

**STUDI KASUS LUKISAN DAMAR PENYANDANG TUNAGRAHITA
SEDANG DI SLB N PEMBINA YOGYAKARTA**

SKRIPSI

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



oleh
Aditya Eko Prasetyo
NIM 12206244017

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
OKTOBER 2016**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Studi Kasus Lukisan Damar Penyandang Tunagrahita*
Sedang di SLB N Pembina Yogyakarta ini telah disetujui oleh pembimbing untuk
diujikan.



Yogyakarta, Oktober 2016

Pembimbing I,

A handwritten signature in black ink, appearing to be "Hajar Pamadhi", written over a horizontal line.

Dr. Hajar Pamadhi, MA (Hons)

NIP. 19540722 198103 1 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Studi Kasus Lukisan Damar Penyandang Tunagrahita Sedang di SLB N Pembina Yogyakarta* ini telah dipertahankan di depan penguji pada tanggal 17 Oktober 2016 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Dr. Hajar Pamadhi, MA (Hons)	Ketua Penguji		21 Oktober 2016
Drs. Maraja Sitompul, M.Sn	Sekretaris Penguji		21 Oktober 2016
Drs. Suwarna, M.Pd	Penguji Utama		22 Oktober 2016

Yogyakarta, Oktober 2016

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta


Drs. Widiastuti Purbani, MA
NIP. 19601524 199001 2 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

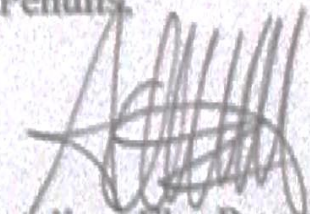
Nama : Aditya Eko Prasetyo
NIM : 12206244017
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri
Yogyakarta

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, Oktober 2016

Penulis,



Aditya Eko Prasetyo

MOTTO

*“We do not need to teach children how to paint,
it is us who have to learn from the purity
of children painting.”*

- Pablo Ruiz Picasso -

PERSEMBAHAN

Untuk mereka yang mungkin sempat dibikin kecewa
atas keterlambatan penyelesaian skripsi ini;

Ibu & Ayah

Damar & keluarga

Dr. Hajar Pamadhi, MA(Hons)

Heni Tri Istanti, S.Pd

SLB N Pembina Yogyakarta

&

*Siapapun manusia
yang tak pernah bosan
berjuang dalam proses
memanusiakan diri
dan memanusiakan
manusia.*

Tabik!

KATA PENGANTAR

Puji syukur saya panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan segala anugerah dan karunia-Nya kepada seluruh makhluk di semesta alam. Salawat serta salam tidak lupa saya sampaikan kepada manusia sayal sepanjang abad, Nabi Muhammad SAW, atas suri tauladan yang telah ia contohkan kepada seluruh umat manusia dimanapun berada.

Ungkapan terimakasih tidak lupa saya sampaikan pula kepada berbagai pihak yang telah banyak membantu saya, baik secara langsung maupun tidak, dalam penyelesaian penulisan skripsi berjudul *Studi Kasus Lukisan Damar Penyandang Tunagrahita Sedang di SLB N Pembina Yogyakarta* ini. Tanpa peran serta berbagai pihak tersebut, penyelesaian skripsi ini tentu bukanlah persoalan yang mudah. Adapun secara khusus, rasa terimakasih tersebut saya sampaikan kepada:

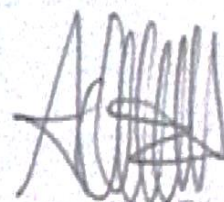
1. Noor Baetty & Yanto Irianto, selaku orangtua saya, atas segala dukungan yang sangat mustahil untuk dapat diganti.
2. Damar Sulistyو, selaku anak penyandang tunagrahita sedang, yang tanpa disadari telah bertanggung jawab atas perkembangan pemahaman saya dalam memandang hidup.
3. Keluarga Lungsiono Martoyo, Martini dan Retnoningrum, selaku keluarga Damar yang telah mengizinkan dan mempercayakan saya untuk melakukan penelitian terhadap Damar.

4. Ibu Heni Tri Istanti, S.Pd selaku guru pembimbing di SLB N Pembina Yogyakarta, yang kerap menjadi teman bicara saya dalam memperbincangkan persoalan dunia anak-anak berkebutuhan khusus.
5. Bapak Dr. Hajar Pamadhi, MA (Hons), selaku dosen pembimbing, atas ketidaksadaran beliau yang telah menjebak saya untuk mengenal seni anak secara lebih mendalam.
6. Bapak Drs. Suwarna, M.Pd dan Bapak Drs. Maraja Sitompul, M.Sn, selaku tim penguji tugas akhir yang telah memberi banyak masukan kepada saya ketika sidang berlangsung.
7. Siapapun manusia yang telah, sedang dan akan berusaha dalam memanusiakan diri dan memanusiakan manusia.

Saya menyadari dengan segenap kesadaran penuh bahwa tugas akhir ini masih belum sempurna, baik dari segi materi maupun penyajian. Oleh sebab itu, kritik dan saran adalah sesuatu yang saya butuhkan guna penyempurnaan tugas akhir ini. Meski demikian, saya tetap berharap, semoga tugas akhir saya yang *dhaif* ini dapat memberikan kebermanfaatan bagi siapapun, khususnya bagi diri saya pribadi.

Yogyakarta, Oktober 2016

Penulis,



(Aditya Eko Prasetyo)

DAFTAR ISI

	Halaman
JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xviii
ABSTRAK	xix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Penelitian	1
B. Fokus Permasalahan.....	5
C. Tujuan Penelitian	5
D. Manfaat Penelitian	5
BAB II TINJAUAN PSIKOLOGIS GEJALA LUKISAN	
ANAK TUNAGRAHITA SEDANG	7
A. Gejala Psikologi	7
1. Pengertian Psikologi	7
2. Gejala Jiwa	8
a. Penginderaan dan Persepsi.....	8
b. Memori	9
c. Berpikir	9
d. Intelegensi	10
e. Emosi dan Motivasi	10
B. Tunagrahita Sedang.....	11

1. Pengertian Tunagrahita	11
2. Klasifikasi Tunagrahita	11
a. Klasifikasi Medis	11
b. Klasifikasi Pendidikan	13
c. Klasifikasi Sosiologis.....	13
d. Klasifikasi Pandangan Masyarakat	13
e. Klasifikasi Kecerdasan	13
3. Karakteristik Tunagrahita Sedang.....	16
C. Karakteristik Lukisan Anak	17
1. Pengertian Lukisan Anak	17
2. Perkembangan Pemahaman Anak.....	18
3. Tema Lukisan Anak	23
4. Tipe Lukisan Anak.....	23
5. Komposisi Lukisan Anak.....	24
6. Unsur Visual dalam Lukisan Anak	25
BAB III CARA PENELITIAN	27
A. Pendekatan Penelitian	27
B. Data Penelitian	28
C. Sumber Data.....	28
D. Pengumpulan Data	29
1. Observasi Partisipatif	29
2. Wawancara Terstruktur.....	30
3. Studi Dokumentasi	30
E. Instrumen Penelitian.....	31
F. Teknik Penentuan Validitas	34
G. Analisis Data	35
BAB IV PROSES MELUKIS & HASIL AKHIR LUKISAN.....	37
A. Proses Damar Melukis.....	37
1. Lukisan 01	37
2. Lukisan 02	45
3. Lukisan 03.....	49

4. Lukisan 04.....	57
5. Lukisan 05.....	64
B. Hasil Akhir Lukisan Damar	70
1. Lukisan 01	70
2. Lukisan 02	95
3. Lukisan 03.....	116
4. Lukisan 04.....	127
5. Lukisan 05.....	145
BAB V GEJALA LUKISAN DAMAR BERDASARKAN TINJAUAN	
PSIKOLOGIS	161
A. Tinjauan Psikologis terhadap Lukisan	161
1. Periodisasi Lukisan	161
2. Tema Lukisan.....	163
3. Tipe Lukisan.....	166
4. Komposisi	168
5. Unsur Visual dalam Lukisan.....	169
6. Deskripsi Keseluruhan	171
BAB VI PENUTUP	
A. Kesimpulan	173
B. Saran.....	174
DAFTAR PUSTAKA	177

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Identitas Sumber Data	29
Tabel 2: Pedoman Observasi	31
Tabel 3: Instrumen Pengumpulan Data	33
Tabel 4: Proses Melukis Lukisan 01	38
Tabel 5: Proses Melukis Lukisan 02	45
Tabel 6: Proses Melukis Lukisan 03	44
Tabel 7: Proses Melukis Lukisan 04	57
Tabel 8: Proses Melukis Lukisan 05	64
Tabel 9: Deskripsi Lukisan 01	70
Tabel 10: Deskripsi Lukisan 02	95
Tabel 11. Deskripsi Lukisan 03	116
Tabel 12: Deskripsi Lukisan 04	127
Tabel 13: Deskripsi Lukisan 05	145

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Gambar Anak pada Masa Mencoreng	18
Gambar 2: Gambar Anak pada Masa Pra-bagan	19
Gambar 3: Gambar Anak pada Masa Bagan	20
Gambar 4.:Gambar Anak pada Masa Permulaan Realisme	21
Gambar 5: Gambar Anak pada Masa Realisme Semu	22
Gambar 6: Lukisan 01	37
Gambar 7: Damar Melukis Bentuk Rumah	41
Gambar 8: Damar Menyebut ‘Kuning’ terhadap Spidol Berwarna Cokelat	42
Gambar 9: Pewarnaan Awal Menggunakan Spidol	43
Gambar 10: Lukisan 02.....	45
Gambar 11: Lukisan 03.....	49
Gambar 12: Alat Lukis yang digunakan	52
Gambar 13: Damar Melukis Bentuk Pertama	53
Gambar 14: Damar Menggaruk Kepala yang Gatal pada Saat Melukis	55
Gambar 15: Lukisan 04.....	57
Gambar 16: Lukisan 05.....	64
Gambar 17: Hasil Akhir Lukisan 01	70
Gambar 18: Jokowi, Damar dan Eros pada Lukisan Damar	72
Gambar 19: Pak Adit pada lukisan Damar	73
Gambar 20: Matahari, Bintang, Bulan dan Pelangi yang dilukis Sejajar	73
Gambar 21: Rumah Srigala di atas Gunung	75
Gambar 22: Objek Hewan sebagai Bentuk Dominan	75
Gambar 23: Bentuk Bintang	75
Gambar 24: Bentuk Matahari	76
Gambar 25: Bentuk Bulan	77
Gambar 26: Bentuk Pelangi	77
Gambar 27: Bentuk Awan	78
Gambar 28: Bentuk Hujan	79

Gambar 29: Bentuk Burung Dara	80
Gambar 30: Bentuk Garuda Pancasila	81
Gambar 31: Bentuk Ayam	82
Gambar 32: Bentuk Ular	82
Gambar 33: Bentuk Srigala	83
Gambar 34: Bentuk Sapi	84
Gambar 35: Bentuk Pohon	85
Gambar 36: Bentuk Pesawat Terbang I	85
Gambar 37: Bentuk Pesawat Terbang II	86
Gambar 38: Bentuk Pesawat Terbang III	87
Gambar 39: Bentuk Mobil	88
Gambar 40: Bentuk Sepeda Motor	89
Gambar 41: Bentuk Damar	89
Gambar 42: Bentuk Jokowi	90
Gambar 43: Bentuk Eros	90
Gambar 44: Bentuk Pak Adit	91
Gambar 45: Bentuk I	92
Gambar 46: Bentuk II	92
Gambar 47: Bentuk III	92
Gambar 48: Bentuk IV	93
Gambar 49: Bentuk V	93
Gambar 50: Bentuk VI	94
Gambar 51: Bentuk VII	94
Gambar 52: Bentuk VIII	94
Gambar 53: Hasil Akhir Lukisan 02	95
Gambar 54: Kupu-kupu sebagai Bentuk Dominan	96
Gambar 55: Bentuk Kupu-kupu I	98
Gambar 56: Bentuk Kupu-kupu II	99
Gambar 57: Bentuk Kupu-kupu III	100
Gambar 58: Bentuk Kupu-kupu IV	100
Gambar 59: Bentuk Kupu-kupu V	101

Gambar 60: Bentuk Kupu-kupu VI	102
Gambar 61: Bentuk Kupu-kupu VII	103
Gambar 62: Bentuk Kupu-kupu VIII	104
Gambar 63: Bentuk Kupu-kupu IX	104
Gambar 64: Bentuk Kupu-kupu X	105
Gambar 65: Bentuk Kupu-kupu XI	106
Gambar 66: Bentuk Kupu-kupu XII	107
Gambar 67: Bentuk Kupu-kupu XIII	107
Gambar 68: Bentuk Kupu-kupu XIV	108
Gambar 69: Bentuk Kupu-kupu XV	109
Gambar 70: Bentuk Kupu-kupu XVI	109
Gambar 71: Bentuk Ayam	110
Gambar 72: Bentuk Burung	111
Gambar 73: Bentuk Srigala	111
Gambar 74: Bentuk Kandang Ayam	112
Gambar 75: Bentuk Pot Bunga	113
Gambar 76: Bentuk Pot Bunga Tersiram Air	114
Gambar 77: Bentuk Wajah Manusia	115
Gambar 78: Hasil Akhir Lukisan 03	116
Gambar 79: Objek Mata sebagai Bentuk Dominan	119
Gambar 80: Bentuk Pesawat Terbang Milik 'Mas ku'	120
Gambar 81: Bentuk Mobil Damar	120
Gambar 82: Bentuk Ikan	121
Gambar 83: Bentuk Ayam Jago	122
Gambar 84: Bentuk Kupu-kupu	122
Gambar 85: Bentuk Pesawat Terbang	123
Gambar 86: Bentuk Burung	124
Gambar 87: Bentuk I	125
Gambar 88: Bentuk II	125
Gambar 89: Bentuk III	126
Gambar 90: Bentuk IV	126

Gambar 91: Hasil Akhir Lukisan 04	127
Gambar 92: Hewan sebagai Bentuk Dominan	129
Gambar 93: Bentuk Damar	129
Gambar 94: Bentuk Rumah Damar	130
Gambar 95: Bentuk Mobil Damar	131
Gambar 96: Bentuk Sepeda Damar	131
Gambar 97: Bentuk Sapi	132
Gambar 98: Bentuk Ayam	133
Gambar 99: Bentuk Badak	133
Gambar 100: Bentuk Tikus	134
Gambar 101: Bentuk Rumpun I	135
Gambar 102: Bentuk Rumpun II	136
Gambar 103: Bentuk Monster Rumpun	136
Gambar 104: Bentuk Srigala	138
Gambar 105: Bentuk Petruk	138
Gambar 106: Bentuk Pesawat di Atas Awan	139
Gambar 107: Bentuk Perahu	139
Gambar 109: Bentuk Pesawat Terbang	140
Gambar 109: Bentuk Jerapah	141
Gambar 110: Bentuk Kupu-kupu	141
Gambar 111: Bentuk I	142
Gambar 112: Bentuk II	143
Gambar 113: Bentuk III	143
Gambar 114: Bentuk IV	143
Gambar 115: Bentuk V	144
Gambar 116: Bentuk VI	144
Gambar 117: Hasil Akhir Lukisan 05	145
Gambar 118: Damar Bermain Bersama Teman-teman	146
Gambar 119: Hewan sebagai Bentuk Dominan	147
Gambar 120: Bentuk Rumah Damar	147
Gambar 121: Bentuk Sepeda Damar	148

Gambar 122: Bentuk Mobil Damar	149
Gambar 123: Bentuk Ikan	150
Gambar 124: Bentuk Burung Merak	150
Gambar 125: Bentuk Kuda	151
Gambar 126: Bentuk Botol Minum	152
Gambar 127: Bentuk Ayam I	152
Gambar 128: Bentuk Ayam II	151
Gambar 129: Bentuk Kandang Ayam	154
Gambar 130: Bentuk Pesawat Terbang I	155
Gambar 131: Bentuk Pesawat Terbang II	155
Gambar 132: Bentuk Bidang I	156
Gambar 133: Bentuk Bidang II	157
Gambar 134: Bentuk Bidang III	157
Gambar 135: Bentuk Bidang IV	158
Gambar 136: Bentuk Bidang V	158
Gambar 137: Bentuk Bidang VI	159
Gambar 138: Bentuk I	159
Gambar 139: Bentuk II	160
Gambar 140: Kemunculan Manusia Tulang pada Lukisan 01, 03 dan 05	161
Gambar 141: Stressing Point pada Lukisan 01, 03, 04 dan 05	162
Gambar 142: Streo Type pda Lukisan 03	162
Gambar 143: Hewan sebagai Bentuk Dominan pada Lukisan Damar.....	163
Gambar 144: Bentuk Ayam Terdapat pada Seluruh Lukisan	164
Gambar 145: Bentuk Mobil Terdapat pada Lukisan 01, 03, 04 dan 05.....	164
Gambar 146: Bentuk Pesawat Terbang pada Lukisan 01, 03, 04, dan 05	165
Gambar 147: Kemunculan Bentuk Rumput pada Lukisan 04	166
Gambar 148: <i>Willing Type</i> pada Lukisan 01 dan 05.....	167
Gambar 149: Mobil Damar Berpacu dengan Pesawat Milik “Mas-ku”	168
Gambar 150: X-ray Terdapat pada Lukisan 01 dan Lukisan 02	169
Gambar 151: Gejala Hadap Kiri pada Sebagian Besar Bentuk dalam Lukisan..	171

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Tempat dan Waktu Penelitian	179
Lampiran 2. Catatan Observasi Penelitian	183
Lampiran 3. Kisi-kisi Pertanyaan	191
Lampiran 4. Hasil Wawancara	196
Lampiran 5. Identitas Subjek Penelitian	218
Lampiran 6. Surat Pernyataan Narasumber	221
Lampiran 6. Surat Izin Penelitian	226

STUDI KASUS LUKISAN DAMAR PENYANDANG TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB N PEMBINA YOGYAKARTA

**Oleh Aditya Eko Prasetyo
NIM 12206244017**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan gejala dalam lukisan anak tunagrahita sedang bernama Damar Sulistyو berdasarkan tinjauan psikologis, meliputi aspek penginderaan dan persepsi, memori, berpikir, intelegensi, serta emosi dan motivasi.

Jenis penelitian ini adalah deskriptif kualitatif studi kasus. Data dalam penelitian ini berupa uraian mengenai proses Damar dalam melukis dan hasil akhir dari kelima lukisan. Pengumpulan data menggunakan teknik observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dan studi dokumentasi. Instrumen utama adalah peneliti itu sendiri, dengan menggunakan alat bantu berupa pedoman observasi, wawancara, dan dokumentasi. Pengujian keabsahan data dilakukan dengan triangulasi sumber. Analisis data dilakukan dengan mereduksi data, menyajikan data, dan menarik kesimpulan.

Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa gejala-gejala dalam lukisan Damar dipengaruhi oleh kondisi psikologis, meliputi 1) periodisasi lukisan berada pada masa peralihan antara prabagan dan bagan disebabkan oleh usia mental rata-rata anak tunagrahita sedang yang mengalami stagnansi pada usia 7-8 tahun, 2) pemilihan tema lukisan dipengaruhi oleh kemampuan penginderaan dan persepsi akan kondisi lingkungan sekitar, keikutsertaan dalam suatu peristiwa, persepsi terhadap peristiwa sekejap dan kemampuan berimajinasi, 3) gejala *non-haptic* disebabkan oleh kemampuan intelegensi dalam memvisualisasikan bentuk, 4) *willing type* disebabkan oleh dorongan motivasi terhadap sesuatu, 5) *x-ray* pada sebagian bentuk disebabkan oleh pengaruh persepsi terhadap bentuk yang dilukis, 6) pemilihan warna dalam lukisan tidak memiliki arti khusus, melainkan dipilih secara naif, 7) ketidakmampuan menyebut nama warna selain kuning, hitam dan putih disebabkan oleh kondisi ingatan yang lemah 8) gejala hadap kiri pada bentuk disebabkan oleh sistem kerja otak (intelegensi).

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Damar Sulistyو merupakan seorang Anak Berkebutuhan Khusus (ABK) yang bersekolah di SLB N Pembina Yogyakarta. Anak berkebutuhan khusus adalah anak dengan karakteristik yang berbeda dengan anak-anak pada umumnya, khususnya dalam aspek mental, emosi maupun fisik. Sementara itu, menurut Azwandi (2007: 12), ABK adalah anak yang mengalami kelainan atau penyimpangan dalam proses pertumbuhan maupun perkembangan. Berdasarkan kedua pendapat tersebut, maka pengertian ABK adalah setiap individu yang mengalami kelainan atau penyimpangan dari rata-rata individu normal, baik dalam hal fisik, mental, intelektual, sosial, maupun emosional. Adapun secara umum, setiap ABK dikelompokkan ke dalam sembilan kategori, yaitu tunanetra, tunarungu, tunagrahita, tunadaksa, tunalaras, kesulitan belajar, gangguan perilaku, anak berbakat, dan anak dengan gangguan kesehatan.

Sebagai bagian dari ABK, kategori yang Damar sandang adalah tunagrahita. Menurut Amin (1995: 11), anak tunagrahita adalah individu yang memiliki tingkat kecerdasan di bawah rata-rata. Kondisi tingkat kecerdasan di bawah rata-rata tersebut berpengaruh terhadap berbagai aspek lain dalam diri anak tunagrahita, seperti daya konsentrasi, daya ingat, penyesuaian diri terhadap lingkungan, dan berbagai aspek lain yang berkaitan dengan kemampuan kecerdasan. Menurut sistem klasifikasi AAMD (Amin: 22-24), tunagrahita dibedakan ke dalam tiga kategori, yaitu tunagrahita ringan (mampu didik),

tunagrahita sedang (mampu latih) serta tunagrahita berat dan sangat berat (mampu rawat). Adapun berdasarkan pengklasifikasian yang dilakukan oleh pihak sekolah sejak awal mendaftar, tunagrahita sedang (TGS) adalah kategori yang Damar sandang atas kekhususan yang dimiliki tersebut.

Tunagrahita sedang merupakan predikat yang disandang oleh setiap individu yang memiliki kemampuan IQ (*intelligence quotient*) atau kecerdasan intelektual berkisar 30-50. Menurut Effendi (2009: 20), anak tunagrahita sedang adalah anak yang memiliki tingkat kecerdasan yang rendah, sehingga tidak dimungkinkan untuk mengikuti program atau pendidikan yang serupa dengan anak-anak pada umumnya. Adapun menurut Soemantri (2006: 107), anak tunagrahita sedang dapat mencapai perkembangan usia mental hingga kurang lebih 7 tahun. Kendati demikian, sebagai anak penyandang tunagrahita sedang, Damar memiliki sebuah hobi yang tidak banyak dimiliki oleh anak-anak penyandang tunagrahita sedang pada umumnya. Hobi tersebut adalah melukis.

Ketertarikan dalam melukis mulai terlihat sejak Damar berusia 8 tahun, ketika Damar masih duduk di jenjang Sekolah Dasar Luar Biasa (SDLB) pada tahun 2011. Berbagai jenis media, seperti buku tulis, buku gambar, koran bekas dan kalender bekas adalah media-media yang pernah Damar gunakan sebagai tempat untuk menyalurkan ketertarikan dalam melukis tersebut. Adapun ketertarikan Damar dalam melukis masih dilakukan dan terus mengalami perkembangan hingga Damar naik jenjang pendidikan ke Sekolah Menengah Pertama Luar Biasa (SMPLB) pada tahun 2015, bertepatan dengan usia Damar yang genap 12 tahun. Bahkan, hingga penelitian ini dilaksanakan, ketertarikan

Damar dalam melukis tetap termanifestasikan dalam karya-karya lukis yang Damar buat.

Secara umum, melukis adalah bagian dari aktifitas berkesenian. Menurut Pamadhi (2012: 156), seni bagi anak memiliki fungsi yang beraneka ragam, yaitu adalah seni sebagai bahasa, seni membantu pertumbuhan mental, nilai korelasi pelajaran seni membantu terhadap bidang yang lain, dan seni sebagai media bermain. Sementara itu, menurut Soesatyo dalam Martono (2004: 94) bagi anak, melukis sama dengan kegiatan bercerita, yaitu dengan mengungkapkan sesuatu pada dirinya secara intuitif dan spontan lewat media gambar. Mengacu pada pernyataan mengenai pengertian melukis bagi anak tersebut, maka upaya peninjauan gejala-gejala yang terdapat pada lukisan Damar merupakan langkah awal yang dapat dilakukan guna mengembangkan ketertarikan Damar dalam melukis.

Pendekatan berbagai macam disiplin ilmu sebagai upaya untuk memahami sebuah fenomena merupakan hal yang dapat dilakukan dalam ranah penelitian ilmiah. Sebagai seorang anak yang memiliki kekhususan dan perbedaan dalam perkembangan aspek kognitif dan berbagai perkembangan aspek lain, penggunaan pendekatan disiplin ilmu di luar bidang seni rupa merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meninjau gejala-gejala yang terdapat pada lukisan Damar dengan lebih tepat. Adapun salah satu disiplin ilmu yang memiliki keterkaitan dengan persoalan perkembangan mengenai berbagai macam aspek dalam diri manusia adalah psikologi.

Secara umum, psikologi adalah studi ilmu yang berkaitan erat dengan persoalan jiwa. Menurut Sugihartono, dkk. (2012: 7), gejala jiwa yang menjadi pokok pengamatan dalam psikologi adalah penginderaan dan persepsi, memori, berpikir, intelegensi, serta emosi dan motivasi. Dalam kaitannya dengan lukisan Damar, pengamatan terhadap gejala-gejala yang terdapat pada lukisan Damar melalui peninjauan gejala-gejala jiwa tersebut merupakan salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk bisa memahami hasil setiap lukisan yang diamati.

Penelitian dengan judul *Studi Kasus Lukisan Damar Penyandang Tunagrahita Sedang di SLB N Pembina Yogyakarta* dipilih sebagai upaya untuk mengetahui lebih dalam mengenai gejala-gejala yang terdapat pada lukisan Damar berdasarkan tinjauan psikologis. Sebagai individu yang memiliki kekhususan dan perbedaan dalam berbagai hal, pengamatan intensif terhadap gejala-gejala yang terdapat pada lukisan merupakan salah satu upaya yang dilakukan untuk memperoleh pengetahuan tentang seni lukis anak tunagrahita sedang secara umum dan lukisan Damar secara khusus. Melalui pengetahuan tentang gejala-gejala yang terdapat pada lukisan Damar berdasarkan tinjauan psikologis, keberlanjutan pengembangan potensi melukis yang Damar miliki, juga potensi melukis pada anak-anak tunagrahita lain yang berciri identik, dapat dilakukan. Besar harapan bahwa hasil dari penelitian ini dapat menjadi acuan bagi pengembangan penelitian-penelitian yang berkaitan dengan seni lukis anak tunagrahita sedang berikutnya.

B. Fokus Permasalahan

Fokus permasalahan dalam penelitian ini adalah gejala-gejala yang terdapat pada lukisan Damar berdasarkan tinjauan psikologis, meliputi aspek penginderaan dan persepsi, memori, berpikir, intelegensi, serta emosi dan motivasi.

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mendeskripsikan gejala-gejala yang terdapat pada lukisan Damar berdasarkan tinjauan psikologis, meliputi aspek penginderaan dan persepsi, memori, berpikir, intelegensi, serta emosi dan motivasi.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi teori dalam pendeskripsian gejala-gejala yang terdapat pada lukisan anak tunagrahita sedang, sehingga mampu menjadi bahan rujukan bagi penelitian lain yang sejenis.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa Seni Rupa

Menjadi khasanah pengetahuan tentang lukisan anak tunagrahita sedang yang dapat digunakan sebagai acuan dalam praktik pembelajaran melukis bagi anak tunagrahita sedang.

b. Bagi Guru Pendamping

Memberikan pengetahuan tentang gejala-gejala pada lukisan anak tunagrahita sedang agar dapat memahami lukisan yang telah dibuat, sehingga dapat menentukan metode pembelajaran melukis yang tepat.

c. Bagi Keluarga Anak Tunagrahita Sedang

Memberikan pengetahuan tentang gejala-gejala pada lukisan anak tunagrahita sedang, sehingga pihak keluarga anak penyandang tunagrahita sedang dapat memahami lukisan yang telah dibuat, sekaligus dapat menentukan sikap yang tepat untuk mengembangkan potensi tersebut di lingkungan keluarga.

d. Bagi UNY

Sumbangan karya ilmiah untuk pengembangan penelitian tentang khususnya anak tunagrahita sedang agar dapat dimanfaatkan oleh calon guru Pendidikan Seni Rupa dan Pendidikan Luar Biasa.

BAB II

TINJAUAN PSIKOLOGIS GEJALA LUKISAN ANAK TUNAGRAHITA SEDANG

A. Gejala Psikologis

1. Pengertian Psikologi

Psikologi berasal dari bahasa Yunani, yaitu *psychology*, yang merupakan gabungan dari kata *psyche* dan *logos*. *Psyche* berarti jiwa dan *logos* berarti ilmu. Secara harfiah, Psikologi diartikan sebagai ilmu jiwa (Sugihartono, dkk., 2012: 1). Menurut Rita L. Atkinson dkk. (1997: 18), psikologi adalah studi ilmiah mengenai proses perilaku dan proses mental. Definisi tersebut mencerminkan perhatian psikologi terhadap studi bentuktif mengenai perilaku yang dapat diamati. Selain itu, definisi tersebut pun mengakui pentingnya pemahaman proses mental yang tidak dapat diamati secara langsung, tetapi kesimpulannya dapat ditarik dari data-data neurobiologi dan behaviorisme. Adapun definisi psikologi menurut Carole Wade dan Carol Tavriss (2007: 3), secara umum, psikologi dapat didefinisikan sebagai disiplin ilmu yang berfokus pada perilaku dan berbagai proses mental, serta mengenai bagaimana perilaku dan berbagai proses mental tersebut dipengaruhi oleh kondisi mental organisme dan lingkungan eksternal. Berdasarkan pemaparan tersebut, maka dapat dikatakan bahwa pengertian psikologi dalam penelitian ini adalah sebuah disiplin ilmu yang mempelajari mengenai gejala jiwa Damar melalui pengamatan proses perilaku maupun proses mental.

Menurut Sugihartono, dkk. (2012: 7), gejala jiwa akan tampak pada perilaku manusia. Perilaku adalah setiap kegiatan organisme yang dapat diamati.

Sedangkan mental adalah sesuatu yang berkaitan erat dengan kemampuan berpikir, yang berpengaruh pada persepsi, ingatan, serta pengolahan informasi yang memungkinkan seseorang memperoleh pengetahuan, memecahkan persoalan, dan merencanakan masa depan (Atkinson, dkk. 1997: 8). Adapun yang dimaksud dengan tinjauan psikologis dalam skripsi ini adalah memahami sebuah gejala pada suatu objek berdasarkan tinjauan gejala jiwa yang Damar alami.

2. Gejala Jiwa

Adapun gejala-gejala jiwa, menurut Sugihartono, dkk. (2012:7-18), yang mendasari perilaku seseorang adalah:

a. Penginderaan dan Persepsi

Penginderaan atau sensasi adalah proses masuknya stimulus ke dalam alat indera manusia. Setelah stimulus masuk ke alat indera manusia, maka otak akan menterjemahkan stimulus tersebut. Kemampuan otak dalam menterjemahkan stimulus disebut persepsi. Adapun suatu stimulus akan berhasil untuk diindera karena memiliki syarat-syarat sebagai berikut:

- 1) Ukuran stimulus cukup besar untuk diindera.
- 2) Alat indera yang sehat.
- 3) Adanya perhatian manusia untuk mengamati stimulus disekitarnya.

Sementara itu, perbedaan hasil pengamatan atau persepsi juga dipengaruhi oleh individu atau orang yang mengamati. Adanya perbedaan hasil pengamatan dipengaruhi oleh:

- 1) Pengetahuan, pengalaman atau wawasan seseorang.

- 2) Kebutuhan seseorang.
- 3) Kesenangan atau hobi seseorang.
- 4) Kebiasaan atau pola hidup sehari-hari.

b. Memori

Memori adalah kemampuan untuk memasukkan, menyimpan dan memunculkan kembali segala sesuatu yang diterima. Memori dibedakan menjadi tiga kategori, yaitu:

- 1) Memori jangka pendek, atau *immediate memory* atau *short term memory*.

Informasi dalam memori ini bertahan hanya beberapa detik

- 2) Memori kerja, atau *working memory* adalah memori yang dapat menyimpan informasi dari beberapa menit hingga beberapa jam, dan memberi waktu yang cukup untuk secara sadar memproses, melakukan refleksi, dan melaksanakan suatu kegiatan berpikir.

- 3) Memori jangka panjang, atau *long term memory* adalah kemampuan untuk menyimpan informasi yang cenderung menetap atau permanen. Adapun faktor yang memengaruhi memori jangka panjang adalah informasi yang berhubungan dengan keselamatan hidup, membangkitkan emosi, masuk akal dan berarti.

c. Berpikir

Berpikir merupakan aktifitas manusia yang cukup kompleks. Berpikir melibatkan berbagai bentuk gejala jiwa seperti sensasi, persepsi maupun memori.

