap operasional formal (usia 11 tahun – dewasa), Tahap operasi formal (usia 11 tahun – dewasa). Anak usia TK termasuk dalam tahap praoperasional, dalam tahap praoperasional, anak usia 3 – 6 tahun mulai menjelaskan dunia dengan kata-kata dan gambar, meningkatkan pemikiran simbolis dengan sensoris dan tindakan fisik. Tahapan praoperasional dibagi menjadi 2 sub-tahapan, adalah sebagai berikut :

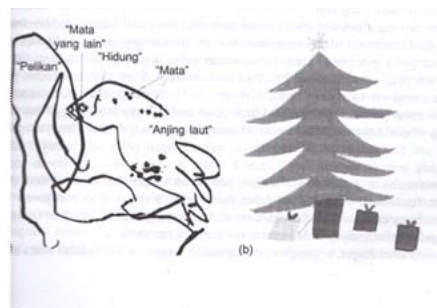
a. Sub tahapan simbolik

Terjadi saat anak usia sekitar 2-4 tahun, anak mendapatkan kemampuan untuk menggambarkan secara mental sebuah objek yang tidak ada. Kemampuan ini memperluas dunia mental anak (DeLoache, 2001,2004). Anak pada usia ini menggunakan desain acak untuk menggambarkan orang, rumah, awan dan sebagainya, mereka mulai menggunakan bahasa dan melakukan permainan “pura-pura”. Dalam sub tahapan ini anak mempunyai batasan egosentris dan animisme. Egosentris adalah ketidakmampuan anak untuk membedakan perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain. Animisme adalah keyakinan anak bahwa objek-objek

yang tidak bergerak memiliki kehidupan dan kemampuan bertindak. Gelman dan Opfer dalam *Perkembangan Anak* (Santrock, John. W, 2007: 49) karena hal ini gambar-gambar mereka bersifat fantastis dan inventif, misalnya, matahari berwarna biru, langit berwarna kuning, dan mobil berjalan di atas awan.

b. Sub tahapan intuitif

Terjadi saat anak berusia sekitar 4 – 7 tahun, anak mulai menggunakan pemikiran primitive dan rasa ingin tahu dari semua pertanyaan. Fantasi-fantasi pemikirannya hanya memiliki sedikit kesamaan dengan realita.



Gambar 1. **Gambar Anak Pada Sub tahap Intuitif**
Sumber: Santrock, 2007, *Child Development*

Gambar diatas adalah gambar-gambar simbolis dari anak yang masih belia. (a) Gambar anak usia 3 ½ tahun, gambar setengah jadi ini disebutnya “seekor pelikan mencium anjing laut”. (b) Gambar dari anak usia 11 tahun yang lebih rapi dan realistik tetapi juga kurang inventif.

Setiap anak membawa segala pengetahuan yang telah dimilikinya terhadap pengalaman-pengalaman barunya. Jika suatu pengalaman belajar tidak memberikan kesempatan kepada anak untuk mengkreasi

suatu pengetahuan baru semuanya sudah familier atau terlalu mudah, maka pengalaman itu akan membosankan. Dalam situasi seperti ini anak bisa tertarik untuk berinteraksi dengan pengalaman barunya itu dan bisa memiliki kesempatan untuk memanipulasi atau mengkreasikan sesuatu (Santrock, John. W, 2007: 50).

C. Kreativitas

1. Pengertian kreativitas

Konsep populer mengenai kreativitas menekankan hasil dari orang yang kreatif dan orisinalitas hasil tersebut dalam kelompok sosial secara keseluruhan. Konsep ilmiah menekankan bahwa kreativitas merupakan suatu proses atau cara pemikiran yang menghasilkan sesuatu yang baru dan berbeda bagi orang yang bersangkutan. (Hurlock, 1999 : 31)

Hurlock (1999:4) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk atau gagasan apa saja yang dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya, dapat berupa kegiatan imajinasi atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan saja perangkuman. Hal ini didukung oleh Munandar (1999: 50) yang mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan (fleksibilitas) dan orisinalitas dalam berpikir, serta kemampuan untuk mengelaborasi (mengembangkan, memperkaya, memperinci) suatu gagasan. Tampilan karya yang kreatif selalu tampil tunggal (unicness), karena

tidak terdapat kembarannya; asli (original), karena dihasilkan oleh diri sendiri pelaku seni, dan ber-kebaruan (novelty), karena belum pernah ada sebelumnya.

Pendapat lain dari Rhodes *Pengembangan Kreativitas* (Basuki, 2010: 8) ada empat aspek yang menandai adanya kreativitas. Empat aspek itu adalah pribadi kreatif (*the creative person*), proses kreatif (*the creative process*), produk kreatif (*the creative product*), dan pendorong atau lingkungan kreatif (*the creative press or environment*). Keempat aspek ini disebut *Four P's of Creativity: Person, Process, Product, dan Press*. Keempatnya berhubungan sebagai berikut: pribadi kreatif yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dengan dukungan pendorong atau lingkungan kreatif, akan menghasilkan produk kreatif (Munandar, 1999).

Terdapat banyak arti kreativitas yang populer, seperti halnya menurut Hurlock, dalam buku *Perkembangan Anak jilid II*, (Hurlock, 1991 : 2), ada 8 arti kreativitas yang sering digunakan, adalah sebagai berikut :

- a. Kreativitas dilihat dari hasil, menekankan pembuatan sesuatu yang baru dan berbeda, dengan demikian kreativitas sebagai suatu proses, suatu proses adanya sesuatu yang baru, apakah itu gagasan atau benda dalam bentuk sesuatu yang baru
- b. Kreativitas dilihat sebagai kreasi sesuatu yang baru atau orisinil secara kebetulan
- c. Konsep kreativitas yang ketiga, apa saja yang diciptakan selalu baru dan berbeda dari yang telah ada dan karenanya unik

- d. Kreativitas adalah bahwa ia merupakan proses mental yang unik, poses yang semata-mata dilakukan hanya untuk menghasilkan sesuatu yang baru, berbeda dan orisinal
- e. Kreativitas seringkali dianggap sinonim dari kecerdasan tinggi
- f. Kreatif merupakan sarana konsep, mereka memerlukan pengetahuan yang diterima sebelum mereka menggunakan dengan cara yang baru
- g. Kreativitas sering dianggap sebagai sinonim dari imajinasi dan fantasi, serta bentuk permainan mental
- h. Kreativitas tidak mempunyai tingkatan

2. Teori Kreativitas

a. Psikoanalisis

Dalam *Pengembangan Kreativitas* (Basuki, 2010: 3), psikoanalisis memiliki tiga penerapan: (1) suatu metoda penelitian dari pikiran; (2) suatu ilmu pengetahuan sistematis mengenai perilaku manusia; (3) suatu metoda perlakuan terhadap penyakit psikologis atau emosional. Sebagai tambahan, istilah psikoanalisis juga merujuk pada metoda penelitian terhadap perkembangan anak.

Adapun tokoh-tokohnya dalam *Pengembangan Kreativitas* (Basuki, 2010: 3) adalah sebagai berikut:

1) Teori Sigmund Freud

Menurut beberapa pakar Psikologi, kemampuan kreatifitas merupakan ciri kepribadian yang menetap pada lima tahun pertama dari

kehidupan. Sigmund Freud (1856-1939) adalah tokoh utama yang menganut pandangan ini. Ia menjelaskan proses kreatif dari mekanisme pertahanan, yang merupakan upaya tak sadar untuk menghindari kesadaran mengenai ide-ide yang tidak menyenangkan atau yang tidak dapat diterima. Karena mekanisme pertahanan mencegah pengamatan yang cermat dari dunia, dan karena menghabiskan energi psikis, mekanisme pertahanan biasanya merintangi produktifitas kreatifitas. Sehingga biasanya mekanisme pertahanan merintangi produktivitas kreatif. Meskipun kebanyakan mekanisme pertahanan menghambat tindakan kreatif, namun justru mekanisme sublimasi justru merupakan penyebab utama dari kreativitas.

2) Ernest Kris

Ernest kris menekankan bahwa mekanisme pertahanan regresi (beralih ke perilaku sebelumnya yang akan memberi kepuasan, jika perilaku sekarang tidak berhasil atau tidak memberi kepuasan) juga sering muncul dalam tindakan kreatif.

3) Carl Jung

Carl Jung (1875-1961) juga percaya bahwa ketidaksadaran memainkan peranan yang amat penting dalam kreativitas tingkat tinggi. Alam pikiran yang tidak disadari dibentuk oleh masa lalu pribadi. Dengan adanya ketidaksadaran kolektif, akan timbul penemuan, teori, seni, dan karya-karya baru lainnya. Proses inilah yang menyebabkan kelanjutan dari eksistensi manusia.

b. Teori Humanistik

Adapun tokoh-tokohnya dalam *Pengembangan Kreativitas* (Basuki, 2010: 4) adalah sebagai berikut:

1) Teori Maslow

Menurut Abraham Maslow (1908-1970) pendukung utama dari teori humanistik, manusia mempunyai naluri-naluri dasar yang menjadi nyata sebagai kebutuhan. Kebutuhan ini harus dipenuhi dalam urutan hierarki seperti kebutuhan primitif muncul pada saat lahir dan kebutuhan tinggi berkembang sebagai proses pematangan individu.

Kebutuhan tersebut adalah: (a) Kebutuhan fisik/biologis, (b) Kebutuhan akan rasa aman, (c) Kebutuhan akan rasa dimiliki (sense of belonging) dan cinta, (d) Kebutuhan akan penghargaan dan harga diri, (e) Kebutuhan aktualisasi / perwujudan diri, (f) Kebutuhan estetik.

Kebutuhan-kebutuhan tersebut mempunyai urutan hierarki. Keempat Kebutuhan pertama disebut kebutuhan “*deficiency*”. Kedua Kebutuhan berikutnya (aktualisasi diri dan estetik atau transendentasi) disebut kebutuhan “*being*”. Proses perwujudan diri erat kaitannya dengan kreativitas. Bila bebas dari neurosis, orang yang mewujudkan dirinya mampu memusatkan dirinya pada yang hakiki. Mereka mencapai “*peak experience*” saat mendapat kilasan ilham (*flash of insight*)

2) Teori Rogers

Carl Rogers (1902-1987) tiga kondisi internal dari pribadi yang kreatif, yaitu: (a) Keterbukaan terhadap pengalaman, (b) Kemampuan untuk menilai situasi patokan pribadi seseorang (*internal locus of evaluation*), (c) Kemampuan untuk bereksperimen, untuk “bermain” dengan konsep-konsep. Apabila seseorang memiliki ketiga ciri ini, orang tersebut diatas akan berfungsi sepenuhnya menghasilkan karya-karya kreatif, dan hidup secara kreatif. Ketiga ciri atau kondisi tersebut juga merupakan dorongan dari dalam (*internal press*) untuk kreasi.

3. Unsur Karakteristik Kreativitas

Dalam buku *Perkembangan Anak jilid II*, (Hurlock, 1978 : 8), adapun 7 unsur karakteristik kreativitas adalah sebagai berikut:

- a. Kreativitas merupakan proses, bukan hasil
- b. Proses itu mempunyai tujuan
- c. Kreativitas mengarah ke penciptaan sesuatu yang baru, berbeda, dan karenanya unik bagi orang itu, baik itu berbentuk lisan atau tulisan, maupun kongret atau abstrak.
- d. Kreativitas timbul dari pemikiran divergen, sedangkan konformitas dan pemecahan masalah sehari-hari timbul dari pemikiran konvergen. Pemikiran divergen adalah pemikiran yang menghasilkan banyak jawaban atas pertanyaan yang sama (sebuah ciri kreativitas)
- e. Kreativitas merupakan suatu cara berpikir, tidak sinonim dengan kecerdasan, yang mencakup kemampuan mental selain berpikir.

- f. Kemampuan untuk mencipta bergantung pada peroleha pengetahuan yang diterima.
- g. Kreativitas merupakan bentuk imajinasi yang dikendalikan dan menjurus kebeberapa bentuk prestasi, misalnya melukis.

4. Proses kreatif

Teori yang sampai sekarang banyak dikutip ialah teori Wallas yang dikemukakan tahun 1926 dalam bukunya *The art of Thought* (Basuki, 2010: 7), yang mengatakan bahwa proses kreatif meliputi empat tahap yaitu:

- a. Tahap Persiapan, mempersiapkan diri untuk memecahkan masalah dengan mengumpulkan data/ informasi, mempelajari pola berpikir dari orang lain, bertanya kepada orang lain.
- b. Tahap Inkubasi, pada tahap ini pengumpulan informasi dihentikan, individu melepaskan diri untuk sementara masalah tersebut. Ia tidak memikirkan masalah tersebut secara sadar, tetapi “mengeramkannya” dalam alam pra sadar.
- c. Tahap Iluminasi, tahap ini merupakan tahap timbulnya “*insight*” atau “*Aha Erlebnis*”, saat timbulnya inspirasi atau gagasan baru.
- d. Tahap Verifikasi, tahap ini merupakan tahap pengujian ide atau kreasi baru tersebut terhadap realitas. Disini diperlukan pemikiran kritis dan konvergen. Proses divergensi (pemikiran kreatif) harus diikuti proses konvergensi (pemikiran kritis)

5. Ciri hasil kreativitas

Ciri hasil kreativitas dibagi dalam 2 bagian, yakni ciri kreasinya (produknya) dan standar kreasi tersebut. Yang dimaksud dengan ciri suatu kreasi adalah sesuatu yang dimiliki suatu hasil kreasi sebagai pengejawantahan ciri kreatornya (ciri kreativitas dan pribadinya). Standar kreasi adalah norma, ketentuan, aturan dan sebagainya yang dikenai oleh ciri hasil kreasi tersebut. Ciri hasil kreasi akan dijelaskan dalam hubungan yang langsung dengan standar kreasinya, setiap ciri hasil kreasi disusun berurutan dengan yang disebut belakangan mencakup yang disebut duluan (Primadi, 2000:17)

6. Ciri pribadi kreatif

Dalam buku *Mengembangkan Kreativitas*, berikutnya adalah ciri-ciri orang yang kreatif. Menurut David Campbell yang disadur oleh Mangunhardjana (1986: 27), ciri-ciri kreativitas ada tiga kategori:

- a. Ciri-ciri pokok: kunci untuk melahirkan ide, gagasan, ilham, pemecahan, cara baru, penemuan.
- b. Ciri-ciri yang memungkinkan: yang membuat mampu mempertahankan ide-ide kreatif, sekali sudah ditemuka tetap hidup.
- c. Ciri-ciri sampingan: tidak langsung berhubungan dengan penciptaan atau menjaga agar ide-ide yang sudah ditemukan tetap hidup, tetapi kerap mempegaruhi perilaku orang-orang kreatif.

Berikut adalah tabel Ciri pribadi kreatif menurut David Campbell :

Tabel 1. Ciri Pribadi Kreatif menurut Campbell dalam *Mengembangkan Kreativitas*

| Ciri-ciri Pokok | Ciri-ciri Memungkinkan | Ciri-ciri Sampingan |
|--|---|--|
| 1. Berpikir dari segala arah (convergent thinking) 2. Berpikir ke segala arah (divergent thinking) 3. Fleksibilitas koseptual (kemampuan secara spontan mengganti cara memandang, pendekatan, kerja yang tak jalan. 4. Orisinalitas (kemampuan menelorkan ide yang asli bahkan mengejutkan) 5. Lebih menyukai kompleksitas daripada simplisitas 6. Latar belakang hidup yang merangsang (hidup dalam lingkungan yang dapat menjadi contoh) 7. serta kecakapan dalam banyak hal (multiple skills) | 1. Kemampuan untuk bekerja keras. 2. Berpikir mandiri 3. Pantang menyerah 4. Mampu berkomunikasi dengan baik 5. Lebih tertarik pada konsep daripada detail (segi-segi kecil) 6. Keinginan tahu intelektual. 7. Kaya humor dan fantasi 8. Tidak segera menolak ide atau gagasan baru 9. Arah hidup yang mantap | 1. Tidak mengambil pusing apa yang dipikirkan orang lain. 2. kekacauan psikologis |

7. Kreativitas anak

Kreativitas yang tampak pada anak-anak berbeda dengan orang dewasa. Kreativitas seorang anak bisa muncul jika terus diasah sejak dini. Pada anak-anak, kreativitas merupakan sifat yang komplikatif; seorang anak mampu berkreasi dengan spontan karena ia telah memiliki unsur pencetus kreativitas. Pada dasarnya kreativitas anak-anak bersifat ekspresionis. Ini karena pengungkapan ekspresi itu merupakan sifat yang dilahirkan dan dapat berkembang melalui latihan-latihan. Ekspresi ini disebut dengan spontanitas, terbuka, tangkas dan sportif.

Kreativitas pada anak-anak misalnya pada saat kegiatan melukis, selain anak mempunyai ciri pribadi kreatif dan produk kreatif, proses saat melukis juga mempunyai nilai-nilai kreativitas, berikut adalah nilai kreativitas saat anak melukis dalam *Seni Ketrampilan Anak* (Pamadhi,H & Evan S, 2008: 3.11) adalah sebagai berikut : 1) sebagai alat cerita (bahasa visual), 2) sebagai alat bermain, 3) sebagai melatih ingatan, 4) melatih berpikir komprehensif, 5) melatih keseimbangan. Nilai-nilai kreativitas inilah yang terdapat dalam proses melukis, tidak hanya menghasilkan produk kreatif saja, tetapi hal yang paling penting adalah kreativitas pada saat proses melukis tersebut. Sehingga menghasilkan tampilan karya yang kreatif selalu tampil tunggal (unicness), karena tidak terdapat kembarannya; asli (original), karena dihasilkan oleh diri sendiri pelaku seni, dan ber-kebaruan (novelty), karena belum pernah ada

sebelumnya. Dengan demikian melalui seni rupa kreativitas anak dapat berkembang dan mampu menciptakan produk yang kreatif.

8. Ekspresi kreativitas di masa kanak-kanak

Dalam buku *Pendidikan Anak jilid II*, (Hurlock, Elizabeth. B, 1978 :12), beberapa ekspresi kreativitas di masa kanak-kanak adalah sebagai berikut :

a. Animisme

Animisme adalah kecenderungan untuk menganggap benda mati sebagai benda hidup, seperti halnya menurut Gelman dan Opfer : 2004, animisme adalah keyakinan anak bahwa objek-objek yang tidak bergerak memiliki kehidupan dan kemampuan bertindak (Gelman dan Opfer, 2004).

Anak kecil mempunyai pengetahuan dan pengalaman yang terlalu minim untuk mampu membedakan antara hal-hal yang mempunyai sifat hidup atau tidak. Mereka menganggap bahwa karena mereka merasa dan bertindak secara tertentu dalam berbagai situasi, maka segala sesuatu berbuat demikian pula.

b. Teman imajiner

Adalah orang, hewan atau benda yang diciptakan anak dalam khayalan mereka untuk memainkan peran seorang teman. Supaya menyenangkan, anak menciptakan seorang teman imajiner, saat bermain, seringkali anak mengobrol sendiri, disanalah peran teman imajiner bermain. Usia prasekolah, anak sering memunculkan peran teman imajiner saat menggambar dan kreativitas anak meningkat.

D. Simbol

1. Pengertian Simbol

Secara etimologis, simbol berasal dari kata kerja Yunani *sumballo* (*sumballein*) (*symbolos*) yang berarti tanda atau ciri yang memberitahukan sesuatu hal kepada seseorang. Bentuk simbol adalah penyatuan dua hal luluh menjadi satu. Dalam simbolisasi, subjek menyatukan dua hal menjadi satu (Dibyasuharda, 1990:11).

Menurut Marcel Danesi simbol mewakili sumber acuannya dalam cara yang konvensional, kata-kata pada umumnya merupakan simbol. Penanda maupun sebuah objek, suara, sosok dan seterusnya dapat bersifat simbolik (Danesi, M. 2004 : 44). Pendapat lain dari Langer bahwa tiap simbol mewakili satu nama, sehingga deretan simbol tersusun menurut aturan sintaksis tertentu yang menghasilkan suatu gambaran mengenai satu kenyataan tertentu. Realitas yang diangkat kedalam simbol seni hakikatnya bukan realitas objektif, melainkan realitas subjektif, sehingga bentuk dan forma simbolis yang dihasilkan mempunyai ciri amat khas (Sachari, 2002: 19).

Salah satu definisi yang termasyur dalam zaman modern diberikan oleh A.N. Whitehead dalam bukunya *Symbolism*, ia menulis:

“Pikiran manusia berfungsi secara simbolis apabila beberapa komponen pengalamannya menggugah kesadaran, kepercayaan, perasaan, dan gambaran mengenai komponen-komponen lain pengalamannya. Perangkat komponen yang terdahulu adalah ‘simbol’ dan perangkat komponen yang kemudian membentuk ‘makna’ simbol”

Sejauh menyangkut definisi kamus, rupanya ada kesepakatan umum bahwa sebuah simbol tidak berusaha untuk mengungkapkan keserupaan yang persis atau untuk mendokumentasikan suatu keadaan yang setepatnya. Malahan fungsi simbol ialah merangsang daya imajinasi, dengan menggunakan sugesti, asosiasi, dan relasi (Dillistone, 2002 : 20). Melihat dari beberapa definisi, ditemukan kesepakatan bersama yang tersebar luas bahwa simbol merupakan alat yang kuat untuk memperluas penglihatan kita, merangsang imajinasi kita, dan memperdalam pemahaman kita. Melihat pola hubungan rangkap tiga tersebut, Dillistone mengembangkan ketiga pola tersebut dalam bukunya *The Power of Symbols*, yaitu sebuah simbol dapat dipandang sebagai:

- a. Sebuah kata atau barang atau objek atau tindakan atau peristiwa atau pola atau pribadi atau hal yang kongret
- b. Yang mewakili atau menggambarkan atau mengisyaratkan atau menandakan atau menyelubungi atau menyampaikan atau menggugah atau mengungkapkan atau mengingatkan atau merujuk kepada atau berdiri menggantikan atau mencorakkan atau menunjukkan atau berhubungan dengan atau bersesuaian dengan atau mengambil bagian dalam atau berkaitan dengan;

Dalam *Simbol Seni Merupakan Simbol Presentasional* (Netrirosa, A. 2003: 2) , simbol merupakan pengantar pemahaman objek-objek. Memahami suatu hal atau keadaan, adalah tidak sama dengan bereaksi terhadap sesuatu tersebut secara terbuka atau menyadari hadirnya sesuatu tersebut (Langer, 1976). Dalam membicarakan suatu benda kita mempunyai pemahaman dari

benda tersebut, simbol tidak langsung menunjuk pada objek tertentu, pemahaman inilah yang disebut simbol. Simbol seni merupakan simbol dalam pengertian yang agak khusus, karena menyajikan beberapa fungsi simbolik, walaupun tidak seluruhnya, khususnya tidak berarti sesuatu yang lain atau menunjuk pada sesuatu yang terpisah dengannya. Simbol seni tidak menandakan sesuatu tetapi hanya mengartikulasikan dan menjanjikan emosi yang dikandungnya. Karya yang ada secara keseluruhan merupakan citra perasaan yang mungkin disebut simbol seni. Ini merupakan komposisi organis tersendiri, yang berarti elemen-elemennya tidaklah merupakan unsur-unsur pokok yang lepas, ekspresif menurut kemauannya sendiri dalam susunan ragam emosinya (Netrirosa, A. 2003: 5)

Simbol seni merupakan jenis simbol presentasional, pemahamannya tanpa mempergunakan nalar, tetapi hanya dengan intuisi atau perasaan. Simbol seni merupakan simbol yang berdiri sendiri yang tidak dapat dibagi lagi dalam bentuk-bentuk simbol yang lain. Karya seni sebagai simbol, tidak berupa suatu konstruksi atau susunan yang bisa diuraikan unsur-unsurnya, melainkan suatu kesatuan yang utuh, maknanya ditangkap dalam arti keseluruhan melalui hubungan antara elemen-elemen simbol dalam struktur keseluruhan.

Kumpulan simbol-simbol yang menjadi simbol yang utuh tidak dapat diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk yang lain. Simbol seni merupakan suatu kreasi, karena merupakan unsur kebaruan yang sebelumnya tidak ada. Karya seni itulah merupakan simbol yang dibangun dari pengalaman-

pengalaman yang direnungkan dalam bentuk-bentuk simbolis sehingga tercipta citra perasaan yang mendalam (Arifni, 2003 : 6).

2. Jenis Simbol

Dalam *Simbol Seni Merupakan Simbol Presentasional* (Netrirosa, A. 2003: 3), Susanne Langer membuat dua macam cara pembedaan simbol, pertama simbol diskursif (*discursive symbol*) dan kedua simbol presentasional atau penghadir (*presentational symbol*).

c. Simbol diskursif

Adalah simbol yang cara penangkapannya mempergunakan nalar atau intelek, oleh sebab itu disebut juga simbol nalar. Penyampaian hal apa yang akan diungkapkan berlangsung secara berurutan, tidak spontan. Simbol dengan logika modern menganalisis pertanyaan-pertanyaan. Bahasa adalah satu-satunya yang tergolong dalam simbol diskursif, baik itu bahasa sehari-hari (*language of ordinary thought*), bahasa ilmu (*language of scientific knowledge*) ataupun bahasa filsafat (*language of philosophical thought*). Keempat bahasa ini memiliki konstruksi secara konsekwen. Dalam simbol diskursif terkandung suatu struktur yang dibangun oleh kata-kata menurut hukum tata bahasa dan sintaksis.

b. Simbol presentasional

Simbol presentasional adalah simbol yang cara pengungkapannya tidak memerlukan intelek, dengan spontan ia menghadirkan apa yang dikembangkannya. Pemahaman simbolisme presentasional tidak tergantung

kepada hukum yang mengatur hubungan unsur-unsurnya, akan tetapi dengan intuisi atau perasaan. Simbol presentasional dapat berdiri sendiri sebagai simbol yang penuh, artinya bukan dibangun dari suatu konstruksi atau secara bertahap, melainkan suatu kesatuan yang bulat dan utuh. Simbol seperti inilah yang kita jumpai dalam alam dan kreasi manusia, seperti tarian, lukisan, ornamen, dan lain sebagainya, maknanya tidak ditangkap dengan logika, tetapi dengan intuisi langsung.

Bentuk kesenian tidak berupa suatu konstruksi atau susunan yang bisa diuraikan unsur-unsurnya, melainkan suatu kesatuan yang utuh. Tarian atau lukisan itu ditangkap hanya melalui arti keseluruhan, melalui hubungan antara elemen-elemen simbol dalam struktur keseluruhan. Sebagai suatu kesatuan yang bulat dan utuh, bentuk representasional berbicara langsung kepada indra manusia. Hal ini pertama-tama dan terutama adalah kehadiran langsung dari suatu objek individual, oleh sebab itu simbol ini tidak dapat diterjemahkan ke dalam bentuk-bentuk yang lain

3. Proses Simbolisasi

Kata simbolisasi mengacu kepada suatu proses atau kegiatan, ada gerak pemikiran manusia yang dinamis. Karena merupakan proses, terjadi suatu proses perubahan secara gradual atau bertahap menuju suatu goal (sasaran). Terjadinya simbolisasi karena adanya peralihan dari dunia pasif impresi semata-mata menuju suatu dunia yang lain merupakan ekspresi murni dari ide manusia. Proses simbolisasi menampakkan terjadinya kontak antara manusia

sebagai subjek dengan dunia atau realitas. Sasaran dari proses ini menampakkan ide baru dari wadah simbol (suatu realitas baru) yang muncul dari interaksi antara akal manusia dengan bahan mentah yang dipikirkannya.

Dalam *Simbol Seni Merupakan Simbol Presentasional* (Netrirosa, A. 2003: 4), menurut Langer, proses simbolisasi adalah proses pembentuka simbol yang merupakan ciri khas manusia. Proses ini tidak terdapat pada binatang, karena tidak mempunyai akal, nalar dan intuisi. Proses yang berlangsung terus-menerus dalam akal budinya, oleh sebab itulah manusia dikatakan makhluk bersimbol. Kebutuhan dasar ini jelas hanya terdapat pada manusia

4. Simbolisasi gambar anak usia 3-6 tahun

Dalam *Seni Ketrampilan Anak* (Pamadhi, H & Evan S, 2008: 1.26) proses berkarya seni, pikiran anak dan perasaan anak aktif bahkan pikiran anak bercampur perasaan anak, anak pada usia dini belum dapat membedakan makna berpikir dengan merasakan, semua masih menyatu dalam kegiatan yang bersifat refleksi. Alam pikiran dan perasaan anak ini terungkap dalam karya rupa anak, anak usia dini saat menggambar atau melukis bukan dari apa yang dia lihat saja, tetapi apa yang dia rasakan lalu dituangkan dalam bentuk simbol-simbol dalam suatu lukisan.

Ketika anak berusia 2 – 4 tahun gambar yang ditampilkan belum stabil, kadang objek yang diutarakan belum stabil dan gambar tanpa bermaksud menggambarkan sesuatu, melainkan hanya gerak tangan. Sebaian anak telah

mampu mengamati objek didepan matanya untuk digambar, akan tetapi gambar/coretan belum berujud. Gambar tersebut hanya berupa garis-garis, bagi orang dewasa garis-garis tersebut tidak berfungsi, tetapi bagi anak kecil sebenarnya merupakan simbol benda atau objek yang dilihatnya.

Untuk menyatakan ruangan, anak membuat huruf yang berbeda ukurannya yaitu semakin mendekati gambar semakin besar. Gaya gambar gerak ini memberikan bahwa gambaran huruf R ditata dengan irama yang menunjukkan gerakan figur orang yang sedang berjalan. Simbol huruf R ini secara substansi telah mewakili gerakan, akan tetapi secara fisik, garis sebagai tanda orang berjalan mewakili jalan yang berbelok-belok.

E. Tinjauan tentang Seni lukis anak usia 3-6 tahun

1. Seni lukis anak usia 3-6 tahun

Seni lukis merupakan bagian dari bidang seni rupa murni yang berwujud dua dimensi, sehingga seni lukis merupakan karya yang terlepas dari unsur-unsur kegunaan praktis. Lebih jelas lagi seni lukis merupakan suatu pengucapan pengalaman artistik seseorang yang dicurahkan ke dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan garis, warna, bidang, dan tekstur.

Melukiskan adalah membayangkan, maka objek yang ada didepan mata dibayangkan, dikaitkan, diasosiasikan, diimajinasikan dengan objek yang pernah masuk dalam ingatan. Bentuk ungkapan ini dapat berupa gambar yang dapat dilihat mata dengan realistik (nyata) maupun tidak (abstrak), gambaran

ini dapat diubah warna maupun tampilan bentuknya sesuai dengan keinginan orang yang melukiskan.

Usia 3-6 tahun adalah termasuk dalam masa pra bagan, yang terpenting dari masa prabagan adalah cara berbeda dari gambar dimulai ciptaan sadar pada bentuk. Pada masa ini anak sadar bahwa membuat bentuk berawal dari hubungan dengan dunia sekitar lingkungan. Simbol dan coretan terkontrol serta terkait dengan lingkungan sekitar anak, coretan pada masa pra bagan sebagian besar terjadi karena aktivitas kinestik (Lowenfeld, & Brittain. 1982 : 205).

Dalam masa prabagan, anak sudah mulai mengenal dirinya, dirinya sebagai pusat segalanya. Dalam gambar akan tampak figur yang menyatakan “aku”. Pengalaman anak akan menjadi kaya ketika orangtua mendukung ide anak dan memberi tambahan pengalaman. Masa ini didominasi dengan egosentris, yaitu ketidakmampuan anak untuk membedakan perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain. Ego (keakuan) akan muncul pada karyanya, anak akan mulai menerjemahkan lingkungan sekitar dengan pikiran dan perasaannya. Misalnya, anak memasukkan unsur benda-benda yang lain untuk memenuhi bidang gambar. Dalam hal ini, mula-mula anak memusatkan perhatiannya pada suatu objek sampai selesai, kemudian melupakannya dan berganti memusatkan perhatiannya pada objek yang lain sampai selesai dan demikian seterusnya.

Pada karya anak-anak, lukisan anak-anak merupakan ekspresi kejujuran anak tentang perasaan, harapan, fantasi serta imajinasi yang diterapkan pada bidang datar. Lukisan anak-anak mempunyai bentuk yang sangat unik, naif

dan lucu, baik dari aspek pewarnaan, goresan, bentuk maupun unsur gambar lainnya. Seperti yang diungkapkan Muharram dan Sundaryati (1991:34) bahwa:

“Gambar anak sesuai dengan tingkat pengamatan yang masih sederhana, menurut ilmu jiwa masih dalam masa ‘complex kwalitet’, artinya pengamatan anak masih global, maka hasil karyanyapun bersifat dan berwujud satu keseluruhan, belum tampak jelas bagian-bagian terinci, yang tampak hanya beberapa bagian kecil yang menarik perhatian terutama yang menyentuh perasaan dan keinginannya, segala sesuatu yang mempunyai arti dari pengamatannya coba digambarkan baik yang dapat dilihat maupun yang tidak”

Anak berbuat dan berkarya atas dasar daya nalar anak. Mereka mengungkapkan pikiran dan perasaan dalam wujud karya seni rupa atau lukisan tanpa terbatas pada apa yang terlihat dengan mata kepala saja, melainkan lebih pada apa yang mereka mengerti, pikirkan atau khayalkan. Dengan demikian anak menggambar mulai yang paling sederhana yaitu dengan garis-garis dan berkembang menjadi bentuk-bentuk yang representasional dan detail sesuai dengan perkembangan usia sesuai dengan pengetahuannya sendiri bukan menurut penampakan visual.

2. Elemen-elemen seni lukis

a. Garis

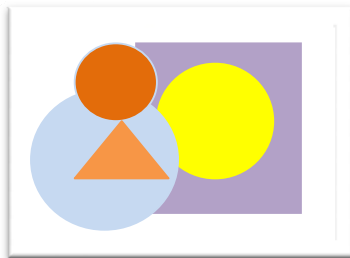
Jika sebuah titik bergerak, jalan yang dilaluinya membentuk garis. Garis mempunyai panjang tanpa lebar, mempunyai kedudukan dan arah, kedua ujungnya berupa titik, garis merupakan batas sebuah bidang (Wong, 1972:3). Garis adalah batas limit suatu benda, massa, ruang, warna, dan susunan dari objek-objek. Wujud garis dapat dibedakan menjadi dua macam,

yaitu: (a) garis nyata, garis ini dihasilkan dan terjadi karena suatu goresan, sehingga meninggalkan bekas yang nyata, (b) garis semu, yaitu garis yang terjadi karena kesan yang dapat ditangkap oleh mata yang sesungguhnya merupakan batas limit suatu benda, massa, ruang, warna, dan susunan objek.

b. Bidang

Segala berbentuk pipih yang bukan titik atau garis digolongkan dalam bidang. Sebuah bidang mempunyai panjang dan lebar tanpa tebal, mempunyai kedudukan dan arah. Bidang dibatasi oleh garis dan menentukan batas terluar sebuah gempal (Wong, 1972:3). Bidang merupakan suatu area yang dibatasi oleh garis, baik garis nyata maupun garis semu. Dengan demikian, titik dapat berupa bidang, namun bidang belum tentu titik. Jenis bidang dapat dibagi menjadi empat bagian yaitu:

- 1) Bidang geometris, dibuat secara terukur, berikut adalah contoh bidang geometris :



Gambar 2: **Bidang geometris**
Sumber: Dokumentasi Herdhika, 2012

- 2) Bidang organik, dibatasi oleh garis lengkung bebas yang mengesankan keceriaan dan pertumbuhan, berikut adalah contoh bidang organik :



Gambar 3: **Bidang organik**
Sumber: Dokumentasi Herdhika, 2012

- 3) Bidang bersudut, dibatasi oleh beberapa garis lurus yang secara matematis tidak bertalian. Berikut adalah contoh gambar bersudut:



Gambar 4: **Bidang bersudut**
Sumber: Dokumentasi Herdhika, 2012

- 4) Bidang tak beraturan, dibatasi oleh garis lurus dan lengkung yang secara matematis tidak bertalian.



Gambar 5: **Bidang tak beraturan**
Sumber. Dokumentasi Herdhika, 2012

c. Bentuk

Bentuk dalam pengertian bahasa dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bangun (*shape*) ialah bentuk benda yang polos, seperti terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur, dsb.

Titik, garis atau bidang akan menjadi bentuk jika terlihat. Titik, garis atau bidang yang terlihat adalah bentuk dalam arti yang sebenarnya walaupun bentuk yang berupa titik atau garis pada umumnya tetap disebut titik atau garis saja (Wong, 1972:5).

d. Ruang

Ruang dapat diartikan sebagai keluasan yang dibatasi oleh limit baik keluasan positif maupun keluasan negatif. Keluasan positif yaitu ruang yang sering menggambarkan objek sedangkan keluasan negatif yaitu keluasan dalam bentuk dua dimensi ruang negatif ini sering menjadi background.

e. Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba suatu permukaan benda. Nilai raba suatu permukaan benda tersebut dapat berbeda-beda, ada yang kasar, halus, keras, lunak, kasap, dan licin. Jenis tekstur ada dua macam, yaitu: tekstur nyata dan tekstur semu. Tekstur nyata yang dimaksud disini adalah nilai raba suatu permukaan benda secara fisik dapat dirasakan oleh indera raba, misalnya tekstur batu. Sedangkan tekstur semu adalah nilai raba suatu permukaan benda hanya dapat dinilai secara visual, tetapi tidak dapat dinilai atau dirasakan oleh alat indera raba.

f. Warna

Warna merupakan unsur penting dan paling dominan dalam sebuah penciptaan karya seni. Melalui warna, orang dapat menggambarkan suatu benda mencapai kesesuaian dengan kenyataan yang sebenarnya. Penyebab terjadinya warna adalah cahaya, tanpa cahaya warna tidak akan terlihat, cahaya terdiri dari seberkas sinar-sinar yang memiliki panjang gelombang yang berbeda-beda. Bila gelombang tersebut memasuki mata, maka yang akan terjadi adalah sensasi warna (Darmaprawira, 2002:19).

