

Analisis Perkembangan Seni Melalui Karya Imajinatif Dua Dimensi Dengan Membuat Stiker Kelas II Abu Bakar MIS AZRINA

Author:

Dwi Afri Yani¹

Afiliation:

Universitas Negeri
Medan¹

Corresponding email

dwiafri1234@gmail.com

Histori Naskah:

Submit: 05-12-2023
Accepted: 06-12-2023
Published: 06-12-2023

How To cite:



*This is an Creative Commons
License This work is licensed
under a Creative Commons
Attribution-NonCommercial 4.0
International License*

Abstrak:

Latar belakang: Kemampuan seni perlu ditanamkan dan dikembangkan pada anak sejak dini, karena seni merupakan kemampuan dasar dalam pengembangan daya cipta, kreativitas, imajinasi dan kepribadian anak. Seni merupakan kemampuan manusia untuk menciptakan sesuatu yang mengandung unsur keindahan baik bagi diri sendiri maupun orang lain, pengembangan seni yang baik dan terarah harus ditanamkan pada anak sedini mungkin. Melalui karya imajinatif dua dimensi dapat menstimulus perkembangan seni pada siswa. Perkembangan seni melalui karya imajinatif dua dimensi dengan membuat stiker pada siswa kelas II Abu Bakar MIS AZRINA, bertujuan untuk melihat perkembangan nilai seni siswa kelas II Abu Bakar melalui karya imajinatif dua dimensi dengan membuat stiker.

Metode penelitian: Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan di MIS AZRINA yang beralamat JL Marelan Raya Lingk 17 No 287. Subjek penelitian seluruh siswa kelas II Abu Bakar yang berjumlah 19 siswa

Hasil penelitian: Hasil dari penelitian yang dilakukan di kelas II Abu Bakar dengan karya imajinatif dua dimensi membuat stiker, ada beberapa kegiatan yang dilakukan saat membuat stiker yang dapat mengembangkan seni siswa kelas II Abu Bakar, diantaranya: menggambar mewarnai, menempel dan menggunting. Dari kegiatan menggambar, mewarnai, menempel dan menggunting yang dilakukan oleh siswa kelas II Abu Bakar saat membuat karya imajinatif dua dimensi yaitu membuat stiker dapat memberikan manfaat bagi siswa diantaranya meningkatkan motorik halus anak, meningkatkan konsentrasi anak, membantu mengembangkan kreativitas anak, meningkatkan kemampuan bahasa anak, dan meningkatkan rasa percaya diri anak.

Kesimpulan: Dari kegiatan membuat karya imajinatif dua dimensi stiker pada siswa kelas II Abu Bakar MIS AZRINA, adanya perubahan pada perkembangan nilai seni pada diri siswa.

Kata kunci: Perkembangan Seni, Dua Dimensi, Stiker

Pendahuluan

Perkembangan pendidikan seni juga mengalami perubahan seiring kemajuan zaman, dari waktu ke waktu mulai dari segi konsep maupun kegiatan. Pengembangan sikap lewat berkesenian, sensibilitas dan kreativitas serta pendirian dan pemberian motivasi dalam belajar berekspresi. Sesuai dengan arahan dalam pendidikan seni di sekolah dasar dalam UU Nomor 20 Tahun 2003. Tujuan pendidikan seni di sekolah adalah agar siswa mendapatkan pengalaman dalam berkarya, pengalaman dalam menciptakan konsep karya, pengalaman berestetika dan pengalaman untuk merasakan fungsi pendidikan seni bagi kehidupan. Pendidikan seni yang diberikan melalui kurikulum pembelajaran di sekolah bertujuan untuk membentuk karakter peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa seni dan pemahaman budaya.

Anak dalam beragam usia dengan berbagai perilakunya selalu menarik perhatian orang dewasa. Dunia anak adalah dunia yang penuh dengan canda tawa dan kegembiraan sehingga orang dewasa akan ikut terhibur dengan tingkah polah mereka. Pada kehidupan sehari-hari, berbagai tingkat usia anak dapat kita amati. Ada bayi, balita, anak usia taman kanak-kanak (TK) samapai usia sekolah dasar (SD). Anak Sekolah Dasar (SD) kelas 2 berusia sekitar 7-8 tahun, periodisasi masa perkembangan seni rupa anak menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain adalah Masa Bagan (schematic period) : 7-9 tahun. Anak yang belum berumur 8 tahun belum mampu menggambar apa yang dilihatnya tetapi mereka menggambar menurut apa yang sedang dipikirkannya. Penafsiran ruang bersifat subjektif, tampak pada gambar “tembus pandang” (contoh: digambarkan orang makan di ruangan, seakan-akan dinding terbuat dari kaca). Gejala ini disebut dengan idioplastis (gambar terawang, tembus pandang).

