

Proses Kreativitas pada Gambar Anak Usia Dini di TK A Santo Yusup II Bandung

Martin Roos Nagara*

Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI), Bandung, Indonesia

Abstract

Children have unique views and perceptions through their creativity when expressing their ideas, ideas, and imagination in a picture. However, it is often found that when children pour pictures, only certain objects come to mind such as mountains, trees, and rice fields, even though there are still many objects around them that they can express in the form of pictures. This research needs to be done as an inspiration in training children's creative abilities in expressing their ideas through an image. This research was conducted to determine the creative process of drawing children in TK A Santo Yusup II Bandung. The research method used is descriptive qualitative with an *action research* sampling technique *purposive*. The result of this research is the creative process of children's ability to capture an object created through external communication and internal communication. Children observe, respond to, and analyze interesting objects around them through the five senses during the learning process and can represent what they live in their intuition through pictures.

Keywords

creative process, drawing, early childhood, kindergarten

Martin Roos Nagara

Email

martin.nagara@gmail.com

Address

*Institut Seni Budaya Indonesia
(ISBI) Bandung
Jalan Buahbatu No.212, Kota
Bandung 40265*

Proses Kreativitas pada Gambar Anak Usia Dini di TK A Santo Yusup II Bandung

Martin Roos Nagara

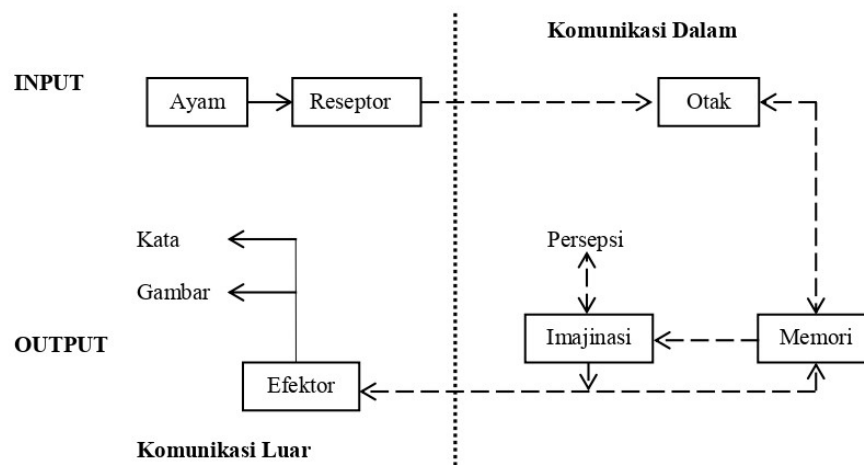
PENDAHULUAN

Aktivitas kegiatan belajar yang paling menyenangkan untuk menggali kemampuan potensi anak-anak sambil mengenal dunia adalah bermain. Menggambar atau membentuk sesuatu, bermain warna, menggunting, melipat, atau menyusun kertas, semua kegiatan tersebut adalah kegiatan bermain. Menggambar adalah salah satu kegiatan bermain anak yang menarik dan merupakan cabang seni yang sesuai dengan karakteristik anak, yaitu bebas dan imajinatif [1].

Gambar yang dibuat anak merupakan media komunikasi. Anak-anak berkomunikasi dengan gambar sebelum ia dapat menulis, mereka melakukannya secara alami daripada dengan tulisan yang belum mereka kuasai. Sehingga gambar yang dihasilkan juga berupa coretan-coretan bebas namun mengandung arti tertentu. Gambar anak-anak adalah bahasa yang sebenarnya karena mereka dapat menggunakan berbagai konfigurasi, misalnya tanda penghubung berliku-liku atau kuat, warna-warna cerah atau beraneka warna yang selaras atau tidak selaras [2]. Memperhatikan gambar yang dibuat anak-anak, membuat peneliti tertarik untuk mengetahui bagaimana proses anak-anak mendapatkan imajinasinya sehingga mereka dapat merepresentasikan apa yang mereka lihat ke dalam wujud sebuah gambar.

Gambar anak-anak mempunyai peranan untuk menguji kematangan pikiran anak [3]. Melalui gambar, anak akan belajar mengeksplorasi perasaannya dan belajar tentang pengetahuan yang ada di lingkungan sekitarnya. Gambar anak bukan hanya sekedar apa yang mereka lihat, tetapi merupakan perpaduan dan kerjasama dari seluruh indranya yang diolah dalam imajinasi agar dapat menyampaikan pesan atau cerita. Proses imajinasi memerlukan kerjasama antara kemampuan berpikir dengan rupa dan kemampuan berpikir dengan kata. Proses belajar, berpikir, berkreasi, dan melamun merupakan proses imajinasi, sebab media yang digunakan dalam prosesnya adalah imaji [4].