3. Kaidah Komposisi

a. Kesatuan (Unity)

Kesatuan merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dll), maka kesatuan telah tercapai.

b. Keseimbangan (Balance)

Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur

tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani

c. Proporsi (Proportion)

Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian. Untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya diperlukan perbandingan –perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Dalam bidang desain proporsi ini dapat kita lihat dalam perbandingan ukuran kertas dan layout halaman.

d. Irama (Rhythm)

Irama adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk –bentuk alam bisa kita ambil contoh pengulangan gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk –bentuk unsur rupa.

e. Dominasi (Domination)

Dominasi merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata Dominance yang berarti keunggulan . Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsure sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut Center of Interest, Focal Point dan Eye Catcher. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

4. Periodisasi gambar anak usia 3-6 tahun

Periodisasi masa perkembangan seni rupa anak menurut Rhoda Kellog dan Scott (Muharam dan Sundaryati, 1991: 34-35), berikut adalah masa perkembangan seni rupa menurut Rhoda Kellog dan Scott :

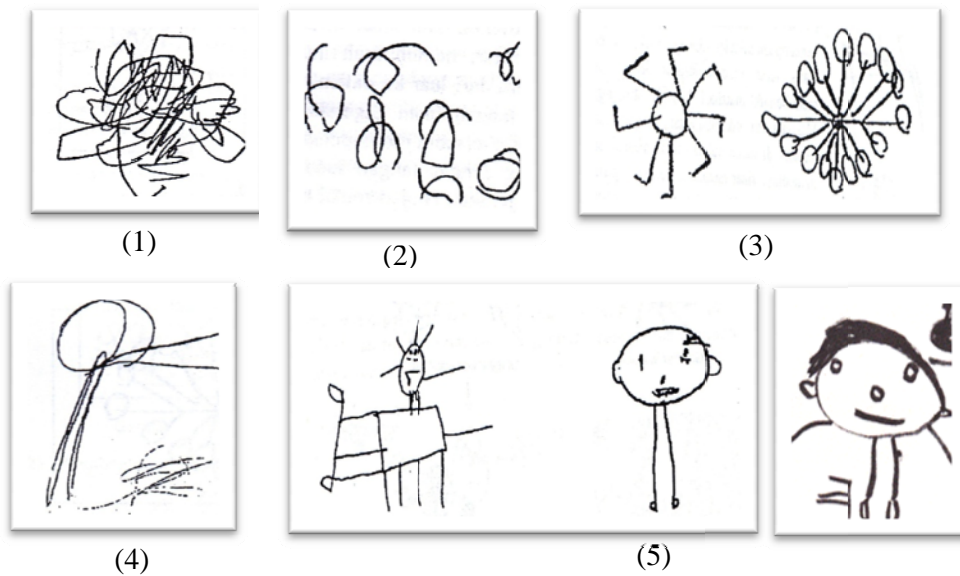
- | | |
|---|---------------|
| a. Coretan dan corengan (Scribble and Scriblin) | : 2 - 3 tahun |
| b. Rahasia bentuk (The Secrets of Shape) | : 2 - 4 tahun |
| c. Seni Kontur (Art in Outline) | : 2 - 4 tahun |
| d. Anak dan desain (The Child and Design) | : 3 - 5 tahun |
| e. Mandala, matahari dan Radial | : 3 - 5 tahun |
| f. Manusia (People) | : 4 - 5 tahun |
| g. Mirip Gambar (Almost Pictures) | : 4 - 6 tahun |
| h. Gambar (Pictures) | : 5 - 7 tahun |

Berikut adalah perkembangan anak usia 3-6 tahun dalam rangka mengidentifikasi perkembangan pengamatan dalam bentuk gambar, adalah sebagai berikut :

a. Pembentukan figur manusia

Garis yang telah terputus tersebut akhirnya bisa terkoordinasikan oleh anak menjadi objek dalam gambarnya. Dimulai dari berubahnya garis menjadi bulatan serta muncul garis lurus dan lengkung. Lambat laun bulatan tersebut diisi dengan garis lurus membentuk matahari manusia. Rhoda Kellog (1975) menyebutnya tipe mandala atau sinar matahari.

Berikut adalah skema pembentukan figur manusia :



Gambar 6: **Skema pembentukan figur manusia**

Sumber: Pamadhi & Evan, S. 2008 :1.34-1.37, *Seni Ketrampilan Anak*

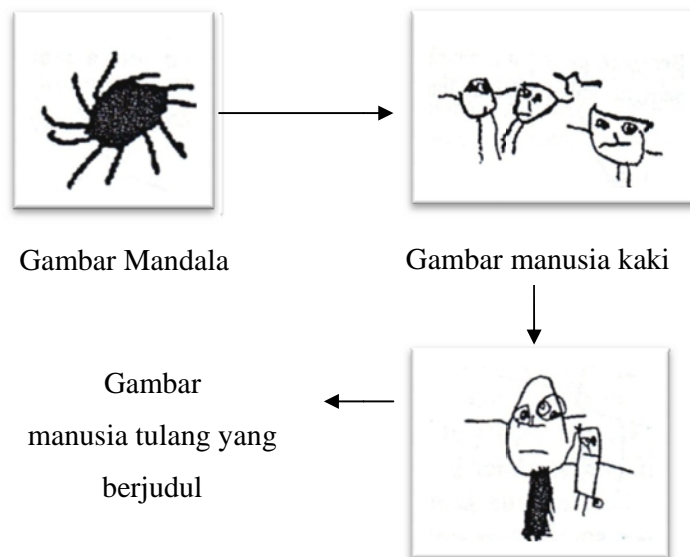
- 1) Garis yang dibuat anak belum terkontrol, arah putaran tidak tetap. Komponen gambar mirip dengan susunan yang bersifat personal dan sesuai kemauannya sendiri.
- 2) Anak sudah memutuskan garis dan sudah mulai mengontrol dengan nalar, dalam gambar sudah terdapat titik yang menjadi titik pusat.
- 3) Menunjukkan garis putus-putus yang disusun kembali menjadi bagan yang mudah diidentifikasi, walaupun masih labil. Secara global gambar sudah mirip dengan bentuk manusia.
- 4) Garis telah membentuk figur manusia yang sangat sederhana dengan bulatan yang dibuat dengan garis ekspresi tidak putus. Garis lurus dibawah bulatan nantinya akan berkembang menjadi tangan.

- 5) Akhir dalam tipe mandala adalah bentuk figur manusia. figur manusia telah terlihat, yaitu terdiri dari kepala dan kaki, Walaupun belum sempurna, tetapi dapat diidentifikasi, seperti mempunyai kaki, telinga, hidung, mata dan karakter wajah. Beberapa garis yang ditarik kedepan muka manusia tersebut dimaksudkan sebagai simbol helai rambut.

b. Memberi judul manusia

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

Berikut adalah skema figur manusia berjudul :



Gambar 7: **Skema figur manusia berjudul**

Sumber: Pamadhi & Evan,S. 2008 :1.38, *Seni Ketrampilan Anak*

Bagi anak yang masih menyatukan pikiran dan perasaannya, gambar manusia kepala-kaki belum tampak. Anak masih suka mengekspresikan ide dan gagasan secara spontan, sehingga belum tampak jelas gagasan apa yang akan muncul. Namun, pada suatu saat anak sudah memberi judul dengan tetap dan mantap. Anak seusia prabagan sudah mampu mengamati disekitar lingkungannya dan gambarnya pun lebih lengkap.

c. Menggambar bagan

Periode ini dimulai dalam masa prabagan, anak sudah mulai mengenal dirinya, dirinya sebagai pusat segalanya. Dalam gambar akan tampak figur yang menyatakan “aku”. Pengalaman anak akan menjadi kaya ketika orangtua mendukung ide anak dan memberi tambahan pengalaman. Perkembangan figur dalam gambar anak semakin meningkat, dari figur manusia kepala-kaki menjadi manusia-tulang, atau manusia-batang..



Gambar 8: **Gambar pra-bagan**

Sumber: Lowenfeld, & Brittain. 1982 : 214, *Creative and mental growth*

Mortensen (1982) menggunakan pembagian yang diajukan Lowenfeld, yaitu adanya tahapan perkembangan menggambar yang terkait dengan perkembangan anak. Tahapan-tahapan ini yang disebut sebagai stadium adalah: stadium coretan, stadium pre-skematis, stadium

skema, stadium awal realisme, stadium pseudo realistis dan stadium pubertas. Menurut Lowenfeld & Brittain dalam buku *Creative Mental Growth* (1982) membuat periodisasi lukisan anak sebagai berikut:

d. Periode Coreng Moreng (Scribbling Period)

Periode ini berlaku bagi anak berusia 2 sampai 4 tahun (masa pra sekolah). Pada masa ini merupakan pengalaman dari aktivitas motorik anak, wujud gambarnya berupa goresan tebal tipis dengan arah yang belum terkendali. Pada tahap ini unsur warna belum penting. Periode ini terbagi dalam 3 tahap, yaitu:

- 1) Corengan tak beraturan: bentuk sembarangan, mencoreng tanpa melihat kertas, belum dapat coretan berupa lingkaran, anak bersemangat dalam membuat coretan, adalah ciri tahapan mencoreng paling awal. Di bawah ini adalah contoh gambar anak pada tahap corengan tidak beraturan:



Gambar 9: **Corengan tak beraturan**

Sumber: Lowenfeld, & Brittain. 1982 : 174, *Creative and mental growth*

- 2) Corengan terkendali: anak mulai menemukan kendali visual terhadap coretan yang dibuatnya dengan kata lain sudah ada koordinasi antara perkembangan visual dan perkembangan motorik. Goresan dibuat

dengan penuh semangat. Terdapat pengulangan pencoretan garis, baik horixontal, vertical, lengkung , bahkan lingkaran



Gambar 10: Corengan Terkendali

Sumber: Lowenfeld, & Brittain. 1982 : 177, *Creative and mental growth*

3) Corengan bernama: merupakan tahap terakhir masa mencoreng.

Cirinya: bentuk semakin bervariasi, anak mulai memberi nama pada hasil coretannya, menggunakan waktu yang semakin banyak. Warna mulai menyita perhatian anak.

e. Periode Pra Bagan (Pre Schematic Periode)

Berlaku bagi anak berusia 4 sampai 7 tahun (taman kanak-kanak). Pada periode ini anak mendapat kesempatan mencipta, menjelajah, bereksperimen, dan berbagai hal baru kaitannya dengan perkembangan jiwa, rasa, maupun emosi mereka. Berbagai pengalaman berarti mereka temukan dengan adanya interaksi dengan dunia baru, teman sekolah, pendidik, pelajaran, alat peraga, ataupun disiplin. Dengan demikian anak mulai menggambar bentuk-bentuk yang ada hubungannya dengan dunia sekitar dan membangun ikatan emosional dengan apa yang digambar. Pada usia 5 tahun, gambar bersifat bagan makin dapat dikenali, gambar manusia, rumah, pohon, dan sebagainya. Usia 6 tahun, mulai menggambar manusia walau

masih sangat sederhana. Berikut merupakan contoh gambar periode pra bagan karya anak usia 7 tahun:



Gambar 12. Pra Bagan Anak Usia 4-7 Tahun
Sumber: Lowenfeld, 1982: 239, *Creative and Mental Growth*

5. Tipe dan karakteristik lukisan anak

Adapun tipe lukisan anak - anak dalam *Seni Ketrampilan Anak* (Pamadhi,H & Evan S, 2008 : 1.42) adalah sebagai berikut :

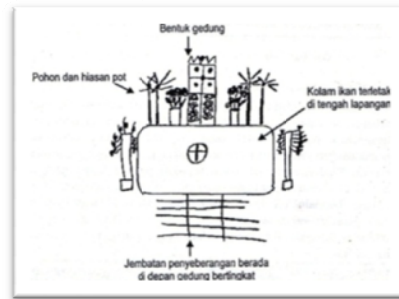
a. Tipe Haptic

Tipe lukisan ini cenderung mengungkapkan perasaan atau pikiran daripada kejelian bentuk-bentuknya. Anak yang mempunyai tipe perasaan ini lebih mengutamakan penggunaan warna-warna sebagai ekspresi jiwanya. Tipe lukisan ini telah berani mencampur warna primer, selain itu anak hanya menuangkan gagasan dengan menata bentuk bulat, segitiga dan segi empat tetapi tidak penuh.

b. Tipe nonhaptik atau realistik

Pada tipe ini anak lebih suka memberi tanda idenya dengan bentuk yang mudah diidentifikasi oleh orang lain, bentuk-bentuk ini disusun sesuai dengan cerita atau hanya sekedar penyusunan yang sederhana, seperti menyusun bentuk-bentuk. Cara pengungkapan yang lain adalah kata atau

huruf yang sebenarnya tidak mempunyai arti, bentuk ini cenderung menjadi komik.



Gambar 13. Bentuk figur manusia

Sumber: Pamadhi, dkk,2008:1.42, *Seni Ketrampilan Anak*

Gambar 13 adalah tipe gambar nonhaptic, anak ingin bercerita tentang pengalamannya diajak melihat bangunan yang bagus menurut ukuran anak. Gedung diberi simbol segiempat, diberi atap segitiga berurutan dan ditata kesamping.

Adapun karakteristik lukisan anak dalam *Seni Ketrampilan Anak* (Pamadhi,H & Evan S, 2008 : 1.43) bermacam-macam, adalah sebagai berikut :

a. Tipe komik

Anak menggambar cerita atau komik, kemampuan menulis anak muncul didalam gambar anak. Oleh karenanya gaya ini mirip dengan cerita bergambar.Ketika anak telah mengenal huruf dan angka di Taman Kanak-Kanak, kemampuan menulis huruf ini muncul didalam gambar anak.

b. Tipe naturalistik

Tipe naturalistik biasanya disamakan dengan tipe realistik, walaupun sebenarnya dalam kedua lukisan ini terdapat perbedaan. Gaya naturalistik

cenderung diungkapkan dalam gambar pemandangan yang terdiri dari unsur gunung, sawah, dan sungai. Tipe realistik lebih menonjolkan pengungkapan gambar dan situasi di rumah, misalnya : ibu memasak, situasi bermain atau situasi keluarga. Dalam pemilihan warna, tipe naturalistik dan realistik juga berbeda. Tipe naturalistik, berusaha menyamakan atau menganalogikan warna alami, seperti : gunung berwarna biru, dan daun berwarna hijau, atau sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar anak. Tipe realistik berani memberi warna berbeda dengan tipe anak naturalistik, ia berani memberi warna berbeda sesuai dengan interpretasi pikiran, perasaan dan imajinasinya.



Gambar 14. **Tipe naturalistik**
Sumber: Dokumentasi Herdhika , 2012



Gambar 15. **Tipe realistik**
Sumber: Dokumentasi Herdhika , 2012

c. Gaya heroik, Menggambar cerita kepahlawanan

Disebabkan karena pengaruh melihat dan membaca gambar komik atau melihat televisi tentang objek cerita kepahlawanan. Gambar anak usia dini dengan IQ diatas normal, ketika diamati sedang menggambar, anak tipe ini berperilaku hiperaktif baik dalam menggambar ataupun bercerita.



Gambar 16. **Gambar cerita kepahlawanan**
Sumber: Pamadhi, dkk,2008:1.45, *Seni Ketrampilan Anak*

Gambar 16 adalah gambar anak usia dini dengan IQ diatas normal, ketika diamati sedang menggambar, anak berperilaku hiperaktif(bergerak tanpa henti) baik ddalam menggambar maupun bercerita. Pikiran anak menuju pada tokoh *Spiderman* dalam dua lokasi : *pertama* ia berada di udara ketika akan turun menolong orang, dan *kedua* tokoh tersebut telah menang bertempur.

Anak tipe ini memilih figur yang menonjol dan mengandaikan dirinya sebagai tokoh yang dikagumi, ide dan gagasan anak yang sejajar dengan penonjolan berpikir ini menyebabkan gambar-gambar yang diutarakannya diluar dugaan orang dewasa. Anak bertipe ini sering menggambar hal-hal futuristik, seperti: rumahku di masa depan, aku membuat pesawat tempur antar ruang angkasa. Bentuk maupun cerita yang

masuk dibenak anak menjadi memori/ingatan yang tersimpan panjang. Demikian pula modifikasi atau inovasi ide dan gagasan anak mampu memberikan gambaran kelebihan yang ada pada dirinya.

d. Bertumpu pada garis dasar

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



Gambar 17. **Bertumpu pada garis dasar**

Sumber: Pamadhi, dkk,2008:1.46, *Seni Ketrampilan Anak*

e. Transparasi (X-ray)

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

masa lalu yang tersimpan akan diungkapkan olehnya. Gambar 14 anak menggambar rumah kuno yang dihuni oleh penduduk primitif, anak pernah mendengar cerita kehidupan primitif. Isi dan perabot rumah belum tertata rapi, serta suasana tata ruang. Cerita ini akhirnya mempengaruhi pola pikir anak menuju gambar yang akan diminta oleh guru dengan tema : suasana rumahmu.



Gambar 18. **Idioplastis, objek tembus pandang**

Sumber: Bandi S. : 12, *Periodisasi Perkembangan Seni Rupa Anak*

Penafsiran ruang bersifat subjektif, tampak pada gambar “tembus pandang” (contoh gambar 18: digambarkan orang makan di ruangan, seakan-akan dinding terbuat dari kaca). Gejala ini disebut dengan idioplastis (gambar terawang, tembus pandang). Misalnya gambar sebuah rumah yang seolah-olah terbuat dari kaca bening, hingga seluruh isi di dalam rumah kelihatan dengan jelas. Jadi lukisan anak menjadi ungkapan catatan semua peristiwa yang dialami anak dan diungkapkan sesuai dengan asosiasi berpikir, suasana rumah menjadi ungkapan dari seluruh gagasan menggambar rumah dan seisinya.

f. Tipe susunan bebas

Pada gambar tipe susunan bebas, semua benda ditampilkan dan belum mempunyai cerita yang jelas, susunan ini dapat dikatakan sebagai susunan anorganik yaitu susunan yang diletakkan pada bidang gambar tanpa mengenal urutan ceritanya. Keberanian anak menampilkan hal seperti ini biasanya tidak diperhatikan oleh orangtua dan pendidiknya, lukisan ini dianggap tidak konsisten dengan ukuran dan pewarnaannya.

F. Peranan dan karakter bentuk dalam seni lukis anak usia 3-6 tahun

Titik, garis atau bidang akan menjadi bentuk jika terlihat, sebuah titik, garis, bidang yang terlihat adalah bentuk dalam arti sebenarnya walaupun bentuk yang berupa titik atau garis pada umumnya tetap disebut titik atau garis saja (Wong, 1995 : 5).

Bentuk dalam pengertian bahasa dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bangun (*shape*) ialah bentuk benda yang polos, seperti terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental, tak teratur, dsb. Sedangkan, bentuk plastis ialah bentuk benda yang terlihat dan terasa karena unsur nilai dari benda tersebut.

Bidang merupakan suatu area yang dibatasi oleh garis, baik garis nyata maupun garis semu. Dengan demikian, titik dapat berupa bidang, namun bidang belum tentu titik. Demikian juga dengan garis, bahwa garis dapat berupa bidang, namun bidang belum tentu berwujud garis. Ruang dalam arti yang luas adalah seluruh keluasan, termasuk di dalamnya hawa udara. Dalam pengertian yang sempit ruang dibedakan menjadi dua, yaitu ruang negatif dan ruang positif. Ruang

positif adalah ruang yang diisi atau ditempati wujud bentuk, sedangkan ruang negatif adalah ruang yang mengelilingi wujud bentuk.

Sifat atau karakteristik dari tiap bentuk dapat memberikan kesan sebagai berikut: (1) Bentuk teratur kubus dan persegi, baik dalam dua maupun tiga dimensi memberi kesan statis, stabil, dan formal, (2) Bentuk lengkung bulat atau bola memberi kesan labil, dinamis, bergerak, (3) Bentuk segitiga runcing memberi kesan aktif, energik, tajam, mengarah.

Karakter bentuk yang ditampilkan anak usia 3-6 tahun belum stabil, objek yang diutarakan belum disadari penuh oleh anak, kadang hanya berupa goresan tanpa bermaksud menggambarkan sesuatu. Anak menampilkan dalam simbol bentuk yang berbeda-beda dalam lukisannya, hal ini mendapat pengaruh dari faktor lingkungan sekitar. Anak memodifikasi benda-benda disekelilingnya dalam simbol-simbol bentuk, seperti suasana siang hanya digambarkan dengan bentuk bulatan diberi garis yang memancar (mandala) atau manusia tulang dengan identitas tertentu seperti laki-laki dan perempuan.

G. Peranan dan karakter warna dalam seni lukis anak usia 3-6 tahun

Warna merupakan unsur penting dan paling dominan dalam sebuah penciptaan karya seni. Melalui warna, orang dapat menggambarkan suatu benda mencapai kesesuaian dengan kenyataan yang sebenarnya. Warna mempunyai karakteristik tertentu, yang dimaksud karakteristik dalam hal ini adalah ciri-ciri atau sifat khas yang dimiliki oleh suatu warna. Warna yang sering ditampilkan

anak usia Taman kanak-kanak adalah warna primer dan sekunder, warna tersier kurang digunakan oleh anak.

Teori lingkaran warna dari Mussel mengambil tiga warna utama sebagai dasar dan disebut warna primer, yaitu warna merah dengan kode M, warna kuning dengan kode K, dan warna biru dengan kode B. Apabila masing-masing warna primer dicampur, maka akan menghasilkan warna sekunder. Bila warna primer dicampur dengan warna sekunder akan dihasilkan warna ketiga atau warna tersier (Sulasmi D. 2002 : 40). Dapat dirumuskan sebagai berikut:

Warna primer : M K B

Warna sekunder : M + K = Jingga dengan kode J (orange)

 M + B = Ungu dengan kode U

 K + B = Hijau dengan kode H

Warna tersier : M + J = MJ K + J = KJ

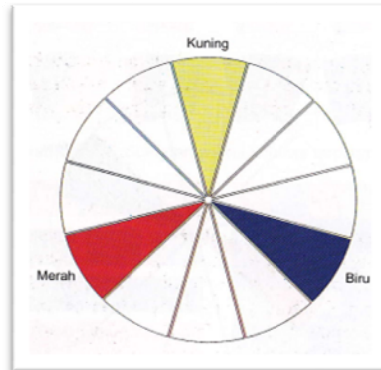
 M + U = MU B + U = BU

 K + H = KH B + H = BH



Gambar 19. **Lingkaran warna Mussel**

Sumber : Sulasmi D. 2002 :12, Warna, *Teori dan Kreativitas Penggunaannya*



Gambar 20. **Lingkaran warna primer**

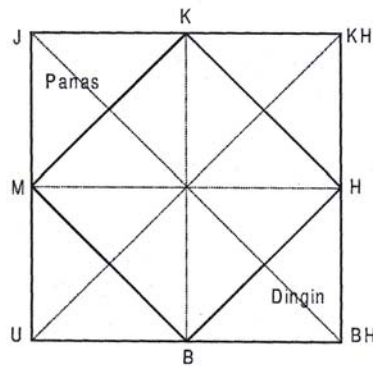
Sumber : Sulasmi D. 2002 :76, *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*



Gambar 21. **Lingkaran warna primer, sekunder dan tersier**

Sumber : Sulasmi D. 2002 : 75, *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*

Secara garis besar sifat khas yang dimiliki oleh warna ada 2, yaitu warna panas dan dingin, warna panas berpuncak pada warna jingga (J), warna-warna yang dekat warna jingga adalah merah digolongkan warna panas, warna-warna yang berdekatan dengan warna biru kehijauan termasuk warna dingin. Berikut skema warna panas dan dingin sistem Ogden Rood :



Gambar 22. Skema warna panas dan dingin sistem Ogden Rood

Sumber: Sulasmi D. : 40, *Warna, Teori dan Kreativitas Penggunaannya*

Dalam lukisan anak-anak usia TK sering menggunakan warna primer, yaitu warna merah, kuning dan biru. Selain itu anak sering menggunakan warna-warna cerah untuk mengekspresikannya. Warna yang sering dimanfaatkan anak itu mempunyai arti simbolis maupun arti ekspresi. Simbolis berarti warna yang dimanfaatkan menggambarkan isi rasa anak ketika sedang menyatakan kehendak. Sedangkan warna ekspresi, warna itu memberikan gambaran tentang kondisi anak. Pendapat dari Ginting (1986 :45), peranan warna penting bagi seni lukis, yaitu:

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

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Bentuk Penelitian

Penelitian ini termasuk dalam jenis penelitian deskriptif kualitatif, penelitian deskriptif kualitatif adalah penelitian yang bertujuan menggambarkan dan menginterpretasi objek yang diteliti sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Penelitian deskriptif pada umumnya dilakukan dengan tujuan utama, yaitu menggambarkan secara sistematis fakta dan karakteristik objek dan subjek yang diteliti secara tepat. Data dalam penelitian ini berupa uraian atau keterangan yang diperoleh dari guru, siswa dan dokumentasi lainnya untuk menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis maupun lisan.

Peneliti berupaya mendeskripsikan, mencatat, menganalisis dan menginterpretasikan kondisi-kondisi yang terjadi, dengan kata lain penelitian deskripsi bertujuan untuk memperoleh informasi-informasi mengenai keadaan saat ini dan melihat kaitan antara variabel yang ada, hanya mendeskripsikan informasi apa adanya sesuai dengan variabel yang diteliti yaitu tentang nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta.

Dalam penelitian ini didasarkan pada nilai-nilai kreativitas yang terkandung dalam simbol lukisan anak, untuk itu peneliti berusaha mengadakan pendekatan tentang nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak sebagai fenomena yang diteliti dan selanjutnya dibahas kemudian dideskripsikan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat penelitian dalam penelitian ini di TK Bhayangkari 04 Yogyakarta Jalan AIP II KS Tubun nomor 28, Patuk Yogyakarta. TK Kemala Bhayangkari 04 yogyakarta ini mempunyai 4 kelompok, yaitu A1, A2, B1 dan B2 dengan jumlah 78 siswa. Jumlah guru yang mengajar adalah 5 guru dengan 1 guru khusus seni rupa dalam kegiatan ekstrakurikuler melukis. Waktu penelitian berlangsung selama 6 pertemuan yaitu setiap hari senin dengan rincian jadwal sebagai berikut :

Tabel 2. **Jadwal Penelitian**

| No. | Tanggal/ Bulan/ Tahun | Kegiatan | Kelas |
|-----|-------------------------|---------------|-------------|
| 1. | Senin/ 30 Januari 2012 | Pra Observasi | - |
| 2. | Senin/ 13 Februari 2012 | Observasi I | A-1 dan B-1 |
| 3. | Senin/ 27 Februari 2012 | Observasi II | A-2 |
| 4. | Senin/ 5 Maret 2012 | Observasi III | B-2 |
| 5. | Senin/ 12 Maret 2012 | Observasi IV | A-1 |
| 6. | Senin/ 19 Maret 2012 | Observasi V | B-1 |

C. Sumber Data

Menurut Loftland, seperti yang dikutip dalam Moleong (2004:112), sumber data utama dalam penelitian kualitatif ialah kata-kata dan tindakan selebihnya adalah data tambahan seperti dokumen dan lain-lain. Data yang

dikumpulkan bisa berasal dari data wawancara, catatan lapangan, naskah, foto, dokumen pribadi dan dokumen resmi lainnya.

Sumber data diperoleh dari TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, subjek dalam penelitian adalah siswa TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta kelompok A1, A2, B1 dan B2, sedangkan objek dalam penelitian ini adalah lukisan anak TK Bhayangkari 04 Yogyakarta kelas A1, A2, B1 dan B2 berjumlah 78 karya yang dipilih lagi menjadi 12 karya sesuai dengan kriteria nilai-nilai kreativitas. Sumber data dalam penelitian ini data diperoleh dari hasil observasi, dokumentasi serta hasil wawancara dengan kepala sekolah, guru seni lukis dan 12 siswa TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta.

D. Teknik Pengumpulan Data

Pengertian sederhana dari teknik pengumpulan data adalah cara memperoleh data pada sumber-sumber data yang telah ditentukan, dalam hal ini peneliti harus menentukan metode-metode yang tepat untuk memperoleh data tersebut. Pada penelitian, teknik pengumpulan data yang digunakan adalah:

1. Observasi partisipan terstruktur

Teknik pengumpulan data yang tidak terbatas pada orang, tetapi juga objek-objek yang lain, melalui proses pengamatan dan ingatan, digunakan bila peneliti berkenaan dengan perilaku manusia dan proses kerja. Pada observasi Nonpartisipan, peneliti terlibat langsung tetapi hanya sebagai pengamat independen, peneliti hanya mencatat, menganalisis dan selanjutnya membuat kesimpulan. Observasi dilaksanakan dilaksanakan untuk melihat langsung atau

pengamatan langsung terhadap anak-anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta. Sasaran pengamatan yaitu aktivitas anak –anak saat kegiatan melukis di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta. Dalam penelitian ini digunakan dalam 2 periode, yaitu pra observasi dan observasi penelitian.

a. Pra Observasi

Peneliti mengamati aktivitas pembelajaran menggambar di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, hal ini dilakukan untuk menemukan topik yang akan dibahas serta meminta ijin penelitian dari pihak sekolah. Pra observasi berlangsung hari Senin tanggal 30 Januari 2012.

b. Observasi Penelitian

Observasi dilakukan untuk memperoleh data yang berkenaan dengan nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak yang ditempuh dengan cara mengamati terhadap objek penelitian dan juga kegiatan atau aktivitas yang berlangsung didalamnya. Dengan demikian observasi ini ditujukan untuk mendapatkan data sebanyak mungkin tentang nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta.

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah setiap bahan tertulis, dokumen yang digunakan dalam penelitian ini sebagai sumber data karena dalam banyak hal dokumen sebagai sumber data dapat dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan (Moleong, 2004:161). Studi ini menggunakan studi kepustakaan (literature review) atau analisis dokumen, yakni pengumpulan data yang diperoleh melalui sejumlah literatur kepustakaan, yang dinilai relevan dengan penelitian ini.

Peneliti berusaha mencari data-data pokok melalui dokumen-dokumen yang ada berupa foto, buku dan literatur lainnya tentang nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak. Data dokumen benda-benda yang ada, baik berupa foto dan gambar yang dipakai sebagai sumber keterangan untuk melengkapi data lainnya, serta menambah akuratnya data yang diperoleh selama penelitian.

3. Wawancara terstruktur

Wawancara terstruktur digunakan sebagai teknik pengumpulan data, peneliti telah mengetahui dengan pasti tentang informasi apa yang akan diperoleh. Dalam melakukan wawancara, peneliti telah menyiapkan instrumen penelitian berupa pertanyaan-pertanyaan tertulis. Digunakan untuk mendapatkan data yang bersifat deskriptif kualitatif, yaitu berupa informasi lisan dari responden. Data deskriptif ini bermanfaat dalam mengidentifikasi permasalahan yang sedang dihadapi pada saat pembelajaran di TK Bhayangkari 04 Yogyakarta. Wawancara dilakukan dengan guru seni lukis, kepala sekolah dan anak-anak yang karyanya telah diseleksi berjumlah 12 anak. Berikut adalah tabel pedoman wawancara :

a. Pedoman wawancara dengan guru

Tabel 3. **Pedoman wawancara dengan guru**

| No. | Wujud data | Aspek yang diamati |
|-----|-------------------|--|
| 1. | Metode mengajar | Metode mengajar seni lukis |
| 2. | Tema lukisan | Tema lukisan |
| 3. | Elemen seni lukis | Bentuk dan warna |
| 4. | Nilai kreativitas | -Simbol bentuk dan warna -aktivitas melukis siswa |

b. Pedoman wawancara dengan siswa

Tabel 4. **Pedoman wawancara dengan siswa**

| No. | Wujud data | Aspek yang diamati |
|-----|-------------------|--|
| 1. | Tema lukisan | Tema lukisan |
| 2. | Elemen seni lukis | Bentuk dan warna |
| 3. | Nilai kreativitas | -Simbol bentuk dan warna -aktivitas melukis siswa |

E. Instrumen Penelitian

Instrumen yang dimaksud disini merupakan alat yang digunakan dalam mencari data yang relevan dengan ciri-ciri dan unsur-unsur dalam situasi yang relevan dengan permasalahan yang sedang dikaji yaitu nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta. Dalam penelitian kualitatif, Instrumen yang digunakan selama penelitian berlangsung adalah peneliti sendiri sebagai alat pokok, maksudnya yaitu peneliti terlibat langsung dalam proses penelitian, mencari data, wawancara dengan narasumber atau ahli yang berkompeten. Untuk memperoleh data yang sesuai dengan permasalahan penelitian, maka digunakan alat bantu berupa :

1. Pedoman observasi

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

- a. Kegiatan pengamatan pembelajaran seni lukis
- b. Kegiatan pengamatan aktivitas anak-anak saat melukis
- 2. Pedoman dokumentasi
 - a. Dokumentasi foto aktivitas melukis siswa
 - b. Dokumentasi foto karya siswa
- 3. Pedoman wawancara

Wawancara dilakukan dengan anak-anak yang karyanya telah diseleksi berjumlah 12 anak, mereka diwawancara sebagai sumber informasi deskriptif, dimana lukisan mereka dijadikan sebagai bahan penelitian. Selain itu kepala sekolah dan guru seni lukis juga ikut serta diwawancarai untuk memperkuat informasi yang diperoleh.

F. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data atau Triangulasi

Teknik pengumpulan data yang bersifat menggabungkan dari berbagai teknik pengumpulan data dan sumber data yang telah ada. Peneliti mengumpulkan data sekaligus menguji kredibilitas data, yaitu mengecek kredibilitas data dengan berbagai teknik pengumpulan data dan berbagai sumber data (Sugiyono, 2009 : 330). Diartikan sebagai pengecekan data dari berbagai sumber dengan berbagai cara dan berbagai waktu. Dengan demikian terdapat triangulasi sumber, teknik dan waktu.

1. Triangulasi sumber

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan mengecek data yang telah diperoleh dari beberapa sumber. Peneliti melakukan wawancara mendalam

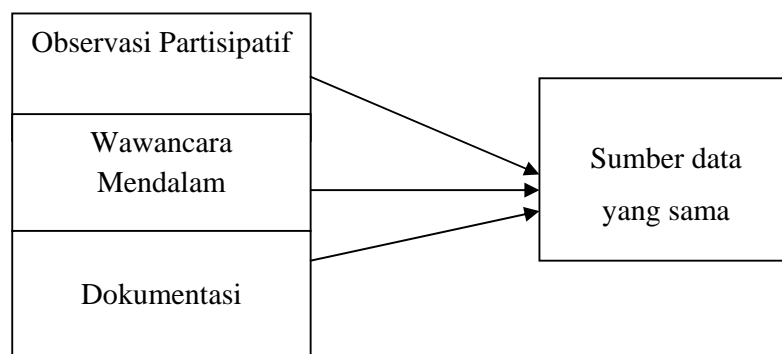
dengan narasumber untuk mencari kebenaran penelitian yang telah ditemukan. Narasumber yang akan diwawancarai adalah Bambang Trisilo dewobroto beliau adalah salah satu dosen dari jurusan pendidikan seni rupa UST (Universitas Sarjana Wiyata)

2. Triangulasi teknik

Untuk menguji kredibilitas data dilakukan dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama dengan teknik yang berbeda. Peneliti melakukan pengecekan keabsahan data melalui sumber data lain, yaitu dengan membandingkan data hasil pengamatan dan ketentuan pengamatan.

3. Triangulasi waktu

Pengujian kredibilitas data dapat dilakukan dengan cara pengecekan dalam waktu atau situasi berbeda. Dalam penelitian ini peneliti memperpanjang penelitian, yang semula tiga pertemuan, yaitu tanggal 13 Februari 2012 sampai 5 maret 2012 menjadi 6 pertemuan, yaitu sampai tanggal 19 Maret 2012. Memperpanjang keikutsertaan peneliti sangat menentukan dalam pengumpulan data.



Gambar 23. **Skema triangulasi teknik**

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini memakai model yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman (1984). Teknik analisis yang dimaksud meliputi: (a) reduksi data, (b) penyajian data, dan (c) penyimpulan. Ketiga langkah tersebut merupakan satu siklus yang saling terkait dan dilaksanakan secara serentak selama dan setelah pengumpulan data.

1. Reduksi Data

Yaitu memilah data yang sudah terkumpul sesuai dengan inferensial datanya, kemudian diperinci sehingga menjadi data yang akurat. Langkah dalam reduksi data adalah sebagai berikut:

a. Identifikasi data

Identifikasi data adalah kegiatan menyeleksi data, dalam penelitian ini satuan data yang diambil adalah lukisan anak-anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, data awal yang diambil berjumlah 78 karya, lalu diseleksi menjadi 12 karya.

b. Klasifikasi data

Pemerincian data dengan cara mengklasifikasikan data berdasarkan inferensial data, lalu data ditelaah dari berbagai sumber diantaranya dari hasil observasi dan wawancara dari narasumber yaitu guru pembina seni lukis. Dari 78 karya yang diambil lalu diklasifikasikan menjadi 12 karya sesuai dengan kriteria untuk diteliti.

Berikut adalah penjabarannya :

Tabel 5. **Klasifikasi Data**

| No. | Tanggal/ Bulan/ Tahun | Kelompok | Jumlah Karya |
|-----|-------------------------|----------|--------------|
| 1 | Senin/ 27 Februari 2012 | A-2 | 2 |
| 2. | Senin/ 5 Maret 2012 | B-2 | 2 |
| 3. | Senin/ 12 Maret 2012 | A-1 | 7 |
| 4. | Senin/ 19 Maret 2012 | B-1 | 1 |

2. Penyajian Data

Penyajian data yang dipakai adalah dengan teks yang bersifat naratif, yaitu dengan mendiskripsikan 12 karya satu persatu lalu diinterpretasikan dan diuraikan sesuai dengan tinjauan tentang tujuan penelitian.

3. Penarikan Kesimpulan

Penarikan simpulan adalah kegiatan analisis yang lebih dikhususkan pada penafsiran data yang telah disajikan, dari data yang diinterpretasikan dan diuraikan kemudian ditarik kesimpulan sesuai dengan yang diharapkan berkaitan dengan nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta.

