



KARYA SENI RUPA ANAK TUNANETRA (STUDI KASUS PADA ANAK TUNANETRA SLB RAHARJA SEJAHTERA KANDANGAN, KEDIRI)

Rahma Maulidina¹, Imam Zaini²

¹Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: rahma.17021244005@mhs.unesa.ac.id

²Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: imamzaini@unesa.ac.id

Abstrak

Tunanetra, istilah untuk individu yang mengalami gangguan penglihatan atau tidak bisa melihat. Tunanetra dengan kekurangannya dalam penglihatan masih sering dipandang sebagai individu yang tidak bisa mandiri, terlebih dalam seni rupa yang mengutamakan penglihatan dalam proses pembuatan atau menikmati karya. Pada faktanya individu tunanetra merupakan individu yang mandiri, mereka dapat melakukan aktivitas sehari-hari sama seperti individu lainnya, mengandalkan imajinasi dari sudut pandang mereka untuk melihat sekitarnya. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil karya dari anak tunanetra, serta antusias anak tunanetra selama berkarya seni rupa. Menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus, peneliti memiliki subjek penelitian berjumlah 3 anak tunanetra dari SLB Raharja Sejahtera Kandangan, Kediri. Tiga Anak dengan kelompok tunanetra tertentu melakukan kegiatan seni rupa dengan 3 media karya berbeda dan menghasilkan 3 karya luar biasa, serta mengisi angket untuk mengetahui tingkat antusias selama berkarya. Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan seni rupa dapat dilakukan siapapun termasuk individu tunanetra yang memiliki kekurangan dalam penglihatan, meskipun umumnya penglihatan menjadi unsur utama dalam seni rupa. Menyediakan media seni rupa yang nyaman untuk anak tunanetra juga berpengaruh pada antusias/motivasi berkarya, karena dengan mendapatkan kenyamanan dan ketertarikan selama berkarya akan berpengaruh pada kebebasan dalam berkarya.

Kata kunci: tunanetra, imajinasi, seni rupa, dan antusias.

Abstract

Blind, is a term for individuals who has a visual impairments or cannot see. Blind people with their visual impairments are still often seen as individuals who cannot be independent, especially when it comes to an art that prioritizes visuals. In fact, blind individuals are independent relying on the imagination, surrounding. The purpose of this study was to identify and describe the work of blind children and were enthusiastic during the work of visual arts. Using a qualitative research method with a case study approach, the researcher has research subjects totaling 3 blind children from SLB Raharja Sejahtera Kandangan, Kediri. Three children with certain visually impaired groups carried out art activities with 3 different media and produced 3 excellent works, and filled out a questionnaire to determine the level of enthusiasm during their work. This research shows that art activities can be carried out by anyone, including blind individuals, even though they have visual deficiencies which are the main elements in art. Providing visual arts media that is comfortable for blind children also has an effect on enthusiasm/motivation to work, by getting comfort and interest while work will affect the freedom of work.

Keywords: blind, imagination, fine arts, and enthusiastic

PENDAHULUAN

Kondisi individu tunanetra yang mengalami gangguan dengan penglihatan, menyebabkan mereka sering dianggap sebagai individu yang hanya dapat bergantung dengan bantuan orang lain. Ditinjau dari kondisi tersebut, akan menjadi topik menarik untuk diteliti bila berhubungan dengan seni rupa yang umumnya mengutamakan penglihatan dalam berkarya atau menikmati karya.

Berbeda dengan anggapan kurang baik pada individu tunanetra sebelumnya, menurut peneliti mereka adalah individu yang mandiri. Individu tunanetra yang peneliti ketahui sebelumnya memiliki kelebihan yaitu mandiri, dapat melakukan aktivitas sehari-hari dengan mandiri tanpa bantuan orang lain. Hal tersebut dapat diketahui secara langsung disekitar lingkungan peneliti, yaitu: di sekitar kampus UNESA Lidah Wetan, SLB disekitar rumah peneliti (Kandangan, Kediri), dan beberapa informasi dari media sosial/internet mengenai individu tunanetra. Sebagai individu dengan penglihatan normal, kejelasan dalam melihat merupakan hal penting untuk dapat melakukan suatu aktivitas. Sedangkan individu tunanetra yang memiliki kekurangan dengan penglihatan tetap dapat melakukan aktivitas tersebut secara mandiri, hal tersebut merupakan suatu kemampuan yang luar biasa. Kemandirian yang dimiliki individu tunanetra, membuat peneliti menjadi yakin bahwa mereka juga dapat melakukan kegiatan lain yaitu berkarya seni rupa.

Penelitian dilakukan di SLB Raharja Sejahtera berlokasi di Kandangan, Kediri. Meskipun sekolah masih belum terlalu mendalam kegiatan seni rupa karena perihal fasilitas, mereka masih sangat mendukung murid-muridnya untuk dapat melakukan kegiatan seni secara umum, dalam mata pelajaran atau kegiatan lomba. Kepala SLB menyampaikan bahwa murid-muridnya sering mengikuti lomba, seperti: menyanyi, menggambar, olahraga, dll. Berkenaan dengan anak tunanetra di SLB juga cukup tertarik dengan bidang seni, pada waktu mata pelajaran Seni Budaya (seni rupa) mereka cukup aktif dalam hal menggambar dan mewarnai, tetapi karena fasilitas berkarya seni rupa disekolah masih belum mendalam akhirnya dialihkan ke kegiatan lain selain seni rupa. Kurangnya

fasilitas untuk berkarya seni rupa anak tunanetra merupakan salah satu penyebab individu tunanetra saat ini masih sedikit terlibat dalam berkarya seni rupa. Dukungan untuk tunanetra dapat berkarya khususnya seni rupa dapat dilakukan dengan memberikan kesempatan individu tunanetra agar dapat mengeksplor kemampuan mereka sama seperti kesempatan yang didapat anak normal pada umumnya.

Alasan pertama penelitian dilakukan di SLB Raharja Sejahtera Kandangan, karena tingkat antusias yang tinggi ditunjukkan anak tunanetra saat observasi sebelum penelitian. Selain itu alasan lain memilih SLB Raharja Sejahtera Kandangan Kediri, yaitu: kegiatan seni rupa yang diterima anak tunanetra di sekolah masih kurang mendalam dan kurang membebaskan imajinasi anak, kegiatan seni rupa masih terbatas perihal media (manik-manik, plastisin) dan kebebasan berimajinasi dengan sebuah patokan yang sudah ditentukan; kesenian daerah masih sangat kental disekitar sekolah dapat berpengaruh pada pengetahuan anak akan kesenian sekitar dan dapat disampaikan selama berkarya. Ketertarikan anak tunanetra terhadap seni rupa, membuat peneliti menjadi semangat untuk dapat mengenalkan lebih dalam tentang kegiatan seni rupa dan menghasilkan karya.

Penelitian dilakukan dengan anak tunanetra dari SLB Raharja Sejahtera dengan usia 10 sampai 13 tahun. Anak pada usia tersebut masih dalam masa mencari pengalaman dan pengetahuan sebanyak-banyak untuk bekal dewasanya. Freud (dalam Davido 2016: 14) mengatakan bahwa kita memiliki memori dari awal masa kanak-kanak yang isinya mampu mengejutkan kita karena memori tersebut terbentuk dari kesan sehari-hari yang biasa saja yang tidak mampu mengakibatkan efek emosional. Dari memori masa kecil tersebut akan mempengaruhi perilaku individu kedepannya, maka baiknya sedini mungkin pada masa anak diisi dengan kegiatan yang bermanfaat dan menyenangkan agar pada masa dewasanya menjadi lebih baik. Perlu diketahui bahwa pada dasarnya anak-anak memiliki dunianya yaitu bermain, dan seni merupakan media bermain bagi anak (Sampurno, 2015). Anak menikmati seni sebagai media belajar yang menyenangkan, anak dapat menyampaikan perasaan atau

imajinasi dalam pikirannya untuk menambah pengalaman dalam bereksplorasi dengan melakukan kegiatan seni rupa. Menggambar merupakan kekuatan yang sangat bermakna bagi anak-anak dalam berkomunikasi karena kemampuan berbahasa mereka belum sepenuhnya berkembang (Davido, 2016). Anak yang kaya akan pola pikir imajinatif dapat disalurkan melalui seni rupa yang mereka gunakan sebagai media komunikasi mereka. Pandangan individu tunanetra tentang sekitarnya tentu berbeda dengan anak normal umumnya, hal tersebut yang merupakan suatu kelebihan dan keunikan. Pandangan yang berbeda karena kekurangannya akan membuat individu tunanetra berusaha lebih dalam berimajinasi dibanding orang normal yang dapat melihat sekitarnya secara langsung (nyata), hal tersebut dilakukan untuk dirinya dapat tetap melakukan kegiatan sehari-hari dan bertahan hidup. Imajinasi liar yang dimiliki individu tunanetra tersebut menjadi keunikan tersendiri dalam berkarya seni.

