

PEMBELAJARAN MELUKIS PADA ANAK MELALUI BAHASA RUPA

Oleh: Suardana^{*)}

ABSTRACT

This study aims to develop the knowledge of aspect Language for the children, with expectation children could be able to create or express and have creative imagination in fine art.

A child represents the new generation who later they will be adult and represent the expectation of the family and of their Country. In educating the nation, in broader since children require full attention, not only fulfilling the need of their food and cloths but also need education in accordance with there ages.

Education for children should be in accordance with their needs and capacity. Children world are identical with the play or leisure that is a sensation that is full of spontaneity and pleasure the children also like to imitate because one of their behavior forming process is imitating what happened in their surrounding environment. Basically Children have big curiosities. They wish to try, to feel, wish to find some thing, and so on for that reason people around them conduct or participate in the construction of positive growth of their physic and soul. One factor In development of children creativities in painting is through the education of aspect Language, children will easily know something through the visualization of a real thing although same times they experience inferences of family or of school activities Limiting Child

^{*)} Staf Pengajar pada Jurusan Pendidikan Seni Rupa UNY.

tendency in expression or creation. Can hinder the growth of children creativities and initiative process.

Study of aspect language should motivation the children so that they can develop their potency. Principally, study of aspect language is development. Individual potencies. Educator ought to squire or help them with certain motivation for their expression need their development for better abilities and capabilities

Key words: study, paint, child, and aspect language.

PENDAHULUAN

Pengembangan pendidikan dilakukan melalui suatu proses yang biasa disebut proses pendidikan. Proses tersebut pada dasarnya merupakan pembudayaan dan pembelajaran. Pembelajaran adalah penyebaran budaya dari generasi satu ke generasi berikutnya. Sejalan dengan hal tersebut, Tilaar (1999: 9) memberi batasan bahwa pendidikan adalah suatu proses menaburkan benih-benih budaya dan peradaban manusia yang hidup dan dihidupi oleh nilai-nilai atau visi yang berkembang di dalam masyarakat. Hal inilah yang disebut pendidikan sebagai suatu proses pembudayaan. Dalam proses pembudayaan, terdapat tuntutan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehingga mendorong manusia menemukan teknologi guna lebih memudahkan kehidupannya. Dengan akal yang dimiliki, manusia mampu mengembangkan teknologi tersebut. Teknologi yang dimaksud adalah alat untuk membuat sesuatu dan hasilnya disebut sebagai hasil kebudayaan.

Proses pembudayaan dilakukan melalui tiga institusi utama, yaitu: keluarga, masyarakat, dan institusi di luar keluarga dan masyarakat. Pada masyarakat yang bertumpu pada sistem kekerabatan *nuclear family* (keluarga batih), anggota keluarga batih itulah yang bertanggung jawab

untuk menanamkan nilai-nilai kehidupan dan keterampilan dasar kepada anak-anaknya. Pada masyarakat yang menganut pola kekerabatan *extended family* (keluarga luas), semua anggota keluarga luas turut bertanggung jawab dalam proses pendidikan. Transformasi nilai melalui proses pendidikan dalam keluarga sering dipandang sangat penting karena proses ini menjadi pondasi bagi anak dalam kehidupan masyarakat yang lebih luas.

Pendidikan dalam masyarakat berarti pendidikan berlangsung di lingkungan tempat seseorang menjalani kehidupannya. Proses pendidikan pada tingkat ini dalam beberapa hal berbeda dengan pendidikan yang diperoleh melalui keluarga. Melalui proses interaksi sosial dalam kehidupan masyarakat, seseorang belajar untuk memahami dan melakukan interpretasi nilai-nilai serta norma-norma sosial yang dilakukan orang lain. Semakin sering kualitas dan kuantitas interaksi, semakin banyak pula pengetahuan yang dia peroleh. Masyarakat memberikan kontribusi yang cukup besar bagi pemahaman seseorang terhadap kehidupan bersama dalam kesatuan sosial yang lebih luas daripada keluarga. Melalui proses interaksi sosial itulah seseorang menyerap sistem nilai dan norma yang kemudian menjadi bagian dari sistem pengetahuan atau kebudayaannya.