4. Verifikasi data

Setelah terkumpul 12 karya kemudian data ditinjau kembali dengan mengkaji ulang data serta mencocokkan kebenaran dan keabsahan data, untuk mempertanggung jawabkan keabsahan data dan validitas data, peneliti memeriksa dan mewawancarai kembali seluruh data berupa lukisan anak-

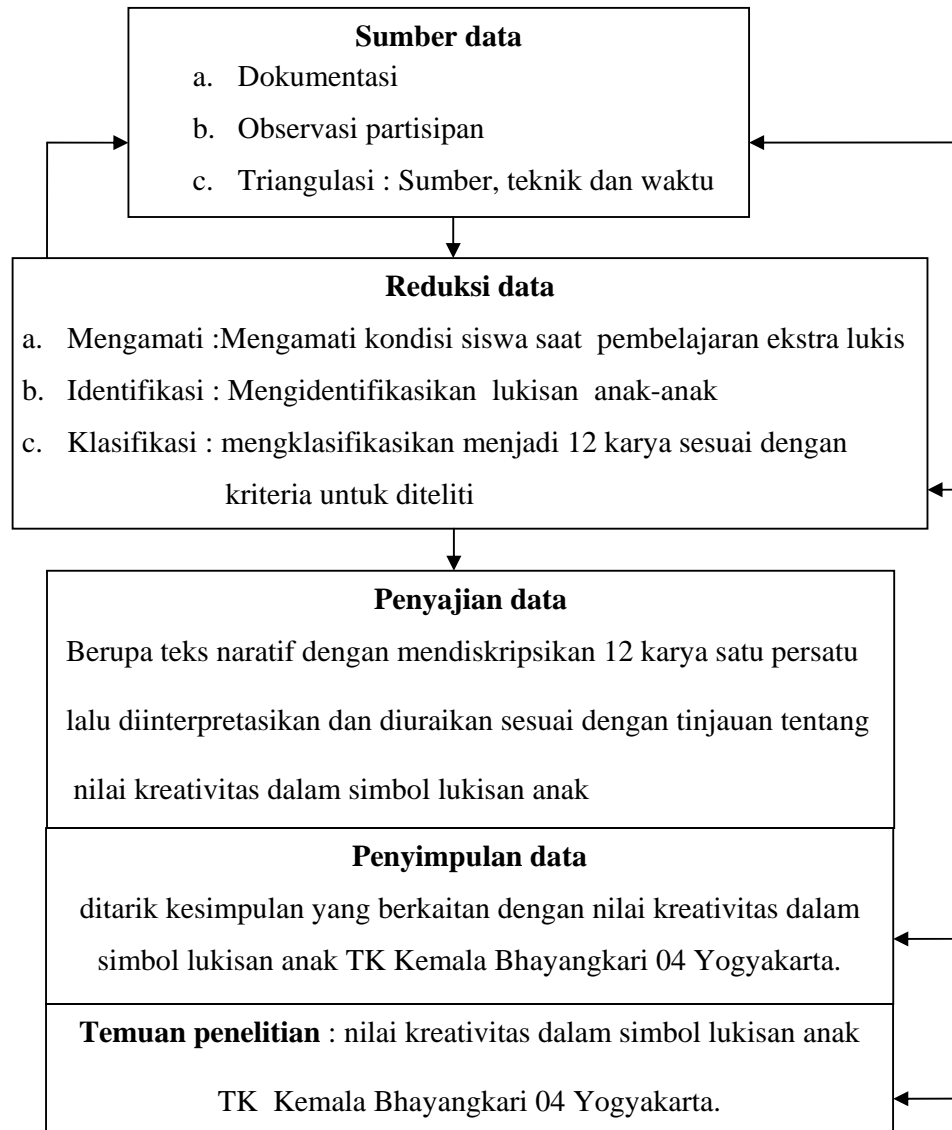
anak yang telah direduksi tersebut kepada para narasumber sehingga Bambang Trisilo dewobroto salah satu dosen deni rupa UST.

H. Analisis data

Triangulasi data dipakai karena data yang dikumpulkan dalam penelitian ini berasal dari 3 sumber, yaitu : peneliti, data dan ahli. Data dari 3 sumber itu dipusatkan pada 1 fenomena penelitian yaitu nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta. Dengan teknik ini peneliti bertujuan untuk mendiskripsikan mengenai nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta. Aspek penting yang dideskripsikan adalah nilai kreativitas dalam simbol bentuk dan warna. Validasi dari triangulasi data adalah terletak pada akuratnya data serta informasi yang diperoleh, apalagi dikonfirmasi dengan para ahli pada bidang yang difokuskan.

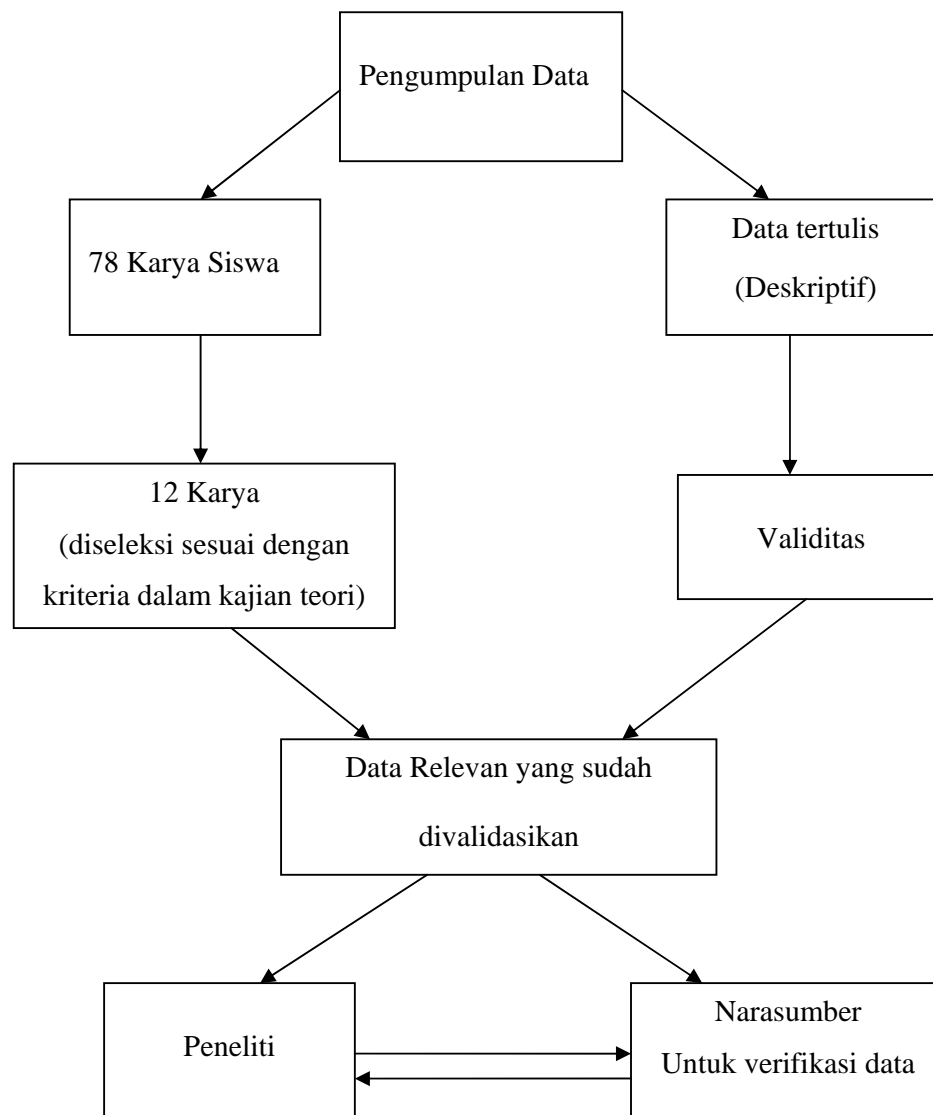
Berikut adalah skema teknik analisis data menurut model Miles Huberman:

Skema Proses dan analisis data menggunakan model Miles Huberman



Gambar 24. Proses dan analisis data menggunakan model Miles Huberman

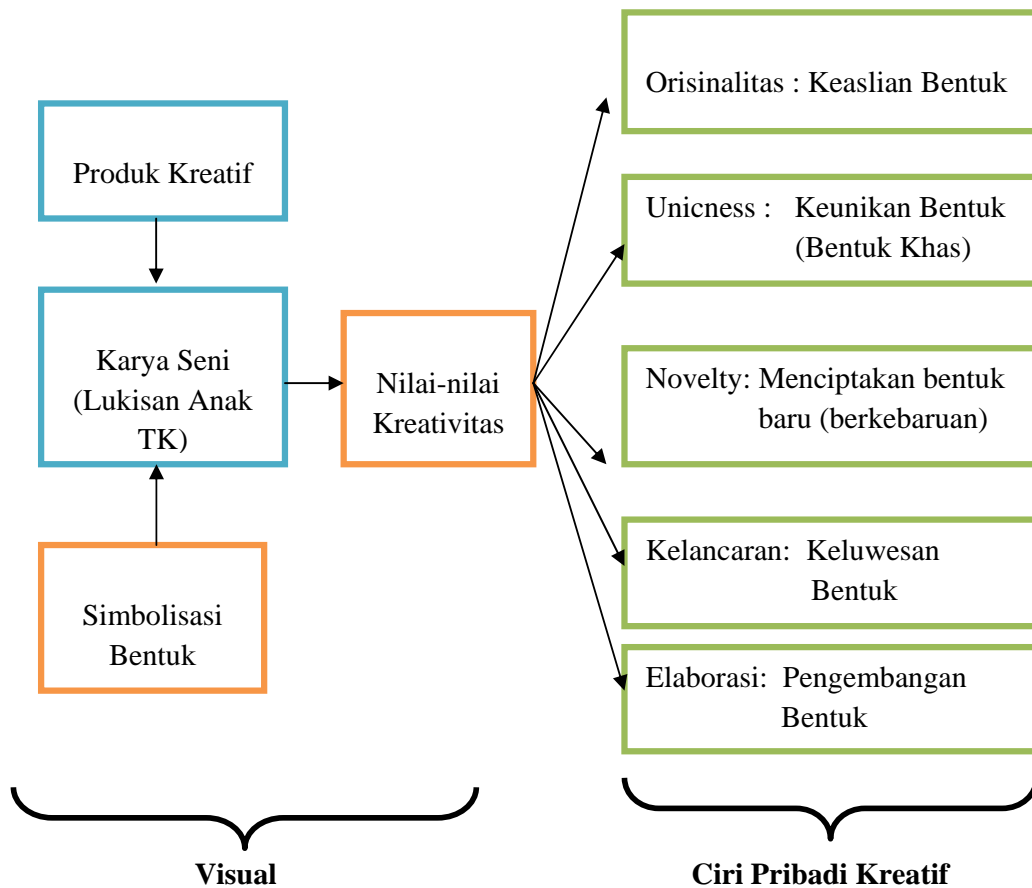
Skema Triangulasi Data



Gambar 25. Skema Triangulasi Data

Skema Nilai Kreativitas dalam simbol Lukisan Anak

A. Simbolisasi Bentuk

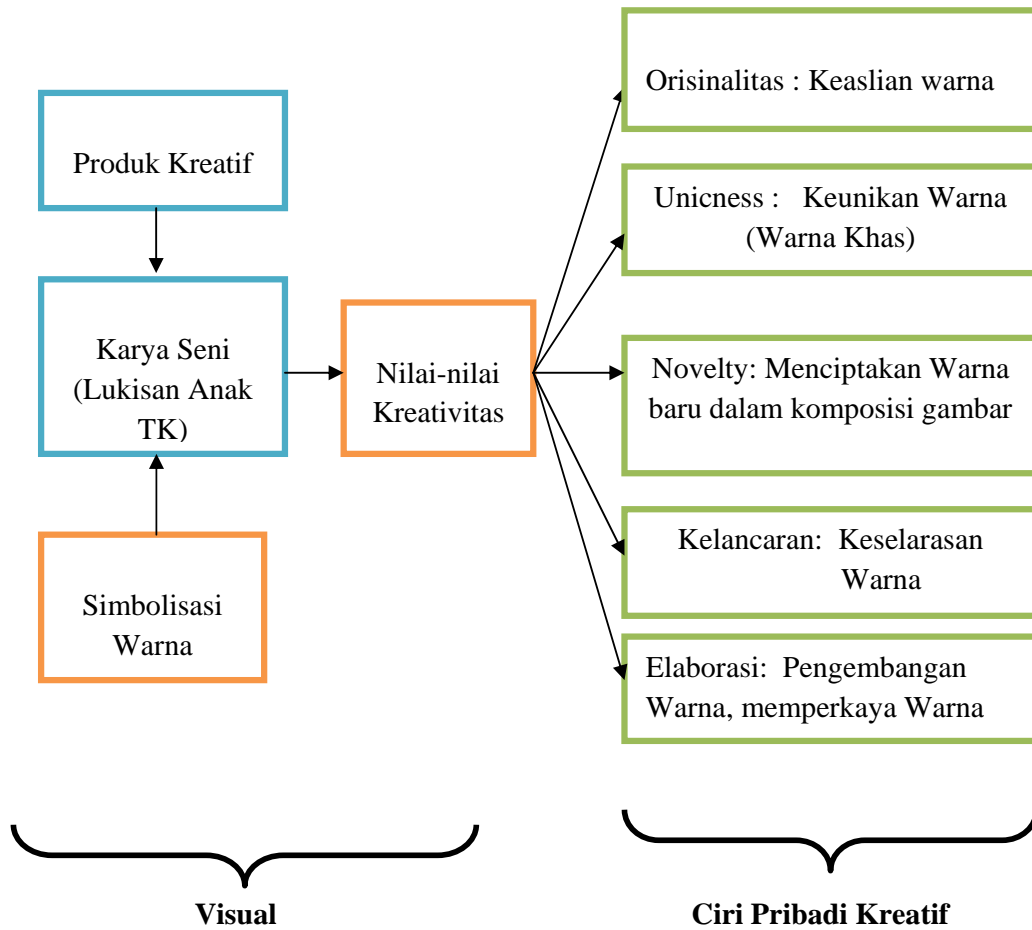


Keterangan :

- : Produk Kreatif
- : Pribadi Kreatif
- : Proses Kreatif

Gambar 26. Skema Nilai Kreativitas dalam simbol Lukisan Anak

B. Simbolisasi Warna

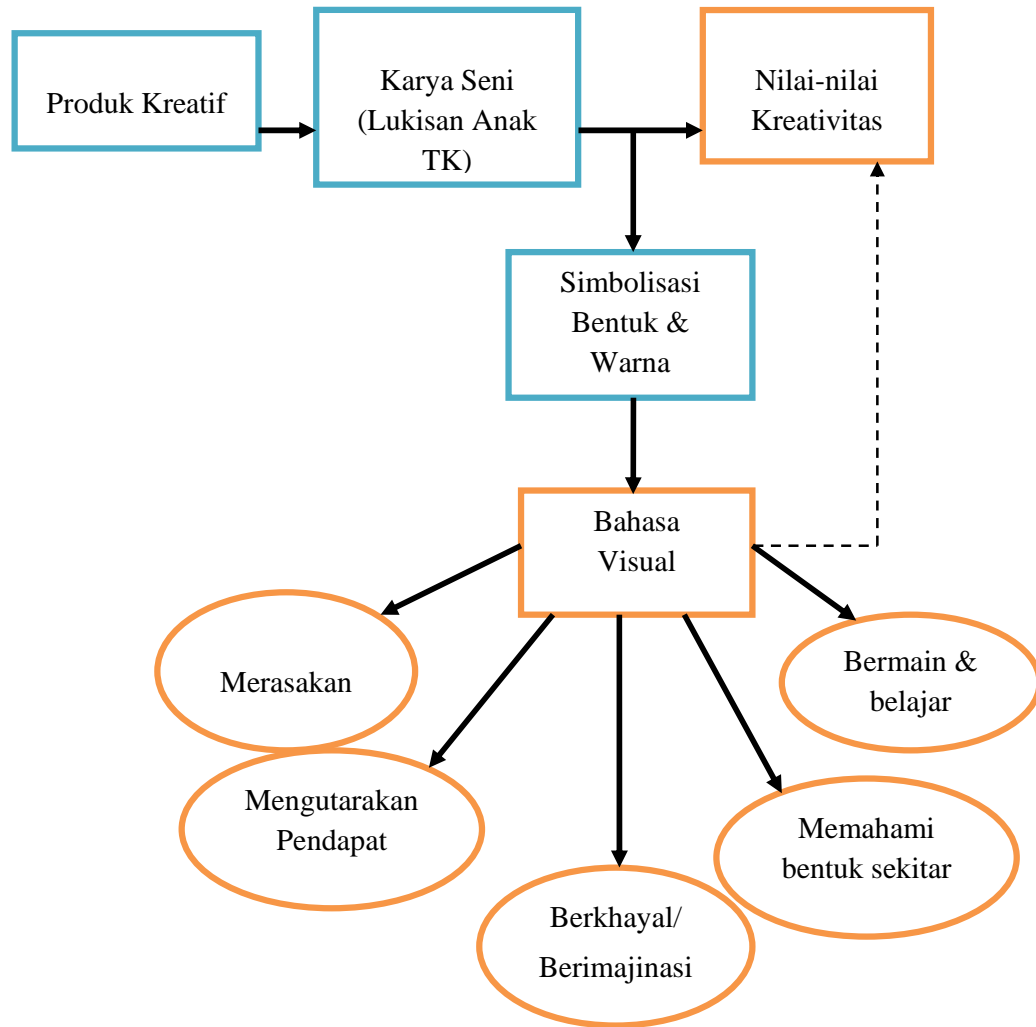


Keterangan :

- : Produk Kreatif
- : Pribadi Kreatif
- : Proses Kreatif

Gambar 27. Skema Nilai Kreativitas dalam simbol Lukisan Anak

Skema Nilai Kreativitas dalam simbol Lukisan Anak



Keterangan :

: Produk Kreatif

: Proses Kreatif

Gambar 28. Skema Nilai Kreativitas dalam simbol Lukisan Anak

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Profil Kegiatan Ekstra Melukis di TK Kemala Bhayangkari 04

Yogyakarta

1. Waktu Pembelajaran Ekstra Melukis

Kegiatan ekstra melukis di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta berlangsung setiap hari senin pukul 08.00 WIB, dengan jadwal yang telah diatur secara bergilir pada masing-masing kelasnya. Kegiatan ekstra melukis dalam kelas berlangsung selama 1 jam dengan didampingi guru seni rupa, Octa Friza. Usia 36 tahun dan lulusan dari ISI Yogyakarta.

2. Materi Pembelajaran Ekstra Melukis

Materi yang diberikan pada pembelajaran ekstra melukis di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta adalah berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan. Penelitian berlangsung pada semester II, berikut adalah materi pembelajaran ekstra lukis di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta :

a) Rekreasi, b) Pekerjaan, c) Air, udara, api, d) Alat komunikasi, e) Tanah airku, f) Alam semesta dan tema bebas.

3. Metode Pembelajaran Melukis

Menurut guru seni rupa di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, metode yang digunakan adalah metode retorika, yaitu teknik reka ulang objek dan muatan cerita dalam gambar dengan berbagai gagasan. Didalam kelas,

guru memberikan pengarahan dalam kegiatan melukis tetapi tidak memberikan contoh gambar didepan kelas, guru hanya memberikan pengarahan agar anak melatih imajinasi dan dituangkan dalam bentuk lukisan. Dalam memberikan pengarahan, guru bercerita tentang kehidupan sehari-sehari disekitar lingkungan anak-anak, cita-cita, dan hal-hal yang disukai anak-anak, sehingga anak bisa berimajinasi lalu mengekspresikan dalam lukisannya. Selain memberikan pengarahan, guru juga mendampingi anak-anak saat proses melukis, anak-anak sering bertanya bahkan lukisannya ingin diperhatikan terus-menerus oleh gurunya.

4. Aktivitas Pembelajaran Melukis

a. Kondisi Siswa

Kondisi siswa TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta saat kegiatan ekstra melukis terlihat senang, karena siswa bisa belajar sambil bermain, anak mampu bereksperimen dan mengekspresikan diri pada saat melukis. Saat melukis, sebagian anak berlarian kesana kemari sambil membawa crayon atau pastel, hal ini kebanyakan terjadi pada anak laki-laki, mereka lebih banyak bermain seperti berlarian, saling bercerita, dan melihat lukisan temannya. Ketika diingatkan guru untuk kembali menggambar, anak-anak tersebut dengan cekatannya menggambar sambil bercerita. Walaupun kebanyakan anak laki-laki, anak perempuan juga ada yang mengalami hal tersebut. Hasil lukisan anak-anak ini kebanyakan mempunyai alur cerita sesuai dengan apa yang dia ceritakan saat melukis,

seperti karya Kail, Sultan, Erga, Lindu dan lainnya. Sebagian lagi ada yang tetap duduk tenang sambil melukis, dengan pelan-pelan anak melukis, sesekali mengamati lukisannya dan kembali melukis tanpa menghiraukan lingkungan sekitar, anak-anak ini kebanyakan terjadi pada anak perempuan yang pemalu, ketika ditanya anak-anak tersebut juga diam dan malu. Mereka melukis cenderung lebih diam dan tenang. Hasil lukisan anak-anak ini kebanyakan mempunyai gambar yang rapi, untuk alur ceritanya belum tentu diketahui guru karena ketika ditanya, anak sering diam dan pemalu. Misalnya pada karya Sefina, Lina, putri, dan Yunita dan lainnya. Selain sikap seperti diatas, sikap yang ditunjukkan siswa tampak aktif, bersemangat dan senang dalam mengikuti kegiatan melukis, anak terlihat antusias saat melihat guru seni lukis memberikan arahan, walaupun sesekali anak-anak bermain seperti sikap-sikap diatas. Sebagian anak-anak berusaha tepat waktu untuk menyelesaikan lukisannya dan sebagian lagi anak terlihat malas atau lelah untuk menyelesaikan lukisannya.

b. Pengelolaan Kelas

Pengelolaan kelas saat kegiatan ekstra melukis yaitu dengan memberikan pengarahan berupa cerita, guru seni lukis tidak mencontohi gambar dipapan tulis, tetapi hanya berupa cerita agar membantu anak berimajinasi. Apabila kelas ramai atau gaduh, maka guru seni lukis dibantu oleh guru kelas masing-masing, untuk mengatasi keramaian anak-anak, sesekali guru seni lukis memberi permainan seperti, tepuk meja,

tepuk tangan, tepuk lutut dan permainan lainnya untuk menarik perhatian siswa agar tidak ramai.

c. Pemberian Tugas

Tugas yang diberikan adalah perintah untuk melukis, melukis sesuai tema kurikulum tetapi tidak membatasi imajinasi dan kreativitas siswa, hal ini dikarenakan guru tidak mencontohi gambar, hanya berupa cerita untuk membuka imajinasi anak, anak tetap berkreasi sendiri dan tidak dibatasi alur ceritanya.

B. Deskripsi dan Pembahasan Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari

04 Yogyakarta

1. Karya 1



Gambar 29. **Karya 1**

Judul Karya : “Bermain Petasan”

Karya : Kail, Ukuran : 21 X 30 cm (A4), Media : Pastel

Karya diatas berjudul “bermain petasan”, menggambarkan suasana anak-anak bermain petasan di halaman rumah pada malam hari, karena ada simbol gambar bintang yang menandakan suasana malam hari. Tampak ada

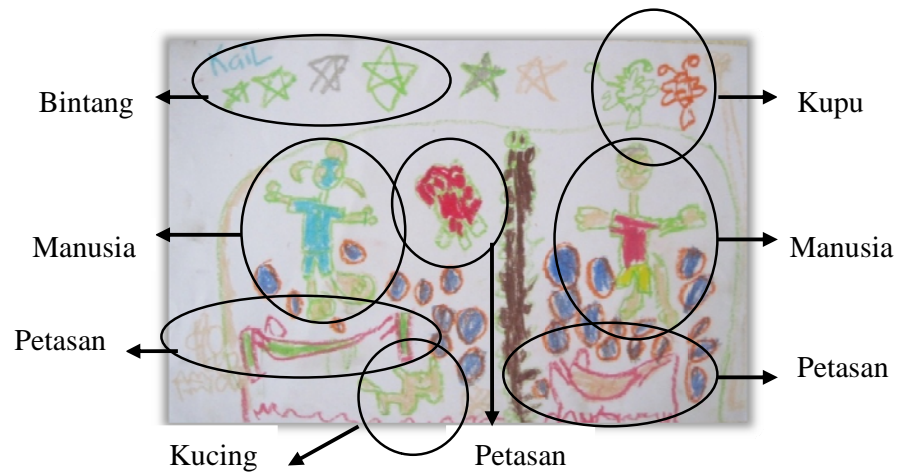
simbol gambar kucing dan berbagai macam petasan ditampilkan dalam karya ini. Melihat karya Kail ini, secara mata orang dewasa tidaklah terlihat petasan dalam gambar tersebut. Saat melihat aktivitas menggambar, Kail melukis dengan bermain dan sambil bercerita. Dari teman sekelasnya, Kail menggambar dengan sangat aktif, sesekali Kail berlari lalu melanjutkan menggambar kembali. Ketika ditanya pada saat berkarya, Kail menceritakan 2 anak sedang bermain petasan didalam rumah.

Objek yang ditampilkan ada figur dua manusia dengan bentuk yang sederhana, bintang, kupu-kupu, kucing dan bentuk yang lainnya seperti yang tampak pada gambar. Objek *pertama* adalah manusia, susunan kepala, badan, tangan dan kaki telah terlihat dalam lukisan Kail, untuk membedakan manusia laki-laki dan perempuan, Kail membedakan bentuk baju yang dipakai dalam objek tersebut. Warna yang dipakai kedua manusia ini berbeda, yaitu biru, merah, kuning (warna primer).

Kedua, dibagian paling atas terlihat bentuk bintang-bintang dan kupu-kupu, objek bintang berjumlah 6 buah dengan susunan bentuk yang masing-masing berbeda ukuran, objek kupu-kupu berjumlah 2 buah dengan bentuk yang terlihat hampir sama. *Objek ketiga*, objek yang terletak ditengah belum begitu jelas, berupa susunan bentuk bulat-bulat dan objek persegi panjang berwarna hijau dan krem, ketika ditanya objek tersebut itu apa, Kail menjawab “*ini petasan kak*”, sambil menunjukkan keobjek gambarnya. Objek *keempat*, terlihat bentuk kucing yang menghadap kekanan dan berwarna

krem, susunan bentuk kucing sudah terlihat, ada kepala, badan, kaki dan ekor.

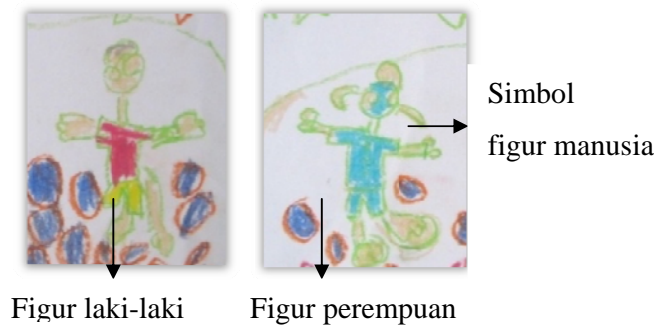
Berikut adalah objek-objek yang ditampilkan oleh Kail :



Gambar 30. **Simbol-simbol dalam karya I**

Lukisan diatas termasuk dalam nonhaptic atau realistik, tampak bentuk-bentuk disusun sesuai dengan cerita. Berikut adalah simbol bentuk dan warna yang ditampilkan oleh Kail :

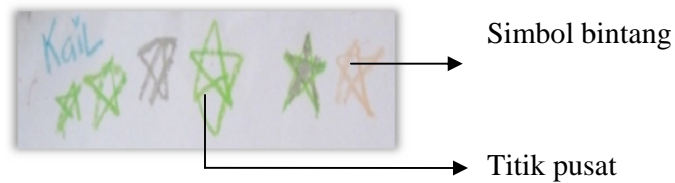
a. Simbol Figur Manusia



Gambar 31. **Simbol Figur Manusia dalam Karya I**

- 1) Simbol bentuk manusia telah mencapai tahap akhir tipe mandala
- 2) Figur manusia sudah dapat diidentifikasi, seperti tangan, kaki, telinga, rambut, hidung, mata dan karakter wajah.
- 3) Figur manusia yang digambarkan adalah laki-laki dan perempuan, dibedakan dari rambut dan baju yang dipakai.
- 4) Susunan bentuk figur manusia ditampilkan dari bidang organik, yaitu dibatasi oleh garis lengkung bebas, yang disusun menjadi figur manusia
- 5) Tampak menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)
- 6) Warna yang ditampilkan simbol manusia adalah warna primer yaitu merah, kuning, biru. Tampak sekunder, yaitu hijau
- 7) Warna wajah figur perempuan berwarna biru, tidak sesuai kenyataan, tetapi warna yang ditampilkan sesuai dengan keinginan hatinya.

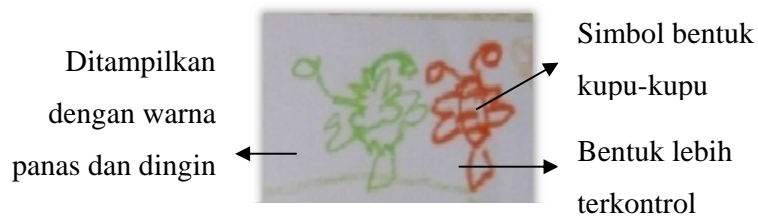
b. Simbol Bintang dan Kupu-Kupu



Gambar 32. Simbol Bintang dalam Karya I

- 1) Garis yang dibuat dalam simbol bintang telah terkontrol, arah putaran tetap, mempunyai susunan bentuk bersifat personal
- 2) Bentuk sudah terdapat titik yang menjadi titik pusat

- 3) Bentuk sudah dapat diidentifikasi, walaupun masih labil, secara global sudah mirip bentuk bintang.
- 4) Terjadi repetisi bentuk dalam simbol diatas, yaitu 6 bintang yang berjajar berurutan.
- 5) Warna belum tampak didalam simbol, hanya outline berwarna hijau.



Gambar 33. **Simbol Kupu-kupu dalam Karya I**

- 6) Garis yang dibuat dalam simbol kupu-kupu berwarna orange lebih terkontrol dibandingkan simbol kupu yang berwarna hijau
- 7) Arah putaran simbol kupu-kupu berwarna orange lebih terkontrol
- 8) Warna yang ditampilkan berupa outline warna hijau dan orange.
- 9) Bentuk sudah dapat diidentifikasi, walaupun masih labil, secara global sudah mirip bentuk kupu-kupu .
- 10) Terjadi repetisi bentuk dalam simbol diatas, yaitu 2 kupu-kupu yang berjajar berurutan

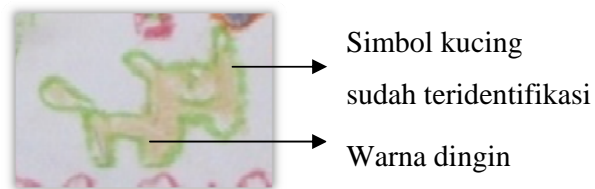
c. Simbol Petasan



Gambar 34. **Simbol Kupu-kupu dalam Karya I**

- 1) Mempunyai susunan bentuk bersifat personal dan susunan bentuk dari bidang organik
- 2) Garis yang dibuat dalam simbol petasan 1 telah terkontrol, arah putaran terkontrol, tetapi belum dapat diidentifikasi, warna yang ditampilkan adalah outline warna merah dan bentuk warna hijau.
- 3) Garis yang dibuat dalam simbol petasan 2 belum terkontrol, arah putaran belum terkontrol, belum dapat diidentifikasi, warna yang ditampilkan adalah outline warna krem
- 4) Garis yang dibuat dalam simbol petasan 3 telah terkontrol, arah putaran terkontrol. Sudah dapat diidentifikasi, dilihat dari warna merah yang ditampilkan yaitu petasan bersifat warna panas

d. Simbol Kucing



Gambar 35. Simbol Kucing dalam Karya I

- 1) Mempunyai susunan bentuk bersifat personal
- 2) Susunan bentuk dari bidang organik
- 3) Garis telah terkontrol, arah putaran terkontrol, dapat diidentifikasi. Bentuk kepala, badan, kaki dan ekor sudah teridentifikasi. warna yang ditampilkan adalah outline warna hijau dan bentuk warna krem.

Misalnya lukisan ini, anak menampilkan bentuk yang proposional, walaupun semua simbol bentuk dan warna tidak teridentifikasi. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada dirinya dan temannya sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Secara rasional, figur "*bermain petasan*" mestinya bentuk petasan terlihat jelas wujudnya, akan tampak lebih kecil daripada figur yang lain, disamping itu, posisi figur manusia dalam gambar diletakkan lebih dominan daripada gambar lainnya, hal ini menandakan sebagai pusat perhatian (center of interest). Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya dan temannya menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari serta memunculkan pemikiran personal (subjektif). Ke"*aku*"an anak menguasai proses melukis yang tidak terkontrol, semua unsur seni rupa seperti : bentuk, garis dan warna disatukan secara emosional ekspresif.

2. Karya 2



Gambar 36. **Karya 2**
Judul Karya : “Berkemah”
Karya Wiwin, ukuran : 21 X 30 cm (A4), media pastel

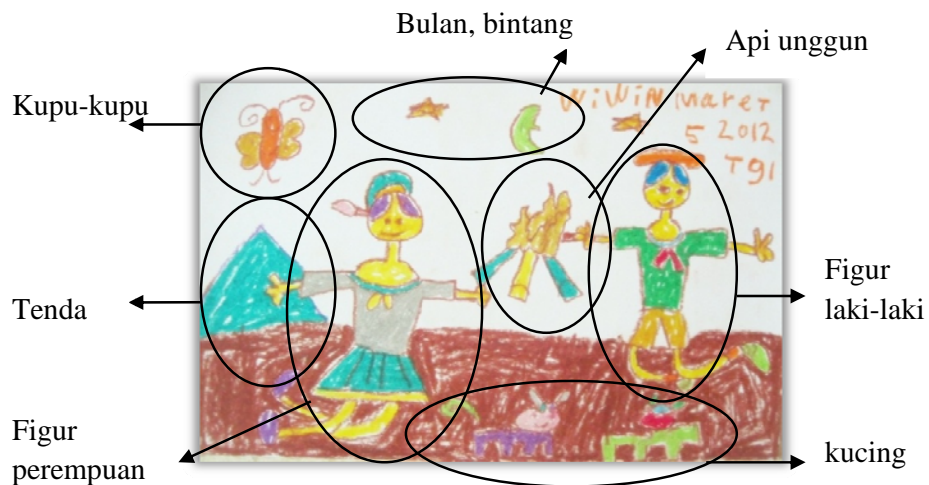
Karya diatas berjudul “Berkemah”, suasana dalam lukisan karya Wiwin ini menggambarkan anak-anak sedang berkemah, tampak simbol gambar tenda dan api unggun yang memperkuat kegiatan perkemahan, Wiwin menggambarkan suasana berkemah ini pada malam hari, karena tampak gambar bulan dan bintang. Simbol gambar kucing sebagai hewan kesayangan Wiwin ikut digambarkan pula dalam lukisannya. Wiwin melukis dengan tenang dan terlihat fokus, saat ditanya sedang menggambar apa, Wiwin tampak malu-malu dan menjawab “*berkemah kak*”. Saat dilihat kembali, Wiwin berkata “*Kak, kucingnya boleh digambar 2 kan? Saya suka kucing*”, lalu melanjutkan menggambar kembali dan terlihat tenang.

Objek-objek yang ditampilkan dalam karya ini tampak jelas, ada gambar dua manusia, bulan, bintang, kupu, kucing, api unggun, tenda, dan nama yang terlihat dominan disamping kanan. Masing-masing objek bentuknya sudah tampak nyata dan imitatif. Objek *pertama*, adalah objek

manusia, Wiwin menggambarkannya dengan jelas, bentuk manusia digambarkan dengan detail, ada kepala, badan, tangan, dan kaki, jari dan muka juga detail digambarkan. Objek manusia tampak lebih nyata dengan objek pakaian dan sepatu yang digunakan. Warna yang ditampilkan dalam figur manusia ini terlihat variatif dibandingkan dengan gambar Kail. Tubuh manusia ditampilkan dengan warna kuning, figur manusia laki-laki mengenakan baju berwarna hijau dan celana coklat muda dengan topi berwarna orange dan sepatu berwarna hijau. Figur manusia perempuan mengenakan baju berwarna abu-abu dan rok warna biru muda dengan sepatu berwarna ungu. Dari kedua figur ini wiwin menggambarkan syal dilehernya, untuk menandakan bahwa figur manusia ini adalah seorang pramuka yang sedang berkemah.