Para ahli mendefinisikan berpikir sebagai proses mental yang bertujuan memecahkan masalah.

d. Intelegensi

Terdapat beberapa kelompok yang mendefinisikan intelegensi dengan pemahaman berbeda. Kelompok pertama memandang intelegensi sebagai kemampuan menyesuaikan diri. Kelompok kedua memandang intelegensi sebagai kemampuan belajar. Sedangkan kelompok ketiga memandang intelegensi sebagai kemampuan untuk berpikir abstrak. Kendati memiliki banyak pengertian, para ahli sepakat bahwa intelegensi merupakan kemampuan seseorang secara umum dalam menyesuaikan diri, belajar, atau berfikir abstrak.

e. Emosi dan Motivasi

Menurut Kartono dalam Sugihartono, dkk. (2012: 20), emosi adalah gugahan perasaan yang disertai dengan perubahan-perubahan dalam tubuh, semisal otot menegang dan jantung berdebar. Emosi memberi warna pada perilaku manusia sehari-hari. Keberadaan emosi dapat memicu manusia untuk merasakan senang, sedih, cemburu, cinta, aman, takut, semangat dan lain sebagainya. Emosi sering dikaitkan dengan motivasi. Adapun pengertian motivasi adalah suatu kondisi yang menyebabkan atau menimbulkan perilaku tertentu dan memberi arah dan ketahanan pada tingkah laku tersebut.

B. Tunagrahita Sedang

1. Pengertian Tunagrahita

Secara umum, tunagrahita merupakan bagian dari sebuah kelainan yang berpengaruh pada kemampuan berpikir seseorang. Menurut Amin (1995: 11), anak tunagrahita adalah anak yang memiliki kecerdasan di bawah rata-rata. Anak tunagrahita mengalami keterbelakangan dalam melakukan penyesuaian diri dengan lingkungan. Selain itu, mereka pun mengalami kesulitan dalam memikirkan hal-hal yang abstrak. Keterbatasan tersebut tidak hanya berlangsung dalam hitungan hari atau bulan, melainkan untuk selama-lamanya.

Istilah kelainan mental subnormal dalam beberapa referensi disebut pula dengan terbelakang mental, lemah ingatan, *feeble-minded*, mental subnormal, dan tunagrahita. Semua makna dari istilah tersebut sama, yaitu menunjuk kepada seseorang yang memiliki kecerdasan mental dibawah normal. Anak tunagrahita adalah anak yang memiliki taraf kecerdasan yang sangat rendah sehingga untuk meneliti tugas perkembangan sangat membutuhkan layanan dan bimbingan secara khusus (Efendi, 2006: 110).

2. Klasifikasi Tunagrahita

Mumpuniarti (2007: 13) mengklasifikasikan tunagrahita ke dalam lima sistem klasifikasi, yaitu klasifikasi medis, klasifikasi pendidikan, klasifikasi sosiologis, klasifikasi pandangan masyarakat dan klasifikasi kecerdasan.

a. Klasifikasi Medis

Sistem klasifikasi medis adalah sistem klasifikasi yang ditinjau berdasarkan tipe klinis individu penyandang tunagrahita. Adapun menurut Mumpuniarti (2007: 14), tunagrahita berdasarkan tipe klinis diklasifikasikan kembali ke dalam enam tipe, yaitu:

- 1) *Down syndrome*, tipe dengan raut muka menyerupai orang mongol. *Down syndrome* terjadi karena adanya kelainan kromosom 21 (Gunarhadi, 2005: 13). Salah satu dampak dari abnormalitas kromosom 21 adalah adanya keterbelakangan intelektual (*intellectual disability*), yang erat kaitannya dengan kemampuan akademik. Sementara kemampuan akademik bukanlah satu-satunya kecerdasan yang dimiliki oleh manusia. Kecerdasan dan kematangan perkembangan anak-anak *down syndrome* memiliki kurva normal. Adapun kemampuan mereka sebagian besar berada pada klasifikasi kelompok *Moderate* (IQ, 40-50) yaitu mampu latih, namun ada juga sebagian masuk kedalam klarifikasi *Mild* mampu didik. Tentunya ada juga yang berada dalam kelompok *Severe*, yang betul-betul butuh bantuan karena mereka tidak mampu mengurus dirinya sendiri.
- 2) *Kretin*, tipe dengan postur tubuh yang pendek (cebol). Kretinisme terjadi akibat kurangnya hormon tiroid. Penderita kelainan ini mengalami kelambatan dalam perkembangan fisik maupun mentalnya. Kretinisme dapat diderita sejak lahir atau pada awal masa kanak-kanak.

- 3) *Hydrocephalus*, tipe dengan ukuran tengkorak membesar yang disebabkan oleh semakin bertambahnya atau bertimbunnya cairan *cerebro-spinal* pada kepala.
- 4) *Microcephalus*, *macrocephalus*, *brachicephalus*, dan *schapocephalus*, tipe dengan perbedaan ukuran kepala yang berbeda-beda; kecil, besar, melebar dan memanjang.
- 5) *Cerebral palsy*, tipe dengan kelumpuhan pada otak yang mengganggu fungsi kecerdasan dan koordinasi gerak.
- 6) *Rusak otak*, tipe dengan kerusakan pada otak yang mengganggu fungsi kecerdasan, pengamatan, gangguan tingkah laku, gangguan pengamatan dan gangguan motork.

b. Klasifikasi Pendidikan

Menurut Mumpuniarti (2007: 15), sistem klasifikasi pendidikan memandang variasi tunagrahita berdasarkan kemampuan seseorang dalam mengikuti pendidikan. Adapun menurut Amin (1995: 21), pengelompokan tunagrahita yang digunakan oleh para pendidik di Amerika adalah sebagai berikut:

- 1) *Educable mentally retarded* (mampu didik), memiliki IQ berkisar 50/55-70/75.
- 2) *Trainable mentally retarded* (mampu latih), memiliki IQ berkisar 20/25-50/55.
- 3) *Totally/custodial dependent* (mampu rawat), memiliki IQ berkisar 0/5-20/5.

c. Klasifikasi Sosiologis

Menurut Mumpuniarti (2007: 15), sistem klasifikasi sosiologis memandang variasi tunagrahita berdasarkan tingkat kemandiriannya di masyarakat. AAMD dan PP No 72 Tahun 1991 dalam Amin (1995: 22) membagi tunagrahita menjadi tiga klasifikasi dengan pengelompokan sebagai berikut:

- 1) *Tunagrahita ringan*, memiliki IQ berkisar 50-70.
- 2) *Tunagrahita sedang*, memiliki IQ berkisar 30-50.
- 3) *Tunagrahita berat dan sangat berat*, memiliki IQ kurang dari 30.

d. Klasifikasi Pandangan Masyarakat

Adapun pengelompokan tunagrahita berdasarkan sistem klasifikasi pandangan masyarakat, menurut Leo Kanner dalam Amin (1995: 29) adalah sebagai berikut:

- 1) *Tunagrahita absolut*, kelompok tunagrahita yang menampilkan keterlambatan perkembangannya di lingkungan manapun penyandang tunagrahita tersebut berada.
- 2) *Tunagrahita relatif*, kelompok tunagrahita yang dianggap memiliki keterlambatan oleh masyarakat tertentu, dan dianggap tidak memiliki keterlambatan oleh masyarakat lain.
- 3) *Keterlambatan mental semu*, kelompok tunagrahita yang menampilkan keterlambatan perkembangan, namun sebenarnya memiliki kemampuan yang normal.

e. Klasifikasi Menurut Kecerdasan

Menurut Grosman dalam Mumpuniarti (2007: 16), sistem klasifikasi menurut kecerdasan dibagi menjadi empat, yaitu:

- 1) *Mild mental retardation*, anak yang mampu didik (rentang IQ 55-70). Untuk kemandirian, dapat melakukan keterampilan tanpa selalu diawasi. Seperti keterampilan mengurus diri sendiri; toilet training, aktivitas sehari-hari seperti makan, mandi berpakaian. Di luar akademik, keterampilan dalam bidang musik seperti bermain piano, kinestetik berenang dan atletik. Mereka yang IQ nya lebih tinggi mampu mengatasi berbagai situasi sosial secara adekuat dan dapat menikah.
- 2) *Moderate mental retardation*, anak yang mampu latih (rentang IQ 40-55). Mereka dapat dilatih untuk keterampilan tertentu, seperti mengurus diri sendiri, dilatih membaca dan menulis sederhana meskipun respon mereka cukup lama namun apabila diberi kesempatan mereka akan dapat melakukan aktivitas tersebut. Mereka memiliki kekurangan dalam kemampuan mengingat, menggenerasi, bahasa, konseptual, perseptual dan kreativitas sehingga perlu diberikan tugas yang simpel, singkat, relevan, berurutan dan dibuat untuk keberhasilan mereka.
- 3) *Severe mental retardation*, membutuhkan perlindungan, pengawasan dan perawatan terus menerus (rentang IQ 25-40). Mereka tidak mampu mengurus dirinya sendiri dan sulit untuk berinteraksi sosial. Mereka juga mengalami gangguan bicara. Mereka hanya bisa berkomunikasi secara vokal setelah pelatihan intensif.

- 4) *Profound mental retardation*, mereka yang mengalami kesulitan secara fisik dan intelektual (rentang IQ 25 kebawah). Mereka harus selalu berada dalam pengawasan dan perawatan medis yang intensif. Dikategorikan individu yang tidak memiliki kemampuan intelektual dan memiliki kesulitan secara fisik.

3. Karakteristik Anak Tunagrahita Sedang

Individu penyandang tunagrahita sedang merupakan individu yang memiliki IQ berkisar antara 30-50 dan dapat mencapai kecerdasan yang sama dengan anak umur 7 tahun (Amin, 1995: 39). Akan tetapi, kendati kemampuan mereka berada dibawah rata-rata jika dibandingkan dengan individu normal, para penyandang tunagrahita sedang masih memiliki potensi untuk dilatih mengurus diri sendiri dan dilatih untuk mengerjakan sesuatu secara rutin. Adapun karakteristik anak tunagrahita sedang menurut Mumpuniarti (2007: 25) adalah sebagai berikut:

- a. *Karakteristik fisik*, pada tingkat hambatan mental sedang lebih menampakkan kecacatannya. Penampakan fisik jelas terlihat karena pada tingkat ini banyak dijumpai tipe *down syndrome* dan *brain damage*. Koordinasi motorik lemah dan penampilannya menampakkan sekali sebagai anak terbelakang.
- b. *Karakteristik psikis*, pada umur dewasa anak tunagrahita baru mencapai kecerdasan setaraf anak normal umur 7 tahun atau 8 tahun. Anak tampak hampir tidak mempunyai inisiatif, kekanak-kanakan, sering melamun atau sebaliknya hiperaktif.

- c. *Karakteristik sosial*, banyak diantara anak tunagrahita sedang yang sikap sosialnya kurang baik, rasa etisnya kurang dan tidak mempunyai rasa terima kasih, rasa belas kasihan dan rasa keadilan.

C. Karakteristik Lukisan Anak

1. Pengertian Lukisan Anak

Seni lukis adalah suatu pengungkapan pengalaman artistik yang ditumpahkan dalam bidang dua dimensi dengan menggunakan garis dan warna (Martono, 2004: 94). Antara lukisan dan gambar memiliki perbedaan definisi. Apabila suatu lukisan memiliki unsur garis yang menonjol, seperti misalnya karya yang dibuat dengan pena atau pensil, maka karya tersebut disebut gambar. Adapun pengertian lukisan menurut Soedarso dalam Martono (2004: 94) adalah karya visual yang memiliki unsur warna yang kuat. Akan tetapi, perbedaan pengertian antara lukisan dan gambar tersebut berlaku pada orang dewasa. Sedangkan, pengertian lukisan dan gambar pada anak-anak memiliki konsep tersendiri.

Seni lukis anak menurut Soesatyo dalam Martono (2004: 94) adalah kegiatan anak menggambar, sama dengan kegiatan bercerita, dengan mengungkapkan sesuatu pada dirinya secara intuitif dan spontan lewat media gambar. Antara lukisan dan gambar bagi anak memiliki nilai yang sama. Karya lukis anak adalah seni, meskipun tidak bisa disamakan dengan karya lukis orang dewasa, namun syarat-syarat keseni lukisannya telah terpenuhi dengan adanya teknik, artistik, dan ekspresi (Martono, 2004: 94).

Seni, termasuk seni lukis, memiliki fungsi tinggi bagi tumbuh kembang mental dan pikiran seorang anak. Bagi anak, seni memiliki fungsi yang beraneka ragam, yaitu seni sebagai bahasa, seni membantu pertumbuhan mental, nilai korelasi pelajaran seni membantu terhadap bidang yang lain, dan seni sebagai media bermain (Pamadhi, 2012: 156). Adapun menurut Davido (2012:2), manfaat melukis bagi anak adalah:

- a. Untuk menguji kematangan pikiran.
- b. Untuk media komunikasi.
- c. Untuk mengeksplorasi perasaan anak.
- d. Untuk pengetahuan tentang tubuh dan lingkungan sekitarnya.

2. Perkembangan Pemahaman Anak

Menurut Pamadhi (2012: 182), perkembangan pemahaman anak dapat dikategorikan dalam beberapa tingkatan atau periodisasi. Adapun Victor Lawenfeld dalam Herawati & Iriaji (1999: 43) mengklasifikasikan periodisasi lukisan anak sebagai berikut:

a. Masa mencoreng (2- 4 tahun)

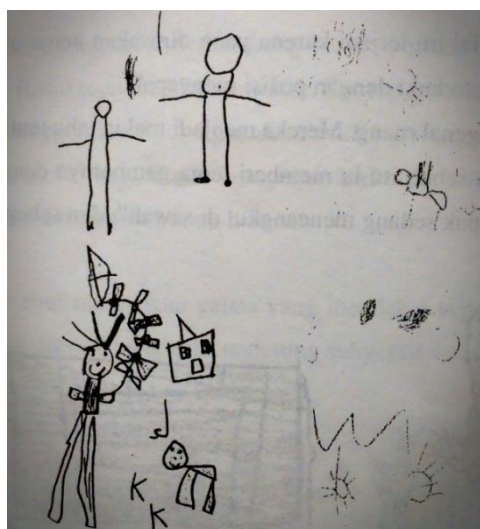


Gambar 1: Gambar Anak pada Masa Mencoreng

Sumber: Dokumentasi Pribadi

Tahap ini berkembang mulai dari usia 2 tahun pada anak ketika dapat menggenggam dan mencorengkan alat tulis di atas kertas. Coreng moreng yang dibuat mula-mula merupakan goresan yang tidak tentu, tebal tipis tergantung pribadi anak. Davido (2012:12) menjelaskan periode coretan tidak beraturan mmeperlihatkan sebuah fase yang lebih intelek di mana anak berusaha meniru tulisan tangan orang dewasa. Dalam tahap ini ada keinginan yang ingin disampaikan anak melalui gambar. Pada tahap terakhir dalam masa mencoreng, anak mulai memberi nama goresan-goresannya, dan berubahlah garis-garis tidak menentu menjadi lebih terkendali. Proses mencoreng yang dialami usia tersebut selalu dimulai dengan corengan-corengan mendatar, kemudian menegak dan diakhiri dengan melingkar-lingkar.

b. Masa Prabagan (4-7 tahun)

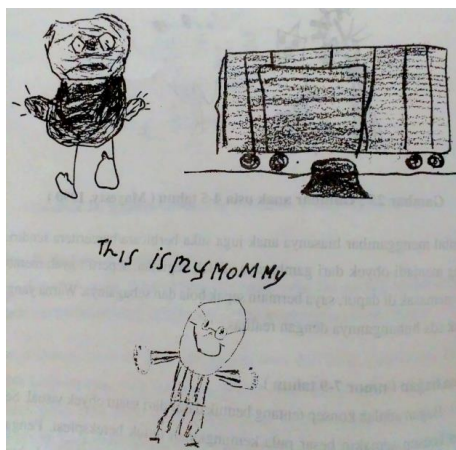


Gambar 2: Gambar Anak pada Masa Prabagan

Sumber: Herawati dan Iriaji (1997:42)

Gerakan yang dilakukan oleh anak usia ini sudah terkendali. Ia sudah dapat mengkoordinasikan pikir dengan emosi dan kemampuan motoriknya. Pamadhi (2012:187) menjelaskan, perkembangan dalam gambar anak pada masa prabagan mulai meningkat; dari *e manusia kepala-kaki* menjadi *manusia-tulang*, atau *manusia-batang*. Gambar manusia maupun yang lain masih berupa bagan, maka dikatakan masa prabagan.

c. Masa Bagan (7-9 tahun)



Gambar 3: **Gambar Anak pada Masa Bagan**

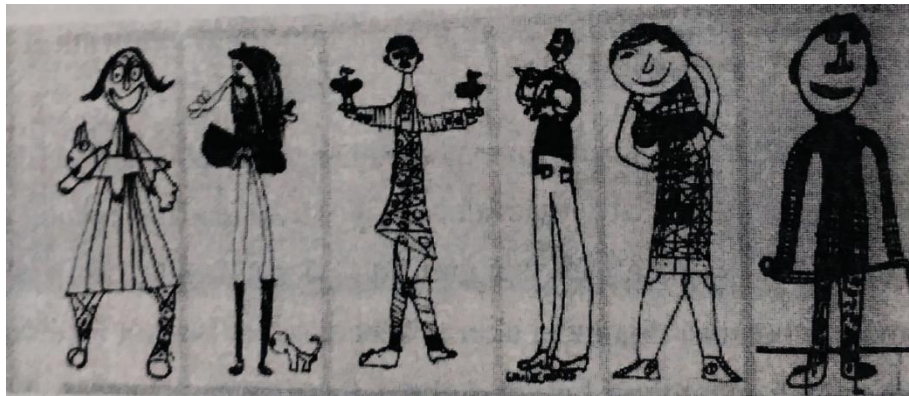
Sumber: Herawati dan Iriaji (1997:43)

Pengamatan anak pada usia ini sudah semakin teliti dan sudah mengetahui bagaimana hubungan dirinya dengan lingkungan sekitar. Pada dasarnya anak menggambar terdorong oleh kebutuhan berekspresi. Tetapi emosi subjektifnya kadang-kadang tidak dapat tersampaikan karena ketidakmampuan *skill*nya. Menurut Pamadhi (2012:189), pada masa ini sifat dasar anak yang muncul adalah:

- 1) *Stressing point*, karena pada usia ini sifat egosentris anak sangat tinggi.

2) *Stereo type*, karena keasyikan menikmati bentuk-bentuk yang menarik perhatiannya dan anak lupa mengamati kondisi nyata, dan akibatnya anak menggambar secara tidak sadar dan mengulang bentuk.

d. Masa Permulaan Realisme (9-11 tahun)



Gambar 4: **Gambar Anak pada Masa Permulaan Realisme**
Sumber: Herawati dan Iriaji (1997:44)

Menurut Pamadhi (2012:190), perkembangan mental anak pada periode ini adalah kemampuan penginderaan; bentuk yang detail mampu dingkap terutama hal-hal yang berada di lingkungan sekitar. Pada periode ini anak sudah lebih cermat dalam mengamati alam sekitarnya. Konsep tentang manusia tidak hanya pada kepala, tubuh, tangan, dan kaki saja tetapi juga jari, pakaian, perhiasan, rambut. Bahkan sudah dapat membedakan laki-laki dan wanita. Kemampuan intelektualnya yang sudah berkembang mendorong mereka untuk menggambar kejelasan detailnya. Konsep gambaran pada masa ini adalah bidang, bukan garis. Mereka menggambar e- diseluruh bidang gambar Untuk bentuk yang lebih jauh digambar dibagian atas kertasnya. Ukurannya sama dengan bentuk yang paling dekat. Gejala tersebut merupakan gejala yang mendekat kepada realisme

meskipun warna-warna yang digunakan masih cenderung subjektif sesuai dengan kesukaannya sendiri.

e. Masa Realisme Semu (11-13 tahun)



Gambar 5: **Gambar Anak pada Masa Realisme Semu**
Sumber: Herawati dan Iriaji (1997:45)

Intelegensi anak sudah makin berkembang, pandangan anak lebih realistis walaupun belum seperti orang dewasa. Tingkah laku mereka semakin kompleks, banyak bergerak dan banyak yang ingin diketahui serta mulai sadar akan kebutuhan bekerja sama. Gejala terpenting dari masa ini adalah adanya kecenderungan dua macam tipe gambar, yaitu tipe visual dan non visual (*haptic*). Dalam ungkapan gambarannya dapat dilihat perbedaan yang sangat menyolok antara dua tipe ini. Anak sudah mulai memilih gaya menggambar, meskipun belum ada kepastian.

3. Tema Lukisan Anak

Tema adalah judul dalam lukisan anak (Pamadhi, 2012:171). Menurut Davido (2012:21), anak seringkali memilih tema gambar, namun di tengah proses menggambar, tema seringkali berubah untuk membuatnya lebih menarik. Tema-tema yang sering dijadikan dorongan berkarya bagi anak menurut Pamadhi (2012:171-173) adalah:

- a. Lingkungan yang paling menarik dilihat dari mata pandang anak.
- b. Keikutsertaan anak dalam suatu peristiwa.
- c. Kejadian yang menimpa anak (susah, senang, berkenalan dengan teman atau kemarahan dengan keluarga dan teman).
- d. Keinginan anak, seperti meminta berkunjung ke rumah saudara dan meminta alat mainan kesenangan (balon, sepeda, dan lain-lain).
- e. Pikiran masa depan (cita-cita).
- f. Apa yang pernah anak lihat dalam peristiwa sekejap.
- g. Imajinasi akan peristiwa yang imajiner.
- h. Cerita kepahlawanan atau wiracarita (heroik).

Tema-tema yang muncul dari anak sebenarnya sangat bergantung dari faktor yang mempengaruhinya. Adapun faktor tersebut menurut Pamadhi (2012:172) yaitu:

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

- d. Media yang dia inginkan dan hasratnya.

4. Tipe Lukisan Anak

Ada tiga tipe lukisan anak menurut Pamadhi (2012:180), yaitu:

- a. *Haptic*, jenis karya lukis anak yang lebih cenderung mengungkapkan rasa daripada pikiran (*emotional motivation*).
- b. *Non-haptic*, jenis karya lukis anak yang cenderung mendapat pengaruh dari *intellectual motivation*, dan alur cerita tampak jelas, pikiran anak dapat dibaca dalam gambar dan bentuk mudah dikenali maksudnya.
- c. *Willing Type*, ditunjukkan oleh tema yang diangkat dalam materi pokok gambar berupa ungkapan harapan anak terhadap keinginan, cita-cita atau yang lain.

5. Komposisi Lukisan Anak

Komposisi lukisan anak pun dapat berubah sesuai dengan tahap usia pemahaman anak. Pamadhi (2012:176) membagi komposisi karya seni rupa anak sebagai berikut:

- a. *Juxta position* (tumpang-tindih), meletakkan posisi bentuk yang jauh berada di atas.
- b. Bertumpu pada garis dasar (*folding over*), pelukisan bentuk berada di atas garis dasar.
- c. Rebahan (*rabatement*), pelukisan bentuk secara rebahan atau tidur.
- d. *Stereotype*, menyusun elemen bentuk secara berulang-ulang.

- e. *X Ray* atau transparan, memperlihatkan yang seharusnya tidak tampak, tetapi menjadi tampak.

6. Unsur Visual dalam Lukisan Anak

a. Garis

Menurut Dermawan (1988:74), garis merupakan permulaan untuk mewujudkan bentuk karya seni lukis dan juga karya-karya seni rupa lainnya. Garis merupakan unsur seni rupa yang paling penting. Davido (2012:19) menjelaskan, kekuatan garis yang ditarik dapat menggolongkan pembuatnya. Anak yang tidak percaya diri, malu, penakut, dan terkekang akan menarik garis halus dan hampir tidak terlihat. Anak yang agresif akan menarik garis akan menarik garis secara kuat, bahkan akan sampai melubangi kertasnya. Anak yang seimbang dapat menarik garis dengan intensitas yang dapat dikendalikan, tidak terlalu lemah dan tidak terlalu kuat.

b. Warna

Menurut Dermawan (1988:77), warna adalah unsur yang memikat penampilannya karena lebih komunikatif daripada unsur seni rupa yang lainnya. Dengan warna seniman dapat mempertegas bentuk, suasana dan memberi macam-macam kesan. Adapun Davido (2012:29) menjelaskan, anak-anak memberikan warna pada lukisannya dengan dua cara yakni dengan meniru yang ada di alam dan dengan mengikuti alam bawah sadarnya.

c. Bentuk

Bentuk dalam pengertian bahasa Indonesia dapat berarti bangun (*shape*) atau bentuk plastis (*form*). Bangun (*shape*) adalah bentuk benda yang polos, seperti terlihat oleh mata, sekedar untuk menyebut sifatnya yang bulat, persegi, ornamental dan tidak teratur. Bentuk dikaitkan dengan penelitian dalam klasifikasi bentuk, yaitu bentuk imajinatif dan imitatif. Bentuk imajinatif adalah ketika anak melukis dengan dorongan atau motivasi pengalaman yang ada dan dari bentuk yang pernah dilihat, kemudian dibayangkan dan di ungkapkan dalam bentuk lukisan (sesuai dengan imajinasi). Sedangkan bentuk imitatif yaitu pelukisan secara fisik atas bentuk-bentuk yang ada di alam.

BAB III

CARA PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus. Maxfield dalam Nazir (1988: 66) menyatakan bahwa studi kasus adalah sebuah cara penelitian yang berkenaan dengan suatu fase spesifik atau khas dari keseluruhan personalitas. Subjek penelitian dalam studi kasus bisa berupa individu, kelompok, lembaga, maupun masyarakat. Produk penelitian studi kasus adalah suatu generalisasi pola-pola kasus yang tipikal dari individu, kelompok, lembaga dan sebagainya (Prastowo, 2011: 127). Ruang lingkup studi kasus dapat mencakup segmen atau bagian tertentu atau mencakup keseluruhan siklus kehidupan dari individu, kelompok, atau lembaga, baik penekanan terhadap faktor-faktor khusus tertentu, maupun meliputi keseluruhan faktor-faktor dan fenomena (Nazir, 1988: 67). Data studi kasus dapat diperoleh dari berbagai pihak yang bersangkutan (Nawawi, 2003: 1). Menurut Idrus (2009: 58), terdapat 3 tipe studi kasus, yaitu:

1. Studi Kasus Intrinsik, merupakan studi kasus yang menekankan pada pemahaman yang mendalam terhadap kasus tunggal yang disebabkan kasus tersebut menarik.
2. Studi Kasus Instrumental, menekankan pada kasus tunggal yang dimaksudkan untuk mendeskripsikan atau menguraikan secara detail sehingga dapat membentuk suatu konstruk ataupun memperbaiki teori.
3. Studi Kasus Kolektif, mempelajari kasus secara bersamaan, agar dapat meneliti fenomena, populasi, atau kondisi umum

Berdasarkan pemaparan dari ketiga jenis studi kasus tersebut, jenis studi kasus yang digunakan dalam penelitian ini adalah studi kasus intrinsik. Penggunaan studi kasus instrinsik dalam penelitian ini bertujuan untuk memberikan pemahaman yang mendalam terhadap kasus tunggal yang menarik, yaitu lukisan Damar. Adapun dasar dari ketertarikan atas kasus tunggal tersebut adalah karena yang diteliti merupakan seorang anak tunagrahita sedang yang memiliki kekhususan dan perbedaan tertentu dalam berbagai aspek.

B. Data Penelitian

Data dalam penelitian ini adalah uraian deskriptif mengenai proses melukis dan hasil akhir dari kelima lukisan. Adapun data penelitian terlampir berupa catatan perilaku Damar di sekolah, di rumah, dan di tempat umum.

C. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah perilaku pada saat melukis dan hasil akhir dari kelima lukisan Damar. Adapun sumber data terlampir berupa keterangan-keterangan mengenai perilaku di sekolah, di rumah dan di tempat umum, diperoleh melalui orangtua kandung, kakak kandung dan guru pendamping Damar di sekolah.

Tabel 1: **Identitas Sumber Data**

No.	Identitas Sumber Data	
	Nama	Status
1.	Lungsiono Martoyo	Ayah kandung
2.	Martini	Ibu kandung
3.	Retnoningrum	Kakak kandung
4.	Heni Tri Istanti, S.Pd	Guru pendamping

D. Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan teknik observasi partisipatif, wawancara terstruktur, dan studi dokumentasi. Adapun penjelasan rinci mengenai ketiga teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut:

1. Observasi Partisipatif

Teknik observasi partisipatif merupakan sebuah teknik yang mengharuskan peneliti terlibat secara langsung dengan kegiatan sehari-hari orang yang diamati atau digunakan sebagai subjek penelitian (Sugiyono, 2005: 64). Maksud dari penggunaan teknik tersebut adalah untuk memahami konteks data dalam keseluruhan situasi guna memperoleh pandangan yang holistik atau menyeluruh. Berdasarkan pengertian tersebut, pengumpulan data dengan menggunakan teknik observasi partisipatif bagi penulis dalam penelitian ini adalah melibatkan diri secara langsung ke dalam aktifitas Damar di berbagai situasi dan tempat. Adapun yang menjadi fokus observasi dalam penelitian ini adalah perilaku Damar di sekolah, di rumah, dan di tempat umum serta proses Damar dalam melukis.

2. Wawancara Terstruktur

Wawancara terstruktur adalah wawancara dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disusun sebelumnya. Wawancara terstruktur dalam penelitian ini dilakukan kepada seluruh sumber data yang merupakan orang-orang terdekat subjek. Konten pertanyaan yang diajukan dalam wawancara adalah mengenai kondisi psikologis Damar, meliputi aspek fisik, kecerdasan, emosi, sosial, perlaku di sekolah, perilaku di rumah dan perilaku di tempat umum. Adapun maksud dari rincian konten pertanyaan tersebut dipilih adalah untuk mengetahui kondisi Damar lebih mendalam, sehingga data yang diperoleh dari proses wawancara dapat berguna dalam mengidentifikasi gejala-gejala yang terdapat pada lukisan Damar berdasarkan tinjauan psikologis.

3. Studi Dokumentasi

Studi dokumentasi dalam penelitian ini dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan informasi yang diperoleh dari beberapa dokumen terkait, seperti dokumentasi video mengenai kelainan gerak subjek, dokumentasi video mengenai kelainan fisik subjek, dokumentasi video mengenai daya tangkap terhadap instruksi, dokumentasi video mengenai daya konsentrasi subjek, dokumentasi video dan foto mengenai aktivitas subjek di sekolah, dokumentasi video mengenai sikap subjek terhadap siswa lain, dokumentasi video dan foto mengenai aktivitas subjek di rumah, dokumentasi video mengenai respon subjek terhadap bentuk sekitar, dokumentasi video dan foto mengenai perilaku subjek saat melukis,

dokumentasi foto mengenai proses melukis subjek dokumentasi foto mengenai karya lukis Damar.

E. Instrumen Penelitian

Instrumen utama atau *key instrument* dalam penelitian kualitatif adalah peneliti itu sendiri (Prastowo, 2012: 43). Adapun guna membantu instrumen utama dalam melakukan penelitian agar memperoleh hasil yang dikehendaki, maka dirancanglah alat bantu berupa:

1. Pedoman Observasi

Pedoman observasi digunakan untuk mengetahui beberapa aspek permasalahan sebagai berikut:

1. Perilaku Damar di sekolah.
2. Perilaku Damar di rumah.
3. Perilaku Damar di tempat umum.
4. Perilaku Damar pada saat melukis.

Tabel 2: **Pedoman Observasi**

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

2. Pedoman Wawancara

Pedoman wawancara berupa kisi-kisi pertanyaan terhadap sumber data mengenai berbagai aspek yang berkaitan dengan kondisi psikologis Damar, meliputi aspek fisik, kecerdasan, emosi, sosial, perilaku di sekolah, perilaku di rumah dan perilaku di tempat umum.

3. Pedoman Dokumentasi

Pedoman dokumentasi digunakan untuk membantu penulis dalam melakukan studi yang berkaitan dengan kondisi psikologis, proses melukis dan hasil akhir lukisan. Proses dokumentasi dilakukan dengan menggunakan kamera sebagai alat bantu untuk memperoleh dokumentasi berupa:

- a. Dokumentasi video mengenai kelainan gerak subjek.
- b. Dokumentasi video mengenai kelainan fisik subjek.
- c. Dokumentasi video mengenai daya tangkap terhadap instruksi.
- d. Dokumentasi video mengenai daya konsentrasi subjek.
- e. Dokumentasi video dan foto mengenai aktivitas subjek di sekolah.
- f. Dokumentasi video mengenai sikap subjek terhadap siswa lain.
- g. Dokumentasi video dan foto mengenai aktivitas subjek di rumah.
- h. Dokumentasi video mengenai respon subjek terhadap bentuk sekitar.
- i. Dokumentasi video dan foto mengenai perilaku subjek saat melukis.
- j. Dokumentasi foto mengenai proses melukis subjek.
- k. Dokumentasi foto mengenai karya lukis subjek.