Pendidikan melalui lembaga di luar institusi keluarga dan masyarakat adalah pendidikan yang diselenggarakan secara khusus oleh lembaga atau institusi tertentu. Lembaga tersebut antara lain institusi pendidikan resmi yang dikenal dengan istilah sekolah. Sekolah menjadi salah satu sarana penting dalam proses transformasi budaya pada masyarakat. Struktur sekolah berbeda dengan lembaga keluarga dan masyarakat. Oleh karena itu, dalam kegiatannya sekolah lebih cenderung pada upaya untuk mencerdaskan peserta didik melalui pengembangan

potensi akal atau rasio. Konsep mencerdaskan memang pada umumnya dipahami sebagai upaya untuk mengembangkan kemampuan nalar peserta didik, walaupun dalam perkembangannya telah meluas yang meliputi kecerdasan emosional dan spiritual, seperti yang dikenal akhir-akhir ini dalam kajian psikologi (Sairin, 2003: 3).

Ketiga elemen utama tempat proses pembudayaan nilai dalam kehidupan keluarga, masyarakat, dan sekolah tersebut masing-masing mempunyai arena bermain dan batas-batas wewenang sendiri. Namun, ketiga elemen tersebut saling terkait dan tidak mungkin dapat dipisahkan. Hanya saja, bagaimana mengaitkan ketiga elemen tersebut dalam sebuah gerak bersama yang dilakukan secara konseptual masih mengalami berbagai hambatan. Apalagi jika dikaitkan dengan perkembangan masyarakat akhir-akhir ini (Sairin, 2003: 4).

Pendidikan anak sangat perlu ditingkatkan dan harus sesuai dengan kebutuhan mereka. Dunia anak-anak identik dengan bermain. Bagi anak yang normal tiada waktu tanpa bermain. Bermain merupakan kebutuhan hidup sehari-hari anak. Mereka biasanya sangat gembira apabila permainan yang dilakukan sesuai dengan hatinya. Aktivitas bermain dalam dunia anak berbeda dengan dunia orang dewasa. Oleh karena itu, perlu dipertimbangkan jenis permainan yang sesuai dengan usia anak. Dalam mengembangkan kreativitas anak, salah satunya adalah melalui pendidikan bahasa rupa. Anak akan sangat mudah mengetahui sesuatu kalau diwujudkan dengan visualisasi bentuk atau wujud nyata.

Pada dasarnya anak memiliki kecenderungan keingintahuan yang sangat besar, seperti rasa ingin mencoba, merasakan, menemukan, dan lain sebagainya. Walaupun akhirnya mereka mendapatkan hambatan-hambatan, baik dari keluarga maupun pembelajaran di sekolah. Membatasi kecenderungan mereka dapat menghambat perkembangan kreativitas dan

inisiatif anak. Pembelajaran bahasa rupa harus dapat memberikan motivasi pada anak agar mampu mengembangkan potensi dirinya. Pada prinsipnya, pembelajaran bahasa rupa adalah pengembangan potensi individu. Oleh karena itu, pendidik seharusnya mampu memberi motivasi tertentu agar mereka dapat berekspresi dan mengembangkan kemampuannya secara optimal.

Anak dapat mengekspresikan bahasa rupa sesuai dengan fase usianya. Pada usia tertentu, anak sudah mempunyai kemampuan dasar bahasa rupa sesuai dengan tingkat kognitif dan psikomotorik mereka. Viktor Lowenfeld (1982) dalam penelitiannya menyebutkan bahwa ada beberapa kelompok gambar yang terbagi berdasarkan perkembangan usia, yakni masa corat-coret (*scribbling*), prabagan (*the preschematic stage*), bagan (*the schematic stage*), berkelompok (*the gang age*), dan naturalisme semu (*the pseudo naturalistic stage*).