Harapan dari penelitian ini adalah individu tunanetra bisa mendapatkan perhatian lebih dari sebelumnya khususnya dalam bidang seni rupa. Penelitian ini juga dapat membantu bidang ilmu lain memberikan perhatian juga dukungan lebih baik dengan kegiatan dilakukan yang individu tunanetra. Membuka pandangan lebih luas tentang individu tunanetra melakukan kegiatan seni rupa dengan segala pengalaman yang didapat juga keunikan imajinasi individu tunanetra. Lingkup seni rupa semakin meluas, menerima segala individu yang mau berkontribusi dengan seni tidak terkecuali dengan disabilitas. Kehadiran individu tunanetra yang ikut andil dalam kegiatan berkarya seni rupa akan menambah warna baru dalam seni rupa, seni rupa semakin meluas dengan segala kalangan termasuk disabilitas (tunanetra).

Permasalahan dalam penelitian adalah (1) Bagaimana antusiasme anak tunanetra selama melakukan kegiatan seni rupa, untuk mengetahui dan mendeskripsikan antusiasme anak tunanetra selama melakukan kegiatan seni rupa, dan (2) Bagaimana hasil karya dari anak tunanetra yang melakukan kegiatan seni rupa, untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil karya seni rupa anak tunanetra.

Kegiatan seni rupa yang identik dengan visual (rupa) dapat dilakukan oleh individu tunanetra yang memiliki kekurangan dengan penglihatan merupakan suatu kemampuan yang luar biasa. Kegiatan seni rupa akan menjadi salah satu faktor yang memacu daya pikir kreatif anak tunanetra dalam mencari ide berkarya atau lainnya. Memahami lebih dalam faktor-faktor yang mempengaruhi anak dapat berkarya, diharapkan akan memperluas lingkup seni rupa dengan disabilitas serta bidang ilmu lain juga dapat terbantu dalam menyediakan fasilitas yang sesuai untuk anak tunanetra.

Dalam buku *The Routledge Handbook of Disability Arts, Culture, and Media* milik Hadley dan McDonald mengatakan cara kita melihat, berbicara, dan berfikir tentang disabilitas – dalam kehidupan nyata dalam seni, media, dan penghibur populer – mendefinisikan identitas penyandang disabilitas, yang pada gilirannya mendefinisikan akses penyandang disabilitas ke agensi, otoritas, dan kekuatan. Pernyataan tersebut memiliki pesan tentang disabilitas dipandang sama sebagai individu yang dapat melakukan apa saja sama seperti orang normal pada umumnya. Tunanetra yang memiliki kekurangan penglihatan dan seni rupa yang identik dengan visual (visual) disatukan dengan estetika disabilitas, yang diharapkan dapat mengajak teman-teman disabilitas (tunanetra) lainnya untuk ikut andil dalam berkarya seni rupa.

METODE PENELITIAN

Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan wawancara sederhana ke beberapa narasumber yang memiliki hubungan dan tidak memiliki hubungan dengan individu tunanetra, untuk mengetahui pendapat narasumber dan meyakinkan peneliti untuk melakukan penelitian dengan individu tunanetra. Wawancara dengan topik diskusi tentang individu tunanetra dan tunanetra yang berkarya seni rupa dilakukan dengan beberapa narasumber, yaitu: Tasya (mahasiswa PLB 2017 UNESA), Mita (mahasiswa Psikologi 2017 UNESA), Nida (mahasiswa Bahasa Indonesia 2017 UNESA), dan Bu Renny (Kepala SLB Raharja Sejahtera Kandangan, Kediri). Di akhir wawancara didapatkan hasil hampir semua narasumber juga

memiliki kepercayaan sama seperti peneliti, bahwa individu tunanetra dengan kemandiriannya dalam aktivitas keseharian juga dapat melakukan kegiatan lain (berkarya seni rupa).

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan studi kasus. Kasus yang terjadi pada individu tunanetra dengan seni rupa yang merupakan fenomena kontemporer, karena referensi visual dari individu tunanetra yang abstrak akan meningkatkan daya imajinasinya dan mungkin belum pernah dibayangkan individu yang memiliki penglihatan jelas. Sebagai suatu upaya penelitian, studi kasus dapat memberi nilai tambah pada pengetahuan kita secara unik tentang fenomena individual, organisasi, sosial dan politik (Yin, 1996).

Selain itu, pemberian angket pada anak tunanetra juga dilakukan setelah mereka selesai melakukan kegiatan seni rupa. Angket dipilih untuk mengetahui secara langsung tentang bagaimana tanggapan anak tunanetra dan berapa tingkat antusias selama berkarya seni rupa.

Penelitian dilakukan dengan objek material 3 anak tunanetra dari SLB Raharja Sejahtera Kandangan, Kediri. Anak tunanetra tersebut, yaitu: Edo, 13 tahun (VII SMPLB/ *low vision*), Fadil, 10 tahun (IV SDLB/ *low vision*), dan Lucky 11 tahun (V SDLB/ *low vision* mendekati *full blind*). Perlu diperhatikan bahwa sebagai varian penelitian kualitatif, penelitian studi kasus lebih menekankan kedalaman subjek ketimbang banyaknya jumlah subjek yang diteliti (Rahardjo, 2010). Mengenai pernyataan tersebut proses penelitian studi kasus yang melibatkan tunanetra berkarya seni rupa kali ini akan lebih fokus dan mendalam jika dilakukan dengan ketiga anak tunanetra memiliki karakteristik unik dan berbeda satu sama lain. Selain itu masing-masing anak tunanetra akan menghasilkan 3 karya seni rupa, dengan begitu kedalaman pemahaman atas masalah dapat dilihat dari setiap proses berkarya dan hasil karya anak tunanetra.

Kegiatan seni rupa dilakukan selama 3 hari dalam jangka waktu yang sudah disepakati bersama pihak sekolah. Pengumpulan data dilakukan dengan teknik observasi, dokumentasi, dan wawancara di lingkungan sekitar anak tunanetra (SLB Raharja Sejahtera) serta langsung dengan anak tunanetra. Triangulasi sumber

penelitian dilakukan dengan membandingkan data yang diperoleh dari hasil karya, pelaku seni (individu tunanetra), dan ahli dari bidang seni rupa dan tunanetra yaitu Shaliha (alumni SRM UNESA, kurator seni rupa) dengan Ni'ma (alumni PLB UNESA, guru SLB). Tujuan dari triangulasi bukan untuk mencari kebenaran tentang beberapa fenomena, tetapi lebih pada peningkatan pemahaman peneliti terhadap apa yang ditemukan (Sugiyono, 2007).

Penelitian disajikan dalam bentuk artikel yang menggunakan teks naratif, gambar/foto, table, point, dsb. Artikel disajikan dengan susunan tersebut untuk memudahkan pemahaman oleh pembaca, juga mempermudah dalam menyusun dan merancang suatu informasi dari data penelitian yang sudah didapatkan.