Ditemukan dilapangan ada beberapa siswa sekolah dasar kelas 5 belum rapi dalam menggunting, malu untuk tampil bernyanyi dan menari. 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. 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.

Melalui karya imajinatif dua dimensi dapat menstimulus perkembangan seni pada siswa. Karya imajinatif dua dimensi adalah karya seni dua ukuran, panjang dan lebar. Berdasarkan pernyataan diatas peneliti melakukan penelitian berjudul analisis perkembangan seni melalui karya imajinatif dua dimensi dengan membuat stiker pada siswa kelas II Abu Bakar MIS AZRINA. Tujuan dari penelitian ini dilakukan adalah untuk melihat perkembangan nilai seni siswa kelas II Abu Bakar melalui karya imajinatif dua dimensi dengan membuat stiker.

Studi Literatur

Perkembangan Seni Sekolah Dasar

Tahap perkembangan menurut Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1970) dalam (Soebandi. B): *Creative and Mental Growth* membagi periodisasi perkembangan seni rupa anak sebagai berikut:

- 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 disenangnya.

Penempatan dan ukuran objek bersifat subjektif, didasarkan kepada kepentingannya. Jika objek gambar lebih dikenalnya seperti ayah dan ibu, maka gambar dibuat lebih besar dari yang lainnya. Ini dinamakan dengan “perspektif batin”. Penempatan objek dan penguasaan ruang belum dikuasai anak pada usia ini.

- **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).

Penafsiran ruang bersifat subjektif, tampak pada gambar “tembus pandang” (contoh: digambarkan orang makan di ruangan, seakan-akan dinding terbuat dari kaca). Gejala ini disebut dengan idioplastis (gambar terawang, tembus pandang). Misalnya gambar sebuah rumah yang seolah-olah terbuat dari kaca bening, hingga seluruh isi di dalam rumah kelihatan dengan jelas.

Kenyataan di atas diperkuat oleh pandangan Max Verworm bahwa anak menggambar benda-benda menurut apa yang dilihatnya. Hasil karya anak-anak itu disebutnya gambar fisioplastik. Anak yang belum berumur 8 tahun belum mampu menggambar apa yang dilihatnya tetapi mereka menggambar maenurut apa yang sedang dipikirkannya. Hasil karya mereka itu disebut gambar ideoplastik (Zulkifli, 2002: 45). Pada masa ini juga, kadang-kadang dalam satu bidang gambar dilukiskan berbagai peristiwa yang berlainan waktu. Hal ini dalam tinjauan budaya dinamakan continuous narrative, anak sudah bisa memahami ruang dan waktu. Objek gambar yang dilukiskan banyak dan berulang menggambarkan sedang dilakukan.

- **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.

Karya Imajinatif Dua Dimensi

Karya imajinatif adalah karya khayalan. Karya imajinatif dua dimensi adalah karya seni yang memiliki dua ukuran atau sisi yaitu panjang dan lebar. Karya imajinatif dua dimensi hanya dapat dilihat dari satu arah yaitu dari arah depan. Contoh seni rupa dua dimensi adalah lukisan, gambar, foto, dan lain-lain.

Membuat Stiker

Membuat stiker menggunakan lebel undangan, kegiatan yang dilakukan untuk mengembangkan seni siswa ada menggambar, mewarnai menempel isolatip dan menggunting. Bahan dan alat yang digunakan untuk membuat stiker yaitu, lebel undangan yang berukuran 121 cm, pensil, pencil warna isolatip dan gunting. Pertama siswa menggambar di lebel undangan dengan imajinasi mereka, lalu hasil gambar diwarnai, setelah diwarnai di isolatip bagian atas gambar secara keseluruhan lebel, gunting gambar sesuai

polanya setelah itu buka stiker yang warna kuningnya dan temple hasil karyanya di buku ataupun di mana mereka inginkan.

Metode Penelitian

Metode penelitian pada penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif deskriptif. Penelitian dilaksanakan di MIS AZRINA yang beralamat JL Marelan Raya Lingk 17 No 287. Subjek penelitian seluruh siswa kelas II Abu Bakar yang berjumlah 19 siswa, dengan 6 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan dan wali kelas. Dengan pengumpulan data menggunakan triangulasi yang terdiri dari wawancara, observasi dan dokumentasi dengan cara mengorganisasikan sebuah data kedalam kategori, menjabarkan, memilih mana yang penting dalam membuat kesimpulan agar mempermudah diri sendiri maupun orang lain.