Pada proses kreasi terdapat dua hal yang dapat ditemukan; sebuah inspirasi harus diikuti dengan kerja keras untuk menghasilkan sebuah karya dan dengan sebuah kerja keras dapat memunculkan inspirasi [5]. Pada proses belajar anak adalah dimana saat anak belajar mengetahui dunia sekitarnya dan proses komunikasi pun ikut beriringan mendampingi. Proses komunikasi dikenal dengan komunikasi luar dan komunikasi dalam. Komunikasi luar terjadi di luar tubuh sedangkan komunikasi dalam terjadi di dalam tubuh. Apa yang anak lihat melalui mata akan ditangkap oleh otak dan disimpan dalam memori mereka yang disebut dengan komunikasi dalam.



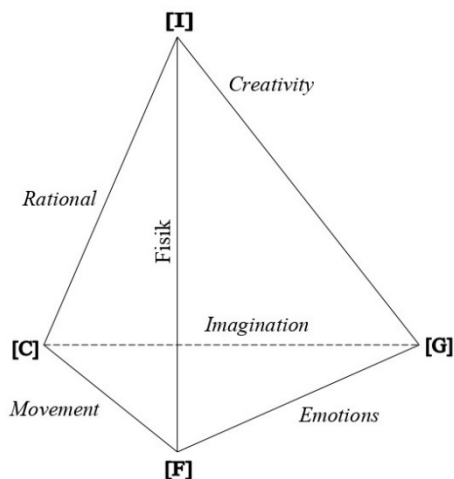
Bagan 1.

Proses Imajinasi

Sumber: Tabrani (2014, hlm. 12)

Memori yang terhubung langsung dengan otak akan menghasilkan sebuah proses berpikir, di mana anak akan mengingat apa yang sudah mereka lihat atau alami. Proses berpikir mereka dalam bentuk imajinasi dari memori tersebut akan menghasilkan efektor pada *output*, yaitu dengan menyatakan sebuah “kata” atau “gambar” yang akan disampaikan kepada orang lain. Menyatakan pikiran merupakan komunikasi luar yang memerlukan kesadaran, rasional, logis, dan objektif karena perlu dimengerti oleh orang lain, sedangkan proses berpikir merupakan komunikasi dalam untuk diri sendiri seperti perasaan, imajinasi, dan intuisi yang memegang peranan penting [4]. Dengan demikian dapat dibedakan antara proses komunikasi yang dialami anak saat melakukan segala aktivitasnya, apa yang dilihat dan yang dilakukan anak merupakan hasil komunikasi luar yang terjadi dari komunikasi dalam secara ambang sadar maupun tidak sadar melalui otak, memori dan imajinasi di dalam pikiran mereka.

Menurut Limas Citra Manusia yang dibuat oleh Primadi Tabrani dalam tesisnya tahun 1970 mengatakan bahwa setiap manusia mempunyai tiga anugerah kemampuan yaitu kemampuan fisik, kreatif, rasio. Limas citra manusia juga memiliki tiga kemampuan primer sebagai rusuk utama dan tiga kemampuan sekunder sebagai alas rusuknya yaitu perasaan, imajinasi, dan gerak. Perasaan masuk dalam anggota kreatif, fisik, perasaan sedangkan imajinasi masuk dalam anggota kreatif, rasio, imajinasi. Gerak masuk dalam anggota rasio, fisik, gerak sehingga alas limas merupakan trio perasaan, imajinasi, dan gerak. Setiap aktivitas yang dilakukan manusia merupakan kerjasama dari semua rusuk limas citra tersebut dan prestasi yang didapat dari seseorang merupakan hasil dari kerjasama dari semua rusuk tersebut [6].



Gambar 1. Limas Citra Manusia
Sumber: Tabrani (2014, hlm. 13)

Primadi Tabrani dalam bukunya yang berjudul “Bahasa Rupa” mengatakan bahwa, respon *correctness* yaitu saat rasio lebih banyak bekerja yang berkaitan dengan hemisfer otak kiri dalam keadaan sadar dan respon *goodness* yaitu saat kreativitas lebih banyak bekerja yang berkaitan dengan hemisfer kanan dalam keadaan ambang sadar atau tak sadar [6]. Respon *fitness* saat fisik lebih berperan dan dibantu oleh perasaan dan gerak, serta intuisi yang merupakan pelepasan sadar, ambang sadar, dan tidak sadar ke dalam penghayatan yang lebih banyak bekerja dengan pra imajinasi yaitu pelepasan antara imajinasi yang konkret dengan imajinasi abstrak. Oleh karena itu mengapa secara alamiah, anak-anak memiliki kemampuan berpikir integral yaitu kemampuan berpikir secara menyeluruh dan bebas tidak terpaksa pada suatu aturan tertentu.