Tabel 3: Instrumen Pengumpulan Data

No.	Aspek	Konsep	Teknik pengumpulan data		
			Obs	Ww	Dok
1.	Fisik	• Kemampuan gerak	•	•	•
		• Kelainan fisik	•	•	•
2.	Kecerdasan	• Daya ingat terhadap materi	•	•	
		• Daya tangkap terhadap instruksi	•	•	•
		• Daya tangkap terhadap rangsangan	•	•	
		• Daya konsentrasi	•	•	•
3.	Emosi	• Perilaku emosional	•	•	
4.	Sosial	• Tanggung jawab sosial	•	•	
5.	Perilaku di sekolah	• Aktifitas di kelas	•	•	•
		• Sikap terhadap siswa lain	•	•	•
		• Sikap terhadap guru pendamping	•	•	
6.	Perilaku di rumah	• Aktifitas di rumah	•	•	•
		• Sikap terhadap rekan di rumah	•	•	
		• Sikap terhadap orangtua	•	•	
7.	Perilaku di tempat umum	• Respon terhadap bentuk sekitar	•	•	•
		• Sikap terhadap orang yang belum dikenal	•	•	
8.	Proses melukis	• Daya konsentrasi	•		•
		• Teknik menggunakan alat	•		•

		• Orientasi warna	•	•	•
		• Perilaku saat melukis	•		•
		• Deskripsi karya	•	•	•
9.	Hasil lukisan	• Lima buah karya			•
Keterangan: Obs: Observasi Ww: Wawancara Dok: Dokumentasi					

F. Teknik Penentuan Validitas

Dalam penelitian ini, penggunaan teknik uji keabsahan data dilakukan dengan melakukan triangulasi.

1. Triangulasi

Triangulasi merupakan teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data tersebut (Meleong, 2006: 330). Menurut Denzin dalam Sugiyono (2007: 127-128), teknik dalam triangulasi dibedakan menjadi empat macam, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik, triangulasi waktu dan triangulasi teori. Adapun teknik triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah teknik triangulasi sumber. Patton dalam Moleong (2011: 330) menjelaskan, triangulasi sumber adalah membandingkan dan mengecek kembali derajat kepercayaan suatu informasi yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda. Adapun teknik triangulasi dengan memanfaatkan sumber lain dalam penelitian ini dilakukan dengan cara:

1. Membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil dari wawancara yang dilakukan dengan orangtua dan guru.
2. Membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

G. Analisis Data

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan teknik analisis model Miles dan Huberman. Menurut Miles dan Huberman dalam Sugiyono (2005: 91), aktivitas analisis data kualitatif dapat dilakukan dengan tiga tahap, yaitu reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

a. *Data Reduction* (Reduksi Data)

Mereduksi data berarti merangkum, memilih hal-hal yang pokok, serta memfokuskan data pada hal-hal yang penting. Adapun penerapan reduksi data dalam penelitian ini adalah dengan melakukan perangkuman dan penyeleksian terhadap data mengenai gejala-gejala pada lukisan Damar yang diperoleh melalui observasi, wawancara dan studi dokumentasi.

b. *Data Display* (Penyajian Data)

Langkah selanjutnya adalah penyajian data. Bentuk penyajian data dalam penelitian kualitatif dilakukan dengan menggunakan uraian singkat, bagan, serta hubungan antar kategori dan sejenisnya. Adapun dalam penelitian ini, bentuk penyajian data dilakukan dengan mengelompokkan data yang telah direduksi ke dalam beberapa sub-bab; proses Damar melukis, hasil akhir lukisan Damar dan tinjauan psikologis lukisan Damar dengan uraian deskriptif.

c. *Conclusion Drawing/Verification* (Simpulan/Verifikasi)

Langkah yang terakhir dilakukan dalam analisis data kualitatif adalah penarikan kesimpulan dan verifikasi. Simpulan awal yang dikemukakan masih bersifat sementara dan akan berubah apabila tidak ditemukan bukti kuat yang mendukung pada tahap pengumpulan data berikutnya. Simpulan dalam penulisan kualitatif merupakan temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan berupa deskripsi atau gambaran suatu bentuk yang sebelumnya kurang jelas sehingga menjadi jelas setelah diteliti.

BAB IV

PROSES MELUKIS & HASIL AKHIR LUKISAN

A. Proses Damar Melukis

1. Lukisan 01



Gambar 6: Lukisan 01

Pendeskripsian proses melukis Lukisan 01 dilakukan berdasarkan pengamatan peneliti terhadap perilaku yang ditunjukkan oleh Damar, baik sebelum maupun pada saat melukis. Adapun pendeskripsian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gejala jiwa pada Damar yang ditunjukkan melalui perilaku selama proses melukis berlangsung.

Tabel 4: **Proses Melukis Lukisan 01**

Proses Melukis Lukisan 01	
a. Sebelum Melukis	1) Terjadi komunikasi interaktif antara Damar dan peneliti 2) Damar bercerita bahwa Tujuh Manusia Harimau adalah sinetron yang ia tonton semalam 3) Damar mengaku bahwa ia sangat menyukai tayangan bergenre surealis tersebut 4) Setelah Damar menyelesaikan ceritanya, segala perlengkapan melukis pun dipersiapkan
b. Saat Melukis	1) Proses pembuatan lukisan dilakukan pada pagi hari, di dalam ruang kelas rombel keterampilan busana, selama dua kali pertemuan. 2) Pada pertemuan pertama, Damar memulai proses melukis dengan terlebih dahulu membuat berbagai macam bentuk menggunakan spidol. 3) Bentuk pertama yang Damar lukis adalah sebuah bentuk yang ia klaim sebagai rumahnya. 4) Pada sebagian besar bentuk, Damar mampu menceritakan mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. 5) Pada sebagian kecil bentuk, Damar tidak mampu menceritakan mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. 6) Usai seluruh bentuk bentuk telah selesai dilukis, proses pewarnaan bentuk dengan menggunakan spidol, kuas dan cat air, merupakan hal yang dilakukan oleh Damar. 7) Damar mengalami disorientasi warna, yang menyebabkan ia tak mampu mengenal dan mengingat

	nama-nama warna. 8) Damar kerap menyenandungkan lagu ataupun syair yang artikulasinya tidak dapat teridentifikasi sama sekali. 9) Damar menirukan suara-suara dari beberapa bentuk berupa hewan dan kendaraan yang sedang maupun telah ia lukis. 10) Perhatian Damar ketika proses melukis berlangsung seringkali teralihkan oleh berbagai hal yang terjadi di sekitar tempat ia melukis. 11) Proses melukis pada pertemuan pertama berlangsung selama 120 menit. 12) Pada pertemuan kedua, fokus kegiatan Damar adalah melanjutkan proses pewarnaan terhadap bentuk-bentuk yang telah ada dengan menggunakan kuas dan cat air. 13) Perilaku Damar pada proses melukis di pertemuan kedua tidak berbeda dengan pertemuan pertama. 14) Proses melukis pada pertemuan kedua berlangsung selama 90 menit. 15) Terjadi komunikasi interaktif antara Damar dan peneliti sepanjang proses melukis berlangsung.
--	---

a. Sebelum Melukis

Guna mengetahui aktifitas Damar dalam keseharian, yang memungkinkan memiliki pengaruh terhadap hasil lukisan, komunikasi interaktif terhadap Damar adalah cara yang peneliti lakukan sebelum proses melukis dimulai. Pada pertemuan pertama, Damar menyampaikan pada peneliti bahwa aktivitas yang ia lakukan semalam adalah menyaksikan sinetron Tujuh Manusia Harimau, yang

tayang rutin di salah satu stasiun televisi swasta. Damar mengaku bahwa ia amat menyukai tayangan bergenre surealis tersebut. Adapun aktifitas lain yang juga Damar sebutkan adalah rutinitas umum dilakukan oleh Damar setiap hari, seperti; pulang sekolah, bermain di dalam rumah, menonton kartun, tidur malam, bangun pagi, hingga berangkat lagi ke sekolah.

Setelah Damar bercerita, peneliti pun menyiapkan segala perlengkapan melukis, diantaranya; kanvas berukuran 60 cm x 80 cm, sebuah pensil, sebuah bolpoin, spidol dengan dua belas warna, kuas dengan berbagai ukuran, dan palet lukis dengan pilihan warna yang telah ditentukan sendiri oleh Damar. Penggunaan kanvas, kuas dan cat air sebagai media lukis merupakan pengalaman perdana bagi Damar. Selanjutnya, peneliti mempersilakan Damar untuk melukiskan apapun yang Damar kehendaki, tanpa pembatasan tema.

b. Saat Melukis

Proses pembuatan lukisan dilakukan pada pagi hari, di dalam ruang kelas rombel keterampilan busana, selama dua kali pertemuan. Pada pertemuan pertama, Damar memulai proses melukis dengan terlebih dahulu membuat berbagai macam bentuk menggunakan spidol. Adapun bentuk pertama yang Damar lukis adalah sebuah bentuk yang ia klaim sebagai rumahnya. Setelah bentuk pertama dibuat, barulah Damar membuat bentuk-bentuk lain, seperti; aneka makhluk hidup hidup, aneka kendaraan, beberapa tumbuhan, berbagai macam benda langit dan sebuah gunung.



Gambar 7: Damar Melukis Bentuk Rumah

Pada setiap bentuk yang baru saja Damar lukis, peneliti selalu bertanya mengenai identitas sekaligus keterlibatan bentuk-bentuk tersebut terhadap jalan cerita yang sedang dan hendak Damar sampaikan. Selain untuk mengetahui kandungan cerita secara keseluruhan, tujuan dari komunikasi interaktif tersebut adalah untuk mengetahui pula latar belakang dari kemunculan bentuk demi bentuk yang Damar lukis. Pada sebagian besar bentuk, Damar mampu menceritakan mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. Akan tetapi, pada sebagian kecil bentuk, Damar justru mengalami kesulitan untuk melakukan hal serupa. Adapun istilah yang digunakan untuk menyebut kedua jenis bentuk tersebut adalah ‘bentuk teridentifikasi dan terklarifikasi’, serta ‘bentuk tidak teridentifikasi dan terklarifikasi’.



**Gambar 8: Damar Menyebut ‘Kuning’
terhadap Spidol Berwarna Cokelat**

Selain melakukan komunikasi interaktif pada saat proses melukis berlangsung, peneliti pun melakukan hal yang sama ketika Damar telah sampai pada proses pewarnaan. Pertanyaan mengenai nama-nama warna adalah pertanyaan yang lebih dulu peneliti ajukan kepada Damar. Setiap kali Damar memilih dan menggunakan warna, peneliti selalu bertanya mengenai nama dari warna yang Damar ambil. Akan tetapi, setiap kali peneliti menanyakan nama dari warna yang dimaksud, Damar tidak pernah konsisten dalam menyebutkan nama-nama warna tersebut. Damar mengalami disorientasi warna, yang menyebabkan ia tak mampu mengenal dan mengingat nama-nama warna. Gejala semacam ini memang lumrah terjadi pada anak-anak penyandang tunagrahita sedang tipe *down syndrome* seperti Damar.

Usai seluruh bentuk dilukis, proses pewarnaan bentuk dengan menggunakan spidol, kuas dan cat air, merupakan hal yang dilakukan oleh Damar kemudian. Damar mengawali proses pewarnaan dengan menggunakan spidol terlebih dahulu. Setelah beberapa menit berlangsung, barulah Damar mulai

memberanikan diri untuk melukis menggunakan kuas dan cat air. Pemilihan teknik melukis dan pemilihan warna merupakan otoritas Damar tanpa tendensi siapapun.



Gambar 9: Pewarnaan Awal Menggunakan Spidol

Selama proses melukis berlangsung, Damar kerap bersenandung. Akan tetapi, lagu ataupun syair yang Damar ucapkan tidak dapat teridentifikasi sama sekali oleh peneliti. Kesukaran bicara yang Damar alami sejak kecil hingga proses pengumpulan data berlangsung menyebabkan artikulasi dari lagu ataupun syair yang Damar ucapkan tidak dapat terdengar dengan jelas. Selain senang bersenandung, Damar senang pula menirukan suara-suara dari bentuk berupa hewan dan kendaraan yang sedang maupun telah ia lukis. Adapun jenis hewan yang mampu Damar tirukan suaranya, antara lain adalah; srigala, ayam dan sapi. Sementara itu, jenis kendaraan yang bisa Damar tirukan suaranya antara lain adalah; sepeda motor, mobil dan pesawat terbang.

Perhatian Damar ketika proses melukis berlangsung seringkali teralihkan oleh berbagai hal yang terjadi di sekitar tempat ia melukis. Damar akan mengalihkan perhatian apabila terdapat suara, gerak benda, gerak tubuh maupun

gerak hewan, yang Damar anggap menarik ataupun mengganggu. Setiap kali salah satu faktor penyebab gangguan konsentrasi itu muncul, Damar akan menghentikan sejenak proses melukis yang sedang berlangsung, sampai rasa penasarannya benar-benar hilang. Kemampuan Damar dalam berkonsentrasi memang mudah terganggu. Gejala semacam itu sesuai dengan karakteristik penyandang tunagrahita sedang pada umumnya.

Adapun secara keseluruhan, proses melukis pada pertemuan pertama berlangsung selama 120 menit. Penghentian proses melukis dilakukan atas dasar keinginan Damar secara pribadi, tanpa tendensi dari siapapun. Sementara pada pertemuan kedua, proses melukis dilakukan pula pada pagi hari, di dalam ruang kelas rombel keterampilan busana, tepat satu hari setelah pertemuan pertama berlangsung.

Kegiatan yang Damar lakukan pada pertemuan kedua adalah melanjutkan kembali proses melukis yang tertunda pada hari sebelumnya. Kali ini, fokus kegiatan Damar adalah melanjutkan proses pewarnaan terhadap bentuk-bentuk yang telah ada dengan menggunakan kuas dan cat air. Proses yang berlangsung pada pertemuan kedua tidak jauh berbeda dengan yang terjadi pada pertemuan pertama. Adapun waktu yang dihabiskan untuk menyelesaikan lukisan hingga benar-benar dianggap sempurna adalah 90 menit.

2. Lukisan 02



Gambar 10: **Lukisan 02**

Pendeskripsian proses melukis Lukisan 02 dilakukan berdasarkan pengamatan peneliti terhadap perilaku yang ditunjukkan oleh Damar, baik sebelum maupun pada saat melukis. Adapun pendeskripsian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gejala jiwa pada Damar yang ditunjukkan melalui perilaku selama proses melukis berlangsung.

Tabel 5: **Proses Melukis Lukisan 02**

Proses Melukis Lukisan 02	
a. Sebelum Melukis	1) Guru pendamping memberi instruksi kepada Damar untuk melukis dengan tema kupu-kupu sebagai tugas

	yang harus Damar lakukan guna memperoleh nilai Ujian Tengah Semester. 2) Guru pendamping memperlihatkan contoh kupu-kupu kepada Damar dalam bentuk gambar sebagai acuan 3) Damar merespon rangsangan yang diberikan oleh guru pendamping dengan positif. 4) Setelah Damar memahami instruksi yang dimaksud, segala perlengkapan melukis pun dipersiapkan.
b. Saat Melukis	1) Proses pembuatan lukisan dilakukan pada pagi hari di dalam ruang kelas rombel keterampilan busana selama 90 menit. 2) Bentuk pertama yang Damar lukis sesuai dengan instruksi atau tema yang diberikan oleh guru pendamping, yaitu kupu-kupu. 3) Setelah bentuk pertama selesai, Damar kembali membuat bentuk baru berupa kupu-kupu dengan bentuk yang berbeda. 4) Damar melukis bentuk diluar tema atau instruksi setelah sejumlah bentuk kupu-kupu selesai dilukis. 5) Usai seluruh bentuk dilukis, Damar melakukan pewarnaan bentuk dengan menggunakan kuas dan cat air .

a. Sebelum Melukis

Lukisan 02 merupakan karya lukis yang dibuat guna memenuhi nilai Ujian Tengah Semester (UTS) Damar. Tidak ada siswa maupun siswi lain yang mendapatkan tugas serupa. Kekhususan semacam itu merupakan otoritas yang diberikan oleh guru pendamping, selaku penanggung jawab proses belajar mengajar seluruh siswa/i di kelas rombel keterampilan busana. Adapun

kecelakaan kecil yang pernah Damar alami pada semester pertama di SMPLB merupakan alasan dari pengkhususan tersebut. Kecelakaan kecil yang dimaksud adalah berupa tertusuknya salah satu jari Damar pada saat menjahit menggunakan mesin.

Melukiskan motif kupu-kupu di atas kanvas adalah insruksi yang harus Damar kerjakan. Tidak ada maksud khusus dari guru pendamping terkait pemilihan kupu-kupu sebagai bentuk yang harus Damar dimotifkan. Adapun yang dijadikan penekanan dalam konteks ini adalah pengetahuan mengenai kemampuan dalam Damar menangkap instruksi.

Sebelum proses melukis berlangsung, guru pendamping menunjukkan terlebih dahulu beberapa contoh gambar kupu-kupu sebagai acuan bagi Damar dalam melukis. Damar merespon rangsangan tersebut dengan positif. Ungkapan verbal seperti, “nek kupu-kupu, malah seneng aku”, yang diucapkan Damar ketika mendapat instruksi tersebut merupakan salah satu indikator bahwa melukis dengan bentuk utama kupu-kupu bukanlah sesuatu yang memberatkan, melainkan menyenangkan. Adapun media yang disediakan guna mengerjakan tugas tersebut adalah kanvas, spidol, kuas dan cat air.

b. Saat Melukis

Proses melukis dilakukan pada pagi hari, di dalam ruang kelas rombel busana, selama 90 menit. Sesuai intruksi, bentuk yang pertama kali Damar lukis adalah kupu-kupu. Setelah bentuk pertama selesai, Damar kembali membuat bentuk baru berupa kupu-kupu dengan wujud yang berbeda. Spidol adalah media

yang Damar gunakan untuk melukiskan seluruh bentuk. Barulah setelah seluruh bentuk selesai, Damar menggunakan kuas dan cat air sebagai bahan pewarna. Selama proses melukis berlangsung, guru pendamping tidak memberi arahan apapun kepada Damar. Pemberian arahan atau instruksi hanya dilakukan sebelum proses melukis dimulai.

3. Lukisan 03



Gambar 11: **Lukisan 03**

Pendeskripsian proses melukis Lukisan 03 dilakukan berdasarkan pengamatan peneliti terhadap perilaku yang ditunjukkan oleh Damar, baik sebelum maupun pada saat melukis. Adapun pendeskripsian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gejala jiwa pada Damar yang ditunjukkan melalui perilaku selama proses melukis berlangsung.

Tabel 6: **Proses Melukis Lukisan 03**

Proses Melukis Lukisan 03	
a. Sebelum Melukis	1) Terjadi komunikasi interaktif antara Damar dan peneliti. 2) Damar bercerita bahwa Tujuh Manusia Harimau adalah sinetron yang ia tonton semalam. 3) Damar mengaku bahwa ia sangat menyukai tayangan

	bergenre surealis tersebut. 4) Setelah Damar menyelesaikan ceritanya, segala perlengkapan melukis dipersiapkan. 5) Damar seringkali menunjukkan ekspresi dan tingkah laku yang mengindikasikan adanya ketidaknyaman pada dirinya. 6) Ketidaknyamanan tersebut disebabkan oleh gangguan yang muncul pada beberapa bagian tubuh, yaitu gatal-gatal di sekitar leher dan kepala.
b. Saat Melukis	1) Proses pembuatan lukisan dilakukan pada pagi hari, di dalam ruang kelas rombel keterampilan busana, selama 90 menit. 2) Spidol snowman hitam-kecil adalah alat lukis yang pertama kali Damar gunakan. 3) Pesawat yang Damar klaim sebagai pesawat milik 'Mas ku' adalah bentuk yang pertama kali Damar lukis. 4) Mobil yang diklaim sebagai milik Damar dan beberapa bentuk lain seperti ikan, ayam jago, kupu-kupu, burung dan pesawat terbang adalah bentuk yang Damar lukis kemudian. 5) Setelah merasa cukup dengan penggunaan spidol ukuran kecil, Damar lantas beralih menggunakan spidol yang berukuran lebih besar. 6) Bentuk pertama yang Damar lukis menggunakan spidol snowman besar-merah adalah Rajo Langit, tokoh utama dalam sinetron Tujuh Manusia Harimau. 7) Bentuk berupa berpasang-pasang mata dengan beragam ekspresi adalah bentuk yang Damar lukis kemudian.

	8) Sepanjang Damar melukis bentuk mata, ia melakukan pengamatan intensif terhadap mata milik teman-temannya. 9) Usai seluruh bentuk dilukis, tidak ada proses pewarnaan, baik dengan menggunakan spidol, kuas maupun cat air. 10) Damar menirukan suara-suara dari beberapa bentuk hewan dan kendaraan yang sedang maupun telah ia lukis. 11) Pada sebagian besar bentuk, Damar mampu menceritakan mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. 12) Pada sebagian kecil bentuk, Damar tidak mampu menceritakan mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. 13) Perhatian Damar ketika proses melukis berlangsung seringkali teralihkan oleh berbagai hal yang terjadi di sekitar tempat ia melukis. 14) Gatal-gatal yang dialami sejak sebelum hingga proses melukis berlangsung berpengaruh terhadap kemampuan berkonsentrasi. 15) Atas gatal-gatal yang dialaminya itu, Damar seringkali meninggalkan proses melukis untuk sekadar menggaruk anggota tubuhnya yang gatal. 16) Proses melukis pun berhenti oleh sebab gangguan gatal-gatal yang membuat Damar kesal. 17) Terjadi komunikasi interaktif antara Damar dan peneliti sepanjang proses melukis berlangsung.
--	--

a. Sebelum Melukis

Guna mengetahui aktifitas Damar dalam keseharian, yang memungkinkan memiliki pengaruh terhadap hasil lukisan, komunikasi interaktif terhadap Damar adalah cara yang peneliti lakukan sebelum proses melukis dimulai. Damar menyampaikan pada peneliti bahwa semalam ia baru saja menyaksikan sinetron Tujuh Manusia Harimau, yang tayang rutin di salah satu stasiun televisi swasta. Damar mengaku bahwa ia amat menyukai tayangan bergenre surealis tersebut. Adapun aktifitas lain yang juga Damar sebutkan adalah rutinitas umum dilakukan oleh Damar setiap hari, seperti; pulang sekolah, bermain di dalam rumah, menonton televisi, tidur malam, bangun pagi, hingga berangkat lagi ke sekolah. Setelah Damar bercerita, peneliti pun menyiapkan segala perlengkapan melukis, seperti; kanvas berukuran 40 cm x 50 cm, pastel warna, kuas, cat air, spidol snowman hitam-kecil, serta spidol snowman besar dengan warna merah, hitam dan biru.



Gambar 12: Alat Lukis yang digunakan

Sebelum proses melukis benar-benar dimulai, Damar seringkali menunjukkan ekspresi dan tingkah laku yang mengindikasikan adanya ketidaknyamanan pada dirinya. Ketidaknyamanan tersebut disebabkan oleh

gangguan yang muncul pada beberapa bagian tubuh, yaitu gatal-gatal di sekitar leher dan kepala. Saat ditanya “sudah mandi belum?”, Damar menyatakan kepada peneliti bahwa dirinya belum mandi.

b. Saat Melukis

Proses pembuatan karya dilakukan pada pagi hari, di dalam ruang kelas rombel keterampilan busana, selama 90 menit. Secara umum, proses yang berlangsung hanyalah pembuatan bentuk-bentuk pada lukisan, tanpa proses pewarnaan. Spidol snowman hitam berukuran kecil adalah alat lukis yang pertama kali Damar gunakan. Pesawat yang Damar klaim sebagai pesawat milik ‘Mas ku’ adalah bentuk yang pertama kali Damar lukis. Setelah itu, mobil yang diklaim sebagai milik Damar, dan beberapa bentuk lain seperti ikan, ayam jago, kupu-kupu, burung dan pesawat terbang adalah bentuk lain yang Damar lukis kemudian. Adapun setelah merasa cukup dengan penggunaan spidol ukuran kecil, Damar lantas beralih menggunakan spidol yang berukuran lebih besar. Damar mengganti spidol snowman kecil-hitam menjadi spidol snowman besar-merah untuk membuat bentuk-bentuk selanjutnya.



Gambar 13: Damar Melukis Bentuk Pertama

Bentuk pertama yang Damar lukis menggunakan spidol snowman besar-merah adalah Rajo Langit, tokoh idola Damar yang berperan sebagai manusia harimau dalam sinetron Tujuh Manusia Harimau. Setelah bentuk Rajo Langit selesai dilukis, Damar pun melanjutkan lukisan dengan membuat bentuk berupa berpasang-pasang mata dengan beragam ekspresi. Adapun sepanjang Damar membuat seluruh bentuk mata tersebut, Damar mengamati lebih dulu setiap mata yang dimiliki teman-temannya di kelas. Setelah mengamati, barulah Damar memindahkan hasil amatannya itu ke dalam kanvas.

Pada setiap bentuk yang baru saja Damar lukis, peneliti selalu bertanya mengenai identitas sekaligus keterlibatan bentuk-bentuk tersebut terhadap jalan cerita yang sedang dan hendak Damar sampaikan. Selain untuk mengetahui kandungan cerita secara keseluruhan, tujuan dari komunikasi interaktif tersebut adalah untuk mengetahui pula latar belakang dari kemunculan bentuk demi bentuk yang Damar lukis. Pada sebagian besar bentuk, Damar mampu menceritakan mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. Akan tetapi, pada sebagian kecil bentuk, Damar justru mengalami kesulitan untuk melakukan hal serupa. Adapun istilah yang digunakan untuk menyebut kedua jenis bentuk tersebut adalah ‘bentuk teridentifikasi dan terklarifikasi’, serta ‘bentuk tidak teridentifikasi dan terklarifikasi’.



Gambar 14: **Damar Menggaruk Kepala yang Gatal pada Saat Melukis**

Selama proses melukis berlangsung, Damar kerap bersenandung. Akan tetapi, lagu ataupun syair yang Damar ucapkan tidak dapat teridentifikasi sama sekali oleh peneliti. Kesukaran bicara yang Damar alami sejak kecil hingga proses pengumpulan data berlangsung menyebabkan artikulasi dari lagu ataupun syair yang Damar ucapkan tidak dapat terdengar dengan jelas. Selain senang bersenandung, Damar senang pula menirukan suara-suara dari bentuk berupa hewan dan kendaraan yang sedang maupun telah ia lukis. Adapun jenis hewan yang mampu Damar tirukan suaranya, antara lain adalah srigala. Sementara itu, jenis kendaraan yang bisa Damar tirukan suaranya antara lain adalah mobil dan pesawat terbang.

Perhatian Damar ketika proses melukis berlangsung seringkali teralihkan oleh berbagai hal yang terjadi di sekitar tempat ia melukis. Damar akan mengalihkan perhatian apabila terdapat suara, gerak benda, gerak tubuh maupun gerak hewan, yang Damar anggap menarik ataupun mengganggu. Setiap kali salah satu faktor penyebab gangguan konsentrasi itu muncul, Damar akan menghentikan sejenak proses melukis yang sedang berlangsung, sampai rasa

penasarannya benar-benar hilang. Adapun gatal-gatal yang Damar alami sebelum hingga pada saat proses melukis berlangsung adalah faktor utama yang menyebabkan kemampuan berkonsentrasi terganggu. Atas gatal-gatal yang dialaminya itu, Damar seringkali meninggalkan proses melukis untuk sekadar menggaruk anggota tubuhnya yang gatal. Proses melukis pun berhenti oleh sebab gangguan gatal-gatal yang kian lama kian menjadi. Kemampuan Damar dalam berkonsentrasi memang mudah terganggu. Gejala semacam itu sesuai dengan karakteristik penyandang tunagrahita sedang pada umumnya.

4. Lukisan 04



Gambar 15: **Lukisan 04**

Pendeskripsian proses melukis Lukisan 04 dilakukan berdasarkan pengamatan peneliti terhadap perilaku yang ditunjukkan oleh Damar, baik sebelum maupun pada saat melukis. Adapun pendeskripsian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gejala jiwa pada Damar yang ditunjukkan melalui perilaku selama proses melukis berlangsung.

Tabel 7: **Proses Melukis Lukisan 04**

Proses Melukis Lukisan 04	
a. Sebelum Melukis	1) Terjadi komunikasi interaktif antara Damar dan peneliti. 2) Damar bercerita bahwa pagi tadi, ia baru saja melakukan kerja bakti membersihkan halaman, dari keberadaan rumput-rumput liar, bersama keluarga. 3) Damar mengaku bahwa ia sangat menyukai kegiatan

	memotong rumput tersebut. 4) Setelah Damar menyelesaikan ceritanya, segala perlengkapan melukis dipersiapkan.
b. Saat Melukis	1) Proses pembuatan lukisan dilakukan selama dua kali pertemuan. 2) Pada proses pertama, pembuatan karya dilakukan pada siang hari di beranda/teras halaman rumah Damar. 3) Proses yang berlangsung pada pertemuan pertama adalah pembuatan bentuk-bentuk dan pewarnaan bentuk dengan menggunakan spidol. 4) Bentuk pertama yang Damar lukis adalah mobil milik ayahnya yang terparkir tak jauh dari tempat Damar melukis. 5) Setelah bentuk pertama dibuat, Damar lantas membuat bentuk-bentuk lain, baik berupa bentuk nyata yang ada di sekitar rumah maupun bentuk khayali yang ada dalam imajinasi. 6) Pada beberapa bentuk seperti mobil, sepeda dan rumput, Damar melakukan pengamatan terlebih dahulu sebelum ia menuangkan bentuk-bentuk tersebut ke dalam bidang lukis. 7) Pada sebagian besar bentuk, Damar mampu menceritakan mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. 8) Pada sebagian kecil bentuk, Damar tidak mampu menceritakan mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. 9) Perhatian Damar ketika proses melukis berlangsung seringkali teralihkan oleh berbagai hal yang terjadi di sekitar tempat ia melukis. 10) Setelah proses pembuatan bentuk dilakukan, Damar

	pun mewarnai bentuk-bentuk yang telah dibuatnya dengan menggunakan cat air yang tersedia. 11) Proses melukis pada pertemuan pertama berlangsung selama 240 menit. 12) Di sela-sela proses melukis, Damar melakukan berbagai aktifitas, seperti; makan, membersihkan mobil, bermain-main dengan spidol, bermain wayang dengan menggunakan kipas tangan dan bermacam aktifitas lain. 13) Proses melukis pada pertemuan pertama dihentikan tepat ketika Damar mengaku bahwa ia mengantuk. 14) Pada pertemuan kedua, proses melukis dilakukan pada pagi hari, di dalam ruang kelas rombel keterampilan busana. 15) Proses yang dilakukan pada pertemuan kedua adalah melanjutkan proses pewarnaan terhadap bentuk-bentuk yang telah Damar buat pada pertemuan sebelumnya dengan menggunakan kuas dan cat air. 16) Proses pada pertemuan kedua berlangsung lebih singkat dibandingkan dengan pertemuan pertama, yakni selama 1 jam.
--	---

a. Sebelum Melukis

Guna mengetahui aktifitas Damar dalam keseharian, yang memungkinkan memiliki pengaruh terhadap hasil lukisan, komunikasi interaktif terhadap Damar adalah cara yang peneliti lakukan sebelum proses melukis dimulai. Pada pertemuan pertama, Damar menyampaikan pada peneliti bahwa pagi tadi, ia baru saja melakukan kerja bakti membersihkan halaman bersama keluarga. Memotong rumput adalah aktifitas yang paling Damar senangi dalam proses kerja bakti

tersebut. Adapun setelah Damar menceritakan pengalamannya itu, peneliti lantas menyiapkan segala perlengkapan melukis, seperti; kanvas berukuran 50 cm x 60 cm dan spidol dengan dua belas warna. Selanjutnya, peneliti mempersilakan Damar untuk melukiskan apapun yang Damar kehendaki, tanpa pembatasan tema.

b. Saat Melukis

Proses pembuatan karya dilakukan selama dua kali pertemuan. Pada proses pertama, pembuatan karya dilakukan pada siang hari di beranda/teras halaman rumah Damar. Proses yang berlangsung pada pertemuan pertama adalah pembuatan bentuk-bentuk pada lukisan dan pewarnaan bentuk dengan menggunakan cat air. Bentuk pertama yang Damar buat adalah mobil milik ayahnya yang terparkir tak jauh dari tempat Damar melukis. Setelah bentuk pertama dibuat, Damar lantas membuat bentuk-bentuk lain, baik berupa bentuk nyata yang ada di sekitar rumah maupun bentuk imajiner yang ada dalam imajinasinya. Pada beberapa bentuk seperti mobil, sepeda dan rumput, Damar melakukan pengamatan terlebih dahulu sebelum ia menuangkan bentuk-bentuk tersebut ke dalam bidang lukis. Pengamatan tersebut dilakukan dengan teliti, meskipun lukisan yang dihasilkan tetaplah berdasar pada kemampuan Damar dalam menangkap bentuk. Adapun setelah proses pembuatan bentuk dilakukan, Damar pun mewarnai bentuk-bentuk yang telah dibuatnya dengan menggunakan cat air yang tersedia.

