

## **KAJI BANDING METODA PENGAJARAN SANGGAR MENGGAMBAR DALAM KONTEKS PERKEMBANGAN BAHASA RUPA ANAK DI BANDUNG**

I Nyoman Natanael  
(Email: Inyo23@gmail.com)

Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Fakultas Seni Rupa dan Desain  
Universitas Kristen Maranatha  
Jl.Prof.drg.Surya Sumantri No.65, Bandung, Indonesia

### **ABSTRAK**

Gambar yang dihasilkan oleh anak-anak biasanya berbeda dengan yang dihasilkan oleh orang dewasa, karena gambar anak memiliki bahasa rupa khas yang universal dan dapat digolongkan sebagai bahasa rupa pendahulu. Ternyata didapat perbedaan antara hasil gambar anak-anak yang tidak mengikuti kegiatan pembelajaran di sanggar menggambar dengan anak-anak yang belajar di sanggar menggambar. Namun juga terdapat perbedaan hasil gambar antara anak-anak yang belajar di sanggar menggambar yang berbeda. Hal tersebut disebabkan antara lain karena faktor metoda pembelajaran yang diajarkan kepada anak-anak. Penelitian ini mengkaji mengenai dampak dari metoda pembelajaran yang diajarkan kepada anak-anak, ditinjau dari bahasa rupa yang muncul pada hasil gambar anak-anak tersebut.

Kata kunci: anak; bahasa; gambar; rupa; sanggar

### **ABSTRACT**

*Drawing produced by the children is usually different from that produced by adults, because it has a distinctive visual language which is universal and can be classified as an earlier visual language. It turns out the difference between the results obtained drawing of children who are not participating with children who are studying in the studio drawing. But there is also a difference in the drawing between children who learn in different drawing studio. This is caused partly because of the learning method taught to children. This study examines the impact of the learning method taught to children, in terms of visual language that appears on the results of the children's drawings*

*Keywords: children; drawing; language; studio; visual*

## **PENDAHULUAN**

Menggambar merupakan salah satu kegiatan yang biasanya sering dilakukan oleh anak-anak. Menggambar dapat dilakukan kapanpun dan dimanapun tergantung dari keinginan sang anak. Di awal tumbuh kembang anak, biasanya coretan-coretan gambar sang anak masih tanpa arti, namun seiring dengan perkembangan usia dan kemampuan motoriknya, gambar yang dihasilkan mulai memiliki arti. Hal tersebut ditunjang juga dengan pengalaman sehari-hari serta imajinasinya.

Berdasarkan observasi pada hasil gambar-gambar anak pada beberapa lomba menggambar pada tingkat TK dan SD yang sering diadakan di pusat-pusat perbelanjaan maupun sarana publik lainnya, diketahui bahwa terdapat perbedaan sekaligus keseragaman teknis antar masing-masing gambar. Terlihat perbedaan secara umum pada teknis penguasaan bidang gambar (komposisi), pewarnaan (gradasi), penggunaan garis tepi pada gambar, penebalan dengan media spidol hitam, hingga penggunaan cat pelapis bening pada tahap akhir menggambar. Dan diketahui juga bahwa mayoritas anak-anak yang mengikuti kegiatan lomba menggambar tersebut merupakan siswa yang belajar di sanggar menggambar. Dari pengamatan tersebut muncul pertanyaan mengenai dampak yang dirasakan oleh anak-anak tersebut.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini mengkaji dampak dari metoda pembelajaran yang diajarkan kepada anak-anak siswa sanggar menggambar, melalui pendekatan bahasa rupa anak yang muncul dari hasil gambar anak tersebut. Adapun kajian berupa perbandingan metoda pengajaran dari beberapa sanggar menggambar, antara lain "Jendela Ide Sabuga", "*Creative Learning*", "Sanggar Rengganis", "Sanggar Canvas Rumah Kuning".

Pemilihan sanggar menggambar dilakukan secara acak di Kota Bandung. Penelitian ini mengambil sampling anak-anak usia tiga hingga enam tahun. Alasan pemilihan kelompok usia tersebut karena masih masuk ke dalam kelompok usia perkembangan anak awal, dimana kemurnian anak dalam menggambar masih menonjol. Dengan demikian tahap kelompok usia tersebut dipertimbangkan sebagai masa usia rawan, dimana metoda pengajaran dinilai dapat memberi dampak kepada anak dalam kegiatan menggambar.

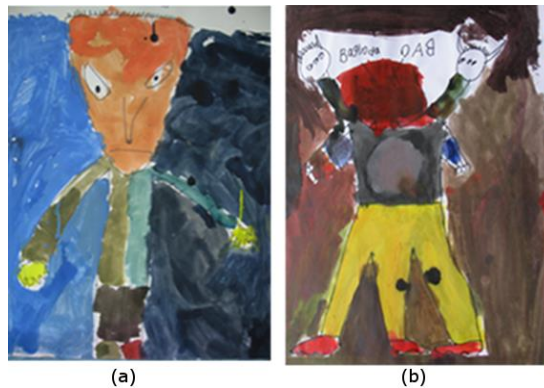
Landasan teoritis dalam penelitian ini ditinjau dari bahasa rupa, khususnya bahasa rupa pendahulu mengenai gambar anak sebagai aspek komunikasi dan kreasi. Kemudian tinjauan teoritis mengenai psikologi perkembangan anak, dimana berkaitan dengan tahap-tahap tumbuh kembang anak, namun tinjauan dipusatkan pada aspek-aspek yang berkaitan dengan kreativitas saja. Kemudian tinjauan teoritis mengenai psikologi pendidikan, dimana berkaitan dengan metoda pengajaran dan aspek pedagogik lainnya seperti tenaga pengajar dan cara mengajar (Santrock, 2008).

