

KREATIVITAS GAMBAR ANAK USIA 4-8 TAHUN DI SANGGAR LUKIS PAKAPUR SURABAYA

Imroatun Nadziroh¹, Siti Mutmainah²

¹Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: imroatunnadziroh@mhs.unesa.ac.id

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

Abstrak

Kreativitas merupakan salah satu aspek untuk menunjang perkembangan kemampuan berfikir anak sejak dini. Selain pendidikan formal, pendidikan nonformal menjadi alternatif lebih unggul untuk meningkatkan kreativitas anak. Penelitian ini dilakukan di sanggar lukis Pakapur Surabaya yang bertujuan untuk mengetahui dan mendeskripsikan hasil kreativitas gambar anak usia 4-8 tahun berdasarkan aspek 4P yang meliputi produk, proses, pendorong, pribadi serta faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak di sanggar tersebut. Metode penelitian menggunakan metode kualitatif dengan teknik pengambilan sampel menggunakan *purposive sampling*. Dari populasi sebanyak 68 anak rentang usia 4-17 tahun diperoleh sebanyak 5 anak rentang usia 4-8 tahun. Dari data yang diperoleh melalui angket, dokumentasi, observasi, serta wawancara didapatkan hasil bahwa kreativitas gambar anak usia 4-8 tahun di sanggar lukis Pakapur Surabaya ditinjau dari aspek produk, proses, pendorong, pribadi, adalah sangat kreatif. Perkembangan gambar mereka melebihi rata-rata, mampu menghasilkan karya dari ide orisinalitas baik dari pengalaman maupun imajinasi dan menunjukkan proses berkarya yang spontan, luwes dan teliti. Tidak dipungkiri bahwa sanggar lukis Pakapur memiliki peran penting dalam meningkatkan kreativitas anak antara lain karena faktor metode pembelajaran yang diajarkan, pembimbing yang terlatih, memahami anak, motivasi dan apresiasi yang diberikan serta fasilitas dan kegiatan yang mendukung dan beragam.

Kata kunci: Kreativitas, Gambar Anak, Sanggar Pakapur

Abstract

Creativity is one aspect to support the development of children's thinking skills from an early age. In addition to formal education, non-formal education is a superior alternative to increase children's creativity. This research was conducted at the Pakapur painting studio in Surabaya, which aims to identify and describe the results of the creativity of children aged 4-8 years old based on the 4P aspects which include product, process, press, person and the factors that influence the creativity of children in the studio. The research method uses a qualitative method with a sampling technique using purposive sampling. From a population of 68 children aged 4-17 years, there were 5 children aged 4-8 years. From the data obtained through questionnaires, documentation, observation, and interviews, it was found that the creativity of drawing children aged 4-8 years at the Pakapur painting studio in Surabaya in terms aspects of product, process, press, person, is very creative. The development of their images is above average, able to produce works of original ideas from both experience and imagination and show a spontaneous, flexible and thorough work process. It is undeniable that the Pakapur painting studio has an important role in increasing children's creativity, among others, due to the factors of the learning methods taught, trained mentors, understanding of children, motivation and appreciation provided as well as facilities and activities that support and are diverse.

Keywords: Creativity, Children's drawings, Pakapur Studio

PENDAHULUAN

Pada dasarnya anak merupakan individu yang memiliki potensi besar untuk berkembang. Salah satu aspek penting perkembangan anak yang harus dipupuk sejak dini adalah kreativitas. Kreativitas anak penting untuk mengembangkan kemampuan berfikir dengan rupa (membayangkan) yang bersama kemampuan dengan berfikir dengan kata (yang berkembang belakangan) akan memperlancar proses kreasi, di bidang apapun anak akan berkiprah kelak (Tabrani, 2012: 68).