Kemampuan anak pada periode usia dini ini dapat juga dikatakan sebagai *semiotic function*, kemampuan untuk menggunakan simbol-simbol (bahasa, gambar, tanda/isyarat, benda, *gesture*, atau peristiwa) untuk melambangkan suatu kegiatan, benda yang nyata, atau peristiwa [7]. Kepekaan dalam kreativitas merupakan proses memadukan hubungan sejumlah saraf dan panca indera agar menjadi lebih dinamis, cepat, saat merespon. Kelancaran membantu mengeluarkan banyak ide, keluwesan membantu melihat suatu masalah dari berbagai arah dengan pandangan yang berbeda. Orisinalitas membuat sebuah gagasan yang asli, berbeda, dan tidak biasa dan elaborasi mengembangkan sebuah ide sampai selesai dan mendetail serta redefinisi yang membantu untuk melihat sesuatu menjadi tampak menarik. Kreativitas berperan penting dalam mengkoordinasikan kerja imajinasi [8]. Berdasarkan hal yang dikemukakan di atas, artikel ini menguraikan bagaimana *Proses Kreativitas Gambar Anak Usia Dini di TK A Santo Yusup II Bandung* dengan tujuan untuk mengetahui proses belajar, proses kreasi, dan proses imajinasi yang dilakukan oleh anak.

METODE

Peneliti menggunakan metode deskriptif kualitatif. Deskriptif kualitatif adalah penelitian yang lebih menguatkan penjelasan dan penggambaran terhadap data penelitian yang diperoleh [9]. Dimana data hasil penelitian berjenis deskriptif kualitatif ini lebih berkenaan dengan interpretasi terhadap data yang ditemukan di lapangan saat melakukan observasi. Penelitian kualitatif dapat dipahami sebagai prosedur riset yang memanfaatkan data deskriptif, berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang dan pelaku yang dapat diamati. Penelitian kualitatif dilakukan untuk menjelaskan dan menganalisis fenomena, peristiwa, dinamika sosial, sikap kepercayaan, dan persepsi seseorang atau kelompok terhadap sesuatu [10].

Penelitian ini berlokasi di TK Santo Yusup II, Jl. Jawa No 2-4 Bandung melalui observasi, wawancara, dan analisis pada proses belajar serta proses kreasi pada gambar anak TK A tahun ajaran 2014-2015. Pada metode ini, peneliti juga melakukan penelitian tindakan atau *action research* yang bertujuan untuk memecahkan masalah-masalah melalui penerapan langsung di kelas atau tempat kerja. Peneliti memposisikan diri sebagai *outsider* dan semua proses kegiatan belajar mengajar dilakukan oleh Ibu Guru kelas.

Peneliti menentukan sampel dengan teknik sampling yang digunakan *purposive*. Pemilihan teknik sampling *purposive* bertujuan untuk mendapatkan sampel anak yang sesuai dengan maksud penelitian ini dilakukan [11]. Dimana saat menentukan sampel, peneliti dan guru kelas menetapkan suatu pertimbangan untuk memilih kriteria anak yang sudah matang dalam segi umur, tema pembelajaran yang menarik serta gambar yang sudah tersampaikan dengan baik yaitu pada proses kegiatan belajar juga proses kreasi, serta hasil gambar anak yang memiliki kejelasan objek sehingga akan lebih mudah diamati dan dianalisis.

ISI

Hasil gambar dipilih berdasarkan tingkat kematangan anak dalam mengenal konsep objek yang diamatinya dan rasa antusiasme saat bereksplorasi menuangkan ide gagasannya. Tema gambar yang dipilih dalam menguraikan proses kreativitas gambar anak usia dini di TK A Santo Yusup II Bandung ini adalah tema binatang reptil, tema transportasi laut, dan tema perkotaan. Tema tersebut dipilih karena dalam prosesnya memberikan kegiatan-kegiatan belajar yang menarik, sehingga anak-anak dapat menggambarkan suasana yang mereka amati secara langsung dan dapat lebih mudah merepresentasikannya dalam sebuah gambar.

Proses Kreativitas Gambar Anak TK A Tema “Binatang Reptil”

Pada tema “Binatang Reptil”. Anak-anak TK A Santo Yusup II Bandung sangat antusias memulai aktivitas mereka pada tema binatang melata ini. Figur binatang merupakan salah satu figur yang paling disukai anak-anak untuk menjadikannya sebagai objek gambar. Untuk dapat menggambar iguana tersebut, anak-anak TK A harus mengikuti proses pengenalan tema terlebih dahulu. Kegiatan ini dilakukan dalam waktu yang cukup panjang, diawali dengan *open mind*, membuka cakrawala anak. Ibu guru mengajak anak untuk duduk bersama mendengarkan cerita, dengan media buku. Buku yang diceritakan adalah buku-buku ensiklopedia tentang binatang-binatang reptil.