Dalam melakukan kajian mengenai bahasa rupa yang terdapat dalam gambar anak, dilakukan dengan cara membaca *wimba*. Menurut Primadi Tabrani, dalam bahasa rupa dikenal dengan istilah "Isi Wimba" dan "Cara Wimba". Isi Wimba adalah objek yang digambar, misalkan gambar seekor kerbau menunjukkan objek aslinya yaitu seekor kerbau. Cara Wimba adalah dengan cara apa objek tersebut digambar. Gambar tunggal terdiri dari susunan berbagai wimba, dengan masing-masing cara wimbanya. Kemudian masing-masing cara wimba tersebut disusun dengan suatu cara tertentu agar gambar dapat bercerita dan disebut sebagai "tata ungkapan dalam". Adapun istilah "tata ungkapan luar" yang berarti peralihan dari satu gambar ke gambar berikutnya, namun "tata ungkapan luar" tidak dikaji pada penelitian ini. Menurut Primadi Tabrani, cara wimba dan "tata ungkapan dalam" dapat dikelompokkan secara lebih terperinci.

## PEMBAHASAN

### 1. Analisis Jendela Ide

Pada tahap awal pembelajaran menggambar, anak-anak dikenalkan dengan berbagai jenis media dimulai dari pencampuran cat dengan warna-warna primer. Kemudian memulai dengan penggunaan tema yang mendasar, yakni "Aku". Anak-anak diminta untuk menggambarkan dirinya pada sebuah media kertas. Kemudian diberikan beberapa tema lainnya yaitu seperti "Rumah dan Lingkunganku" dan tema imajinatif "Monster Pengganggu".



Gambar 1 (a) Tema “Aku” karya Tommy, 6 tahun. (b) Tema “Monster pengganggu” karya Baginda 5 tahun.  
Sumber: pribadi

Dari hasil analisis, diketahui bahwa anak-anak paling banyak menggunakan “ukuran pengambilan” *Medium Long Shot* dan *Very Long Shot*, meskipun demikian jumlah dengan menggunakan cara khas tetap lebih besar dibandingkan cara modern, yakni “ada yang diperbesar”, “ada yang diperkecil” dan “dari kepala sampai kaki”. Dengan pengertian bahwa anak masih menganggap keseluruhan wimba sebagai sesuatu yang penting untuk dimunculkan dalam bidang gambar. Sudut pengambilan gambar didominasi oleh cara modern, yakni “sudut wajar” dengan sedikit “sudut atas” serta “sudut tampak burung”. Dilihat dari cara penggambaran, anak-anak lebih mementingkan wimba digambar dengan stilasi tidak terperinci, memperlihatkan garis tepi gambar dan masing-masing wimba gambarnya merupakan wujud perwakilan dari benda aslinya. Secara umum gambar yang dihasilkan diambil dari sudut lihat wajar. Hal tersebut dipengaruhi oleh kebiasaan anak-anak dalam melihat segala sesuatu sehari-hari. Dalam menyatakan “ruang”, gambar paling banyak dihasilkan dengan cara digeser. Hal tersebut menunjukkan bahwa keseluruhan wimba dianggap penting untuk diperlihatkan dan anak-anak belum menggunakan penggambaran secara perspektif baik satu maupun dua titik hilang. Dalam menyatakan gerak, anak-anak tanpa disadari menggunakan garis-garis dinamis, distorsif dan ekspresif. Meskipun sedikit yang menggunakan garis-garis tambahan dan imaji jamak dalam gambarnya. Pada “tata ungkapan yang menyatakan waktu dan ruang”, anak-anak menggunakan komposisi dan menggambar garis tanah jamak dengan maksud untuk memberikan cerita yang lebih terperinci mengenai keseluruhan gambar. Dalam menyatakan penting, anak-anak menggambar dengan cara tampak khas masing-masing wimbanya, sehingga objek mudah dikenali. Penempatan di kanan atau dibawah dan frekuensi penampilan yang digunakan untuk menyatakan bahwa wimba-wimba tersebut adalah penting untuk diceritakan. Secara keseluruhan gambar dibuat dengan pengambilan gabungan, komposisi dan aksen yang juga menyatakan penting.

Metoda pengajaran menggambar yang diterapkan menggunakan metoda “mengalir” dimana tenaga pengajar berperan sebagai fasilitator yang memberikan kebebasan berkreasi, berimajinasi dan berkarya. Dalam mengajar, fasilitator cenderung tidak melakukan intervensi atau instruksi, melainkan menyediakan fasilitas dan berdiskusi mengenai cerita dan pengembangan daya imajinasi.



Gambar 2. Suasana kegiatan belajar.  
 Sumber: pribadi

Kegiatan belajar di dalam ruang kelas dilakukan di lantai, tidak menggunakan meja. Hasil karya gambar anak-anak dipasang pada dinding ruangan sebagai bentuk apresiasi kepada siswa. Dari data dan analisis diperoleh hasil bahwa terdapat hubungan antara metoda pengajaran yang diajarkan dengan dampak yang terlihat pada anak-anak ketika menggambar.