Masa corat-coret (*scribbling*) dijalani anak pada usia 2-4 tahun. Pada tahap ini mereka belum mengenal bentuk goresan yang berwujud. Tahap ini dibagi dalam tiga tahapan, yaitu: coretan tak beraturan (*disordered scribbling*); coretan terkontrol (*controlled scribbling*); dan penamaan goresan (*naming of scribbling*). Masa prabagan (*the preschematic stage*) dijalani anak pada usia 4-7 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai menggores dengan memperhatikan bentuk dan sudah mulai terlihat ada komunikasi dengan gambar. Masa bagan (*the schematic stage*) dijalani anak pada usia 7-9 tahun. Pada tahap ini anak sudah mengenal bentuk, goresan yang dihasilkan sudah mengarah ke bentuk bagan yang lebih lengkap. Masa berkelompok (*the gang age*) dijalani anak sekitar usia 9-11 tahun. Salah satu ciri tahap ini adalah anak sudah menyadari kehidupan sosial di masyarakat sehingga goresannya sudah terkontrol, bisa membedakan jenis kelamin,

pakaian, dan hal-hal yang lebih detail pada bagian tertentu. Masa naturalisme semu (*the pseudo naturalistic stage*) dialami anak pada usia 12-14 tahun. Pada tahap ini anak sudah mulai kritis dan menyadari dirinya sendiri, goresan sudah mendekati realitas (kenyataan) dengan bentuk yang lebih proporsional, dan detail benda yang digambar sudah terlihat.

Sejalan dengan pendapat itu, Fuller (1971: 7) mengatakan bahwa pada dasarnya manusia terlahir sebagai *seniman-ilmuwan-penemu*, tetapi kehidupan secara progresif menekan dorongan dan kemampuan individu. Akibatnya, pada saat manusia dewasa mereka kehilangan satu, dua, atau ketiga kemampuan diri awal yang mendasar tersebut. Berdasarkan penjelasan di atas, pembelajaran dasar pada anak-anak hendaknya memperhatikan potensi dasar dan perkembangan mereka secara pribadi. Pembatasan-pembatasan yang dilakukan orang tua, guru, dan kebijakan secara tidak langsung menghambat, bahkan mungkin membunuh kreativitas anak. Dalam hal ini, tugas pendidik adalah untuk mengantarkan mereka menemukan dirinya, percaya diri, sampai mampu mandiri.

Melibatkan anak dalam permasalahan sehari-hari adalah salah satu bentuk pembelajaran yang efektif untuk mengembangkan diri mereka. Hal tersebut sesuai dengan apa yang dinyatakan Mattil (1971: 8) yang mengatakan bahwa pengulangan aktivitas setiap hari merupakan hal yang sangat penting karena dengan pengulangan anak mendapatkan kepastian hasil yang penting untuk tumbuhnya rasa percaya diri. Oleh karena itu, seorang anak harus melukis untuk belajar melukis, membentuk untuk belajar membentuk, dan menyusun untuk belajar menyusun. Dengan demikian, pembelajaran seni rupa yang dilakukan terhadap anak tidak hanya menekankan prosesnya saja atau menuntut hasil yang baik, melainkan kedua-duanya, yaitu proses dan produk.

Proses dan produk adalah dua hal yang sangat penting dalam aktivitas kreatif berkarya seni rupa.

Melibatkan anak dalam proses kreatif, proses produktif, dan proses mencipta akan menghasilkan pengalaman artistik bagi anak. Pengalaman artistik akan dapat meningkatkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan anak dalam berolah seni. Pengalaman artistik akan mengarah pada kepekaan estetik, keterampilan menggunakan alat dan mengolah bahan, serta memberikan rasa penghargaan atau apresiasi terhadap karya seni. Melalui pengalaman artistik berarti anak harus mampu menggunakan elemen visual seperti garis, bidang, warna, bentuk, tekstur, dan ruang dengan menggunakan prinsip *balance*, kesatuan, irama, harmoni, komposisi, dan organisasi.