Objek *kedua*, terlihat diatas ada objek bulan dan bintang, bentuk bulan dan bintang sudah terlihat luwes, Wiwin menggambarkan 2 bintang dan 1 bulan, bintang yang ditampilkan berwarna kuning, dan bulan berwarna hijau. Objek ketiga, bentuk kupu terlihat detail, warna yang ditampilkan juga variatif, orange dan kuning. Objek *ketiga*, ada gambar api unggun, bentuk api unggun terlihat detail dengan gambar api dan kayu. Warna yang ditampilkan berbeda dengan kenyataan, Wiwin memakai warna hijau dalam objek kayunya, dan warna kuning sebagai apinya. Objek *keempat*, objek tenda terlihat disebelah kiri objek manusia perempuan, walaupun gambar tendanya belum terlihat detail, tetapi bentuknya sudah mewakili bentuk tenda. Warna yang ditampilkan tenda adalah warna biru muda. Objek kelima, terlihat figur

kucing yang saling berhadapan, bentuk yang ditampilkan sudah mewakili bentuk kucing dengan detail badan, kepala, dan ekor kucing. Wiwin menggambarkan 2 kucing saling berhadapan karena kucing adalah hewan kesukaannya. Berikut adalah objek-objek yang ditampilkan pada lukisan Wiwin :



Gambar 37. Simbol-simbol dalam karya 2

Simbol bentuk dan warna yang ditampilkan Wiwin begitu variatif dan mengandung banyak arti. Simbol bentuk yang ditampilkan begitu detail dan imitatif. Warna yang ditampilkan Wiwin juga berani, menampilkan warna-warna cerah dan warna yang berbeda-beda dari tiap objeknya. Warna yang diekspresikan dalam lukisan ini adalah warna primer, sekunder dan tersier, warna primer yaitu merah, kuning dan hijau. Warna sekunder yaitu orange, hijau dan ungu, warna tersier dalam lukisan ini adalah coklat. Lukisan diatas termasuk dalam nonhaptic atau realistik, tampak bentuk-bentuk disusun

sesuai dengan cerita. Berikut adalah simbol bentuk dan warna yang ditampilkan oleh Wiwin :

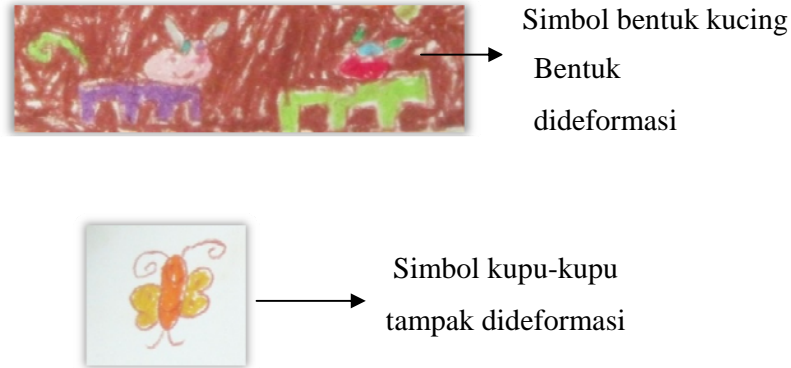
a. Simbol Figur Manusia



Gambar 38. **Simbol Figur Manusia dalam Karya 2**

- 1) Simbol bentuk manusia telah mencapai tahap akhir tipe mandala
- 2) Figur manusia sudah dapat diidentifikasi, seperti tangan, kaki, telinga, rambut, hidung, mata dan karakter wajah.
- 3) Figur manusia yang digambarkan adalah laki-laki dan perempuan, dibedakan dari rambut dan baju yang dipakai.
- 4) Pakaian diidentifikasi sebagai pakaian pramuka, ditunjukkan dengan simbol topi pramuka dan hasduk
- 5) Susunan bentuk figur manusia ditampilkan dari bidang organik, yaitu dibatasi oleh garis lengkung bebas, yang disusun menjadi figur manusia
- 6) Tampak menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)
- 7) Warna yang ditampilkan simbol manusia adalah warna primer yaitu merah, kuning, biru. Tampak sekunder, yaitu hijau dan ungu
- 8) Warna diekspresikan seperti kenyataan, rapi dan terkesan ceria

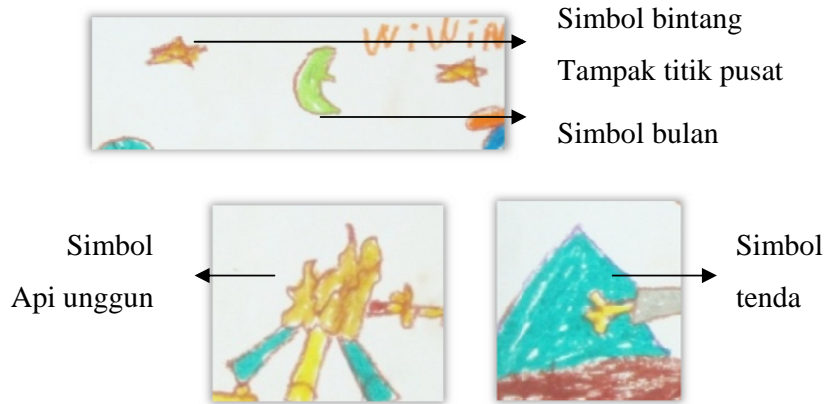
b. Simbol Kucing dan kupu-kupu



Gambar 39. Simbol Kucing dan Kupu-kupu dalam Karya 2

- 1) Garis yang dibuat dalam simbol kucing telah terkontrol, arah putaran tetap, mempunyai susunan bentuk bersifat personal
- 2) Bentuk tampak dideformasi, susunan bentuk dari bidang organik dan geometris. Bentuk sudah dapat diidentifikasi sebagai kucing
- 3) Kucing 1 (samping kiri) ditampilkan dengan warna sekunder, yaitu ungu dan hijau, serta warna pink. Kucing 2 (samping kanan) ditampilkan dengan warna sekunder, yaitu hijau, serta warna primer (merah)
- 4) Simbol kucing yang ditampilkan sebagai binatang kesayangan.
- 5) Tampak menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)
- 1) Garis terkontrol dan terdapat titik pusat, arah putaran simbol kupu-kupu lebih terkontrol. Warna yang ditampilkan sayap berwarna kuning dan badan berwarna orange.

c. Simbol Malam, Api unggun dan Tenda



Gambar 40. Simbol Malam, api unggun dan tenda

- 1) Bentuk sudah dapat diidentifikasi
- 2) Garis yang dibuat dalam simbol bulan dan bintang telah terkontrol, arah putaran tetap, mempunyai susunan bentuk bersifat personal
- 3) Bentuk bintang sudah terdapat titik yang menjadi titik pusat
- 4) Warna bulan disimbolkan dengan warna hijau, bintang dengan warna kuning
- 5) Garis yang dibuat dalam simbol api unggun dan tenda telah terkontrol, arah putaran tetap, mempunyai susunan bentuk bersifat personal
- 6) Warna api unggun disimbolkan dengan warna biru dan kuning, tenda dengan warna biru

Dalam lukisan ini anak menampilkan bentuk yang proposional, semua simbol bentuk dan warna teridentifikasi. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada dirinya dan temannya dalam kegiatan berpramuka sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Secara rasional, posisi figur manusia dalam gambar diletakkan lebih dominan daripada gambar lainnya, hal ini menandakan sebagai pusat perhatian (center of interest). Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya dan temannya menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari serta memunculkan pemikiran personal (subjektif).

3. Karya 3



Gambar 41. **Karya 3**
Judul Karya : “ Menyelam”
Karya : Lina, Ukuran : 21 X 30 cm (A4), Media : Pastel

Karya yang dibuat Lina ini berjudul “Menyelam”, karya diatas menggambarkan suasana menyelam didalam laut, tampak penyelam digambarkan ditengah sebagai figur utama, untuk memperkuat suasana dalam laut, Lina menambahkan objek lainnya, seperti ikan hiu terlihat di samping

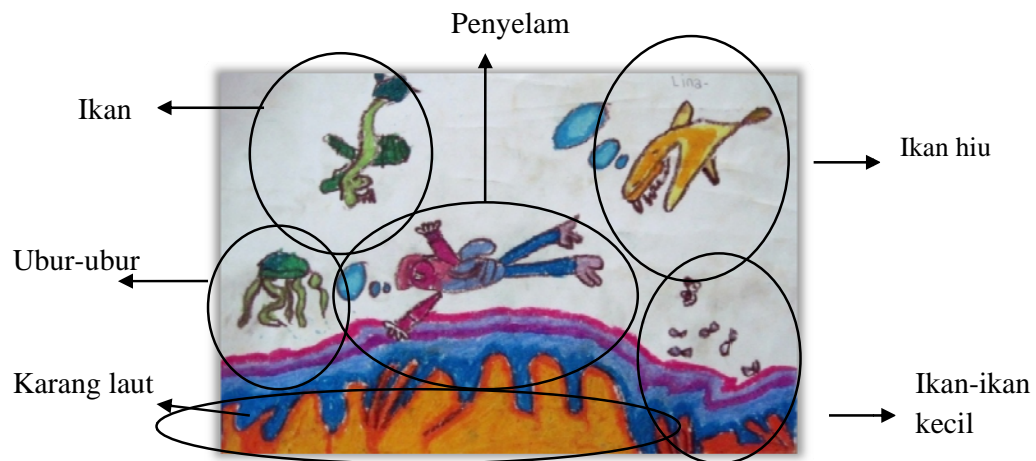
kanan, ubur-ubur disamping kiri bawah, ikan lainnya diatas kiri, serta ikan kecil-kecil di samping kanan bawah. Selain itu Lina menggambarkan dasar laut berupa gambar karang-karang. Saat melihat aktivitas menggambar, Lina melukis dengan tenang dan terlihat fokus bahkan cenderung diam, saat ditanya sedang menggambar apa, Wiwin tampak malu-malu dan tidak menjawab, dari teman sekelasnya, lina menggambar dengan tenang bahkan cenderung sangat fokus dengan apa yang dikerjakan.

Objek-objek yang ditampilkan Lina tampak jelas, ada manusia yang sedang menyelam, ikan hiu, ikan jenis lain, ikan kecil-kecil, ubur-ubur dan karang laut. Masing-masing objek bentuknya sudah tampak nyata dan imitatif. Objek *pertama*, terlihat figur manusia sedang menyelam, dengan simbol-simbol seperti membawa tabung oksigen, dan penutup muka digambarkan detail oleh Lina, bentuk figur manusia penyelam ini terlihat jelas, warna yang diekspresikan dalam figur ini begitu variatif dan ceria , yaitu warna biru dan pink yang mendominasi warna pakaian penyelam.

Objek *kedua* adalah objek ikan hiu, Lina menggambarkan ikan hiu disamping kanan atas, bentuk ikan hiu jelas dan detail, ada sirip, ekor bahkan gigi ikan digambarkan detail oleh Lina. Warna yang ditampilkan adalah warna kuning, warna ini terlihat cerah, sifat ikan hiu yang harusnya terlihat menyeramkan bagi anak-anak, tetapi digambarkan berbeda oleh Lina. Objek *ketiga*, selain ikan hiu Lina menggambarkan ikan jenis lain, bentuknya panjang dan bentuk tubuhnya tampak berirama, sirip dan ekor digambarkan

dengan baik, warna dalam objek ini adalah perpaduan warna hijau muda dan hijau tua.

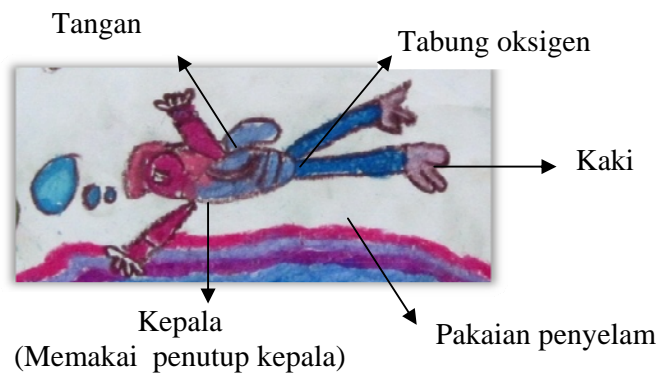
Objek *keempat* adalah simbol bentuk ubur-ubur, tentakel ubur-ubur terlihat berirama dan kepalanya digambarkan dengan jelas oleh Lina. Warna yang diekspresikan Lina tampak bergradasi, kepala ubur-ubur ditampilkan dengan gradasi warna hijau tua dan hijau muda. Objek *kelima* adalah simbol ikan kecil-kecil berjajar disamping kanan bawah, bentuknya lebih kecil dibandingkan objek lain, warna dalam objek ini tampak belum detail, hanya berupa garis outline warna coklat. Objek *keenam* adalah karang laut, dilukiskan dibawah untuk menunjukkan sebagai dasar laut, Lina memakai warna cerah dalam karang lautnya, yaitu gradasi warna orange, warna yang ditampilkan Lina begitu berani dengan tampilan bergradasi serta penempatan warna yang pas. Warna air laut ditampilkan dengan warna biru tua, biru muda, ungu dan merah, mengekspresikannya dengan warna bergradasi. Berikut adalah objek-objek yang ditampilkan pada lukisan Lina :



Gambar 42. Simbol-simbol dalam karya 3

Simbol bentuk yang ditampilkan tampak detail, rapi dan bergradasi. Warna yang ditampilkan Wiwin juga berani, menampilkan warna-warna cerah dan warna yang berbeda-beda dari tiap objeknya. Warna yang diekspresikan dalam lukisan ini adalah warna primer dan sekunder, warna primer yaitu merah, kuning dan hijau. Warna sekunder yaitu orange, hijau dan ungu. Tipe lukisan ini adalah tipe realistik, berikut detail simbolis bentuk dan warna karya Lina :

a. Simbol Figur Penyelam

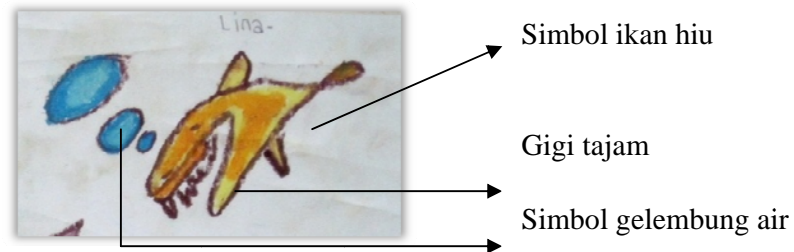


Gambar 43. Simbol Figur Penyelam dalam Karya 3

- 1) Simbol bentuk manusia telah mencapai tahap akhir tipe mandala
- 2) Figur manusia sudah dapat diidentifikasi sebagai penyelam, seperti pakaian memakai baju khusus penyelam, lengkap dengan simbol penutup kepala dan tabung oksigen
- 3) Susunan bentuk figur manusia ditampilkan dari bidang organik, yaitu dibatasi oleh garis lengkung bebas, yang disusun menjadi figur manusia penyelam. Tampak menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)

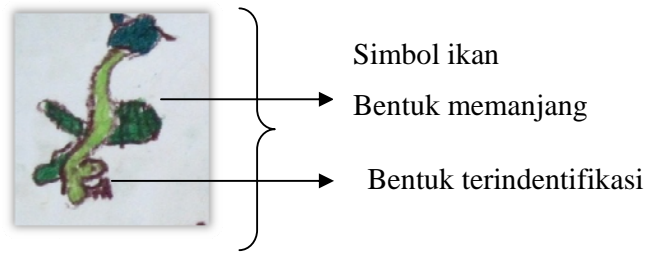
- 4) Warna didominasi dengan warna panas dan dingin. Warna mendekati warna merah yaitu merah dan pink keunguan, warna dingin ditunjukkan dengan warna biru.

b. Simbol Objek Ikan



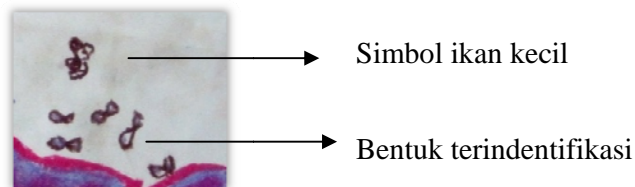
Gambar 44. **Simbol Ikan dalam Karya 3**

- 1) Garis yang dibuat dalam simbol ikan hiu telah terkontrol, arah putaran tetap, mempunyai susunan bentuk bersifat personal
- 2) Bentuk ikan hiu dapat diidentifikasi, badan, sayap dan ekornya. Mulut dilukiskan lengkap dengan gigi tajam
- 3) Susunan bentuk ikan dan simbol gelembung air dari bidang organik dan geometris
- 4) Warna yang ditampilkan ikan hiu terkesan ceria, yaitu berwarna kuning (ampak menyatakan keakuan karena Lina menyukai warna kuning)
- 5) Simbol gelembung air yang digambarkan tampak memperkuat objek ikan hiu sebagai binatang laut
- 6) Tampak menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)



Gambar 45. **Simbol Ikan dalam Karya 3**

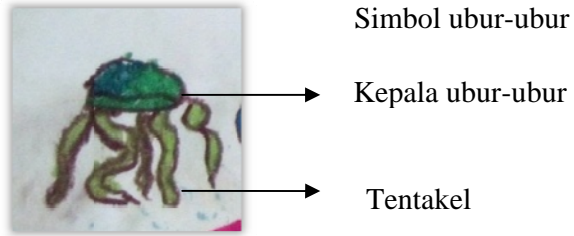
- 7) Garis yang dibuat dalam simbol ikan panjang telah terkontrol, arah putaran tetap, mempunyai susunan bentuk bersifat personal
- 8) Bentuk ikan hiu dapat diidentifikasi, badan, sayap dan ekornya. Mulut dilukiskan lengkap dengan lidah
- 9) Dinamai ikan panjang (oleh Lina) karena bentuk badannya yang meliuk memanjang dari susunan bentuk dari bidang organik.
- 10) Warna yang ditampilkan adalah warna hijau muda dan hijau tua



Gambar 46. **Simbol Ikan dalam Karya 3**

- 11) Garis yang dibuat dalam simbol ikan kecil telah terkontrol, arah putaran tetap, mempunyai susunan bentuk bersifat personal
- 12) Bentuk ikan hiu dapat diidentifikasi, badan, sayap dan ekornya.
- 13) Dinamai ikan kecil (oleh Lina) karena bentuk badannya yang kecil dibandingkan figur ikan yang lain. Warna yang ditampilkan adalah warna krem

c. Simbol objek ubur-ubur



Gambar 47. **Simbol Ubur-ubur dalam Karya 3**

- 1) Garis yang dibuat dalam simbol ubur-ubur telah terkontrol, arah putaran tetap, mempunyai susunan bidang organik
- 2) Bentuk ikan hiu dapat diidentifikasi, kepala dan 6 kaki atau tentakel
- 3) Warna yang ditampilkan ubur-ubur tampak bergradasi warna hijau tua dan hijau muda

d. Simbol objek air laut dan karang



Gambar 48. **Simbol Ikan dalam Karya 3**

- 1) Simbol air dilukiskan dengan irama seperti air serta mempunyai susunan bidang organik, warna yang ditampilkan adalah gradasi warna panas dan dingin, yaitu merah, biru dan ungu
- 2) Bentuk karang laut berirama, dapat diidentifikasi karena mirip karang.
- 3) Warna ditampilkan bergaradasi warna orange tua dan muda (warna panas)

Misalnya lukisan anak berjudul “ *Menyelam*”, anak menampilkan bentuk proposional, figur manusia dan objek lainnya proposional. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada dirinya saat menyelam sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Figur penyelam hal ini menandakan sebagai pusat perhatian (center of interest). Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya saat menyelam menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari serta memunculkan pemikiran personal (subjektif). Ke”aku”an anak menguasai proses melukis yang tidak terkontrol, semua unsur seni rupa seperti : bentuk, garis dan warna disatukan secara emosional ekspresif.

4. Karya 4



Gambar 49. **Karya 4**

Judul Karya : “ Shaun the sheep”

Karya: Doni, Ukuran : 21 X 30 cm (A4), Media : Pastel

Karya diatas berjudul “*Shaunt The Sheep*”, dilukiskan suasana halaman rumah. Figur tokoh utama yaitu binatang biri-biri berwarna kuning biru tampak dominan memenuhi kertas, disamping kanan rumah tampak

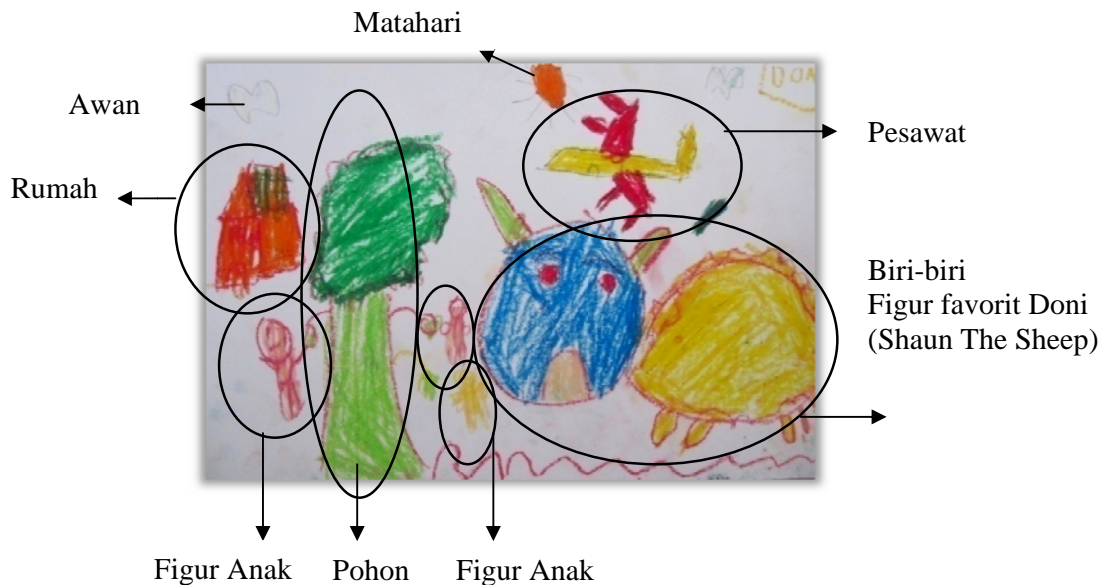
pohon besar dan anak-anak kecil yang sedang memetik buahnya, objek lain, tampak pesawat terbang dan matahari dilukiskan diatas biri-biri. Saat melihat aktivitas menggambar, Doni melukis dengan senang, fokus dan cepat. Saat ditanya menggambar apa, Doni menjawab “*saya suka film Shaunt the sheep*”, sambil terus menggambar. “Shaunt The Sheep” adalah film favorit Doni, sambil menggambar, dia menceritakan film favoritnya tersebut.

Doni melukis dengan outline berwarna merah, objek *pertama* adalah figur kesukaan Doni. Figur yang dilukiskan ini tampak besar, hampir memenuhi kertasnya. Biri-biri yang digambarkannya berupa susunan dari bentuk lingkaran, kepala digambarkan dengan lingkaran besar berwarna biru, kuping dari bentuk persegi panjang berwarna hijau, mata dari bentuk lingkaran berwarna merah, dan mulutnya dari bentuk setengah lingkaran berwarna krem. Bentuk badannya berukuran hampir sama dengan kepalanya, berwarna kuning cerah dan mempunyai empat kaki berwarna kuning.

Objek kedua, tampak objek pesawat terbang, bentuk pesawat terbang digambarkan detail oleh Doni. Badan pesawat menghadap kekanan, digambarkan dengan susunan bentuk persegi panjang berwarna kuning, lengkap dengan pintu dan jendelanya. Sayap pesawat berwarna merah dan digambarkan mirip dengan pesawat tempur. Objek ketiga adalah pohon, bentuk pohon berukuran besar yang tingginya hampir sama dengan figur utama, daun berwarna hijau tua, batang dan buah berwarna hijau muda. Objek keempat adalah rumah, bentuk yang ditampilkan sederhana, tetapi komponen-

komponen rumah tampak detail, seperti atap, dinding, pintu dan jendela. Rumah berwarna orange dengan atap bergaris berwarna hijau.

Objek kelima adalah figur tiga anak-anak sedang memetik buah, dilukiskan disamping kanan kiri pohon, bentuk figur anak-anak ini dilukiskan sederhana dengan susunan bentuk lingkaran sebagai kepala dan garis-garis sebagai tangan dan kaki. Outline figur anak berwarna merah, dua figur anak-anak berwarna krem, dan satunya berwarna kuning. Objek keenam, diatas lukisan tampak awan dan matahari, dua awan terletak disamping kanan dan kiri berwarna biru serta objek matahari berwarna orange terletak diatas gambar pesawat.



Gambar 50. Simbol-simbol dalam karya 4

Tipe lukisan ini adalah tipe nonhaptic, berikut detail simbolis bentuk dan warna karya Doni

a. Simbol Figur Shaunt The Sheep



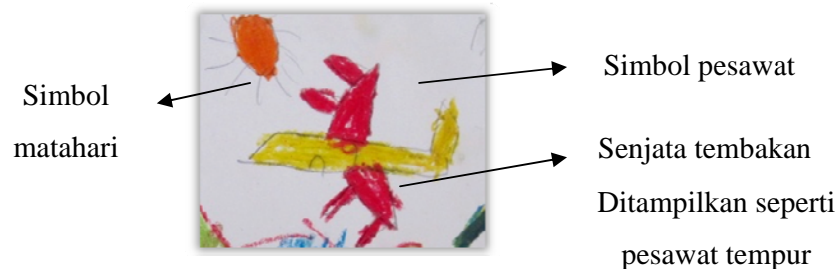
Simbol hewan biri-biri
(Shaunt The Sheep)

Center of interest

Gambar 51. Simbol Figur Shaunt The Sheep dalam Karya 4

- 1) Simbol bentuk biri-biri (Shaunt The Sheep) telah teridentifikasi, mempunyai kepala, badan dan kaki. Walaupun kenyataannya difilm Shaunt The Sheep tampilan visualnya berbeda.
- 2) Susunan bentuk figur manusia ditampilkan dari bidang organik dan geometris, tampak menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)
- 3) Warna didominasi dengan warna primer, yaitu merah, kuning dan biru. Sedikit warna sekunder dibagian telinga yaitu hijau muda

b. Simbol Pesawat dan Matahari



Senjata tembakan
Ditampilkan seperti
pesawat tempur

Gambar 52. Simbol Pesawat dan Matahari dalam Karya 4

- 1) Simbol bentuk pesawat telah teridentifikasi, mempunyai badan, sayap dan ekor. Bentuk pesawat ditampilkan mirip pesawat tempur, ditunjukkan dengan adanya senjata tembakan dibagian sayap.
- 2) Susunan bentuk dari bidang organik, menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris).
- 3) Warna simbol pesawat didominasi dengan warna primer, yaitu merah dan kuning
- 4) Bentuk matahari adalah tipe mandala atau sinar matahari
- 5) Warna yang ditampilkan adalah warna panas yaitu orange, sesuai dengan sifat matahari

c. Simbol Figur Manusia



Gambar 53. Simbol Figur Manusia dalam Karya 4

- 1) Simbol bentuk manusia tampak perkembangan gambar manusia kaki, manusia tulang ditunjukkan dari kaki dan tangan. Simbol manusia sudah teridentifikasi, mempunyai badan, kepala dan tangan, walaupun belum sempurna.

- 2) Susunan bentuk dari bidang organik. Warna didominasi dengan warna primer, yaitu merah dan kuning



→ Simbol Pohon

→ Simbol 3 figur manusia sedang memetik buah di bawah pohon.

Gambar 54. **Simbol Halaman Rumah dalam Karya 4**

- 3) Tampak simbol bentuk manusia sedang memetik buah dari pohon, dari gambar diatas menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris).
- 4) Tampak simbol rumah sebagai background, memakai warna panas yaitu orange

Lukisan ini, anak menampilkan bentuk yang proposional, semua simbol bentuk dan warna teridentifikasi. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada dirinya dan temannya sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Secara rasional, figur "*Shaunt the sheep*" posisinya diletakkan lebih dominan daripada gambar lainnya, hal ini menandakan sebagai pusat perhatian (center of interest). Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya dan film kesukaannya menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari serta memunculkan pemikiran personal (subjektif). Ke"*aku*"an atau egosentris anak menguasai proses melukis yang tidak terkontrol, semua unsur seni rupa seperti : bentuk, garis dan warna disatukan secara emosional ekspresif.

5. Karya 5



Gambar 55. **Karya 5**
Judul Karya : “Putri Raja sedang di Taman”
Karya: Chintya, Ukuran : 21 X 30 cm (A4), Media : Pastel

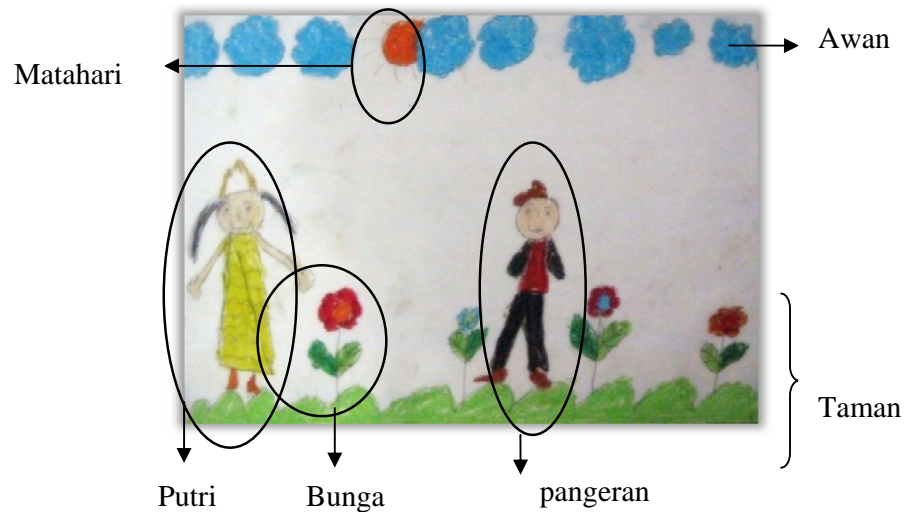
Karya diatas berjudul “Putri Raja”, lukisan ini menggambarkan laki-laki dan perempuan sedang berada ditaman bunga, tampak matahari dan awan menggambarkan suasana pada siang hari. Dilihat dari judulnya, dua figur manusia ini adalah seorang putri raja dan pangeran, mahkota yang melingkar diatas kepala figur perempuan merupakan simbol seorang putri raja. Dalam proses melukisnya, Chintya melukis dengan terus bercerita, sesekali bermain dan tidak mau diganggu teman-tamannya, Chintya tampak asyik sendiri dengan ceritanya sambil terus melukis. Ketika pastel pewarna dipinjam temannya, Chintya tampak marah dan tidak mau diganggu.

Pada lukisan ini kaya akan simbol bentuk dan warna, objek *pertama* adalah dua figur manusia, figur pertama adalah seorang perempuan, dilihat dari bentuknya, komponen seperti kepala, tangan, badan dan kaki tampak rapi, ditambah rambut kuncir dua dan sepatu hak tinggi berwarna coklat

menandakan figur ini adalah seorang perempuan. Figur perempuan ini tampak feminim memakai rok panjang berenda dengan tampilan warna cerah yaitu warna kuning. Untuk menandakan figur perempuan adalah seorang putri raja, Chintya menggambarannya dengan simbol mahkota sedang dipakai diatas kepala.

Objek *kedua* adalah figur seorang laki-laki, figur ini adalah pasangan sang putri yaitu seorang pangeran, dilihat dari bentuk manusia, komponen seperti kepala, tangan, badan dan kaki tampak jelas. Pakaian jas dan celana warna hitam, serta baju warna merah tampak rapi, ditambah mengenakan topi dan sepatu berwarna coklat menggambarkan figur ini adalah sang pangeran pasangan putri raja. Objek *ketiga* adalah gambar taman bunga, tampak bunga berjajar rapi disekitar dua figur manusia, bentuk bunga lengkap dengan mahkota bunga, daun dan batang. Bunga yang digambarkan ada 4 dengan warna yang berbeda-beda, yaitu warna merah, biru dan orange, disekitar bunga tampak rumput membentang sebagai dasar lukisan.

Objek keempat, dilukiskan matahari dan awan dilangit untuk menandakan suasana siang, tampilan awan berjajar dengan ukuran awan yang hampir sama, warna yang ditampilkan adalah warna biru muda tanpa adanya gradasi warna. Ditengahnya ada gambar matahari berwarna orange, tampak setengah bentuk matahari sembunyi dibalik awan.



Gambar 56. **Simbol- simbol dalam Karya 5**

Tipe lukisan ini adalah tipe realistik ,berikut detail simbolis bentuk dan warna karya Chintya :

a. Simbol Figur Manusia

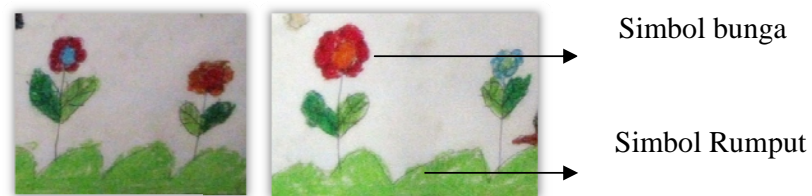


Gambar 57. **Simbol Figur Manusia dalam Karya 5**

- 1) Simbol bentuk manusia telah mencapai tahap akhir tipe mandala
- 2) Figur perempuan diidentifikasi sebagai putri raja ditunjukkan dengan simbol mahkota dan gaun yang dikenakan. Figur laki-laki tampak mengenakan jas hitam menandakan sebagai seorang pangeran

- 3) Susunan bentuk figur manusia ditampilkan dari bidang organik, yaitu dibatasi oleh garis lengkung bebas, yang disusun menjadi figur manusia
- 4) Warna yang ditampilkan simbol manusia adalah warna primer yaitu merah dan kuning. Serta warna hitam dan coklat. Tampak menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)

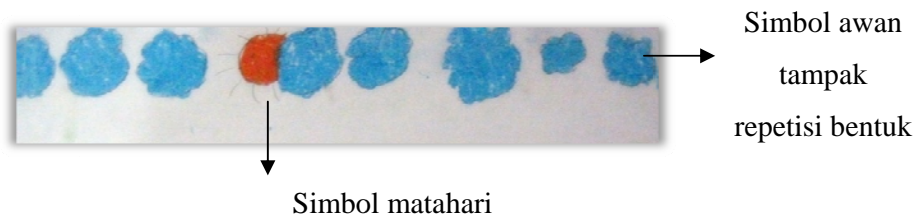
b. Simbol Taman Bunga



Gambar 58. **Simbol Taman Bunga dalam Karya 5**

- 1) Simbol bunga dan rumput menandakan gambar adalah taman bunga.
- 2) Bentuk bunga dapat diidentifikasi, garis terkontrol.
- 3) Warna yang diekspresikan naturalistik, sesuai dengan alam.

c. Simbol awan dan matahari



Gambar 59. **Simbol Awan dan Matahari dalam Karya 5**

- 1) Simbol matahari tipe mandala atau sinar matahari, warna yang ditampilkan adalah warna panas yaitu orange, sesuai dengan sifat matahari
- 2) Simbol awan berbentuk bidang organik berwarna biru. Terjadi repetisi bentuk, 8 awan ditampilkan berjajar berurutan.

Misalnya lukisan ini, anak menampilkan bentuk yang proposional, simbol bentuk dan warna teridentifikasi. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada dirinya dan temannya sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Figur "*Putri raja sedang ditaman*" posisi dalam gambar diletakkan lebih dominan daripada gambar lainnya, hal ini menandakan sebagai pusat perhatian (center of interest). Dalam lukisan ini anak menjadikan figur putri raja menjadi pusat pandang serta memunculkan pemikiran personal (subjektif). Ke"*aku*"an anak menguasai proses melukis yang tidak terkontrol, keinginan Chintya untuk menjadi putri raja dituangkan dalam semua unsur seni rupa seperti : bentuk, garis dan warna disatukan secara emosional ekspresif.

6. Karya 6



Gambar 60. **Karya 6**
Judul Karya : “Pak polisi”
Karya: Rayhan, Ukuran : 21 X 30 cm (A4), Media: Pastel

Karya diatas berjudul “*Pak Polisi*”, Lukisan ini menggambarkan suasana lalu lintas yang dijaga pak polisi, tampak figur polisi berdiri didepan jalan, Rayhan menambahkan pos polisi dan lampu lalu lintas sebagai background. Walaupun judul lukisan ini “*Pak Polisi*”, Rayhan menggambarkan figur lain, yaitu penjual es krim lengkap dengan gerobaknya. Dalam proses melukisnya rayhan tampak aktif, dia melukis sambil terus bercerita dan sesekali berlari-lari. Ketika ditanya mengenai tema lukisannya, Rayhan menjawab “*cita-cita saya jadi polisi, seperti papaku*”. Setelah selesai menggambar figur polisi Rayhan menggambar penjual es krim. Rayhan berkata, “*Kak, pak polisinya mau beli es krim rasa coklat*” sambil menunjukkan es krim rasa coklat yang digambarnya.

Dalam lukisan ini tampak minim sekali warna yang ditampilkan, tetapi kaya akan simbol-simbol bentuk. Objek yang dilukiskan dalam karya ini

tampak detail. Objek *pertama* dalam lukisan ini adalah figur “*Pak polisi*”, Rayhan menggambarkan figur laki-laki mengenakan seragam polisi, kepala, badan, tangan dan kaki digambarkan dengan detail oleh Rayhan. Figur pak polisi digambarkan memakai topi dengan simbol bentuk segitiga ditengahnya,serta outline berwarna biru. Baju yang dikenakan tampak berkerah dengan dengan dan bersaku dua berbentuk segiempat dengan outline warna biru dan hitam, lengan baju digambarkan dengan warna biru muda. Tampak pak polisi mengenakan sabuk dan tas kecil disamping kiri sebagai tempat pistol. Celana dilukiskan dengan warna coklat muda dan bersepatu.

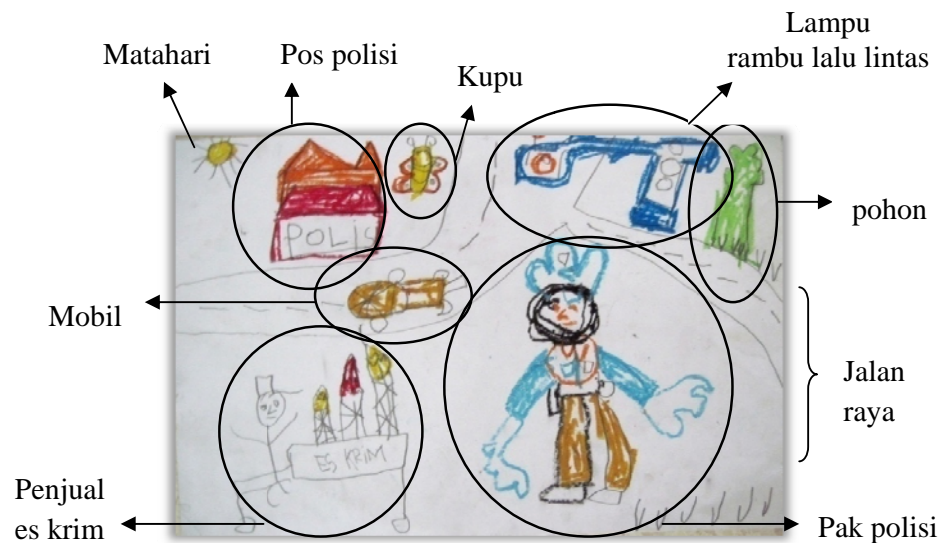
Objek *kedua* dilukiskan pos polisi disamping kiri belakang, yaitu berupa rumah dengan atap berbentuk dua segitiga berwarna orange dan merah, dinding pos polisi bertuliskan “POLISI” memenuhi dinding. Objek *ketiga* adalah suasana jalan raya, Rayhan menggambarkan lampu rambu lalu lintas berwarna biru dan ada lampu berbentuk lingkaran dengan outline berwarna orange. Disamping kanan lampu rambu lalu lintas tampak pohon berwarna hijau berdiri sejajajar dengan lampu rambu lalu lintas. Untuk menambah suasana jalan raya, Rayhan menggambarkan mobil didepan pos polisi berwarna coklat muda, bentuk mobil ditampilkan dengan susunan bidang setengah lingkaran sebagai depan mobil, persegi panjang sebagai badan mobil dan lingkaran sebagai roda mobil. Objek keempat adalah gambar matahari dan kupu-kupu, matahari digambarkan samping kiri pos polisi, berwarna kuning cerah dengan sinar berupa garis berwarna hitam. Kupu-kupu dilukiskan

disamping kanan pos polisi dengan badan berwarna kuning dan sayap berwarna outline orange.

