

# **KONSEP-KONSEP DASAR SENI RUPA ANAK SD**

## **A. KONSEP SENI**

### **1. Pengertian Seni**

Kata seni adalah sebuah kata yang semua orang di pastikan mengenalnya, walaupun dengan kadar pemahaman yang berbeda. Konon kabarnya kata seni berasal dari kata “sani” yang kurang lebih artinya “Jiwa Yang Luhur/ Ketulusan jiwa”. Mungkin saya memaknainya dengan keberangkatan orang/ seniiman saat akan membuat karya seni, namun menurut kajian ilmu di eropa mengatakan “ART” (artivisial) yang artinya kurang lebih adalah barang/ atau karya dari sebuah kegiatan. Namun kita tidaka usah mempersoalkan makna ini, karena kenyataannya kalau kita memperdebatkan makna yang seperti ini akan semakain memperkeruh suasana kesenian, biarlah orang memilih yang mana terserah mereka.

Seni adalah proses yang sengaja mengatur unsur-unsur dalam suatu cara yang menarik indra atau emosi. Ini mencakup berbagai macam kegiatan manusia, ciptaan, dan cara berekspresi, termasuk musik, sastra, film, patung, dan lukisan. Makna seni ini dibahas dalam cabang filsafat yang dikenal sebagai estetika.

### **2. Sifat Seni Secara Umum**

Seni memiliki sifat dasar kreatif, individual, perasaan, abadi, dan universal. Pengertian kreatif adalah kemampuan seseorang untuk mengubah sesuatu yang ada menjadi baru dan orisinal. Contoh: Batu yang diubah menjadi patung, tanah liat dapat menjadi keramik, suara diubah menjadi musik, gerakan menjadi sebuah tarian, dll. Sifat individual adalah bahwa suatu karya seni memiliki ciri perseorangan dari penciptanya. Lagu-lagu yang diciptakan Ebit G. Ade, sangat berbeda dengan lagu-lagu Rhoma Irama, Titik Puspita, atau pun yang lainnya. Atau lukisan Afandi sangat berbeda dengan lukisan-lukisan Basuki Abdullah, Raden Saleh, Popo Iskandar, Picasso, Van Gogh, maupun pelukis lainnya. Ciri khas pribadi inilah yang merupakan identitas dari karya mereka.

Seni memiliki sifat perasaan, pengertiannya dalam membuat karya seni selalu melibatkan emosi dan jiwa. Oleh sebab itu, untuk dapat menikmati sebuah karya harus menggunakan kepekaan perasaan yang paling dalam. Sebuah lagu yang diciptakan melalui perasaan seorang seniman, kemudian dibawakan seorang penyanyi yang menjiwai isi lagu itu. Tampil dalam suara dan penampilan yang seirama, maka para pendengar lagu itu akan tergugah hatinya. Semua itu jika ada kesungguhan dalam menggunakan indera rasa seperti yang dilakukan pencipta dan penyanyinya. Seni memiliki sifat abadi atau keabadian. Sesungguhnya semua pembuatan manusia memiliki sifat demikian, yaitu perbuatan baik atau tercela yang sudah dilakukan tidak dapat dibatalkan. Seseorang yang telah berjasa kepada kita, sosoknya akan selalu melekat sampai akhir hayat, walau pun mungkin bendanya sudah hilang ditelan masa. Jika membuat karya seni memiliki tujuan estetik atau keindahan, hendaknya orang yang menikmatinya turut berlatih juga

untuk berbuat sesuatu yang indah dan terpuji. Maka layaklah seorang seniman mendapat penghargaan ketika ada anak yang berbuat sesuatu kebaikan jika terpengaruh (menangkap amanat) cerita film, novel, syair lagu, dll. Tetapi sebaliknya, siapa yang bersalah jika kelakuan tidak baik diakibatkan oleh pengaruh cerita film atau buku-buku yang tidak mendidik? Seni bersifat universal, artinya seni tidak mengenal batasan waktu, bangsa, bahasa, dll. Sebagai contoh, semua orang yang berlainan bahasa akan tertawa terbahak-bahak ketika melihat tingkah laku badut sirkus yang sangat lucu. Atau seorang yang melihat gambar karikatur akan tersenyum tanpa mengetahui siapa pembuatnya.

## **B. KONSEP SENI RUPA**

### **1. Pengetian Seni Rupa**

Seni rupa adalah salah satu cabang kesenian, seni rupa merupakan ungkapan gagasan dan perasaan manusia yang diwujudkan melalui pengolahan median dan penataan elemen serta prinsip-prinsip desain. Seni rupa merupakan realisasi imajinasi yang tanpa batas dan tidak ada batasan dalam berkarya seni. Sehingga dalam berkarya seni tidak akan kehabisan ide dan imajinasi. Dalam seni rupa murni, karya yang tercipta merupakan bentuk dua dimensi dan tiga dimensi. Sehingga objek yang dibuat merupakan hasil dari satu atau lebih dari media yang ada (sebagai catatan bahwa media atau bahan seni di dunia juga tidak terbatas).

Dalam berkarya seni, tidak pernah ada kata salah dan juga tidak ada yang mengatakan salah pada karya yang telah diciptakan. Namun demikian, di dalam proses berkarya seni, karena dalam hal ini adalah proses belajar, maka harus dilakukan dengan cara yang benar, sesuai dengan tujuan dari pembelajaran. Untuk anak usia dini (0 – 8 tahun), ketika belajar tentang seni rupa tidak hanya bertujuan untuk berproses berkarya seni saja, karena selain itu juga diharapkan dapat memberikan fisik motorik, kognitif, bahasa, sosial, emosional serta kemandirian pada anak. Jadi dengan bimbingan yang tepat, seorang anak akan dapat melatih potensi-potensi yang bermanfaat.