KERANGKA TEORETIK

1. Deskripsi karya

Deskripsi menurut KBBI V versi digital memiliki arti pemaparan atau penggambaran dengan kata-kata secara jelas dan terperinci. Deskripsi dalam tahapan kritik seni memiliki pengertian sebagai suatu proses pengumpulan data yang tersaji langsung kepada pengamat (Feldman, 1967). Mendeskripsikan hasil karya anak tunanetra dengan menguraikan garis, bentuk, warna, pencahayaan, figur, lokasi, penataan ruang dalam karya, media, serta menguraikan proses pembuatan sebuah karya.

2. Estetika Disabilitas

Dalam buku *The Routledge Handbook of Disability Arts, Culture, and Media* dari Hadley dan McDonald mengatakan bahwa cara kita melihat, berbicara, dan berfikir tentang disabilitas – dalam kehidupan nyata dan dalam representasi fiksi tentang kehidupan nyata dalam seni, media, dan penghibur populer – mendefinisikan identitas penyandang disabilitas, yang pada gilirannya mendefinisikan akses penyandang disabilitas ke agensi, otoritas, dan kekuatan. Pesan dari pernyataan sebelumnya adalah bahwa disabilitas dipandang sama sebagai individu yang dapat melakukan apa saja sama seperti orang-orang pada umumnya. Meluasnya lingkup seni untuk dapat menerima siapapun individu yang mau melakukan kegiatan seni, tidak terkecuali dengan disabilitas juga memiliki kesempatan yang sama

dan ikut andil didalam seni rupa. Memperbaiki pandangan terhadap disabilitas, memandang disabilitas sebagai individu yang dapat ikut serta dalam mengembangkan sistem sosial didalam masyarakat.

3. Antusias/Motivasi

Antusias dalam KBBI V versi digital memiliki arti minat besar terhadap sesuatu, kegairahan, gelora semangat. Motivasi dan antusias saling berkaitan, antusias memerlukan motivasi/dorongan dari dalam diri untuk dapat mencapai tujuan yang diinginkan. Seperti definisi antusiasme menurut Anthony Dio Martin tahun 2005 yaitu gairah dalam diri yang diikuti dengan perasaan terinspirasi sesuatu, termotivasi untuk mewujudkan sesuatu disertai daya optimis dan kreativitas. Motivasi yang tumbuh dari dalam diri akan mewujudkan suatu perilaku menuju arah untuk mencapai suatu kepuasan.

Harackiewicz dan Elliot (dalam Ghufron dan Risnawati, 2017) menyatakan bahwa enjoyment (kesenangan) dan interest (tertarik) terhadap aktivitas di dalam bekerja merupakan aspek-aspek yang penting yang ada di dalam motivasi intrinsik yang dapat mengantarkan tujuan utama dari motivasi intrinsik itu sendiri. Menunjukkan aspek-aspek tersebut dalam berkarya merupakan wujud antusias anak tunanetra, kesenangan dan ketertarikan anak selama melakukan kegiatan seni rupa sebagaimana mereka dapat bermain dan belajar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Seni rupa merupakan salah satu media bermain anak, tidak terkecuali dengan anak disabilitas. Membangun kerjasama yang baik antara seni rupa dengan disabilitas dapat memperluas lingkup seni dan menciptakan lingkup seni rupa yang lebih unik dan beragam.

Anak-anak dapat membuat karya dengan hasil yang unik dan beragam, hal itu berasal dari imajinasi liar anak yang muncul karena impian atau keinginan dengan sudut pandang mereka. Seperti pendapat dari (Davido, 2012) yaitu semua anak berkebutuhan khusus melihat dunia dengan caranya; dengan demikian seorang anak buta tidak akan memiliki persepsi yang sama mengenai dunia seperti anak tuli atau paraplegia. Selain itu, seni rupa juga dapat menjadi media

komunikasi untuk anak, sebab membantu anak yang masih terbatas dalam ketrampilan berkomunikasi atau berpendapat dapat disampaikan ke dalam karya.

Menggunakan beragam media untuk berkarya seni rupa membantu anak untuk dapat memilih media yang paling nyaman dan cocok untuk mereka gunakan. Media yang disediakan dalam penelitian adalah cat akrilik diatas kertas, cat tekstur diatas kanvas, dan plastisin. Hal ini mengacu pada kemampuan perspektifnya yang ada sesuai usianya dan tingkat kerusakan organnya, serta juga tergantung pada caranya menyesuaikan diri dengan kekurangannya dan membuat kompensasi atas hal tersebut (Davido, 2012). Menyediakan ragam media karya untuk memberi kesempatan anak tunanetra untuk memilih media sesuai dengan kebutuhan dan perspektif dari masing-masing anak.

A. Anak-anak tunanetra SLB Raharja Sejahtera Kandangan, Kediri

SLB Raharja Sejahtera, Kandangan, Kediri menjadi tempat objek penelitian kali ini. Faktor latar belakang sekolah serta antusias yang ditunjukkan anak tunanetra selama observasi sebelum penelitian membuat peneliti memilih sekolah tersebut. Anak tunanetra tersebut, adalah: Edo (*low vision*), Fadil (*low vision*), dan Lucky (*low vision* mendekati *full blind*). Berikut deskripsi singkat tentang anak tunanetra sebelum melakukan kegiatan seni rupa bersama peneliti:

1. Edo, 13 tahun (*low vision*)

Edo merupakan anak yang paling dewasa menurut usia dibanding 2 teman lainnya, serta memiliki sifat pendiam dan pemalu. Mengalami tunanetra sejak usia bayi diawali dengan gejala panas tinggi. Dalam keseharian Edo dapat melakukan aktivitas dengan mandiri, seperti: berjalan menuju tempat/benda yang dituju tanpa bantuan orang lain. Sangat menyukai kesenian barang, salah satu seni pertunjukan khas di daerah Kediri.

2. Fadil, 10 tahun (*low vision*)

Fadil merupakan anak yang paling muda dibanding 2 teman lainnya, mengalami tunanetra (*low vision*) dari lahir. Fadil dapat melakukan aktivitas keseharian dengan mandiri, seperti berjalan dan menuju tempat

tujuan sendiri, tetapi terkadang masih bertanya jika ada detail yang sangat kecil. Anak yang sangat interaktif, ditunjukkan dari sering bertanya karena rasa penasaran dan tidak takut untuk mencoba hal yang baru. Disampaikan oleh Kepala SLB, Fadil juga merupakan anak yang berprestasi, pernah mengikuti lomba di bidang Tafidz (menghafal) Qur'an dan Adzan.

3. Lucky, 11 tahun (*low vision hampir full blind*)

Lucky memiliki usia lebih dewasa dibanding Fadil, berperilaku aktif dan banyak ingin tau. Di awal pertemuan cenderung pemalu dan takut, tapi seiring berjalannya waktu menunjukkan ketertarikannya. Lucky cukup sensitive, bisa marah atau mengancam temannya bila tidak melakukan hal sesuai dengan keinginannya. Mengalami tunanetra sejak lahir, Lucky masuk dalam kelompok *low vision* yang hampir mendekati *full blind*, artinya kemampuan pandangnya sangat minim dibanding 2 anak sebelumnya. Lucky dalam keseharian kadang-kadang masih memerlukan bantuan orang lain, tetapi masih bisa melakukan sendiri bila aktivitasnya tidak memerlukan perpindahan yang terlalu luas (misal: belajar dengan meja dan kursi).