Ibu guru memulai cerita dengan bertanya kepada anak-anak, “Anak-anak, Ibu guru mau bertanya, anak-anak pernah melihat binatang yang jalannya merayap tidak? Seperti apa ya binatang yang jalannya merayap?”. Dalam konteks ini terlihat bahwa anak diajak untuk berpikir tentang binatang merayap yang pernah ditemuinya. Ibu Guru membantu anak dengan bersuara “*cik cek, cik cek, cik cek*” sambil melihat ke atas. Anak-anak segera menyahut “*Ciccaak!!!*”. Ibu Guru segera membuka buku ensiklopedia yang bergambar seekor cicak dan segera bercerita.

Ibu guru bercerita tentang binatang melata yang dimulai dengan binatang cicak. Cicak merupakan binatang melata yang sering ditemui oleh anak-anak, cicak adalah binatang yang mudah ditemui dan banyak berada di sekitar lingkungan anak sehari-hari. Cicak dijadikan bahan cerita pertama untuk membuka cakrawala. Ibu Guru memberikan kejutan lagi pada anak-anak dengan membuka halaman demi halaman buku ensiklopedianya “Anak-anak lihat, ternyata binatang melata itu banyak sekali ada cicak, laba-laba, kadal dan iguana. Nah sekarang Ibu guru mau mengajak anak-anak untuk mengenal Iguana lebih detail lagi”. Ibu guru melanjutkan cerita iguana dengan lebih detail. Hari pertama bercerita tentang iguana dan anak diajak untuk mengenal dan mengetahui ciri-ciri iguana secara umum.

Pada hari berikutnya Ibu guru mereview kembali cerita-cerita tentang iguana yang sudah dijelaskannya kemarin. Hal tersebut akan membantu anak untuk mengingat kembali tentang apa yang pernah ia dapat selama di sekolah kemarin. Setelah mereview tentang cerita iguana tersebut, Ibu guru membuat gerak dan lagu untuk anak-anak agar anak-anak dapat mengingat ciri-ciri iguana dalam sebuah nyanyian. Bernyanyi sambil bergerak merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak, karena dengan bernyanyi dan bergerak anak-anak belajar mendengarkan dan merespon. Untuk membuat lagu tersebut Ibu guru bertanya kembali kepada anak-anak, seperti apa binatang iguana, apa warnanya, apa makanannya, dan bagaimana ia berjalan. Anak-anak akan menjawab ciri-ciri tersebut sebagai kata kunci untuk lagu yang akan dibuat. Lagu imajinatif tersebut diberi judul “Oh Iguana” dengan lirik:

“Oh Iguana”

*Oh iguana, binatang reptil
Warnanya hijau, pemakan daun
Larinya kencang, bisa memanjat
Kalau melompat, hap! jarinya kuat
Berlari, berlari sungguh asyiknya
Berenang, berenang bersuka ria*

“Oh Iguana” karya Kusdyahntanti

Lagu dinyanyikan dengan irama “Bebek-bebekku”

Pada hari berikutnya, tepatnya pada hari *Rebo Nyunda* TK A Santo Yusup II Bandung mendatangkan Komunitas Reptil Bandung sebagai narasumber anak-anak untuk dapat mengenal binatang iguana secara



Gambar 2. Kegiatan bersama narasumber Komunitas Reptil Bandung

lebih nyata. Anak-anak sangat antusias dengan kegiatan tersebut, Kakak-kakak dari Komunitas Reptil pun sangat terkesan dengan antusiasme anak-anak yang sangat aktif bertanya seputar binatang iguana yang dibawanya.

Komunitas Reptil Bandung memberikan penjelasan mengenai iguana dengan detail dan mereka juga membawa beberapa binatang reptil lainnya untuk diperkenalkan kepada anak-anak selain iguana. Anak-anak sangat antusias dan ingin mencoba memegang iguana tersebut. Memegang dan merasakan merupakan hal yang sangat penting pada sensitivitas seorang anak pada panca inderanya, khususnya perkembangan perabanya.

Proses pembelajaran anak saat mereka mendengarkan cerita, bernyanyi dan melihat langsung binatang iguana tersebut merupakan proses komunikasi yang mempunyai peranan sangat penting dalam proses kreatifitasnya. Terlihat saat anak memulai mewujudkan binatang iguana tersebut dalam sebuah



Gambar 3. Iguana karya anak TK A Santo Yusup II Bandung HVS A4, Media spidol, dan pensil warna

gambar seperti milik Ratna, Vanya, Wilbert, dan Enzo. Mereka menggambarkan seekor iguana dengan cukup detail sesuai dengan persepsi imajinasi yang mereka tangkap dalam memori masing-masing. Kepala, badan, ekor, kaki, dan lengkap dengan duri-duri yang ada pada iguana.