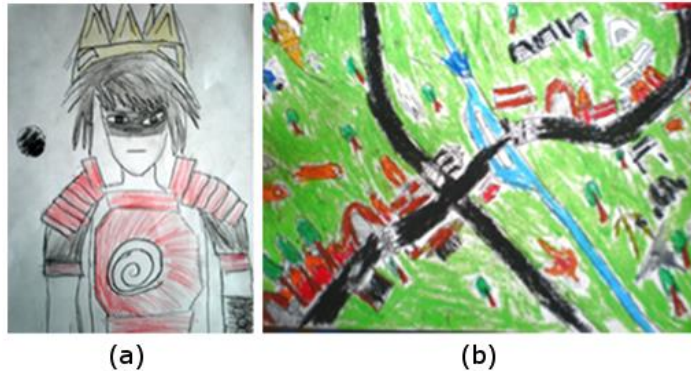
Tabel 1. Korelasi metoda pengajaran terhadap murid di Jendela Ide

<b>Metoda Pengajaran</b>	<b>Dampak dari metoda pada anak</b>
“Metoda Mengalir” Neohumanism Education Anti Authority Education (diadaptasi dari metoda Montessori) Menghargai kebebasan berpikir, berimajinasi dan berkreasi Tenaga pengajar berperan sebagai fasilitator dan pembimbing Karya siswa dipasang pada dinding ruangan	Anak cenderung mampu berkreasi secara bebas karena diberi kebebasan dalam berpikir, berimajinasi, berkeaktifitas dan menuangkan gagasan ke dalam gambar. Karakteristik gambar setiap anak jelas tampak memiliki perbedaan yang khas. Anak cenderung lebih berani dan percaya diri dalam menggambar, sehingga tidak ragu-ragu membuat

sebagai apresiasi	bentuk dan warna.
-------------------	-------------------

## 2. Analisis Creative Learning

Tema yang diberikan sebagai tahap awal dalam proses pembelajaran adalah “*super hero*”, “mencari suara di dalam gua”, dan “kebersihan lingkungan laut”. Tema “*super hero*” merupakan tema besar, dimana terdapat sub-tema di dalamnya seperti menggambar tokoh “kawan *super hero*”, “mencari tempat persembunyian musuh *super hero*” dan lain-lain.



Gambar 3. (a) “Tokoh super hero”, dan (b) “mencari persembunyian musuh di dalam hutan” karya Daffa (10 tahun). Sumber: Dok. Creative Learning

Secara umum, wimba digambar dengan ukuran pengambilan *Medium Long Shot*, *Very Long Shot* dan *Extra Long Shot* serta mayoritas gambar dibuat dengan ada yang diperbesar, ada yang diperkecil. Artinya anak-anak hendak menunjukkan bahwa wimba tersebut penting untuk diceritakan pada bidang gambar tersebut. Sudut pengambilan pada gambar paling banyak diambil dari sudut wajar meski beberapa gambar menggunakan sudut atas, aneka tampak dan “sinar X”. Ukuran bidang kertas gambar yang diberikan bervariasi mulai dari A4 hingga A2, tetapi keseluruhan gambar yang dihasilkan memiliki ukuran yang lebih kecil dari benda aslinya. Hal tersebut berhubungan dengan tema cerita yang diberikan pada saat menggambar. Gambar yang dihasilkan mayoritas dibuat dengan garis-garis ekspresif, distorsif, dekoratif, *blabar* dan dominan pewarnaan penuh pada setiap wimbanya. Secara keseluruhan gambar yang dibuat merupakan perwakilan dari benda-benda sebenarnya. Cara lihat gambar mayoritas didominasi dengan cara modern yaitu sudut lihat wajar, meskipun beberapa menggunakan sudut lihat wajar. “Tata ungkapan dalam yang menyatakan ruang”, didominasi oleh cara khas yaitu ruang angkasa (orientasi bebas), digeser, tepi bawah sama dengan garis tanah, rebahan dan identifikasi ruang. Hal tersebut menunjukkan bahwa gambar yang dihasilkan oleh anak-anak memiliki keragaman dan variasi yang tinggi dalam menyatakan ruang. “Pada tata ungkapan yang menyatakan gerak”, gambar anak lebih dipengaruhi oleh cara modern yaitu garis-garis ekspresif dan

dinamis meskipun beberapa menggunakan bentuk distorsi serta Imaji Jamak. Tetapi beberapa juga menggunakan cara khas dalam menyatakan gerak yaitu ciri gerak. "Pada tata ungkapan yang menyatakan waktu dan ruang", komposisi gambar hampir berimbang antara penggunaan cara modern (komposisi) dan cara khas (aneka waktu dan ruang serta ciri waktu dan ruang). Dalam menyatakan penting, gambar anak-anak menunjukkan variasi penggunaan cara modern dan cara khas anak, meskipun persentase pada cara khas tampak lebih tinggi. Hal tersebut memperlihatkan bahwa dalam gambar yang dianggap penting adalah gambar yang dapat terlihat secara keseluruhan (tampak khas), diperbesar dan memiliki frekuensi penampilan yang lebih banyak.