WAWASAN BAHASA RUPA DALAM MEMBANGUN KREATIVITAS ANAK

Karya seni sebagai karya yang kasat mata merupakan paduan antara 3 aspek, yaitu aspek estetis, simbolis, dan bercerita. Pada bahasa kata, tiap suku bangsa memiliki kata yang berlainan untuk menunjuk objek yang sama. Studi bahasa kata sangat menarik karena dapat mengetahui suatu suku bangsa menggunakan kata tertentu untuk mengacu pada suatu objek yang sama, bermakna apa, sedikit banyak bagaimana perubahan maknanya. Bahasa rupa kurang menarik karena gambar deskriptif tiap suku bangsa merupakan representasi sederhana dari objek seperti apa adanya. Jadi, mudah dikenali karena mirip satu dengan lainnya. Hal yang menarik dalam bahasa rupa adalah cara *blabar* yang dinamis, maksudnya objek yang digambar (Primadi, 1993: 2). Suatu objek digambar dengan cara blabar yang

dinamis maksudnya objek yang digambar tersebut sedang bergerak. Misalnya, ekor burung yang digambar dengan cara jamak maksudnya bukan burung itu memiliki ekor banyak, tetapi si penggambar ingin menerangkan bahwa ekor burung tersebut sedang bergerak, dan sebagainya.

Berbagai penelitian telah menemukan bahwa bahasa rupa gambar prasejarah, primitif, dan anak yang sama-sama belum mengenal (menguasai bahasa tulis) sangat besar persamaannya dalam bahasa gambar, sehingga disebut sebagai bahasa rupa gambar pendahulu. Bahasa rupa gambar ini kemudian berkembang sesuai dengan lingkungan masing-masing, sehingga menjadi bahasa rupa peralihan yang sering digunakan dalam gambar tradisional.

Suatu bahasa rupa bisa memberi penjelasan, penerangan, bagi suatu teks, dan bahkan mampu memperjelas suatu objek sehingga sangat membantu dalam pemahaman isi yang terkandung di dalamnya. Di samping itu, juga bisa sebagai hiasan untuk daya tarik yang sangat efektif guna memudahkan mengenalinya. Melalui wawasan bahasa gambar secara visualitas bentuk nyata diharapkan dapat dengan mudah dikenali suatu objek. Misalnya, gambar kuda bisa dengan mudah dikenali di semua tempat/ wilayah karena visual kuda melalui gambar berbeda dengan bahasa tulisan yang penjelasannya tidak sama pada masing-masing tempat, dan mempunyai kalimat atau sebutan berbeda satu dengan yang lainnya (Primadhi, 1995).

Pada masing-masing jenjang umur tentu mempunyai ciri khusus tentang kejiwaan sesuai dengan tingkat umurnya masing-masing. Dengan pengenalan wawasan bahasa gambar/rupa sedini mungkin pada anak-anak sangat mendukung kreativitas yang dimiliki mereka. Kebebasan berekspresi yang diberikan pada anak tanpa ada tekanan

orang lain akan menimbulkan suatu proses kreatif untuk dapat berpikir yang pada awalnya melibatkan emosi, intuisi dan bawah sadar. Setelah itu, baru melibatkan logika untuk memecahkan masalah. Selama proses kreatif, logika tidak banyak terlibat, namun berinteraksi dengan emosi, intuisi dan bawah sadar. Hal ini sesuai dengan yang telah dikemukakan oleh para ahli neuropsikologi yang mengatakan bahwa otak manusia terdiri dari dua bagian, yaitu otak kanan dan otak kiri yang masing-masing memiliki fungsi berbeda. Otak kanan berfungsi untuk menghasilkan intuisi, persepsi, kreativitas, kesadaran akan ruang, pengenalan terhadap *image* dan memproses data secara simultan. Otak kiri berfungsi untuk mengontrol fungsi rasio, kemampuan analitik, bahasa verbal, matematik dan sistematik (Suryadi, 2001: 119).