Pada setiap bentuk yang baru saja Damar lukis, peneliti selalu bertanya mengenai identitas sekaligus keterlibatan bentuk-bentuk tersebut terhadap jalan

cerita yang sedang dan hendak Damar sampaikan. Selain untuk mengetahui kandungan cerita secara keseluruhan, tujuan dari komunikasi interaktif tersebut adalah untuk mengetahui pula latar belakang dari kemunculan bentuk demi bentuk yang Damar lukis. Pada sebagian besar bentuk, Damar mampu menceritakan mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. Akan tetapi, pada sebagian kecil bentuk, Damar justru mengalami kesulitan untuk melakukan hal serupa. Adapun istilah yang digunakan untuk menyebut kedua jenis bentuk tersebut adalah ‘bentuk teridentifikasi dan terklarifikasi’, serta ‘bentuk tidak teridentifikasi dan terklarifikasi’.

Proses melukis pada pertemuan pertama berlangsung selama 240 menit. Adapun faktor utama yang berpengaruh pada lamanya waktu yang Damar butuhkan untuk melukis adalah lokasi melukis. Oleh sebab proses melukis dilakukan di lingkungan rumah, Damar memanfaatkan kelapangan waktu yang ada untuk melakukan beragam kegiatan di sela-sela proses melukis, diantaranya; makan, salat, membersihkan mobil, bermain-main dengan spidol, bermain wayang dengan menggunakan kipas tangan dan bermacam aktifitas lainnya yang tidak pernah ia lakukan di sekolah. Beragam aktifitas tersebutlah yang membuat proses melukis berlangsung lebih lama dibandingkan ketika Damar melukis di dalam kelas.

Selama proses melukis berlangsung, Damar kerap bersenandung. Akan tetapi, lagu ataupun syair yang Damar ucapkan tidak dapat teridentifikasi sama sekali oleh peneliti. Kesukaran bicara yang Damar alami sejak kecil hingga proses pengumpulan data berlangsung menyebabkan artikulasi dari lagu ataupun syair

yang Damar ucapkan tidak dapat terdengar dengan jelas. Selain senang bersenandung, Damar senang pula menirukan suara-suara dari bentuk berupa hewan dan kendaraan yang sedang maupun telah ia lukis. Adapun jenis hewan yang mampu Damar tirukan suaranya, antara lain adalah srigala dan sapi. Sementara itu, jenis kendaraan yang bisa Damar tirukan suaranya antara lain adalah mobil dan pesawat terbang.

Perhatian Damar ketika proses melukis berlangsung seringkali teralihkan oleh berbagai hal yang terjadi di sekitar tempat ia melukis. Damar akan mengalihkan perhatian ketika terdapat suara, gerak benda, gerak tubuh maupun gerak hewan, yang Damar anggap menarik ataupun mengganggu. Setiap kali salah satu faktor penyebab gangguan konsentrasi itu muncul, Damar akan menghentikan sejenak proses melukis yang sedang berlangsung, sampai rasa penasarannya benar-benar hilang. Kehilangan konsentrasi dalam proses melukis Lukisan 04 terjadi ketika Damar

Proses melukis dihentikan tepat ketika Damar meminta pada peneliti untuk berhenti. Pemberhentian proses melukis dilakukan atas dasar keinginan Damar sendiri, tanpa tendensi dari siapapun. Adapun yang menyebabkan keinginan tersebut muncul adalah rasa kantuk yang pada saat itu Damar rasakan. Asumsi tersebut diperoleh berdasarkan pengamatan peneliti atas perilaku Damar yang kerap merebahkan tubuh di atas kursi sambil memejamkan mata sebelum akhirnya Damar benar-benar meminta pada peneliti untuk berhenti meneruskan lukisan.

Proses melukis berlanjut pada pertemuan kedua yang dilakukan pada pagi hari di dalam ruang kelas busana SLB N Pembina Yogyakarta. Sebelum proses

berlangsung, peneliti lebih dulu menanyakan kepada Damar mengenai kesediaan Damar untuk melanjutkan lukisan. Tawaran tersebut Damar respon secara positif. Adapun proses yang dilakukan pada pertemuan kedua adalah melanjutkan proses pewarnaan terhadap bentuk-bentuk yang telah Damar buat pada pertemuan sebelumnya. Proses mewarnai dilakukan dengan menggunakan kuas dan cat air.

Pada saat proses pewarnaan berlangsung, Damar mengalami kesukaran karena belum terbiasa dengan kedua buah alat lukis berupa kuas dan cat air. Kesukaran Damar dalam menggunakan kuas dan cat air ditunjukkan melalui perilaku Damar ketika melukis. Kesukaran tersebut ternyata berdampak pula pada kondisi emosional Damar. Perubahan kondisi emosional yang terjadi lantas mempengaruhi hasil goresan yang Damar buat. Damar melakukan pewarnaan dengan terburu-buru, tanpa mengindahkan atau menyesuaikan bentuk-bentuk yang terdapat pada bidang lukis tersebut. Berdasarkan pengamatan perilaku, Damar begitu ambisius untuk dapat segera mengakhiri proses melukis dan melanjutkan proses tersebut pada bidang yang baru. Proses melukis dihentikan atas keinginan Damar yang diwujudkan dengan pernyataan bahwa proses melukis telah selesai. Proses pada pertemuan kedua berlangsung lebih singkat dibandingkan dengan pertemuan pertama, yakni selama 1 jam.

5. Lukisan 05



Gambar 16: **Lukisan 05**

Pendeskripsian proses melukis Lukisan 05 dilakukan berdasarkan pengamatan peneliti terhadap perilaku yang ditunjukkan oleh Damar, baik sebelum maupun pada saat melukis. Adapun pendeskripsian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui gejala jiwa pada Damar yang ditunjukkan melalui perilaku selama proses melukis berlangsung.

Tabel 8: **Proses Melukis Lukisan 05**

Proses Melukis Lukisan 05	
a. Sebelum Melukis	1) Terjadi komunikasi interaktif antara Damar dan peneliti. 2) Damar bercerita bahwa ia sering diajak jalan-jalan ke pasar hewan oleh sang ayah ketika libur.

	3) Damar mengaku bahwa pasar hewan adalah tempat favorit yang dapat membuatnya senang. 4) Segala perlengkapan melukis dipersiapkan setelah Damar menyelesaikan ceritanya.
b. Saat Melukis	1) Proses pembuatan karya dilakukan pada siang hari di beranda/teras halaman rumah Damar selama 240 menit. 2) Secara umum, proses yang berlangsung selama Damar melukis adalah pembuatan bentuk-bentuk dan pewarnaan bentuk dengan menggunakan spidol. 3) Bentuk pertama yang Damar buat adalah mobil milik ayahnya yang terparkir tak jauh dari tempat Damar melukis. 4) Setelah bentuk pertama dibuat, Damar lantas membuat bentuk-bentuk lain, baik berupa bentuk nyata yang ada di sekitar rumah maupun bentuk imajiner yang ada dalam imajinasinya. 5) Pada beberapa bentuk seperti mobil, sepeda dan ayam, Damar melakukan pengamatan terlebih dahulu terhadap bentuk nyata sebelum ia menuangkan bentuk-bentuk tersebut ke dalam bidang lukis. 6) Pada sebagian besar bentuk, Damar mampu menceritakan mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. 7) Pada sebagian kecil bentuk, Damar tidak mampu menceritakan mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. 8) Damar menirukan suara-suara dari beberapa bentuk berupa hewan dan kendaraan yang sedang maupun telah ia lukis. 9) Usai seluruh bentuk bentuk dilukis, proses

	pewarnaan bentuk dilakukan dengan menggunakan spidol. 10) Perhatian Damar ketika proses melukis berlangsung seringkali teralihkan oleh berbagai hal yang terjadi di sekitar tempat ia melukis. 11) Damar melakukan beragam kegiatan di sela-sela proses melukis, seperti; makan, membersihkan mobil, bermain-main dengan spidol, bermain wayang dengan menggunakan kipas tangan dan bermacam aktifitas lain. 12) Damar kerap menyenandungkan lagu ataupun syair yang artikulasinya tidak dapat teridentifikasi sama sekali. 13) Proses melukis dihentikan tepat ketika Damar meminta pada peneliti untuk berhenti. 14) Terjadi komunikasi interaktif antara Damar dan peneliti sepanjang proses melukis berlangsung.
--	--

a. Sebelum Melukis

Guna mengetahui aktifitas Damar dalam keseharian, yang memungkinkan memiliki pengaruh terhadap hasil lukisan, komunikasi interaktif terhadap Damar adalah cara yang peneliti lakukan sebelum proses melukis dimulai. Pada pertemuan pertama, Damar menyampaikan pada peneliti bahwa ia sering diajak pergi ke pasar hewan oleh ayahnya. Damar pun mengaku bahwa pasar hewan merupakan tempat favorit yang dapat membuatnya senang. Adapun setelah Damar menceritakan pengalamannya itu, peneliti lantas menyiapkan segala perlengkapan melukis, seperti; kanvas berukuran 40 cm x 30 cm dan spidol dengan dua belas

warna. Selanjutnya, peneliti mempersilakan Damar untuk melukiskan apapun yang Damar kehendaki, tanpa pembatasan tema.

b. Saat Melukis

Proses pembuatan karya dilakukan pada siang hari di beranda/teras halaman rumah Damar. Secara umum, proses yang berlangsung selama Damar melukis adalah pembuatan bentuk-bentuk pada lukisan dan pewarnaan bentuk dengan menggunakan spidol. Bentuk pertama yang Damar buat adalah mobil milik ayahnya yang terparkir tak jauh dari tempat Damar melukis. Setelah bentuk pertama dibuat, Damar lantas membuat bentuk-bentuk lain, baik berupa bentuk nyata yang ada di sekitar rumah maupun bentuk khayali yang ada dalam imajinasinya. Pada beberapa bentuk seperti mobil, sepeda dan ayam, Damar melakukan pengamatan terlebih dahulu sebelum ia menuangkan bentuk-bentuk tersebut ke dalam bidang lukis. Pengamatan tersebut dilakukan dengan teliti, meskipun lukisan yang dihasilkan tetaplah berdasar pada kemampuan Damar dalam menangkap bentuk. Setelah proses pembuatan bentuk dilakukan, Damar pun mewarnai bentuk-bentuk yang telah dibuatnya dengan menggunakan spidol.

Pada setiap bentuk yang baru saja Damar lukis, peneliti selalu bertanya mengenai identitas sekaligus keterlibatan bentuk-bentuk tersebut terhadap jalan cerita yang sedang dan hendak Damar sampaikan. Selain untuk mengetahui kandungan cerita secara keseluruhan, tujuan dari komunikasi interaktif tersebut adalah untuk mengetahui pula latar belakang dari kemunculan bentuk demi bentuk yang Damar lukis. Pada sebagian besar bentuk, Damar mampu menceritakan

mengenai apa, siapa, maupun mengapa bentuk tersebut ada dalam lukisan. Akan tetapi, pada sebagian kecil bentuk, Damar justru mengalami kesulitan untuk melakukan hal serupa. Adapun istilah yang digunakan untuk menyebut kedua jenis bentuk tersebut adalah ‘bentuk teridentifikasi dan terklarifikasi’, serta ‘bentuk tidak teridentifikasi dan terklarifikasi’.

Proses melukis dilakukan selama 240 menit. Adapun faktor utama yang berpengaruh pada waktu yang dibutuhkan dalam proses pembuatan lukisan adalah lokasi melukis. Oleh sebab proses melukis dilakukan di lingkungan rumah, Damar memanfaatkan kelapangan waktu yang ada untuk melakukan beragam kegiatan di sela-sela proses melukis, seperti; makan, membersihkan mobil, bermain-main dengan spidol, bermain wayang dengan menggunakan kipas tangan dan bermacam aktifitas lainnya yang tidak pernah ia lakukan di sekolah. Beragam aktifitas tersebutlah yang membuat proses melukis berlangsung lebih lama dibandingkan ketika Damar melukis di dalam kelas.

Selama proses melukis berlangsung, Damar kerap bersenandung. Akan tetapi, lagu ataupun syair yang Damar ucapkan tidak dapat teridentifikasi sama sekali oleh peneliti. Kesukaran bicara yang Damar alami sejak kecil hingga proses pengumpulan data berlangsung menyebabkan artikulasi dari lagu ataupun syair yang Damar ucapkan tidak dapat terdengar dengan jelas. Selain senang bersenandung, Damar senang pula menirukan suara-suara dari bentuk berupa hewan dan kendaraan yang sedang maupun telah ia lukis. Adapun jenis hewan yang mampu Damar tirukan suaranya, antara lain adalah kuda. Sementara itu,

jenis kendaraan yang bisa Damar tirukan suaranya antara lain adalah mobil dan pesawat terbang.

Perhatian Damar ketika proses melukis berlangsung seringkali teralihkan oleh berbagai hal yang terjadi di sekitar tempat ia melukis. Damar akan mengalihkan perhatian ketika terdapat suara, gerak benda, gerak tubuh maupun gerak hewan, yang Damar anggap menarik ataupun mengganggu. Setiap kali salah satu faktor penyebab gangguan konsentrasi itu muncul, Damar akan menghentikan sejenak proses melukis yang sedang berlangsung, sampai rasa penasarannya benar-benar hilang. Kehilangan konsentrasi dalam proses melukis Lukisan 05 terjadi ketika Damar mendengar suara alunan musik yang bersumber dari penjual *gethuk lindri*, tidak jauh dari tempat melukis. Oleh sebab alunan musik yang cukup keras tersebut, Damar bahkan sempat bergoyang beberapa saat guna mengikuti alunan yang terdengar.

Proses melukis dihentikan tepat ketika Damar meminta pada peneliti untuk berhenti. Pemberhentian proses melukis dilakukan atas dasar keinginan Damar sendiri, tanpa tendensi dari siapapun. Adapun yang menyebabkan keinginan tersebut muncul adalah rasa kantuk yang pada saat itu Damar rasakan. Asumsi tersebut diperoleh berdasarkan pengamatan peneliti atas perilaku Damar yang kerap merebahkan tubuh di atas kursi sambil memejamkan mata, sebelum akhirnya Damar benar-benar meminta pada peneliti untuk berhenti meneruskan lukisan.

B. Hasil Akhir Lukisan Damar

1. Lukisan 01



Gambar 17: Hasil Akhir Lukisan 01

1. Deskripsi Lukisan

Tabel 9: Deskripsi Lukisan 01

Judul	Bertemu Pak Jokowi
Ukuran	60 cm x 80 cm
Tahun	2015
Media	Spidol & cat air di atas kanvas
Komposisi	Transparan
Tipe	<i>Non-haptic & Willing type</i>
Periodisasi	Bagan

Judul Lukisan 01 adalah *Bertemu Pak Jokowi*. Lukisan 01 dibuat pada tahun 2015 dengan menggunakan spidol dan cat air di atas kanvas berukuran 60

cm x 80 cm. Terdapat komposisi transparan pada lukisan tersebut. Bentuk-bentuk yang terdapat pada lukisan menandakan bahwa Lukisan 01 termasuk ke dalam tipe *non-haptic* dan *willing type*. Tipe *non-haptic* ditandai dengan kemunculan alur cerita dan sebagian besar bentuk pada lukisan yang mudah diidentifikasi. Secara umum, lukisan ini sesuai dengan ciri-ciri lukisan anak pada masa bagan atau skematik, yang ditandai dengan klaim kepemilikan atas beberapa bentuk, diantaranya; bentuk salah satu manusia, bentuk bangunan rumah, bentuk mobil, bentuk motor, bentuk ayam dan bentuk sapi. Selain itu, indikator lain dari periodisasi pada Lukisan 01 adalah bentuk-bentuk pada lukisan yang menyerupai bagan.

2. Gagasan Lukisan

Lukisan ini bercerita tentang pertemuan Damar dengan Presiden Jokowi yang merupakan salah satu tokoh idolanya. Damar mengenal Jokowi melalui tayangan televisi pada saat berlangsungnya masa kampanye calon presiden dan calon wakil presiden di pertengahan tahun 2014. Pemberitaan mengenai Jokowi yang begitu sering pada saat kampanye menyebabkan Damar terkesan terhadap Jokowi. Adapun keterkesanan terhadap Jokowi itulah yang pada akhirnya mendorong Damar untuk memunculkan tersebut ke dalam lukisan.

Selain Jokowi, lain yang Damar lukis adalah Eros. Eros merupakan teman sekelas Damar ketika SDLB. Eros dan Damar berpisah kelas ketika keduanya naik jenjang dari SDLB ke SMPLB pada tahun 2015. Eros dan Damar adalah sama-sama penyandang tunagrahita dengan tipe *down syndrome*. Kesamaan tipe

tersebut membuat hubungan pertemanan antara Damar dan Eros berlangsung akrab. Sebagaimana faktor kemunculan Jokowi, kemunculan Eros pun disebabkan oleh keterkesanan Damar terhadap Eros. Keberadaan Eros pada cerita di Lukisan 01 adalah sebagai teman yang mendampingi Damar ketika bertemu dengan Jokowi.



Gambar 18: **Jokowi, Damar dan Eros pada lukisan Damar**

Selain Jokowi dan Eros, Damar pun melukis peneliti yang ia beri nama Pak Adit. Pak Adit merupakan seorang mahasiswa yang Damar kenal pada bulan Agustus 2015. Pak Adit adalah teman Damar dalam melukis. Hubungan pertemanan antara Damar dan Pak Adit begitu dekat. Damar bahkan pernah menangis dan menanyakan keberadaan Pak Adit kepada guru pendampingnya ketika Pak Adit tidak datang ke sekolah dalam beberapa waktu. Berdasarkan pengalaman tersebut, Pak Adit merupakan sosok yang berkesan bagi Damar. Keterkesanan terhadap Pak Adit itulah yang pada akhirnya mendorong Damar untuk memunculkan sosok tersebut ke dalam lukisan. Adapun keberadaan Pak Adit pada lukisan hanyalah sebagai manifestasi kesan Damar terhadap Pak Adit.

Berdasarkan pengamatan bentuk dari keempat bentuk, maka terlihat bahwa Pak Adit dibuat lebih besar jika dibandingkan dengan bentuk manusia yang lain. Gejala tersebut dapat terjadi karena pada saat Damar melukis, sosok Pak Adit

adalah sosok yang berada bersama Damar. Kenyataan tersebut didukung oleh pelukisan Pak Adit yang dibuat lebih detail dan identik jika dibandingkan dengan bentuk manusia yang lain. Kedetailan lukisan dapat dilihat berdasarkan penggambaran bentuk berupa tali tas dan rambut kriting yang menjadi identitas Pak Adit di dunia nyata dan pada saat mendampingi Damar melukis.



Gambar 19: **Bentuk Pak Adit**

Berdasarkan pemaparan tersebut, maka pelukisan bentuk selain Damar, Jokowi, dan Eros dilakukan atas dasar kesan yang Damar peroleh dari keberadaan bentuk tersebut di dunia nyata, bukan unsur kesengajaan yang memang dilibatkan dalam cerita. Pendapat tersebut diperkuat oleh keberadaan bentuk matahari, bintang, bulan dan pelangi yang dilukiskan secara sejajar. Gejala semacam ini adalah sebuah indikator bahwa keberadaan keempat bentuk tersebut tidak bertujuan untuk menjadi penentu waktu dari pertemuan Damar dengan Jokowi, melainkan sebatas keinginan Damar memunculkan bentuk tersebut.



Gambar 20: **Bintang, Bulan dan Pelangi yang dilukis Sejajar**

Adapun jika mengacu pada interpretasi yang menyatakan bahwa setiap bentuk memiliki kesatuan dalam cerita, maka bentuk awan dan hujan merupakan indikator bahwa Damar menjadikan kedua hal tersebut sebagai ilustrasi cuaca yang mengiringi perjumpaan Damar dengan Jokowi. Keberadaan bentuk matahari, bintang, bulan dan pelangi pun merupakan indikator upaya penggunaan rasio yang Damar terapkan pada Lukisan 01. Sebagaimana fakta sesungguhnya, keempat bentuk tersebut memang berada di atas langit/awan dan terletak pada satu ruang yang sama, yaitu ruang angkasa. Apabila mengacu pada pendapat ini, maka keberadaan dari keseluruhan bentuk memiliki keterkaitan dengan cerita utama. Keberadaan keseluruhan bentuk memang muncul berdasarkan kesan, namun tidak saling berdiri sendiri. Bentuk-bentuk pada lukisan Damar berfungsi sebagai latar belakang tempat sekaligus penggambaran suasana yang mendukung cerita utama.

3. Unsur Visual pada Lukisan

Garis-garis yang terdapat pada lukisan berkarakter tegas. Hal tersebut ditandai dengan wujud dari setiap garis yang digoreskan dengan tanpa melakukan pengulangan. Adapun warna yang digunakan terhadap setiap bentuk pada lukisan tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Mengenai bentuk pada Lukisan 01, dominasi bentuk adalah bentuk rumah srigala di atas gunung dan bentuk hewan.



Gambar 21: **Rumah Srigala di atas Gunung sebagai Bentuk Dominan pada Lukisan 01**



Gambar 22: **Hewan sebagai Bentuk Dominan pada Lukisan 01**

4. Gejala Lukisan pada Bentuk Teridentifikasi

1) Bintang



Gambar 23: **Bentuk Bintang**

Bentuk berupa delapan garis hitam yang memusat pada satu titik. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai bintang. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk bintang berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Damar mengetahui informasi tentang bintang dari berbagai sumber. Bentuk bintang adalah sebuah bentuk yang dapat dijumpai dengan mudah, baik pada tayangan kartun, sampul buku, maupun pada gambar Garuda Pancasila yang terdapat di dalam kelas rombel keterampilan busana.

2) Matahari



Gambar 24: **Bentuk Matahari**

Bentuk berupa delapan garis hitam yang memusat pada sebuah lingkaran. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas Lukisan 01, sejajar dengan bentuk bintang. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai matahari. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk matahari berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Pemilihan warna pada bentuk matahari tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang matahari dari berbagai sumber. Bentuk matahari adalah sebuah bentuk yang dapat dijumpai dengan

mudah, baik pada tayangan kartun, sampul buku, maupun pada majalah-majalah anak.

3) Bulan



Gambar 25: **Bentuk Bulan**

Bentuk berupa elips. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas Lukisan 01, sejajar dengan bentuk bintang dan matahari. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai bulan. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk bulan berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Perbedaan antara Bentuk bulan dan matahari adalah tidak adanya garis-garis memusat di sekitar bentuk. Pemilihan warna pada bentuk bulan tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Adapun pemilihan warna yang tidak sesuai merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang bulan dari berbagai sumber. Bentuk bulan adalah sebuah bentuk yang dapat dijumpai dengan mudah, baik pada tayangan kartun maupun sampul buku.

4) Pelangi



Gambar 26: **Bentuk Pelangi**

Bentuk berupa tiga buah garis yang bertumpuk. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas Lukisan 01, sejajar dengan bentuk bintang, matahari dan bulan. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai pelangi. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk pelangi berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Damar tidak memberi warna pada bentuk yang diklaim sebagai pelangi. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang pelangi dari berbagai sumber. Bentuk pelangi adalah sebuah bentuk yang dapat dijumpai dengan mudah, baik pada tayangan kartun, sampul buku, maupun pada lukisan-lukisan anak yang dipajang di sekitaran rombong.

5) Bentuk Awan



Gambar 27: **Bentuk Awan**

Bentuk berupa sebuah garis hitam yang lapisi oleh warna kuning. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas Lukisan 01, sejajar dengan bentuk bintang, matahari, bulan dan pelangi. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai awan. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk awan berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Pemilihan warna pada bentuk awan tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif

dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang awan dari berbagai sumber. Bentuk awan adalah sebuah bentuk yang dapat dijumpai dengan mudah, baik di alam, buku-buku bergambar, tayangan televisi, atau film-film kartun.

6) Hujan



Gambar 28: **Bentuk Hujan**

Bentuk berupa sepuluh garis kecil berwarna hitam yang dilapisi oleh warna oranye. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas Lukisan 01, di bawah bentuk awan. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai hujan. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk hujan berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Terdapat kesamaan warna antara bentuk awan dan bentuk hujan. Kesamaan tersebut semakin memperkuat interpretasi dan identifikasi bahwa bentuk yang dimaksud merupakan bentuk hujan yang turun dari awan. Pemilihan warna pada bentuk hujan tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang hujan dari berbagai sumber. Bentuk hujan adalah

sebuah bentuk yang dapat dijumpai dengan mudah, baik pada tayangan kartun, tayangan televisi, maupun pengalaman Damar secara langsung terhadap hujan.

7) Burung Dara



Gambar 29: **Bentuk Burung Dara**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai bentuk garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna oranye pada setiap bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas Lukisan 01, sejajar dengan bentuk bintang, matahari, bulan dan pelangi. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai burung dara. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk burung dara berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Pemilihan warna pada bentuk burung dara tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Bentuk burung dara menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang burung dara dari berbagai sumber. Burung dara adalah sebuah hewan yang dapat dijumpai dengan mudah, baik pada tayangan kartun, sampul buku, buku-buku bergambar, maupun di sekitar lingkungan rumah Damar.

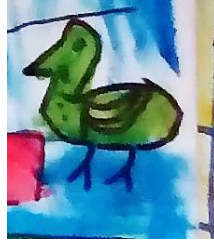
8) Garuda Pancasila



Gambar 30: **Bentuk Garuda Pancasila**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik, serta warna hijau pada setiap bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian kanan dan bawah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai Garuda Pancasila. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk Garuda Pancasila berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Pemilihan warna pada bentuk Garuda Pancasila tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Bentuk burung dara menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang Garuda Pancasila melalui gambar Garuda Pancasila yang terpajang pada dinding rombongan keterampilan busana.

9) Ayam



Gambar 31: **Bentuk Ayam**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik, serta warna hijau pada setiap bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian kanan dan tengah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai ayam. Bentuk teridentifikasi sebagai Bentuk ayam berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Pemilihan warna pada bentuk ayam tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Bentuk ayam menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang ayam berdasarkan pengalaman keseharian Damar yang bertempat tinggal di lingkungan orang-orang pemelihara ayam.

10) Ular



Gambar 32: **Bentuk Ular**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik, serta warna merah pada setiap bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai ular. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk ular berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Pemilihan warna pada bentuk ular tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Bentuk ular menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang ular melalui berbagai sumber, baik itu tayangan kartun, tayangan televisi, sampul buku, maupun pengalaman Damar ketika melihat-lihat ulat di pasar hewan Ngasem bersama ayah.

11) Srigala



Gambar 33: **Bentuk Srigala**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik, serta warna oranye pada setiap bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai srigala. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk srigala yang sedang melolong berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Pemilihan warna pada bentuk

srigala tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Bentuk srigala menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang srigala melalui berbagai sumber, baik itu tayangan kartun, tayangan televisi, maupun gambar-gambar.

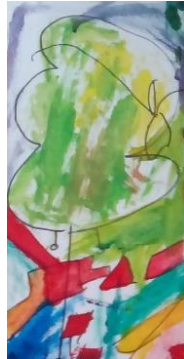
12) Sapi



Gambar 34: **Bentuk Sapi**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, titik dan sebagian bidang, serta warna hijau pada sebagian bidang dan warna oranye pada sebagian bidang yang lain. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai sapi. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk sapi berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Pemilihan warna pada bentuk sapi tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Bentuk sapi menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang sapi melalui contoh gambar yang pernah dibuat oleh peneliti sebagai rangsangan.

13) Pohon



Gambar 35: **Bentuk Pohon**

Bentuk berupa kesatuan dari garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, serta warna hijau bercampur kuning pada setiap bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian kiri Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai pohon. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk pohon berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna pada bentuk pohon sesuai dengan warna pada bentuk asli, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang pohon melalui berbagai sumber, baik itu tayangan kartun, tayangan televisi, gambar-gambar, maupun pengalaman Damar secara langsung terhadap pohon.

14) Pesawat Terbang I



Gambar 36: **Bentuk Pesawat Terbang I**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, serta warna hijau pada setiap bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai pesawat terbang. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk pesawat terbang berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna pada bentuk pesawat terbang pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk pesawat terbang tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Adapun jika ditinjau dari segi bentuk, bentuk pesawat terbang menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang pesawat terbang melalui tayangan kartun, tayangan televisi, gambar-gambar, maupun pengalaman Damar ketika berkunjung ke Bandara Adi Sucipto Yogyakarta dengan keluarga.

15) Pesawat Terbang II



Gambar 37: **Bentuk Pesawat Terbang II**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, serta warna hijau pada setiap bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai pesawat terbang. Bentuk teridentifikasi sebagai Bentuk pesawat terbang berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan

dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna pada bentuk pesawat terbang pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk pesawat terbang tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Adapun jika ditinjau dari segi bentuk, bentuk pesawat terbang menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang pesawat terbang melalui tayangan kartun, tayangan televisi, gambar-gambar, maupun pengalaman Damar ketika berkunjung ke Bandara Adi Sucipto Yogyakarta dengan keluarga.

16) Pesawat Terbang III



Gambar 38: **Bentuk Pesawat Terbang III**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, serta warna merah muda pada setiap bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai pesawat terbang. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk pesawat terbang berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna pada bentuk pesawat terbang pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk pesawat terbang tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Adapun jika ditinjau dari segi bentuk, bentuk pesawat terbang menghadap ke kiri. Terdapat gejala transparan atau *x-ray* pada bentuk. Damar mengetahui informasi

tentang pesawat terbang melalui tayangan kartun, tayangan televisi, gambar-gambar, maupun pengalaman Damar ketika berkunjung ke Bandara Adi Sucipto Yogyakarta dengan keluarga.

17) Mobil



Gambar 39: **Bentuk Mobil**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, serta warna hijau pada setiap bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai mobil. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk mobil berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk mobil pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna pada bentuk mobil pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk mobil tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Adapun jika ditinjau dari segi bentuk, bentuk mobil menghadap ke kiri. Bentuk bentuk tertumpang oleh bentuk lain. Damar mengetahui informasi tentang mobil melalui berbagai sumber, baik itu tayangan kartun, tayangan televisi, gambar-gambar, maupun pengalaman Damar yang keluarganya memiliki mobil.

18) Sepeda Motor



Gambar 40: **Bentuk Sepeda Motor**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, serta warna hijau dan kuning pada masing-masing bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian bawah dan kanan Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai sepeda motor. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk sepeda motor berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk sepeda motor pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna pada bentuk sepeda motor pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk sepeda motor tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Adapun jika ditinjau dari segi bentuk, bentuk sepeda motor menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi sepeda motor melalui berbagai sumber, baik itu tayangan kartun, tayangan televisi, gambar-gambar, maupun pengalaman Damar yang keluarganya memiliki sepeda motor.

19) Damar



Gambar 41: **Bentuk Damar**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah-bawah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai dirinya. Berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai Bentuk manusia.

20) Jokowi



Gambar 42: **Bentuk Jokowi**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah-bawah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai Pak Jokowi yang merupakan salah satu tokoh idola Damar. Berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk manusia. Damar mengetahui informasi mengenai Pak Jokowi melalui media massa, terutama pada saat musim Pemilihan Presiden 2014.

21) Eros



Gambar 43: **Bentuk Eros**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah dan bawah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai Eros yang merupakan teman karibnya. Berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk manusia.

22) Pak Adit

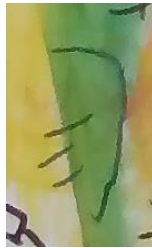


Gambar 44: **Bentuk Pak Adit**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah dan bawah Lukisan 01. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai Pak Adit yang merupakan salah satu orang terdekat Damar dalam beberapa bulan terakhir. Berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk manusia.

f. Gejala Lukisan pada Bentuk Tidak Teridentifikasi

1) Bentuk I



Gambar 45: Bentuk I

Bentuk berupa sebuah garis lengkung disertai tiga buah garis yang berukuran lebih kecil. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

2) Bentuk II



Gambar 46: Bentuk II

Bentuk berupa sebuah bidang disertai sebuah garis lengkung pada bagian tengahnya. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

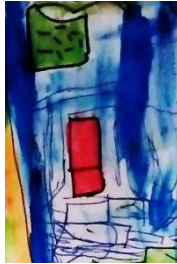
3) Bentuk III



Gambar 47: Bentuk III

Bentuk berupa bidang segitiga dengan garis terputus pada dua sudutnya. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

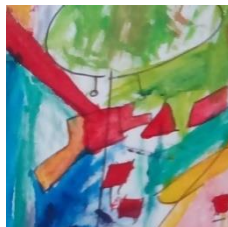
4) Bentuk IV



Gambar 48: **Bentuk IV**

Bentuk berupa garis-garis tidak beraturan dan dua buah bidang yang masing-masing berwarna hijau dan merah. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

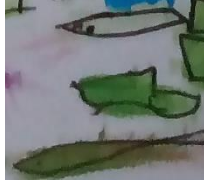
5) Bentuk V



Gambar 49: **Bentuk V**

Bentuk berupa bidang-bidang berwarna merah berbentuk segitiga dan jajar genjang serta sebuah bidang sembarang berwarna merah dan oranye yang memanjang. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

6) Bentuk VI



Gambar 50: **Bentuk VI**

Bentuk berupa tiga buah bidang sembarang yang masing-masing tidak berwarna dan berwarna hijau. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

7) Bentuk VII



Gambar 51: **Bentuk VII**

Bentuk berupa empat buah bidang sembarang berwarna merah. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

8) Bentuk VIII



Gambar 52: **Bentuk VIII**

Bentuk berupa garis-garis tidak beraturan dan sebuah bidang berwarna merah muda yang garisnya terputus. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

2. Lukisan 02



Gambar 53: Hasil Akhir Lukisan 02

a. Deskripsi Lukisan

Tabel 10: Deskripsi Lukisan 02

Judul	Kupu-kupu
Tahun	2015
Ukuran	40 cm x 50 cm
Media	Pensil, spidol & cat air di atas kanvas
Komposisi	-
Tipe	<i>Non-haptic</i>
Periodisasi	Bagan

Judul Lukisan 02 adalah *Kupu-kupu*. Lukisan 02 dibuat pada tahun 2015 menggunakan pensil, spidol & cat air di atas kanvas berukuran 40 cm x 50 cm.