Objek *kelima* dalam lukisan karya Rayhan ini adalah penjual es krim, figur manusia penjual es krim ini dilukiskan disamping kiri figur pak polisi, Rayhan menggambarkan penjual es krim lengkap dengan gerobak dan eskrimnya. Figur penjual es krim ditampilkan lebih kecil dari figur pak polisi, kepala digambarkan dengan bentuk lingkaran dengan wajah mirip dengan pak polisi serta memakai topi, badan, tangan dan kaki digambarkan dengan garis lurus tanpa baju. Figur penjual es krim ini tidak berwarna hanya outline berwarna hitam. Figur penjual es krim ditampilkan disamping gerobak es krimnya, gerobak berbentuk persegi panjang yang hanya mempunyai 1 kaki pada gerobaknya, ditengah gerobak bertuliskan “ES KRIM”, diatas gerobaknya terdapat tiga buah es krim berjajar semakin tinggi (dari samping kiri kekanan), es krim pertama dan ketiga berwarna kuning dan es krim kedua berwarna merah.

Saat melukis, Rayhan berkata, “*Kak, pak polisinya mau beli es krim rasa coklat*” sambil menunjukkan es krim rasa coklat yang digambarnya. Ketika ditanya lebih lanjut mengenai es krimnya, Rayhan menjawab sambil menunjukkan, “ *ini rasa vanilla* (paling kiri), *strawberry* (tengah) *dan coklat*(paling kanan), *pak polisi beli yang ini kak!* (sambil menunjukkan es krim rasa coklat)”.

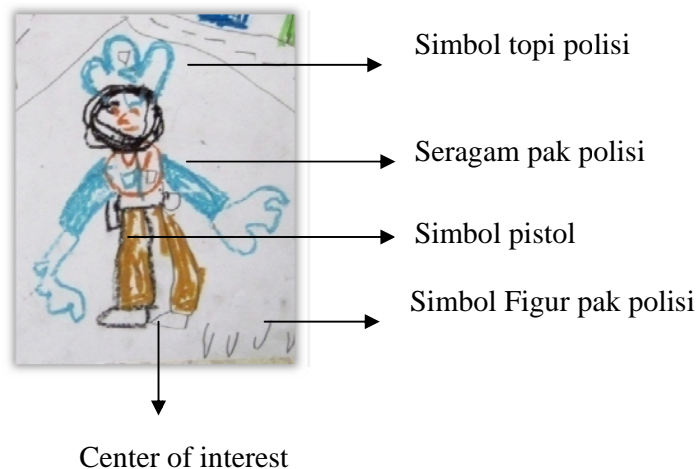
Rayhan mengekspresikan lukisannya dengan warna primer dan sekunder, warna primer yang ditampilkan adalah warna merah, kuning dan biru. Warna sekundernya adalah orange dan hijau.

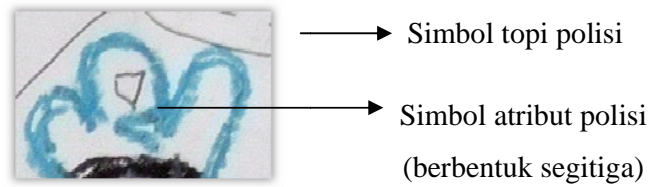


Gambar 61. Simbol-simbol dalam Karya 6

Tipe lukisan ini adalah tipe komik, berikut adalah detail bentuk-bentuk dalam lukisan Rayhan :

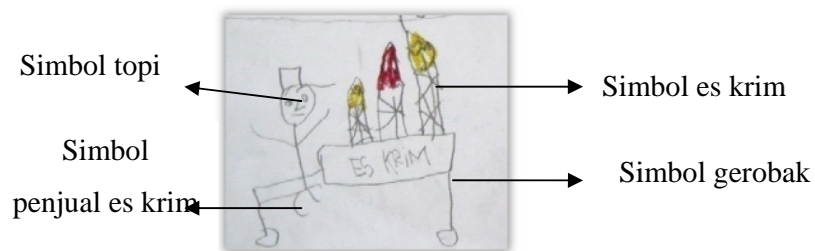
a. Simbol figur pak polisi dan penjual es krim





Gambar 61. **Simbol Figur Pak Polisi**

- 1) Simbol bentuk manusia ditampilkan dari susunan bidang organik, telah mencapai perkembangan bentuk manusia
- 2) Kepala, badan, tangan, kaki, jari dan karakter wajah jelas digambarkan.
- 3) Figur pak polisi dapat diidentifikasi, tampak simbol topi, senjata, sepatu dan seragam seorang polisi telah dilukiskan oleh Rayhan
- 4) Warna yang ditampilkan masih minim, yaitu warna biru, kuning tua dan hitam, gambar diatas menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris).

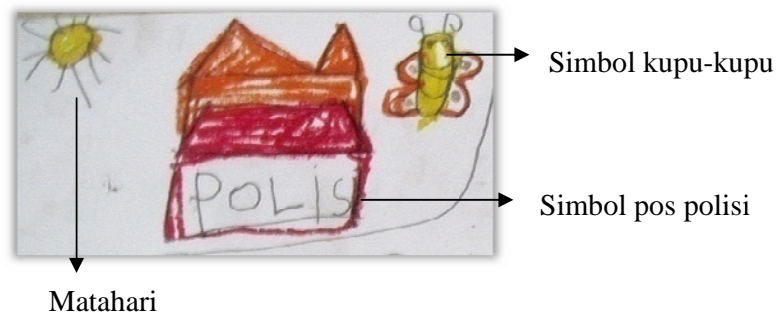


Gambar 62. **Simbol Figur Penjual Es Krim**

- 5) Simbol figur manusia berikutnya adalah penjual es krim. Figur penjual es krim merupakan tipe manusia tulang, badan, tangan dan kaki berupa garis. Karakter wajah dapat diidentifikasi.

- 6) Gerobak es krim digambarkan dengan bidang persegi panjang, bertuliskan “ES KRIM” untuk memperkuat karakter benda
- 7) Simbol es krim dilukiskan dengan susunan bidang organis, rasa vanilla (paling kiri), strawberry (tengah) dan coklat (paling kanan), hal ini adalah cerita dari Rayhan

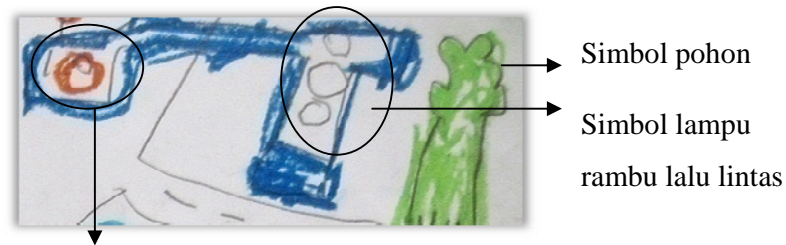
b. Simbol Pos Polisi, Matahari dan Kupu-Kupu



Gambar 63. Simbol Pos Polisi

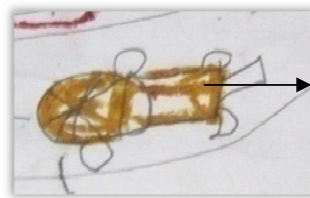
- 1) Simbol pos polisi berupa susunan dari bentuk geometris, yaitu segitiga, trapesium dan persegi panjang. Dinding bertuliskan “POLISI” untuk memperkuat simbol.
- 2) Simbol matahari merupakan tipe mandala atau sinar matahari
- 3) Bentuk kupu-kupu sudah tampak dideformasi, berupa badan, sayap dan antena sensor.
- 4) Ketiga simbol diatas garisnya telah terkontrol dengan baik
- 5) Warna dari ketiga simbol tersebut adalah warna panas, yaitu merah, orange dan kuning.

c. **Simbol-simbol yang ada di jalan raya**



Gambar 64. **Simbol Keadaan Jalan Raya**

- 1) Simbol bentuk lampu rambu lalu lintas tampak jelas terlihat, terdapat detail 3 bentuk lingkaran dan 1 lingkaran berwarna orange sebagai lampu
- 2) Simbol lampu rambu lalu lintas ditampilkan dengan dengan warna outline biru. Disampingnya, terdapat gambar pohon berwarna hijau muda untuk memperkuat adanya simbol-simbol yang ada di jalan raya



Mobil

Susunan dari bentuk geometris

Gambar 65. **Simbol Mobil**

- 3) Simbol diatas adalah gambar mobil, berupa susunan bentuk-bentuk geometris seperti lingkaran dan persegi panjang, garis telah terkontrol dengan baik. Warna yang ditampilkan adalah warna kuning tua.

Lukisan ini, anak menampilkan bentuk yang proposional, simbol bentuk dan warna teridentifikasi. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada dirinya untuk menjadi seorang polisi sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Rayhan menggambarkan apa yang

dia cita-citakan. Secara rasional, figur “*pak polisi*” seharusnya posisi diletakkan lebih dominan daripada gambar lainnya, tetapi figur penjual es krim berukuran sama dengan figur pak polisi. Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya dan cita-citanya menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari serta memunculkan pemikiran personal (subjektif). Ke”aku”an atau egosentris anak menguasai proses melukis yang tidak terkontrol, sehingga muncul figur-figur lain sesuai keinginannya (keakuan) semua unsur seni rupa seperti : bentuk, garis dan warna disatukan secara emosional ekspresif.

7. Karya 7



Gambar 66. **Karya 7**

Judul Karya : “Kolam ikan di halaman rumah”

Karya : Yunita, Ukuran : 21 X 30 cm (A4), Media : Pastel

Karya diatas berjudul “Kolam ikan di halaman rumah”, dalam karya ini dilukiskan suasana halaman rumah, tampak gambar taman bunga dengan kolam ikan berjajar rapi dan figur anak-anak sedang bermain di halaman rumah. Dalam proses melukisnya Yunita lebih banyak diam, Yunita melukis

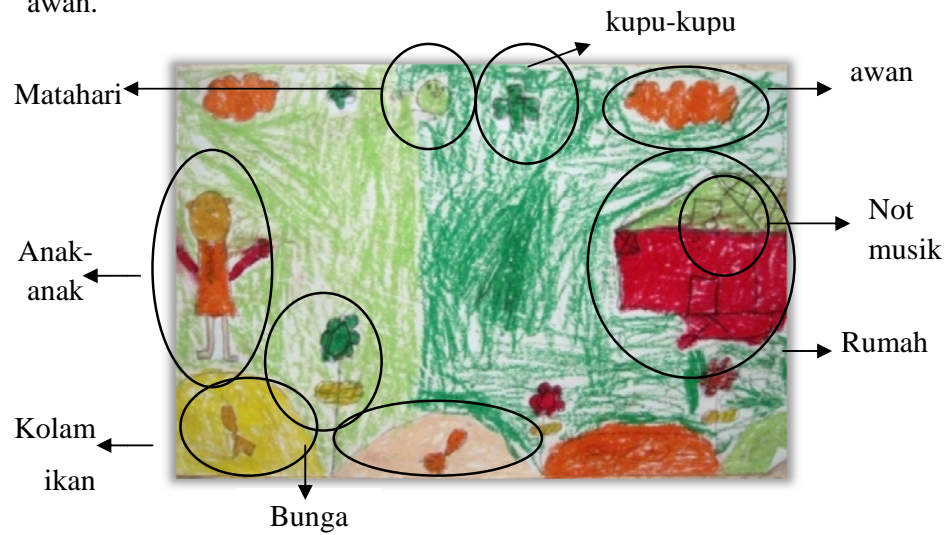
dengan asyiknya tanpa menghiraukan suasana kelas, dalam memberi warna Yunita lebih cekatan dibandingkan dengan teman lainnya.

Objek *pertama* yang digambarkan dalam lukisan ini adalah rumah, bentuk dan warna yang ditampilkan tampak detail, atap dilukiskan dengan bergaris menyerupai atap rumah dengan warna hijau muda, bentuk segitiga atap depan terdapat simbol not nada musik, saat ditanya simbol itu gambar apa, Yunita tersenyum dan tetap melanjutkan menggambar. Dinding rumah berwarna merah, pintu, jendela dan teras seluruhnya diblok warna merah.

Objek *kedua* adalah gambar kolam ikan di halaman rumah, empat kolam ikan digambarkan dengan berjajar rapi dari bentuk yang lebih besar ke bentuk yang lebih kecil, tampak objek ikan dilukiskan didalam kolam, bentuk masing-masing ikan yang dilukiskan berukuran hampir sama. Warna kolam ikan yang diekspresikan berbeda-beda, yaitu warna kuning, krem, orange, dan hijau muda sedangkan warna ketiga gambar ikan adalah sama yaitu orange. Objek *ketiga* yang dilukiskan adalah bunga, objek bunga ada tiga dan digambarkan diantara kolam ikan, bentuk yang digambarkan tampak detail, yaitu ada mahkota bunga, batang dan daun. Warna mahkota bunga yang diekspresikan dalam objek ini berbeda, yaitu warna pink, merah, dan hijau, sedangkan daun dan batangnya berwarna kuning dan hitam.

Objek *keempat* adalah figur anak-anak, digambarkan disebelah kiri dekat dengan kolam ikan, bentuk yang dilukiskan ada kepala berwarna coklat muda, kedua tangan menghadap keatas lengkap dengan jari-jarinya dan berwarna merah, kedua kaki berwarna krem, serta bentuk baju yang dikenakan

berupa rok selutut berwarna orange lengkap dengan tiga buah kancing. Pada objek *kelima* adalah awan berwarna orange yang terletak diatas lukisan, terdapat dua buah awan disamping kanan dan kiri diantara bentuk matahari dan kupu-kupu. Objek keenam ada matahari dan kupu-kupu, matahari terdapat diantara kedua kupu-kupu, matahari digambarkan dengan warna hijau muda serta wajah tersenyum,yaitu ada mata, hidung, dan mulut yang tertawa lebar. Objek terakhir ada dua kupu-kupu berwarna hijau tua terletak disamping awan.

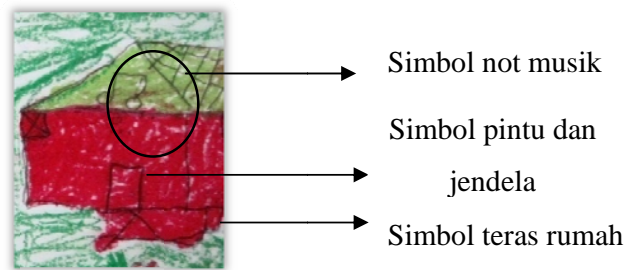


Gambar 67. **Simbol-simbol dalam Karya 7**

Warna yang diekspresikan dalam lukisan ini adalah warna primer dan sekunder, warna primer yaitu merah dan kuning tanpa ada warna biru. Warna sekunder yaitu orange, hijau dan ungu, tetapi dalam lukisan ini tidak terdapat warna ungu. Warna yang ditampilkan beraneka ragam, penempatan warna yang dipilih Yunita dalam masing-masing bentuk tampak berselang-seling, pewarnaan juga terlihat rapi tanpa ada yang keluar garis. Tipe lukisan ini

adalah tipe realistik, berikut adalah objek yang ditampilkan dalam karya Yunita :

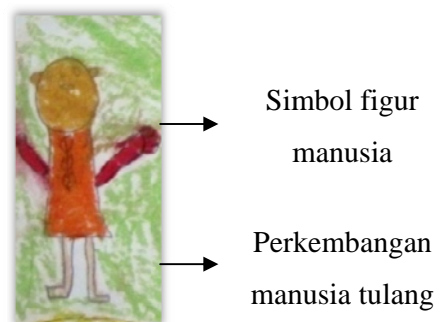
a. Simbol Rumah



Gambar 68. **Simbol Rumah**

- 1) Simbol rumah disusun dari bentuk-bentuk geometris, yaitu segitiga, persegipanjang, trapesium dan persegi
- 2) Bentuk atap segitiga didalamnya terdapat simbol not musik
- 3) Jendela digambarkan bidang segiempat dan simbol X didalamnya
- 4) Warna yang ditampilkan adalah warna merah dan hijau

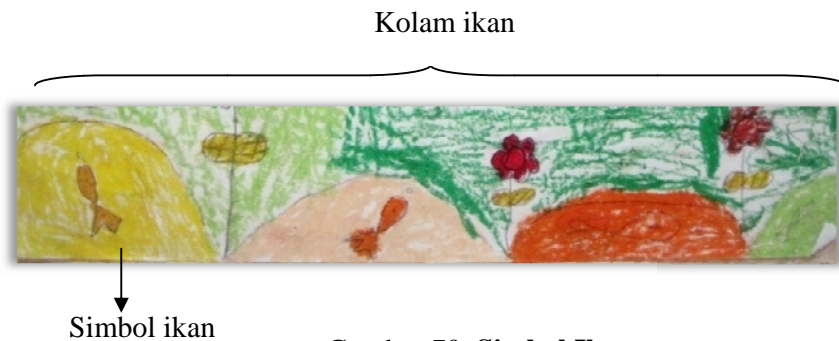
b. Simbol Figur Manusia



Gambar 69. **Simbol Figur Manusia**

- 1) Simbol bentuk manusia merupakan perkembangan dari manusia tulang
- 2) Figur dapat diidentifikasi, kepala, badan, tangan dan kaki, rambut belum terlihat, tetapi telah tampak jenis kelamin perempuan, yaitu dilihat dari baju (rok) yang dipakai
- 3) Susunan bentuk figur manusia ditampilkan dari bidang organik, yaitu dibatasi oleh garis lengkung bebas, yang disusun menjadi figur manusia

c. Simbol Kolam Ikan



Gambar 70. **Simbol Ikan**

- 1) Gambar diatas adalah 4 kolam ikan, disusun dari bentuk setengah lingkaran, terjadi repetisi bentuk yang berirama. Kolam berjajar horizontal
- 2) Warna yang digunakan adalah kuning, krem, orange dan hijau muda
- 3) Terdapat simbol ikan didalam kolam, untuk memperjelas keberadaan kolam. Ikan ditampilkan dengan warna orange

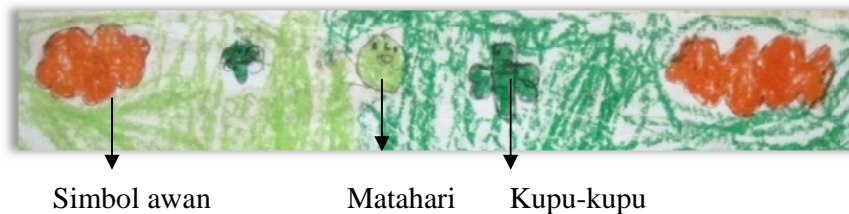
d. Simbol Taman Bunga



Gambar 71. **Simbol Taman Bunga**

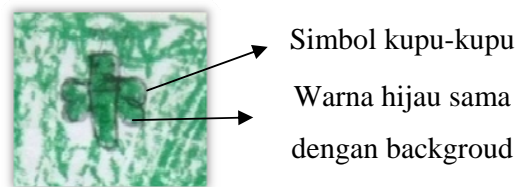
- 1) Simbol bunga tersusun dari bentuk geometris, yaitu lingkaran
- 2) Simbol bunga yang ditampilkan ada tiga, masing-masing berwarna merah dan hijau. Bentuk bunga dapat diidentifikasi, garis terkontrol.
- 3) Warna yang diekspresikan naturalistik, sesuai dengan alam.

e. Simbol Matahari, Awan dan Kupu-Kupu



Gambar 72. **Simbol Siang (awan, matahari dan kupu)**

- 1) Simbol matahari tipe mandala atau sinar matahari, warna yang ditampilkan adalah warna dingin yaitu hijau, hal ini berbeda dengan sifat matahari (panas). Didalam simbol matahari terdapat karakter wajah senyum
- 2) Simbol awan berbentuk bidang organik berwarna orange (warna panas)



Gambar 73. **Simbol Kupu-kupu**

- 3) Simbol kupu-kupu berwarna hijau tua, sama dengan background
- 4) Simbol kupu-kupu sudah dapat diidentifikasi, sudah mirip bentuk kupu-kupu. Tampak menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris) karena warna hijau adalah warna kesukaan Yunita.

Lukisan ini, anak menampilkan bentuk yang tidak proposional. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada dirinya dan kolam ikan sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Secara rasional, figur manusia dan kolam ikan lebih kecil dari rumah. “*Kolam ikan di halaman rumah*” posisinya diletakkan lebih dominan daripada gambar lainnya, hal ini menandakan sebagai pusat perhatian (center of interest). Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya dan kolam ikan menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari serta memunculkan pemikiran personal (subjektif). Ke”aku”an atau egosentris anak menguasai proses melukis yang tidak terkontrol, semua unsur seni rupa seperti : bentuk, garis dan warna disatukan secara emosional ekspresif.

8. Karya 8



Gambar 74. **Karya 8**

Judul Karya : “Sedang Bermain diluar Rumah”

Karya Sefina, Ukuran : 21 X 30 cm (A4), Media : Pastel

Karya diatas berjudul “Sedang bermain diluar rumah”, dalam karya ini dilukiskan suasana halaman rumah, tampak gambar taman bunga dengan figur

anak-anak sedang bermain di halaman rumah. Terdapat gambar matahari, pelangi, bulan, awan, dan hujan dilukiskan secara bersamaan oleh Sefina. Dalam proses melukisnya Sefina lebih banyak diam dan pemalu, Sefina melukis dengan asyiknya tanpa menghiraukan suasana kelas sama seperti Yunita. Simbol bentuk dan warna dalam lukisan ini bermacam-macam, ada matahari, bulan, pelangi, hujan, awan, sawah, pohon, bunga, manusia dan rumah, suasana lukisan dalam lukisan ini juga bermacam-macam karena terdapat empat fenomena alam, yaitu matahari, bulan, pelangi dan hujan.

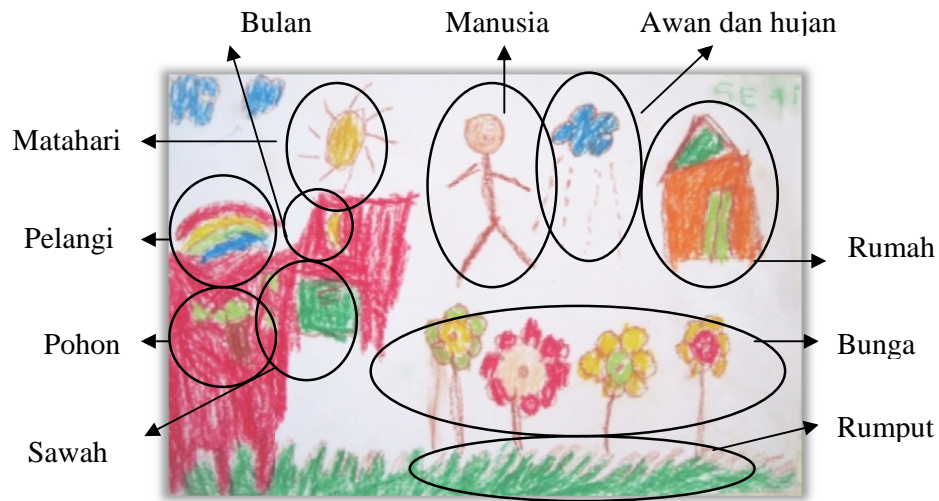
Objek *pertama* adalah rumah dengan outline warna coklat, bentuk rumah susunan dari bentuk segitiga sebagai atap berwarna hijau tua, dan segiempat sebagai dinding berwarna orange, serta bentuk persegi panjang berwarna hijau muda. Objek *kedua* adalah figur manusia, figur manusia yang ditampilkan tampak bentuk kepala, kaki dan tangan, kepala digambarkan dengan bentuk lingkaran berwarna krem, sedangkan kaki dan tangannya digambarkan dengan garis lurus berwarna coklat. Objek *ketiga* dilukiskan taman bunga, yaitu rumput dan bunga, dilukiskan hamparan rumput horisontal dibawah bunga, diatas rumput berwarna hijau tergambar repetisi bentuk bunga yang berjajar dengan ukuran yang berbeda-beda, bentuk keempat bunga tampak detail dengan adanya mahkota bunga, kelopak bunga dan batang, masing-masing bunga berwarna berbeda, bunga pertama(dari samping kiri) mahkota berwarna hijau muda dengan kelopak warna kuning dan merah, bunga kedua mempunyai mahkota berwarna merah dan kelopak warna merah, bunga ketiga mempunyai mahkota berwarna kuning dan kelopak warna hijau

muda, bunga keempat mempunyai mahkota berwarna kuning dan kelopak warna merah.

Objek lima, adalah benda-benda langit, terdapat objek matahari, pelangi, bulan, awan serta hujan. Objek matahari berwarna kuning dengan bentuk lingkaran dan kesan bersinar yaitu berupa garis dipinggiran lingkaran. Objek pelangi, bentuknya berupa empat lengkungan yang berjajar rapat kebawah, lengkung pertama (dari paling atas) berwarna merah, lengkung kedua berwarna kuning, lengkung ketiga berwarna hijau, dan lengkung keempat berwarna biru. Objek bulan berwarna kuning, bulan digambarkan lebih kecil dari matahari dan pelangi yang terletak di bawah gambar matahari.

Hujan dilukiskan bentuk awan berwarna biru yang dibawahnya terdapat garis putus-putus mengalir kebawah. Objek kelima adalah pohon, bentuk pohon tampak detail dengan empat batang bercabang berwarna coklat dan daun berwarna hijau, objek pohon ini terletak dibawah gambar pelangi. Objek berikutnya adalah sawah berbentuk segiempat berwarna hijau tua yang terletak di bawah gambar bulan.

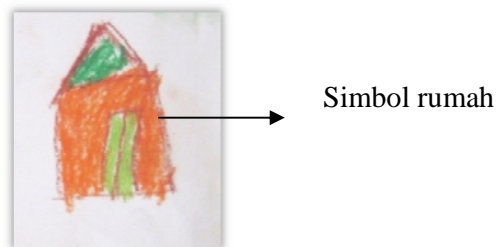
Berikut adalah objek yang ditampilkan dalam karya Sefina :



Gambar 75. Simbol-simbol dalam Karya 8

Warna yang diekspresikan dalam lukisan ini adalah warna primer dan sekunder, warna primer yaitu merah, kuning dan biru. Warna sekunder yaitu orange dan hijau. Warna yang ditampilkan beraneka ragam, penempatan warna yang dipilih Sefina dalam masing-masing bentuk tampak berselang-seling, pewarnaan juga terlihat rapi tanpa ada yang keluar garis. Tipe lukisan ini adalah tipe realistik, berikut adalah detail simbol bentuk dan warna dalam karya Sefina :

a. Simbol Rumah



Gambar 76. Simbol Rumah

- 1) Simbol rumah disusun dari bentuk-bentuk geometris, yaitu segitiga, dan persegi, pintu digambarkan dengan bidang persegi panjang
- 2) Bentuk bunga dapat diidentifikasi, garis terkontrol.
- 3) Warna yang ditampilkan adalah warna orange dan hijau.

b. Simbol Taman



Simbol bunga dan rumput

→ Digambarkan sebagai taman.

Gambar 77. Simbol Taman Bunga

- 1) Simbol bunga dan rumput menandakan gambar adalah taman bunga.
- 2) Bentuk bunga dapat diidentifikasi, garis terkontrol.
- 3) Simbol bunga tersusun dari bentuk geometris, yaitu lingkaran
- 4) Simbol bunga yang ditampilkan ada empat, masing-masing berwarna kuning, merah dan hijau
- 5) Warna yang diekspresikan naturalistik, sesuai dengan alam.

c. Simbol Matahari, Bulan, Pelangi, Awan dan Hujan



Simbol matahari

Simbol bulan

Simbol pelangi

} Center of interest

Gambar 78. Simbol Fenomena Alam



Simbol hujan
Ditunjukkan
dengan gambar
awan dan air

Gambar 79. **Simbol Hujan**

- 1) Keempat simbol diatas adalah 4 fenomena alam yang berbeda
- 2) Bentuk bunga dapat diidentifikasi, garis terkontrol.
- 3) Simbol matahari tersusun dari bentuk geometris, yaitu lingkaran pada simbol matahari. Merupakan tipe mandala atau sinar matahari
- 4) Simbol bulan tersusun dari bidang organis berwarna kuning
- 5) Simbol pelangi tersusun dari 4 bidang lengkung, berwarna biru, hijau, kuning dan merah. Simbol hujan ditampilkan dengan gambar awan dan garis putus-putus (sebagai air hujan)

d. Simbol Figur Manusia



Simbol figur manusia
Manusia tulang

Gambar 80. **Simbol Figur Manusia**

- 1) Simbol figur manusia merupakan tipe manusia tulang
- 2) Figur dapat diidentifikasi dan garis terkontrol

- 3) Kepala, badan, tangan dan kaki digambarkan dengan garis, belum mempunyai bentuk

e. Simbol Pohon dan Sawah



Gambar 81. **Simbol Pohon dan Sawah**

- 1) Simbol diatas adalah gambar pohon dan sawah
- 2) Simbol dapat diidentifikasi dan garis terkontrol
- 3) Gambar pohon tersusun dari bidang organis, daun berwarna hijau dengan batang berwarna coklat
- 4) Simbol berbentuk dari bidang segiempat diatas adalah sawah, simbol ditampilkan dengan warna hijau tua
- 5) Warna yang diekspresikan naturalistik, sesuai dengan alam

Lukisan ini termasuk tipe susunan bebas, semua figur keinginannya digambarkan dalam lukisan, anak menampilkan bentuk yang proposional, walaupun semua simbol bentuk dan warna teridentifikasi. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada dirinya dan sekitarnya sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Secara rasional, objek fenomena alam dalam lukisan "*Sedang Bermain diluar Rumah*" posisinya diletakkan lebih dominan daripada gambar lainnya, hal ini menandakan

sebagai pusat perhatian (center of interest). Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya dan benda kesukaannya menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari serta memunculkan pemikiran personal (subjektif). Ke”aku”an atau egosentris anak menguasai proses melukis yang tidak terkontrol, semua unsur seni rupa seperti : bentuk, garis dan warna disatukan secara emosional ekspresif.

9. Gambar 9



Gambar 82. **Karya 9**

Judul Karya : “Pesawat-tank tempur” (Part 1#)

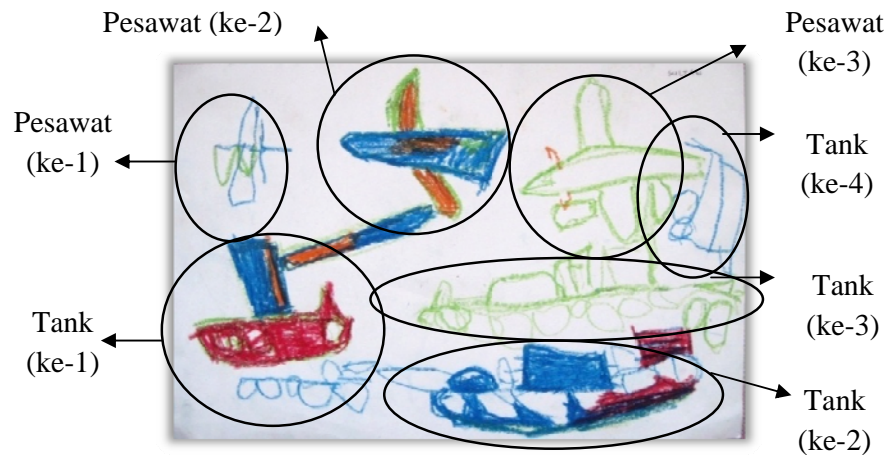
Karya : Sultan, Ukuran : 21 X 30 cm (A4), Media : Pastel

Karya diatas berjudul “Pesawat-tank”, judul tersebut muncul ketika Sultan ditanya judul karyanya, dilukiskan suasana seperti suasana perang, tampak gambar tiga buah pesawat dan tiga buah tank yang berhadapan. Dalam proses melukisnya Sultan lebih banyak cerita sesekali bermain dengan teman sebelahnyanya, Sultan melukis dengan menceritakan apa yang dia gambar. Sultan melukis berlanjut dihalaman belakang kertasnya, yaitu gambar dua buah tank berukuran lebih besar.

Objek *pertama* dalam lukisan ini adalah tiga buah gambar pesawat dibagian paling atas, pesawat pertama (dari sebelah kiri), bentuk digambarkan lebih kecil dari dua pesawat lainnya, pesawat kedua ada ditengah, bentuknya lebih detail dari pesawat pertama dan ketiga, digambarkan sayap warna orange dan badan pesawat warna biru. Pesawat ketiga mempunyai bentuk hampir sama dengan pesawat kedua tetapi lebih melengkung dan tanpa warna, hanya outline warna hijau. Objek kedua adalah mobil tank yang terletak dibawah gambar pesawat, Sultan menggambarkan empat buah mobil tank dengan bentuk yang berbeda-beda. Tank pertama (dari sebelah kiri)menghadap kanan, bentuknya tersusun dari 2 buah bidang, yaitu persegi panjang dan lingkaran, kepala tank digambarkan dengan bentuk persegi panjang vertikal lengkap dengan senjata berbentuk persegi panjang dengan ukuran yang lebih kecil dan menghadap keatas (ke arah pesawat), kepala pesawat berwarna biru dan sedikit warna orange. Badan tank pertama berwarna merah dengan bentuk persegi panjang horisontal, terdapat tiga buah jendela berbentuk lingkaran. Kaki tank pertama adalah roda berbentuk lingkaran yang berjajar saling berhimpitan.

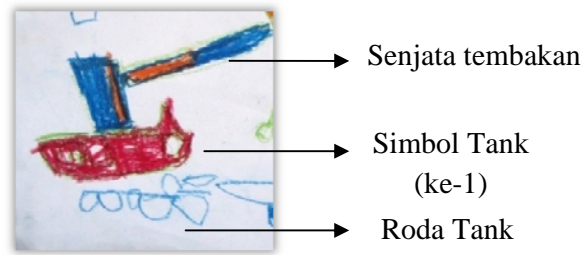
Tank kedua menghadap kearah kiri terletak dibawah tank pertama dan ketiga, bentuk yang ditampilkan berbeda dengan tank pertama, yaitu susunan bentuk persegipanjang horisontal, bagian badan tank terdapat senjata yang mengarah ke tank pertama, bentuk setengah lingkaran berwarna biru terletak didepan sebagai kemudi, bentuk persegi panjang berwarna biru terdapat ditengah tank sebagai awak tank, dan dibagian belakang terdapat ekor tank

digambarkan dengan bentuk persegi panjang berukuran lebih kecil dan berwarna merah. Bagian kaki tank berbentuk bidang persegipanjang berukuran lebih besar dari badan tank, kaki tank berwarna dominan biru dan warna merah dibagian ekor, didalam bentuk persegipanjang terdapat bidang lingkaran berjajar rapi sebagai roda. Tank ketiga terletak diatas tank kedua, bentuk dan ukuran hampir sama tetapi ditampilkan tanpa warna hanya berupa garis outline berwarna hijau. Objek tank keempat terletak disamping pesawat ketiga, saat menggambar Sultan menceritakan bahwa tank keempat mau memakan pesawat ketiga, sehingga digambarkan seperti mau menerkam. Tank keempat ini berlanjut dibelakang kertas karya Sultan.

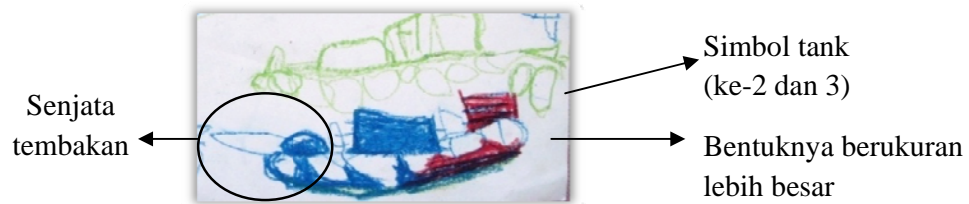


Gambar 83. Simbol-simbol dalam Karya 9

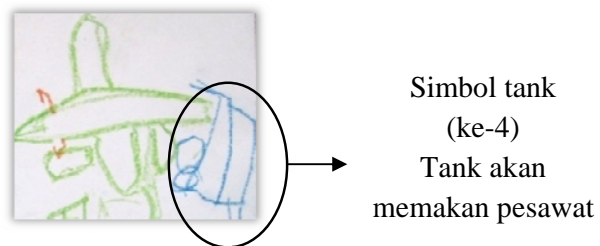
Tipe lukisan ini adalah tipe realistik, berikut adalah simbol-simbol yang ditampilkan oleh Sultan :



Gambar 84. **Simbol Tank Ke-1**



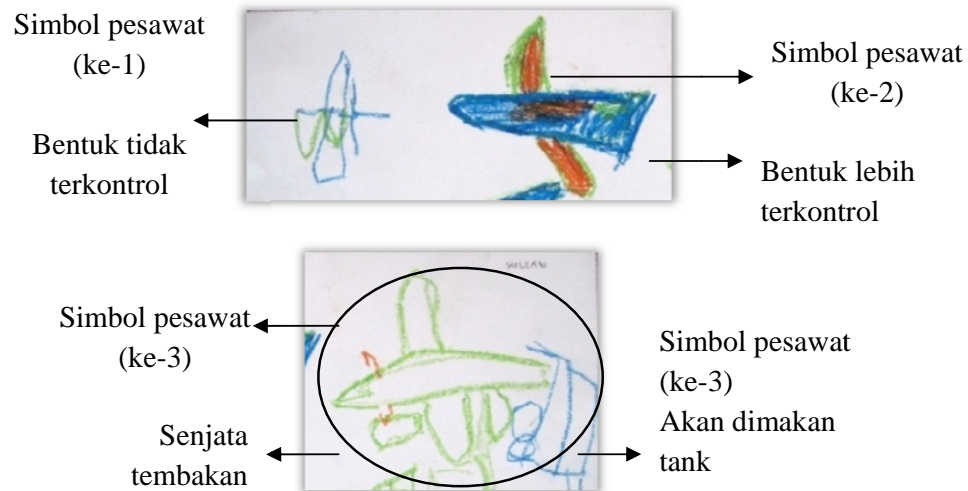
Gambar 85. **Simbol Tank Ke-2 dan 3**



Gambar 86. **Simbol Tank Ke-4**

- 1) Simbol bentuk tank telah teridentifikasi, mempunyai badan, roda dan senjata.
- 2) Bentuk tank ditampilkan mirip dengan tank tempur, ditunjukkan dengan adanya senjata tembakan. Susunan bentuk dari bidang organik dan geometris.