Pada sampel gambar yang telah terpilih, terlihat bahwa kemampuan anak-anak TK A Santo Yusup II Bandung tercipta melalui kerjasama fisik, kreatif dan rasio yaitu di mana saat perasaannya (*emotions*) menyatu tidak hanya dengan gerakan (*movement*) tetapi juga dengan imajinasinya (*imagination*). Merasakan bagaimana tekstur badan iguana, bergerak sambil menyanyikan lagu iguana, anak-anak berimajinasi seolah-olah menjadi seekor iguana. Mereka sungguh merasakan dan merespon apa yang telah didapatkan selama pembelajaran binatang reptil ini sehingga mereka dapat menuangkan apa yang sudah mereka lihat, dengar, lakukan, dan rasakan baik dalam respon otak kiri maupun otak kanan yang mereka hayati dalam intuisinya baik dalam keadaan sadar, ambang sadar, maupun tidak sadar yang mereka tuangkan pada sebuah gambar.

Objek iguana digambarkan memanjang tepat di tengah kertas, iguana tersebut terlihat seperti sedang terbang dan berjalan melayang yang peneliti tafsirkan seperti sedang melompat. Terlihat badannya yang melengkung yang menerjemahkan bahwa iguana tersebut sedang bergerak dari tempat semula menuju tempat lain. Iguana juga digambarkan secara lengkap mulai dari kepala, badan, kaki, ekor, sampai dengan kuku kaki yang tidak luput digambarkan. Serta duri-duri kecil yang terdapat dipunggung dan ekor iguana, peneliti ingat saat narasumber datang dan meminta anak-anak untuk maju ke depan memberanikan diri memegang iguana, Ratna sangat antusias dan tertarik pada duri-duri yang berada di atas badan iguana. Ratna mengatakan “Ada duri, tapi nggak tajam”. Terlihat duri-duri yang berada dibadan iguana tidak digambarkan dengan bentuk yang runcing tetapi digambarkan dengan garis yang melengkung, walaupun pada kenyataannya duri-duri yang terdapat pada badan iguana yang asli terlihat panjang dan runcing.

Tepat di depan iguana, digambarkan juga tumbuhan yang tinggi dan lebat. Terlihat iguana tersebut mengarah ke depan pohon, peneliti menafsirkan bahwa iguana tersebut melompat ke arah pohon, untuk mencari makanannya yaitu dedaunan. Seperti pada lagu imajinatif yang dibuat bersama Ibu guru dengan lirik “...binatang reptil, warnanya hijau pemakan daun, larinya kencang, bisa melompat, kalau melompat hap jarinya kuat”. Penggalan lirik tersebut sangat membantu anak untuk dapat merespon apa yang dia tangkap melalui lagu.

Proses Kreativitas Gambar Anak TK A Tema “Transportasi Laut”

Pada tema ini anak-anak TK A sudah memasuki semester kedua, anak-anak diberikan tema-tema yang cukup berat dimana anak-anak diharuskan mengenal dan mengetahui lebih banyak objek dengan lebih detail. Tema pada awal semester genap adalah “Transportasi” dan anak-anak TK A mendapatkan subtema transportasi laut. Ibu guru memperkenalkan alat transportasi laut dengan bercerita, Ibu

guru menceritakan sejarah alat transportasi yang digunakan pada zaman dahulu hingga menjadi kapal laut seperti sekarang dan sering digunakan oleh banyak orang. Ibu guru memfokuskan kapal laut untuk dibahas pada tema ini, Ibu guru membahas lima jenis kapal laut yang sering digunakan untuk alat transportasi yaitu kapal layar, kapal fery, kapal nelayan, kapal barang, dan kapal selam.

Proses kreativitas yang dilakukan anak-anak agar dapat menggambar kapal laut membutuhkan waktu yang cukup lama, karena tema transportasi ini merupakan tema yang panjang sehingga anak-anak pun banyak melakukan aktivitas untuk lebih mengenal kapal laut. Proses kreativitas ini, dilakukan di dalam kelas dan di luar kelas, karena pada proses ini anak-anak tidak hanya diceritakan saja tetapi anak-anak pun ikut ambil bagian dalam bedah buku, dimana setiap anak mempunyai satu buku yang sama-sama bertemakan kapal laut dan mereka akan saling berdiskusi dengan teman lainnya untuk membahas buku yang mereka punya. Setelah proses *sharing* tersebut, Ibu guru mulai menceritakan lebih detail mengenai macam-macam dari kapal laut, selama satu minggu lamanya mulai dari kapal layar, kapal feri, kapal nelayan, kapal barang, dan kapal selam beserta fungsinya.