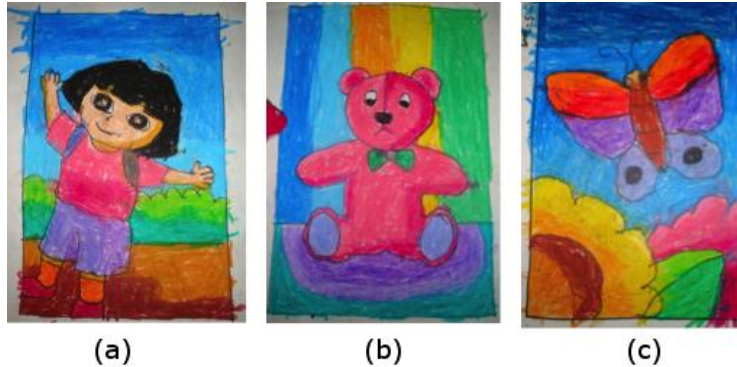
Metoda pengajaran menggambar lebih ditekankan pada pengembangan aspek bercerita "*story telling*". Anak-anak diberikan kebebasan dalam berkarya dan tenaga pengajar merupakan fasilitator. Kegiatan belajar dilakukan di dalam ruangan duduk di lantai tidak menggunakan kursi dan meja. Karya-karya gambar yang telah selesai dipasang pada panel-panel yang berada di dinding dan kaca ruangan. Dari data dan analisis diketahui bahwa metoda yang digunakan memberikan dampak kepada anak-anak ketika menggambar (Tabel 2).

Tabel 2. Korelasi metoda pengajaran terhadap murid di Creative Learning

<b>Metoda Pengajaran</b>	<b>Dampak dari metoda pada anak</b>
<i>Story Telling</i> <i>Inquiry</i> <i>Art Education</i>	Anak-anak cenderung mampu menggambar dengan variasi yang berbeda setiap anak-anak.
<i>Education Through Art</i> Fasilitator memiliki kemampuan <i>Story Telling</i>	Anak-anak cenderung mampu menggambar dengan bebas, karena diberi keleluasaan dalam berpikir, berimajinasi, mewarnai dan menuangkan segenap potensinya kedalam bidang gambar.  Anak-anak cenderung lebih berani dan percaya diri dalam menampilkan cerita dalam setiap gambarnya.  Anak-anak cenderung memiliki kepekaan terhadap lingkungan hidup dimana tempat tinggal.

### 3. Analisis Sanggar Rengganis

Metoda pembelajaran tahap awal yang diajarkan pada anak-anak adalah menggambar dengan cara meniru benda atau gambar contoh.



Gambar 4 Karya Icha (6 tahun). Sumber: Sanggar Rengganis

Ukuran pengambilan gambar didominasi oleh cara-cara modern, yaitu *Medium Long Shot*, *Midshot* dan *Very Long Shot* meskipun juga ada beberapa yang menggunakan cara khas yaitu penggambaran "dari kepala sampai kaki". Cara modern juga mendominasi keseluruhan gambar yang dihasilkan, dengan menggunakan sudut wajar dan sudut bawah. Ukuran bidang kertas gambar yang digunakan adalah A3, meskipun demikian beberapa gambar dibuat dengan skala lebih besar dari benda aslinya dan gambar lain dengan skala yang bervariasi, yaitu lebih kecil dari aslinya dan ukuran raksasa. Cara penggambaran yang dihasilkan oleh anak-anak didominasi oleh cara-cara modern, seperti tampak pada penyederhanaan (stilasi), pewarnaan penuh pada setiap wimbanya yang menghasilkan kesan bervolume tiga dimensi, momenopname dan keseluruhan gambar merupakan perwakilan dari bentuk benda aslinya. Cara gambar dilihat juga secara keseluruhan dipengaruhi oleh cara-cara modern. Hal tersebut tampak didominasi oleh sudut lihat wajar, beberapa oleh sudut lihat bawah dan daerah lihat optimal. Dalam menyatakan ruang, gambar seluruhnya didominasi oleh cara-cara khas, seperti menggunakan sejumlah latar, tepi bawah sama dengan garis tanah dan identifikasi ruang. Keseluruhan gambar yang dihasilkan tidak menyatakan gerak. Gambar yang menyatakan waktu dan ruang sangat sedikit, yaitu dengan menggunakan cara khas ciri waktu dan ruang, gambar lainnya tidak memiliki pernyataan atas waktu dan ruang. Gambar-gambar yang dihasilkan untuk menyatakan penting secara keseluruhan menggunakan cara-cara modern, yaitu pengambilan gabungan, skala gabungan, komposisi. Beberapa gambar menggunakan cara ditengah dan sedikit saja yang menggunakan cara diperbesar untuk menyatakan penting.



Mayoritas gambar menggunakan cara-cara modern, meskipun beberapa tetap menggunakan cara-cara khas.

Metoda pengajaran menggambar yang diterapkan lebih berpusat pada tenaga pengajar sebagai penentu gagasan, sketsa dan pewarnaan. Anak-anak kurang diberi kebebasan dalam menentukan gagasan, imajinasi dan kreativitasnya.



Gambar 5. Gambar karya pengajar yang dipasang pada dinding kelas. Sumber: pribadi

Kegiatan belajar di kelas dilakukan dengan menggunakan meja kecil, dimana anak-anak dapat duduk di kursi atau di lantai. Hasil karya gambar anak dipasang pada dinding ruangan kelas sebagai bentuk apresiasi. Dan karya gambar pengajar juga dipasang dengan maksud agar anak-anak semakin termotivasi. Dari data dan analisis diperoleh bahwa metoda pembelajaran yang diajarkan memiliki dampak seperti pada Tabel 3.