Untuk membangkitkan kreativitas yang spontan pada anak dalam seni rupa dikenal dengan istilah ekspresi akan membawa suatu ciri khas tersendiri, menentukan karya seseorang. Kreativitas anak juga memerlukan unsur pendukung, seperti sarana dan parasarana pembelajaran berupa buku pelajaran yang menjadi pegangan bagi setiap guru dan anak didik. Buku sangat mendukung dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, diperlukan buku-buku yang relevan dengan anak seusianya. Gambar lukisan yang ada pada buku juga sangat berperan dalam mempertegas pemahaman teks yang terdapat di dalamnya. Namun, pada umumnya buku-buku untuk anak-anak lebih banyak gambarnya daripada teks, bahkan tanpa teks (*full gambar*).

Pada anak usia 5-6 tahun belum cermat membaca dan menulis. Untuk memudahkan penyampaian isi permasalahan yang ada dalam buku tersebut lalu ditampilkan berupa gambar-gambar. Oleh sebab itu, gambar lukisan menjadi begitu penting keberadaannya di dalam

mensosialisasikan program proses belajar-mengajar pada anak-anak yang pada umumnya belum menguasai tulis-menulis. Pada keadaan seperti itu, dibutuhkan suatu karakteristik gambar lukisan yang sesuai dengan karakter kejiwaan anak-anak tersebut. Masa anak-anak sebenarnya masa yang paling vital dalam penyerapan masa belajar, seperti menggoreskan tinta hitam di atas kertas putih, yang digores membekas atau tidak. Oleh karena itu, dibutuhkan suatu metode yang tepat dan benar sebagai alternatif. Dengan demikian, diperlukan pengetahuan dan pengalaman tentang bahasa rupa. Pengenalan dilakukan setiap hari sambil bermain sebab pada kenyataan kehidupan kita sehari-hari selalu bersentuhan dengan benda-benda seni mulai dari peralatan kebutuhan seperti pakaian, perlengkapan rumah tangga dan lain sebagainya. Hal ini menambah kecerdasan dan kepekaan mereka terhadap perkembangan jiwa anak.

MEMAHAMI PERKEMBANGAN JIWA ANAK MELALUI BAHASA RUPA

Berbicara tentang karakteristik gambar anak-anak yang sesuai dengan tingkat perkembangan jiwa mereka, hasil penelitian para pakar menunjukkan bahwa anak-anak mempunyai ketertarikan terhadap perwujudan gambar, baik dalam hal karakteristik bentuk maupun warna yang relatif berbeda pada masing-masing fase atau tahap perkembangan usia anak. Beberapa pakar yang menyelidiki perihal ketertarikan anak-anak terhadap karakteristik gambar tertentu sesuai dengan usia perkembangan mereka di antaranya adalah: Corrado Rici, Sully, Kerchensteiner, William Steren, Cyril Burt, Margaret Meat, Serta Viktor Lowenfeld.

Dalam memahami karakter jiwa anak, diperlukan pemahaman terlebih dahulu tentang kebiasaan dunia anak yang pada umumnya penuh dengan bermain, senang berkembang, senang meniru, dan berciri kreatif. Dunia anak-anak adalah dunia bermain, yaitu dunia yang penuh spontanitas dan menyenangkan. Sesuatu akan dilakukan oleh anak-anak dengan penuh semangat ketika mampu menyenangkan perasaannya, demikian pula sebaliknya, anak-anak akan benci melakukan kegiatan kalau tidak menyenangkan perasaannya. Oleh karena itu, pilih permainan yang mampu menyenangkan perasaan anak. Dalam seni rupa anak-anak diberi kebebasan untuk menggores, mewarna, membentuk dan lain sebagainya dengan spontanitas dan menyenangkan.