Seni rupa atau seni yang tampak adalah salah satu bentuk kesenian visual atau tampak ada yang tidak hanya bisa diserap oleh indera penglihatan, tetapi juga bisa oleh indera peraba, maksudnya adalah teksturnya dapat dirasakan, misalnya kasar, halus, lunak, keras, lembut, dsb. Namun tidak menutup kemungkinan tekstur ini adalah tekstur maya (ada namun tidak nyata) atau tekstur ini seolah-olah ada yang dikarenakan mata kita dikelabui oleh sesuatu yang tampak, misalnya sebuah foto kayu : disitu seolah-olah kita melihat adanya tekstur namun kenyataannya tekstur itu tidak ada jika kita merabanya

### **2. Fungsi Seni Rupa**

Seni rupa dapat berfungsi sebagai : media ekspresi, media komunikasi, media pengembangan bakat, media pendidikan

### 3. Aspek seni rupa

- a. Aspek grahita
- b. Aspek Garapan
- c. Aspek Tata

### 4. Jenis Karya Seni Rupa

- a. Karya rupa murni yakni karya seni rupa yang sengaja diciptakan sebagai sarana ekspresi komunikasi, rekreasi dan terapi. Karya seni rupa murni ini dapat berupa dwimarta ataupun trimatra.
- b. Karya seni rupa terapan yang sengaja dicipta untuk tujuan fungsional. Karya seni rupa ini pun mencakup 2 macam yakni dwimarta dan trimarta



Karya seni rupa murni dua dimensi



Karya seni terapan tiga dimensi

### **C. KONSEP PENDIDIKAN SENI**

Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak. Pelaksanaan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni merupakan aktivitas permainan. Melalui permainan, kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Melalui permainan dalam pendidikan seni anak memiliki keleluasaan untuk mengembangkan kreativitasnya.

Beberapa aspek penting yang perlu mendapat perhatian dalam pendidikan seni antara lain kesungguhan, kepekaan, daya produksi, kesadaran berkelompok, dan daya cipta. Pendidikan seni adalah segala usaha untuk meningkatkan kemampuan kreatif ekspresif anak didik dalam mewujudkan kegiatan artistiknya berdasarkan aturan-aturan estetika tertentu. selain itu, pendidikan seni di SD bertujuan menciptakan cipta rasa keindahan dan kemampuan mengolah menghargai seni. Jadi melalui seni, kemampuan cipta, rasa dan karsa anak di olah dan dikembangkan.

Selain mengolah cipta, rasa dan karsa seperti yang diterapkan di atas, pendidikan seni merupakan mengolah berbagai ketrampilan berpikir. Hal tersebut meliputi ketrampilan kreatif, inovatif, dan kritis. Ketrampilan ini di olah melalui cara belajar induktif dan deduktif secara seimbang.

Dunia anak adalah dunia bermain. Salah satu fungsi seni adalah sebagai media bermain. Oleh sebab itu, aktivitas berolah seni dapat dikembangkan melalui bermain. Melalui bermain

kemampuan mencipta atau berkarya, bercita rasa estetis dan berapresiasi seni diperoleh secara menyenangkan. Melalui kondisi yang menyenangkan seperti ini, anak akan mengulang setiap aktivitas belajarnya secara mandiri dan akan menjadi kebiasaan dan keinginan terhadap seni.

#### **D. KONSEP PENDIDIKAN SENI RUPA SD**

Pendidikan Seni Rupa sesungguhnya merupakan istilah yang relatif baru digunakan dalam dunia persekolahan. Pada mulanya digunakan istilah menggambar. Penggunaan istilah pengajaran menggambar ini berlangsung cukup lama hingga kemudian diganti dengan istilah Pendidikan Seni rupa. Materi pelajaran yang diberikan tidak hanya menggambar tetapi juga beragam bidang seni rupa yang lain seperti memotong, mencetak, menempel dan juga apresiasi seni. Tujuan pengajaran menggambar di sekolah adalah untuk menjadikan anak pintar menggambar melalui latihan koordinasi mata dan tangan.

Pendidikan seni merupakan sarana untuk pengembangan kreativitas anak. Pelaksanaan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni dapat dilakukan melalui kegiatan permainan. Tujuan pendidikan seni bukan untuk membina anak-anak menjadi seniman, melainkan untuk mendidik anak menjadi kreatif. Seni merupakan aktifitas permainan, melalui permainan kita dapat mendidik anak dan membina kreativitasnya sedini mungkin. Dengan demikian dapat dikatakan seni dapat digunakan sebagai alat pendidikan. Pendidikan Seni Rupa adalah mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa, menyediakan kesempatan mengaktualisasikan diri, mengembangkan penguasaan disiplin ilmu Seni Rupa, dan mempromosikan gagasan multikultural.

#### **E. PERLUNYA PENDIDIKAN SENI RUPA DI SD**

Menurut Sternberg, kualitas emosional yang tampaknya penting, penting bagi keberhasilan kualitas ini adalah kemampuan mengenali perasaannya sendiri sewaktu perasaan atau emosi itu muncul, dan ia mampu mengenali emosinya sendiri apabila ia memiliki kepekaan yang tinggi atas perasaan mereka yang sesungguhnya dan kemudian mengambil keputusan-keputusan secara mantap. Kemampuan mengelola emosi merupakan kemampuan seseorang untuk mengendalikan perasaannya sendiri, sehingga tidak meledak dan akhirnya dapat mempengaruhi perilakunya secara wajar. (Sternberg, Saloveri dalam Tolopan; 1997)

Menurut Pitcer (1982) mengatakan kemampuan membina hubungan bersosialisasi sama artinya dengan kemampuan mengelola emosi orang lain. Dengan seni rupa akan membantu anak-anak untuk mengerti orang lain dan memberikan kesempatan dalam pergaulan sosial dan perkembangan terhadap emosional mereka. Anak-anak dengan kemampuan ini cenderung

mempunyai banyak teman, pandai bergaul. Melalui belajar kelompok dituntut untuk bekerjasama, mengerti orang lain. Anak merupakan pribadi sosial yang memerlukan relasi dan komunikasi dengan orang lain untuk memanusiakan dirinya.