Tabel 3. Korelasi metoda pengajaran terhadap murid di Sanggar Rengganis

<b>Metoda Pengajaran</b>	<b>Dampak dari metoda pada anak</b>
Latihan menggambar berupa pengembangan keterampilan menggambar dan mewarnai	Anak-anak cenderung ragu-ragu dan kurang berani ketika menggambar tanpa bimbingan langsung dari pengajarnya.
Penentuan gagasan, sketsa dan proses pewarnaan ditentukan oleh pengajar	Hasil gambar yang terlihat dominan memiliki kecenderungan kemiripan pola pada setiap anak-anak. Anak-anak cenderung bingung dalam menentukan tema dan objek yang hendak digambar

#### 4. Analisis Canvas Rumah Kuning

Program belajar yang terdapat di Sanggar Canvas Rumah Kuning sangat beragam, terdapat program berbasis dua dimensi seperti menggambar, melukis serta berbasis tiga dimensi seperti prakarya membuat origami, clay dan lain-lain. Namun lingkup kajian dibatasi hanya pada program berbasis menggambar saja. Pada awal program belajar menggambar (program *Art To Kiddy* usia 3-6 tahun), biasanya siswa dikenalkan dengan garis dan warna. Menarik garis sesuai pola garis putus-putus hingga menggabungkan beberapa gambar pola dengan tambahan gambar hasil imajinasi siswa itu sendiri. Namun untuk program tingkat selanjutnya sudah diarahkan sesuai target pada Kartu Akademik Siswa (KAS) di setiap tingkat. Sebagai contoh pada tingkat *Grade 1 Drawing Program*, pada pertemuan keenam sudah ditentukan materi menggambar misalkan siswa diminta menggambar dengan tema "*My Family*" dan sudah ditentukan target yang harus dicapai siswa seperti mampu menciptakan objek sederhana dari bentuk dasar dan gradasi warna dua tingkat. Berikut beberapa hasil gambar anak yang akan dianalisis:



Gambar 6. (a) Karya Reyhan usia 5 tahun. (b) Karya Angelica usia 6 tahun . (c) Karya Arcelia usia 6 tahun. Sumber: Sanggar Canvas Rumah Kuning

Ukuran pengambilan paling banyak dengan menggunakan cara modern, yaitu *Very Long Shot*, kemudian *Medium Close Up*, *Midshot* dan *Long Shot* dan juga menggunakan cara khas yaitu ada yang diperbesar. Dengan pengertian lain bahwa penggunaan ukuran penggambaran cukup bervariasi. Penggunaan sudut pengambilan gambar didominasi seluruhnya oleh sudut wajar, lalu sudut bawah yang keduanya merupakan cara-cara modern. Ukuran kertas yang digunakan sebagai bidang gambar adalah A3 dan skala yang muncul pada gambar cukup bervariasi. Beberapa gambar menggunakan skala lebih kecil dari aslinya, sama dengan aslinya dan lebih besar dengan aslinya. Ketiga cara tersebut merupakan cara-cara modern, sedangkan cara khasnya tidak muncul pada gambar. Cara

penggambaran mayoritas didominasi oleh cara-cara modern, yaitu penyederhanaan (stilasi), pewarnaan penuh yang menghasilkan kesan volume tiga dimensi, momenopname, meskipun beberapa gambar menggunakan penggambaran dekoratif, *blabar* dan siluet. Namun secara keseluruhan gambar yang dihasilkan merupakan perwakilan dari bentuk aslinya. Seluruh gambar dilihat menggunakan cara modern, yakni sudut lihat wajar. Dalam menyatakan ruang, gambar didominasi oleh cara khas yakni identifikasi ruang, meskipun beberapa gambar mayoritas menggunakan cara digeser, sejumlah latar dan garis tanah. Pada "tata ungkapan dalam yang menyatakan gerak", terlihat persentase yang berimbang antara bentuk dinamis (cara modern) dan ciri gerak (cara khas). Pada "tata ungkapan dalam yang menyatakan waktu dan ruang", penggunaan cara modern komposisi mendominasi keseluruhan gambar, meskipun beberapa gambar tetap mempergunakan cara khasnya, yaitu ciri waktu dan ruang, lapisan datar dan garis tanah jamak. Hal tersebut menunjukkan bahwa kondisi antara penggunaan kedua cara tersebut hampir seimbang. Pada "tata ungkapan dalam yang menyatakan penting", penggunaan cara-cara modern tampak lebih banyak dibandingkan dengan cara-cara khas.

Secara keseluruhan gambar yang dihasilkan oleh anak-anak menunjukkan bahwa unsur-unsur bahasa rupa, khususnya cara-cara khas tetap muncul hampir di setiap kategori unsur bahasa rupa, meskipun tetap didominasi oleh cara-cara modern.

Kegiatan pembelajaran dilakukan di dalam ruangan dengan duduk di kursi dan menggunakan meja gambar. Tenaga pengajar duduk berhadapan dengan siswa dan terkadang memberi instruksi tentang gagasan dan penentuan bentuk dan pemilihan warna pada gambar. Hasil karya gambar siswa dipasang pada dinding kelas sebagai bentuk apresiasi kepada siswa.