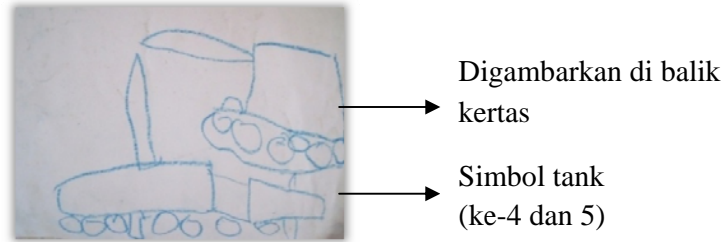
- 3) Simbol tank ke-1 dapat diidentifikasi dan garis terkontrol, bentuk lebih detail. Warna yang ditampilkan adalah merah, biru dan orange
- 4) Simbol tank ke-2 dapat diidentifikasi dan garis terkontrol. Warna yang ditampilkan adalah merah dan biru
- 5) Simbol tank ke-3 dapat diidentifikasi, tetapi garis tidak terkontrol. Warna yang ditampilkan adalah outline warna hijau
- 6) Simbol tank ke-4 tidak dapat diidentifikasi, garis tidak terkontrol. Tampak menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris), dilihat dari bentuk tank yang sedang memakan pesawat (cerita dari Sultan)



Gambar 87. Simbol Pesawat Ke-1, 2 dan 3

- 7) Simbol pesawat ke-1 garis tidak terkontrol, bentuk tidak teridentifikasi
- 8) Simbol bentuk pesawat 2 dan 3 telah teridentifikasi, mempunyai badan, sayap dan ekor. Simbol pesawat ke-2 berwarna biru, orange dan coklat

- 9) Bentuk pesawat ke-3 ditampilkan mirip pesawat tempur, ditunjukkan dengan adanya senjata tembakan dibagian sayap, berwarna outline hijau
- 10) Pesawat ke-3, digambarkan akan dimakan oleh tank ke-4 (dibelakang pesawat). berwarna outline hijau



Gambar 88. **Simbol Tank Ke-4 dan 5, digambarkan dibelakang kertas**

- 11) Simbol diatas digambarkan dibalik kertas karya diatas
- 12) Simbol bentuk pesawat ke-4 dan 5 garis telah terkontrol, tetapi belum ada warna didalam bentuknya, hanya digambarkan dengan outline berwarna biru
- 13) Susunan bentuk dari bidang organik, menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)

Lukisan ini termasuk tipe susunan bebas, semua figur keinginannya digambarkan dalam lukisan, anak menampilkan bentuk yang proposional, walaupun semua simbol bentuk dan warna teridentifikasi. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada pesawat tempur dan tank tempur sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Secara rasional, objek pesawat dan tank tempur posisinya bebas dan diletakkan lebih

dominan daripada gambar lainnya, hal ini menandakan sebagai pusat perhatian (center of interest).

Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya dan benda kesukaannya menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari serta memunculkan pemikiran personal (subjektif). Ke”aku”an atau egosentris anak menguasai proses melukis yang tidak terkontrol, semua unsur seni rupa seperti : bentuk, garis dan warna disatukan secara emosional ekspresif

10. Karya 10



Gambar 89. **Karya 10**
Judul Karya : “Bermain di teras”
Karya Sherly, Ukuran : 21 X 30 cm (A4), Media : Pastel

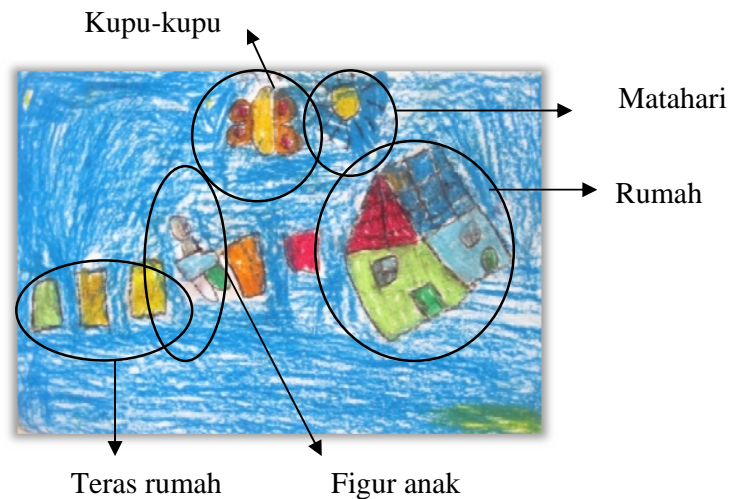
Karya diatas berjudul “Bermain diteras”, dalam karya ini dilukiskan suasana halaman rumah, tampak repetisi gambar teras yang berjajar, figur anak kecil serta matahari dan kupu-kupu, dengan tampilan background yang diblok warna biru. Dalam proses melukisnya Sherly terlihat aktif, yaitu

bermain dengan teman sebelahnya. Sherly melukis dengan cepat, pengambilan warna terlihat cekatan dan terampil.

Objek *pertama* yang dilukiskan adalah rumah, bentuk rumah dilukiskan seperti melayang diudara, detail rumah dengan susunan bidang segiempat dan segitiga, atap rumah tersusun dari bidang segitiga berwarna merah dan segiempat berwarna biru, digambar dengan garis vertikal dan horisontal sehingga membentuk gambar atap. Dinding rumah digambar dari susunan bentuk segiempat berwarna hijau mudan dan biru muda, terdapat dua pintu dan dua jendela terletak didepan dan disamping rumah. Objek *kedua* adalah figur anak-anak yang terletak ditengah-tengah, figur anak-anak ini ditampilkan dengan bentuk tidak detail, kepala berbentuk lingkaran berwarna krem, badan berbentuk setengah lingkaran berwarna krem dan persegi panjang berwarna biru, tanpa tangan tetapi mempunyai dua kaki krem dan hijau.

Objek *ketiga* adalah bentuk bidang segiempat yang berjajar horisontal berjumlah lima buah, dilukiskan seperti melayang diudara diantara figur anak-anak, bentuk segiempat ini digambarkan Sherly sebagai teras rumah, teras ditampilkan dengan warna berbeda-beda, yaitu warna hijau (dari paling kiri), warna orange muda, kuning, orange dan warna merah. Objek keempat adalah kupu-kupu dan matahari, bentuk kupu-kupu lebih besar dibandingkan bentuk matahari, bentuk kupu disusun dari setengah lingkaran dan persegi panjang, mempunyai sayap berwarna orange dan badan berwarna kuning. Matahari ditampilkan dengan warna kuning dengan sinar berupa garis berwarna hitam.

Dalam lukisan ini diekspresikan warna primer dan sekunder, warna primer yaitu merah, kuning dan biru. Warna sekunder yaitu orange, hijau dan ungu, tetapi dalam lukisan ini tidak terdapat warna ungu. Warna yang ditampilkan beraneka ragam, penempatan warna yang dipilih Sherly dalam masing-masing bentuk tampak berselang-seling, pewarnaan juga terlihat rapi tanpa ada yang keluar garis.

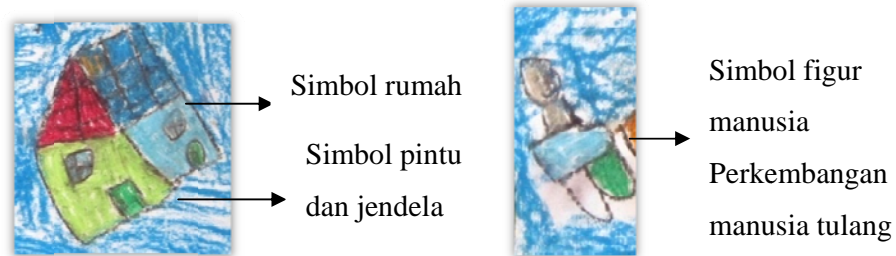


Gambar 90. **Simbol-simbol dalam Karya 10**

Warna biru tampak paling dominan yaitu sebagai background lukisan, dilukiskan warna-warna cerah dan warna yang berbeda-beda dari tiap objeknya. Warna yang diekspresikan dalam lukisan ini adalah warna primer dan sekunder, warna primer yaitu merah, kuning dan hijau. Warna sekunder yaitu orange, hijau (tanpa warna ungu).

Tipe lukisan ini adalah tipe realistik, berikut adalah simbol-simbol yang dilukiskan oleh Sherly :

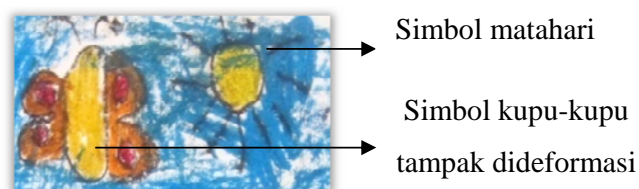
a. Simbol rumah dan figur manusia



Gambar 91. **Simbol Rumah dan Figur**

- 1) Simbol rumah disusun dari bentuk-bentuk geometris, yaitu segitiga, trapesium dan persegi, garis telah terkontrol. Warna yang ditampilkan adalah warna merah, hijau, biru muda dan biru tua
- 2) Simbol bentuk manusia merupakan perkembangan dari manusia tulang
- 3) Figur dapat diidentifikasi, yaitu berupa kepala, badan dan kaki, bentuk tangan belum terlihat.

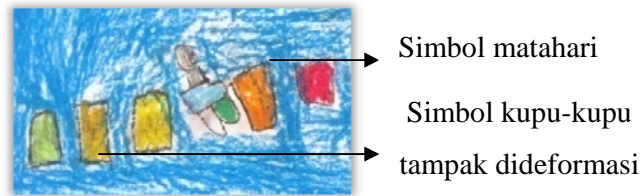
b. Simbol Kupu-Kupu dan Matahari



Gambar 92. **Simbol Kupu dan Matahari**

- 1) Arah putaran simbol kupu-kupu dan matahari lebih terkontrol
- 2) Warna yang ditampilkan sayap berwarna orange dan badan berwarna kuning. Bentuk sudah dapat diidentifikasi, sudah mirip bentuk kupu-kupu. Bentuk matahari adalah tipe mandala atau sinar matahari
- 3) Warna yang ditampilkan adalah warna kuning

c. Simbol Teras



Gambar 93. **Simbol Kupu dan Matahari**

- 1) Simbol teras digambarkan dengan bidang segiempat.
- 2) Segiempat disusun secara repetisi berjajar horizontal, bidang segiempat diekspresikan dengan warna berbeda-beda, yaitu hijau, kuning, orange dan merah

Dalam lukisan ini anak menampilkan bentuk yang proposional, walaupun semua simbol bentuk dan warna teridentifikasi. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada dirinya dan rumahnya sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Secara rasional, objek posisinya tidak melayang , tetapi digambarkan melayang oleh Sherly. Rumah diletakkan lebih dominan daripada gambar lainnya, hal ini menandakan sebagai pusat perhatian (center of interest). Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya dan benda kesukaannya menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari serta memunculkan pemikiran personal (subjektif). Ke”aku”an atau egosentris anak menguasai proses melukis yang tidak terkontrol, semua unsur seni rupa seperti : bentuk, garis dan warna disatukan secara emosional ekspresif

11. Karya 11



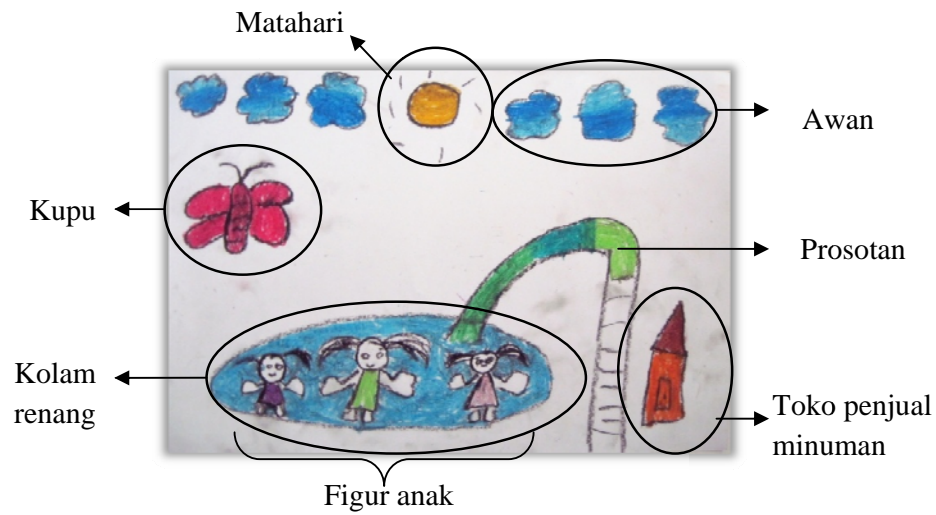
Gambar 94. **Karya 11**
Judul Karya : “Berenang”
Karya Claudya, Ukuran : 21 X 30 cm (A4), Media : Pastel

Karya diatas berjudul “Berenang”, dalam karya ini dilukiskan suasana anak-anak sedang berenang, tampak kolam renang, prosotan, kupu-kupu, rumah serta menggambarkan suasana siang hari, yaitu adanya objek matahari dan awan. Dalam proses melukisnya Claudya terlihat aktif, dia melukis sambil terus bercerita, pengambilan warna terlihat cekatan dan terampil.

Objek *pertama* yang dilukiskan adalah kolam renang, tampak kolam renang berbentuk lingkaran yang dipipihkan dan prosotan disamping kanan, bentuk prosotan melengkung dan mempunyai anak tangga berupa garis, warna yang ditampilkan kolam renang adalah warna biru, sedangkan prosotan berwarna gradasi hijau tua dan hijau muda. Objek *kedua* adalah figur tiga anak-anak yang terletak ditengah-tengah kolam renang untuk menggambarkan anak sedang berenang. Figur anak-anak adalah perempuan yang ditampilkan

dengan bentuk detail, memakai rok dengan rambut berkuncir dua. Warna baju yang dikenakan berbeda-beda (dari paling kiri), warna ungu, hijau dan pink. Bentuk kepala badan, tangan dan kaki digambarkan detail oleh Claudya.

Objek *ketiga* adalah toko penjual minuman, ketika ditanya itu gambar apa, Claudya menjawab “ *ini toko minuman kak, biar pada gak haus*” sambil terus menggambar. Tampak susunan bentuk segitiga sebagai atap dan segiempat sebagai dinding toko, serta bentuk segiempat kecil sebagai pintunya. Atap dilukiskan dengan warna coklat dan warna orange untuk dindingnya. Objek *keempat* adalah kupu-kupu, kupu-kupu digambarkan dengan ukuran besar, bentuk kupu disusun dari setengah lingkaran dan persegi panjang, warna yang diekspresikan adalah warna pink. Objek keenam adalah matahari dan awan, Matahari ditampilkan dengan gradasi warna kuning tua dan warna kuning muda. Awan berjumlah enam buah, berjajar horisontal dengan masing-masing awan berukuran sama, warna yang ditampilkan adalah gradasi warna biru tua dan biru muda. Dalam lukisan ini diekspresikan warna primer dan sekunder, warna primer yaitu merah, kuning dan biru. Warna sekunder yaitu orange, hijau dan ungu. Warna yang ditampilkan beraneka ragam, bergradasi, pewarnaan juga terlihat rapi tanpa ada yang keluar garis.



Gambar 95. **Simbol –simbol dalam Karya 11**

Tipe lukisan ini adalah tipe realistik, berikut adalah detail simbol-simbol dalam lukisan karya Claudya :

a. Simbol Kolam Renang dan Toko Minuman



Gambar 96. **Simbol Suasana Kolam Renang**

- 1) Garis telah terkontrol dan teridentifikasi
- 2) Simbol kolam renang digambarkan dengan bentuk lingkaran dipipihkan, diekspresikan dengan warna biru muda menggambarkan air didalamnya.
- 3) Sebagai gambar penjelas, digambarkan simbol prosotan. Prosotan ditampilkan dengan warna gradasi warna hijau muda dan hijau tua.

Digambarkan dengan susunan garis sebagai anak tangga dan bidang lengkung sebagai prosotan

- 4) Simbol ketiga adalah toko minuman, tersusun dari bentuk segitiga dan segiempat, dengan warna coklat dan orange

b. Simbol Figur Manusia

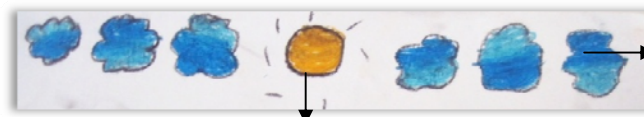


Simbol figur manusia
Perkembangan manusia tulang

Gambar 97. Simbol Figur Manusia

- 8) Simbol bentuk manusia telah mencapai tahap akhir tipe mandala
- 9) Figur manusia diidentifikasi dengan susunan bidang organis
- 10) Figur manusia adalah perempuan, digambarkan dengan rambut kuncir dua dan memakai rok
- 11) Figur perempuan ini adalah simbol figur anak-anak yang sedang berenang
- 12) Warna rok yang dipakai adalah warna ungu, hijau dan ungu muda

c. Simbol Awan dan Matahari



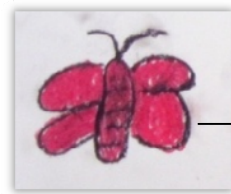
Simbol awan
Tampak repetisi bentuk

Simbol matahari

Gambar 98. Simbol Awan dan Matahari

- 3) Simbol matahari tipe mandala atau sinar matahari, warna yang ditampilkan adalah warna panas yaitu orange, sesuai dengan sifat matahari
- 4) Simbol awan berbentuk bidang organik berwarna biru. Terjadi repetisi bentuk, 8 awan ditampilkan berjajar berurutan.

d. Simbol Kupu-Kupu



Simbol kupu-kupu
 Digambarkan
 berukuran besar

Gambar 99. Simbol Kupu-kupu

- 1) Arah putaran simbol kupu-kupu lebih terkontrol
- 2) Warna yang ditampilkan kupu-kupu adalah berwarna pink
- 3) Bentuk sudah dapat diidentifikasi, sudah mirip bentuk kupu-kupu

Dalam lukisan ini anak menampilkan bentuk yang proposional, semua simbol bentuk dan warna teridentifikasi. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada aktivitas berenang sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Secara rasional, objek kupu-kupu harusnya lebih kecil, tetapi digambarkan lebih besar dari objek lainnya, hal ini karena kupu-kupu adalah binatang kesukaanya, hal ini menandakan sebagai pusat perhatian (center of interest). Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya dan benda kesukaanya menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari serta memunculkan pemikiran personal (subjektif). Ke”aku”an atau egosentris

anak menguasai proses melukis yang tidak terkontrol, semua unsur seni rupa seperti : bentuk, garis dan warna disatukan secara emosional ekspresi

12. Karya 12



Gambar 100. **Karya 12**
Judul Karya : “ Perang”
Karya Valent, Ukuran : 21 X 30 cm (A4), Media : Pastel

Karya diatas berjudul “Perang”, dilukiskan suasana perang, tampak figur anak-anak ada yang membawa pedang, bendera serta senjata lainnya. Saat melihat aktivitas menggambar, Valent melukis sambil bermain dengan teman disampingnya. Valent melukis sambil terus bercerita, saat ditanya sedang menggambar apa, Valent langsung bercerita *“Ini lagi pada perang kak, ini yang ini bawa bendera, ini bawa senjata api, garpu besar, ini yang menang kak”*, Valent menjawab sambil menunjuk satu persatu objeknya.

Objek pertama adalah figur manusia, Valent menggambarkan empat figur manusia, dua figur manusia tampak didepan dan dua lagi ada dibelakang. Dua figur manusia didepan, figur kesatu (samping kanan) digambarkan

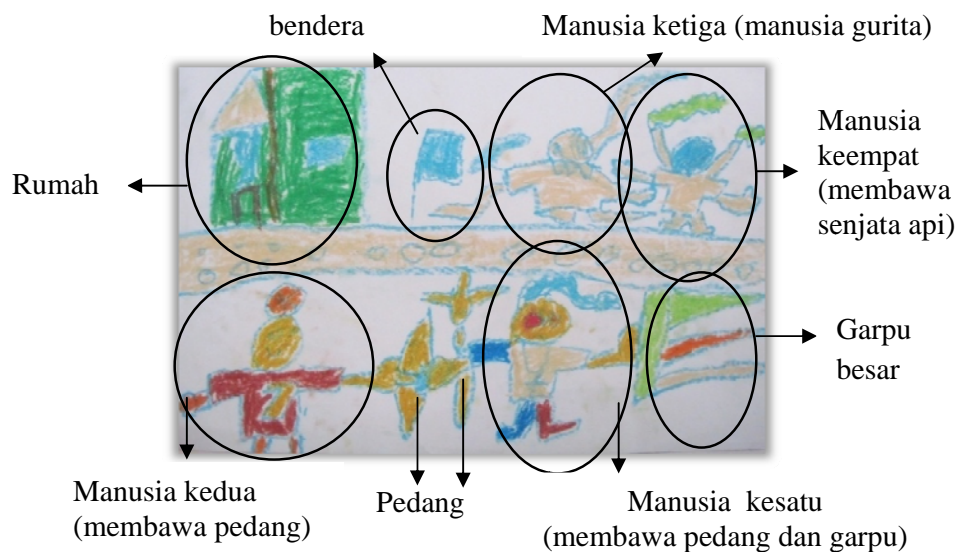
dengan detail, ada kepala, badan, tangan, rambut, kaki, jari dan kriteria wajah tampak jelas. Objek manusia tampak lebih nyata dengan objek pakaian dan sepatu yang digunakan, selain itu figur ini tampak memakai kalung berbentuk + (salib) yang dipakai dilehernya. Warna yang diekspresikan dalam figur manusia ini terlihat variatif, tubuh manusia ditampilkan dengan warna kuning tua, mengenakan baju berwarna krem dan lengan berwarna biru, sepatu yang dikenakan berwarna biru dan coklat. Tangan kanan figur manusia kesatu ini membawa garpu besar dengan bentuk susunan dari bidang persegi panjang, garpu besar berwarna hijau, krem dan orange. Tangan kiri membawa pedang berbentuk susunan dari bidang lingkaran, segitiga dan persegi panjang yang disusun seperti yang digambarkan Valent, warna yang ditampilkan adalah kuning tua.

Figur manusia kedua (samping kiri), figur yang digambarkan adalah setengah badan, bentuk manusia tampak detail dengan topi berbentuk lingkaran dan simbol X ditengahnya. Baju yang dikenakan berwarna coklat yang ditengahnya terdapat simbol angka 7 berwarna kuning. Tubuh figur ini detail dengan kepala, tangan dan kaki yang diekspresikan dengan warna orange dan kuning. Tangan sebelah kanan memegang senjata pedang berbentuk lingkaran pipih yang berwarna kuning, pedang ini diarahkan ke figur satu. Figur manusia ketiga (samping kiri) berada dibelakang bersama figur manusia keempat (samping kanan).

Figur manusia ketiga tampak seperti manusia gurita berwarna krem, tangan dan kaki yang digambarkan tampak meliuk-liuk seperti gurita, kepala

digambarkan berbeda dengan figur manusia lainnya, yaitu terdapat tiga taring dan mempunyai mata yang besar. Figur manusia keempat tampak menghadap membalik, tidak terlihat wajah, hanya rambut berwarna biru. Tangan, badan dan kaki tampak detail, dipundak figur ini terdapat senjata api seperti tabung dengan asap berwarna hijau mengepul (digambarkan sebagai api oleh Valent).

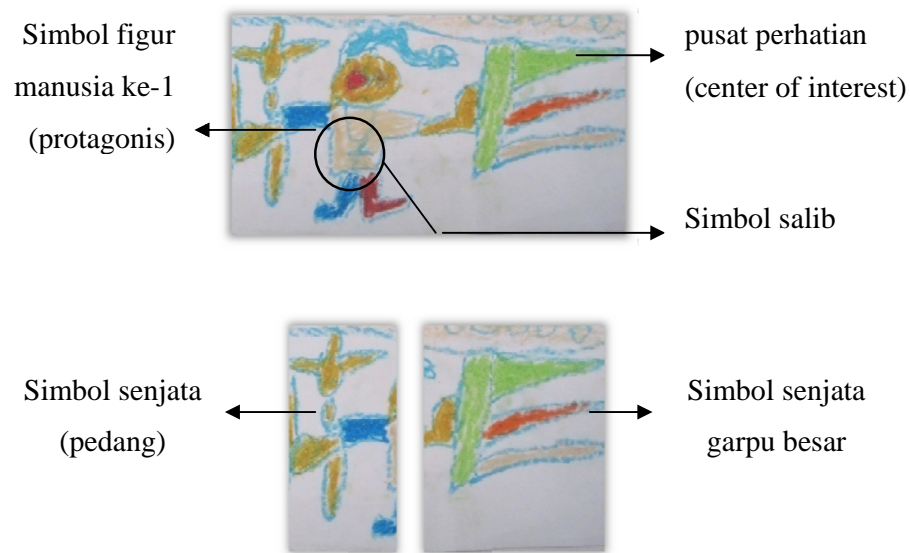
Objek berikutnya adalah gambar rumah, simbol rumah ini adalah bentuk yang ditampilkan sederhana, tetapi komponen-komponen rumah sudah tampak detail, seperti atap, dinding, pintu dan jendela. Simbol warna yang ditampilkan berbeda-beda dari tiap komponennya, yaitu warna hijau sebagai dinding, warna biru sebagai jendela, warna coklat sebagai pintu serta atap segitiga berwarna krem. Disamping rumah tampak bendera segiempat berwarna biru. Objek terakhir dalam lukisan ini adalah jalan berwarna krem, jalan digambarkan melintang horizontal diantara keempat figur manusia, ditampilkan dengan bentuk-bentuk lingkaran sebagai batu.



Gambar 101. **Simbol-simbol dalam Karya 12**

Tipe lukisan ini adalah tipe heroik, berikut adalah simbol-simbol yang ditampilkan Valent :

a. Simbol Figur Manusia



Gambar 102. **Simbol Figur Manusia (Protagonis)**

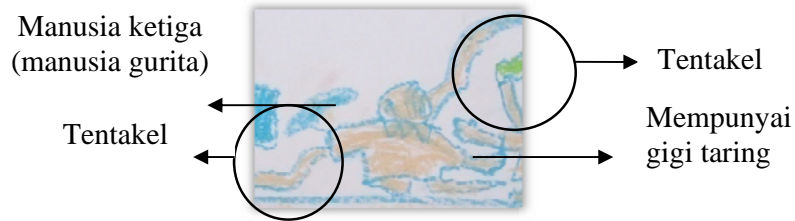
- 1) Simbol bentuk manusia telah mencapai tahap akhir tipe mandala
- 2) Garis telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya
- 3) Figur manusia digambarkan dengan susunan bidang organis. Kepala, badan, tangan, rambut, kaki, jari dan kriteria wajah tampak jelas
- 4) Figur ini adalah sebagai peran utama (protagonis), diceritakan oleh Valent bahwa figur ini adalah pemenangnya
- 5) Warna yang diekspresikan figur ini dengan warna kuning tua, mengenakan baju berwarna krem dan lengan berwarna biru, sepatu yang dikenakan berwarna biru dan coklat.
- 6) Menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)

- 7) Simbol senjata garpu besar dengan bentuk susunan dari bidang persegi panjang, warna yang ditampilkan berwarna hijau, krem dan orange.
- 8) Simbol pedang berbentuk susunan dari bidang lingkaran, segitiga dan persegi panjang, warna yang ditampilkan adalah kuning tua.
- 9) Dileher terdapat simbol salib, tampak mendominasi baju yang dipakai



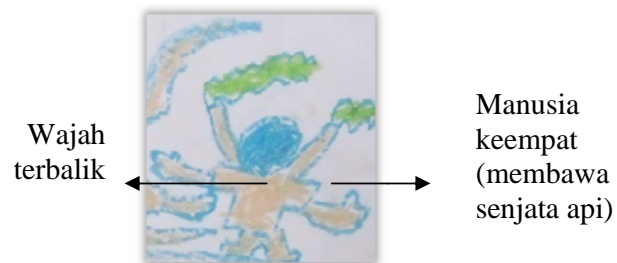
Gambar 103. **Simbol Figur Manusia (Antagonis)**

- 10) Garis telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya
- 11) Figur manusia digambarkan dengan susunan bidang organis. Kepala, badan, tangan, rambut, kaki, jari dan kriteria wajah tampak jelas
- 12) Figur ke-2 ini adalah sebagai peran antagonis atau musuh, diceritakan oleh Valent bahwa figur ini kalah dalam perang
- 13) Baju yang dikenakan berwarna coklat yang ditengahnya terdapat simbol angka 7 berwarna kuning
- 14) Simbol senjata pedang berbentuk lingkaran pipih yang berwarna kuning
- 15) Menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)



Gambar 104. **Simbol Figur Manusia Gurita**

- 16) Garis telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya
- 17) Figur ini adalah monster gurita, diidentifikasi dengan tentakel, tiga gigi taring dan mempunyai mata yang besar.
- 18) Warna yang ditampilkan adalah warna krem
- 19) Menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)



Gambar 105. **Simbol Figur Manusia (Simbol Perang)**

- 20) Garis telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya
- 21) Figur ini adalah teman peran utama yang akan mengalahkan monster gurita dengan senjata api. Simbol 2 senjata api digambarkan diatas pundak

- 22) Warna yang ditampilkan adalah warna krem dan biru muda, api digambarkan dengan warna hijau. Menyatakan keakuan (didominasi dengan egosentris)



Gambar 106. **Simbol Rumag dan Bendera**

- 23) Garis telah terkontrol dan teridentifikasi simbol bentuk dan warnanya
- 24) Susunan bentuk rumah adalah dari bidang geometris, yaitu persegi panjang dan segitiga. Warna yang ditampilkan adalah hijau, krem dan biru
- 25) Disamping rumah terdapat bendera berwarna biru, dilukiskan sebagai simbol dalam perang

Dalam lukisan ini anak menampilkan bentuk yang proposional, semua simbol bentuk dan warna teridentifikasi. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada pertempuran atau perang sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Secara rasional, figur manusia harusnya lebih kecil dari objek rumah, hal ini menandakan sebagai pusat perhatian (center of interest).

Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya dan benda kesukaannya menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari serta memunculkan pemikiran personal (subjektif). Ke"aku"an atau egosentris anak menguasai proses

melukis yang tidak terkontrol, semua unsur seni rupa seperti : bentuk, garis dan warna disatukan secara emosional ekspresi

B. Simbolisasi Bentuk dan Warna Pada Lukisan Anak Usia 4-6 tahun TK

Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta

Dari deskripsi karya dan penjabaran simbol diatas, simbol-simbol dalam lukisan anak di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta yaitu:

1. Termasuk jenis simbol presentasional
2. Simbol bersifat personal (sesuai dengan kemauan sendiri)
3. Simbol telah teridentifikasi

Simbol merupakan alat yang kuat untuk memperluas penglihatan, merangsang imajinasi, dan memperdalam pemahaman. Simbol pada lukisan anak-anak merupakan sesuatu yang mewakili atau menggambarkan atau menandakan atau mengungkapkan atau mengingatkan pada imajinasi dan ekspresi anak. Anak mengungkapkan perasaannya dalam simbol-simbol bentuk dan warna, berikut adalah simbolisasi bentuk dan warna di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta :

1. Simbolisasi bentuk

Perkembangan seni rupa anak usia 4-6 tahun dinamakan masa pra-bagan, Kecenderungan umum pada tahap ini, simbolisasi telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya.

Simbolisasi bentuk di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta adalah sebagai berikut :

- a. Bentuk telah terkontrol
- b. Susunan bentuk dari bidang organis dan geometris
- c. Didominasi dengan egosentris
- d. Tampak dideformasi walaupun tidak semua anak
- e. Simbol bentuk bersifat personal

Simbol bentuk yang dilukiskan mempunyai isi, yaitu mewakili objek-objek tertentu dalam lingkungannya. Tampaknya anak mendapatkan ide atau mungkin terpengaruh melihat orang dewasa menulis atau gambar yang dibuat mengingatkannya pada suatu objek. Apapun yang menjadi faktor penentu, anak perlu mengalami kemiripan gambar tersebut .


Simbol bentuk yang mereka gambarkan telah mendapat pengaruh dari luar ataupun dari dalam, faktor dari dalam adalah dari ingatan mereka, kenangan atau memori akan sesuatu hal telah muncul kembali dan dilukiskan dalam karya mereka.



Dalam gambar akan tampak figur yang menyatakan “aku”. Pengalaman anak mendominasi dalam karya mereka, masa ini penuh dengan egosentris, yaitu ketidakmampuan anak untuk membedakan perspektif diri sendiri dan perspektif orang lain. Ego (keakuan) muncul pada karyanya, anak akan mulai menerjemahkan lingkungan sekitar dengan pikiran dan perasaannya. Misalnya, anak memasukkan unsur benda-benda yang lain untuk memenuhi bidang gambar. Dalam hal ini, mula-mula anak memusatkan perhatiannya pada suatu objek sampai selesai, kemudian

melupakannya dan berganti memusatkan perhatiannya pada objek yang lain sampai selesai dan demikian seterusnya. Berikut adalah tabel simbolisasi bentuk dalam karya TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta :



Tabel 6. Simbolisasi bentuk dalam lukisan karya TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta



| No | Karya terseleksi | Simbolisasi bentuk | Keterangan |
|----|--|--|--|
| 1. | <p>Karya 1</p>  <p>Judul : “ Bermain Petasan” Karya Kail</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk teridentifikasi (walaupun belum semua) 2. Keaslian bentuk 3. Keunikan bentuk 4. Kelancaran goresan dalam membuat bentuk 5. Pengembangan bentuk | <ol style="list-style-type: none"> 1. Simbol bentuk telah teridentifikasi walaupun belum semua bentuk 2. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 3. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 4. Keluwesan bentuk 5. Pengembangan bentuk simbol bentuk petasan |
| 2. | <p>Karya 2</p>  <p>Judul Karya : “</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk teridentifikasi 2. Keaslian bentuk 3. keunikan bentuk 4. Pengembangan | <ol style="list-style-type: none"> 1. Semua simbol bentuk telah teridentifikasi 2. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya |


| | | | |
|----|--|---|---|
| | <p>Berkemah” Karya Wiwin</p> | <p>bentuk</p> <p>5. Kelancaran goresan dalam membuat bentuk</p> <p>6. <i>Novelty</i></p> | <p>3. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris)</p> <p>4. Pengembangan bentuk terjadi pada bentuk manusia</p> <p>5. Keluwesan bentuk</p> <p>6. Bentuk baru, yaitu pada simbol bentuk kucing</p> |
| 3. | <p>Karya 3</p>  <p>Judul Karya : “ Menyelam” Karya Lina</p> | <p>1. Bentuk teridentifikasi</p> <p>2. Keaslian bentuk</p> <p>3. keunikan bentuk</p> <p>4. Pengembangan bentuk</p> <p>5. Kelancaran goresan dalam membuat bentuk</p> <p>6. <i>Novelty</i></p> | <p>1. Semua simbol bentuk telah teridentifikasi</p> <p>2. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya</p> <p>3. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris)</p> <p>4. Pengembangan bentuk terjadi pada gambar ikan</p> <p>5. Keluwesan bentuk</p> <p>6. Bentuk baru, yaitu pada simbol bentuk ikan</p> |

| | | | |
|----|---|--|---|
| 4. | <p>Karya 4</p>  <p>Judul Karya : “Shaun the sheep” Karya Doni</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk teridentifikasi 2. Keaslian bentuk 3. Keunikan bentuk 4. Pengembangan bentuk 5. <i>Novelty</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Semua simbol bentuk telah teridentifikasi 2. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 4. Pengembangan bentuk terjadi pada gambar pesawat 5. Bentuk baru, yaitu pada simbol bentuk Shaun the sheep |
| 5. | <p>Karya 5</p>  <p>Judul Karya : “Putri Raja sedang di Taman” Karya Chintya</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk teridentifikasi 2. Keaslian bentuk 3. Keunikan bentuk 4. Pengembangan bentuk 5. Kelancaran goresan dalam membuat bentuk 6. <i>Novelty</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Semua simbol bentuk telah teridentifikasi 2. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 3. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 4. Pengembangan bentuk terjadi pada gambar figur manusia 5. Keluwesan bentuk 6. Menciptakan bentuk baru pada figur manus |

| | | | |
|----|--|--|---|
| 6. | <p>Karya 6</p>  <p>Judul Karya : “Pak polisi” Karya Chintya</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk teridentifikasi 2. Keaslian bentuk 3. Keunikan bentuk 4. Pengembangan bentuk | <ol style="list-style-type: none"> 1. Semua simbol bentuk telah teridentifikasi 2. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 3. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 4. Pengembangan bentuk terjadi pada gambar figur polisi dan penjual es krim |
| 7. | <p>Karya 7</p>  <p>Judul Karya : “Kolam ikan di halaman rumah”</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk teridentifikasi 2. Keaslian bentuk 3. keunikan bentuk 4. Pengembangan bentuk 5. Kelancaran goresan dalam membuat bentuk 6. <i>Novelty</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Semua simbol bentuk telah teridentifikasi 2. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 3. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris). Keunikan muncul pada simbol not musik 4. Keluwesan bentuk pada setiap objek 5. Bentuk baru pada setiap objek |

| | | | |
|----|--|---|---|
| 8. | <p>Karya 8</p>  <p>Judul Karya : “Sedang Bermain diluar Rumah” Karya Sefina</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk teridentifikasi 2. Keaslian bentuk 3. keunikan bentuk 4. Pengembangan bentuk 5. Kelancaran goresan dalam membuat bentuk | <ol style="list-style-type: none"> 1. Semua simbol bentuk telah teridentifikasi 2. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 3. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris). Keunikan muncul pada 4 simbol fenomena alam 4. Kelancaran bentuk 5. Bentuk baru pada setiap objek |
| 9. | <p>Karya 9</p>  <p>Judul Karya : “Pesawat-tank tempur” (Part 1#) Karya Sultan</p>  <p>Judul Karya : “Pesawat-tank tempur” (Part 2#)</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk teridentifikasi 2. Keaslian bentuk 3. Keunikan bentuk 4. Pengembangan bentuk 5. Kelancaran goresan dalam membuat bentuk 6. Novelty | <ol style="list-style-type: none"> 1. Semua simbol bentuk telah teridentifikasi, walaupun belum semua bentuk 2. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 3. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 4. Pengembangan bentuk terjadi pada gambar tank, dan berlanjut pada kertas sebaliknya |

| | | | |
|-----|--|--|---|
| | | | 5. Menciptakan bentuk baru pada objek tank |
| 10. | Karya 10  Judul Karya : “Bermain di teras” Karya Sherly | 1. Bentuk teridentifikasi (walaupun belum semua) 2. Muncul egosentrisme 3. Keaslian dan keunikan bentuk | 1. Semua simbol bentuk telah teridentifikasi 2. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 3. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) |
| 11. | Karya 11  Judul Karya : “Berenang” Karya Claudya | 1. Bentuk teridentifikasi 2. Keaslian bentuk 3. Keunikan bentuk 4. Pengembangan bentuk 5. Kelancaran goresan dalam membuat bentuk 6. <i>Novelty</i> | 1. Semua simbol bentuk telah teridentifikasi 2. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 3. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 4. Pengembangan bentuk terjadi pada gambar figur manusia, kolam renang dan toko minuman 5. Keluwesan bentuk 6. Menciptakan bentuk baru pada tiap objek |

| | | | |
|-----|--|--|---|
| 12. | <p>Karya 12</p>  <p>Judul Karya : “ Perang” Karya Valent</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Bentuk teridentifikasi 2. Keaslian bentuk 3. keunikan bentuk 4. Pengembangan bentuk 5. Kelancaran goresan dalam membuat bentuk 6. <i>Novelty</i> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Semua simbol bentuk telah teridentifikasi 2. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 3. Simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 4. Keunikan muncul dari figur manusia, tema cerita dan adanya simbol salib 5. Pengembangan bentuk terjadi pada gambar figur manusia Menciptakan bentuk baru pada tiap objek 6. Keluwesan bentuk Menciptakan bentuk baru pada setiap objek |
|-----|--|--|---|

2. Simbolisasi Warna

Anak mulai senang menggunakan warna, walaupun penggunaan warna bukan karena anak ingin memberi warna pada gambarnya, tetapi karena ingin menggunakan warna. Warna dipakai secara subjektif, tergantung dari hubungan anak dengan benda yang digambar dan bagaimana perasaannya terhadap warna itu sendiri. Dalam stadium ini anak menggunakan warna untuk menyatakan sikap emosinya terhadap benda-benda.