Manusia dilahirkan ke dunia mulai dari bayi sampai tua dan meninggal semuanya mengalami fase-fase yang harus dilalui. Demikian juga pada dunia anak dalam tahap perkembangan. Selain berkembang secara fisik, mereka berkembang secara kejiwaan. Dalam berkarya seni pun anak mempunyai perkembangan sesuai dengan pengetahuan, pengalaman dan lingkungan tempat anak tersebut berada.

Anak-anak pada dasarnya senang meniru karena salah satu proses pembentukan tingkah laku mereka adalah dengan cara meniru. Anak-anak lebih suka meniru lingkungan di sekelilingnya (*nature*) karena yang pertama kali direspon adalah lingkungan yang setiap saat selalu berhadapan dengannya.

Anak-anak pada dasarnya sangat kreatif. Mereka memiliki ciri-ciri yang oleh para ahli sering digolongkan sebagai ciri-ciri individu yang kreatif, misalnya rasa ingin tahu yang besar, senang bertanya, imajinasi yang tinggi, minat yang luas, tidak takut salah, berani menghadapi resiko, bebas dalam berpikir, senang akan hal-hal yang baru dan sebagainya (Seto, 2000: 87).

Banyak penelitian yang sudah dipublikasikan berkaitan dengan tingkat kreativitas anak. Paul Torrance seperti yang dikutip Beck (2001: 155) dalam penelitiannya membuktikan bahwa (1) hampir semua anak kecil memiliki kemampuan kreativitas, (2) kreativitas dapat ditingkatkan bila diberi rangsangan, kesempatan dan latihan, dan (3) kreativitas dapat berkurang dengan cara pengasuhan, dan pendidikan tertentu.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, penting sekali orang tua untuk menemukan bagaimana cara meningkatkan kreativitas pada anak kecil karena kemampuan tersebut perlu dirangsang dan diberi pengarahan sejak bayi sehingga kreativitas anak dapat tergalai secara optimal dan terarah. Penghayatan, pemahaman dan kebutuhan seni pada anak-anak sangat berbeda dengan orang dewasa. Bagi orang dewasa, seni adalah sesuatu yang indah, menyentuh untuk dinikmati, seperti lukisan yang digantung di tembok atau benda-benda seni lainnya sesuai fungsinya. Bagi anak-anak, seni adalah kegiatan yang melekat pada kehidupan mereka. Kegiatan seni menjadi bagian dari kehidupan anak. Dengan seni, mereka mengungkapkan diri melalui goresan, menyanyi, dan menari. Kadang mereka berimajinasi dengan seorang teman sambil bercerita. Dunia anak-anak penuh dengan fantasi dan dinamis yang selalu tumbuh dan berubah seiring dengan pertumbuhan fisik dan mentalnya yang meliputi: pemahaman, persepsi, dan interpretasi terhadap lingkungannya (Suryadi, 2002: 10).

PEMBELAJARAN BAHASA RUPA PADA ANAK-ANAK

Ada beberapa aspek yang dikembangkan dalam pembelajaran bahasa rupa, antara lain melalui persepsi, *subject matter*, imajinasi, dan pengenalan lingkungan.

1. Persepsi

Anak-anak menggunakan perasaan untuk memahami dan menginterpretasikan lingkungannya. Kegiatan persepsi yang dilakukan dengan rasa penuh ingin tahu dan imajinatif ini dapat meningkatkan kesadaran rasa. Dalam melakukan persepsi, anak-anak melihat, berpikir, memperhatikan, mengenali, mendeteksi dan memeriksa. Setelah itu, mereka diberikan kebebasan untuk berekspresi sesuai dengan dunianya, yaitu bermain. Bentuk permainan tersebut misalnya pengenalan penggunaan unsur rupa seperti: garis, bentuk, warna, ruang/bidang, dan tekstur. Dengan diberi kebebasan akan muncul karya-karya lukis anak yang spontanitas, lugu dan mempunyai karakteristik kekanakanan.