Gambar 1. Fadil (kanan), Lucky (tengah), dan Edo (kiri)
(Sumber: dokumen Rahma, 2021)

B. Media berkarya anak tunanetra

Media berkarya seni rupa yang digunakan anak tunanetra pada penelitian kali ini dipilih menjadi 3 macam, yaitu: cat akrilik di atas kertas, cat tekstur (cat akrilik + bubur kertas + lem kayu) di atas kanvas, dan plastisin. Hal tersebut dilakukan agar anak tunanetra dapat mencoba dan mencari media yang sesuai serta nyaman

untuk digunakan dalam berkarya, dimana sensor utama mereka adalah indera peraba (bersentuhan dengan kulit). Seperti prinsip kritis seni yang disampaikan Sem. C Bangun dalam buku Kritik Seni Rupa "Meskipun prinsip kritik seni biasanya kurang terpuji, nyatanya orang membutuhkan prinsip dasar untuk memperkuat dan memperkukuh penilaian seni, sehingga sampai pada kesimpulan nilai baik, lebih baik, dan yang terbaik. Peneliti menggunakan 3 macam media berkarya untuk mendapatkan hasil yang maksimal perihal media seni rupa yang sesuai untuk anak tunanetra. Penyediaan beragam media akan memacu pola pikir kreatif dan inovatif anak ketika berkarya, membantu mengurangi rasa takut anak dalam mengenal hal-hal baru.



Gambar 2. Cat akrilik (kanan), Cat tekstur (tengah),
Plastisin (kiri)
(Sumber: dokumen Rahma, 2021)

C. Hasil karya anak tunanetra

Peneliti memberikan beberapa tema utama untuk setiap jenis media, pemberian tema bertujuan agar konsep karya tidak terlalu bias dan media tetap dapat dieksplor sesuai lingkup tema yang diberikan.

Tema karya:

- Sekolah (Cat Akrilik diatas kertas)
- Mainan (Cat tekstur diatas kanvas)
- Rumah (Plastisin)

Tidak adanya judul pada karya dikarenakan saat mempresentasikan karya, anak lebih nyaman untuk langsung menceritakan karya dibanding memilih judul yang tepat untuk karya mereka.

Berikut adalah hasil karya seni rupa anak tunanetra di SLB Raharja Sejahtera Kandangan, Kediri:

1. Edo, 13 tahun (*low vision*)

a. Karya 1



Gambar 3. Gambar 1 Edo
(Sumber: dokumen Rahma, 2021)

Deskripsi

Karya 1 merupakan hasil karya dari Edo yang menggunakan media cat akrilik diatas kertas A4. Edo membuat karya abstrak dengan objek gambar berbentuk oval menyamping dengan arah goresan dari kiri bawah menuju kanan atas dan sebaliknya. Jari tangan digunakan secara langsung untuk mengaplikasikan media karya cat akrilik ke atas kertas. Anak menggunakan pemilihan warna pastel kedalam karya, yaitu: hijau muda, hitam, biru, biru muda, hijau lumut, merah, putih cenderung merah muda.

Karya dengan tema sekolah, digambarkan Edo seperti letusan gunung berapi atau “Ledakan”. Menurut Edo, ledakan gunung berapi tersebut berdampak pada sekolahnya dan orang-orang didalamnya juga menjadi korban. Ledakan yang dimaksud dalam karya Edo menggambarkan keadaan sekolah Edo saat pandemi yang tidak dapat beroperasi seperti sebelumnya. Sama seperti yang dialami Edo selama pandemi, dia melewati masa-masa sekolah yang berkesan menjadi sangat singkat. Edo yang diawal pademi masih kelas 6 SDLB dan saat melakukan kegiatan seni rupa untuk penelitian ini sudah kelas VII SMPLB, Edo melewati banyak momen mulai dari kelulusan hingga masuk jenjang sekolah baru.

b. Karya 2



Gambar 4. Gambar 2 Edo
(Sumber: dokumen Rahma, 2021)

Deskripsi

Karya 2 merupakan hasil karya dari Edo menggunakan media cat tekstur di atas kanvas berukuran 15x15cm. Objek gambar abstrak pada karya 2 memenuhi semua bagian pada kanvas, dengan arah arsiran vertikal menyerong ke kanan. Menggunakan warna dominasi merah dengan kombinasi biru, hitam, dan kuning. Warna diaplikasikan dengan beragam lapisan transparan dan pekat. Cat bertekstur bubuk diaplikasikan langsung menggunakan jari tangan ke atas kanvas, karena faktor tekanan saat pengaplikasian cukup kuat menghasilkan tekstur karya yang tidak terlalu kasar tetapi tetap menyisakan warna asli catnya.

Disampaikan oleh Edo bahwa karyanya yang bertemakan mainan ini menggambarkan konsep tentang kesenian Barongan khas Kediri. Barong merupakan permainan yang sangat disukai oleh Edo, ditunjukkan dari perilaku Edo yang sering membawa benda-benda yang berhubungan dengan barongan serta semangat yang ditunjukkan Edo saat mencertiakan pengetahuannya tentang barong untuk karya 2 ini. Karya 2 memiliki dominasi warna merah dengan kombinasi biru, hitam, kuning sama seperti warna khas yang digunakan didalam kesenian Barongan. Karya 2 dengan kombinasi warna dan goresan yang harmonis memiliki kesan sakral seperti aura dalam kesenian Barongan.

c. **Karya 3**



Gambar 5. Gambar 3 Edo
(Sumber: dokumen Rahma, 2021)

Deskripsi

Karya 3 merupakan hasil karya dari Edo yang menggunakan media plastisin. Karya dibuat dengan teknik pijit dengan menciptakan beberapa objek benda selama proses berkarya, yaitu: bola, kepala badak, dan terakhir berbentuk bulat pipih. Karya akhir dibuat edo dengan ketebalan $\pm 1,5$ cm berukuran $\pm 10 \times 10$ cm memiliki warna dominan coklat keabuan bermotif *marble*.

Karya dengan tema rumah digambarkan Edo menjadi beberapa objek yang mewakili pandangannya tentang rumah. Objek benda yang dibuat merupakan mainan-mainan yang ada di rumah yang dapat membuat Edo merasa nyaman untuk bermain. Mulai dari bola dan kepala badak hewan yang tidak hanya menggambarkan kepala badak secara harfiah, tetapi juga mewakili kepala hewan lainnya seperti topeng hewan dalam kesenian Barongan. Rasa nyaman yang muncul karena mainan dapat membangkitkan motivasi Edo untuk bereksplorasi, dapat menjelajahi serta mendapat pengetahuan lebih dari mainan yang disukai.

2. **Fadil, 10 tahun (*low vision*)**

a. **Karya 1**



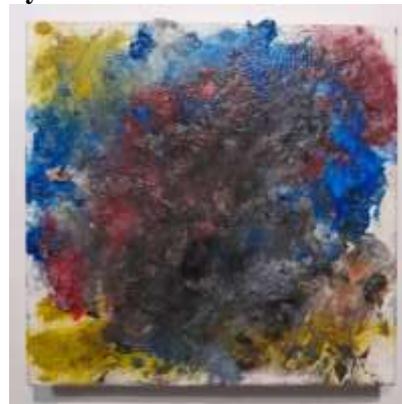
Gambar 6. Gambar 1 Fadil
(Sumber: dokumen Rahma, 2021)

Deskripsi

Karya 1 dari Fadil bermediakan cat akrilik di atas kertas A4 dibuat menggunakan jari tangan secara langsung dengan teknik plakat membentuk kelompok sapuan warna yang tebal dan bertumpuk-tumpuk. Objek gambar pada karya 1 Fadil tampak hampir memenuhi sisi kertas dengan menyisakan warna putih pada bagian atas dan samping kertas. Disampaikan Fadil bahwa kumpulan objek warna pada karyanya tersebut membentuk suatu lingkungan sekolah yang lengkap dengan objek-objek imajinasi buatan Fadil. Objek gambar pada karya 1 Fadil terdiri dari: ruang kelas terbakar di sisi tengah-bawah berwarna hitam dan merah, pohon dan rumput di sisi bawah berwarna hijau, meteor berwarna jingga kemerahan disisi kiri atas, matahari berwarna kuning-jingga disisi atas tengah, kupu-kupu jingga ajaib berbentuk V di sisi atas, dan air berwarna biru di sisi kanan