Gambar 7. Kondisi pada saat kegiatan belajar. Sumber: pribadi

Dari data dan analisis diketahui bahwa Sanggar Canvas Rumah Kuning memiliki banyak metoda pengajaran disertai target yang harus dicapai oleh siswa pada tingkatan tertentu. Para siswa cenderung mampu mengenal lebih banyak bentuk karena setiap pertemuan memiliki tema-tema tersendiri, namun peran serta tenaga pengajar dinilai sangat dominan.

Tabel 4. Korelasi metoda pengajaran terhadap murid di Sanggar Canvas Rumah Kuning.

<b>Metoda Pengajaran</b>	<b>Dampak dari Metoda pada Anak</b>
Metoda Jepang	Keseluruhan gambar anak menunjukkan kecenderungan pola gambar yang serupa, terutama terlihat jelas pada teknik pewarnaan (gradasi). Anak cenderung terbiasa menggunakan crayon dengan teknik gradasi saja.
Metoda Korea	
Metoda Singapura	
Metoda/Filosofi yang dimiliki oleh Tutor	Pola pengajaran yang terpusat pada pengajar mengakibatkan banyaknya aturan-aturan sehingga anak tidak diberi kebebasan dalam berpikir dan berkreasi dalam menggambar.  Anak-anak menggunakan buku panduan menggambar sesuai dengan tingkatan levelnya. Metoda tersebut cenderung mengakibatkan perasaan ragu-ragu dan kurang berani menggambar ketika anak-anak tidak menggunakan buku panduan menggambar tersebut.

## PENUTUP

Hasil temuan dari analisis masing-masing sanggar adalah bahwa untuk memberikan dampak kepada para siswa di sanggar menggambar, terdapat keterkaitan yang sangat erat antara variabel: (1) metoda pengajaran yang dirancang; (2) kemampuan dan peran serta tenaga pengajar dalam membimbing siswa dalam memberi materi pembelajaran atau menerapkan metoda yang telah dirancang dan (3) kondisi di dalam ruang kelas tempat belajar dan pemasangan karya gambar anak sebagai salah satu bentuk apresiasi dan upaya peningkatan motivasi. Seringkali peran serta tenaga pengajar terlalu dominan, sehingga aktualisasi diri anak cenderung tidak berkembang. Dengan demikian anak memiliki kemungkinan dan kecenderungan tidak berani dan percaya diri untuk memunculkan jati dirinya dalam konteks bahasa rupanya yang khas. Dengan kata lain bahwa tenaga pengajar merupakan variabel utama terpenting yang menentukan arah tujuan, pembentukan dan pengembangan bahasa rupa serta kreativitas anak..

## DAFTAR PUSTAKA

- Olaf, M. *An Introduction To Montessori Philosophy & Practice, especially the years for 3-12+*. Diunduh 17 Juni 2009 dari <http://www.-michaelolaf.net/1CW312MI.html>.
- Primadi, Tabrani. (2005). *Bahasa Rupa: "Bahasa Rupa Gambar Sebagai Ilmu"*. Bandung: Kelir.
- Santrock, John. W. (2008). *Educational Psychology, (2<sup>nd</sup> Ed.)*. Psikologi Pendidikan, Edisi Kedua. New York: McGraw-Hill. Jakarta: Kencana,
- Seldin, T. *Montessori 101: Some Basic Information that Every Montessori Parent Should Know*. Diunduh 17 Juni 2009 dari [www.-montessori.org](http://www.-montessori.org).
- Yanty. H. S. (2004). Tesis: *Kaji Banding Bahasa Rupa Gambar Anak Usia Prasekolah (2-6) tahun di Empat Kota: Jakarta, Bandung, Yogyakarta dan Surabaya*. Program Studi Desain, Program Pasca Sarjana Institut Teknologi Bandung.

## LAMPIRAN

Lampiran Variable Metoda Masing-masing Sanggar Menggambar:

SG	Jendela Ide	Keterangan
METODA	<b>Metoda/ filosofi mengajar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metoda mengalir</li> <li>• Neohumanism Education</li> <li>• Anti Authority Education (Montessori)</li> <li>• Menyatu dengan alam semesta, dengan tujuan menghasilkan yang terbaik bagi dirinya</li> <li>• Menghargai semua aspek yang ada di alam semesta</li> <li>• Memberikan kebebasan anak berpikir, berimajinasi dan berkarya</li> <li>• Menggambar sebagai salah satu kegiatan menyalurkan hobi dan bentuk ekspresi jiwa</li> </ul>
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan istilah "fasilitator"</li> <li>• Fasilitator berperan sebagai "teman" bukan "guru"</li> <li>• Harus dapat memahami kondisi fisik dan mental anak</li> <li>• Memiliki "kasih" dalam</li> </ul>