2. Subject Matter

Anak-anak dikenalkan dengan bermacam-macam *subject matter*, bahan, dan peralatan yang digunakan dalam melukis agar pengetahuannya bisa berkembang dan mampu menggunakannya. Hal tersebut sangat menunjang dalam berekspresi.

3. Imajinasi

Anak-anak diberi kebebasan untuk berimajinasi, mengolah daya pikir guna membayangkan (berangan-angan) atau menciptakan gambar-gambar kejadian berdasarkan pikiran dan pengalaman seseorang. Imajinasi terpaut erat dengan proses kreatif, serta berfungsi untuk menggabungkan berbagai serpihan informasi yang didapat dari bagian-bagian indera sehingga anak mampu mengorganisasikan, memilih bentuk dan materi guna mengungkapkan, dan mengkomunikasikan ide dan perasaannya dalam bentuk karya lukis.

4. Pengenalan Lingkungan

Anak diajak melukis bersama ke objek nyata, misalnya ke gunung, laut mencari pemandangan alam sehingga anak-anak bisa beradaptasi dengan lingkungan. Karena sering diajak melukis objek langsung, lama-lama anak akan mampu merespons lingkungannya secara individual, seperti menciptakan dan menginterpretasikan sesuai dengan kemauannya. Selain itu, anak diberikan kebebasan untuk melakukan percobaan dan eksperimen dengan bahan-bahan untuk menemukan cara membuat lukisan

PENGGALIAN POTENSI ANAK

Anak pada prinsipnya tidak mau dikekang. Mereka menginginkan suatu kebebasan, seperti: bebas berekspresi, bergerak, mengeluarkan pendapat dan kebebasan lainnya. Kalau sudah mendapatkan kebebasan, anak-anak biasanya mendapatkan kesenangan. Hal tersebut dijelaskan oleh Djohar (2003: 153-154) berkaitan dengan *Quantum Learning* yang mengatakan bahwa pembelajaran yang menyenangkan menjadi target dalam menciptakan iklim pendidikan yang kondusif, tidak menumbuhkan pembelengguan, dan dapat menciptakan iklim pendidikan yang memerdekakan. Pada sistem pendidikan kita sekarang, kebanyakan memberikan tekanan-tekanan pada anak didik. Anak masih dihantui oleh berbagai situasi ancaman, situasi emosional dan otoriter guru, ketatnya jam belajar, cara-cara evaluasi pendidikan yang hanya menggunakan tulisan tanpa memperhatikan kualitas subjektif anak. Padahal, kualitas subjektif anak sering dapat menjadi ukuran besarnya aset keberhasilan hidup di masyarakat. Minat, perhatian, dan bakat dapat menjadi modal bagi anak untuk meraih

sukses hidup di masyarakat, meskipun hasil evaluasi objektif pendidikan mereka tidak menunjukkan posisi tinggi. Evaluasi pendidikan tidak pernah menyentuh pada hal-hal yang menjadi subjektif anak.

Ukuran kualitas objektif merupakan beban, bahkan pembelengguan bagi anak. Mereka tidak diberi kebebasan untuk mengembangkan bakat dan minat yang dimiliki, sehingga sebagai anak terisolir. Dengan demikian, bakat-bakat yang terpendam tidak bisa tersalurkan. Bakat anak sudah bisa dilihat pada usia 2 tahun. Anak pada usia tersebut mulai menampakkan tanda-tanda kreativitasnya. Pada usia tiga tahun kreativitas anak mulai meningkat, demikian menurut pengamatan Dr. Torrance dan ahli riset lain. Kreativitas anak mencapai puncaknya antara umur empat sampai empat setengah tahun. Pada usia lima tahun terjadi penurunan sering dengan anak masuk sekolah (mungkin karena tekanan guru dan teman yang menuntut agar dia menyesuaikan diri) (Beck Joan, 2001: 156). Penggalian bakat pada anak dapat dilakukan dengan eksperimen dan latihan-latihan yang bisa menimbulkan kesenangan pada anak. Pengenalan bahasa rupa sedini mungkin juga mampu menjangkau bakat anak dan sangat membantu perkembangan kejiwaannya.