Minggu berikutnya, Ibu guru mengajak anak untuk menonton film dokumenter yang diambil dari *Youtube* dan mengadakan percobaan kecil, yaitu eksperimen menjalankan kapal kretek yang masih menggunakan sumbu dengan menjalankan kapal modern yang sudah memakai mesin. Anak-anak juga diajak



Gambar 4 Rangkaian proses kreativitas dengan tema “Transportasi Laut”

untuk melakukan percobaan timbul tenggelam agar mengetahui mengapa kapal laut tidak tenggelam saat berlayar di lautan.

Proses terakhir yaitu mengajak anak-anak untuk *outing* sebagai proses pembelajaran di luar kelas. Anak-anak *outing* ke Floating Market yaitu pasar terapung yang banyak dikunjungi sebagai tempat wisata di daerah Lembang, Kabupaten Bandung. Disana anak-anak diajak untuk mencoba dan merasakan naik kapal modern yang dijalankan oleh mesin. Foto-foto di atas merupakan bagian dari proses kreativitas untuk dapat menggambarkan kapal laut sesuai dengan persepsi mereka. Setelah mereka melakukan banyak aktivitas mengenai kapal laut, baru anak-anak diajak untuk merepresentasikan kapal laut mereka melalui gambar. Anak-anak dibebaskan memilih jenis kapal laut yang mereka suka dan Ibu guru tidak memaksakan kehendak anak. Anak-anak dapat menggambarkan jenis kapal sesuai dengan apa yang ingin anak inginkan dan mewujudkan ide gagasan mereka sesuai dengan imajinasi yang telah mereka dapat selama pembelajaran.

Anak-anak menggambarkan suasana laut dengan berbagai macam kapal yang sangat unik dan beraneka macam, seperti Kekei menggambarkan kapal penumpang, Faively menggambarkan kapal layar, Cleon menggambarkan kapal barang, dan Reino menggambarkan kapal selam. Mereka menggambarkan suasana di mana ada sebuah kapal yang terlihat sedang berlayar dan ditemani banyak binatang laut di sekitarnya. Gambar ini terlihat unik karena kapalnya tidak digambar tepat berada di atas permukaan laut tetapi melayang di udara seperti sedang melaju dengan kecepatan tinggi, sehingga kapal digam-

barkan melayang. Sampel gambar di atas rata-rata anak menggambarkan dirinya sendiri yang sedang memancing ikan di atas kapal.

26



Gambar 5. Kapal Laut, karya anak TK A Santo Yusup II Bandung Spidol dan pensil warna

Goresan warna yang diaplikasikan anak-anak terlihat sudah mulai terarah, mereka sudah mulai memahami konsep warna sesuai dengan objek nyatanya seperti mewarnai air laut dan langit dengan memakai warna biru, serta warna kuning dan jingga untuk mewarnai matahari. Motorik halus mereka pun sudah mulai kuat dan terasah dengan kemampuannya mengontrol tangan saat mewarnai objek satu persatu seminimal mungkin tanpa ada warna yang keluar dari bidang. Anak-anak belajar bagaimana menyelesaikan hasil karyanya dengan baik dan rapi.

Pada sampel gambar yang telah terpilih di atas dapat terlihat bahwa, kemampuan anak-anak TK A Santo Yusup tercipta melalui kerjasama fisik, kreatif dan rasio yaitu dimana saat perasaannya (*emotions*) menyatu tidak hanya dengan gerakan (*movement*) tetapi juga dengan imajinasinya (*imagination*). Mereka sungguh merasakan dan merespon apa yang telah mereka dapatkan selama pembelajaran tema transportasi ini. Dimulai ketika Ibu guru membedah buku tentang transportasi laut, mengajak anak untuk menonton film dokumenter tentang kapal laut, percobaan sains tentang timbul tenggelam sampai dengan mengajak anak untuk merasakan langsung menaiki transportasi air, *outing* ke Floating Market. Dapat disimpulkan bahwa dengan serangkaian kegiatan tersebut, yang banyak melibatkan kemampuan rasio, fisik dan juga kreatif, anak-anak TK A dapat menuangkan apa yang sudah mereka lihat, dengar, lakukan, dan rasakan baik dalam respon otak kiri maupun otak kanan yang ia hayati dalam intuisinya baik dalam keadaan sadar, ambang sadar, maupun tidak sadar yang sudah mereka untkap pada gambar.