Menurut Goleman (1995) mengatakan bahwa idealnya seseorang dapat menguasai ketrampilan kognitif sekaligus ketrampilan sosial emosional. Melalui bukunya yang terkenal “Emotional Intelligences (EQ)”, memberikan gambaran spektrum kecerdasan, dengan demikian anak akan cakap dalam bidang masing-masing namun juga menjadi amat ahli. Perkembangan Kognitif tidak datang dengan sendirinya. Untuk mendorong pertumbuhan, kurikulum yang disusun berdasarkan atas taraf perkembangan anak. Serta harus dapat memberikan pengalaman pendidikan yang spesifik yaitu melalui pendidikan seni rupa di sekolah.

## **F. JENIS KARYA SENI RUPA**

### **Menggambar**

Kegiatan menggambar di SD dapat diterapkan dalam berbagai cara dari mulai pembuatan shet, pengembangan shet, menjadikan karya lukis atau gambar, menggambar dengan skema, memindahkan gambar dengan bantuan kisi-kisi, dan menggambar ekspresi dengan cara memberikan gambaran kepada siswa bagaimana seorang maestro menggarap karya mereka dari awal sampai akhir. Kegiatan coret mencoret adalah bagian dari perkembangan motorik anak dan anak sangat menyukai kegiatan ini, sehingga dengan dorongan guru dan kesempatan yang diberikan anak akan termotivasi membuat gambar.

Kegiatan menggambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Dengan kata lain, gambar merupakan salah satu cara manusia mengekspresikan pikiran-pikiran atau perasaan-perasaannya. Dengan kata lain, gambar merupakan salah satu bentuk bahasa. Ada 3 tahap perkembangan anak yang dapat dilihat berdasarkan hasil gambar dan cara anak menggambar:

Pertama, tahap mencoret sembarangan. Tahap ini biasanya terjadi pada usia 2-3 tahun. Pada tahap ini anak belum bisa mengendalikan aktivitas motoriknya sehingga coretan yang dibuat masih berupa goresan-goresan tidak menentu seperti benang kusut. Tahap kedua, juga pada usia 2-3 tahun, adalah tahap mencoret terkendali. Pada tahap ini anak mulai menyadari adanya hubungan antara gerakan tangan dengan hasil goresannya. Maka berubahlah goresan menjadi garis panjang, kemudian lingkaran-lingkaran.

Tahap ketiga, pada anak usia 3 ½ – 4 tahun, pergelangan tangan anak sudah lebih luwes. Mereka sudah mahir menguasai gerakan tangan sehingga hasil goresannya sudah lebih Tujuan menggambar bagi anak:

- a. Mengembangkan kebiasaan pada anak untuk mengekspresikan diri

- b. Mengembangkan daya kreativitas
- c. Mengembangkan kemampuan berbahasa
- d. Mengembangkan citra diri anak



### **Finger Painting (Lukisan Jari)**

Pada kesempatan kali ini, kita akan mempelajari salah satu kegiatan di area seni yaitu kegiatan melukis dengan jari tangan atau bisa dikenal dengan nama finger painting.

Tujuan dari kegiatan ini adalah :

- a. Dapat melatih motorik halus pada anak yang melibatkan gerak otot-otot
- b. kecil dan kematangan syaraf.
- c. Mengetahui konsep warna primer (merah, kuning, biru). Dari warna-warna yang terang kita dapat mengetahui kondisi emosi anak, kegembiraan dan kondisi-kondisi emosi mereka.
- d. Mengenalkan konsep pencampuran warna primer, sehingga menjadi warna yang sekunder dan tersier.
- e. Mengembangkan estetika keindahan warna.
- f. Melatih imajinasi dan kreatifitas anak.

Ada beberapa metode atau cara dalam kegiatan finger painting :

- a. Menggunakan teknik basah (kertas dibasahi dulu)
- b. Menggunakan teknik kering (kertas tidak perlu dibasahi)



## **Melukis**

Salah satu kebahagiaan terbesar dari pelukis bukan hanya kesenangan tetapi juga mendapatkan berbagai banyak pengalaman dengan anak-anak selagi mereka belajar melukis. Pelajaran melukis dapat diawali oleh anak yang berusia 4-6 tahun atau usia TK. Media yang digunakan untuk melukis pada anak usia dini biasanya cat air, cat minyak, finger painting, dan lain-lain.

Dalam pembelajaran melukis anak-anak biasanya belajar sambil bercakap-cakap dengan temannya. Percakapan pertama mereka kebanyakan adalah tentang warna-warna yang mereka peroleh. Sambil bereksperimen dengan mencampurkan warna-warna, anak-anak itu bermain, bermain elemen seni ini dengan cara yang santai. Hal ini menjaga agar kuas dan semangat mereka tetap bekerja. Ini akan membuat mereka mengekspresikan sesuatu yang bersifat pribadi dalam lukisan. Berbeda dengan anak usia 7 dan 8 tahun, cirikhas kelompok umur mereka adalah dengan mengajukan pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan hidup mereka sendiri. Anak-anak membuat lukisan tentang suasana hati, baik yang muram, sendu atau bersemangat dan lucu. Biasanya suasana hati mereka disampaikan oleh warna. Mereka belajar bagaimana warna pelengkap dan sejalan dapat membantu mengungkapkan ide-ide.