Bentuk-bentuk yang terdapat pada lukisan menandakan bahwa Lukisan 02 termasuk ke dalam tipe *non-haptic*. Tipe *non-haptic* ditandai dengan kemunculan sebagian besar bentuk pada lukisan yang mudah diidentifikasi. Secara umum, lukisan ini sesuai dengan ciri-ciri lukisan anak pada masa bagan atau skematik, yang ditandai dengan kemunculan sebagian besar bentuk yang menyerupai bagan.

b. Gagasan Lukisan

Tema dalam lukisan ini merupakan manifestasi dari intruksi yang diberikan oleh guru pendamping, akan tetapi ide dan gagasan yang terdapat pada lukisan ini adalah milik Damar sepenuhnya. Hal tersebut dapat disimak melalui berbagai bentuk kupu-kupu yang Damar ciptakan. Bentuk-bentuk yang tercipta tersebut tidak terpengaruh oleh bentuk kupu-kupu yang ditunjukkan oleh guru pendamping sebelum proses melukis berlangsung. Bahkan, terdapat pula bentuk selain kupu-kupu pada lukisan ini.

Kemunculan bentuk selain kupu-kupu merupakan sebuah indikator bahwa Damar masih menganggap aktifitas melukis sebagai aktifitas bermain. Sebagaimana fungsi seni sebagai media bermain, maka kemunculan bentuk di luar tema merupakan sebuah gejala yang lumrah terjadi. Selaku anak-anak, Damar memiliki keinginan kuat untuk mengungkapkan persepsinya terhadap segala hal yang ia saksikan. Selain mefungsikan seni sebagai media bermain, Damar pun mefungsikan seni sebagai media untuk mengungkapkan perasaan. Pernyataan tersebut terbukti oleh gejala yang ditunjukkan dalam lukisan ini. Ekspresi ceria

pada masing-masing kupu-kupu yang Damar lukiskan sejalan dengan perilaku dan kondisi emosional Damar pada saat melukis.

c. Unsur Visual pada Lukisan

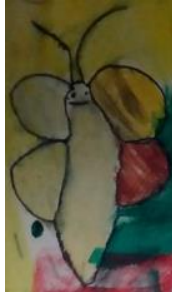
Garis-garis yang terdapat pada lukisan berkarakter tegas. Hal tersebut ditandai dengan wujud dari setiap garis yang digoreskan dengan tanpa melakukan pengulangan. Adapun warna yang digunakan terhadap setiap bentuk pada lukisan tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli.. Warna pada Lukisan 02 didominasi oleh warna kuning. Mengenai bentuk pada Lukisan 02, dominasi bentuk adalah bentuk *kupu-kupu*.



Gambar 54: Kupu-kupu sebagai Bentuk Dominan pada Karya

d. Gejala Lukisan pada Bentuk Teridentifikasi

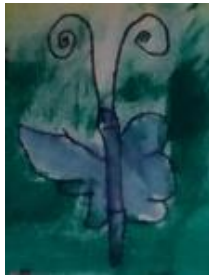
1) Kupu-kupu I



Gambar 55: Bentuk Kupu-kupu I

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna krem, merah dan kuning pada masing-masing bidang. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna bentuk kupu-kupu pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk kupu-kupu tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

2) Kupu-kupu II



Gambar 56: **Bentuk Kupu-kupu II**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna biru pada masing-masing bidang. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna bentuk kupu-kupu pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk kupu-kupu tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

3) Kupu-kupu III



Gambar 57: **Bentuk Kupu-kupu III**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, warna kuning pada sebagian titik, dan warna biru pada masing-masing bidang. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna bentuk kupu-kupu pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk kupu-kupu tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

4) Kupu-kupu IV



Gambar 58: **Bentuk Kupu-kupu IV**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, merah pada sebagian besar titik, serta warna kuning dan biru pada masing-masing bidang. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna bentuk kupu-kupu pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk kupu-kupu tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

5) Kupu-kupu V

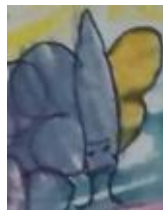


Gambar 59: **Bentuk Kupu-kupu V**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna kuning, biru dan ungu pada masing-masing bidang. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang

dimaksud. Sekalipun warna bentuk kupu-kupu pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk kupu-kupu tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

6) Kupu-kupu VI



Gambar 60: **Bentuk Kupu-kupu VI**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna ungu dan kuning pada masing-masing bidang. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna bentuk kupu-kupu pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk kupu-kupu tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar

mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

7) Kupu-kupu VII



Gambar 61: **Bentuk Kupu-kupu VII**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna biru dan kuning pada masing-masing bidang. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna bentuk kupu-kupu pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk kupu-kupu tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

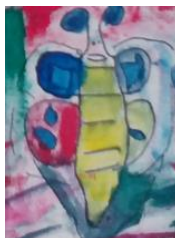
8) Kupu-kupu VIII



Gambar 62: **Bentuk Kupu-kupu VIII**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna biru pada masing-masing bidang. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai Bentuk kupu-kupu berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna bentuk kupu-kupu pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk kupu-kupu tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

9) Kupu-kupu IX



Gambar 63: **Bentuk Kupu-kupu IX**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna merah, kuning dan biru pada masing-masing bidang. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna bentuk kupu-kupu pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk kupu-kupu tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

10) Kupu-kupu X



Gambar 64: **Bentuk Kupu-kupu X**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna merah, biru dan kuning pada masing-masing bidang. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun

warna bentuk kupu-kupu pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk kupu-kupu tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

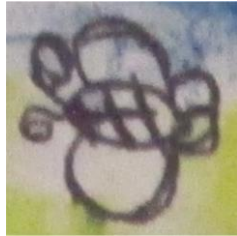
11) Kupu-kupu XI



Gambar 65: **Bentuk Kupu-kupu XI**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

12) Kupu-kupu XII



Gambar 66: **Bentuk Kupu-kupu XII**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

13) Kupu-kupu XIII



Gambar 67: **Bentuk Kupu-kupu XIII**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Pelukisan bentuk tersebut merupakan

interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna biru yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

14) Kupu-kupu XIV



Gambar 68: **Bentuk Kupu-kupu XIV**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna kuning yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar

mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

15) Kupu-kupu XV



Gambar 69: **Bentuk Kupu-kupu XV**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna kuning yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

16) Kupu-kupu XVI



Gambar 70: **Bentuk Kupu-kupu XVI**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Pelukisan bentuk tersebut merupakan interpretasi Damar terhadap instruksi berupa pelukisan bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna kuning yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui gambar acuan berupa bentuk kupu-kupu yang diberikan oleh guru pendamping.

17) Ayam



Gambar 71: **Bentuk Ayam**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai ayam. Bentuk ayam merupakan bentuk yang tidak diinstruksikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk ayam berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak

bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang ayam berdasarkan pengalaman keseharian Damar yang bertempat tinggal di lingkungan orang-orang pemelihara ayam.

18) Burung



Gambar 72: **Bentuk Burung**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai burung. Bentuk burung merupakan bentuk yang tidak diinstruksikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk burung berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang ayam berdasarkan pengalaman keseharian Damar yang bertempat tinggal di lingkungan orang-orang pemelihara burung.

19) Srigala



Gambar 73: **Bentuk Srigala**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai srigala. Bentuk srigala merupakan bentuk yang tidak diinstruksikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk srigala berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang srigala melalui berbagai sumber, baik itu tayangan kartun, tayangan televisi, maupun gambar-gambar.

20) Kandang Ayam



Gambar 74: **Bentuk Kandang Ayam**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai kandang ayam. Bentuk kandang ayam merupakan bentuk yang tidak diinstruksikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kandang ayam berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati.

Damar mengetahui informasi tentang kandang ayam berdasarkan pengalaman keseharian Damar yang bertempat tinggal di lingkungan orang-orang yang memiliki kandang ayam.

21) Pot Bunga



Gambar 75: **Bentuk Pot Bunga**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pensil pada setiap garis, dan warna coklat pada sebuah bidang. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai bunga yang tumbuh di atas pot. Bentuk bunga yang tumbuh di atas pot merupakan bentuk yang tidak diinstruksikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk bunga yang tumbuh di atas pot berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna kuning yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang bunga yang tumbuh di atas pot melalui berbagai sumber, baik itu tayangan kartun maupun sampul buku.

22) Pot Bunga Tersiram Air



Gambar 76: **Bentuk Pot Bunga Tersiram Air**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pensil pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai bunga yang tumbuh di atas pot dan tersiram air. Bentuk bunga yang tumbuh di atas pot merupakan bentuk yang tidak diinstruksikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk bunga yang tumbuh di atas pot dan tersiram air berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna kuning yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang bunga yang tumbuh di atas pot melalui berbagai sumber, baik itu tayangan kartun sampul buku, maupun pengalaman Damar melihat secara langsung kegiatan siswa kelas rombel pertanian ketika sedang menyiram tanaman.

23) Wajah Manusia



Gambar 77: **Bentuk Wajah Manusia**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pensil pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai wajah manusia. Bentuk bunga yang tumbuh di atas pot merupakan bentuk yang tidak diinstruksikan oleh guru pendamping. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk wajah manusia yang sedang tersenyum berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna kuning yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang bunga yang tumbuh di atas pot melalui berbagai sumber, baik itu tayangan kartun maupun sampul buku.

e. Gejala Lukisan pada Bentuk Tidak Teridentifikasi

Tidak ada bentuk yang tidak teridentifikasi dalam lukisan ini.

3. Lukisan 03



Gambar 78: Hasil Akhir Lukisan 03

a. Deskripsi Lukisan

Tabel 11: Deskripsi Lukisan 03

Judul	Mata kawan-kawanku
Tahun	2016
Ukuran	40 cm x 50 cm
Media	Spidol di atas kanvas
Komposisi	Transparan & <i>Streo type</i>
Tipe	<i>Non-haptic</i>
Periodisasi	Bagan

Judul Lukisan 03 adalah *Mata Kawan-kawanku*. Lukisan 03 dibuat pada tahun 2016 dengan menggunakan spidol di atas kanvas berukuran 40 cm x 50 cm. Terdapat komposisi transparan dan *streo type* pada lukisan tersebut. Bentuk-

bentuk yang terdapat pada lukisan menandakan bahwa Lukisan 03 termasuk ke dalam tipe *non-haptic* dan *willing type*. Tipe *non-haptic* ditandai dengan kemunculan alur cerita dan sebagian besar bentuk pada lukisan yang mudah diidentifikasi. Secara umum, lukisan ini sesuai dengan ciri-ciri lukisan anak pada masa bagan atau skematik, yang ditandai dengan klaim kebermilikan atas beberapa bentuk, yaitu sebuah pesawat dan seekor harimau. Selain itu, indikator lain dari periodisasi pada Lukisan 03 adalah bentuk-bentuk pada lukisan yang menyerupai bagan.

b. Gagasan Lukisan

Salah satu keunikan yang terdapat dalam karya ini adalah terciptanya dua buah dimensi dalam satu lukisan. Penciptaan dua buah dimensi dalam satu lukisan menyebabkan cerita atau ide pada lukisan ini pun terbagi menjadi dua. Faktor yang memengaruhi keunikan tersebut adalah penggunaan dua jenis spidol yang masing-masing memiliki perbedaan warna dan ukuran. Damar menggunakan spidol snowman hitam-kecil untuk menciptakan dimensi pertama dan spidol snowman besar-merah untuk menciptakan dimensi kedua.

Pada dimensi pertama, Damar bercerita tentang kompetisi balap antara dirinya yang mengendarai mobil dan ‘mas ku’ yang mengendarai pesawat terbang. Tokoh ‘mas ku’ dalam lukisan tersebut adalah tokoh imajiner. Damar tidak memiliki kakak laki-laki maupun seseorang yang dianggap ‘mas ku’ di dunia nyata. Kompetisi balap antara Damar dan ‘mas ku’ tersebut adalah cerita utama dalam dimensi ini. Menurut Damar, kompetisi tersebut akan dimenangkan oleh

Damar meskipun secara visual mobil yang Damar kendarai masih tertinggal. Adapun kemunculan bentuk-bentuk lain seperti ikan, kupu-kupu, ayam, burung dan pesawat terbang jenis boeing yang terdapat ada dimensi pertama hanyalah visualisasi kesan Damar terhadap bentuk-bentuk tersebut di dunia nyata.

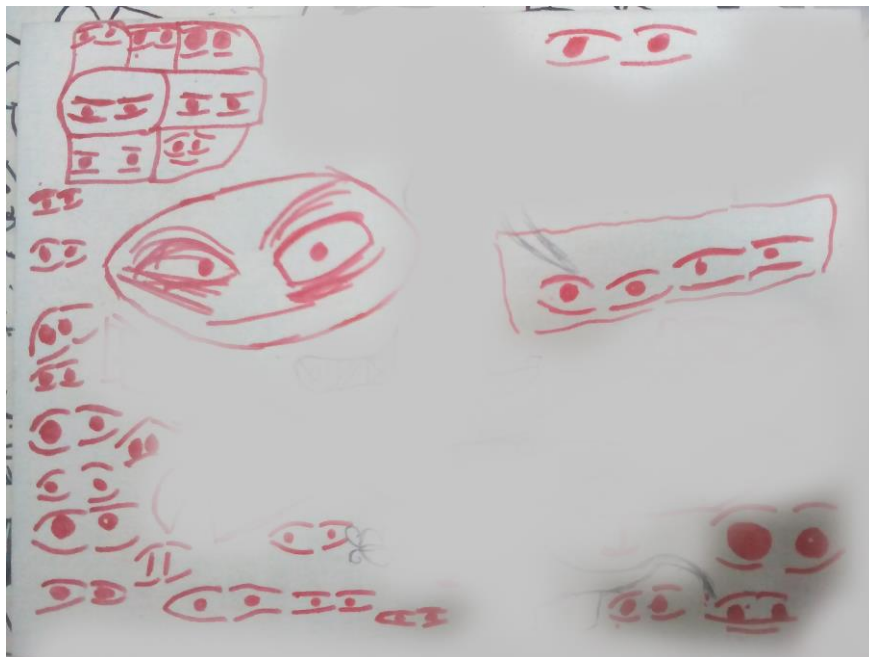
Sementara itu, pada dimensi kedua, cerita tidak berupa interaksi antarbentuk sebagaimana yang terjadi pada dimensi pertama. Bentuk mata adalah bentuk yang paling mendominasi pada dimensi kedua. Bentuk mata yang Damar buat begitu identik dengan bentuk mata pada kartun-kartun Jepang maupun kartun-kartun lain yang tayang di televisi. Damar sangat hobi menonton televisi. Alhasil, bentuk mata pada lukisan Damar pun terpengaruh oleh berbagai tayangan yang Damar tonton di televisi, termasuk tayangan kartun. Berdasarkan bahasa bentuk yang notabene terdapat pada film-film kartun, maka dapat dipastikan bahwa bentuk-bentuk mata pada lukisan Damar mengisyaratkan sebuah kegelisahan. Hal tersebut senada dengan perilaku Damar pada saat proses melukis berlangsung. Pada saat melukis, Damar memang sedang tidak berada dalam kondisi terbaik.

Terpengaruhnya lukisan Damar oleh tayangan televisi semakin diperkuat dengan kemunculan harimau pada lukisan. Menurut Damar, bentuk harimau dalam lukisan ini bukanlah harimau biasa. Harimau yang Damar lukis adalah Rajo Langit, salah seorang tokoh manusia-harimau dalam sinetron 7 Manusia Harimau di RCTI. Kemunculan bentuk tersebut tidak memiliki keterkaitan dengan bentuk mata yang mendominasi. Keterkesanan Damar terhadap tokoh sinetron yang

memerankan Rajo Langit adalah faktor pendorong bagi Damar untuk memunculkan bentuk tersebut.

c. Unsur Visual pada Lukisan

Garis-garis yang terdapat pada lukisan berkarakter tegas. Hal tersebut ditandai dengan wujud dari setiap garis yang digoreskan dengan tanpa melakukan pengulangan. Tidak ada proses pewarnaan terhadap setiap bentuk. Adapun mengenai bentuk pada Lukisan 03, dominasi bentuk adalah mata. Kemunculan bentuk mata sebagai bentuk dominan merupakan indikator dari gejala *stereo type*.



Gambar 79: **Bentuk Mata sebagai Bentuk Dominan**

d. Gejala Lukisan pada Bentuk Teridentifikasi

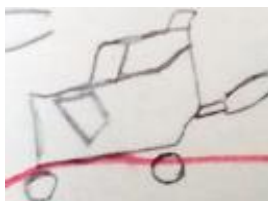
1) Pesawat Terbang



Gambar 80: Bentuk Pesawat Terbang Milik ‘Mas ku’

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 03. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai pesawat terbang milik kakak laki-lakinya yang sedang beradu kecepatan dengan bentuk mobil yang berada di bawah bentuk. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk pesawat terbang. Bentuk pesawat terbang menghadap ke kiri. Terdapat gejala transparan atau *x-ray* dalam bentuk tersebut yang ditandai oleh kemudi pesawat yang seharusnya tidak terlihat menjadi terlihat. Damar mengetahui informasi tentang pesawat terbang berdasarkan pengalaman Damar ketika berkunjung ke Bandara Adi Sucipto Yogyakarta dengan keluarga.

2) Mobil



Gambar 81: Bentuk Mobil Damar

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Letak bentuk berada pada bidang

bagian tengah Lukisan 03. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai mobil milik Damar yang sedang berpacu dengan pesawat bentuk pesawat terbang yang berada di atasnya. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk mobil, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Bentuk mobil menghadap ke kiri. Bentuk bentuk tertumpang oleh bentuk lain. Damar mengetahui informasi tentang mobil melalui berbagai sumber, terlebih orangtua Damar yang memang memiliki mobil.

3) Ikan



Gambar 82: **Bentuk Ikan**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik. Letak bentuk berada pada bidang bagian kanan dan bawah Lukisan 03. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai ikan. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk ikan, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan

keinginan hati. Bentuk ikan menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang ikan melalui berbagai sumber, seperti film, gambar.

4) Ayam Jago



Gambar 83: **Bentuk Ayam Jago**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik. Letak bentuk berada pada bidang bagian kanan dan bawah Lukisan 03. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai ayam jago. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk ayam, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Bentuk ayam jago menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang ayam jago melalui lingkungan sekitar rumah yang notabene terdapat tetangga yang memiliki peliharaan ayam.

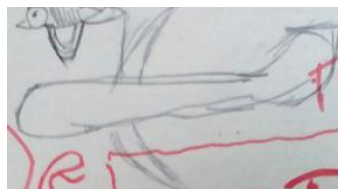
5) Kupu-kupu



Gambar 84: **Bentuk Kupu-kupu**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Bentuk bentuk terletak di tengah dan bawah Lukisan 03. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai kupu-kupu. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kupu-kupu, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Bentuk bentuk menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu melalui pengalaman sebelumnya ketika diberi instruksi untuk membuat lukisan dengan tema kupu-kupu.

6) Pesawat terbang



Gambar 85: **Bentuk Pesawat Terbang**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas dan kanan Lukisan 03. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai pesawat terbang. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk pesawat terbang jenis *boeing*. Bentuk pesawat terbang menghadap ke kiri. Damar

mengetahui informasi tentang pesawat terbang berdasarkan pengalaman Damar ketika berkunjung ke Bandara Adi Sucipto Yogyakarta dengan keluarga.

7) Burung



Gambar 86: **Bentuk Burung**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna oranye pada setiap bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas dan tengah Lukisan 03. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai burung. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk burung, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Bentuk burung menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang burung dari berbagai sumber. Burung adalah sebuah hewan yang dapat dijumpai dengan mudah, baik di buku-buku bergambar, film-film kartun, maupun di lingkungan sekitar rumah Damar yang notabene terdapat tetangga yang memelihara aneka burung.

e. Gejala Lukisan pada Bentuk Tidak Teridentifikasi

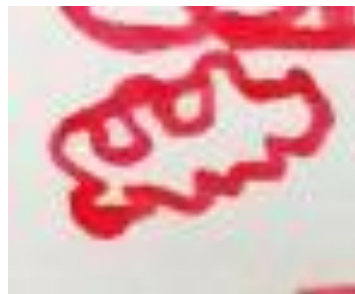
1) Bentuk I



Gambar 87: **Bentuk I**

Bentuk berupa sebuah bidang dengan garis berwarna merah yang tidak terhubung pada dua titik sudut. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

2) Bentuk II



Gambar 88: **Bentuk II**

Bentuk berupa sebuah bidang sembarang dengan outline berwarna merah. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

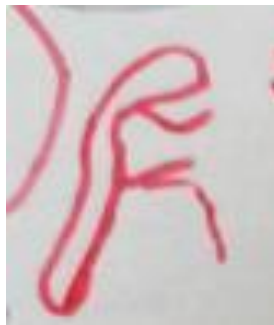
3) Bentuk III



Gambar 89: **Bentuk III**

Bentuk berupa sebuah bidang segi empat dan kesatuan garis yang hampir membentuk kubus dengan outline berwarna merah. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

4) Bentuk IV



Gambar 90: **Bentuk IV**

Bentuk berupa sebuah bidang memanjang dan tiga buah garis yang berada di luar bidang dengan outline berwarna merah. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

a. Lukisan 04



Gambar 91: Hasil Akhir Lukisan 04

a. Deskripsi Lukisan

Tabel 12: Deskripsi Lukisan 04

Judul	Aku dan Rumput
Tahun	2016
Ukuran	50 cm x 60 cm
Media	Spidol & cat air di atas kanvas
Komposisi	Transparan
Tipe	<i>Non-haptic</i>
Periodisasi	Bagan

Judul Lukisan 04 adalah *Aku dan Rumput*. Lukisan 04 dibuat pada tahun 2016 dengan menggunakan spidol dan cat air di atas kanvas berukuran 50 cm x 60 cm. Terdapat komposisi transparan pada lukisan tersebut. Bentuk-bentuk yang

terdapat pada lukisan menandakan bahwa Lukisan 04 termasuk ke dalam tipe *non-haptic*. Tipe *non-haptic* ditandai dengan kemunculan alur cerita dan sebagian besar bentuk pada lukisan yang mudah diidentifikasi. Secara umum, lukisan ini sesuai dengan ciri-ciri lukisan anak pada masa bagan atau skematik, yang ditandai dengan klaim kepemilikan atas beberapa bentuk, diantaranya; bentuk salah satu manusia, bentuk bangunan rumah, bentuk mobil, bentuk motor, bentuk ayam dan bentuk sapi. Selain itu, indikator lain dari periodisasi pada Lukisan 04 adalah bentuk-bentuk bentuk pada lukisan yang menyerupai bagan.

b. Gagasan Lukisan

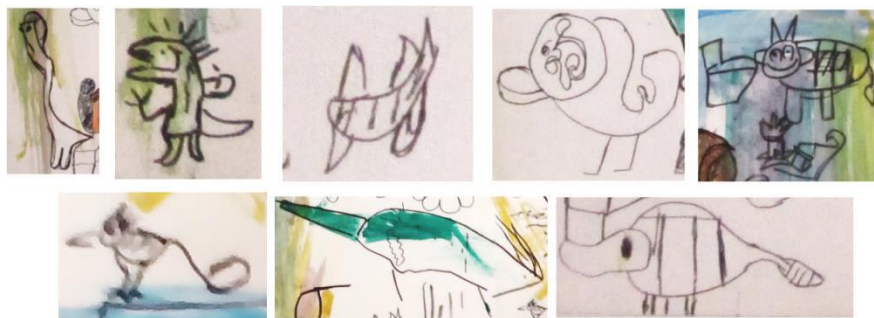
Karya ini bercerita tentang lingkungan rumah Damar dan segala hal yang melingkupinya. Beberapa bentuk yang Damar lukis merupakan bentuk yang ada di sekitar tempat tinggal Damar. Adapun bentuk-bentuk lain yang lebih mendominasi merupakan buah imajinasi Damar dan bukan merupakan bentuk-bentuk yang ada di sekitar rumah/tempat Damar melukis. Hal tersebut senada dengan karakteristik lukisan anak yang menjadikan lukisan sebagai media untuk berimajinasi.

Bentuk imajinatif terdapat pada salah satu bentuk yang Damar buat, yaitu monster rumput. Kemunculan bentuk monster rumput erat kaitannya dengan keterkesanan Damar terhadap kegiatan yang ia lakukan sebelum melukis, yaitu memangkas rumput yang tumbuh di halaman rumah. Pengalaman tersebut berlangsung pada hari yang sama sebelum proses melukis berlangsung. Berdasarkan hal tersebut, ide dan gagasan pada karya Damar dipengaruhi oleh

lokasi Damar melukis dan kegiatan-kegiatan berkesan yang pernah Damar lakukan.

c. Unsur Visual pada Lukisan

Garis-garis yang terdapat pada lukisan berkarakter tegas. Hal tersebut ditandai dengan wujud dari setiap garis yang digoreskan dengan tanpa melakukan pengulangan. Adapun warna yang digunakan terhadap setiap bentuk pada lukisan tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Mengenai bentuk, pada Lukisan 04, bentuk didominasi oleh bentuk *hewan*.



Gambar 92: **Hewan sebagai Bentuk Dominan**

d. Gejala Lukisan pada Bentuk Teridentifikasi

1) Damar



Gambar 93: **Bentuk Damar**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik, serta warna hijau pada bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah dan bawah Lukisan 04. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai dirinya yang sedang berdiri di sekitar rumah dengan berbagai kendaraan dan hewan miliknya. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk manusia.

2) Rumah Damar



Gambar 94: **Bentuk Rumah Damar**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 04. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai rumahnya, lengkap dengan seekor burung yang sedang bertengger dan menghadap ke kiri. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk rumah, sekalipun warna bentuk tidak sesuai dengan warna rumah Damar yang asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Bentuk burung yang bertengger dan menghadap ke kiri.

3) Mobil Damar



Gambar 95: **Bentuk Mobil Damar**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna kuning pada bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 04. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai mobil milik Damar yang sedang melaju. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk mobil, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada mobil milik keluarga Damar. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, mobil menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang mobil melalui berbagai sumber, terlebih orangtua Damar yang memang memiliki mobil.

4) Sepeda Damar



Gambar 96: **Bentuk Sepeda Damar**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai sepeda. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk sepeda berdasarkan perbandingan bentuk bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, sapi menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang sepeda berdasarkan pengalaman Damar yang memiliki sepeda.

5) Sapi



Gambar 97: **Bentuk Sapi**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai sapi. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk sapi berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, sapi menghadap ke kiri. Damar

mengetahui informasi tentang sapi melalui contoh gambar yang pernah dibuat oleh peneliti sebagai rangsangan.

6) Ayam



Gambar 98: **Bentuk Ayam**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai ayam. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk ayam berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, ayam menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang ayam berdasarkan pengalaman keseharian Damar yang bertempat tinggal di lingkungan orang-orang pemelihara ayam.

7) Badak



Gambar 99: **Bentuk Badak**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai badak. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk badak berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, badak menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang badak melalui berbagai sumber, seperti tayangan kartun, tayangan televisi, maupun sampul buku.

8) Tikus



Gambar 100: **Bentuk Tikus**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai tikus. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk tikus berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, tikus menghadap ke

kiri. Damar mengetahui informasi tentang tikus melalui berbagai sumber, seperti tayangan kartun, tayangan televisi, maupun sampul buku.

9) Rumpuk I



Gambar 101: **Bentuk Rumpuk I**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, serta warna merah muda, hitam, biru dan hijau pada setiap bidang. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai rumput yang tumbuh di halaman rumah. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk rumput, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang rumput berdasarkan pengalaman Damar mengamati rumput yang tumbuh di halaman rumah.

10) Rumput II



Gambar 102: **Bentuk Rumput II**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, serta warna biru muda, hitam, dan ungu pada setiap bidang. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai rumput yang tumbuh di halaman rumah. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk rumput, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang rumput berdasarkan pengalaman Damar mengamati rumput yang tumbuh di halaman rumah.

11) Monster Rumput



Gambar 103: **Bentuk Monster Rumput**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai monster rumput. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk monster rumput berdasarkan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli berupa rumput. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang rumput berdasarkan pengalaman Damar mengamati rumput yang tumbuh di halaman rumah, yang kemudian diimajinasikan menjadi monster rumput.

12) Srigala



Gambar 104: **Bentuk Srigala**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, serta warna hijau pada sebagian bidang. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai srigala. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk srigala yang sedang melolong, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan

keinginan hati. Bentuk srigala menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang srigala melalui berbagai sumber, seperti tayangan televisi, film kartun dan gambar-gambar.

13) Petruk



Gambar 105: **Bentuk Petruk**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis dan titik. Letak bentuk berada pada bidang bagian bawah Lukisan 04. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai Petruk yang merupakan salah satu tokoh punakawan dalam pewayangan. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk petruk yang memiliki kunci. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang petruk melalui pengalaman menonton wayang yang pernah Damar alami beberapa kali.

14) Pesawat di Atas Awan



Gambar 106: **Bentuk Pesawat di Atas Awan**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas dan kiri Lukisan 04. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai pesawat terbang lengkap dengan bentuk awan yang melingkupinya. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk pesawat terbang yang memiliki baling-baling pada bagian depannya. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, bentuk pesawat terbang menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang pesawat terbang berdasarkan pengalaman Damar ketika berkunjung ke bandara dengan keluarga.

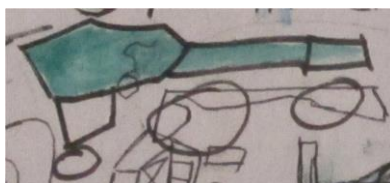
15) Perahu



Gambar 107: **Bentuk perahu**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Letak bentuk berada pada bidang bagian atas Lukisan 04. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai perahu yang sedang berlayar. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk perahu layar yang sedang berada di atas air. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang perahu layar melalui berbagai sumber, seperti tayangan televisi, film kartun dan gambar-gambar.

16) Pesawat terbang



Gambar 108: **Bentuk Pesawat Terbang**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 04. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai pesawat terbang. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk pesawat terbang dengan ciri identik berupa bentuk yang mirip helikopter. Bentuk pesawat terbang menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang pesawat terbang berdasarkan pengalaman Damar ketika berkunjung ke bandara dengan keluarga.

17) Jerapah



Gambar 109: **Bentuk Jerapah**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Letak bentuk berada pada bidang bagian kiri dan bawah Lukisan 04. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai jerapah. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk jerapah dengan ciri identik berupa leher yang panjang. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, jerapah menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang jerapah melalui tayangan televisi, gambar-gambar dan film kartun.