Proses Kreativitas Gambar Anak TK A Tema “Perkotaan”

Proses kreativitas tema perkotaan ini dimulai dengan tanya jawab kepada anak-anak, seperti dimana anak-anak tinggal? Apa nama kota tempat tinggal anak-anak sekarang? Bagaimana keadaan kota yang sering dilihat? Dan bangunan apa saja yang ada di kota?. Ibu guru membuka cakrawala anak dengan membawa gambar-gambar suasana perkotaan dan suasana pedesaan agar anak-anak dapat membedakan pedesaan dan perkotaan sehingga anak-anak dapat menjawab pertanyaan Ibu guru seputar perkotaan dengan benar.

Anak-anak bercerita bahwa kota itu sangat besar banyak mobil-mobil, motor, bus, dan kereta api. Kendaraan tersebut banyak di jalan raya dan menyebabkan macet. Anak-anak sangat kritis dan bersemangat bercerita gedung-gedung yang selalu ditemuinya seperti, sekolah, gereja, *mall*, supermarket dan banyak lagi. Akhirnya Ibu guru dan anak-anak membuat lagu imajinatif tentang perkotaan.

“Gedung di Kota”

Gedung-gedung tinggi ada di kota
 Hotel, apartemen, dan juga kantor
 Banyak mobilnya
 Banyak motornya
 Semuanya ada di jalan raya
 Banyak pedagang, banyak pembeli
 Semuanya ada di supermarket

“Gedung di Kota” karya Kusdyahntanti

Lagu dinyanyikan dengan irama “Potong Bebek Angsa”

Ibu guru mengajak anak-anak untuk berjalan-jalan di sekitar sekolah. Santo Yusup II berada di tengah kota yang dikelilingi banyak gedung, seperti gereja, hotel, kantor, dan apartemen. Lokasi sekolah yang terletak di tengah kota sangat membantu proses pembelajaran anak untuk dapat langsung melihat dan mengamati keadaan sekitar secara langsung. Ibu guru mereview kembali setelah anak-anak selesai mengamati gedung-gedung dan jalanan di sekitar sekolah dan meminta anak untuk mengapresiasi satu persatu menceritakan apa yang dilihatnya. Menceritakan secara detail bagaimana bentuknya, bagaimana ukurannya, dimana letaknya, dan apa saja yang ada di sekitarnya. Kemudian Ibu guru meminta anak-anak untuk menyiapkan peralatan gambarnya berupa spidol dan pensil warna lalu meminta anak-anak untuk memulai menuangkan imajinasinya ke dalam gambar.



Gambar 9. Mengamati gedung-gedung, kendaraan, dan sekitarnya

Pada sampel gambar yang telah terpilih, dapat terlihat bahwa kemampuan TK A Santo Yusup II Bandung Bandung tercipta melalui kerjasama fisik, kreatif dan rasio yaitu dimana saat perasaannya (*emotions*) menyatu tidak hanya dengan gerakan (*movement*) tetapi juga dengan imajinasinya (*imagination*). Anak-anak sungguh merasakan dan merespon apa yang mereka dapatkan selama pembelajaran tentang tema perkotaan ini, mulai dari *open mind*, membuka cakrawala anak, *brainstorming*, bertanya jawab seputar keadaan tempat tinggal yang ada di sekitar anak, berjalan-jalan mengelilingi lingkungan sekitar, mengamati semua objek yang mereka lihat dan bersama-sama membuat lagu imajinatif bergerak dan bernyanyi lagu “Gedung di Kota”. Kegiatan tersebut dapat membuat anak-anak menuangkan apa yang sudah mereka lihat, dengar, lakukan, dan rasakan baik dalam respon otak kiri maupun otak kanan yang mereka hayati dalam intuisinya baik dalam keadaan sadar, ambang sadar, maupun tidak sadar yang sudah mereka representasikan pada sebuah gambar.



Gambar 10. “Suasana Perkotaan” karya anak TK A Santo Yusup II Bandung HVS A4, Media spidol dan pensil warna

Pada proses *open mind* saat anak-anak mengamati kota Bandung di lantai atas sekolah, mereka benar-benar mengamati keadaan sekolah dengan seksama. Mereka dapat menggambarkan suasana perkotaan dengan sangat baik, banyak objek dengan berbagai bentuk seperti rumah-rumah, gedung-gedung menjulang tinggi, ada gedung dengan banyak jendela dan ada pula gedung yang hanya dipenuhi dengan kaca. Selain itu mereka menggambarkan kendaraan yang sering melintas di sekitar lokasi sekolah seperti kereta api, pesawat, dan mobil. Mobil-mobil yang berderetan menerjemahkan bahwa keadaan kota yang macet dan mereka tidak lupa menggambarkan lengkap dengan lampu lalu lintas di jalan raya. Jenis gedung lain yang hampir serupa, seperti gedung dengan atap runcing yang ditafsirkan sebagai tempat ibadah yaitu Gereja Katedral yang berlokasi tidak jauh dari sekolah, juga bangunan yang berada di sebelah gereja yang ditafsirkan merupakan kantor-kantor dan rumah-rumah, karena ukurannya yang lebih kecil dibandingkan gedung-gedung lainnya. Anak-anak TK A Santo Yusup II Bandung dapat mengamati keadaan sekitarnya dengan sangat baik dan detail dan sama sekali tidak terduga anak berusia 4-5 tahun sudah pandai meniru, mengaplikasikannya dalam sebuah gambar dengan sangat kreatif dan imajinatif.