## **Membentuk**

Arti kata membentuk dapat dimaksudkan sebagai mengubah, membangun dan mewujudkan. Membentuk dalam kaitan kegiatan seni rupa adalah terjemahan dari kata dalam bahasa Belanda “boetseren” atau bahasa Inggris “modeling”. Umumnya bahan yang dipergunakan untuk kegiatan membentuk adalah bahan-bahan lunak seperti tanah liat, plastisin, malam lilin, playdog dan sejenisnya. Tetapi dalam pengembangannya, selama tidak mengingkari maksud dari arti kata membentuk tadi, dapat dipergunakan bahan-bahan lain seperti kertas, karton atau bahan-bahan lembaran yang sekiranya dapat dibentuk.

Bahan yang tidak pernah cukup bagi mereka adalah tanah liat. Mereka tidak bosan dengan bahan yang lengket, basah dan bisa dibentuk sesuai keinginan mereka. Anak-anak akan menghabiskan hari mereka dengan tanah liat. Mereka suka menyentuh tanah liat, untuk merasakan sensualitasnya.



Teknik membentuk sangat beraneka ragam,diantaranya :

- a. Disambungkan Membutsir: Membutsir adalah membuat karya tiga dimensi dari bahan yang lunak dengan cara diremas-remas dengan tangan pada saat tanah masih dalam keadaan lembek.Bahan yang biasa digunakan adalah tanah dan plastisin.Selain membutsir dengan tangan yang diremas-remaskan tetapi sering juga menggunakan alat yang disebut sudip.
- b. Memahat: Membentuk dengan jalan membuang bahan yang tidak dipergunakan dengan cara memahat.Setiap bahan ada peringkat pahat yang khusus .Media yang dapat dipakai antara lain kayu,batu es,dsb.Karya yang dibuat dari bahan yang disambung-sambung.
- c. Cor (Menuang): Proses menuang menggunakan bahan cair yang dituangkan pada alat acuan yang berbentuk cetakan.Setelah menjadi keras dikeluarkan dari acuan/cetakan.Bahan cair ini dibuat dari semen,plastic ,karet dan gips.
- d. Merakit: Membuat karya dengan cara menyambung-nyambung beberapa bagian atau potongan bahan.Caranya disebut merakit,hasilnya disebut rakitan.Potongan bahan disambungkan dengan cara dilas,dipatri,disekrup atau dengan cara yang lain.

### **Mencetak**

Mencetak adalah proses memperbanyak suatu gambar atau naskah dengan menggunakan teknik tertentu diantaranya cetak datar,cetak tinggi,cetak dalam,cetak saring,cetak copy,dan cetak dengan pintu out. Mencetak dapat dilakukan anak diberbagai usia, dimulai dari anak berusia 5

tahun. Kadang-kadang seorang anak kecil akan menemukan idenya sendiri. Entah bagaimana dengan cara apa seorang anak berusia 5 tahun dalam pembelajaran mencetak anak menemukan bahwa menepukkn spons yang sudah diberi warna di atas menghasilkan rangkaian pola yang berulang-ulang (perihal mencetak, merupakan suatu kemungkinan yang menakjubkan untuk mengulanginya).



Mencetak yang formal membutuhkan pelat atau stempel. Stempel tersebut gambar-gambar yang diukir atau ditimbulkan, yang diberi tinta dan kemudian dipindahkan ke kertas. Stempel cetak yang paling sederhana terbuat dari Styrofoam. Selain murah juga tidak berbahaya bagi anak didik kita. Untuk anak-anak usia 5 tahun dan 6 tahun, penting khususnya untuk menyuruh mereka mencetak dihari yang sama. Dengan cara ini mereka sungguh-sungguh memahami prosesnya. Semua anak menikmati mengeksplorasi efek-efek yang dihasilkan tekstur ini ketika pelatnya dicetak.

## **Menjiplak**

Sebelum membuat cetakan apapun, anak-anak dapat menggunakannya untuk menjiplak. Mereka cukup menempatkan sehelai kertas putih diatas permukaan pelat dan dengan krayon, menggosok-gosokannya bahkan dengan keras untuk mendapatkan gambarannya. Anak-anak merasa teknik menjiplak cukup mengagumkan dan menggunakannya dengan banyak cara.



Koin-koin biasanya adalah favorit mereka. Koin adalah bahan yang sederhana dan mudah sekali didapat. Mereka dapat dengan mudah membuat banyak jiplakan yang berbeda dari obyek-obyek yang ditemukan di sekolah. Ini merupakan cara yang bagus untuk membuat anak-anak peka pada dunia sekitar mereka.

## Kolase

Kolase dalam pengertian yang paling sederhana adalah penyusunan berbagai macam bahan pada sehelai kertas yang diatur. Anak-anak di kelas biasanya memilih dan mengatur potongan bentuk dari kertas, kain, bahan-bahan berstruktur, lalu meletakkannya di tempat yang mereka suka. Sebagai bagian dari pengalaman mereka dapat membuat keputusan sendiri tentang penggunaan warna, ukuran dan bentuk.



Ada beberapa macam kolase yaitu: Kolase dengan kertas dan kain, Kolase dengan tekstur

### **3M (Menggunting, Menempel, Melipat)**

Karya rupa 3M ini merupakan proses manipulasi lembaran kertas menjadi suatu bentuk tiga dimensi. Di Jepang teknik seperti ini disebut teknik origami.