Menurut Fadil, didalam karya buatannya ini sedang terjadi peristiwa kekacauan yaitu kebakaran sekolah akibat adanya meteor jatuh, tetapi setelah itu datang kupu-kupu ajaib yang menurutnya dapat membantu sekolahnya kembali pulih dari kekacauan. Peristiwa yang digambarkan Fadil tersebut mengarah pada keadaan sekolah Fadil sebenarnya, sekolah sedang mengalami “kekacauan” karena pandemi dan akibatnya Fadil tidak dapat belajar dan bermain dengan teman serta gurunya. Tetapi Fadil masih dengan harapan baik bahwa sekolahnya dapat kembali pulih seperti penggambaran “kupu-kupu ajaib” pada karyanya.

b. **Karya 2**



Gambar 7. Gambar 2 Fadil
(Sumber: dokumen Rahma, 2021)

Deskripsi

Karya 2 dari Fadil merupakan karya yang menggunakan media cat tekstur untuk diaplikasikan ke atas kanvas berukuran 15 x 15 cm. Cat tekstur diaplikasikan langsung dengan jari tangan Fadil ke kanvas secara bertumpuk-tumpuk dengan tekanan ringan sehingga membentuk tekstur karya lebih beragam. Karya didominasi warna hitam dan biru memberikan nuansa dingin seperti suasana gua di dalam hutan (dingin dan penuh misteri).

Karya abstrak dengan objek gambar hampir memenuhi seluruh sisi kanvas, beberapa objek imajinasi yang disimbolkan Fadil dengan beberapa warna, yaitu: hitam di sisi bawah sebagai goa untuk tempat tinggal, merah di sisi tengah sebagai naga raksasa, kuning di 3 sudut kanvas sebagai api, dan biru di sisi atas adalah langit. Berlatarkan sebuah hutan, menurut Fadil karya 2 nya ini membentuk suatu cerita yaitu tentang kisah naga penjaga goa yang di dalamnya menyimpan banyak mainan. Jika ada seseorang yang menginginkan mainan didalamnya, disampaikan Fadil orang tersebut harus melawan naga penjaga terlebih dahulu. Fadil mengolah imajinasi liar tersebut dari mainan dan beragam dongeng yang pernah didengar, hingga menjadi sebuah cerita yang luar biasa untuk karya-karya buaatannya.

c. Karya 3



Gambar 8. Gambar 3 Fadil
(Sumber: dokumen Rahma, 2021)

Deskripsi

Karya 3 bermediakan plastisin dibuat oleh Fadil menggunakan dengan teknik pijit membentuk beberapa objek benda yang menggambarkan “rumah” menurut pandangan Fadil. Beragam objek bentuk yang dibuat adalah: bola, sayuran, ular, naga, kuda, robot, dan

berakhir pada bentuk kuda berwarna dominan coklat bermotif marble dengan ukuran ± 15 x 10 cm (Gambar 8).

Objek yang dibuat Fadil menggambarkan benda dan makhluk imajinasi yang berkesan menurut Fadil atau menggambarkan definisi “rumah” yang nyaman dari sudut pandang Fadil. Sebagai anak yang suka bercerita dan berimajinasi, bereksplorasi dengan imajinasi dalam pikirannya sendiri merupakan sebuah kesempatan “nyaman” untuk Fadil bermain. Imajinasi yang bersumber dari objek-objek berkesan (misal: mainan, cerita, dan pengalaman) diolah menjadi sebuah cerita-cerita unik yang khas dari Fadil.

3. Lucky, 11 tahun (*low vision hampir full blind*)

a. Karya 1



Gambar 9. Gambar 1 Lucky
(Sumber: dokumen Rahma, 2021)

Deskripsi

Karya 1 dari Lucky merupakan karya abstrak bermediakan cat akrilik diatas kertas A4. Karya 1 Lucky dibuat langsung menggunakan jari tangan untuk mengaplikasikan cat akrilik ke atas kertas, membentuk objek gambar dalam karya berupa kelompok-kelompok goresan warna. Goresan warna yang dibuat Lucky tidak terlalu pekat, memberi kesan tiap alur goresannya lebih tampak.

Bertemakan sekolah, menurut Lucky karya abstraknya ini sedang menggambarkan suatu peristiwa ledakan di sekolah, murid beserta guru didalamnya menjadi korban akibat peristiwa tersebut. Warna yang dipilih Lucky untuk karya 1 memiliki simbol pada setiap warnanya, yaitu: merah-jingga di sisi bawah dan samping kiri sebagai ledakan dan api, coklat dibagian tengah sebagai ruang kelas yang hangus karena api, abu-

abu di sisi tengah dekat warna coklat sebagai asap kebakaran, biru di sisi kanan atas sebagai air pemadam, dan hijau di sisi kanan bawah sebagai tabung gas pemicu ledakan dan kebaran di sekolah. Sebagai anak yang sensitif dengan perasaan, Lucky menggambarkan karya 1 dengan pandangannya tentang disekolah sebagai ledakan, ledakan perasaan sedih karena aktivitas sekolah yang memburuk akibat pandemi. Antara perasaan dan cerita dalam karya saling berhubungan, Lucky harus sanggup menghadapi situasi kekacauan “ledakan” yang sedang terjadi disekolah dengan menunggu keadaan menjadi lebih baik.

b. Karya 2



Gambar 10. Gambar 2 Lucky
(Sumber: dokumen Rahma, 2021)

Deskripsi

Karya 2 dari Lucky merupakan karya yang dibuat dengan media cat tekstur diatas kanvas berukuran 15 x 15 cm. Karya abstrak ini dibuat dengan cat tekstur yang diaplikasikan secara bertumpuk-tumpuk menggunakan jari tangan secara langsung ke atas kanvas. Objek gambar pada karya berfokus pada bagian tengah kanvas dengan menyisakan warna kanvas pada sisi-sisi sampingnya. Perpaduan warna yang kontras dengan *background* warna asli kanvas membuat karya 2 tampak segar, disampaikan Lucky bahwa warna yang digunakan dalam karya memiliki simbol, yaitu: hijau sebagai latar tempat (hutan), ungu sebagai langit dengan suasana dalam dimensi mimpi, merah simbol darah dari pertarungan antara hewan dan pemburu di hutan, putih ke abu-abuan dan hitam sebagai asap dari munculnya jin, jingga sebagai cahaya lampu ajaib, dan biru sebagai pintu dimensi menuju istana.

Lucky menggambarkan hutan impian yang dengan jalan cerita yang unik mulai dari pertarungan, keajaiban, hingga pintu menuju dimensi lain. Susunan cerita buatan Lucky yang beragam dalam satu latar hutan imajinasi sama seperti beragam respon Lucky yang muncul tak terduga selama bermain, respon perihal perasaan sensitif Lucky yang mudah naik-turun karena hal-hal tak terduga saat bermain (senang, sedih, marah, dll).

c. Karya 3



Gambar 11. Gambar 3 Lucky
(Sumber: dokumen Rahma, 2021)

Deskripsi

Karya 3 merupakan hasil karya dari Lucky yang dibuat dengan media plastisin. Karya bermedia plastisin dibuat dengan teknik pijit langsung menggunakan tangan untuk membentuk beberapa objek bentuk yaitu: bola, sayuran, ular, naga, tahu, sabun, dan terakhir naga berwarna coklat keabuan dengan ukuran $\pm 15 \times 15$ cm (Gambar 11).

Bertemakan tema rumah, plastisin dibuat menjadi banyak objek bentuk oleh Lucky untuk menunjukkan sudut pandangnya tentang rumah. Disampaikan Lucky selama proses berkarya, bahwa objek benda yang ia buat adalah benda-benda yang menurutnya berkesan (misal: naga adalah makhluk dalam dongeng yang sering ia dengar). Lucky membuat beragam objek benda rumah dan objek khayalan sebagai wujud kenyamanan Lucky mengungkapkan perasaan, seperti makna rumah yang nyaman. Berkarya sebagai ruang nyaman Lucky untuk dapat mengungkapkan yang dirasa dan bereksplorasi dengan sekitar.