18) Kupu-kupu

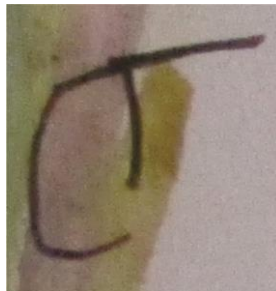


Gambar 110: **Bentuk Kupu-kupu**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah dan kiri Lukisan 04. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai kupu-kupu. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai kupu-kupu yang sedang terbang. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, kupu-kupu menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang kupu-kupu berdasarkan pengalaman Damar melukis kupu-kupu.

e. Gejala Lukisan pada Bentuk Tidak Teridentifikasi

1) Bentuk I



Gambar 111: Bentuk I

Bentuk berupa sebuah garis hitam yang bercabang dan melengkung. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

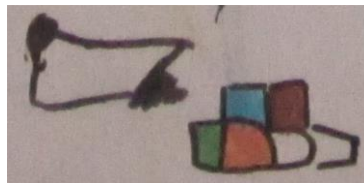
2) Bentuk II



Gambar 112: **Bentuk II**

Bentuk berupa sebuah bidang sembarang dengan warna garis luar hitam. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

3) Bentuk III



Gambar 113: **Bentuk III**

Bentuk berupa dua buah bidang dengan garis luar berwarna hitam. Bidang sebelah kiri berbentuk sembarang dan tanpa warna. Bidang sebelah kanan berbentuk susunan kotak yang berjumlah enam buah, empat kotak berwarna dan dua kotak lainnya tidak berwarna. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

4) Bentuk IV



Gambar 114: **Bentuk IV**

Bentuk berupa sebuah bidang berwarna coklat dengan garis luar berwarna hitam. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

5) Bentuk V



Gambar 115: **Bentuk V**

Bentuk berupa dua buah bidang dengan hitam sebagai warna garis luar. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

6) Bentuk VI



Gambar 116: **Bentuk VI**

Bentuk merupakan susunan garis yang menyerupai bidang. Bentuk bentuk berwarna biru. Bentuk tersebut tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

5. Lukisan 05



Gambar 117: Hasil Akhir Lukisan 05

a. Deskripsi Lukisan

Tabel 14: Deskripsi Lukisan 05

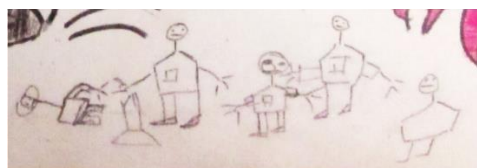
Judul	Bermain
Tahun	2016
Ukuran	40 cm x 30 cm
Media	Spidol di atas kanvas
Komposisi	-
Tipe	<i>Non-haptic dan willing type</i>
Periodisasi	Bagan

Judul Lukisan 05 adalah *Bermain*. Lukisan 05 dibuat pada tahun 2016 menggunakan spidol di atas kanvas berukuran 40 cm x 30 cm. Tidak terdapat komposisi tumpang tindih maupun transparan pada lukisan tersebut. Bentuk-

bentuk bentuk yang terdapat pada lukisan menandakan bahwa Lukisan 05 termasuk ke dalam tipe *non-haptic*. Tipe *non-haptic* ditandai dengan kemunculan sebagian besar bentuk pada lukisan yang mudah diidentifikasi. Secara umum, lukisan ini sesuai dengan ciri-ciri lukisan anak pada masa bagan atau skematik, yang ditandai dengan kemunculan sebagian besar bentuk yang menyerupai bagan dan klaim kepemilikan atas berbagai bentuk seperti rumah, mobil, sepeda dan ayam.

b. Gagasan Lukisan

Karya ini bercerita tentang lingkungan rumah Damar dan segala hal yang melingkupinya. Beberapa bentuk yang Damar lukis merupakan bentuk yang ada di sekitar tempat tinggal Damar. Adapun bentuk-bentuk lain yang lebih mendominasi merupakan buah imajinasi dan keterkesanan Damar terhadap sesuatu. Pada karya ini, Damar melukiskan pula bentuk dirinya yang sedang bermain-main dengan keempat temannya di sekitar rumah. Damar tidak menyebutkan secara spesifik nama dari keempat temannya tersebut. Jika dikaitkan dengan karakteristik sosial Damar di lingkungan rumah yang memiliki kepribadian tertutup dengan teman sebaya, maka terdapat gejala *willing type* pada lukisan ini. Damar menuangkan keinginannya untuk bermain bersama teman sebaya melalui bentuk yang ia buat.



Gambar 118: **Damar Bermain Bersama Teman-teman**

c. Unsur Visual pada Lukisan

Garis-garis yang terdapat pada lukisan berkarakter tegas. Hal tersebut ditandai dengan wujud dari setiap garis yang digoreskan dengan tanpa melakukan pengulangan. Warna pada Lukisan 05 didominasi oleh warna cokelat. Adapun warna yang digunakan terhadap setiap bentuk pada lukisan tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Mengenai bentuk, pada Lukisan 05, bentuk didominasi oleh bentuk hewan.



Gambar 119: **Hewan sebagai Bentuk Dominan**

d. Unsur Visual pada Bentuk-bentuk Teridentifikasi

1) Rumah Damar



Gambar 120: **Bentuk Rumah Damar**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis, titik dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 05. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai rumahnya. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk rumah, sekalipun warna bentuk tidak sesuai dengan warna rumah Damar yang asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati.

2) Sepeda



Gambar 121: **Bentuk Sepeda Damar**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Letak bentuk berada pada bidang bagian tengah Lukisan 05. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai sepeda milik Damar yang sedang parkir. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai sepeda, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, sepeda menghadap ke

kiri. Damar mengetahui informasi tentang sepeda melalui berbagai sumber, terlebih Damar yang memang memiliki sepeda.

3) Mobil Damar



Gambar 122: **Bentuk Mobil Damar**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis, dan warna kuning pada bidang. Letak bentuk berada pada bidang bagian kanan Lukisan 05. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai mobil milik Damar yang sedang melaju. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk mobil, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada mobil milik keluarga Damar. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, bentuk mobil menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang mobil melalui berbagai sumber, terlebih orangtua Damar yang memang memiliki mobil.

4) Ikan



Gambar 123: **Bentuk Ikan**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis. Bentuk bentuk terletak di kiri-atas Lukisan 05. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai ikan. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk ikan yang sedang melompat. Pemilihan warna pada bentuk bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, ikan menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang ikan melalui berbagai sumber, seperti tayangan kartun, gambar-gambar, maupun pengalaman melihat ikan ketika diajak oleh ayahnya pergi ke pasar hewan.

5) Burung Merak



Gambar 124: **Bentuk Burung Merak**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis luar, dan warna kuning, merah jambu, biru, hijau dan oranye pada tiap-tiap bidang. Bentuk bentuk terletak di kiri-tengah

Lukisan 05. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai burung merak. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai burung merak, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, burung merak menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang burung merak melalui pengalaman dan pengamatan langsung terhadap burung merak yang ia lihat ketika diajak oleh ayahnya pergi ke pasar hewan.

6) Kuda

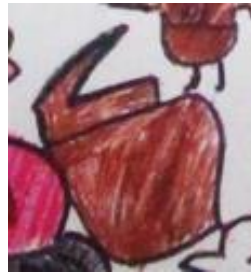


Gambar 125: **Bentuk Kuda**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis luar, dan warna coklat pada tiap-tiap bidang. Bentuk bentuk terletak di kiri-bawah Lukisan 05. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai kuda. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk kuda. Sekalipun pemilihan warna identik dengan bentuk asli, pemilihan warna pada bentuk lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara

bentuk, kuda menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang kuda melalui berbagai sumber, seperti tayangan kartun, tayangan televisi, maupun gambar-gambar.

7) Botol Minum



Gambar 126: **Bentuk Botol Minum**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis luar, dan warna coklat pada tiap-tiap bidang. Bentuk terletak di kiri-bawah Lukisan 05. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai botol minum. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dalam lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai bentuk botol air. Pemilihan warna pada bentuk bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang botol air minum melalui pengalaman Damar yang selalu membawa botol air ketika sekolah.

8) Ayam I



Gambar 127: **Bentuk Ayam I**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis luar, dan warna oranye, merah muda dan hitam pada tiap-tiap bidang. Bentuk terletak di kiri-bawah Lukisan 05. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai ayam. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dalam lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai ayam, sekalipun warna pada bentuk tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, bentuk ayam menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang ayam melalui pengalaman dan pengamatan langsung terhadap ayam yang ia selalu ia lihat di sekitaran rumahnya.

9) Ayam II



Gambar 128: **Bentuk Ayam II**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis luar dan bidang. Bentuk terletak di kiri-bawah Lukisan 05, bersebelahan dengan bentuk Ayam I. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai ayam. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dalam lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai ayam,. Sekalipun warna bentuk identik dengan warna pada bentuk asli,

pemilihan warna pada bentuk lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, ayam menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang ayam melalui pengalaman dan pengamatan langsung terhadap ayam yang ia selalu ia lihat di sekitaran rumahnya.

10) Kandang Ayam



Gambar 129: **Bentuk Kandang Ayam**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis luar, dan warna oranye, merah muda dan ungu pada tiap-tiap bidang. Bentuk tersebut terletak di tengah Lukisan 05. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai kandang ayam. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai kandang ayam, sekalipun warna pada bentuk dalam lukisan tidak sesuai dengan warna pada bentuk asli. Pemilihan warna yang tidak sesuai tersebut merupakan salah satu karakteristik yang melekat pada lukisan anak. Pemilihan warna pada lukisan anak bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Damar mengetahui informasi tentang kandang ayam melalui pengalaman dan pengamatan langsung terhadap kandang yang terdapat di sekitaran rumahnya.

11) Pesawat Terbang I



Gambar 130: **Bentuk Pesawat Terbang I**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis luar. Bentuk bentuk terletak di tengah-atas Lukisan 05. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai pesawat terbang yang sedang melaju. Berdasarkan interpretasi bentuk dan perbandingan bentuk dalam lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud, bentuk teridentifikasi sebagai pesawat terbang. Tidak ada pemilihan warna secara khusus terhadap bentuk. Adapun warna yang terlihat pada bentuk merupakan warna latar lukisan. Pemilihan warna pada bentuk bersifat naif dan berdasarkan keinginan hati. Secara bentuk, pesawat menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang pesawat terbang melalui pengalaman dan pengamatan langsung terhadap pesawat terbang yang pernah ia lihat di Bandara Adi Sucipto Yogyakarta ketika pergi bersama ayah.

12) Pesawat Terbang II

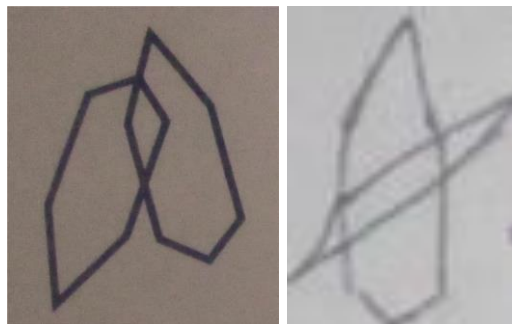


Gambar 131: **Bentuk Pesawat Terbang II**

Bentuk berupa kesatuan dari berbagai titik, garis dan bidang, dengan penggunaan warna hitam pada setiap garis luar. Bentuk bentuk terletak di tengah-

atas Lukisan 05. Damar menganggap bentuk tersebut sebagai pesawat terbang yang sedang melaju. Bentuk teridentifikasi sebagai bentuk pesawat terbang berdasarkan interpretasi dan perbandingan bentuk pada lukisan dengan bentuk asli yang dimaksud. Sekalipun warna pada bentuk pesawat terbang pada lukisan memungkinkan sesuai dengan warna pada bentuk pesawat terbang tertentu, hal tersebut bukan merupakan unsur kesengajaan. Secara bentuk, bentuk pesawat menghadap ke kiri. Damar mengetahui informasi tentang pesawat terbang melalui pengalaman dan pengamatan langsung terhadap pesawat terbang yang pernah ia lihat di Bandara Adi Sucipto Yogyakarta ketika pergi bersama ayah.

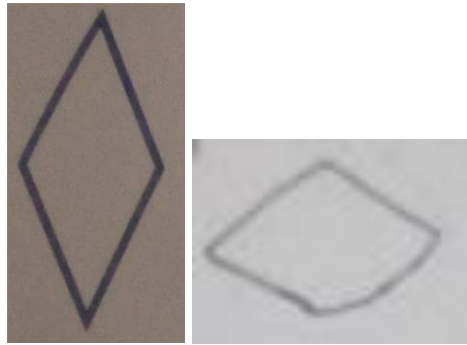
13) Bidang I



Gambar 132: **Bidang I**

Bentuk diadopsi dari dokumentasi soal *test visual intelligence* yang Damar lihat di kamera. Bentuk asli berbentuk bidang kembar segi enam yang saling berpotongan. Bentuk hasil goresan berbentuk bidang segi enam dan segi tiga yang saling berpotongan dengan letak titik potong yang berbeda. Terdapat perbedaan bentuk antara bentuk asli dan hasil goresan. Gejala semacam ini disebabkan oleh kemampuan persepsi Damar yang berbeda dengan kemampuan orang pada umumnya.

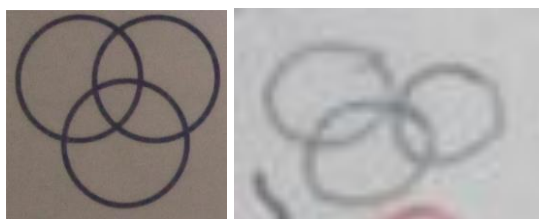
14) Bidang II



Gambar 133: **Bidang II**

Bentuk diadopsi dari dokumentasi soal *test visual intelligence* yang Damar lihat di kamera. Bentuk asli berbentuk bidang segi empat yang berposisi vertikal. Bentuk hasil goresan berbentuk bidang segi empat yang berposisi horizontal. Terdapat perbedaan posisi antara bentuk asli dan hasil goresan. Gejala semacam ini disebabkan oleh kemampuan persepsi Damar yang berbeda dengan kemampuan orang pada umumnya.

15) Bidang III

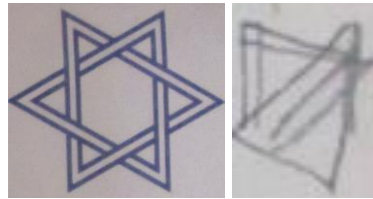


Gambar 134: **Bidang III**

Bentuk diadopsi dari dokumentasi soal *test visual intelligence* yang Damar lihat di kamera. Bentuk asli berbentuk tiga buah lingkaran yang saling berpotongan antar lingkaran. Bentuk hasil goresan berbentuk tiga buah lingkaran yang salah satu diantara ketiganya tidak saling berpotongan. Terdapat perbedaan

bentuk antara bentuk asli dan hasil goresan. Gejala semacam ini disebabkan oleh kemampuan persepsi Damar yang berbeda dengan kemampuan orang pada umumnya.

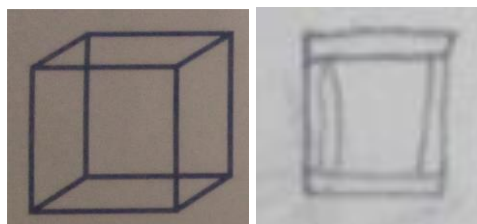
16) Bidang IV



Gambar 135: **Bidang IV**

Bentuk diadopsi dari dokumentasi soal *test visual intelligence* yang Damar lihat di kamera. Bentuk asli berbentuk bidang berbentuk bintang dengan enam titik. Bentuk hasil goresan berbentuk dua buah bidang segi tiga yang saling berpotongan. Terdapat perbedaan bentuk antara bentuk asli dan hasil goresan. Gejala semacam ini disebabkan oleh kemampuan persepsi Damar yang berbeda dengan kemampuan orang pada umumnya.

17) Bidang V

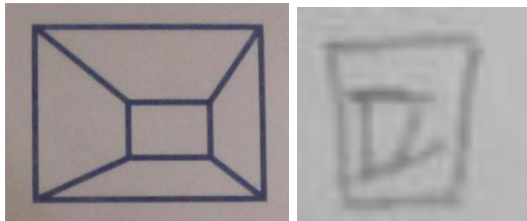


Gambar 136: **Bidang V**

Bentuk diadopsi dari dokumentasi soal *test visual intelligence* yang Damar lihat di kamera. Bentuk asli berbentuk bidang berbentuk kubus. Bentuk hasil goresan berbentuk persegi dengan datar atau dua dimensi. Terdapat perbedaan bentuk antara bentuk asli dan hasil goresan. Gejala semacam ini disebabkan oleh

kemampuan persepsi Damar yang berbeda dengan kemampuan orang pada umumnya.

18) Bidang VI



Gambar 137: **Bidang VI**

Bentuk diadopsi dari dokumentasi soal *test visual intelligence* yang Damar lihat di kamera. Bentuk asli berbentuk dua buah bidang persegi yang berbeda ukuran dengan empat buah garis yang saling menghubungkan antarsudut persegi tersebut. Bentuk hasil goresan berbentuk dua buah bidang persegi yang berbeda ukuran, dengan menempatkan persegi yang lebih kecil ke dalam persegi yang lebih besar. Terdapat perbedaan bentuk antara bentuk asli dan hasil goresan. Gejala semacam ini disebabkan oleh kemampuan persepsi Damar yang berbeda dengan kemampuan orang pada umumnya.

e. Unsur Visual pada Bentuk Tidak Teridentifikasi

1) Bentuk I



Gambar 138: **Bentuk I**

Bentuk berupa sebuah bidang sembarang dengan beberapa garis yang terdapat di sekitar bidang. Warna hitam digunakan sebagai warna garis. Bentuk tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup

2) Bentuk II



Gambar 139: **Bentuk II**

Bentuk berupa dua buah lingkaran yang berdempet dengan sebuah bentuk berbentuk sembarang yang terdapat pada salah satu lingkaran. Bentuk tidak memiliki keterkaitan dengan bentuk lain disekitarnya. Bentuk tidak teridentifikasi dan terklarifikasi sebagai bentuk benda maupun makhluk hidup.

BAB V

GEJALA LUKISAN DAMAR BERDASARKAN TINJAUAN PSIKOLOGIS

A. Tinjauan Psikologis terhadap Gejala Lukisan Damar

1. Periodisasi Lukisan

Berdasarkan kajian mengenai teori periodisasi lukisan anak dan karakteristik psikis anak tunagrahita sedang, diketahui bahwa periodisasi lukisan Damar adalah berada pada fase peralihan antara lukisan anak usia 4-7 tahun (masa prabagan) dan lukisan anak usia 7-9 tahun (masa bagan/skematik). Secara psikologis, periodisasi pada lukisan Damar yang setara dengan lukisan anak usia 4-7 tahun dan atau 7-9 tahun disebabkan oleh kemampuan perkembangan anak tunagrahita sedang yang akan mengalami stagnasi perkembangan mental pada usia 7-8 tahun. Hal tersebut diperkuat oleh kemunculan berupa manusia tulang pada Lukisan 01, Lukisan 04, dan Lukisan 05 yang menjadi indikator bahwa lukisan Damar termasuk dalam masa prabagan. Akan tetapi, berdasarkan kemunculan bentuk-bentuk selain manusia yang sudah berupa bagan, lukisan Damar pun dapat dikategorikan ke dalam masa bagan atau skematik. Pernyataan tersebut diperkuat lagi oleh sifat dasar pada lukisan Damar yang selaras dengan lukisan anak pada masa bagan. Sifat dasar yang dimaksud adalah *streessing point* atau sifat egosentrisme anak dalam lukisan dan *streo type*.

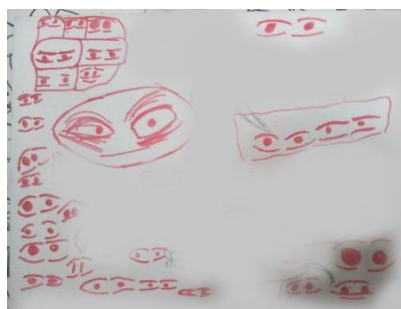


Gambar 140: **Manusia Tulang pada Lukisan 01, 03 dan 05**

Gejala *stressing point* pada lukisan Damar terdapat pada Lukisan 01, Lukisan 03, Lukisan 04, dan Lukisan 05. Klaim kepemilikan Damar atas bentuk-bentuk yang telah dilukis adalah indikator dari gejala ini. Damar menganggap beberapa bentuk yang ia lukis adalah sebagai miliknya. Pada Lukisan 01 Damar memberikan klaim kepemilikan atas bentuk salah satu manusia, bentuk bangunan rumah, bentuk mobil, bentuk motor, bentuk ayam dan bentuk sapi. Pada Lukisan 03 Damar memberikan klaim kepemilikan atas bentuk mobil. Pada Lukisan 04 Damar memberikan klaim kepemilikan atas bentuk salah satu manusia, bentuk bangunan rumah, bentuk mobil, bentuk motor, bentuk ayam dan bentuk sapi. Pada Lukisan 05 Damar memberikan klaim kepemilikan atas bentuk salah satu manusia, bentuk bangunan rumah, bentuk mobil, bentuk motor, dan bentuk ayam. Sementara itu, gejala *stereo type* terjadi pada Lukisan 03, yang diwujudkan dengan pengulangan bentuk mata.



Gambar 141. ***Stressing Point*** pada Lukisan 01, 03, 04, dan 05



Gambar 142: ***Streo type*** pada Lukisan 03

2. Tema Lukisan

a. Lingkungan Sekitar yang Menarik Perhatian



Gambar 143: **Hewan sebagai Bentuk Dominan pada Lukisan Damar**

Hewan merupakan bentuk yang sangat akrab dengan keseharian Damar. Keakraban tersebut mendorong Damar untuk melukis hewan sebagai bentuk yang paling mendominasi pada lukisan yang ia buat. Kegemaran Damar menonton televisi dan tayangan kartun yang dipenuhi oleh bentuk-bentuk hewan adalah faktor yang memengaruhi kemunculan hewan sebagai bentuk dominan. Adapun faktor lain yang memengaruhi kemunculan hewan sebagai bentuk dominan adalah pengalaman Damar yang sering diajak oleh ayahnya pergi ke pasar Ngasem. Pengalaman Damar, baik secara langsung maupun tidak, terhadap aneka hewan dalam keseharian telah meninggalkan kesan mendalam pada ingatan Damar. Faktor kondisi ingatan Damar itulah yang pada akhirnya memberikan pengaruh terhadap kemunculan bentuk-bentuk hewan dalam setiap lukisan yang Damar buat.



Gambar 144. **Bentuk Ayam Terdapat pada Seluruh Lukisan**

Adapun secara khusus, bentuk ayam merupakan bentuk hewan yang selalu muncul dalam setiap lukisan. Hal tersebut dapat terjadi karena ayam adalah hewan peliharaan tetangga Damar yang selalu ia lihat setiap hari, sehingga berhasil menyita banyak tempat dalam ingatan. Keberadaan ingatan akan ayam tersebut lantas Damar munculkan dalam setiap lukisan.

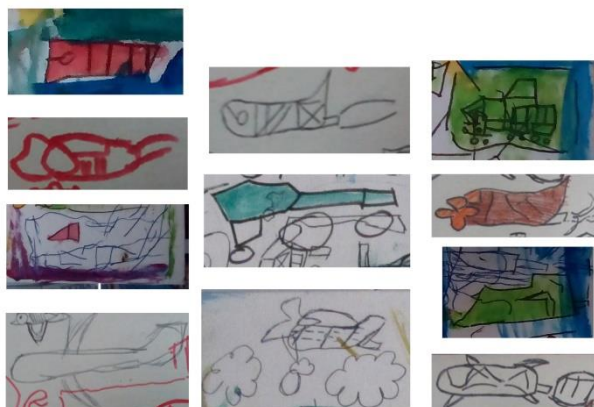


Gambar 145. **Bentuk Mobil Terdapat pada Lukisan 01, 03, 04 dan 05**

Selain hewan, bagi Damar, kendaraan berupa mobil adalah bentuk menarik lain yang ada di sekitar. Kebermilikan keluarga Damar atas mobil adalah yang menyebabkan bentuk mobil dapat terekam dalam ingatan. Adapun keberadaan mobil yang selalu Damar lihat setiap hari di jalanan merupakan faktor yang juga

menyebabkan mobil sebagai bentuk yang mampu Damar ingat. Senada dengan bentuk hewan, faktor daya ingat Damar terhadap mobil adalah yang menjadi penyebab atas kemunculan bentuk mobil pada empat lukisan yang Damar buat.

b. Ingatan Anak terhadap Peristiwa Sekejap



Gambar 146. Bentuk Pesawat Terbang pada Lukisan 01, 03, 04, dan 05

Bentuk pesawat terbang adalah bentuk yang muncul pada Lukisan 01, Lukisan 03, Lukisan 04 dan Lukisan 05. Berdasarkan kajian mengenai teori lukisan anak, gejala tersebut dapat terjadi karena tema dalam lukisan anak muncul melalui daya ingat anak terhadap peristiwa sekejap. Adapun kaitannya dengan bentuk pesawat yang muncul pada lukisan Damar, hal tersebut dapat terjadi karena ketertarikan Damar akan bentuk pesawat terbang yang pernah ia lihat di Bandara Adisucipto Yogyakarta. Kendati berkunjung ke bandara bukanlah rutinitas yang Damar lakukan dalam jangka waktu tertentu, pengalaman melihat pesawat secara langsung berhasil direkam oleh ingatan Damar, yang dibuktikan dengan kemunculan pesawat terbang pada empat buah lukisan yang Damar buat.

c. Keikutsertaan dalam Suatu Peristiwa



Gambar 147: **Kemunculan Bentuk Rumput pada Lukisan 04**

Tema yang muncul berdasarkan keikutsertaan Damar dalam suatu peristiwa terdapat pada Lukisan 04. Keberadaan bentuk monster rumput dan bentuk rumput adalah indikator dari kemunculan tema yang dimaksud. Secara psikologis, aktifitas membersihkan rumput yang dilakukan beberapa saat sebelum proses melukis dimulai berpengaruh pada kondisi emosi Damar pada saat melukis. Kegembiraan Damar dalam melakukan aktifitas membersihkan rumput tersebut mendorong Damar untuk melukiskan rumput yang pada beberapa saat lalu ia bersihkan, ke dalam bentuk monster rumput dan bentuk rumput dalam Lukisan 04.

3. Tipe Lukisan

a. *Non-haptic*

Tipe lukisan Damar adalah *non-haptic*. Pernyataan tersebut dibuktikan dengan visualisasi bentuk dan alur cerita yang tampak jelas. Pikiran anak yang tertuang dalam lukisan pun dapat dikenali maksudnya melalui bentuk-bentuk yang tampak jelas tersebut. Berdasarkan kajian mengenai teori tipe lukisan anak, kemunculan tipe *non-haptic* disebabkan oleh kemampuan intelektual Damar dalam menangkap bentuk yang ia lihat. Kemampuan tersebut mendorong Damar

untuk membuat bentuk-bentuk yang sesuai dengan bentuk nyata. Adapun penyebab dari kemunculan bentuk yang tercipta masih berupa bagan adalah karena kemampuan pemahaman Damar yang masih berada dalam tahap peralihan dari prabagan menuju bagan.

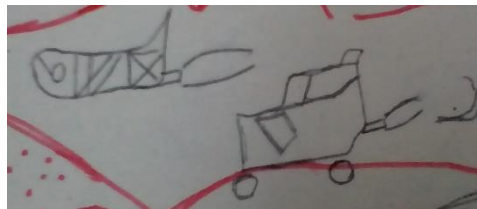
b. *Willing type*



Gambar 148. ***Willing Type*** pada Lukisan 01 dan Lukisan 05

Gejala *willing type* pada lukisan Damar terdapat dalam Lukisan 01 dan Lukisan 05. Visualisasi dari keinginan Damar bertemu dengan Pak Jokowi adalah indikator dari gejala *willing type* pada Lukisan 01. Adapun dalam Lukisan 05, kemunculan gejala *willing type* ditandai oleh keberadaan bentuk-bentuk manusia tulang yang bercerita mengenai keinginan Damar bermain bersama teman-teman. Secara psikologis, gejala ini disebabkan oleh dorongan emosi dan motivasi Damar dalam kehidupan nyata. Damar memang sangat mengidolakan Jokowi. Ketertarikan Damar terhadap Jokowi menciptakan keinginan dalam diri Damar untuk bertemu dengan tokoh tersebut. Keinginan bertemu Jokowi tersebutlah yang pada akhirnya mendorong Damar menciptakan bentuk Jokowi dalam lukisan. Sementara itu, dalam Lukisan 05, kemunculan *willing type* disebabkan oleh kesenangan Damar dalam bermain. Akan tetapi, pada kenyataannya, Damar tidak memiliki teman sebaya yang dapat diajaknya bermain setiap waktu. Damar lebih banyak menghabiskan waktu bersama kakaknya di rumah. Motivasi atau

keinginan yang mengendap dalam alam bawah sadar tersebutlah yang pada akhirnya menjadi penyebab pelukisan bentuk-bentuk manusia, yang merupakan visualisasi dari teman bermain itu muncul.



Gambar 149: **Mobil Damar Berpacu dengan Pesawat Milik “Mas-ku”**

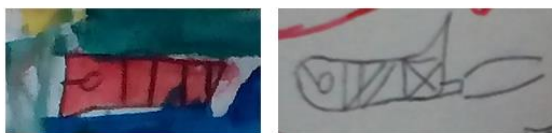
Sementara itu, pada Lukisan 03, gejala *willing type* ditunjukkan melalui kemunculan bentuk yang bercerita mengenai perlombaan antara mobil yang dikendarai Damar dengan pesawat terbang yang dikemudikan oleh “Mas-ku”. Maksud dari kata “Mas-ku” dalam lukisan tersebut adalah kakak laki-laki. Adapun pengelompokan cerita mengenai adu balap antara mobil dan pesawat terbang ke dalam gejala *willing type* didasarkan pada kenyataan bahwa Damar tidak memiliki kakak laki-laki. Kakak Damar adalah perempuan. Kemunculan cerita tersebut dalam Lukisan 03 merupakan indikator bahwa Damar menginginkan sosok kakak laki-laki yang dapat menemaninya bermain.

4. Komposisi

a. X-ray atau transparan

Gejala *x-ray* atau transparan terdapat pada bentuk pesawat terbang pada Lukisan 01 dan Lukisan 03. Indikator dari gejala *x-ray* adalah terlihatnya bentuk-bentuk yang seharusnya tidak terlihat pada bentuk nyata, menjadi terlihat pada bentuk lukis. Gejala ini disebabkan oleh kemampuan pemahaman Damar

terhadap bentuk yang ia lihat. Faktor utama yang menyebabkan kemunculan gejala *x-ray* atau transparan adalah karena Damar melukis berdasarkan apa yang ia pahami. Damar memahami, bahwa di dalam pesawat terbang terdapat kemudi. Bagi Damar, bentuk kemudi yang seharusnya tidak terlihat itu harus diperlihatkan. Secara psikologis, gejala jiwa yang berperan dalam kemunculan gejala *x-ray* atau transparan adalah kemampuan persepsi Damar terhadap bentuk.



Gambar 150: **Gejala X-ray Terdapat pada Lukisan 01 dan Lukisan 02**

5. Unsur Visual dalam Lukisan

a. Garis

Secara keseluruhan, garis yang terdapat pada setiap bentuk dalam kelima lukisan bersifat kuat. Pernyataan tersebut mengacu pada proses melukis Damar yang tidak pernah mengulang garis setiap kali membuat bentuk. Berdasarkan kajian mengenai teori mengenai garis, kemunculan garis yang bersifat kuat dalam lukisan anak menandakan bahwa pembuat garis adalah seorang anak yang agresif. Teori tersebut senada dengan perilaku Damar yang memang agresif dalam keseharian. Kendati menyandang predikat sebagai penyandang tunagrahita sedang, dalam keseharian Damar memiliki kemampuan komunikasi yang baik terhadap oranglain. Bahkan, terhadap orang-orang yang baru dikenal pun Damar akan selalu menunjukkan sikap terbuka.

b. Warna

Pemilihan warna pada setiap bentuk dalam lukisan tidak sesuai dengan bentuk asli dalam kenyataan. Hal tersebut senada dengan teori mengenai warna, yang menyatakan bahwa pemilihan warna pada lukisan anak dapat berdasarkan pada dua kemungkinan, yakni meniru warna pada bentuk asli maupun mengikuti keinginan alam bawah sadar. Adapun berdasarkan pengamatan pada proses Damar dalam melukis, pemilihan warna yang Damar lakukan didasarkan oleh keberadaan warna yang paling dekat dengan Damar.

Terhadap warna, Damar hanya mampu menyebut tiga buah warna secara benar dan konsisten. Tiga buah warna yang dimaksud adalah kuning, hitam dan putih. Ketidamampuan Damar dalam menyebut nama warna selain ketiga warna tersebut disebabkan oleh faktor ingatan Damar sebagai penyandang tunagrahita sedang yang memang terbatas. Sejak kecil, Damar memang tidak pernah diajarkan untuk mengenal nama-nama warna secara khusus, sehingga kemampuan Damar dalam mengingat nama-nama warna sangat terbatas. Hal tersebut diperkuat oleh pengakuan beberapa narasumber dalam wawancara, yaitu kakak kandung, ibu kandung, dan guru pendamping Damar yang baru mengetahui gejala tersebut pada saat penelitian ini berlangsung.

c. Bentuk



Gambar 151: **Gejala Hadap Kiri pada Sebagian Besar Bentuk dalam Lukisan**

Terdapat gejala hadap kiri pada sebagian besar bentuk dalam seluruh lukisan. Kemunculan gejala tersebut disebabkan oleh kemampuan gerak otot tangan kanan Damar yang secara otomatis akan membuat bentuk menghadap ke kiri. Gejala ini tidak akan mendominasi apabila Damar mendapat stimulasi intensif berupa instruksi untuk menghadapkan setiap bentuk ke arah lain. Tidak adanya stimulasi intensif yang dilakukan oleh pihak terkait untuk melatih Damar menghadapkan bentuk-bentuk dalam lukisan ke berbagai arah menyebabkan Damar menjadi terbiasa melukis bentuk ke arah kiri.

6. Deskripsi Keseluruhan

Berdasarkan pemaparan dari kelima poin di atas, secara keseluruhan dapat dikatakan bahwa perkembangan usia mental rata-rata anak tunagrahita sedang yang mengalami stagnansi pada usia 7-8 tahun menyebabkan periodisasi lukisan Damar berada pada masa peralihan antara masa prabagan dan masa bagan. Sementara itu, keberadaan tema yang terdapat dalam lukisan Damar dipengaruhi

oleh beberapa faktor, yaitu; kondisi lingkungan sekitar, keikutsertaan dalam suatu peristiwa, penginderaan terhadap peristiwa sekejap dan kemampuan dalam berimajinasi. Sedangkan, berdasarkan tipe lukisan, maka lukisan Damar termasuk ke dalam tipe *non-haptic* dan *willing type*. Tipe *non-haptic* dalam lukisan Damar ditandai dengan kemunculan bentuk dan alur cerita pada seluruh lukisan yang begitu jelas sehingga mudah dipahami, sedangkan *willing type* ditandai oleh kemunculan cerita dalam sebagian lukisan yang merupakan manifestasi dari dorongan motivasi terpendam terhadap sesuatu. Adapun kemunculan gejala *x-ray* pada sebagian bentuk dalam lukisan dikarenakan Damar melukis berdasarkan apa yang ia pahami terhadap bentuk tersebut, bukan apa yang ia lihat.