## **G. PERANAN SENI RUPA**

### **Peranan Bagi Anak Usia Dini**

Bermain bagi anak merupakan kegembiraan dan kesibukan yang penting. Dalam bertanya seni rupa dapat menimbulkan kegembiraan. Kegembiraan anak nampak dan terlihat disebabkan oleh keaktifan atau kesempatan bergerak, bereksperimen, berlomba dan berkomunikasi. Dapat pula dilihat betapa senangnya anak-anak berkarya melalui seni rupa, mereka akan bergerak-gerak dengan sadar atau tidak, mencoba-coba sesuatu yang diinginkan. Dalam kelompok mereka selalu berlomba untuk menyelesaikan karyanya sesuai dengan gagasannya. Apabila anak berhasil berkarya, dengan spontan ia akan berteriak dan bergerak, menandakan kegembiraannya. Anak berkarya sesuai dengan daya fantasinya dan apa yang dicapainya perlu mendapat pemahaman/pengertian orang lain. Bermain sangat berguna bagi perkembangan anak untuk persiapan dalam kehidupan masa dewasa. Permainan dimaksudkan antara lain : Permainan “membentuk”; melatih anak untuk berkarya. Permainan “fungsi”; melatih berbagai macam aktivitas fisik. Permainan “peranan”; berguna untuk menyiapkan anak mampu melakukan peranan dalam kehidupan di kemudian hari. Permainan “menerima”; berguna untuk memupuk kemampuan menerima kebudayaan.

### **Peranan Guru**

Peranan guru di kelas adalah menyelesaikan masalah-masalah yang dihadapinya dan memahami karakteristik siswa sebagai anak didik di kelasnya. Dalam melaksanakan kegiatan kelas guru harus menjadi pengelola, perencana, penyuluh dan perancang program yang baik dan tuntas. Guru yang simpatik, imajinatif, kreatif dan luas pengetahuannya. Adalah prasarat mutlak bagi guru sekolah dasar.

### **Peranan Sekolah**

Sekolah berperan sebagai tempat membina dan melatih diri melalui pengajaran dan pendidikan untuk mengatasi segala masalah di masyarakat kelak setelah anak menyelesaikan sekolah. Di sekolah anak-anak dihadapkan pada tuntutan untuk tetap bersikap teratur berdisiplin (diam/tenang), memperhatikan petunjuk-petunjuk guru, menguasai seluruh perangkat.

## **H. METODE PEMBELAJARAN SENI RUPA DI SD**

### **Strategi Penataan**

Strategi penataan berkaitan dengan rancangan menata urutan materi pembelajaran dari yang mudah ke yang sulit, dari konkrit ke abstrak.

### **Strategi penyampaian**

Strategi penyampaian berkaitan dengan media pembelajaran atau alat bantu pembelajaran untuk menyampaikan materi yang telah dikemas.

### **Strategi pengelolaan**

Strategi pengelolaan berkaitan dengan kegiatan pengelolaan kelas selama pembelajaran dilaksanakan.

## **I. MODEL PEMBELAJARAN SENI RUPA**

### **Model Terkait**

Model terkait adalah model pembelajaran terpadu yang paling sederhana karena menekankan pada hubungan secara eksplisit tentang konsep atau prinsip, atau pokok bahasan atau ketrampilan atau tugas, atau sikap dalam suatu bidang studi. Pada pembelajaran SR-KT terpadu keterkaitan dalam substansial material seni. Model terkait dalam SR-KT terpadu dapat dimodifikasikan berdasarkan jenis matra substansial seni. Urutan keterkaitan dan besar bobot materi masing-masing substansial materi yang terkait.

Keunggulan Model Terkait :

- a. Paling sederhana sehingga paling mudah di rancang dan dilaksanakan
- b. Terjadi interalisasi karena adanya pengembangan konsep-konsep inti secara terus-menerus
- c. Memudahkan proses transfer gagasan-gagasan dalam pemecahan masalah.
- d. Siswa lebih mudah dalam mendapatkan gambaran-gambaran mengenai suatu ketrampilan tertentu.

Kelemahan Model Terkait :

- a. Model terkait pada intinya adalah mengaitkan antara prinsip, konsep ketrampilan dan tugas atau sikap pada suatu bidang kajian tertentu. Hal ini menyebabkan SR-KT tetap

terpisah dan keterpaduan tidak nampak walaupun hubungan telah dirancang secara eksplisit dalam suatu disiplin mata kajian.

- b. Fokus pembelajaran masih bersifat sempit karena usaha-usaha untuk memadukan gagasan-gagasan dalam suatu bidang studi dapat membatasi usaha mengembangkan hubungan yang lebih menyeluruh dengan bidang studi lain.

### **Model Terjala**

Merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan pendekatan tematik. Model ini menekankan hubungan antara dua atau lebih mata pelajaran melalui tema. Pada pembelajaran senirupa terpadu, model terjala ini dapat memadukan secara intra bidang studi (seni music, tari) dan inter bidang studi (senirupa, music, tari, matematika, ips, ipa dll). Keunggulan:

- a. Melalui pendekatan tematik, pembelajaran terpadu model ini memiliki kekuatan komprehensif yang tinggi.
- b. Membangun motivasi siswa melalui kegiatan pemilihan dan pengembangan tema
- c. Meningkatkan kemampuan wawasan guru tentang suatu konsep secara komprehensif

Kelemahan :

- a. Membutuhkan waktu yang lama dalam merancang pembelajaran
- b. Keterampilan seni rupa yang diperoleh siswa kurang optimal
- c. Guru memerlukan kemampuan mengevaluasi proses dan produk pembelajaran agar perencanaan dan pelaksanaan pembelajaran dapat tercapai secara optimal

### **Model Terpadu**

Model terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang menggunakan tema yang diangkat dari adanya tumpang tindih tentang konsep keterampilan dan sikap dalam kurikulum yang berlaku dari berbagai mata pelajaran atau mata kajian. Keunggulan :

- a. Mampu membangun motivasi siswa
- b. Mampu mengembangkan aspek sikap pada dampak pengiring dalam pembelajaran
- c. Menghemat waktu
- d. Memiliki kekuatan komprehensif yang tinggi

Kelemahan :

- a. Membutuhkan kurikulum yang mengacu pada keterpaduan serta kebijakan-kebijakan pendukung dalam system evaluasi pembelajaran
- b. Membutuhkan waktu, tenaga dan pikiran dalam merancang model pembelajaran terpadu
- c. Model terpadu merupakan pembelajaran terpadu yang paling rumit.