Hasil dan Pembahasan

Hasil dari penelitian yang dilakukan di kelas II Abu Bakar dengan karya imajinatif dua dimensi membuat stiker, ada beberapa kegiatan yang dilakukan saat membuat stiker yang dapat mengembangkan seni siswa kelas II Abu Bakar, diantaranya:

- Menggambar, langkah awal dalam membuat stiker manual ini adalah menggambar pola yang diinginkan diatas kertas lebel undangan dan menjelaskan apa yang digambarkannya. Hal tersebut sejalan dengan pengertian seni yang diungkapkan oleh (Lita & Assegaf, 2018) bahwa seni adalah suatu perilaku individu yang menggunakan imajinasinya untuk menghasilkan ide kreatif sehingga membantu individu lainnya untuk mengamati, menerangkan dan menikmati hasil karya yang bisa dinikmati, dilihat dan disentuh. Menggambar bebas dapat menstimulasi anak untuk berimajinasi dan mengeluarkan ide-ide yang menimbulkan rasa senang dalam diri anak tersebut. Melalui kegiatan menggambar bebas, anak-anak dimungkinkan untuk dapat mengekspresikan gagasannya secara variatif agar menghasilkan karya-karya yang indah dan bermakna bagi dirinya maupun yang melihat hasil karya tersebut (Pertiwi & Mayar, 2020).
- Mewarnai, setelah digambar pola maka selanjutnya siswa mewarnai pola yang digambar sesuai dengan imajinasi mereka. Mewarnai dan menggambar merupakan sebuah kegiatan yang sangat disenangi dan digemari anak-anak selain membuat mereka senang, kegiatan ini juga memiliki banyak manfaat, seperti melatih aspek visual, mengembangkan daya imajinasi dan kreativitas, melatih konsentrasi, serta melatih motorik. Aktivitas ini merupakan kemampuan motorik halus yang harus dibiasakan dan dilatih terus sehingga potensi seni mereka menjadi tumbuh. Kemampuan mewarna, membentuk, mencoret, dan menarik garis bila telah dimiliki anak usia dini, jelasakan sangat bermanfaat bagi mereka dan akan menumbuhkan rasa estetika yang semakin baik. (Agustia. A, 2019). Melalui kegiatan menggambar bebas, anak-anak dimungkinkan untuk dapat mengekspresikan gagasannya secara variatif agar menghasilkan karya-karya yang indah dan bermakna bagi dirinya maupun yang melihat hasil karya tersebut (Henny, dkk. 2023)
- Menempel, pada kegiatan menempel ini, siswa menempelkan isolap kegambar yang sudah jadi, tujuannya agar kelihatan seperti stiker yang diatasnya kilat dan agar gambar lebih tahan lama jika dilapisi dengan isolatip. Aktivitas menempel dan menggunting tidak saja melibatkan kecermatan mata dan koordinasi dengan mata. Otak pun berperan penting melakukan perintah ini. Konektivitas antara otak dan tangan dihubungkan dengan jaringan syaraf. Istilahnya mengembangkan motorik halus anak-anak.

- Menggunting, kegiatan setelah menempel isolatip diatas gambar yang sudah selesai selanjutnya siswa menggunting sesuai dengan pola yang sudah dibuat. Lalu pada bagian belakang lebel undangan yang berwarna kuning tersebut dibuka, dan stiker siap ditempel dimana siswa inginkan. Bagian ini ada bagian yang sangat ditunggu siswa kelas II Abu Bakar, karena mereka merasa sangat senang setelah menyelesaikan hasil karyanya dan memperlihatkan hasilnya kepada teman dan gurunya.

Dari kegiatan menggambar, mewarnai, menempel dan menggunting yang dilakukan oleh siswa kelas II Abu Bakar saat membuat karya imajinatif dua dimensi yaitu membuat stiker dapat memberikan manfaat bagi siswa, diantaranya:

Pertama, aktivitas menggambar, mewarnai, menempel dan menggunting dapat meningkatkan kemampuan motorik halus anak. Kemampuan motorik halus merupakan kemampuan yang sangat penting bagi tumbuh kembang anak, karena kemampuan ini akan menjadi dasar bagi kemampuan anak dalam melakukan aktivitas sehari-hari, seperti makan, menggosok gigi, atau berganti pakaian.

Kedua, aktivitas tersebut dapat meningkatkan konsentrasi anak. Anak-anak harus fokus dan cermat saat melakukan aktivitas tersebut, sehingga dapat meningkatkan kemampuan konsentrasi mereka. Konsentrasi yang baik akan sangat bermanfaat bagi anak saat belajar di sekolah nanti. Terlihat dari saat anak menggambar, mewarnai menempel serta menggunting mereka sangat fokus dengan karya yang mereka buat.

Ketiga, aktivitas menggambar, mewarnai, menempel dan menggunting dapat membantu pengembangan kreativitas anak. Anak-anak dapat membuat berbagai macam kreasi saat melakukan aktivitas tersebut, sehingga dapat membantu pengembangan kreativitas mereka. Kreativitas yang tinggi akan sangat bermanfaat bagi anak saat menghadapi masalah di kemudian hari.