Mengenai unsur visual dalam lukisan, maka kemunculan garis yang bersifat kuat dalam lukisan menandakan bahwa Damar adalah seorang anak yang agresif. Sementara itu, warna yang Damar gunakan dalam seluruh lukisan tidak memiliki arti khusus apapun karena memang dipilih tanpa melalui proses pertimbangan, melainkan berdasarkan letak warna terdekat. Terhadap warna, Damar memang hanya dapat menyebut secara benar dan konsisten terhadap warna kuning, hitam dan putih. Ketidakmampuan Damar dalam menyebut nama warna selain kuning, hitam dan putih disebabkan oleh pengaruh ingatan Damar yang lemah dan proses pengenalan warna yang tidak dilakukan secara intensif. Adapun gejala hadap kiri pada sebagian besar bentuk dalam lukisan disebabkan oleh kemampuan gerak otot tangan kanan yang secara otomatis akan membuat bentuk dalam lukisan menghadap ke kiri.

BAB VI PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada BAB IV dan V, serta mengacu pada fokus permasalahan dan tujuan penelitian, maka gejala-gejala yang terdapat pada lukisan Damar berdasarkan tinjauan psikologis adalah sebagai berikut

1. Perkembangan usia mental rata-rata anak tunagrahita sedang yang mengalami stagnansi pada usia 7-8 tahun menyebabkan periodisasi lukisan Damar berada pada masa peralihan antara masa prabagan dan masa bagan.
2. Tema dalam lukisan dipengaruhi oleh kemampuan penginderaan dan persepsi Damar akan kondisi lingkungan sekitar, keikutsertaan dalam suatu peristiwa, persepsi terhadap peristiwa sekejap dan kemampuan dalam berimajinasi.
3. Tipe *non-haptic* dalam lukisan disebabkan oleh kemampuan intelegensi Damar dalam memvisualisasikan bentuk yang ia lihat. *Non-haptic* ditandai dengan kemunculan bentuk dan alur cerita pada seluruh lukisan yang begitu jelas sehingga mudah dipahami.
4. *Willing type* dalam lukisan disebabkan oleh dorongan motivasi terpendam Damar terhadap sesuatu. *Willing type* ditandai oleh kemunculan cerita dalam sebagian lukisan yang merupakan manifestasi dari dorongan motivasi terpendam terhadap sesuatu.
5. Gejala *x-ray* pada sebagian bentuk dalam lukisan muncul karena Damar melukis berdasarkan pengaruh persepsi terhadap bentuk tersebut. Bentuk yang tercipta merupakan manifestasi dari apa yang ia ketahui atas objek tersebut.

6. Warna dalam seluruh lukisan Damar tidak memiliki arti khusus karena dipilih tanpa melalui pertimbangan, melainkan berdasarkan dorongan motivasi bawah sadar yang cenderung naif.
7. Ketidakmampuan Damar dalam menyebut nama warna selain kuning, hitam dan putih disebabkan oleh pengaruh ingatan Damar yang lemah dan proses pengenalan warna yang tidak dilakukan secara intensif.
8. Gejala hadap kiri pada sebagian besar bentuk dalam lukisan disebabkan oleh kemampuan intelegensi Damar. Kemampuan intelegensi Damar berpengaruh terhadap perkembangan kemampuan tangan kanan yang secara otomatis akan membuat bentuk dalam lukisan menghadap ke kiri.

B. Saran

1. Bagi Mahasiswa Seni Rupa di FBS UNY

- a. Melakukan penelitian lanjutan mengenai gejala lukisan anak tunagrahita sedang berdasarkan tinjauan psikologis dapat dilakukan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan tambahan dan atau memperkuat sekaligus mengoreksi hasil temuan yang sudah ada.
- b. Melakukan penelitian lanjutan mengenai gejala lukisan anak tunagrahita sedang berdasarkan tinjauan berbagai bidang dapat dilakukan sebagai upaya untuk memperoleh pengetahuan mengenai lukisan anak tunagrahita sedang melalui berbagai perspektif.

2. Bagi Guru Pendamping Damar di SLB N Pembina Yogyakarta

- a. Pendampingan intensif pada saat proses melukis berlangsung merupakan upaya yang harus dilakukan apabila hendak memahami dan atau mengevaluasi hasil akhir lukisan.
- b. Pemberian stimulasi visual berupa berbagai macam bentuk hewan, kendaraan, tumbuhan, dan lain-lain, merupakan upaya yang dapat dilakukan guna merangsang Damar untuk memperkaya bentuk dan gagasan dalam lukisan.
- c. Pemberian instruksi berupa melukis bebas maupun melukis motif tertentu di atas kain merupakan alternatif yang dapat dilakukan guna menjadikan kemampuan Damar dalam melukis sebagai produk terapan yang sesuai dengan jurusan keterampilan busana, sehingga dapat diolah menjadi karya seni bernilai ekonomis.
- d. Perlu adanya kegiatan rutin semacam pameran karya seni guna mengapresiasi hasil lukisan Damar maupun anak-anak tunagrahita lain agar ketertarikan terhadap melukis berpotensi mengalami perkembangan.

3. Bagi Orangtua Damar

- a. Menganggap Damar sebagai anak normal dengan usia 7-9 tahun adalah lebih baik jika dibandingkan dengan menganggap Damar sebagai anak yang memiliki kekurangan.
- b. Perlu adanya pemilahan dan pengawasan yang lebih intensif terhadap tayangan televisi di rumah agar dapat meminimalisir pengaruh negatif dan mampu memberikan pengaruh yang lebih positif terhadap perkembangan

Damar, baik dalam lingkup kehidupan Damar secara umum maupun dalam proses melukis dan hasil akhir lukisan.

- c. Mengajak Damar melukis di berbagai tempat merupakan bentuk stimulasi yang dapat dilakukan guna merangsang bentuk dan ide baru dalam lukisan.
- d. Pendampingan intensif pada saat proses melukis berlangsung merupakan upaya yang harus dilakukan apabila hendak memahami hasil akhir lukisan.
- e. Memahami hasil akhir lukisan merupakan upaya yang dapat dilakukan guna mengetahui apa yang sedang Damar pikirkan dan atau inginkan.

DAFTAR PUSTAKA

Sumber Buku

- Amin, Moh. 2005. *Otopedagogik Anak Tunagrahita*. Bandung: Depdikbud
- Apriyanto, Nunung. 2012. *Seluk Beluk Tunagrahita & Strategi Pembelajarannya*. Yogyakarta: Javalitera
- Azwandi, Yosfan. 2007. *Media Pembelajaran Anak Berkebutuhan Khusus*. Depdiknas Dirjen Dikti Direktorat Ketenagaan.
- Carole Wade dan Carol Tavris. 2007. *Psikologi*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- David, Roseline. 2012. *Mengenal Anak Melalui Gambar*. Jakarta: Salemba Humanika
- Dermawan, Budiman. 1988. *Pendidikan Seni Rupa*. Bandung: Ganesha Exact
- Effendi, Muhammad. 2006. *Pengantar Psikopedagogik Anak Berkelainan*. FKIP UNS: Surakarta
- Feldman, Robert S. 2012. *Pengantar Psikologi*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika
- Idrus, Muhammad. 2009. *Metode Penelitian Ilmu Sosial*. Yogyakarta : Erlangga.
- Iriaji dan Herawati. 1997. *Pendidikan Kesenian*. Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mumpuniarti. 2007. *Pembelajaran Akademik bagi Tunagrahita*. Yogyakarta: FIP UNY
- Nawawi. 2003. *Metode Penelitian Bidang Sosial*. Yogyakarta: Gadjah Mada Press
- Nazir, Moh. 1988. *Metode Penelitian*. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia
- Pamadhi, Hajar. 2010. *Konsep Pendidikan Seni*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY
- , 2008. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Penerbit Universitas Terbuka

Prastowo, Andi. 2012. *Metode Penelitian Kualitatif dalam Perspektif Rancangan Penelitian*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media

Sampurno, Tejo. 2013. *Seni, Melukis, dan Anak Autis*. Yogyakarta: Psikosain

Sugiyono. 2005. *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabet

Sugihartono, dkk. 2012. *Psikologi Pendidikan*. Yogyakarta: UNY Press

Sutjihati, Somantri. 2006. *Psikologi Anak Luar Biasa*. Bandung: Rafika Aditama

LAMPIRAN 1

Tempat & Waktu Penelitian

TEMPAT PENELITIAN

No.	Tempat	Alamat
1.	SLB N Pembina Yogyakarta	Jl. Imogiri Timur No. 224 Giwangan, Kec. Umbulharjo, Kota Yogyakarta
2.	Rumah Subjek	Brajan, RT 07, Tamantirto, Kec. Kasihan, Kabupaten Bantul, Daerah Istimewa Yogyakarta
3.	RSUP Dr. Sardjito	Jl. Kesehatan No. 1, Sekip, Sinduadi, Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
4.	Fakultas Psikologi Universitas Gajah Mada	Jl. Humaniora No. 1, Kec. Bulaksumur, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta
5.	Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta	Catur Tunggal, Kec. Depok, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta

WAKTU PENELITIAN

No.	Waktu	Lokasi	Kegiatan
1.	Senin, 25 Januari 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati dan mendampingi Damar melukis
2.	Selasa, 26 Januari 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati dan mendampingi Damar melukis
3.	Selasa, 16 Februari 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati dan mendampingi Damar melukis
4.	Kamis, 18 Februari 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati sekaligus memberikan stimulus berupa pengenalan warna dan bentuk-bentuk baru agar Damar dapat menciptakan bentuk-bentuk lain
5.	Senin, 7 Maret 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati dan mendampingi Damar melukis
6.	Selasa, 8 Maret 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati dan mendampingi Damar lomba melukis
7.	Kamis, 10 Maret 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati sekaligus memberikan evaluasi dengan pemberian stimulus berupa pengenalan sederhana mengenai teknik mewarnai
8.	Sabtu, 12 Maret 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati sekaligus meneruskan pengerjaan instruksi mewarnai yang tertunda
9.	Minggu, 13 Maret 2016	Rumah Damar	Mengamati dan mendampingi Damar melukis serta melakukan wawancara dengan Ayah Kandung Damar
10.	Senin, 14 Maret 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati sekaligus meneruskan pengerjaan lukisan yang tertunda
11.	Kamis, 17 Maret 2016	RSUP Dr. Sarjito	Mengamati perilaku Damar di luar rumah serta

			melakukan wawancara dengan Kakak Kandung Damar.
12.	Jumat, 18 Maret 2016	Fakultas Psikologi UGM & FBS UNY	Mengamati perilaku Damar di luar rumah serta melakukan tes visual intelegence.
13.	Senin, 21 Maret 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Wawancara dengan guru pendamping Damar
14.	Kamis, 24 Maret 2016	Rumah Subjek	Mengamati dan mendampingi Damar melukis serta melakukan wawancara dengan Ibu Kandung Damar

LAMPIRAN 2

Catatan Observasi Penelitian

CATATAN OBSERVASI PENELITIAN

No.	Waktu	Tempat	Materi Observasi	Hasil Observasi
1.	25 Januari 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati dan mendampingi Damar melukis	-Damar melukis menggunakan pensil dengan media kertas gambar ukuran A3 -Bentuk yang Damar lukis adalah rumah dan binatang -Durasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan lukisan adalah 1 jam
2.	26 Januari 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati dan mendampingi Damar melukis	-Damar melukis menggunakan bolpoin dengan media kertas gambar ukuran A3 -Bentuk yang Damar lukis adalah hewan dan alat transportasi -Durasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan lukisan adalah 1 jam
3.	16 Februari 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati dan mendampingi Damar melukis	- Damar melukis menggunakan dua buah spidol dengan ukuran berbeda -Perbedaan ukuran pada spidol menciptakan perbedaan mencolok pada bentuk-bentuk yang Damar buat -Damar tampak terganggu oleh aroma spidol ukuran besar yang cukup menyengat -Media lukis Damar adalah kanvas -Bentuk yang Damar lukis adalah binatang, alat transportasi dan beberapa pasang mata -Durasi yang dibutuhkan

				untuk menyelesaikan lukisan adalah 1 jam
4.	18 Februari 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati sekaligus memberikan stimulus berupa pengenalan warna dan bentuk-bentuk baru agar Damar dapat menciptakan bentuk-bentuk lain	-Damar mencoba meniru bentuk yang dicontohkan oleh peneliti pada sembarang kertas -Antusiasme Damar dalam memerhatikan materi yang disampaikan oleh peneliti tergolong rendah -Damar hanya mampu mengenal dan mengingat warna hitam, putih dan kuning setelah peneliti mengenalkan sejumlah 12 warna spidol -Sepanjang observasi berlangsung, Damar kerap mengeluh gatal di bagian kepala

5.	7 Maret 2016 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati dan mendampingi Damar melukis	-Damar melukis menggunakan pensil dan bolpoin dengan media kertas gambar ukuran A3 -Bentuk yang Damar lukis tampak lebih variatif -Bentuk yang Damar lukis adalah rumah, binatang dan alat transportasi -Beberapa bentuk binatang yang Damar buat adalah bentuk-bentuk baru -Durasi yang dibutuhkan untuk menyelesaikan lukisan adalah satu jam
6.	8 Maret 2016 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati dan mendampingi Damar lomba melukis	-Damar mengikuti lomba melukis -Damar melukis menggunakan pensil dan pastel warna dengan media kertas ukuran A3+ -Lukisan yang Damar buat tidak sesuai dengan tema lomba yang telah ditentukan panitia -Lukisan yang Damar buat tidak terpengaruh oleh bentuk-bentuk yang terdapat pada lukisan-lukisan peserta lomba lain -Damar tampak merasa

				tidak nyaman dengan penggunaan pastel sebagai alat melukis -Hasil akhir lukisan Damar menjadi tidak maksimal karena Damar tidak biasa menggunakan pastel warna sebagai alat melukis -Waktu yang digunakan untuk menyelesaikan lukisan adalah tiga jam
7.	10 Maret 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati sekaligus memberikan evaluasi dengan pemberian stimulus berupa pengenalan sederhana mengenai teknik mewarnai	-Damar melukis menggunakan spidol warna dengan media kertas ukuran A3 -Bentuk yang Damar buat adalah kelinci, mobil dan sapi -Bentuk kelinci adalah hasil gubahan Damar terhadap gambar kelinci yang terdapat pada kotak pensilnya -Bentuk kelinci yang Damar buat tampak berbeda dengan bentuk kelinci yang terdapat pada tempat pensil -Ketiga bentuk dibuat dengan ukuran yang lebih besar dari biasanya -Setelah seluruh bentuk selesai dibuat, peneliti meminta Damar untuk mewarnai bentuk-bentuk tersebut -Antusiasme Damar terhadap mewarnai masih rendah -Damar lebih banyak menghabiskan waktu dengan mengimajinasikan spidol warna sebagai mobil-mobilan yang bisa terbang ke segala arah

				-Damar kerap menunda pengerjaan instruksi mewarnai yang telah peneliti beri
8.	12 Maret 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati sekaligus meneruskan pengerjaan instruksi mewarnai yang tertunda	-Pewarnaan menggunakan spidol warna -Bentuk-bentuk yang Damar buat tampak lebih menarik setelah diberi sentuhan warna -Antusiasme Damar terhadap mewarnai masih rendah -Damar lebih banyak menghabiskan waktu dengan mengimajinasikan spidol warna sebagai mobil-mobilan yang bisa terbang ke segala arah
9.	13 Maret 2016	Rumah Damar	Mengamati dan mendampingi Damar melukis	-Damar melukis menggunakan spidol warna dengan media kanvas -Bentuk yang Damar lukis adalah rumah, kendaraan, hewan dan tumbuhan -Bentuk utama lukisan adalah mobil bapak Damar yang ada di depan rumah -Disela proses melukis, Damar kerap berimajinasi dengan spidol -Selain spidol, Damar pun berimajinasi dengan kipas tangan yang ia angap sebagai wayang -Setelah puas dengan bentuk-bentuk yang ia lukis, Damar mencoba mewarnai lukisan tersebut -Antusiasme Damar terhadap mewarnai masih rendah -Proses melukis berlangsung selama dua

				jam
10.	14 Maret 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati sekaligus meneruskan pengerjaan lukisan yang tertunda	-Disela proses melukis, Damar kerap berimajinasi dengan spidol -Antusiasme Damar terhadap mewarnai masih rendah
11.	17 Maret 2016	RSUP Dr. Sardjito	Wawancara dengan Kakak Kandung Subjek, sekaligus mengamati perilaku Damar di luar rumah	-Damar antusias terhadap orang-orang di sekitarnya -Damar akan merespon jika ada yang mengajaknya berkomunikasi -Damar begitu tertarik dengan kamera yang dibawa peneliti -Damar mampu mengoperasikan kamera tersebut -Bentuk yang Damar tangkap dengan kamera adalah manusia
12.	18 Maret 2016	Fakultas Psikologi UGM	Tes Visual Intelegence, sekaligus mengamati perilaku Damar di luar rumah	-Damar menunjukkan perilaku yang tidak pernah ditunjukkan sebelumnya -Damar menunjukan sikap aktif terhadap orang-orang yang dia jumpai -Sikap aktif tersebut ditunjukkan dengan menyalami setiap mahasiswa/i yang dia jumpai -Damar tampak mengalami kesulitan ketika menaiki dan menuruni tangga -Permasalahan terpusat pada kaki Damar yang memang memiliki kelainan
13.	Senin, 21 Maret 2016	SLB N Pembina Yogyakarta	Mengamati dan mendampingi Damar melukis serta melakukan wawancara dengan	-Guru pendamping memberikan stimulus pada Damar dengan memperlihatkan beberapa contoh tas lukis

			guru pendamping Damar	-Damar diberi instruksi oleh guru pendamping untuk membuat sebuah bentuk bebas berukuran besar guna diaplikasikan pada tas lukis -Damar mampu mengikuti instruksi tersebut
14.	24 Maret 2016	Rumah Subjek	Mengamati dan mendampingi Damar melukis serta melakukan wawancara dengan Ibu Kandung Damar	-Damar melukis menggunakan spidol warna dengan media kanvas -Bentuk yang Damar lukis adalah rumah, kendaraan, hewan dan tumbuhan -Bentuk utama lukisan adalah mobil bapak Damar yang ada di depan rumah -Disela proses melukis, Damar kerap berimajinasi dengan spidol -Selain spidol, Damar pun berimajinasi dengan kipas tangan yang ia angap sebagai wayang -Setelah puas dengan bentuk-bentuk yang ia lukis, Damar mencoba mewarnai lukisan tersebut -Antusiasme Damar terhadap mewarnai masih rendah -Proses melukis berlangsung selama dua jam

LAMPIRAN 3

Kisi-kisi Pertanyaan

KISI-KISI PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK AYAH KANDUNG SUBJEK

Nama : Lungsiono Martoyo
Tempat : Rumah Damar
Waktu : Minggu, 13 Maret 2016

1. Sejak kapan Damar menunjukkan perbedaan sikap yang dicurigai sebagai gejala ketunaan?
2. Bagaimana respon keluarga setelah mengetahui hal tersebut?
3. Apa vonis yang diberikan oleh dokter terhadap Damar?
4. Tindakan apa yang keluarga lakukan setelah mengetahui hasil medis tersebut?
5. Sikap menonjol apa yang kerap Damar lakukan di rumah?
6. Dalam sehari, dimanakah Damar banyak menghabiskan waktu?
7. Kegiatan apa yang paling sering Damar lakukan?
8. Bagaimana pergaulan Damar dengan rekan sebaya di lingkungan rumah?
9. Tempat apa yang paling Damar sukai?
10. Hal apa yang bisa membuat Damar senang?
11. Hal apa yang bisa membuat Damar sedih?
12. Di sekolah, Damar di kenal sebagai siswa yang memiliki hobi melukis. Apakah hobi tersebut Damar tunjukkan pula di rumah?
13. Sejak kapan kecenderungan melukis muncul?
14. Apa yang keluarga lakukan setelah mengetahui hal itu?

KISI-KISI PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK KAKAK KANDUNG SUBJEK

Nama : Retnoningrum
Tempat : RSUP dr. Sardjito
Waktu : Kamis, 17 Maret 2016

1. Berapakah selisih usia antara anda dan Damar?
2. Berapakah usia anda dan Damar ketika mendapat keterangan medis bahwa Damar adalah seorang adik yang memiliki perbedaan?
3. Bagaimanakah respon anda sekeluarga ketika mengetahui hal tersebut?
4. Adakah terapi yang dilakukan keluarga sebagai upaya penanganan atas ketunaan Damar?
5. Mengenai ketunaan yang melekat pada Damar, adakah riwayat ketunaan pada lingkup keluarga besar?
6. Bagaimana respon keluarga besar ketika mengetahui bahwa Damar adalah seorang anak yang memiliki perbedaan?
7. Bagaimanakah hubungan antara anda pribadi dan Damar setelah mengetahui hal tersebut?
8. Dalam sehari, dimanakah Damar banyak menghabiskan waktu?
9. Sebagai kakak, apakah anda sering mengajak Damar bermain?
10. Tempat apa yang paling Damar sukai?
11. Bagaimana perilaku Damar ketika berada di luar rumah?
12. Kegiatan apa yang paling sering Damar lakukan ketika berada di luar rumah?
13. Bagaimana perilaku Damar terhadap rekan-rekan anda ketika berada di luar rumah?
14. Hal apa yang bisa membuat Damar senang?
15. Hal apa yang bisa membuat Damar sedih?
16. Di sekolah, Damar di kenal sebagai siswa yang memiliki hobi melukis. Apakah hobi tersebut Damar tunjukkan pula di rumah atau pada saat bersama anda?
17. Sejak kapan kecenderungan melukis Damar tunjukkan?
18. Bagaimanakah cara anda dalam menyikapi kecenderungan melukis yang melekat pada Damar?
19. Apa harapan anda terhadap kecenderungan melukis yang melekat pada Damar?

KISI-KISI PERTANYAAN WAWANCARA UNTUK GURU PENDAMPING SUBJEK

Nama : Heni Tri Istanti, S.Pd
Tempat : SLB N Pembina Yogyakarta
Waktu : Minggu, 13 Maret 2016

1. Sejak kapan anda mengenal Damar?
2. Bagaimana kesan pertama yang terbentuk ketika anda melihat Damar?
3. Pertimbangan seperti apa yang dilakukan sehingga Damar berada di kelas ini (kelas busana)?
4. Bagaimana sikap Damar ketika bergaul dengan rekan sebaya di sekolah?
5. Bagaimana sikap Damar ketika berkomunikasi dengan guru di sekolah?
6. Bagaimana sikap Damar ketika mendapat instruksi?
7. Bagaimana karakter kepribadian Damar?
8. Apakah Damar dapat mengikuti materi pelajaran dengan baik?
9. Kegiatan apa yang paling sering Damar lakukan?
10. Sejak kapan kecenderungan tersebut Damar munculkan?
11. Apakah anda menganggap kecenderungan tersebut sebagai potensi yang berarti? Mengapa?
12. Potensi apa saja yang kerap Damar tunjukkan?
13. Sebagai penyandang tunagrahita, Damar tentu mengalami keterbatasan dalam segala aspek. Lalu, apakah Damar bisa terus mengembangkan potensi yang ia miliki?
14. Hal apa yang bisa membuat Damar senang?
15. Hal apa yang bisa membuat Damar sedih?

**KISI-KISI PERTANYAAN WAWANCARA
UNTUK IBU KANDUNG SUBJEK**

Nama : Martini
Tempat : Rumah Damar
Waktu : Kamis, 24 Maret 2016

1. Sejak kapan Damar menunjukkan perbedaan sikap yang dicurigai sebagai gejala ketunaan?
2. Sejak kapan kecenderungan melukis muncul?
3. Bagaimana perilaku Damar ketika berada di rumah?
4. Bagaimana perilaku Damar terhadap rekan-rekan sebaya di rumah?
5. Dalam sehari, dimanakah Damar banyak menghabiskan waktu?
6. Bagaimana dengan riwayat pendidikan Damar?
7. Pukul berapakah Damar tidur?
8. Pukul berapakah Damar bangun tidur?
9. Hal apa yang bisa membuat Damar senang?
10. Hal apa yang bisa membuat Damar sedih?

LAMPIRAN 4

Hasil Wawancara

HASIL WAWANCARA DENGAN AYAH KANDUNG SUBJEK

Nama : Lungsiono Martoyo
 Tempat : Rumah Damar
 Waktu : Minggu, 13 Maret 2016

No.	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Sejak kapan Damar menunjukkan perbedaan sikap yang dicurigai sebagai gejala ketunaan?	Dari kecil. Kira-kira umur 4 - 5 tahun lah.	Gejala ketunaan Damar mulai tampak pada saat Damar berusia 4 - 5 tahun.
2.	Lalu, bagaimana dengan respon keluarga?	Ya cuma nganu, cuma bingung. Udah dibawa kemana-mana gitu. Nasibnya cuma gitu.	Keluarga telah melakukan beberapa upaya untuk menyikapi gejala tersebut.
3.	Memangnya, Damar sudah pernah dibawa kemana saja?	Ke rumah sakit, ke tempat orang pintar.	Upaya yang dilakukan adalah membawa Damar ke rumah sakit dan orang pintar (pengobatan alternatif).
4.	Bagaimana pendapat orang pintar?	Ya nganu, ini ngomongnya angel. Dulu kan jalannya juga sukar. Terus dipijiti. Lama kelamaan bisa jalan dan bisa ngomong.	Menurut orang pintar, Damar memiliki kesukaran dalam berbicara.
5.	Bagaimana pendapat dokter?	Kurang jelas. Ibunya e. Aku nggak ikut.	Ayah Damar tidak mengetahui hasil analisa medis.
6.	Setelah tahu perbedaan yang terdapat pada Damar, apa yang dilakukan oleh keluarga?	Ya cuma nggak bisa apa-apa. Cuma manut thok. Terus sekolah itu. Udah pindah tiga kali dulu. Di SLB Kalibayem. Terus SLB Bangun Jiwo. Terus yang terakhir di SLB Pembina.	Upaya lain yang dilakukan oleh keluarga adalah berusaha menyekolahkan Damar ke sekolah-sekolah yang sesuai dengan kondisi Damar pada saat itu. Hal tersebut dipertegas dengan kepindahan Damar yang sudah berlangsung sebanyak tiga kali.
7.	Kenapa Damar pindah?	Karena di dua	Kepindahan Damar

		sekolahan itu kurang cocok. Teman-temannya, kurang normalnya itu banget. Terus pindah ke sana (SLB Pembina) kan orangnya agak biasa-biasa. Cuma kelakuannya yang beda, tho?	disebabkan oleh lingkungan sekolah yang dirasa tidak sesuai dengan kondisi Damar.
8.	Sikap mencolok apa yang kerap Damar tunjukkan di rumah?	Mencolok? Nggak ada e. Nggak ada.	Tidak ada sikap mencolok yang Damar tunjukkan.
9.	Dalam sehari, dimanakah Damar banyak menghabiskan waktu?	Cuma di rumah terus. Nggak pernah pergi. Ya itu, cuma di rumah. lihat teve dan nulis-nulis itu.	Damar banyak menghabiskan waktu di rumah.
10.	Kegiatan apa yang sering Damar lakukan di rumah?	Mayang-mayang itu. Pake kipas itu. Kerepnya gitu. Mayang-mayang gitu.	Hobi Damar di rumah adalah bermain wayang menggunakan kipas tangan.
11.	Bagaimana pergaulan Damar dengan rekan sebaya di lingkungan rumah?	Ho.. nggak pernah anu e. Nggak pernah sama teman-temannya, nggak pernah e. Cuma di rumah terus e. Nggak mau, saya suruh keluar itu nggak mau. Cuma di rumah terus. Sama teman-temannya nggak pernah.	Damar tidak pernah bergaul dengan teman-teman sebaya jika sedang berada di rumah.
12.	Tempat apa yang paling Damar sukai?	Kalo apa? Kalo mandi di air itu apa? Renang. Iya, renang.	Tempat yang paling Damar sukai adalah kolam renang.
13.	Hal apa yang bisa membuat Damar sedih?	Kayaknya nggak ada e. Paling kalau marah gitu. Kalau nggak disetujui mau apa, disentak-sentak gitu langsung ngambek.	Damar akan sedih ketika keinginannya tidak terpenuhi.
14.	Hal apa yang bisa membuat Damar senang?	Pergi-pergian itu. Santai-santai itu. Pergi-pergi sakmobil	Damar akan senang ketika diajak pergi.

		kemana gitu senangnya.	
15.	Di sekolah, Damar di kenal sebagai siswa yang memiliki hobi melukis. Apakah hobi tersebut Damar tunjukkan pula di rumah?	Nggak e. Jarang sekali gambar di rumah. Malah nggak pernah. Nggak mau.	Damar jarang menunjukkan aktifitas melukisnya di rumah.
16.	Sejak kapan kecenderungan melukis muncul?	Sejak.. Kira-kira dua tahun belakangan ini.	Kecenderungan melukis mulai muncul sejak dua tahun lalu.
17.	Apa yang keluarga lakukan setelah mengetahui hal itu?	Ya cuma nganu, cuma ngikutin aja apa maunya Damar gitu. Nggak pernah gini-gitu, nggak pernah. Cuma nuruti maunya gimana, ya dituruti.	Upaya yang dilakukan adalah berusaha untuk mengikuti kemauan Damar.

HASIL WAWANCARA DENGAN KAKAK KANDUNG SUBJEK

Nama : Retnoningrum
 Tempat : RSUP Dr. Sardjito
 Waktu : Kamis, 17 Maret 2016

No.	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Berapakah selisih usia antara anda dan Damar?	Seluhnya antara 16-17 tahun. Sekitar segitu.	Selisih usia antara Damar dengan Kakak Kandungnya adalah sekitar 16-17 tahun.
2.	Berapakah usia anda dan Damar ketika mendapat keterangan medis bahwa Damar adalah seorang adik yang memiliki perbedaan?	Waktu tahu kalau Damar itu tunagrahita, pada saat Damar berusia satu tahun, berarti usia saya waktu itu 16 tahun.	Ketika mengetahui gejala ketunaan yang disandang Damar, usia Kakak Kandung adalah 16 tahun.
3.	Bagaimanakah respon anda sekeluarga ketika mengetahui hal tersebut?	Awalnya sih kaget, ya. Maksudnya, dalam silsilah keluarga kan ngga ada anak yang seperti ini. Awalnya jelas kaget. Tapi, lama-lama ya nggak masalah sih. Nerima-nerima aja. Maksudnya, nggak ada masalah khusus.	Keluarga bersikap pasrah terhadap ketunaan yang ada pada Damar.
4.	Mengenai ketunaan yang melekat pada Damar, adakah riwayat ketunaan pada lingkup keluarga besar?	Oh, kalau anaknya adiknya ibu saya, itu juga tunagrahita. Jadi, anaknya tante saya.	Dalam lingkup keluarga besar, tunagrahita di alami pula oleh sepupu Damar.
5.	Adakah terapi yang dilakukan keluarga sebagai upaya penanganan atas ketunaan Damar?	Banyak terapinya. Sejak Damar kecil itu ikut terapi fisioterapi di Sardjito juga. Ada terapi wicara. Terapi apa ya namanya, untuk kelenturan tubuh juga ada. Gitu mas. Rutin. Setiap minggu sekali. Tapi	Ada beberapa upaya yang dilakukan keluarga dalam menyikapi gejala ketunaan pada Damar, diantaranya adalah terapi fisioterapi, terapi wicara dan terapi kelenturan tubuh yang dilakukan secara rutin, sejak gejala ketunaan muncul hingga

		hanya sampai usia 5 tahun	Damar berusia 5 tahun.
6.	Gejala-gejala apa yang Damar tunjukkan pada saat dokter memberikan hasil medis Damar?	Waktu divonis itu tuh, untuk usia Damar yang saat itu (antara 1,5 tahun-1 tahun 8 bulan), harusnya dia itu sudah bisa duduk dan merangkak. Tapi, si Damarnya itu nggak bisa. Lemes gitu lho. Jadi duduk pun kayak nggak ada tulangnya. Lalu, dokter baru bisa benar-benar memvonis Damar adalah ketika dokter lihat mata sama ruas-ruas tangan. Kalau kata dokter itu untuk tunagrahita itu memiliki spesifikasi sendiri. Jadi langsung ketahuan.	Perbedaan mencolok yang melekat pada Damar, ketika dokter memberikan hasil medis adalah perkembangan kemampuan Damar yang tidak sama dengan anak-anak umum yang seusia dengan Damar pada saat itu.
7.	Bagaimana respon keluarga besar ketika mengetahui bahwa Damar adalah seorang anak yang memiliki perbedaan?	Responnya biasa aja sih mas. Mereka sama Damar ngemong.	Tidak ada perbedaan sikap yang dilakukan oleh keluarga besar terhadap ketunaan yang melekat pada Damar.
8.	Bagaimanakah hubungan antara anda pribadi dan Damar setelah mengetahui hal tersebut?	Malah lebih dekat menurutku, ya. Karena perhatian saya kan menjadi lebih gede ke Damar. Lebih sering apa.. ini anak kenapa? Terus, ini harusnya gimana? Harusnya dibawa kemana? Jadi, lebih perhatian malah.	Hubungan antara Damar dan Kakak Kandungnya berlangsung baik.
9.	Dalam sehari, dimanakah Damar banyak menghabiskan waktu?	Di rumah. Kalau waktu sekolah ya setengah hari di sekolah, setengah harinya lebih banyak	Damar banyak menghabiskan waktu di rumah.

		di rumah.	
10.	Sebagai kakak, apakah anda sering mengajak Damar bermain?	Pergi keluar? Kalau pergi keluar sering sekali. Kalau di dalam rumah mainnya paling main bola, gambar. Main-main biasa aja kayak anak-anak itu. Tapi, ya sering kok.	Kakak Kandung Damar sering mengajak Damar pergi.
11.	Bagaimana pergaulan Damar di lingkungan rumah?	Usia Damar sekarang kan hampir 13, ya? Kalau dia masih seusia 8 tahun, 9 tahun itu dia sering sekali keluar rumah main sama anak-anak. Sering ke tetangga-tetangga. Cuma, untuk 2 tahun, 3 tahun terakhir, dia itu nggak mau. Maksudnya, jarang gitu lho keluar rumah. Kalau disuruh pun, “Mbok, main sana Mar sama teman-teman.”, “Emoh”. Dia lebih suka di rumah dan melakukan aktifitas di rumah seperti main wayang atau apa gitu. Kalau dulu sering sekali dia jalan sama teman-temannya sampe jauh gitu.	Pada usia 8 – 9 tahun, Damar masih sering bergaul dengan anak sebaya di lingkungan rumahnya. Namun, dalam 2 – 3 tahun belakangan, Damar mengalami perubahan sikap. Damar lebih suka menyendiri di rumah.
12.	Tempat apa yang paling Damar sukai?	Yang paling disukai itu Mall. Karena rame mungkin, ya. Dia lihat barang-barang di sana itu senang.	Damar sangat senang jika diajak pergi ke Mall.
13.	Bagaimana perilaku Damar ketika berada di luar rumah?	Nggak nakal sih. Wajar aja. Cuma sering nanya-nanya “itu apa?”, terus “itu apa?”. Pengin nyoba kadang-kadang.	Perilaku Damar di luar rumah tergolong wajar. Rasa ingin tahu Damar cukup tinggi ketika melihat sesuatu yang menarik bagi dirinya.