## **J. PENDEKATAN PEMBELAJARAN SENI RUPA**

Pembelajaran Pendidikan Seni dilaksanakan baik dengan pendekatan terpisah dan terpadu. Pendekatan terpisah ialah melaksanakan pembelajaran setiap bidang seni, sesuai dengan ciri-ciri khusus dan kesatuan substansi masing-masing. Pendekatan terpadu ialah melaksanakan pembelajaran yang memadukan bidang-bidang seni dalam bentuk seni pertunjukan, seni multimedia, atau kolaborasi seni. Pembelajaran Pendidikan Seni secara terpadu meliputi pembelajaran apresiatif dan produktif.

Pembelajaran apresiatif secara terpadu dilaksanakan dengan kegiatan apresiasi terhadap karya seni yang merupakan perpaduan antara dua atau lebih bidang seni, baik secara langsung maupun melalui media audio-visual, misalnya pertunjukan musik, tari, teater, atau film. Pembelajaran produktif secara terpadu dilaksanakan dengan kegiatan berkarya dan penyajian seni yang melibatkan dua atau lebih bidang seni, misalnya dalam bentuk seni pertunjukan atau kolaborasi antar bidang seni.

Alternatif pelaksanaan mata pelajaran Pendidikan Seni sebagai berikut. Sekolah yang memiliki lebih dari satu guru bidang seni, masing-masing guru memberikan pembelajaran seni sesuai dengan bidangnya secara terpisah. Siswa memilih salah satu bidang seni sesuai dengan minatnya. Pembelajaran secara terpadu dilaksanakan dengan kerja sama antara guru-guru bidang seni yang bersangkutan. Sekolah yang hanya memiliki guru salah satu bidang seni, guru tersebut melaksanakan pembelajaran seni sesuai dengan bidangnya, tetapi sedapat mungkin juga melaksanakan pembelajaran seni secara terpadu, sesuai dengan kemampuannya.

Materi pokok yang bersifat teoritik tidak diberikan secara terpisah, tetapi secara integratif dengan materi kegiatan apresiasi seni, berkarya seni, kritik seni, dan penyajian seni. Pembelajaran yang bersifat praktek (berkarya) lebih berorientasi pada proses dari pada hasil, sehingga lebih menekankan usaha membentuk dan mengungkapkan gagasan kreatif dari pada kualitas komposisi yang dihasilkan.

Dalam pembelajaran Pendidikan Seni, pengembangan sikap memiliki kedudukan yang lebih tinggi dibandingkan dengan keterampilan, dan pengetahuan. Untuk menunjang pembelajaran materi yang mengarah pada penguasaan keahlian profesional, termasuk menggambar dengan

mistar (menggambar konstruksi), perlu ditunjang dengan program ekstrakurikuler, sesuai dengan bakat dan minat siswa.

## **K. PERKEMBANGAN SENI RUPA ANAK SEKOLAH DASAR**

Periodisasi menurut Kerchensteiner (Muharam dan Sundaryati, 1991: 34) Upaya yang telah dilakukan Kerchensteiner adalah mengadakan penyelidikan pada anak-anak dari masa bayi sampai empat belas tahun. Dari 100.000 buah gambar ia menggolongkannya dalam beberapa periode, masa, yaitu:

Masa Mencoreng : 0 - 3 tahun

Masa bagan : 3 - 7 tahun

Masa bentuk dan garis : 7 - 9 tahun

Masa bayang-bayang : 9 - 10 tahun

Masa perspektif : 10 - 14 tahun

Periodisasi menurut Cyril Burt (Lowenfeld, 1975: 118-119) Membagi periodisasi gambar menjadi tujuh tingkatan, yaitu:

Masa mencoreng : 2 - 3 tahun

Masa garis : 4 tahun

Masa simbolisme deskriptif : 5 - 6 tahun

Masa realisme deskriptif : 7 - 8 tahun

Masa realisme visual : 9 - 10 tahun

Masa represi : 10 - 14 tahun

Masa pemunculan artistic : masa adolesen

Periodisasi masa perkembangan seni rupa anak menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain adalah: Penyelidikan yang dilakukan terhadap anak-anak usia 2 sampai 17 tahun menghasilkan periodisasi sebagai berikut:

Masa mencoreng (scribbling) : 2-4 tahun

Masa Prabagan (preschematic) : 4-7 tahun

Masa Bagan (schematic period) : 7-9 tahun

Masa Realisme Awal (Dawning Realism) : 9-12 tahun

Masa Naturalisme Semu (Pseudo Naturalistic) : 12-14 tahun

Masa Penentuan (Period of Decision) : 14-17 tahun.

### **Perkembangan Seni Rupa Anak Sekolah Dasar**

Setiap guru SD perlu mengenal latar belakang anak didiknya, khususnya landasan teori tentang dunia kesenirupaan anak yang telah dikembangkan oleh para ahli, agar ia dapat memilih strategi pembelajaran yang sesuai dengan kondisi siswa. Anak Sekolah Dasar (SD) berusia sekitar 6 - 12 tahun. Berdasarkan teori tahap-tahap perkembangan menggambar/seni rupa secara garis besar dapat dibedakan dua tahap karakteristik, yaitu kelas I sampai dengan kelas III ditandai dengan kuatnya daya fantasi-imajinasi, sedangkan kelas IV sampai dengan kelas VI ditandai dengan mulai berfungsinya kekuatan rasio. Perbedaan kedua karakteristik ini tampak pada gambar-gambar (karya dua dimensi) atau model, patung dan perwujudan karya tiga dimensi lainnya.