D. Karakteristik karya dan perkembangan setelah melakukan kegiatan seni rupa pada masing-masing anak tunanetra

1. Edo, 13 tahun (*low vision*)

Mengingat karakter Edo yang pendiam, ternyata dalam berkarya seni rupa Edo mulai berusaha untuk menunjukkan pengetahuan dan pengalamannya melalui karya. Karakteristik karya yang dibuat Edo meliputi pengalaman dan pengetahuan yang jarang tampak secara langsung tapi disampaikan Edo melalui karya buaatannya.

Edo yang pendiam bertahap menjadi lebih percaya diri, mulai dari berani menceritakan pengalamannya atau mengungkapkan sesuatu yang disukai. Perkembangan tersebut ditunjukkan Edo selama proses berkarya dan sesi menceritakan hasil karya yang sudah dibuat.

2. Fadil, 10 tahun (*low vision*)

Fadil yang interaktif dan suka bercerita menciptakan konsep-konsep karya dengan lingkup dunia khayalan/imajinasi dalam pikiran Fadil. Imajinasi yang bersumber dari

mainan, dongeng, serta pengalaman dari Lucky.

Rasa percaya diri dalam diri Fadil lebih berkembang. Kemampuan yang sudah ada dari Fadil dalam hal berimajinasi dan bercerita mulai dapat disampaikan ke dalam karya seni rupa buaatannya.

3. Lucky, 11 tahun (*low vision hampir full blind*)

Lucky yang interaktif dan sangat sensitif dengan perasaan membuat karya yang tidak jauh dengan rasa sensitifnya tersebut. Konsep karya yang dibuat Lucky meliputi ungkapan perasaan /emosi yang dialami Lucky karena suatu peristiwa atau tindakan.

Setelah melakukan kegiatan seni rupa, bertahap emosi Lucky mulai terkontrol karena energi berlebihnya digunakan untuk berkarya. Rasa takut dan khawatir Lucky terhadap hal baru berubah menjadi rasa penasaran/tertarik untuk dapat mengenal hal-hal baru. Karena perasaan Lucky yang bertahap menjadi lebih nyaman, imajinasi dalam pikiran Lucky dapat disampaikan ke dalam karya buaatannya.

E. Antusiasme anak tunanetra dalam berkarya seni rupa

Tabel 1. Angket antusias anak tunanetra berkarya seni rupa

No	Pertanyaan	Sangat tidak suka	Tidak suka	Netral	Suka	Sangat suka
1	Apakah kamu senang setelah mengikuti kegiatan seni rupa yang dilakukan 3 kali pertemuan kemarin?	-	-	-	-	3
2	Sebelum kegiatan ini dimulai, apakah kamu juga menyukai kegiatan seni rupa (menggambar/mewarnai)?	-	-	-	2	1
3	Media karya apa yang kamu sukai dari kegiatan kemarin?					
	a. Cat Akrilik	-	-	-	1	2
	b. Cat Bertekstur (Bubur Kertas)	-	-	-	-	3
	c. Plastisin/malam	-	-	-	1	2
4	Apakah kamu menyukai hasil karyamu dari kegiatan kemarin?					
	a. Karya 1 (Cat Akrilik)	-	-	-	-	3
	b. Karya 2 (Cat Bertekstur)	-	-	-	-	3
	c. Karya 3 (Plastisin)	-	-	-	1	2
5	Apakah yang membuat kamu tertarik dengan 3 kegiatan kemarin?					
	a. Pengenalan Media	-	-	-	-	3
	b. Proses Pembuatan Karya	-	-	-	-	3
	c. Menceritakan Karya	-	-	-	1	2

Tabel sebelumnya merupakan hasil akumulasi dari 3 angket anak tunanetra setelah melakukan kegiatan seni rupa. Angket diberikan untuk memudahkan peneliti mengetahui seberapa antusias anak terhadap kegiatan seni rupa. Berikut adalah penjelasan dari tabel diatas:

Sebelumnya anak hanya suka menjadi sangat suka dengan kegiatan seni rupa

Setelah mengikuti kegiatan seni rupa bersama peneliti, ketiga anak tampak sangat menyukai kegiatan seni rupa. Hal tersebut selalu ditunjukkan anak setiap kali pertemuan, berupa ungkapan verbal atau tingkah laku saat berkarya, seperti: tidak sabar memulai berkarya, penasaran dengan media karya, senang menceritakan pengalamannya, dan lainnya yang menunjukkan ketertarikan.

Meski sebelum melakukan kegiatan seni rupa bersama peneliti hanya 1 dari 3 anak yang benar-benar sangat menyukai kegiatan seni rupa. Kegiatan berupa menggambar atau mewarnai yang diadakan sekolah hanya sekedar disukai sewajarnya (kurang antusias), mereka hanya sekedar mengikuti kegiatan tetapi motivasi untuk mengeksplor media atau imajinasi masih kurang. Hal tersebut terjadi karena kesempatan anak untuk bereksplorasi masih kurang, misalnya: media, tema, materi monoton.

Perubahan sikap anak menjadi lebih semangat untuk berkarya tampak dari penjelasan sebelumnya. Elliot (dalam Ghufron dan Risnawati, 2017) mendefinisikan motivasi intrinsik sebagai sesuatu dorongan yang ada di dalam diri individu yang mana individu tersebut merasa senang dan gemira setelah melakukan serangkaian tugas. Anak merasa senang melakukan kegiatan seni rupa karena disediakan kesempatan untuk mengeksplor media juga imajinasi mereka. Memberikan kesempatan anak untuk bereksplor adalah salah satu cara meningkatkan antusias/motivasi anak berkarya, dengan memiliki motivasi diri yang positif maka kegiatan seni rupa yang dilakukan anak akan memiliki *value* yang positif pula.

Media yang disukai anak.

Upaya untuk memberi kesempatan anak bereksplorasi dilakukan peneliti dengan menyediakan media karya yang beragam. Media yang disediakan adalah cat akrilik, cat

tekstur, dan plastisin. Cat tekstur menjadi media yang paling disukai 3 anak tunanetra sekaligus. Diikuti setelah cat tekstur adalah cat akrilik dan plastisin yang masih sangat disukai anak tunanetra dengan perbandingan 2 (sangat suka) dan 1 (suka). Hasil perbandingan sesuai dengan kebutuhan anak dalam menggunakan media.

Cat akrilik menjadi media yang cukup disukai tetapi juga memiliki sedikit kekurangan jika digunakan anak tunanetra. Cat akrilik memiliki sifat cair, tekstur halus dan warna pekat. Warnanya yang pekat memudahkan anak untuk mengaplikasikan cat ke atas kertas, tidak perlu ditimpa berulang-ulang untuk memunculkan warna serta tidak mudah pudar diatas kertas. Tetapi, kekurangan dari cat akrilik adalah dari tekstur cat yang terlalu halus dan cair untuk anak tunanetra. Tekstur yang halus tersebut membuat anak tunanetra tidak mudah untuk mengendalikan cat akrilik dalam berkarya, karena cat mudah jatuh dari jari tangan sebelum cat sampai di kertas.

Sama seperti cat akrilik, plastisin juga menjadi media yang cukup disukai anak tetapi masih memiliki sedikit kekurangan bila digunakan anak tunanetra. Plastisin memiliki sifat lunak, lembut, dan mudah dibentuk. Plastisin mudah untuk dikendalikan anak, karena sifatnya yang lunak mudah anak untuk membentuk dan merasakan media secara penuh dalam genggam tangan. Tetapi memiliki kekurangan untuk anak tunanetra berkarya, terdiri dari perihal: plastisin membutuhkan waktu untuk kering, plastisin mudah dibentuk tetapi tidak dapat meninggalkan bentuk objek sebelumnya, serta jika seluruh plastisin sudah tercampur dan warna plastisin menjadi susah untuk dikontrol.