Keempat, aktivitas tersebut dapat meningkatkan kemampuan bahasa anak. Saat melakukan aktivitas tersebut, anak-anak dapat belajar menyebutkan nama warna atau bentuk yang mereka gunakan, sehingga dapat meningkatkan kemampuan bahasa mereka. Saat membuat stiker sesuai dengan gambar imajinasi mereka, siswa diminta untuk menjelaskan gambar apa yang mereka buat, sehingga saat menjelaskan hasil gambar yang mereka buat, meningkatkan kemampuan bahasa dan komunikasi mereka.

Kelima, aktivitas menggambar, mewarnai, menempel dan menggunting dapat meningkatkan kepercayaan diri anak. Anak-anak akan merasa bangga dan percaya diri saat berhasil menyelesaikan suatu aktivitas menggambar, mewarnai, menempel dan menggunting, sehingga dapat meningkatkan kepercayaan diri mereka. Kemampuan percaya diri yang tinggi akan sangat bermanfaat bagi anak saat menghadapi tantangan di kemudian hari.

Kesimpulan

sDari kegiatan membuat karya imajinatif dua dimensi stiker pada siswa kelas II Abu Bakar MIS AZRINA, adanya perubahan pada perkembangan nilai seni pada diri siswa. Ada beberapa kegiatan yang dilakukan saat membuat stiker diantaranya, menggambar, mewarnai, menempel dan menggunting. Dari setiap kegiatan tersebut siswa kelas II Abu Bakar mengalami perubahan perkembangan seni, motorik halus siswa meningkat dari kegiatan menggambar, mewarnai, menempel dan menggunting. Siswa juga menjadi lebih fokus, dan konsentrasi. Kreativitas siswa juga semakin meningkat, karena anak berkreasi dalam membuat gambar stiker sesuai dengan imajinasi mereka. Kemampuan bahasa anak juga meningkat, saat membuat stiker siswa menjabarkan hasil gambar yang mereka buat. Dan terakhir tingkat kepercayaan diri siswa meningkat, terlihat dari mereka senang dan bangga dengan hasil karya yang mereka buat. Maka dengan begitu, membuat karya imajinatif dua dimensi dengan stiker dapat meningkatkan perkembangan seni siswa kelas II Abu Bakar MIS AZRINA.

Referensi

- Agustia. A. 2019. Pelaksanaan Proses Pembelajaran Mewarnai Gambar Untuk Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia 5-6 Tahun Di RA Perwinda 1 Bandar Lampung. Skripsi. Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung 1441/2019.
- Guru. T. M. Prima Penilaian Harian PH Jilid 2A SD/MI Kelas 2 Kurikulum 2013 Revisi. Erlangga: Jakarta Timur.
- Henny, dkk. 2023. Stimulasi Perkembangan Aspek Seni Anak Usia Dini. *Generasi Emas Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini Volume 6 Nomor 1*.
- Irene. MJA. Buku Penilaian BUPENA Jilid 2B. Erlangga: Jakarta Timur.
- Lita, & Assegaf, A. (2018). Pendidikan Seni Rupa dan Implikasinya terhadap Imajinasi Kreatif dan Sosial Emosional Anak Usia Dini Di TK Mekarraharja. *Islamic Early Childhood Education*, 3(1), 97–110.
- Nurwita, S. 2020. Meningkatkan Perkembangan Seni Anak Menggunakan Media Smart Hafiz di PAUD Aiza Kabupaten Kepahiang. *Early Child Research and Practice - ECRP*, 2020: 1(1), 34-37.
- Pertiwi, D. M., & Mayar, F. (2020). Pengaruh Kegiatan Menggambar Bebas Teknik Graffito Terhadap Seni Rupa Anak Usia Dini Di Taman Kanak-Kanak Aisyiyah V Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(1), 39–44. <https://doi.org/10.31004/jptam.v4i1.424>
- Sobandi. B. Mengenal Periodisasi Perkembangan Seni Rupa Anak-Anak. Tersedia di: http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR._PEND._SENI_RUPA/197206131999031-BANDI_SOBANDI/MENGENAL_PERKEMBANGAN_SENI_RUPA_ANAK-ANAK_%28Materi%29.pdf
- Zulkifli, L. (2003). Psikologi Perkembangan. Bandung: Rosdakarya
- Soebandi. B. Mengenal Periodisasi Perkembangan Seni Rupa Anak-Anak. Universitas Pendidikan Indonesia (online). Tersedia di: http://file.upi.edu/Direktori/FPSD/JUR._PEND._SENI_RUPA/197206131999031-BANDI_SOBANDI/MENGENAL_PERKEMBANGAN_SENI_RUPA_ANAK-ANAK_%28Materi%29.pdf