<p><b>Tenaga Pengajar/ Tutor</b></p>	<p>membimbing sehingga tidak memperlakukan anak sebagai komoditi, melainkan sebagai individu</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Memiliki kemampuan komunikasi dua arah</li> <li>• Tidak melakukan intervensi dengan instruksi, melainkan melalui diskusi dengan <i>brainstorming</i></li> <li>• Fasilitator tidak harus memiliki latar belakang seni rupa</li> </ul>
<p><b>Ruangan Kelas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan ruang kelas di dalam dan luar ruang (lingkungan terbuka)</li> <li>• Ruang dalam kelas digunakan juga untuk kegiatan seni musik</li> <li>• Menempelkan beberapa karya anak di dinding kelas (meskipun sedikit, karena ruangan didominasi dinding ruang kaca)</li> </ul>
<p><b>Korelasi Gambar Anak</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Latihan dasar mengenai media membentuk garis dan lingkaran</li> <li>• Anak langsung menggambar pada kertas kosong dengan media pensil atau cat dan kuas</li> <li>• Tidak menggunakan <i>outline</i> spidol hitam pada gambar</li> <li>• Bentuk dan warna cenderung lebih bervariasi</li> <li>• Bentuk pada gambar cenderung distorsi dan garis ekspresif</li> <li>• Kecenderungan gambar memiliki storytelling yang dapat diceritakan dari awal hingga akhir</li> <li>• Pewarnaan tidak selalu penuh dan rata</li> </ul>
<p><b>Dampak</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak cenderung lebih berani mengemukakan ide atau gagasannya</li> <li>• Anak cenderung memiliki kemampuan komunikasi verbal karena terbiasa menceritakan karyanya kembali</li> <li>• Anak cenderung menikmati proses belajar menggambar karena tidak ada tekanan untuk menyelesaikan gambar</li> <li>• Anak cenderung untuk</li> </ul>

		lebih percaya diri dalam berkarya tanpa kuatir mengenai pendapat orang lain (teman sebaya, orang dewasa)
<b>SG</b>	<b>Creative Learning</b>	<b>Keterangan</b>
<b>METODA</b>	<b>Metoda/ filosofi mengajar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metoda "memanusiakan manusia"</li> <li>• <i>Storytelling</i></li> <li>• <i>Inquiry</i></li> <li>• <i>Art Education</i> (Pendidikan melalui kegiatan seni)</li> <li>• Pendidikan seni terintegrasi pada pelajaran lainnya yang saling berhubungan (<i>Education Through Art</i>)</li> <li>• Mendidik anak sebagai individu seutuhnya</li> <li>• Menghargai kebebasan berpikir, berimajinasi serta berkeaktivitas</li> <li>• Mengembangkan kemampuan bercerita sebagai dasar dalam mendidik</li> <li>• Selalu melibatkan anak dalam setiap tahap proses belajar</li> <li>• Pengembangan motorik halus</li> </ul>
	<b>Tenaga Pengajar/ Tutor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan istilah "fasilitator"</li> <li>• Fasilitator tidak memberikan instruksi, melainkan diskusi untuk "memancing" gagasan serta komunikasi</li> <li>• Fasilitator harus memiliki kepekaan dan pemahaman atas kondisi fisik dan mental anak</li> <li>• Fasilitator wajib memiliki kemampuan bercerita (<i>story telling</i>) yang baik</li> <li>• Fasilitator sebaiknya memahami teori bahasa rupa</li> <li>• Latar belakang pendidikan fasilitator tidak wajib dari seni rupa</li> </ul>
	<b>Ruangan Kelas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan ruang kelas di dalam dan luar ruangan terbuka (<i>field trip</i> dan <i>full outdoor activity</i>)</li> <li>• Ruang kelas ditata sedemikian rupa dengan memasang karya gambar dan atribut seni guna merangsang imajinasi</li> </ul>

		serta motivasi anak
<b>METODA</b>	<p><b>Korelasi</b></p> <p><b>Gambar Anak</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak mulai menggambar pada kertas kosong</li> <li>• Anak tidak menggunakan buku panduan menggambar</li> <li>• Anak tidak menebalkan <i>outline</i> gambar dengan menggunakan spidol hitam</li> <li>• Bentuk dan nuansa warna pada gambar anak lebih bervariasi, sehingga tidak ada gambar yang identik/mirip antar anak</li> <li>• Bentuk pada gambar anak didominasi bentuk yang distorsi dan garis ekspresif</li> <li>• Gambar anak memiliki aspek <i>story telling</i> yang kuat</li> <li>• Dalam membuat satu tema cerita, dapat dibutuhkan lebih dari satu gambar (dengan kertas yang berbeda)</li> <li>• Teknik pewarnaan bebas, tidak harus selalu penuh atau merata</li> </ul>
	<b>Dampak</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak cenderung memiliki kemampuan berpikir secara mandiri</li> <li>• Anak cenderung memiliki kemampuan berimajinasi serta berkomunikasi secara verbal karena terbiasa menceritakan kembali gambar atau gagasan yang dimilikinya</li> <li>• Anak cenderung percaya diri untuk mengemukakan gagasan serta kesulitan yang dihadapinya</li> <li>• Anak cenderung aktif dalam berpikir, berdiskusi atau bahkan melakukan <i>brainstorming</i> bersama fasilitator</li> <li>• Anak cenderung percaya diri dan tidak takut mengenai tanggapan orang lain mengenai hasil gambar yang dibuatnya</li> <li>• Anak cenderung menikmati proses belajar menggambar</li> <li>• Anak cenderung</li> </ul>