Dalam hal warna pada karya anak-anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta belum banyak memberi arti yang sangat kuat. Warna yang dipilih kadang tidak sesuai dengan objek sesungguhnya. Berikut adalah pemberian warna yang tidak sesuai dengan objek sesungguhnya :

- a. Karya Kail : figur manusia diberi warna biru
- b. Karya Wiwin : kucing diberi warna ungu, hijau, pink, merah
- c. Karya Doni : binatang biri-biri diberi warna kuning, biru, hijau
- d. Karya Yunita : matahari diberi warna hijau, awan warna orange

Hal tersebut disebabkan karena hal-hal sebagai berikut :

- a. Kesengajaan menggunakan warna tersebut untuk simbol tertentu : marah atau senang
- b. Pemahaman atau pengetahuan tentang kualitas warna, seperti nama warna dan kegunaan juga belum paham sehingga untuk menginterpretasikan warna sangat minim.



- c. Tipe anak bukan pada kekuatan warna melainkan kuat pada garis dan bentuk
- d. Kesukaan terhadap warna tertentu.


12 karya hasil penelitian ini secara garis besar sifat warna yang digunakan ada dua warna yaitu warna panas dan dingin. Serta banyak menampilkan warna primer dan warna sekunder, warna tersier dan kuartier dipakai hanya pada beberapa anak.

Karya anak-anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta menggunakan warna dengan sesukanya, sebagian anak ada yang menggunakan warna sesuai dengan objek nyata, sebagian anak memakai warna berbeda dengan warna nyata, tetapi sesukanya, dan ada pula memakai warna kesukaannya saja. Masing-masing anak berbeda-beda dalam pemberian warna sesuai dengan keinginan dan imajinasinya. Berikut adalah tabel simbolisasi bentuk dalam karya TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta :

Tabel 7. Simbolisasi Warna Dalam Lukisan Karya TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta




| No | Karya terseleksi | Simbolisasi Warna | Keterangan |
|----|--|---|--|
| 1. | <p>Karya 1</p>  <p>Judul : “ Bermain</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna teridentifikasi 2. Keunikan warna 3. Keaslian warna 4. Kelancaran warna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Simbol warna telah ditampilkan dalam setiap bentuk. Walaupun warna berbeda dengan kenyataan |

| | | | |
|----|--|--|--|
| | <p>Petasan”</p> <p>Karya Kail</p> | | <p>2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris)</p> <p>3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya</p> |
| 2. | <p>Karya 2</p>  <p>Judul Karya : “Berkemah”</p> <p>Karya Wiwin</p> | <p>1. Warna teridentifikasi</p> <p>2. keunikan warna</p> <p>3. Keaslian</p> <p>4. Pengembangan warna</p> <p>5. Keselarasan warna</p> | <p>1. Warna teridentifikasi, simbol warna telah ditampilkan dalam setiap bentuk.</p> <p>2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris)</p> <p>3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya. Pengembangan warna terjadi pada figur manusia dan kucing</p> <p>4. Keselarasan warna pada masing-masing objek</p> |
| 3. | <p>Karya 3</p>  | <p>1. Warna teridentifikasi</p> <p>2. Keunikan warna</p> <p>3. Keaslian warna</p> | <p>1. Warna teridentifikasi, simbol warna telah ditampilkan dalam setiap bentuk.</p> |


| | | | |
|----|--|--|--|
| | <p>Judul Karya : “Menyelam”</p> <p>Karya Lina</p> | <p>4. Pengembangan warna</p> <p>5. Keselarasan warna</p> | <p>2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris)</p> <p>3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya.</p> <p>4. Pengembangan warna terjadi pada figur penyelam, karang dan air laut</p> <p>5. Keselarasan warna yaitu dengan gradasi warna pada masing-masing objek, terutama pada objek karang dan air laut</p> |
| 4. | <p>Karya 4</p>  <p>Judul Karya : “Shaun the sheep”</p> <p>Karya Doni</p> | <p>1. Warna teridentifikasi</p> <p>2. Keunikan warna</p> <p>3. Keaslian warna</p> <p>4. Keselarasan warna</p> <p>5. Pengembangan warna</p> | <p>1. Warna teridentifikasi, simbol warna telah ditampilkan dalam setiap bentuk.</p> <p>2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris)</p> <p>3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya.</p> <p>4. Keselarasan warna</p> |

| | | | |
|----|--|---|--|
| | | | <p>pada masing-masing objek, terutama pada objek pesawat dan binatang</p> <p>5. Pengembangan warna pada setiap objek</p> |
| 5. | <p>Karya 5</p>  <p>Judul Karya : “Putri Raja sedang di Taman”</p> <p>Karya Chintya</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna teridentifikasi 2. Keunikan warna 3. Keaslian warna 4. Pengembangan warna 5. Keselarasan warna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna teridentifikasi, simbol warna telah ditampilkan dalam setiap bentuk. 2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya. 4. Pengembangan warna terjadi pada figur manusia 5. Keselarasan warna pada masing-masing objek |
| 6. | <p>Karya 6</p>  <p>Judul Karya : “Pak</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna teridentifikasi 2. Keunikan warna 3. Keaslian warna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna teridentifikasi, simbol warna telah ditampilkan, walaupun belum semua bentuk |

| | | | |
|----|--|---|---|
| | polisi” Karya Chintya | | <ol style="list-style-type: none"> 2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya |
| 7. | Karya 7  Judul Karya : “Kolam ikan di halaman rumah” | <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna teridentifikasi 2. Keunikan warna 3. Keaslian warna 4. Pengembangan warna 5. Keselarasan warna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna teridentifikasi, simbol warna telah ditampilkan dalam setiap bentuk 2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya. 4. Pengembangan warna terjadi pada semua objek 5. Keselarasan warna pada masing-masing objek ditunjukkan dengan warna kesukaan yaitu hijau |

| | | | |
|----|--|---|---|
| 8. | <p>Karya 8</p>  <p>Judul Karya : “Sedang Bermain diluar Rumah” Karya Sefina</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna teridentifikasi 2. Keunikan warna 3. Keaslian warna 4. Pengembangan warna 5. Keselarasan warna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Simbol warna telah ditampilkan dalam setiap bentuk 2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 4. Pengembangan warna pada setiap objek 5. Keselarasan warna pada tiap objek |
| 9. | <p>Karya 9</p>  <p>Judul Karya : “Pesawat-tank tempur” (Part 1#) Karya Sultan</p>  <p>(Part 2#)</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna teridentifikasi 2. Keunikan warna 3. Keaslian Warna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Simbol warna telah ditampilkan, walaupun belum dalam setiap bentuk 2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya. |

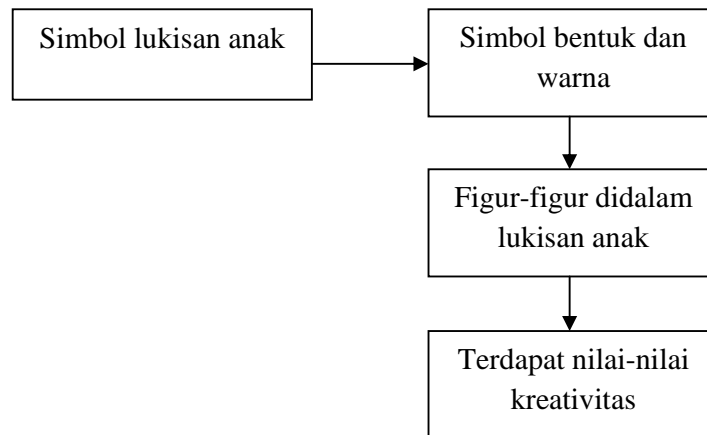
| | | | |
|-----|---|---|--|
| 10. | <p>Karya 10</p>  <p>Judul Karya : “Bermain di teras” Karya Sherly</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna teridentifikasi 2. Muncul egosentrisme 3. Keaslian dan keunikan warna 4. Pengembangan warna 5. Keselarasan warna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Simbol warna telah ditampilkan dalam setiap bentuk 2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 4. Pengembangan warna terjadi pada semua objek 5. Keselarasan warna pada tiap objek |
| 11. | <p>Karya 11</p>  <p>Judul Karya : “Berenang” Karya Claudya</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Warna teridentifikasi 2. Keunikan warna 3. Keaslian warna 4. Pengembangan warna 5. Keselarasan warna | <ol style="list-style-type: none"> 1. Simbol warna telah ditampilkan dalam setiap bentuk 2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 4. Pengembangan warna terjadi pada figur manusia 5. Keselarasan warna |

| | | | |
|-----|---|---|---|
| | | | yaitu dengan gradasi warna pada objek awan dan prosotan |
| 12. | Karya 12  Judul Karya : “ Perang” Karya Valent | 1. Warna teridentifikasi 2. Keunikan warna 3. Keaslian warna 4. Pengembangan warna 5. Keselarasan warna | 1. Simbol warna telah ditampilkan dalam setiap bentuk 2. Simbol warna berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) 3. Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya 4. Pengembangan warna terjadi pada figur manusia 5. Keselarasan warna pada objek manusia |

C. Nilai kreativitas Dalam Simbol Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari

04 Yogyakarta

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak-anak terdapat nilai-nilai kreativitas. Simbolisasi pada lukisan anak-anak merupakan suatu kreasi, figur-figur dalam lukisan anak-anak ini memuat nilai-nilai kreativitas, yang divisualkan dalam simbol bentuk dan warna. Berikut adalah skema nilai kreativitas dalam simbolisasi lukisan anak



Skema 5. **Skema Simbolisasi lukisan anak**

Seni bagi anak-anak bermakna sebagai ekspresi, tidak ada dua anak-anak yang sama, masing-masing anak berbeda dalam pertumbuhan, perasaan, pemahaman dan menginterpretasikan lingkungannya. Anak-anak mempergunakan seni bermakna seperti belajar, yaitu membangun konsep dan mengambil bentuk yang tampak dari lingkungan sekitar dengan menciptakan simbol-simbol, melalui proses penyimbolan ini kemudian disusun menjadi simbol-simbol gambar dalam sebuah lukisan. Berawal dari membuat sebuah simbol, anak menemukan dan membuat sebuah simbol dengan caranya sendiri yang bersifat unik, dari simbol-simbol yang sederhana sampai simbol yang paling rumit anak membuatnya dengan kreatif. Anak tidak harus mempunyai ketrampilan penuh agar kreatif, tetapi berbagai bentuk kreativitasnya adalah kebebasan emosional, kebebasan untuk berpetualang, bereksperimen dan berekspresi.

Proses penyimbolan diatas merupakan proses kreativitas pada anak-anak, anak mengungkapkan dalam simbol-simbol gambar yang didalamnya mengandung bahasa visual, dimana pikiran dan perasaan anak bercampur

menjadi satu, alam pikiran dan dan perasaan anak ini terungkap dalam karya rupa anak. Dalam proses melukis, kadangkala anak menampilkan bentuk yang tidak proposional dalam gambarnya, bentuk atau figur yang dianggap penting oleh anak akan digambarkan lebih besar atau dominan warna daripada yang lain, hal ini adalah gejala egosentris (keakuan) pada anak, misal bentuk atau figur manusia menjadikan perhatian yang lebih besar atau mendapat tekanan bentuk dan warna atau tanda khusus. Seperti lukisan karya-karya diatas, muncul simbol-simbol kesukaan atau simbol yang dianggap penting oleh anak.

Selain itu anak menampilkan bentuk yang tidak proposional, figur benda kesukaan lebih besar dari figur lainnya. Gambar ini menunjukkan bahwa anak tertarik pada dirinya dan temannya sehingga anak menuangkan simbol-simbol tersebut didalam lukisan. Hal tersebut menandakan sebagai pusat perhatian (center of interest). Dalam lukisan ini anak menjadikan dirinya dan temannya menjadi pusat pandang kejadian sehari-hari.

Proses komunikasi yang terjadi ketika anak melukis sebenarnya adalah komunikasi interpersonal yang egois, semua kejadian ingin disatukan dalam gambar anak. Ke"aku"an anak menguasai proses melukis yang tidak terkontrol. Kondisi seperti ini memberikan indikasi bahwa lukisan anak merupakan alat untuk berkomunikasi dan berinteraksi dengan orang lain lewat imajinasinya. Komunikasi ini sebagai bahasa visual (bahasa rupa), dimana angan dan pikiran diungkapkan lewat bentuk-bentuk. Gambar-gambar ini merupakan simbol rupa karena keinginannya diwujudkan dalam bentuk atau rupa.

Dalam proses komunikasi inilah terdapat nilai kreativitas sebagai alat cerita (bahasa visual), didalam proses komunikasi atau bahasa visual tersebut, nilai-nilai kreativitasnya yaitu 1) kreativitas merasakan, 2) kreativitas mengutarakan pendapat, 3) kreativitas berimajinasi atau berkhayal, 4) kreativitas memahami bentuk sekitar, 5) kreativitas bermain dan belajar. Berikut adalah nilai-nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak :

1. Kreativitas Merasakan

Merasakan merupakan bagian dari proses berkarya pada anak-anak, aspek rasa sering disebut dengan isi lukisan atau gambar. Lukisan anak mempunyai makna dan digunakan untuk mengungkapkan perasaan sedih, senang atau kemarahan. Kegiatan ini dilakukan oleh anak dengan sadar maupun hanya sekedar mencoret kertas atau dinding, kesemuanya ini tetap diakui sebagai karya rupa atau gambar. Ketika seorang anak melakukan kegiatan mencoret kertas dengan sadar, maka segala bentuk diutarakan kembali dengan urut dan tidak berubah.

Nilai kreativitas merasakan ini seluruhnya ada dalam 12 karya lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, anak-anak merasakan saat melukis, aspek rasa ini dapat dilihat dari keaslian cerita didalam lukisan mereka, sehingga anak benar-benar merasakan apa yang dia gambar dan apa yang dia ceritakan. Cerita dalam lukisan mereka ada yang bersambung atau ada yang dalam satu gambar berisi banyak cerita. Aspek rasa dapat dimaknai dari susunan simbol bentuk dan warna, menjadikan simbol warna

dan bentuk sebagai ungkapan perasaan. Aspek ini sulit diketahui apabila hanya melihat lukisannya, untuk melihat dan mengerti isi dari lukisannya seseorang menanyakan secara langsung kepada anak. Sebab, semuanya itu tergantung kepada kemampuan menggambar belum seperti yang diinginkan dalam pikiran anak, sehingga karya tersebut hanya berupa simbol bentuk dan warna. Melihat hal tersebut, pada saat proses melukis, penulis melakukan wawancara sederhana atau menanyakan langsung tentang simbol bentuk dan warna dalam lukisannya. Berikut aspek rasa dalam lukisan anak-anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta :

Tabel 8. Aspek rasa dalam lukisan anak-anak TK Kemala Bhayngkari 04 Yogyakarta

| No. | Judul karya | Isi cerita | Keterangan |
|-----|--------------------|---|---|
| 1. | “ Bermain Petasan” | Kail menceritakan sedang bermain petasan di depan rumah bersama temannya | Kail merasakan bermain petasan bersama temannya didepan rumah |
| 2. | “ Berkemah” | Wiwin menceritakan sedang berkemah bersama temanya dan kucing kesayangannya | Wiwin merasakan kegiatan berkemah bersama temannya dan 2 kucing kesayangannya |

| | | | |
|----|------------------------------|--|--|
| 3. | “Menyelam” | Lina menceritakan orang sedang menyelam dan menggambarkan keadaan didalam laut | Lina merasakan sedang berada didalam laut, dan menggambarkan figur penyelam dan keadaan didalam laut |
| 4. | “Shaun the sheep” | Doni menceritakan film kesayangannya, yaitu “Shaun the sheep”, figur Chearly adalah figur kesukaanya yang digambarkan sedang dihalaman rumah | Doni merasakan sedang menggambarkan figur kesukaannya sedang bermain dihalaman rumah |
| 5. | “Putri Raja sedang di Taman” | Chintya menceritakan dia ingin menjadi seorang putri raja dan mempunyai seorang pangeran | Chintya merasakan keinginannya menjadi seorang putri raja dan mempunyai seorang pangeran, yang digambarkan putri raja dan pangeran sedang berada ditaman |
| 6. | “Pak polisi” | Rayhan menceritakan cita-citanya menjadi seorang polisi | Rayhan merasakan keinginannya menjadi seorang polisi yang digambarkan dengan figur polisi dan keadaan jalan raya |

| | | | |
|-----|------------------------------------|--|---|
| 7. | “Kolam ikan di halaman rumah” | Yunita menceritakan dia sedang bermain didekat kolam ikan dan taman bunga yang berada di halaman rumahnya | Yunita merasakan bermain di halaman rumah |
| 8. | “Sedang Bermain diluar Rumah” | Sefina menceritakan sedang bermain diluar rumah | Sefina merasakan sedang bermain diluar rumah, |
| 9. | “Pesawat-tank tempur” (Part 1 & 2) | Sultan menceritakan duel antara tank dan pesawat tempur, keduanya saling menembaki dan ceritanya berlanjut dikertas sebaliknya | Sultan merasakan aktivitas tank dan pesawat yang sedang bertempur |
| 10. | “Bermain di teras” | Sherly menceritakan sedang bermain diluar rumah | Sherly menceritakan sedang bermain diluar rumah |
| 11. | “Berenang” | Claudia menceritakan sedang berenang bersama teman-temannya, dan ketika | Claudia merasakan aktivitas berenang bersama teman-temannya |

| | | | |
|-----|----------|---|--|
| | | haus, mereka akan membeli minuman ditoko minuman disamping kolam renang | |
| 12. | “Perang” | Valent menceritakan keadaan berperang, peran utama dengan senjata pedang dan garpu besar menjadi pemenang dan musuh dengan senjata pedang kalah | Valent merasakan keadaan berperang, peran utama dengan menjadi pemenang dan musuhnya kalah |

Tabel diatas adalah aspek rasa dari masing-masing lukisan mereka, ide dan rasa yang ditampilkan berbeda-beda. Masing-masing anak mempunyai cerita tersendiri dan mempunyai aspek rasa yang berbeda untuk diungkapkan dalam sebuah lukisan.

2. Kreativitas Mengutarakan Pendapat

Keterbatasan kata-kata membuat perasaan anak semakin sesak, karena keinginan mengutarakan pendapat tidak diketahui orang lain, usia taman kanak-kanak sangat terbatas untuk mengungkapkan pendapatnya, apalagi mengungkapkan kepada orang dewasa. Anak hanya mampu mengutarakan pendapatnya lewat gambar dan simbol. Simbol yang muncul dari pikiran anak mempunyai arti yang kompleks, mulai dari keinginan

sesuatu, gagasan serta angan-angan akan sesuatu atau benda yang disukainya.

12 karya lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta semuanya mengutarakan pendapat mereka masing-masing, pendapat yang muncul lebih kompleks terdapat pada 5 karya, yaitu : karya Doni berjudul “*Shaun The Sheep*”, karya Rayhan berjudul “*Pak polisi*”, karya Lina berjudul “*Menyelam*”, karya Claudya Judul Karya “*Berenang*”, dan karya Wiwin berjudul “*Berkemah*”. Berikut adalah contoh karyanya :



Gambar 107. **Judul Karya : “Shaunt The Sheep”**
Karya Doni



Gambar 108. **Judul Karya : “Pak polisi”**
Karya Rayhan



Gambar 109. **Judul Karya : “Menyelam”**
Karya Lina



Gambar 110. **Judul Karya : “Berenang”**
Karya Claudya



Gambar 111. **Judul Karya : “ Berkemah”**
Karya Wiwin

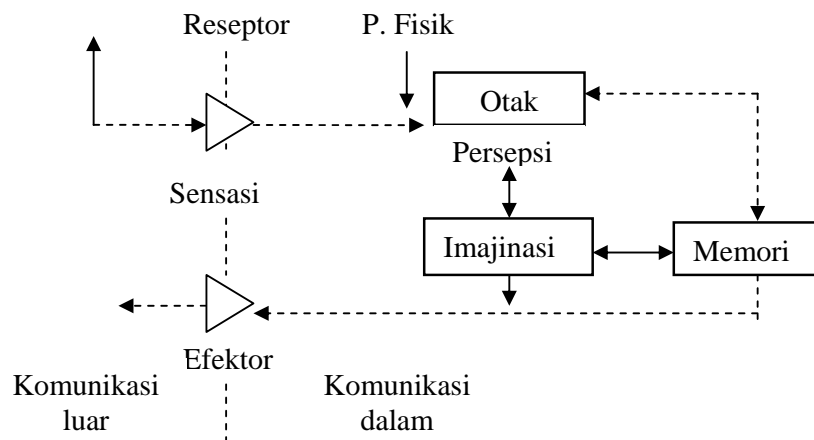
Mereka mengungkapkan angan, keinginan akan sesuatu dan benda kesukaan mereka, mereka ceritakan pendapat mereka dalam simbol-simbol yang ada dalam lukisannya. Kegiatan anak mengutarakan ide dan gagasan tidak terbatas oleh ruang dan waktu, melalui simbol-simbol dalam lukisan anak mengutarakan pendapatnya. Hal ini sependapat dengan hasil penelitian Beth Casey dan Boston College menyimpulkan bahwa anak yang mempunyai hambatan mengucapkan kata-kata namun pikirannya lebih maju akan tampak pada lukisannya.

3. Kreativitas Berimajinasi atau Berkhayal

Pengertian imajinasi menurut KBBI adalah 1) daya pikir untuk membayangkan (dl angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dsb) kejadian berdasarkan kenyataan atau pengalaman seseorang; 2) khayalan. Pada hakikatnya proses imajinasi adalah proses belajar, proses berpikir dan proses kreasi, dalam semua proses tersebut media bagi proses komunikasinya adalah melalui *image* (gambar). Manusia mempunyai tiga bentuk *image*, yaitu *image* abstrak, *image* kongret, dan pra- *image*. Pra-*image* adalah *image* yang kabur, samar dan tak jelas bentuknya, tetapi ikut membantu proses berpikir. *Image* kongret adalah *image* yang jelas bentuknya, sedangkan *image* abstrak adalah *image* kongret yang telah menjadi bahasa.

Proses berpikir manusia selalu memanfaatkan ketiga bentuk *image* tersebut, bukan hanya karena ketiganya dapat berdampingan pada saat yang

sama, tetapi karena dapat saling memunculkan satu sama lain. Apabila ketiganya muncul pada saat yang sama, akan ikut menentukan sejauh mana tahap proses kreasi pada umumnya, dan kualitas berpikir pada khususnya. Semuanya adalah proses memori, karena semua proses tersebut seluruhnya tidak dibuang, tetapi disimpan sebagian sebagai memori, jadi proses belajar, berpikir, berkreasi, berimajinasi dan membentuk memori adalah proses yang berlangsung secara serempak. Berikut adalah skema proses imajinasi :



Gambar. 112, **Proses Imajinasi**

Sumber: Primadi, 2000 : 3, *Proses kreasi, apresiasi, belajar*

Nilai kreativitas berimajinasi dan berkhayal ada dalam lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, 12 karya dalam penelitian ini masing-masing mempunyai nilai kreativitas berimajinasi dan berkhayal yang berbeda-beda, dalam proses melukis pikiran dan perasaan anak bercampur, anak belum bisa membedakan makna berpikir dan merasakan semuanya

masih bersatu dalam kegiatan yang bersifat refleksi. Anak sangat suka membayangkan sesuatu, mengembangkan khayalannya dan bercerita membagi ide-ide imajinatifnya dalam sebuah lukisan, yaitu melalui simbol-simbol yang ditampilkan dalam lukisannya. Karena itu, berimajinasi membuat anak mengeluarkan ide-ide kreatifnya.

Dari 12 karya, ada 4 karya yang imajinasinya melebihi dari yang lain, imajinasi dan khayalannya dilukiskan dalam simbol-simbol yang unik dan berbeda dari yang lain, yaitu pada karya Chintya berjudul *“Putri Raja sedang di Taman”*, karya Lina berjudul *“Menyelam”*, karya Valent berjudul *“Perang”* dan karya Sultan berjudul *“Pesawat –Tank Tempur”*.



Gambar 113. **Judul Karya : “Putri Raja sedang di Taman”**
Karya Chintya



Gambar 114. **Judul Karya : “Menyelam”**
Karya Lina



Gambar 115. **Judul Karya : “Perang”**
Karya Valent



Gambar 116. **Judul Karya : “Pesawat-tank tempur” (Part 1&2)**
karya Sultan

Anak menghubungkan proses membuat karya seni dengan perkembangan pikiran, ia percaya bahwa kesenian berawal pada perkembangan tentang tetapnya benda pada anak, atau kemampuan untuk mengerti keberadaan benda, dan mulai berpikir dan membayangkan benda itu walaupun benda itu tidak hadir secara fisik. Anak akan membuat simbol-simbol untuk menggambarkan benda tersebut, anak mampu menggambarkan simbol dari proses berkhayal atau berimajinasi.

Kadang kala anak memunculkan memori-memori lama dalam lukisannya, memori yang tersimpan adalah kenangan yang baik atau buruk

bagi anak, misalnya, lukisan berjudul “*Berenang*” karya Claudya, dalam karya ini Claudya memunculkan memori lama saat berenang dengan teman-temannya. Selain karya Claudya juga terjadi pada karya Kail “Bermain petasan”.



Gambar 117. **Judul Karya : “Berenang”**
karya Claudya



Gambar 118. **Judul Karya : “Bermain Petasan”**
Karya Claudya

Figur “aku yang digambarkan tampak lebih besar (tidak proposional) dari gambar figur manusia lainnya (temannya), lukisan ini menggambarkan suasana anak sedang berenang. Gambar ini menunjukkan memori yang tersimpan dimunculkan kembali dalam sebuah lukisan.

Proses diatas tidak lepas dari ciri pribadi kreatif yang dimiliki setiap individu, secara umum merupakan kemampuan menemukan hal baru dan

bersifat unik. Kreativitas dalam berimajinasi pada anak-anak merupakan kebutuhan alaminya dan bukan bentuk kemalasan. Imajinasi anak bisa lahir sebagai hasil imitasi, meniru dari tayangan yang ditontonnya atau pengaruh dari luar. Namun, imajinasi juga bisa muncul secara murni dan orisinal dari dalam benaknya, sebagai hasil mengolah dan memanfaatkan kelebihan kemampuan otak.

Anak mampu berkreaitivitas dalam proses imajinasi, yaitu orisinal atau asli dalam menciptakan simbol, keunikan atau mempunyai ciri khas dalam menciptakan simbol-simbol, *novelty* adalah anak menciptakan bentuk-bentuk baru (berkebaruan), kelancaran dalam proses berimajinasi serta melakukan pengembangan bentuk ataupun ide, semuanya ini muncul pada simbol-simbol yang mereka buat dalam lukisannya.

4. Kreativitas Memahami Bentuk Sekitar

Melukis adalah membayangkan, maka objek yang ada didepan mata dibayangkan, dikaitkan dan diasosiasikan, diimajinasikan dengan objek yang pernah masuk dalam ingatan. Melihat pengertian diatas, jelas bahwa dalam proses melukis sebalum membayangkan, seseorang telah melihat dan memahami bentuk yang ada disekitarnya, bentuk ungkapannya dapat berupa gambar yang dapat dilihat (nyata) atau tidak (abstrak). Setelah membayangkan, maka simbol bentuk atau warna yang ditampilkan sesuai dengan keinginan pelukisnya. Karya-karya yang ditunjukkan anak-anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, sebelum mereka membayangkan,

anak telah memahami bentuk-bentuk disekitar lingkungannya, misalnya dalam lingkungan keluarga, sekolah, maupun benda-benda disekitarnya, menyimpan dalam ingatannya, dan suatu ketika anak melukis, anak mampu membuat simbol-simbol keinginanya dalam sebuah lukisan.

Kreativitas anak memahami bentuk sekitar yang dituangkan dalam lukisan, tidak lepas dari ciri pribadi kreatif anak tersebut. Misalnya, suatu ketika anak melihat rumah dengan ukuran kecil. Pada saat melukis, ingatan tersebut dimunculkan kembali, anak melukiskan dengan keinginan berbeda dengan apa yang dilihat pada saat melihat bentuk rumah tersebut. Simbol bentuk rumah dideformasi ulang dengan ukuran yang lebih besar dan didalam rumah tersebut terdapat simbol-simbol bentuk kesukaan anak. Misalnya pada karya Yunita berjudul “ *Kolam ikan dihalaman rumah*”, Karya Sherly berjudul “*Bermain diteras*”, karya Sefina berjudul “*Bermain diluar rumah*”, dan karya Lina berjudul “*Menyelam*”.



Gambar 119. **Judul Karya : “Kolam ikan dihalaman rumah”,
Karya Yunita**



Gambar 120. **Judul Karya : “Bermain diteras”,
Karya Sherly**



Gambar 121. **Judul Karya “Sedang Bermain diluar Rumah”
Karya Sefina**



Gambar 122. **Judul Karya : “Menyelam”
Karya Lina**

Gambar- gambar diatas adalah karya yang memahami bentuk sekitar, yaitu lingkungan rumahnya. Pada dasarnya ke-12 karya masing-masing mempunyai pemahaman tentang bentuk sekitar, tetapi ketiga lukisan diatas lebih menggambarkan pemahaman bentuk sekitar lingkungan terdekatnya, yaitu rumah. Ketiga gambar diatas masing-masing mendeformasi bentuk

rumah dan bentuk disekitarnya. Proses mendeformasi bentuk rumah tersebut berawal dari anak memahami bentuk sekitarnya, mendeformasi adalah pengubahan bentuk-bentuk yang ada dialam melalui pengolahan tetapi bentuk aslinya masih terlihat. Anak yang mampu mendeformasi ulang mempunyai kreativitas yang tinggi, pemahaman bentuk dari lingkungan sekitar digubahnya berupa simbol-simbol baru yang masing-masing anak tentunya berbeda.

5. Kreativitas Bermain dan Belajar

Proses bermain dan belajar bagi anak-anak saling berhubungan, dalam dunia anak-anak proses bermain merupakan modal kuat untuk melatih pikiran, perasaan dan berimajinasi. Ketika anak-anak sedang melukis, sebenarnya pikirannya tertuju pada hal yang mereka sukai, hal yang dicitakan atau mengungkapkan kesedihan, kemarahan atau kegembiraan. Oleh karenanya bermain juga dikategorikan sebagai belajar, karena dalam bermain terjadi proses pemahaman dan pengamatan terhadap lingkungan sekitar.

Proses dalam belajar mencakup input, proses dan output. Input adalah yang diberikan kepada anak-anak, proses adalah yang terjadi dalam diri anak dan output adalah hasil akhir presentasi belajar (Primadi, 2000:38). Input yang masuk pada anak-anak adalah berasal dari luar dan dalam, dari luar yang ada disekitar lingkungan anak-anak, dari dalam adalah yang terjadi dalam diri anak saat proses belajar berlangsung. Proses belajar, berpikir,

kreasi dan berimajinasi adalah proses yang dilakukan secara serempak sehingga terjadi proses integrasi, proses integrasi ini disebut sebagai kreasi. Kreasi tidak hanya mengumpulkan, tetapi menciptakan sesuatu yang baru. Proses diatas adalah nilai kreativitas dalam belajar, anak mampu mengintegrasikan input dari dalam dan luar sehingga tercipta sesuatu yang baru.

Dalam proses melukis di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, anak melukis sambil bermain, yaitu berlari-lari, bercerita, tepuk tangan, berkelahi dan bermain hal yang lain, ini adalah bagian dari proses belajar mereka dan menjadi media belajar sekaligus bermain. Apa yang ada dilingkungan sekitarnya, merupakan input luar pada saat proses belajar melukis, sedangkan input dalam adalah ciri pribadi kreatif yang ada didalam diri anak, proses belajarnya adalah melukis sambil bermain, dan outputnya adalah karya lukisannya yang kaya akan simbol bentuk dan warna yang didapat dari proses belajar sambil bermain.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Simbolisasi bentuk dalam lukisan anak usia 4-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta mempunyai isi, yaitu mewakili objek-objek tertentu dalam lingkungannya. Simbol bentuk yang mereka gambarkan telah mendapat pengaruh dari luar ataupun dari dalam, apapun yang menjadi faktor penentu, simbol yang dilukiskan anak akan mengalami kemiripan gambar tersebut.
2. Simbolisasi warna dalam lukisan anak usia 4-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta yaitu secara subjektif, tergantung dari hubungan anak dengan benda yang digambar dan bagaimana perasaannya terhadap warna itu sendiri, penggunaan warna bukan karena anak ingin memberi warna pada gambarnya, tetapi karena ingin menggunakan warna.
3. Nilai-nilai kreativitas yang terdapat dalam simbol bentuk dan warna pada lukisan anak usia 4-6 tahun di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta, yaitu 1) kreativitas merasakan, 2) kreativitas mengutarakan pendapat, 3) kreativitas berimajinasi atau berkhayal, 4) kreativitas memahami bentuk sekitar, 5) kreativitas bermain dan belajar
4. Lukisan yang dominan nilai kreativitasnya dari 12 Lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta adalah karya Amalia Realina (Lina) yang berjudul “Menyelam”.

B. Saran

1. Bagi para guru dan pembina lukis
 - a. Bagi para guru khususnya di Taman Kanak-kanak, dalam kegiatan melukis jangan terlalu mendominasi lukisan anak, agar nilai-nilai kreativitas pada anak saat melukis tidak terhambat.
 - b. Bagi guru pembina seni lukis, dalam pembelajaran ekstra lukis sebaiknya tidak mendominasi lukisan anak, yaitu membebaskan ide dan gagasan anak dalam melukis sehingga nilai-nilai kreativitas akan muncul pada diri anak.
 - c. Perlunya pendampingan saat anak melukis, agar terjadi komunikasi saat proses melukis, sehingga guru mengetahui perkembangan kreativitas pada anak tersebut pada saat pembelajaran ekstra lukis disekolah.
 - d. Perlunya metode pembelajaran yang membebaskan daya imajinasi anak sehingga nilai-nilai kreativitas akan berkembang pada diri pribadi masing-masing anak.
2. Bagi orangtua
 - a. Perlunya pendampingan saat anak melukis, agar terjadi komunikasi saat proses melukis dimana angan dan pikiran yang diungkapkan anak dalam lukisan diketahui oleh orangtua, sehingga orangtua mengetahui perkembangan kreativitas pada anak tersebut.
 - b. Bagi mahasiswa pendidikan seni rupa, perlunya pengembangan penelitian lebih lanjut tentang nilai-nilai kreativitas dalam simbol lukisan anak

Daftar Pustaka

Sumber Buku

- Agus, S. 2002. *Eстетika Makna, Simbol dan Daya*. Bandung : ITB Press.
- Calvin, S. Hall. 2000. *Libido Kekuasaan Sigmund Freud*. penerjemah S. Tasrif. Yogyakarta: Tarawang.
- Cambell, D. 1986. *Mengembangkan Kreativitas*. Penerjemah Mangunhardjana. Yogyakarta : Kanisius.
- Craft, A. 2000. *Membangun Kreativitas Anak*. Depok : Inisiasi Press
- Dillistone, F.W. 2002. *The Power of Symbols*. Penerjemah A.Widyamartaya. Yogyakarta : Kanisius, Buku asli diterbitkan Tahun 1986.
- Ginting, M. 1986. *Pengetahuan Seni Rupa*. Yogyakarta: SMA 1 Sleman.
- Pamadhi, H. dan Evan, S. 2008. *Seni Ketrampilan Anak*. Yogyakarta: Universitas Terbuka.
- Hasan, M. 2009. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Divapress.
- Hurlock, E. B. 1991. *Perkembangan anak*. (Terjemahan dr. Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muchlichah Zarkasih). Jilid I Edisi Ke enam. Jakarta: Erlangga.
- _____. 1991. *Perkembangan anak*. (Terjemahan dr. Meitasari Tjandrasa dan Dra. Muchlichah Zarkasih). Jilid II Edisi Ke enam. Jakarta: Erlangga.
- Lowenfeld, V. and Britain, W. 1982. *Creative and mental growth*. New York: Macmillan Publishing Co., Inc.
- Marcel, D. 2004. *A Basic Textbook in Semiotics and Communication Theory* (Buku Edisi Ke -3), penerjemah Evi,dkk. Yogyakarta : Jalasutra, Buku Asli diterbitkan Tahun 2004.
- Moleong, L. J. 2001. *Metode Kualitatif*. Bandung : PT. Remaja Rasdakarya.
- Muharam, dan Sundaryati.W. 1993. *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Ditjen Dikti Depdikbud.