		Misalnya lihat apa gitu, “itu apa sih? Iku nggo ngopo sih?”, kayak gitu.	
14.	Dengan siapa Damar bermain?	Kalau main bola, kadang dia sendiri, kadang sama aku. Pas bapakku belum sakit, ya sama bapakku. Kalau main sepeda kadang nyepeda sendiri ke rumah Si Mbah. Nggak jauh.	Damar bermain bersama orang-orang dilingkup keluarganya.
15.	Bagaimana perilaku Damar terhadap rekan-rekan anda ketika berada di luar rumah?	Deket sih mas. Maksudnya, nggak menutup diri gitu. Diajakin ngobrol mau. Diajakin main mau. Nggak ngelendot gitu lho sama saya. Jadi, bisa membaur gitu lho.	Damar menunjukkan sikap terbuka kepada oranglain, meskipun pasif.
16.	Hal apa yang bisa membuat Damar senang?	Ketika dibeliin sesuatu. Terus ketika dia itu dapet koin, koin receh itu. Dapet, atau nemu, atau dikasih, atau mainan koin itu dia itu seneng banget. Sampai bikin susunan koin itu dari sini, sampai sana, sampai sana, karena saking banyaknya koin. Paling suka sama koin.	Damar akan senang ketika diberikan sesuatu, terlebih koin receh.
17.	Hal apa yang bisa membuat Damar sedih?	Kalau dimarahin atau dibentak. Misalnya kalau face to face gini, muka kita galak atau mukanya kecut atau udah nggak enak, dia udah ngerasa gitu lho. Dia udah ngerasa. Dianya langsung diam. Marah sendiri	Damar akan sedih ketika dibentak. Sensitifitas perasaan Damar pun tinggi.

		gitu lho. Agak sensitif kalau lihat muka orang lagi marah apalagi bête, dia pasti langsung diam.	
18.	Di sekolah, Damar di kenal sebagai siswa yang memiliki hobi melukis. Apakah hobi tersebut Damar tunjukkan pula di rumah atau pada saat bersama anda?	Ya. Suka gambar-gambar di sembarang tempat. Nggak di buku gambar. Di buku-buku tulis, kayak gitu. Kalau koran itu kan pasti ada gambarnya, ya, gambar orang, ya. Nah itu, muka-muka orang itu semuanya pasti dia blok dan ditebali pakai bulpen hitam. Entah matanya, hitungnya, dipinggirnya, wajahnya. Jadi hampir semua koran bekas ditempat saya itu ada bekas-bekas ininya Damar. Setiap muka-muka orang itu pasti ditebali atau ngak matanya dibuletin. Jadi aneh semua itu.	Damar kerap menunjukkan aktifitas melukisnya ketika bersama Kakak Kandung.
19.	Sejak kapan kecenderungan melukis Damar tunjukkan?	Umur 8 tahunan mungkin, ya. 8 tahun, 9 tahun, kayak gitu. Awal-awalnya mainan bulpoin aja sih, mainan bulpoin sama bapaknya. Terus niru-niru gambar yang ada di koran sih, mas.	Kecenderungan Damar pada melukis mulai muncul pada saat Damar berusia 8 – 9 tahun.
20.	Bagaimanakah cara anda dalam menyikapi kecenderungan melukis yang melekat pada Damar?	Karena saya berpikirnya dia suka gambar, ya, jadi cara yang paling minimal bisa saya lakukan itu selain beli-beliin crayon atau pensil warna dan sepidol, itu	Upaya Kakak Kandung dalam menyikapi kecenderungan tersebut adalah dengan membelikan Damar berbagai alat-alat menggambar dan melukis.

		beliin itu lho, kan suka ada fotokopian yang sudah jadi gambar tapi belum ada warnanya, dulu suka saya beliin itu buat diwarnain dan ditiru gambarnya.	
21.	Alat yang paling sering Damar gunakan saat melukis?	Spidol sama bulpoin hitam. Lebih suka pakai bulpoin dia.	Alat yang paling sering Damar gunakan pada saat melukis adalah bolpoin.
22.	Apa harapan anda terhadap kecenderungan melukis yang melekat pada Damar?	Kalau harapan saya ya jelas, bagaimana caranya biar hobi atau kegiatan Damar yang lebih sering menggambar atau melukis itu bisa lebih dikembangkan. Biar dia ada kegiatan, tapi kegiatan yang dia lakukan positif. Itu aja.	Harapan dari Kakak Kandung adalah mampu mengembangkan potensi yang dimiliki oleh Damar.

HASIL WAWANCARA DENGAN GURU PENDAMPING SUBJEK

Nama : Heni Tri Istanti, S.Pd
 Tempat : SLB N Pembina Yogyakarta
 Waktu : Senin, 21 Maret 2016

No.	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Sejak kapan anda mengenal Damar?	Sejak di keterampilan ini, mas. Kelas 7. Berarti tahun 2015. Juli 2015. Kan ini dia sudah mau naik kelas 8. Tahun ajaran ini habis, dia naik kelas 8. Jadi belum ada setahun.	Perkenalan antara guru pendamping dan Damar sudah berlangsung selama satu tahun.
2.	Apakah sebelumnya anda sudah mengenal Damar?	Pernah. Kebetulan dulu pas menggantikan kelas itu pernah. Mengenal sebelumnya. Tapi ya, pembelajarannya bukan keterampilan. Memang sejak saat itu saya lihat dia memang sudah suka menggambar, senang melukis.	Sebelum narasumber menjadi guru pendamping bagi Damar, narasumber pernah bersinggungan dengan Damar secara tidak intensif.
3.	Sejak kapan?	SD. Kelas 4. Kalau sebelum itu saya nggak tahu, ya. Tapi semenjak kelas 4, pas saya masih lihat dia di kelas, yang sering dia lakukan ya menggambar di buku tulisnya itu, di buku tulis bergaris itu.	Pertemuan tidak intensif tersbut berlangsung ketika Damar masih berada di kelas 4 SD.
4.	Sudah memperhatikan bentuk-bentuk yang dia buat?	Belum. Saya baru memperhatikan itu kan ketika dia masuk sini. Saya observasi jahit, ternyata malah ketusuk tangannya itu. Terus terang yo gurunya trauma juga. Terus	Pada saat berjumpa Damar di kelas 4 SD, guru pendamping Damar belum memperhatikan secara intensif bentuk-bentuk lukisan yang dibuat oleh Damar.

		habis itu tak lihat, “kamu seneng gambar, le?”. “iya”. Saya mulai merhatiin gambar-gambarnya dia. Kemudian saya tanya mbak Nisa, mahasiswa yang PPL di sini, “ada nggak temennya jenengan yang dari seni rupa?”, katanya ada. Itu kebetulan di kelas kayu. Terus saya nemuin jenengan itu.	
5.	Bagaimana kesan pertama yang terbentuk ketika anda melihat Damar?	Kalau dulu sih mbak Nana kan masih bingung. Yang mengarahkan ke sini kan wali kelasnya, wali kelasnya yang kelas 6 dulu, Bu Par, itu mengarahkan di busana aja. Kalau kami sih masuk aja. Saya lihat anaknya. Oh, anaknya down syndrome. Kalau dia memang agak sulit. Saya mikirnya udah gitu. Tapi, saya coba lihat peluang dia yang lain apa, nanti saya kembangkan di situ. Memang benar kan ternyata ada peluang yang lain.	Guru pendamping sangat memahami bahwa Damar adalah anak down syndrome yang memiliki keterbatasan dalam belajar. Oleh sebab itu, selaku guru pendamping, beliau memilih untuk mengamati Damar terlebih dahulu agar dapat mengetahui potensi yang Damar miliki.
6.	Pertimbangan seperti apa yang dilakukan sehingga Damar berada di kelas ini (kelas busana)?	Ya dulu awalnya Damar ke sini, Mbak Nana ragu-ragu, “kok di jahit, bu?”, “oh, lah ya mbaknya mau kemana? alasannya ibu wali kelas 6 mengarahkan ke sini kan karena basic keluarganya ada yang	Latar belakang keluarga Damar yang bergelut di bidang jahit-menjahit menjadi alasan kuat bagi penempatan Damar di kelas busana.

		bisa jahit. harapannya kedepan, dia bisa bantu ekonomi di keluarganya.”. Terus Mbak Nana bilang, “kalau coba di keramik dulu bagaimana, bu?”, “oh, silakan nggak apa-apa. kan masih masa observasi.”. Terus pernah nyoba di keramik, tapi baru sehari Damarnya malah minta ke sini, “aku karo bu Heni wae.”	
7.	Bagaimana sikap Damar ketika bergaul dengan rekan sebaya di sekolah?	Sepengetahuan saya, dia kan akrab dengan teman-teman sekelasnya dulu. Sangat akrab. Bahkan kalau ketemu, euforianya yang pelukan lah, yang tos. Memang kalau di kelas, dia cenderung diam. Berbeda ketika pada waktu istirahat, kalau saya amati memang dia lebih aktif. Kalau di kelas memang dia diam. Apalagi kalau gurunya pasif. Sudah diam, buntutnya tidur dia.	Pergaulan Damar sangat akrab dengan rekan-rekan yang notabene pernah menjadi rekan sekelas Damar ketika masih di SD. Sementara itu, Damar merupakan seorang siswa yang cenderung pendiam/pasif ketika berada di kelas.
8.	Bagaimana sikap Damar ketika berkomunikasi dengan guru di sekolah?	Sangat nurut. Jadi, kalau dia datang itu, dia pasti akan langsung nyari saya. Salaman dulu. Terus dia ngomong, “bu, aku dah datang iki lho.”, mesti. Dia pasti ingin disapa. Kalau pagi dia nggak	Terjalin komunikasi yang baik antara Damar dengan guru pendampingnya di kelas.

		disapa, dia pasti cemberut. Tapi begitu saya sapa, “Wah Damar, selamat pagi! Apa kabar?”, cukup dengan sapaan gitu aja dia udah beda banget. Udah mantuk-mantuk, “Sehat lah!”.	
9.	Bagaimana sikap Damar ketika mendapat instruksi?	Dia cemberut terhadap sesuatu yang tidak dia mengerti. Kadang terhadap sesuatu yang dia tidak suka, “sesuk wae lah, sesuk wae lah.”, gitu. Itu keliatan banget. Tapi, untuk hal yang dia suka, misal, “Mar, mbok ibu digambarke kupu.”, “Yo! Oke!”, dia langsung gitu. Kalau yang dia suka, sekali langsung oke. Tapi untuk yang dia tidak begitu suka, “sesuk wae lah.”, nganyang supaya nggak itu.	Damar akan melakukan instruksi yang dia sukai dan akan menolak/menunda instruksi yang dia tidak sukai.
10.	Bisakah mengubah persepsi Damar terhadap sesuatu yang dia tidak suka menjadi suka?	Bisa. Dengan kata-kata persuasif yang membuat dia menjadi tertarik dengan apa yang kita suruh itu. Kalau nggak, ya dia akan cari enaknya saja. Untuk anak-anak ini memang harus seperti itu agar tidak monoton.	Perlu adanya upaya lebih untuk dapat mengubah persepsi Damar terhadap sesuatu yang semula tidak ia sukai, menjadi sesuatu yang ia sukai. Upaya tersebut dapat berupa penyampaian kata-kata persuasif yang dilakukan secara kontinu.
11.	Bagaimana karakter kepribadian Damar?	Dia ramah. Bisa bergaul dengan siapa saja sebenarnya. Memang, harus dari kitanya yang aktif. Dia cenderung pasif, sih. Tapi ketika kita bisa mincing dia, kita lebih	Damar merupakan seorang anak yang ramah dan terbuka, namun pasif.

		aktif, nanti dia akan mengikuti dan membalas.	
12.	Apakah Damar dapat mengikuti materi pelajaran dengan baik?	Sejauh ini, bisa. Cuma dia punya kelemahan di fisik, di lutut. Dan memang, untuk materi pelajaran yang berhubungan dengan fisik, agak kurang. Tapi, kemampuan Damar dalam menangkap materi, kalau yang sesuai dengan bakat dan hobi, cepat. Tapi, yang dia tidak hobi sama sekali, yo nggak. Dan guru harus jeli membaca itu.	Damar memiliki masalah fisik yang menyebabkan kemampuan Damar dalam melaksanakan materi pelajaran yang bersifat fisik menjadi terganggu. Damar dapat mengikuti materi pelajaran apabila materi tersebut menarik bagi dirinya.
13.	Kegiatan apa yang paling sering Damar lakukan selain melukis?	Berimajinasi. Dia suka menirukan adegan yang dia lihat di teve. Semisal gerakan-gerakan khas silat dari sebuah film yang suka dia lihat dan dia sebut-sebut, Arjolangit. Terus, saya juga pernah melihat di bermain bola di taman. Tapi karena ada masalah di fisik, jadi dia nggak kuat lama. Selebihnya hanya di sekitar kelas saja, duduk dan makan, kalau dia bawa bekal.	Selain melukis, Damar sangat senang berimajinasi. Damar kerap mengimajinasikan dirinya sebagai tokoh silat dalam serial Arjolangit yang kerap ia tonton di teve.
14.	Apakah anda menganggap kecenderungan Damar dalam melukis sebagai potensi yang berarti? Mengapa?	Ya, karena jarang anak tunagrahita yang sanggup menuangkan imajinasi dia dalam bentuk lukisan. Apalagi Damar sebagai penyandang tunagrahita sedang, biasanya anak serupa	Kecenderungan Damar dalam melukis merupakan sebuah potensi yang jarang ditemukan pada anak penyandang tunagrahita sedang lain.

		lain, tak suruh nyontoh gambar saja, iki ra dadi. Tapi dia, setiap tak kasih contoh, dia akan gambar tetap dengan versi dia. Semisal, saya kasih gambar kupu-kupu, dia tetap gambar kupu-kupu, tapi nggak manut contoh. Ning tetep kupu-kupu. Gambar manuk ya ngono kuwi, mas. Saya sebagai orang awam dan bukan seniman lukis, ya saya akan menganggap gambar yang dia buat jelek. Tapi saya tahu, itu ayunan. Ketika dia gambar ayam, saya tahu itu ayam. Ketika dia gambar buaya, saya tahu itu buaya. Bahkan burung hantu, yang notabene berbeda dengan burung lain, mungkin anak tunagrahita lain tidak bisa menangkap karakter itu, tapi Damar bisa menangkap itu. Dan beberapa pelukis yang pernah melihat karya Damar pun menganggap lukisan Damar memiliki nilai lebih.	
--	--	--	--

15.	Potensi apa saja yang kerap Damar tunjukkan?	Apa, ya? Potensi dia selain melukis, saya belum lihat banyak. Sebatas baru itu kayaknya. Kalau seni, untuk tari, psikomotor dia sulit. Mungkin itu, yang film itu, dia bisa meniru karakter/gerakan dari tokoh film yang dia idolakan.	Belum ada potensi lain yang semenonjol potensi Damar dalam melukis.
16.	Sebagai penyandang tunagrahita, Damar tentu mengalami keterbatasan dalam segala aspek. Lalu, apakah Damar bisa terus mengembangkan potensi yang ia miliki?	Sangat mungkin, mas. Kita tidak boleh menjudge ciptaan Tuhan. Nggak bisa. Meskipun kata teori begini-begitu, toh sudah banyak terbukti. Bahkan dulu, Si Thomas Alva Edison, di sekolah, dia dibilang bodoh, kan? Ternyata sekarang dia penemu. Saya nggak mau menjudge seperti itu. Meskipun pada asesmen awal Damar down adalah syndrome yang IQ-nya sekian, dengan segala keterbatasan. Kenyataannya, sekarang ini saya lihat potensi dia. Jadi saya tetap memberikan kesempatan pada dia.	Damar mengalami perkembangan dan akan sangat mungkin untuk terus mengalami perkembangan dalam hal apapun.
17.	Apakah sejauh ini Damar menunjukkan perkembangan dalam melukis?	Iya, banyak banget. Sebelum dia diarahkan dan ketemu jenengan itu, sama sekarang beda banget. Dan saya lihat, gambar-gambar yang dia buat itu sudah mulai bisa dengan tema. Kalau dulu kan	Dalam melukis, Damar menunjukkan perkembangan yang signifikan. Hal tersebut dapat terlihat dari bentuk-bentuk lukisan Damar yang semakin bervariasi. Selain itu, melalui lukisan, Damar pun dapat mempelajari hal-

		masih tumpul-tumpul gitu. Bahkan sekarang, kalau disuruh gambar binatang air, dia sudah mulai bisa membedakan. Alhasil, dia nggak sadar bahwa dia pun sedang belajar IPA. Ada lagi, ketika saya gambar baju, saya tanya, “Bisa nggak gambar baju ini?”, “Oral lah.” dia nggak tertarik. Saya pancing lagi, “Mosok gambar ngene kok ra iso?”, trus dia jawab, “Oh ya, iso-iso.”, “Sesuk gambar, yo?”, “Iyo, iyo.”. Jadi, Damar pun sudah mulai bisa membuka diri terhadap hal-hal yang sebelumnya dia tidak suka. Itu juga perkembangan. Dulu kan gambarnya cuma ayam, kandangnya, dan apapun yang sering dia jumpai di rumah, kalau sekarang sudah banyak. Dalam melukis, Damar jelas mengalami perkembangan pesat.	hal baru tanpa ia sadari.
--	--	---	---------------------------

HASIL WAWANCARA DENGAN IBU KANDUNG SUBJEK

Nama : Martini
 Tempat : Rumah Damar
 Waktu : Kamis, 24 Maret 2016

No.	Pertanyaan	Jawaban	Hasil Wawancara
1.	Sejak kapan Damar menunjukkan perbedaan sikap yang dicurigai sebagai gejala ketunaan?	Sejak umur 19 bulan. Umur segitu kok belum juga jalan. Terus saya bawa ke Sardjito dan pijat (alternatif) ke orangtua biar bisa jalan. Di Sarjito, kata tim medis, Damar memiliki down syndrome. Waktu itu usianya 21 bulan. Bahkan, sempat dibilang juga kalau Damar nggak akan bisa jalan dan nggak bisa ngomong. Tapi, kami tetap ke sana untuk terapi berbulan-bulan dan terapi pijat (alternatif) di orangtua. Lama-lama bisa jalan. Tapi, Damar belum juga bisa ngomong. Kalau bisa ngomong, cuma satu dua kata. Damar baru bisa jalan umur 2 tahun. Kalau soal bicara, Damar membutuhkan waktu yang cukup lama. Umur 2 tahun Damar baru bisa ngomong “Bapak..”, “Bu..”, begitu. Barulah ketika Damar TK, sekitar usia 7 tahun, Damar baru bisa bicara. Bicara pun	Gejala ketunaan mulai tampak ketika Damar berusia 19 bulan. Pada saat itu, gejala yang Damar tunjukkan adalah ketidakmampuan dalam berjalan dan berbicara. Hasil medis menyatakan bahwa gejala tersebut adalah gejala down syndrome. Bahkan, tim medis sempat menyatakan bahwa ketidakmampuan Damar dalam berjalan dan berbicara akan berlangsung secara permanen. Setelah dilakukan penanganan kontinu, baik secara medis maupun alternatif, ternyata Damar mampu berjalan pada usia 2 tahun. Akan tetapi, kemampuan Damar dalam berbicara masih mengalami hambatan.

		celat. Nggak jelas.	
2.	Sejak kapan kecenderungan melukis muncul?	Dari kecil. Mayang, terus gambar. Kalau nulis itu sulit sekali. Mulai gambar itu sejak sekolah di sana (SLB N Pembina), kan masih kecil juga. Kalau di rumah gambar-gambar terus. Semua bukunya digambari. Masih belum ngebentuk gitu. Lama-lama bikin ayam mulai ada bentuknya. Bikin apa saja, sudah mulai ada bentuknya.	Kecenderungan Damar dalam melukis muncul sejak Damar bersekolah di SLB N Pembina Yogyakarta. (usia 7 tahun).
3.	Bagaimana perilaku Damar ketika berada di rumah?	Nurut. Tapi, kalau marah, biasanya Damar suka jengkel sendiri. Kalau jalan, biasanya akan dipercepat sambil menggerutu gitu. Kayak orang dewasa kalau marah.	Damar adalah seorang anak yang patuh terhadap orangtua dan memiliki perasaan yang sensitif.
4.	Bagaimana perilaku Damar terhadap rekan-rekan sebaya di rumah?	Pas ada yang ngajak, mau kok dia. Tapi kalau mainnya jauh, biasanya sama saya nggak boleh. Takut Damar di nakalin.	Damar merupakan seorang anak yang pasif dalam bersosialisasi.
5.	Dalam sehari, dimanakah Damar banyak menghabiskan waktu?	Di rumah. Di tempat Mbak Nana juga. Kalau di tempat Mbak Nana, misal Mbak Nana kerja, Damarnya gambar.	Dalam sehari, Damar banyak menghabiskan waktu di rumah.
6.	Bagaimana dengan riwayat pendidikan Damar?	Playgroup 1 kali. Terus di TK biasa 2 kali. Di SLB Kali Bayem 1 kali, sekitar 1,5 tahun. SLB Bangun Jiwo 1 kali. Baru di	Damar mengalami beberapa kali perpindahan sekolah.

		Giwangan.	
7.	Pukul berapakah Damar tidur?	Kalau siang tidur, sampai malam nggak tidur. Kalau siang nggak tidur yo nanti jam 11, jam 10, jam 12 atau kadang jam 9 juga sudah tidur. Jadi kalau tidur siang itu malah nggak boleh. Soalnya nanti nggak bisa tidur sampe malam. Kasihan to sendirian. Kadang kalau malam nggak tidur itu bersih-bersih atau mainan nyusun-nyusun gitu. Kalau sudah bersih biasanya bangunin, “Bu, bu, sudah bersih. Sudah beres.”, gitu. “Oh yo, gek bobok, le”. Sebelum tidur pipis dulu. Udah tahu dia kalau sebelum tidur pipis dulu	Dalam keseharian, Damar tidur pada pukul 21.00 hingga 24.00, bergantung pada aktifitas siang yang Damar lakukan.
8.	Pukul berapakah Damar bangun tidur?	Bangun jam 6. Kadang jam 5. Kalau mau sekolah di bangunkan agak sulit. Kalau sama Mbak Nana dibangunkan cepat. Kalau nggak, dibangunkan pakai hape. Nyetel hape itu. Didengarkan suara ngaji, dia bangun. Kadang ada suara teman-temannya itu juga bangun. Kalau Cuma dibilang, “Mar, tangi”, itu sampai lama biasanya nggak bangun-bangun.	Dalam keseharian, Damar bangun dari tidur pada pukul 05.00 atau 06.00.
9.	Hal apa yang bisa	Diajak main. Ke Mall,	Damar akan sangat

	membuat Damar senang?	jalan-jalan itu paling senang. Nanti milih-milih baju, milih-milih apa. Sebelum baju, dulu ya milih-milih mainan itu. Sekarang ya milihnya baju, celana, topi.	senang ketika diajak jalan-jalan, khususnya ke Mal..
10.	Hal apa yang bisa membuat Damar sedih?	Kalau main-main, ini nggak boleh, ini nggak boleh, ini nggak boleh, itu dia marah. Yang dia suka tapi nggak boleh itu biasanya marah.	Damar akan sedih/kecewa ketika mendapat pelarangan dari orangtuanya.

LAMPIRAN 5

Identitas Subjek Penelitian

**BUKU ADMINISTRASI KELAS VII KETERAMPILAN BUSANA
SLB N PEMBINA YOGYAKARTA
TAHUN AJARAN 2015/2016**

Nama : Damar Sulistyo

TTL : Bantul, 19 Desember 2002

Jenis Ketunaan : Tunagrahita Sedang (TGS)

Agama : Islam

Nama Ayah : Lungsiono Martoyo

Nama Ibu : Martini

Pekerjaan Orangtua : Buruh Harian Lepas

Alamat : Brajan RT 07, Tamantirto, Kasihan, Bantul, Yogyakarta
(55183)

KLASIFIKASI SUBJEK PENELITIAN

Klinis	Pendidikan	Sosiologis	Pandangan Masyarakat
<i>Down Syndrome</i> (Mongoloid)	Mampu latih, <i>moderate, semi dependent, imbesil</i>	Tunagrahita sedang	Tunagrahita absolut

LAMPIRAN 6

Surat Pernyataan Narasumber

PERSETUJUAN SEBAGAI NARASUMBER

Dengan menandatangani lembar ini, saya:

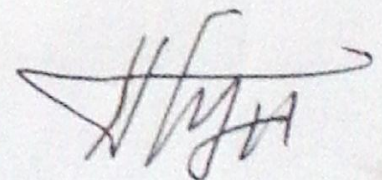
Nama : Lungfiono
Usia : 58 Thn
Pekerjaan : Buruh
Alamat : Krajan Rt 7. TAMAN TIRTO Keflon Bantul

telah bersedia menjadi narasumber dari penelitian yang dilakukan oleh Aditya Eko Prasetyo (NIM. 12206244017), Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2012, dengan penelitian yang berjudul *Studi Kasus Lukisan Damar Penyandang Tunagrahita Sedang di SLB N Pembina Yogyakarta.*

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

Yogyakarta, Oktober 2016

Narasumber



.....

PERSETUJUAN SEBAGAI NARASUMBER

Dengan menandatangani lembar ini, saya:

Nama : Retnoningrum

Usia : 30 tahun

Pekerjaan : Penjahit

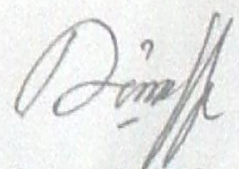
Alamat : Brajan RT 7 Tamandito, Kasihan, Bantul

telah bersedia menjadi narasumber dari penelitian yang dilakukan oleh Aditya Eko Prasetyo (NIM. 12206244017), Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2012, dengan penelitian yang berjudul *Studi Kasus Lukisan Damar Penyandang Tunagrahita Sedang di SLB N Pembina Yogyakarta*.

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

Yogyakarta, Oktober 2016

Narasumber


RETNONINGRUM

PERSETUJUAN SEBAGAI NARASUMBER

Dengan menandatangani lembar ini, saya:

Nama : Heni Tri Istanti

Usia : 40 tahun

Pekerjaan : Guru

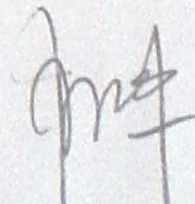
Alamat : Sumber Rt 03/11, Balecatan, Gamping, Sleman

telah bersedia menjadi narasumber dari penelitian yang dilakukan oleh Aditya Eko Prasetyo (NIM. 12206244017), Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2012, dengan penelitian yang berjudul *Studi Kasus Lukisan Damar Penyandang Tunagrahita Sedang di SLB N Pembina Yogyakarta*.

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

Yogyakarta, Oktober 2016

Narasumber



Heni Tri Istanti, S. Pd.

PERSETUJUAN SEBAGAI RESPONDEN

Dengan menandatangani lembar ini, saya:

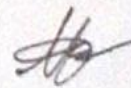
Nama *Martini*
Usia : *55 Thn*
Pekerjaan : *menjalit*
Alamat : *Brayan Rt 7 - Tomantirto Lashan Banta*

telah bersedia menjadi responden dan menyetujui Aditya Eko Prasetyo (NIM. 12206244017), Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa angkatan 2012, untuk melakukan penelitian berjudul *Studi Kasus Lukisan Damar Penyandang Tunagrahita Sedang di SLB N Pembina Yogyakarta* yang melibatkan anak saya..

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

Yogyakarta, Oktober 2016

Narasumber



Martini

.....

LAMPIRAN 7

Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

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

FRM/FBS/33-01
10 Jan 2011

Nomor : 015d/UN.34.12/DT/I/2016
Lampiran : 1 Berkas Proposal
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 6 Januari 2016

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

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

STUDI KASUS LUKISAN DAMAR PENYANDANG TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB N PEMBINA YOGYAKARTA

Mahasiswa dimaksud adalah

Nama : ADITYA EKO PRASETYO
NIM : 12206244017
Jurusan/Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Waktu Pelaksanaan : Januari – Maret 2016
Lokasi Penelitian : SLB N Pembina Yogyakarta

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

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


a.n. Dekan
Kasubag. Pendidikan FBS,
Indun Probo Utami, S.E.
NID 19670704 199312 2 001

Tembusan:
- Kepala SLB N Pembina Yogyakarta



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

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

Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

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

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/0150

0304/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Bahasa & Seni UNY
Nomor : 015d/UN/34/12/DT/II/2016 Tanggal : 6 Januari 2016

Mengingat :

1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 20 tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada :

Nama : ADITYA EKO PRASETYO
No. Mhs/ NIM : 12206244017
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa & Seni UNY
Alamat : Jl. Colombo No. 1, Yogyakarta
Penanggungjawab : Dr. Hajar Pamadhi, MA (Hons)
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : STUDI KASUS LUKISAN DAMAR PENYANDANG TUNAGRAHITA SEDANG DI SLB N PEMBINA YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 15 Januari 2016 s/d 15 April 2016
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan :

1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

ADITYA EKO PRASETYO

Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 18-01-2016
Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris



Tembusan Kepada :

- Yth
1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
 2. Ka. Dinas pendidikan Kota Yogyakarta
 3. Kepala SLB Negeri Pembina Yogyakarta
 4. Ybs.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
DINAS PENDIDIKAN PEMUDA DAN OLAAHRAGA

SLB NEGERI PEMBINA YOGYAKARTA

Jalan : Imogiri 224 Giwangan Umbulharjo Yogyakarta 55163 Telp. 371243
Website : WWW.slbnpyogya.com Email : www.slbnpyogya@gmail.com

SURAT KETERANGAN

No : 423/275

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : SARWIASIH, M.Pd
NIP. : 19680607 199203 2 009
Jabatan : Kepala Sekolah
Instansi : SLB Negeri Pembina Yogyakarta
Alamat : Jl. Imogiri 224 Giwangan UH Yogyakarta, Telp. 55163

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa :

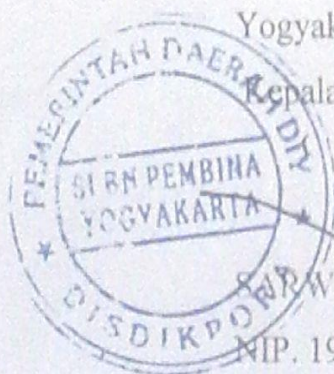
Nama : Aditya Eko Prasetyo
NIM : 12206244017
Program Studi : Pendidikan Seni Rupa
Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

Telah melaksanakan kegiatan penelitian di SLB Negeri Pembina Yogyakarta bulan Januari s.d
Maret 2016, dengan judul **STUDI KASUS LUKISAN DAMAR PENYANDANG
TUNAGRAHITA SEDANG DI DI SLB NEGERI PEMBINA YOGYAKARTA.**

Demikian surat keterangan ini dibuat, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 10 Oktober 2016

Kepala Sekolah,



SARWIASIH, M.Pd

NIP. 19680607 199203 2 009