KESIMPULAN

Berdasarkan sampel gambar anak TK A Santo Yusup II Bandung tahun ajaran 2014-2015 terlihat bahwa, kemampuan anak dalam menangkap sebuah objek tercipta melalui komunikasi luar dan komunikasi dalam. Anak akan mengingat apa yang sudah mereka amati dan tersimpan dalam memori. Memori yang terhubung langsung dengan otak akan menghasilkan sebuah proses berpikir dalam bentuk imajinasi dan persepsi melalui sebuah gambar. Proses belajar, proses kreasi, dan proses imajinasi pada anak tercipta melalui kerjasama fisik, kreatif dan rasio yaitu dimana saat perasaannya (*emotions*) menyatu tidak hanya dengan gerakan (*movement*) tetapi juga dengan imajinasinya (*imagination*).

Anak-anak mempunyai imajinasi yang tidak terduga dan luar biasa melebihi ekspektasi orang dewasa. Dalam satu gambar anak walaupun hanya terdapat beberapa objek saja, tetapi anak dapat menceritakan cerita yang amat sangat panjang walaupun objek yang diceritakan tidak terdapat dalam gambar. Lewat ilmu kreativitas dan bahasa rupa, objek yang digambarkan anak dapat dikembangkan dan dibaca menjadi sebuah gambar yang bercerita serta bermakna, tidak hanya pada satu bidang saja tetapi dapat direpresentasikan menjadi beberapa bidang gambar dalam sebuah dokumentasi pembelajaran atau rangkaian ilustrasi cerita/ cergam, sehingga dapat menjadikan inspirasi baru untuk mengembangkan kreativitas anak dalam menyampaikan pesan melalui karya. Melalui proses tersebut, anak dapat tumbuh dan berkembang dengan seluruh kemampuan indera-inderanya, bagaimana proses berpikir anak dalam menangkap hal-hal baru, serta kemampuannya dalam berkarya mengaplikasikan imajinasinya dilakukan dengan cara yang berani dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. KK Wicitra, S. Supriatna, MR. Nagara. 2022. Aspek Visual pada Kesenian Kuda Lumping Wahyu Turonggo Jati sebagai Kesenian Tradisi Masyarakat Kuwaru Kebumen. Atrat: Jurnal Seni Rupa 10 (2): 175-183.
- [2]. Davido, Roseline. 2012. Mengenal Anak Melalui Gambar. Jakarta: Salemba Humanika.
- [3]. AA Anjani, S. Supriatna, MR Nagara. 2022. Aspek Visual pada Kesenian Kuda Lumping Wahyu Turonggo Jati sebagai Kesenian Tradisi Masyarakat Kuwaru Kebumen. Atrat: Jurnal Seni Rupa 10 (2): 175-183.
- [4]. Tabrani, Primadi. 2014. Proses Kreasi - Gambar Anak - Proses Belajar. Bandung: Erlangga.
- [5]. Damajanti, Irma. 2006. Psikologi Seni. Bandung: PT Kiblat Buku Utama.
- [6]. Tabrani, Primadi. 2012. Bahasa Rupa. Bandung: Kelir.
- [7]. Yusuf, Syamsu. 2001. Psikologi Perkembangan Anak & Remaja. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- [8]. Tabrani, Primadi. 2006. Kreativitas & Humanitas. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- [9]. RG Swaradesy, W. Shafanissa, MR Nagara. 2021. Edukasi Tourism Branding berbasis Kearifan Lokal di SMA N 1 Pangandaran, Kabupaten Pangandaran, Jawa Barat. Jurnal Indonesia Berdaya 2 (2): 113-119
- [10]. Pusdiklat. 2019. Modul Rancangan Penelitian. Jakarta: Ristekdikti.
- [11]. NR Fuadi, RG Swaradesy. 2022. Strategi Coping dalam Film "Free Guy" untuk Pengembangan Karakter Diri. Waskita: Jurnal Pendidikan Nilai dan Pembangunan Karakter 6 (1): 107-116.