- Primadi, T. 2000. *Proses, Kreasi, Apresiasi, Belajar*. Bandung : ITB.
- Santrock, J.W. *Child Developmet* (Buku Edisi Ke-11). penerjemah Milla dkk. Jakarta: Erlangga, Buku Asli diterbitkan Tahun 2007.
- Seefeldt, C. dan Barbara A.W. 2008. *Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta : Divapress.
- Stenberg, R. J. *Cognitive Psychology* (Buku Edisi Ke-4). penerjemah Edi Santoso, Yogyakarta : Pustaka belajar, Buku Asli diterbitkan Tahun 2006.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Bandung : Alfabeta.
- Sulasmi, D. W. A. 2002. *Warna Teori dan Kreativitas Penggunaannya* (Buku Edisi Ke-2). Bandung : ITB Press.
- Utami, M. 1999. *Kreativitas dan keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif dan Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Wucius, W. 1986. *Principles of Two- Dimensional Design* (Buku Edisi Ke-2). Penerjemah Adjat Sakri. Bandung : ITB Press, Buku Asli diterbitkan Tahun 1986.

Sumber Jurnal

- Dibyasuharda, 1990. *Dimensi Metafisik Dalam Simbol, Ontologi Mengenai Akar Simbol*, Disertasi, Gadjah Mada, Yogyakarta.
- Nur M, 2004. *Metafisika Mimpi, Telaah Filsafati Terhadap Teori Mimpi C.G. Jung*. Disertasi, Gadjah Mada, Yogyakarta. *Jurnal Filsafat*, Agustus 2004, Jilid 37, Nomor 2, hlm. 174-184

Sumber Internet

- Netrirosa, A. 2003. *Simbol Dalam Seni Merupakan Jenis Simbol Presentasional*, USU : Digital Library USU. Diunduh pada tanggal 10 November 2011

Sumber: <http://www.maindexchange.com>, google, wikipedia, *Pengembangan Kreativitas* oleh DRS.A.M.HERU BASUKI Mpsi. Diunduh pada tanggal 10 November 2011

LAMPIRAN

PROFIL SEKOLAH

A. Latar Belakang Berdirinya TK Kemala Bhayangkari 04

Taman Kanak-Kanak merupakan tempat bagi anak untuk bersosialisasi, bermain, belajar dan meletakkan dasar pendidikan, merupakan sarana penting dalam usaha pembinaan perkembangan manusia yang bersumber daya dan bermoral menurut masyarakat Indonesia yang maju dan modern sehat dan sejahtera yang berasaskan Pancasila. Dengan latar belakang itu TK Kemala Bhayangkari merintis suatu lembaga prasekolah sejak tahun 1953.

1. Tujuan berdirinya TK Kemala Bhayangkara 04 :

- a. Tujuan umum : Untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.
- b. Tujuan khusus
 - 1) Mendidik anak pra sekolah.
 - 2) Menumbuhkan latihan disiplin dan sosial anak pra sekolah.
 - 3) Menampung anak di lingkungan asrama dan sekitarnya.
- c. Luas tanah : 440 m²
- d. Luas bangunan sekolah : 128 m²
- e. Berdiri : 01 Juli 1953

2. Visi dan Misi TK Kemala Bhayangkari 04

Kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi TK Kemala Bhayangkara 04 sebagai unit penyelenggara pendidikan berupa

untuk selalu memperhatikan perkembangan dan tantangan masa depan, misalnya: perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi, serta perubahan kesadaran masyarakat dan orang tua terhadap pendidikan sehingga memacu sekolah untuk merespon tantangan dan peluang oleh karena itu dirumuskan:

a. VISI: TK Kemala Bhayangkara 04 Dengan disiplin, menciptakan anak yang tangguh dan IMTAQ.

Visi ini dipilih dengan berorientasi pada tujuan jangka panjang, menengah, dan pendek. Visi tersebut menjadi pedoman bagi setiap aktivitas akademika TK Kemala Bhayangkari 04 untuk mewujudkan dalam mencapai tujuan sekolah.

b. MISI TK Kemala Bhayangkara 04:

- 1) Melalui belajar sambil bermain yang optimal kita ciptakan anak yang taqwa kepada tuhan yang maha esa.
- 2) Kita ciptakan anak yang trampil dan cerdas.
- 3) Kita ciptakan anak yang mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan.

3. Tujuan umum TK Kemala Bhayangkara 04:

- a. Memberikan bekal dasar bagi peserta didik, agar jadi manusia yang bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa.
- b. Mempersiapkan peserta didik yang kreatif, cerdas, trampil agar dapat mengikuti pendidikan selanjutnya secara optimal.

- c. Menjadi manusia yang berprestasi berguna bagi nusa dan bangsa yang patriotik.

4. Tujuan khusus:

- a. Setiap anak termotivasi untuk mendapatkan pendidikan yang menyenangkan di Taman Kanak-Kanak.
- b. Setiap anak dapat mengembangkan kreatifitasnya melalui seni tari, lukis, dan musik.
- c. Setiap anak dapat memupuk kedisiplinan, kesopanan, kejujuran, tanggung jawab, kepemimpinan, dan perasaan solidaritas antar agama melalui nyanyian, syair, dan cerita.
- d. Setiap anak mendapat jaminan kesehatan melalui kegiatan makan bersama dengan memperhatikan gizi yang seimbang.

5. Manajemen pembelajaran Intrakurikuler

- a. Menggunakan kurikulum berbasis kompetensi 2004
- b. Menggunakan model pembelajaran pakem
- c. Melaksanakan pendidikan adil gender

6. Kegiatan Ekstrakurikuler

- a. Pembelajaran Bahasa Inggris
- b. Pembelajaran melukis dan menari
- c. Pembelajaran agama
- d. Pembelajaran drumband
- e. Renang
- f. Smart hand

B. Analisa dan Potensi Lingkungan Lingkup Sekitar

1. Letak geografis

Potensi lingkungan sekitar sangat mendukung karena berada di dekat asrama sehingga mudah dijangkau dari berbagai arah. Taman Kanak-Kanak terletak di lingkungan masjid dan asrama POLRI, Polsek Tabes, Ngampilan, Klinik Polsek Pasar.

2. Kondisi Orang Tua / Peserta Didik

- a. Dalam tahun pelajaran 2010/2011 peserta didik ada 64 anak.
- b. Dari 64 peserta didik pada umumnya keadaan ekonomi orang tua dalam tingkat sedang. Rata-rata wali murid pendidikan dan sebagai sarjana.

3. Sarana dan Prasarana

- a. Gedung, ruang belajar, ruang kepala sekolah dan guru, kamar mandi/WC, UKS dan dapur, gudang.
- b. Halaman, tempat bermain di luar dan di dalam cukup.

4. Kerja Sama Stakeholder

Dengan yayasan POLRI, Dokter POLRI, Polisi Sahabat Anak, Puskesmas Sanggar 12, Komite, Smarthand, Bina Potensi, sekolah dasar.

5. Sumber Dana dan Pembiayaan

- a. Iuran dari wali murid
- b. BOSDA dari Dinas

JADWAL PELAJARAN
TK KEMALA BHAYANGKARI 04 YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2011-2012

| NO | WAKTU | SENIN | SELASA | RABU | KAMIS | JUM'AT | SABTU |
|--------------------------------------|--|--|---|--|---|-------------------------------------|---|
| 1 | Pengembangan Diri (07.30 – 08.00 WIB) | Upacara Sosial Emosional dan Kemandirian | Senam (SSC) Bahasa | Senam (SSC) Fisik | Senam (SSC) Kognitif | Senam (SSC) Pilar | Senam (SSC) Nilai-nilai agama |
| 2 | Kegiatan Inti (08.00 – 09.00 WIB) | Fisik Bahasa Kognitif | Upacara Sosial Emosional dan Kemandirian Fisik Kognitif | Pilar Bahasa Nilai-nilai Agama | Pilar Fisik Sosial Emosional dan Kemandirian | Kognitif Fisik Bahasa | Sosial Emosional dan Kemandirian Bahasa Kognitif |
| ISTIRAHAT (08.90 – 09.30 WIB) | | | | | | | |
| 3 | Kegiatan Akhir (09.30 – 10-30) | Pilar Nilai-nilai Agama | Nilai-nilai Agama Pilar | Kognitif Sosial Emosional | Bahasa Nilai-nilai | Nilai-nilai Agama | Pilar Fisik |

| | | | | | | | |
|---|---|-------|---------------------------|-----------------|----------------------|-------------------------------------|--------|
| | | | | dan Kemandirian | Agama | Sosial Emosional dan Kemandirian | |
| 4 | Pengembangan Diri (10.30 – 11.00 WIB) | Lukis | TPA Bahasa Inggris | Seni Tari | TPA Drum Band | Angklung | Renang |

STRUKTUR DAN MUATAN KURIKULUM
TK KEMALA BHAYANGKARI 04 YOGYAKARTA

A. Struktur Kurikulum

Struktur dan muatan kurikulum di TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta meliputi sejumlah pengembangan yang keluasan dan kedalamannya merupakan program belajar bagi peserta didik pada suatu pendidikan. Di samping itu, materi muatan lokal dan kegiatan pengembangan diri termasuk ke dalam isi kurikulum.

1. Struktur Kurikulum

| No | Komponen | Kelompok dan Lokasi Waktu | Perkiraan Alokasi Waktu | | | |
|----|----------------------------------|---------------------------------|-------------------------|---|-----------------|---|
| | | | Semester I | | Semester II | |
| 1 | Nilai-nilai agama dan moral | 6 jam | Diri sendiri | 3 | Rekreasi | 3 |
| 2 | Sosial emosional dan kemandirian | 6 jam | Lingkungan | 4 | Pekerjaan | 4 |
| 3 | Bahasa | 6 jam | Kebutuhan | 4 | Air, udara, api | 3 |
| 4 | Kognitif | 6 jam | Binatang | 3 | Alat komunikasi | 3 |
| 5 | Fisik motorik | 6 jam | Tanaman | 3 | Tanah airku | 3 |

| | | | | | | |
|---------------|--|---------------|---------------|------------------------|---------------|--------------|
| | | | | | Alam semesta | 2 |
| JUMLAH | | 30 jam | 5 tema | 17 mg | 6 tema | 17 mg |

2. Pengembangan Beban Belajar

| No | Bidang Pengembangan | Waktu | Jml jam per minggu |
|----|--|--|------------------------|
| 1 | Pengembangan perilaku Nilai-nilai agama dan moral | Kegiatan awal \pm 30 menit Kegiatan inti \pm 60 menit | \pm 900 menit |
| 2 | Sosial emosional | Kegiatan bermain bebas \pm 30 menit | |
| 3 | Pilar | Kegiatan akhir \pm 30 menit | |
| | Bidang pengembangan kemampuan dasar 1. Bahasa 2. Kognitif 3. Fisik motorik | | |
| | Kurikulum lokal 9 pilar | Tambahan per minggu 270 menit | |

CATATAN:

- 1) Masuk 6 hari (Senin – Sabtu) dalam 1 hari 150 menit untuk bidang pengembangan perilaku dan kemampuan dasar.
- 2) Tambahan 270 menit per minggu (45 menit per hari) untuk di Mulok.
- 3) Kegiatan pembelajaran dilaksanakan setiap hari Senin – Sabtu dimulai pukul 07.45 – 11.00 WIB

3. Muatan Lokal

Sembilan pilar 9 pembelajaran HOLISTIK

- a. Cinta Tuhan dan segenap ciptaan-Nya
- b. Kemandirian dan tanggung jawab
- c. Kejujuran, amanah, dan bijaksana
- d. Hormat dan santun
- e. Dermawan, suka menolong dan gotong royong
- f. Percaya diri, kreatif, dan pekerja keras
- g. Kepimpinan dan keadilan
- h. Baik dan rendah hati
- i. Toleransi dan kedamaian

Pilar ini dibagi dua semester (1-9)

4. Pengembangan Diri

Dalam rangka memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan dan mengekspresikan diri sesuai kebutuhan, bakat, dan minat. Setiap peserta didik sesuai dengan kondisi sekolah TK Kemala Bhayangkari 04 mengadakan beberapa kegiatan pengembangan diri yaitu:

- a. Drum band
- b. Menari
- c. Lukis
- d. TPA
- e. Renang
- f. Bahasa Inggris

B. Muatan Kurikulum

| No | Kelompok | Komponen | Aspek Pembangunan | Tatap Muka / Hari | Jumlah Jam Pelajaran / Minggu | Jumlah Minggu Semester | Jumlah Minggu Tahun Pelajaran |
|----|----------|---------------------|--|--|--|------------------------------|--|
| 1 | B | Bidang pengembangan | Pembentukan perilaku Bahasa Kognitif Fisik | 150 | 30 | 17 minggu | 34 minggu |
| 2 | | 9 pilar Holistik | | Kegiatan dilaksanakan bersama-sama di luar jam efektif (1x) satu minggu waktu \pm 60 | | | |

1. Pengembangan pembiasaan dan pengembangan kemampuan dasar :

- a. Disiplin
- b. Tanggung jawab
- c. Kepemimpinan

2. Pengembangan diri :

a. Seni lukis

Bidang ini bertujuan agar anak mampu mengembangkan potensi dirinya dalam bidang menggambar dan mewarnai.

b. Seni tari

Bidang ini bertujuan agar anak mampu mengembangkan potensi dirinya dalam bidang keharmonisan dan keserasian antara gerakan dan lagu.

c. Kerohanian

Bidang ini bertujuan agar anak mampu mengembangkan potensi dirinya dalam bidang pengembangan, pemahaman, dan pelaksanaan nilai-nilai agama.

d. Drum band

Bidang ini bertujuan dalam keharmonisan antara nada lagu dengan gerakan tabuhan tangan

e. Renang

Bidang ini bertujuan agar anak mampu mengembangkan potensi dirinya dalam bidang keolah-raga.

f. Angklung

Bidang ini bertujuan agar anak mampu mengenal alat-alat musik tradisional di Indonesia.

C. Program Pengembangan Diri

Program pembelajaran dan berfungsi untuk memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengembangkan diri dan mengekspresikan diri sesuai dengan kebutuhan, kemampuan, bakat, dan minat peserta didik. Kegiatan ini dilaksanakan dalam bentuk kegiatan ekstra kurikuler yang terdiri dari:

1. Ekstra Kurikuler

- | | |
|----------|-------------|
| a. Tari | d. Lukis |
| b. Drama | e. Angklung |
| c. TPA | f. Renang |

2. Kognitif

Pengembangan kognitif bertujuan untuk mengembangkan kemampuan berpikir anak untuk dapat mengolah peroleh belajarnya, dapat menemukan bermacam-macam alternatif pemecahan masalah, membantu anak mengembangkan kemampuan logika matematis dan pengetahuan akan ruang dan waktu, serta mempunyai kemampuan untuk memilah-milah, mengelompokkan, serta mempersiapkan kemampuan berpikir secara teliti.

3. Fisik

Pengembangan fisik bertujuan untuk memperkenalkan dan melatih gerakan kasar dan halus, meningkatkan kemampuan mengelola, mengontrol gerakan tubuh dan koordinasi serta meningkatkan keterampilan tubuh dan cara hidup sehat. Sehingga dapat menunjang pertumbuhan jasmani yang kuat, sehat, dan terampil.

KISI-KISI PERTANYAAN UNTUK KEPALA SEKOLAH

1. Bagaimana kesan anda melihat perkembangan lukisan anak Taman Kanak-kanak di Yogyakarta sekarang ini?
2. Bagaimana metode mengajar menggambar yang dilaksanakan TK Kemala Bhayangkari 04?
3. Darimana tema gambar itu diambil (dalam artian siapa yang menentukan tema terhadap gambar yang dibuat siswa)?
4. Bagaimana tanggapan anda tentang pelajaran menggambar atau melukis?
5. Bagaimana tanggapan anda tentang kreativitas yang dimiliki siswa saat pelajaran melukis?

KISI-KISI PERTANYAAN UNTUK GURU SENI LUKIS

1. Bagaimana kesan anda melihat perkembangan lukisan anak Taman Kanak-kanak di Yogyakarta sekarang ini?
2. Bagaimana metode mengajar menggambar yang dilaksanakan TK Kemala Bhayangkari 04?
3. Darimana tema gambar itu diambil (dalam artian siapa yang menentukan tema terhadap gambar yang dibuat siswa)?
4. Bagaimana tanggapan anda tentang pelajaran menggambar atau melukis?
5. Bagaimana tanggapan anda tentang kreativitas yang dimiliki siswa saat pelajaran melukis?
6. Bagaimana tanggapan anda terhadap simbol-simbol yang ada dalam gambar atau lukisan anak?
7. Bagaimana tanggapan anda terhadap bentuk dan warna yang terdapat dalam lukisan siswa?
8. Apakah bentuk-bentuk yang ditampilkan dalam karya siswa sesuai dengan objek yang sebenarnya?
9. Apakah siswa sering menciptakan bentuk-bentuk baru dalam karyanya?
10. Apakah warna-warna yang ditampilkan dalam karya siswa sesuai dengan objek yang sebenarnya?

KISI-KISI PERTANYAAN UNTUK SISWA

1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu?
2. Bagaimana cerita dalam lukisanmu?
3. Kenapa kamu suka cerita tersebut?
4. Apa benda atau permainan kesukaanmu ?
5. Darimana kamu melihat benda kesukaanmu tersebut?
6. Apa warna kesukaanmu?

KISI-KISI PERTANYAAN UNTUK VALIDASI

1. Bagaimana tanggapan anda terhadap simbol-simbol yang ada dalam lukisan anak?
2. Bagaimana tanggapan anda terhadap simbol bentuk yang terdapat dalam lukisan anak ?
3. Bagaimana tanggapan anda terhadap simbol warna yang terdapat dalam lukisan anak ?
4. Bagaimana tanggapan anda tentang simbol bentuk dan warna dalam lukisan anak ?
5. Bagaimana tanggapan anda tentang nilai kreativitas yang ada dalam simbol-simbol lukisan anak?

Kriteria simbolisasi bentuk dalam lukisan karya anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta

| No. | Simbolisasi Bentuk | Keterangan |
|-----|-----------------------------------|--|
| 1. | Bentuk teridentifikasi | Simbol bentuk telah teridentifikasi |
| 2. | Keaslian bentuk (orisinalitas) | Simbol yang dimunculkan asli dari imajinasinya |
| 3. | Keunikan bentuk | Bentuk khas, simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) |
| 4. | Kelancaran bentuk | Keluwesan bentuk |
| 5. | Elaborasi | Pengembangan bentuk |
| 6. | Novelty | Menciptakan bentuk baru (berkebaruan) |





Kriteria simbolisasi warna dalam lukisan karya anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta

| No. | Simbolisasi warna | Keterangan |
|-----|----------------------------------|---|
| 1. | Warna teridentifikasi | Simbol warna telah teridentifikasi |
| 2. | Keaslian Warna (orisinalitas) | Simbol warna yang dimunculkan asli dari imajinasinya |
| 3. | Keunikan warna | Warna khas, simbol –simbol berdasarkan keinginan sendiri (egosentris) |
| 4. | Kelancaran warna | Keselarasan warna |
| 5. | Elaborasi | Pengembangan warna, memperkaya warna |
| 6. | Novelty | Menciptakan warna baru dalam komposisi gambar |




**Nilai Kreativitas dalam simbol lukisan anak TK Kemal Bhayangkari 04
Yogyakarta**




| No | Karya | Merasakan | Megutarakan pendapat | Berkhayal/ berimajinasi | Memahami bentuk sekitar | Bermain dan belajar |
|----|---|-----------|----------------------|----------------------------|-------------------------|---------------------|
| 1. | Karya A1  “ Bermain Petasan” Karya Kail | ✓ | - | ✓ | - | ✓ |
| 2. | Karya A2  “ Berkemah” Karya Wiwin | ✓ | ✓ | - | - | ✓ |
| 3. | Karya A3  “ Menyelam” Karya Lina | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ | ✓ |
| 4. | Karya A4  “ Shaunt the sheep” Karya Doni | ✓ | ✓ | - | - | ✓ |

| No | Karya | Merasakan | Megutarakan pendapat | Berkhayal/ berimajinasi | Memahami bentuk sekitar | Bermain dan belajar |
|----|--|-----------|----------------------|----------------------------|-------------------------|---------------------|
| 5. | Karya 5  “Putri Raja sedang di Taman” Karya Chintya | ✓ | ✓ | ✓ | - | ✓ |
| 6. | Karya 6  “Pak polisi” Karya Rayhan | ✓ | ✓ | - | - | ✓ |
| 7. | Karya 7  “Kolam ikan di halaman rumah” Karya Yunita | ✓ | - | - | ✓ | ✓ |
| 8. | Karya 8  “Sedang Bermain diluar Rumah” Karya Sefina | ✓ | - | - | ✓ | ✓ |



| No | Karya | Merasakan | Megutarakan pendapat | Berkhayal/ berimajinasi | Memahami bentuk sekitar | Bermain dan belajar |
|-----|---|-----------|----------------------|----------------------------|-------------------------|---------------------|
| 9. | Karya 9  “Pesawat-tank tempur” (Part 1 & 2) Karya Sultan | ✓ | - | ✓ | - | ✓ |
| 10. | Karya 10  “Bermain di teras” Karya Sherly | ✓ | - | - | ✓ | ✓ |
| 11. | Karya 11  “Berenang” Karya Claudya | ✓ | ✓ | ✓ | - | ✓ |
| 12. | Karya 12  “Perang” Karya Valent | ✓ | - | ✓ | - | ✓ |

Daftar lukisan anak TK Kemal Bhayangkari 04 Yogyakarta

| No. | Karya | Judul karya | Nama | Kelas | Umur |
|-----|--|--------------------|-------------------------------|-------|---------|
| 1. | Karya A1  | “ Bermain Petasan” | Ronal Wahyu kail S. (Kail) | B-2 | 5 Tahun |
| 2. | Karya A2  | “ Berkemah” | Herwin Prakasiwi (Wiwin) | B-2 | 6 Tahun |
| 3. | Karya A3  | “ Menyelam” | Amalia Realina (Lina) | B-1 | 6 Tahun |

| No. | Karya | Judul karya | Nama | Kelas | Umur |
|-----|---|------------------------------|---------------------------------|-------|---------|
| 4. | Karya A4  | “Shaunt the sheep” | Doni Rizki Hermawan (Doni) | B-2 | 6 Tahun |
| 5. | Karya 5  | “Putri Raja sedang di Taman” | Deswita Chintya A. (Chintya) | B-2 | 6 Tahun |
| 6. | Karya 6  | “Pak polisi” | Rayhan Helga P. (Rayhan) | B-2 | 6 Tahun |

| No. | Karya | Judul karya | Nama | Kelas | Umur |
|-----|---|------------------------------------|----------------------------------|-------|---------|
| 7. | Karya 7  | “Kolam ikan di halaman rumah” | Angger Yunita (Yunita) | B-2 | 6 Tahun |
| 8. | Karya 8  | “Sedang Bermain diluar Rumah” | Sefina Dwista Putri (Sefina) | B-1 | 6 Tahun |
| 9. | Karya 9  | “Pesawat-tank tempur” (Part 1 & 2) | Aura Sultan Rizky S. (Sultan) | A-1 | 5 Tahun |

| No. | Karya | Judul karya | Nama | Kelas | Umur |
|-----|--|--------------------|---------------------------------|-------|---------|
| 10. | Karya 10  | “Bermain di teras” | Sherly Ayu Prawesti (Sherly) | A-1 | 5 Tahun |
| 11. | Karya 11  | “Berenang” | Claudya Agustin (Claudya) | A-2 | 5 Tahun |
| 12. | Karya 12  | “ Perang” | Valentino P. (Valent) | A-2 | 6 Tahun |

Perbandingan Novelty dan Elaborasi dalam lukisan anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta

| No | Karya lama | Karya baru | Keterangan |
|----|--|--|--|
| 1. |  | <p>Karya 1</p>  <p>Judul : “ Bermain Petasan” Karya Kail</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan bentuk (elaborasi) pada objek petasan |
| 2. |  | <p>Karya 2</p>  <p>Judul Karya : “ Berkemah” Karya Wiwin</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan bentuk baru (novelty) pada objek kucing dan kupu-kupu 2. Pengembangan bentuk (elaborasi) pada figur manusia 3. Pengembangan warna pada figur manusia dan kucing |

| | | | |
|----|--|---|--|
| 3. | | <p>Karya 3</p>  <p>Judul Karya : “Menyelam” Karya Lina</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan bentuk baru (novelty) pada objek ikan 2. Pengembangan bentuk (elaborasi) pada objek ikan panjang 3. Pengembangan warna pada figur penyelam, karang dan air laut |
| 4. |  | <p>Karya 4</p>  <p>Judul Karya : “Shaun the sheep” Karya Doni</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan bentuk baru (novelty) pada objek shaun the sheep 2. Pengembangan bentuk (elaborasi) pada objek pesawat 3. Pengembangan warna pada setiap objek |

| | | | |
|----|--|---|--|
| 5. | | <p>Karya 5</p>  <p>Judul Karya : “Putri Raja sedang di Taman”</p> <p>Karya Chintya</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan bentuk baru (novelty) pada figur manusia 2. Pengembangan bentuk (elaborasi) pada figur manusia 3. Pengembangan warna pada figur manusia |
| 6. |  | <p>Karya 6</p>  <p>Judul Karya : “Pak polisi”</p> <p>Karya Chintya</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan bentuk baru (novelty) pada figur penjual es krim 2. Pengembangan bentuk (elaborasi) pada figur polisi dan penjual es krim |

| | | | |
|----|--|---|--|
| 7. | - | <p>Karya 7</p>  <p>Judul Karya : “Kolam ikan di halaman rumah”</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan warna baru (novelty) pada setiap objek 2. Pengembangan warna (elaborasi) pada setiap objek |
| 8. |  | <p>Karya 8</p>  <p>Judul Karya : “Sedang Bermain diluar Rumah” Karya Sefina</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan bentuk baru (novelty) pada setiap bentuk 2. Pengembangan bentuk (elaborasi) pada setiap objek 3. Pengembangan warna pada setiap objek |

9.



Karya 9



Judul Karya : “Pesawat-tank tempur”

(Part 1#)



Karya Sultan



(Part 2#)

1. Menciptakan bentuk baru (novelty) pada objek tank
2. Pengembangan bentuk (elaborasi) pada objek tank dan berlanjut pada kertas sebaliknya

| | | | |
|-----|--|--|--|
| 10. |  | <p>Karya 10</p>  <p>Judul Karya : “Bermain di teras” Karya Sherly</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengembangan warna (elaborasi) pada setiap objek |
| 11. |  | <p>Karya 11</p>  <p>Judul Karya : “Berenang” Karya Claudya</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan bentuk baru (novelty) pada tiap objek 2. Pengembangan bentuk (elaborasi) pada figur manusia, kolam renang, toko minuman dan kupu-kupu 3. Pengembangan warna pada setiap objek |

| | | | |
|-----|---|---|---|
| 12. |  | <p>Karya 12</p>  <p>Judul Karya : “ Perang” Karya Valent</p> | <ol style="list-style-type: none"> 1. Menciptakan bentuk baru (novelty) pada setiap objek 2. Pengembangan bentuk (elaborasi) pada figur manusia 3. Pengembangan warna pada figur manusia |
|-----|---|---|---|

TABEL HASIL WAWANCARA DENGAN GURU

| No. | Tanggal | Nama guru | Pertanyaan | Hasil |
|-----|------------------|-----------------------|--|---|
| 1. | 30 Februari 2012 | Titin Muryatini, S.Pd | <p>1. Bagaimana kesan anda melihat perkembangan lukisan anak Taman Kanak-kanak sekarang ini?</p> <p>2. Bagaimana metode mengajar menggambar yang dilaksanakan TK Kemala Bhayangkari 04?</p> <p>3. Darimana tema gambar itu diambil (dalam artian siapa yang menentukan</p> | <p>1. Senang, karena anak semakin pintar menggambar, masing-masing anak gambarnya variatif setelah masuk TK</p> <p>2. Metode retorika, anak mendapat bimbingan dari guru seni rupa, anak tidak meniru gambar gurunya, tetapi guru memberi bimbingan agar imajinasi anak bermain</p> <p>3. Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan</p> |

| | | | | |
|----|---------------|------------------|---|--|
| | | | <p>tema terhadap gambar yang dibuat siswa)?</p> <p>4. Bagaimana tanggapan dan penilaian anda tentang pelajaran menggambar atau melukis?</p> <p>5. Bagaimana tanggapan dan penilaian anda tentang kreativitas yang dimiliki siswa saat pelajaran menggambar?</p> | <p>4. Anak bisa menuangkan imajinasinya dalam melukis, selain itu anak bisa bermain dan belajar melukis dikelas.</p> <p>5. Bagus, masing-masing anak mempunyai kreativitas yang berbeda-beda, semakin hari kreativitas yang dimiliki anak semakin bertambah,</p> |
| 2. | 13 Maret 2012 | Octa Friza, S.Sn | <p>1. Bagaimana kesan anda melihat perkembangan lukisan anak Taman Kanak-kanak sekarang ini?</p> <p>2. Bagaimana metode mengajar menggambar yang dilaksanakan TK</p> | <p>1. Pada umumnya tampak stereotip atau nampak sama atau seragam</p> <p>2. Metode menggambar retorika, teknik mereka ulang obyek gambar dan</p> |

| | | | | |
|--|--|--|---|--|
| | | | <p>Kemala Bhayangkari 04?</p> <p>3. Darimana tema gambar itu diambil (dalam artian siapa yang menentukan tema terhadap gambar yang dibuat siswa)?</p> <p>4. Bagaimana tanggapan dan penilaian anda tentang pelajaran menggambar atau melukis?</p> <p>5. Bagaimana tanggapan dan penilaian anda tentang kreativitas yang dimiliki siswa saat pelajaran menggambar?</p> <p>6. Bagaimana tanggapan dan penilaian</p> | <p>muatan cerita dalam gambar dengan berbagai gagasan, meliputi : tema, objek dan simbol unsur rupa</p> <p>3. Berdasarkan kurikulum tingkat satuan pendidikan</p> <p>4. Sangat membantu secara visual dalam mengekspresikan hasil penyerapan indrawi anak dalam berkarya rupa.</p> <p>5. Masing-masing anak berbeda-beda sesuai hasil penyerapan indrawinya.</p> <p>6. Simbol meliputi: titik, garis dan warna</p> |
|--|--|--|---|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | <p>terhadap simbol-simbol yang ada dalam gambar atau lukisan anak?</p> <p>7. Bagaimana tanggapan dan penilaian terhadap bentuk dan warna yang terdapat dalam lukisan siswa?</p> <p>8. Apakah bentuk-bentuk yang ditampilkan dalam karya siswa siswa sesuai dengan objek yang sebenarnya?</p> <p>9. Apakah siswa sering menciptakan bentuk-bentuk baru dalam karyanya?</p> <p>10. Apakah warna-warna yang ditampilkan dalam karya siswa sesuai dengan objek yang sebenarnya</p> | <p>pada hasil karya anak selalu berisi muatan cerita dan nilai kreativitas dari hasil penyerapan indrawinya.</p> <p>7. Sangat ekspresif, anak memakai warna dengan sesukanya,tanpa ada batasan.</p> <p>8. Tidak, hasil karya lebih digubah atau dideformasi bentuk dan warnanya sesuai dengan keinginan anak.</p> <p>9. Ya, apa yang dilukiskan anak tidak terbatas dan keinginan anak</p> <p>10. Tidak, karena lebih dominan sesuai dengan imajinasi siswa.</p> |
|--|--|--|--|--|

TABEL HASIL WAWANCARA DENGAN SISWA

| No. | Tanggal/ kelas | Nama siswa | Pertanyaan | Hasil |
|-----|------------------------------------|---------------------------------|--|--|
| 1. | 13 Februari 2012 (A-1 dan B-1) | Sherly Ayu Prawesti (Sherly) | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? 2. Apa warna kesukaanmu? | 1. “Bermain dirumahku”, ini lagi bermain didepan rumah. 2. Warna kuning |
| | | Sefina Dwista Putri (Sefina) | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? 2. Apa warna kesukaanmu? | 1. Bermain dirumah 2. Warna kuning, pink, ungu, hijau |
| 2. | 27 Februari 2012 (A-2) | Rayhan Helga P. (Rayhan) | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? 2. Apa warna kesukaanmu? | 1. “Pak polisi”, cita-cita Rayhan mau jadi polisi. 2. Warna biru |

| | | | | |
|----|-----------------------|---------------------------------|--|--|
| 3. | 5 Maret 2012 (B-2) | Deswita Chintya A. (Chintya) | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? 2. Apa warna kesukaanmu? | 1. “Putri raja sedang ditaman”, putri dan pangeran sedang ditaman 2. Suka semua warna, paling suka warna biru. |
| | | Doni Rizki Hermawan (Doni) | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? 2. Apa warna kesukaanmu? | 1. “Shaunt the sheep”, film kesukaan Doni adalah Shaunt the sheep 2. Suka semua warna, paling suka warna hitam. |
| | | Claudia Agustin (Claudia) | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? 2. Apa warna kesukaanmu? | 1. Kolam renang, berenang dikolam renang bersama teman-teman 2. Warna merah |

| | | | | |
|----|------------------------|-------------------------------|--|---|
| | | Herwin Prakasiwi (Wiwin) | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? 2. Apa warna kesukaanmu? | 1. Sedang berkemah dihutan 2. Warna orange |
| | | Angger Yunita (Yunita) | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? 2. Apa warna kesukaanmu? | 1. Kolam ikan didepan rumah 2. Warna hijau dan merah |
| | | Ronal Wahyu kail S. (Kail) | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? 2. Apa warna kesukaanmu? | 1. Sedang bermain petasan 2. Warna hitam |
| | | Valentino P. (Valent) | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? 2. Apa warna kesukaanmu? | 1. Perang 2. Warna hitam |
| 4. | 12 Maret 2012 (A-1) | Aura Sultan Rizky S. | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? | 1. Pesawat tank lagi perang |

| | | | | |
|----|------------------------|----------------|--|---|
| | | | 2. Apa warna kesukaanmu? | 2. Warna biru |
| 5. | 19 Maret 2012 (B-1) | Amalia Realina | 1. Apa yang kamu gambar dalam lukisanmu? 2. Apa warna kesukaanmu? | 1. Menyelam didalam laut 2. Warna kuning |



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA

FAKULTAS BAHASA DAN SENI

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

FRM/FBS/33-01

10 Jan 2011

Nomor : 249b/UN.34.12/PP/II/2012
Lampiran : --
Hal : **Permohonan Izin Penelitian**

9 Februari 2012

Kepada Yth.

Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Sekretariat Daerah Propinsi DI Y
Komplek Kepatihan-Danurejan, Yogyakarta 55213

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

Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : HERDIKA PUSPITASARI
NIM : 08206241001
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Februari –Maret 2012

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

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

a.n. Dekan
Wakil Dekan I

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP. 19610524 199001 2 001



PEMERINTAH PROVINSI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814 (Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/1174/V/2/2012

Membaca Surat : Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY
Tanggal : 09 Februari 2012
Nomor : 249b/UN.34.12/PP/II/2012
Perihal : Ijin Penelitain

Mengingat : 1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 33 Tahun 2007, tentang Pedoman penyelenggaraan Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Departemen Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : HERDIKA PUSPITASARI
Alamat : Karangmalang Yogyakarta
Judul : NILAI KREATIVITAS DALAM SIMBOL LUKISAN ANAK TK KEMALA BHAYANGKARI 04 YOGYAKARTA
Lokasi : TK Kemala Yogyakarta Kota/Kab. KOTA YOGYAKARTA
Waktu : 14 Februari 2012 s/d 14 Mei 2012
NIP/NIM : 08206241001

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Provinsi DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda Provinsi DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbang.jogjaprovo.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbang.jogjaprovo.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta

Pada tanggal 14 Februari 2012

A.n Sekretaris Daerah

Asisten Perekonomian dan Pembangunan

Ub.

PLH Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta (sebagai laporan);
2. Walikota Yogyakarta c.q Ka. Dinas Perizinan
3. Ka. Dinas Pendidikan, pemuda & OR Prov. DIY
4. Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY
5. Yang bersangkutan



TK KEMALA BHAYANGKARI 04
JL. AIP II K.S TUBUN NO. 28 YOGYAKARTA

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Titin Muryatini, S.Pd

Pekerjaan : Kepala Sekolah TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta

Menyatakan bahwa :

Nama : Herdhika Puspitasari

NIM : 08206241001

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar telah melakukan penelitian dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi (TAS) dengan judul "*Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 30 Februari 2012

Titin Muryatini, S.Pd

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Octa Friza, S.Sn.

Pekerjaan : Guru seni lukis TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta

Menyatakan bahwa :

Nama : Herdhika Puspitasari

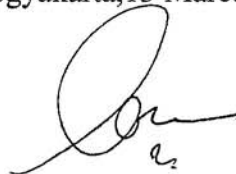
NIM : 08206241001

Jurusan : Pendidikan Seni Rupa

Benar-benar telah melakukan wawancara dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul "*Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 13 Maret 2012

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Octa', with a small 'a' and a dot below it.

Octa Friza, S.Sn.

**SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN WAWANCARA
TRIANGULASI DATA**

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : *Drs. Bambang Trisilo Dewobroto, Msn.*
Alamat : *Jl. Godean km. 4 RT 07 RW 21 Madinan Banyuraden*
Pekerjaan : *Dosen Seni Rupa Universitas Saryanawiyata.*

Menyatakan bahwa :

Nama : *Herdhika Puspitasari*
NIM : *08206241001*
Jurusan : *Pendidikan Seni Rupa*

Benar-benar telah melakukan wawancara untuk triangulasi data dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi dengan judul "*Nilai Kreativitas dalam Simbol Lukisan Anak TK Kemala Bhayangkari 04 Yogyakarta*".

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 11 April 2012



Drs Bambang Trisilo Dewobroto, Msn.
NIDN. 0525065501