Ada dua cara untuk memahami perkembangan seni rupa anak-anak. Pertama, mengkaji teori-teori yang berkaitan dengan perkembangan seni rupa anak menurut para ahli. Kedua, mengamati dan mengkaji karya anak secara langsung. Hal ini dapat dilakukan dengan mengumpulkan karya anak berdasarkan rentang usia yang relevan dengan teori yang telah kita pelajari. Melalui kegiatan ini, diharapkan kita bisa memahami perkembangan seni rupa anak secara komprehensif.

Dalam psikologi perkembangan dinyatakan bahwa pada rentang kehidupan manusia khususnya anak ada yang disebut masa keemasan yang dikenal dengan masa peka. Hal ini dipertegas oleh Piere Duquet (1953: 41) bahwa: "A childre who does not draw is an anomaly, and particulary so in the years between 6 an 10, which is outstandingly the golden age of creative expression". Pada masa peka atau keemasan ini anak harus diberi kesempatan agar potensi yang dimilikinya berfungsi secara maksimal. Masa peka tiap orang berbeda-beda. Secara umum, masa peka menggambar ada pada masa lima tahun, sedangkan masa peka perkembangan ingatan logis pada umur 12 dan 13 tahun (Muharam dan Sundaryati, 1991: 33).

Selanjutnya, untuk terciptanya kesempatan bagi siswa agar dapat melakukan ekspresi kreatif, maka guru perlu melakukan kegiatan berupa: 1) memberi perangsang (stimulasi) kepada siswa, 2) guru dapat mempertajam imajinasi dan memperkuat emosi siswa dengan menggunakan metode pertanyaan yang dikembangkan Sokrates.

Kemampuan siswa kelas rendah dalam membuat gambar tampak lebih spontan dan kreatif dibandingkan dengan siswa kelas tinggi. Hal ini terjadi karena semakin tinggi usia anak, maka

kemampuan rasionya semakin berkembang sehingga dapat berpikir kritis. Kondisi ini akan mempengaruhi anak dalam hal spontanitas dan kreatifitas karya. Bila rasionya sudah berfungsi dengan baik, maka dalam membuat karya seni, misalnya menggambar, mereka selalu mempertimbangkan objek gambar secara rasional; bentuk yang baik, proporsi yang tepat, penggunaan warna yang cocok sesuai dengan benda yang dilihatnya.

Sejalan dengan pendapat di atas, sebagai guru pendidikan seni rupa perlu memahami perkembangan artistik (artistic development) peserta didik.

### **Masa Coreng-Moreng (Scribbling Period)**

Kesenangan membuat goresan pada anak-anak usia dua tahun bahkan sebelum dua tahun sejalan dengan perkembangan motorik tangan dan jarinya yang masih menggunakan motorik kasar. Hal ini dapat kita temukan anak yang melubangi atau melukai kertas yang digoresnya. Goresan-goresan yang dibuat anak usia 2-3 tahun belum menggambarkan suatu bentuk objek. Pada awalnya, coretan hanya mengikuti perkembangan gerak motorik. Biasanya, tahap pertama hanya mampu menghasilkan goresan terbatas, dengan arah vertikal atau horizontal. Hal ini tentunya berkaitan dengan kemampuan motorik anak yang masih menggunakan motorik kasar. Kemudian, pada perkembangan berikutnya penggambaran garis mulai beragam dengan arah yang bervariasi pula. Selain itu mereka juga sudah mampu membuat garis melingkar. Periode ini terbagi ke dalam tiga tahap, yaitu: 1) corengan tak beraturan, 2) corengan terkendali, dan 3) corengan bernama. Ciri gambar yang dihasilkan anak pada tahap corengan tak beraturan adalah bentuk gambar yang sembarang, mencoreng tanpa melihat ke kertas, belum dapat membuat corengan berupa lingkaran dan memiliki semangat yang tinggi. Corengan terkendali ditandai dengan kemampuan anak menemukan kendali visualnya terhadap coretan yang dibuatnya. Hal ini tercipta dengan telah adanya kerjasama antara koordinasi antara perkembangan visual dengan perkembangan motorik. Hal ini terbukti dengan adanya pengulangan coretan garis baik yang horizontal, vertical, lengkung, bahkan lingkaran.



Corengan bernama merupakan tahap akhir masa coreng moreng. Biasanya terjadi menjelang usia 3-4 tahun, sejalan dengan perkembangan bahasanya anak mulai mengontrol goresannya bahkan telah memberinya nama, misalnya: “rumah”, “mobil”, “kuda”. Anak-anak memiliki jiwa bebas, ceria. Mereka sangat menyenangi warna-warna yang cerah misalnya dari crayon. Kesenangan menggunakan warna biasanya setelah ia bisa memberikan judul terhadap karya yang dibuatnya. Penggunaan warna pada masa ini lebih menekankan pada penguasaan teknik-mekanik penempatan warna berdasarkan kepraktisan penempatannya dibandingkan dengan kepentingan aspek emosi. Pada masa mencoreng, bila anak difasilitasi oleh orang tua maka akan memiliki peluang untuk melakukan kreasi dalam hal garis dan bentuk, mengembangkan koordinasi gerak, dan mulai menyadari ada hubungan gambar dengan lingkungannya. Hal yang paling penting yang harus dilakukan oleh orang tua dan guru pada masa ini adalah dengan memberi perhatian terhadap karya yang sedang dibuat anak sehingga tercipta kemampuan komunikasi anak dengan orang dewasa secara melalui bahasa.