Media cat tekstur menjadi media yang paling disukai 3 anak sekaligus karena memiliki nilai lebih, yaitu media yang mudah untuk diaplikasikan dan dikendalikan anak. Cat tekstur merupakan media yang dibuat sendiri oleh peneliti menggunakan bahan cat akrilik, bubuk kertas, dan lem kayu. Warna yang pekat serta tekstur yang kental seperti bubur memudahkan anak untuk dapat mengendalikan media sampai ke atas kanvas. Cat tekstur tidak mudah jatuh saat dipegang dan warnanya yang pekat membuat anak tidak perlu menimpa cat berulang-ulang

untuk menampakkan warnanya. Sifat dari cat tekstur merupakan gabungan kelebihan dari cat akrilik dan plastisin, sehingga anak tunanetra menjadikan cat tekstur media yang paling disukai 3 anak tunanetra sekaligus karena sesuai dengan kebutuhan anak.

Hasil karya yang disukai anak tunanetra

Angket menunjukkan hasil yang memuaskan, sebagian besar anak tunanetra sangat menyukai hasil karyanya dengan hasil perbandingan 8 (sangat suka) dan 1 (suka). Menunjukkan bagaimana anak menghargai hasil karyanya, serta mendapatkan rasa nyaman dan senang selama melakukan kegiatan seni rupa. Seperti kutipan dari Ryan (dalam Ghufro dan Risnawati, 2017) yang menyatakan bahwa motivasi intrinsik merupakan suatu bentuk motivasi yang memiliki kekuatan besar yang mana seseorang merasa nyaman dan senang dalam melakukan tugas yang disesuaikan dengan nilai tugas itu. Berkarya dengan perasaan senang dan nyaman akan mengarahkan anak untuk dapat membuat karya yang sesuai dengan keinginan dan imajinasi dalam pikirannya.

Hasil karya yang sangat disukai dan hanya suka tentunya memiliki kesan tersendiri untuk penciptanya. Kesan hasil karya sangat disukai anak dapat timbul dari beberapa faktor, misalnya: pengenalan dan pengetahuan baru dalam berkarya, proses berkarya, kesempatan menyalurkan imajinasi, hasil karya sesuai dengan tujuan dan keinginan. Faktor tersebut juga tidak menjadi pengecualian untuk karya yang mendapat penilaian suka dari anak, hal tersebut memungkinkan terjadi karena sedikit ekspektasi yang kurang sesuai dengan anak yang menjadikan karyanya memiliki penilaian suka.

Penyebab anak tertarik melakukan kegiatan seni rupa

Angket menunjukkan hasil sangat memuaskan, sebagian besar dari kegiatan seni rupa sangat disukai anak dengan perbandingan 8 (sangat suka) dan 1 (suka). Kegiatan seni rupa dibagi menjadi 3 bagian, yaitu: pengenalan media, proses pembuatan karya, dan menceritakan karya. Kegiatan yang paling disukai 3 anak tunanetra sekaligus adalah bagian pengenalan media dan proses pembuatan karya.

Media berkarya yang disediakan peneliti memang cukup baru untuk 3 anak tunanetra kali ini. Media yang baru dikenal tidak menjadi halangan untuk anak tunanetra, anak dapat menyesuaikan dan mengendalikan media karya sesuai sifat media masing-masing. Anak tunanetra menunjukkan sikap yang interaktif dan sangat senang saat dikenalkan macam-macam media berkarya oleh peneliti, anak penuh dengan rasa penasaran dan mencoba untuk mengenali media dengan meraba atau melihat dengan jarak sangat dekat.

Setelah pengenalan media adalah proses pembuatan karya, anak tetap memberikan sikap antusias yang baik terhadap kegiatan seni rupa yang dilakukan. Anak tampak sangat senang dan banyak bercerita tentang pengalaman dirinya yang berhubungan dengan tema karya selama proses berkarya. Memberi kebebasan anak untuk mengeksplor media selama berkarya dapat membantu menyalurkan imajinasi dalam pikiran anak.

Presentasi karya merupakan bagian akhir dari kegiatan seni rupa yang dilakukan anak tunanetra. Hasil angket menunjukkan 2 (sangat suka) dan 1 (suka), hasil yang sangat bagus karena sebagian dari anak tunanetra sebelumnya adalah anak yang pemalu dan penakut. Kepercayaan diri anak dapat berkembang baik karena faktor kenyamanan selama berkarya. Anak tunanetra merasa nyaman dan memahami apa yang sedang dibuatnya dan dilakukan, hal tersebut memudahkan anak untuk dapat bercerita tentang hasil karya mereka.

F. Pendapat Para Ahli Tentang Anak Tunanetra Berkarya Seni Rupa

Peneliti melakukan wawancara dengan beberapa orang yang memiliki andil dalam bidang Tunanetra dan Seni Rupa. wawancara dilakukan untuk memperluas pengetahuan juga menerima masukan untuk kegiatan seni rupa yang dilakukan anak tunanetra. Wawancara dilakukan peneliti dengan Ni'ma (Guru SLB, Alumni UNESA Jurusan PLB fokus tunanetra) dan Shaliha (Kurator Seni Rupa, Alumni Seni Rupa Murni UNESA).

Berikut beberapa point ringkasan dari wawancara bersama para ahli:

a. Ni'ma (Tunanetra)

Menurut sepengetahuan Ni'ma, kegiatan seni rupa masih sangat jarang dilakukan oleh anak tunanetra, apalagi dengan kegiatan yang dilakukan 3 anak tunanetra kali ini (media dan teknik baru). Pada mata pelajaran Seni Budaya bidang seni rupa, biasanya SLB memberikan media berkarya seni rupa berupa plastisin atau manik-manik untuk meronce. Dibanding mendalami seni rupa, SLB lebih sering mengarahkan anak tunanetra untuk mendalami kegiatan dalam bidang selain seni rupa untuk ditekuni, seperti kegiatan yang berhubungan dengan suara atau musik.

Ni'ma menunjukkan rasa kagum dengan proses berkarya dan hasil karya yang dibuat anak tunanetra pada penelitian kali ini, hasil karya sangat unik dan imajinatif serta memberi banyak dampak baik untuk anak yang melakukan kegiatan berkarya seni rupa. Menurutnya, hasil karya dari setiap masing-masing anak memiliki latar belakang unik dan imajinatif yang berbeda, setiap anak dapat mengekspresikan ide/imajinasi yang ada dalam pikirannya dengan bebas dalam karya.

Hasil abstrak pada karya merupakan bentuk antisipasi anak tunanetra dengan masalah penglihatannya, karena kurangnya kemampuan untuk melihat secara konkrit dan menempatkan objek yang tepat akhirnya individu tunanetra mengolah hal tersebut dengan imajinasi yang unik sesuai dengan pikiran atau pandangan mereka.

Selain hasil karya anak yang unik, Ni'ma juga kagum dengan dampak yang diterima anak setelah melakukan kegiatan seni rupa. Ni'ma menyebutkan bahwa ada beberapa sifat kurang baik yang umumnya dimiliki anak tunanetra, seperti: emosi kurang terkontrol (*sensitive*), mudah curiga, dan suka mengunggulkan diri sendiri. Tetapi setelah melakukan kegiatan seni rupa disini, sifat kurang baik tersebut berangsur menjadi lebih baik. Anak dapat mengatasi sifat-sifat sebelumnya menjadi lebih baik karena anak dapat menyalurkan emosi yang kurang terkontrol tersebut kedalam karya, anak bebas dalam berekspresi dan mengeksplor selama berkarya yang akhirnya menghasilkan karya yang memiliki latar belakang sangat unik. Dampak yang sangat tampak ditunjukkan anak yang

awalnya pendiam, pemalu, dan sensitive menjadi percaya diri untuk dapat menceritakan karya yang sudah dibuat.