		mendapatkan pengetahuan lain melalui kegiatan belajar menggambar
<b>SG</b>	<b>Sanggar Rengganis</b>	<b>Keterangan</b>
<b>METODA</b>	<b>Metoda/ filosofi mengajar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Metoda Mimesis</li> <li>• Mengembangkan kemampuan motorik dan keterampilan gambar</li> <li>• Belajar menggambar melalui cara mencontoh objek gambar</li> </ul>
	<b>Tenaga Pengajar/ Tutor</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tidak menggunakan istilah "Fasilitator"</li> <li>• Tutor memberikan contoh sketsa gambar pada kertas milik anak</li> <li>• Tutor membuat contoh gambar pada <i>white board</i></li> <li>• Tutor memberikan instruksi pewarnaan</li> <li>• Tutor ikut mengerjakan gambar pada tahap <i>finishing</i></li> <li>• Tutor memberi instruksi agar anak duduk mengerjakan tugas gambarnya hingga selesai (disiplin)</li> <li>• Tutor tidak harus berlatar belakang senirupa</li> </ul>
	<b>Ruangan Kelas</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kelas di dalam ruang untuk melakukan aktivitas belajar</li> <li>• Ruang kelas dipasang hasil-hasil gambar anak dan contoh gambar tutor untuk merangsang motivasi dan sebagai sumber inspirasi bagi siswa</li> </ul>
	<b>Korelasi Gambar Anak</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak menggambar dengan cara menebalkan garis sketsa yang dibuat oleh tutor</li> <li>• Dominan terdapat <i>outline</i> tebal dengan menggunakan spidol hitam</li> <li>• Keseluruhan proses pewarnaan menggunakan media krayon, dengan teknik tutup penuh</li> <li>• Teknik pewarnaan gradasi</li> <li>• Gambar dominan tidak terdapat unsur bercerita (<i>story telling</i>)</li> </ul>

	<b>Dampak</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Anak cenderung lebih terampil mewarnai dengan teknik gradasi dan tutup penuh</li> <li>• Motorik halus anak cenderung terlatih karena terbiasa menebalkan garis sketsa yang telah ada</li> <li>• Anak cenderung kurang percaya diri ketika dihadapkan pada kerta kosong</li> <li>• Anak cenderung bergantung pada pendapat orang dewasa dalam mengembangkan gagasan untuk menggambar</li> <li>• Anak cenderung tidak terbiasa mandiri dalam berpikir, berimajinasi</li> <li>• Anak cenderung tidak percaya diri dan mempertimbangkan pendapat orang lain tentang objek gambar</li> </ul>
<b>SG</b>	<b>Sanggar Canvas Rumah Kuning</b>	<b>Keterangan</b>
<b>METODA</b>	<b>Metoda/ filosofi mengajar</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan multi metoda (Jepang, Korea dan Singapura)</li> <li>• Metoda Jepang: <i>Kaizen, Theater of Mind Program, Self Direction Skill, Fine Motor Skill, Right Brain Balancing, Comic Strip</i></li> <li>• Metoda Korea: <i>Space Experience, Multi Dimension Mind Patterning, Creacking Creativity, Raising Self Reliant Program, Talent Development</i></li> <li>• Metoda Singapura: <i>Multiple Intellegences – Visual Spatial, Motivation Program and Stress Management, Learning Through Play, Skill Program, Emotional Question (EQ) Program</i></li> <li>• Menggunakan metoda dan filosofi yang ditujukan sebagai panduan bagi tutor untuk mengajar: <i>Metoda Step by Step, Metoda Mimesis, Metoda Tematis, Metoda Self Direction Learning, Filosofi Bejana Hati, Filosofi Tarik</i></li> </ul>

		<p>Ulur Layangan, Filosofi  <i>"The Good and The Bad"</i>                  dan Filosofi <i>Reward and Punishment</i></p>
	<p><b>Tenaga Pengajar/ Tutor</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tutor memiliki banyak peraturan dan pedoman dalam mengajar anak</li> <li>• Peraturan bagi tutor tersebut terdiri dari cara mengajar yang dianggap terbaik, berisi mengenai hal-hal yang harus dilakukan serta tidak boleh dilakukan selama mengajar</li> <li>• Pusat perhatian kegiatan belajar tidak lagi terpusat pada anak, melainkan tutor</li> <li>• Tutor tidak harus memiliki latar belakang senirupa</li> </ul>
	<p><b>Ruangan Kelas</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menggunakan kelas di dalam ruangan</li> <li>• Ruang kelas ditata dengan hasil-hasil gambar siswa dan atribut grafis aneka warna</li> <li>• Jumlah siswa yang belajar dibatasi dengan perbandingan 1:4 (satu tutor untuk setiap empat orang anak) agar kegiatan belajar dapat berjalan optimal</li> </ul>

	<p><b>Korelasi Gambar Anak</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Pada tahap awal, anak menggambar dengan buku panduan (proses menebalkan garis, menambahkan objek gambar lain dan mewarnai)</li> <li>• Anak juga diberi kesempatan untuk menggambar yang dimulai dari kertas kosong (tanpa buku panduan menggambar)</li> <li>• Gambar yang dihasilkan dominan menggunakan <i>outline</i> tebal dengan media spidol hitam.</li> <li>• Teknik pewarnaan menggunakan media krayon, dengan teknik warna tutup penuh serta gradasi</li> <li>• Unsur <i>story telling</i> kurang berperan dalam gambar anak</li> </ul>
	<p><b>Dampak</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Motorik halus anak cenderung terlatih karena terbiasa menebalkan garis pada buku panduan</li> <li>• Anak cenderung terlatih menggunakan media krayon dengan teknik pewarnaan penuh dan gradasi</li> <li>• Gaya gambar anak banyak cenderung dipengaruhi oleh buku panduan menggambar.</li> <li>• Anak cenderung akan terus menggambar dengan pola warna gradasi dan <i>outline</i> hitam tebal, karena teknik tersebut yang dianggap baik.</li> </ul>