### **Masa Pra Bagan (Pre Schematic Period)**

Usia anak pada tahap ini biasanya berada pada jenjang pendidikan TK dan SD kelas awal. Kecenderungan umum pada tahap ini, objek yang digambarkan anak biasanya berupa gambar kepala-berkaki. Sebuah lingkaran yang menggambarkan kepala kemudian pada bagian bawahnya ada dua garis sebagai pengganti kedua kaki. Ciri-ciri yang menarik lainnya pada tahap ini yaitu

telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan objek dari dunia sekitarnya. Koordinasi tangan lebih berkembang. Aspek warna belum ada hubungan tertentu dengan objek, orang bisa saja berwarna biru, merah, coklat atau warna lain yang disenanginya.

### **Masa Bagan (Schematic Period)**

Konsep bentuk mulai tampak lebih jelas. Anak cenderung mengulang bentuk. Gambar masih tetap berkesan datar dan berputar atau rebah (tampak pada penggambaran pohon di kiri kanan jalan yang dibuat tegak lurus dengan badan jalan, bagian kiri rebah ke kiri, bagian kanan rebah ke kanan). Pada perkembangan selanjutnya kesadaran ruang muncul dengan dibuatnya garis pijak (base line)



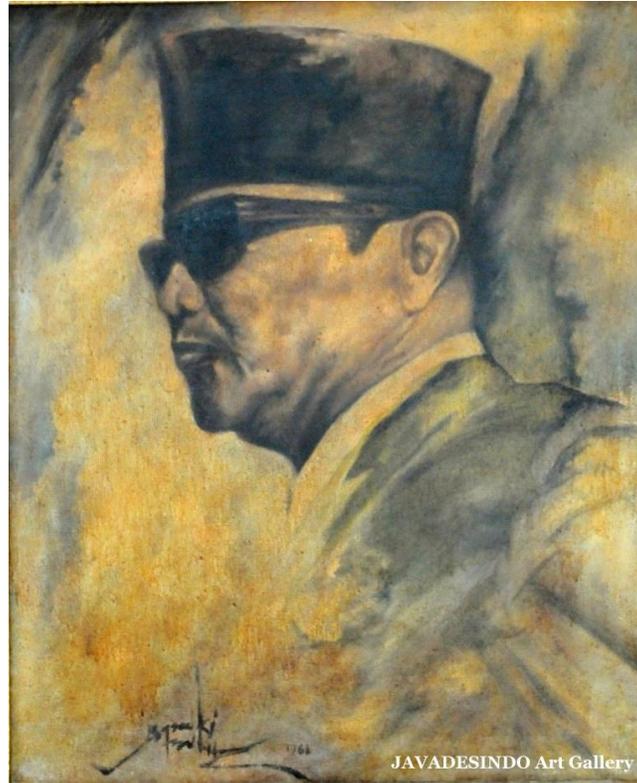
### **Masa Realisme Awal (Early Realism)**

Pada periode Realisme Awal, karya anak lebih menyerupai kenyataan. Kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Mereka menyatukan objek dalam lingkungan. Selain itu kesadaran untuk berkelompok dengan teman sebaya dialami pada masa ini. Perhatian kepada objek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan objek, proporsi (perbandingan ukuran) belum dikuasai sepenuhnya. Pemahaman warna sudah mulai disadari. Warna biru langit berbeda dengan biru air laut. Penguasaan konsep ruang mulai dikenalnya sehingga letak objek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain dikenalnya warna dan ruang, penguasaan unsur desain seperti keseimbangan dan irama mulai dikenal pada periode ini. Ada perbedaan kesenangan umum, misalnya: anak laki-laki lebih senang kepada menggambarkan kendaraan, anak perempuan kepada boneka atau bunga.



### **Masa Naturalisme Semu**

Pada masa naturalisme semu, kemampuan berfikir abstrak serta kesadaran sosialnya makin berkembang. Perhatian kepada seni mulai kritis, bahkan terhadap karyanya sendiri. Pengamatan kepada objek lebih rinci. Tampak jelas perbedaan anak-anak bertipe haptic dengan tipe visual. Tipe visual memperlihatkan kesadaran rasa ruang, rasa jarak dan lingkungan, dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. Penguasaan rasa perbandingan (proporsi) serta gerak tubuh objek lebih meningkat. Tipe haptic memperlihatkan tanggapan keruangan dan objek secara subjektif, lebih banyak menggunakan perasaannya. Gambar-gambar gaya kartun banyak digemari.



Ada sesuatu yang unik pada masa ini, di mana pada satu sisi anak ekspresi kreatifnya sedang muncul sementara kemampuan intelektualnya berkembang dengan sangat pesatnya. Sebagai akibatnya, rasio anak seakan-akan menjadi penghambat dalam proses berkarya. Apakah gambar ini seperti kucing? Sementara kemampuan menggambar kucing kurang misalnya. Sebagai akibatnya mereka malu kalau memperlihatkan karyanya kepada sesamanya.

### **Periode Penentuan**

Pada periode ini tumbuh kesadaran akan kemampuan diri. Perbedaan tipe individual makin tampak. Anak yang berbakat cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang, tetapi yang merasa tidak berbakat akan meninggalkan kegiatan seni rupa, apalagi tanpa bimbingan. Dalam hal ini peranan guru banyak menentukan, terutama dalam meyakinkan bahwa keterlibatan manusia dengan seni akan berlangsung terus dalam kehidupan. Seni bukan urusan seniman saja, tetapi urusan semua orang dan siapa pun tak akan terhindar dari sentuhan