Menurutnya kegiatan seni rupa ini bagus untuk anak tunanetra, untuk kegiatan yang baru dikenali ternyata disukai dan berdampak baik untuk anak tunanetra. Kegiatan seni rupa pada penelitian kali ini menunjukkan bahwa anak dapat lebih bebas mengekspresikan yang ada dalam pikiran mereka. Ternyata dari kegiatan yang sebelumnya diberikan kepada tunanetra dapat dikembangkan lebih luas lagi, ditinjau dari kegiatan seni rupa dan media yang digunakan pada penelitian kali ini.

b. Shaliha (Seni Rupa)

Menurut sepengetahuan Shaliha, masih sangat jarang mengetahui tunanetra melakukan kegiatan seni rupa. Pernah melihat disabilitas berkarya seni rupa tetapi dari kelompok keterbasan lain selain tunanetra.

Setelah melihat dan mengetahui penjelasan hasil karya seni rupa anak tunanetra dari penelitian ini, Shaliha mengatakan sangat tertarik dengan bagian proses berkarya dan mengulik latar belakang karya anak tunanetra. Menurutnya, latar belakang dari karya anak tunanetra sangat menarik dan masih banyak yang bisa digali karena imajinasi anak tunanetra yang liar. Imajinasi liar yang diciptakan anak tunanetra dapat terbentuk karena objek yang dilihat antara individu tunanetra dengan orang normal berbeda, mereka dapat menciptakan imajinasi yang mungkin belum pernah dibayangkan oleh orang dengan penglihatan normal (melihat objek secara nyata).

Mengenai media berkarya anak, Shaliha memberikan pendapatnya bahwa media karya yang nyaman untuk anak akan berpengaruh pada proses berkaryanya pula. Kelebihan dari media yang nyaman adalah dapat berpengaruh pada proses pengimajinasian anak selama berkarya, akhirnya anak akan menghasilkan karya yang unik dan berbeda. Cat tekstur terpilih menjadi media paling nyaman karena mudah dikontrol oleh anak tunanetra dibanding 2 media lainnya.

Terlebih melihat pada usia anak sedang banyaknya ide unik yang bermunculan. Menurut Shaliha, berkarya seni rupa dapat menjadi media belajar dan bermain yang tepat untuk

menampung ide-ide baru yang bermunculan, imajinasi anak dapat disalurkan kedalam karya seni rupa. Dibandingkan musik atau tari, anak yang melakukan kegiatan tersebut masih harus mengikuti patokan yang sudah diciptakan pelaku seni sebelumnya. Dalam bidang musik atau tari, perlu menjadi yang pertama/pencipta agar dapat bebas memasukkan ide pelaku seni sepenuhnya ke dalam karya.

Menurut Shaliha dalam bidang pengembangan kegiatan seni rupa untuk tunanetra perlu bingkai khusus agar dapat berkembang dan mendapatkan perhatian baik dari luar. Bingkai khusus yang dimaksud Shaliha adalah perhatian dari kedua pihak yang memahami bidang seni rupa dan tunanetra, mencegah terjadinya kesalahpahaman dalam menangani tunanetra yang berkarya seni rupa. Menurut Shaliha hal tersebut dapat berjalan karena dengan kegiatan seni rupa oleh anak tunanetra memiliki keunikan tersendiri, *audience* akan melihat sesuatu yang tidak disadari pada orang umumnya. Seni rupa bisa menjadi salah satu jalan individu tunanetra untuk dapat menyampaikan sesuatu yang tidak bisa mereka sampaikan, seperti cerita representatif kehidupan disabilitas (tunanetra).

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Penelitian ini menunjukkan bahwa kegiatan seni rupa dapat dilakukan siapa saja termasuk tunanetra, meskipun mereka memiliki kekurangan dalam penglihatan yang menjadi salah satu unsur penting dalam seni rupa. Kegiatan seni rupa yang dilakukan anak tunanetra menunjukkan banyak hal yang sangat menarik, imajinasi liar anak tunanetra menjadi bintang utama dalam penelitian kali ini. Imajinasi liar tercipta karena sikap individu tunanetra yang dapat mengolah dan mengimajinasikan sekitar untuk mengatasi kekurangan penglihatannya. Imajinasi liar yang diciptakan individu tunanetra sangat memungkinkan belum pernah terbayangkan oleh individu yang dapat melihat secara normal, karena pandangan yang berbeda dari keduanya.

Selain itu, media seni rupa yang nyaman untuk anak tunanetra juga dapat berpengaruh pada antusias/motivasi berkarya

anak, karena dengan didapatkannya *enjoyment* dan *interest* selama berkarya dengan media yang sesuai akan berpengaruh juga pada kebebasan berkarya mereka. Anak yang mendapatkan kebebasan tersebut akan menjadi lebih nyaman dan mudah dalam menyalurkan ide atau imajinasi ke dalam karya yang telah dibuat. Kebebasan tidak hanya diperlukan dalam bidang seni rupa, tetapi juga bidang ilmu lainnya.

Anak yang diberikan kesempatan dan perhatian sesuai akan lebih menikmati setiap proses dalam tumbuh kembangnya, anak mendapatkan haknya untuk mampu memilih yang dibutuhkan dan diinginkan sesuai potensi mereka masing-masing. Memberikan kesempatan dan perhatian yang sesuai pada anak dapat menjadi bekal untuk masa dewasa kelak, bekal dalam hal bijak untuk memilih sesuai kebutuhan dan keinginan serta memahami potensi dalam diri lebih baik.

Saran

Bidang seni rupa

Menyediakan wadah dan juga perhatian untuk disabilitas khususnya tunanetra dalam berkarya seni rupa. Sebab keunikan imajinasi dari individu tunanetra perlu digali lebih dalam, imajinasi liar milik individu tunanetra akan membuat lingkup seni rupa semakin beragam dan meluas ke segala kalangan.

Bidang tunanetra

Perlu pengembangan serta perhatian yang lebih untuk kegiatan seni rupa yang dilakukan oleh disabilitas (tunanetra). Salah satu faktor yang cukup berpengaruh dalam meningkatkan motivasi individu tunanetra berkarya adalah menyediakan media berkarya yang sesuai, dengan media yang sesuai akan membebaskan anak dalam menyalurkan ide dan imajinasi selama proses berkarya.

REFERENSI

- Bangun, Sem C. 2011. *Kritik Seni Rupa*. Bandung: Penerbit ITB.
- Davido, Roseline D. 2016. *TanganMasa Kecil yang Merisaukan (ChaD): Tes Gambar Proyeksi untuk Psikodiagnostik dan Psikoterapi*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.
- Davido, Roseline. 2012. *Mengenal Anak Melalui Gambar*. Jakarta: Penerbit Salemba Humanika.

- Ghufron dan Risnawati. 2017. *Teori-teori Psikologi*. Jogjakarta: AR-RUZZ MEDIA.
- Hadley, Bree dan McDonald, Donna. 2019. *The Routledge Handbook of Disability Arts Culture, an Media*. New York. Routledge
- Martin, Anthony Dio. 2005. *PEMBURU & PETANI; Membangun Spirit Intrapreneurship*. Jakarta: Penerbit PT Gramedia Pustaka Utama.
- Rahardjo, Mudjia. (2010). "MENGENAL LEBIH JAUH TENTANG STUDI KASUS" diunduh pada Tanggal 8 Desember 2021, dari <https://www.uinmalang.ac.id/r/100501/mengenal-lebih-jauh-tentang-studi-kasus.html>
- Sampurno, Tejo. 2015. *Seni, Melukis, dan Anak Autis ;Penanganan dan Pengembangan Melalui Senidan Cara Mengevaluasi Karya Anak Autis*. Yogyakarta: Psikosain.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Yin, Robert K. 1996. *Studi Kasus Desain dan Metode*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.