KESIMPULAN

Masa anak-anak adalah masa yang penuh dengan bermain. Kreativitas anak muncul secara spontanitas dan lugu (apa adanya), beda dengan orang dewasa yang pada umumnya sudah dipengaruhi oleh tujuan-tujuan tertentu pada diri masing-masing. Pembelajaran melukis seyogyanya dimulai sejak anak-anak sebab lebih mudah dibentuk dan diarahkan, lagi pula anak lebih peka menangkap.

Pembelajaran bahasa rupa pada anak-anak mampu membangkitkan kreativitas anak dalam berolah seni terutama melukis. Metode yang diterapkan pada anak dalam mengekspresikan isi hatinya ke bentuk karya berbeda dengan orang dewasa. Anak-anak lebih menekankan kebebasan sedangkan orang tua atau guru harus mampu memberi rangsangan yang menarik dengan menggunakan alat peraga atau contoh-contoh dalam mendukung proses belajar-mengajar. Pembelajaran bahasa rupa mampu meningkatkan perkembangan kejiwaan anak. Bagi anak yang berbakat tentunya sangat terbantu-membantu, sedangkan pada anak tidak berbakat dalam seni pun bisa dirangsang kecerdasannya dalam hal lain sehingga anak-anak bisa belajar dengan senang.

Untuk menumbuhkan kreativitas hampir semua anak kecil memiliki kemampuan kreativitas. Kreativitas dapat ditingkatkan bila diberi rangsangan, kesempatan dan latihan. Kreativitas bisa berkurang dengan pengasuhan dan pendidikan tertentu yang salah.

Pembelajaran bahasa rupa pada anak-anak mulai dari pengenalan bentuk, garis, warna, tekstur, komposisi dan pengenalan lingkungan sekitar.

DAFTAR PUSTAKA

- Bames, R. (1987). *Teaching Art To Young Children 4-9*. London: Unwin Hyman.
- Beck, J. (2001). *Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Delapratasa Publishing.
- Broudy, H. (1987). *Theory and Practice In Aesthetic Education*. A Journal Of

- Djohar. (2003). *Pendidikan Strategik Alternatif Untuk Pendidikan Mas Depan*. Yogyakarta: Kurnia Kalam Semesta.
- Edward, M. (1971). *Meaning In Craft*. New Jersey: Prentice Hall.
- Lowenfeld, V. (1982). *Creative and Mental Growth*. New York: The MacMillan Company.
- Nancy, B. dan Gloria, B.M. (2003). *Rahasia Mengajar Seni pada Anak di Rumah dan di Sekolah*. Yogyakarta: Pripoenbooks.
- Sairin, S. (2003). "Peningkatan Kualitas Pendidikan Melalui Pengembangan Kultur Sekolah", *Makalah* yang disajikan pada Seminar yang diselenggarakan oleh Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta pada 12 Juni 2003 di UNY, Yogyakarta
- Sindunata. (2000). *Membuka Masa Depan Anak-anak Kita*. Yogyakarta: Kanisius.
- Suryahadi, A. (2001). *Bunga Rampai Pendidikan Seni*. Yogyakarta: PPPG Kesenian.
- Tabrani, P. (2000). *Bahasa Rupa Gambar*. Makalah Program Pelatihan Desain Grafis Bagi Desainer Peruri, Kerjasama Jurusan Desain FSRD-ITB Peruri.
- Tilaar, H. (1999). *Pendidikan, Kebudayaan, dan Masyarakat Madani Indonesia*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Torrance, P. (1981). *Poul Torrance Test Of Creative Lexington*. Personal Press.