Awalnya setiap anak terlahir dengan potensi dasar yang sama, namun tidak banyak orang dewasa yang mampu mengembangkan kreativitas tingkat tinggi. Terbukti dari minimnya seniman-seniman yang terlahir terutama di kota Surabaya. Berawal dari pengalaman peneliti sebagai guru privat pelajaran seni selama 2 tahun, banyak menemukan anak-anak yang tidak percaya diri dalam berkarya, mereka cenderung pesimis bahkan sebelum memulai berkarya, takut hasil karya menjadi jelek, sehingga membuat anak sulit berinisiatif dan mencoba hal-hal baru. Hal tersebut seringkali menjadi kendala peneliti sebagai pendidik dalam upaya mengajarkan kesenian terhadap mereka. Jika kreativitas dibiarkan tidak diasah maka akan menurun dan berhenti seiring bertambahnya usia.

Kreativitas sendiri dapat diperoleh dari pendidikan seni melalui pendidikan formal ataupun nonformal. Menurut Mulyani (2017) seni adalah aspek yang penting dalam kehidupan sehari-hari, terlebih lagi dalam dunia pendidikan sebagai media untuk merangsang pembentukan karakter dan kreativitas anak-anak. Kreativitas juga harus didorong sejak dini karena usia anak merupakan periode emas untuk menggali kemampuan dan mengembangkan kualitas secara maksimal.

Selama ini kebanyakan orang tua hanya menganggap seni sebagai materi yang tidak lebih penting dari pelajaran akademik. Wajar saja jika kebanyakan siswa menganggap seni hanya sebagai “pelengkap” kurikulum. Namun menurut Mulyani (2017) salah satu yang dapat mengatasi kekurangan tersebut adalah pendidikan nonformal. Adapun sanggar seni yaitu salah satu jenis pendidikan nonformal yang menitikberatkan pada pembelajaran lebih khusus di bidang seni.

Salah satu sanggar seni yang berkembang pesat di Surabaya adalah sanggar lukis Pakapur. Sanggar ini terletak di jalan Kalijudan Asri Indah No.29 Kalijudan kec. Mulyorejo, Surabaya. Meskipun banyak berdiri sanggar-sanggar lain di Surabaya, sanggar ini mampu mempertahankan eksistensinya selama 26 tahun sejak didirikan pada tahun 1996. Menurut peneliti kreativitas murid-murid di sanggar lukis Pakapur sudah tidak diragukan lagi terbukti dari setiap tahunnya sanggar ini selalu menghasilkan anak-anak berprestasi di bidang seni rupa baik di tingkat daerah maupun nasional. Purwanto dan istrinya Julaikah yang merupakan pendiri sanggar mengungkapkan bahwa beliau mendirikan sanggar tersebut atas saran para orang tua karena kemampuan yang dimiliki beliau dalam mendidik kesenian. Sebelumnya beliau bekerja sebagai guru seni TK dan SD. Awalnya banyak orang tua yang meminta anaknya les privat seni kepada beliau karena tertarik dengan teknik yang diajarkan dan pada waktu itu murid-murid yang mereka bimbing selalu mendapatkan juara ketika mengikuti kompetisi. Keahliannya sudah tidak diragukan lagi, selain itu beliau juga memiliki penghargaan dari ikatan guru Indonesia sebagai bukti pengajar yang profesional dalam mendidik seni.

Sanggar lukis ini antara lain menawarkan pembelajaran seni yang beragam mulai dari menggambar dan mewarnai menggunakan krayon untuk anak-anak usia (4-12 tahun) dan kelas melukis, *fashion design*, serta menggambar komik untuk anak-anak usia (11 tahun keatas) atau yang telah menguasai dasar. Krayon merupakan alat yang umum digunakan oleh sanggar-sanggar Seni rupa. Namun sebagai seorang pendidik yang ahli di bidangnya tentunya sanggar ini memiliki strategi proses pembelajaran krayon (*Oil Pastel*) yang sangat baik. Dalam pewarnaan krayon, sanggar ini selalu memperbarui dan mengeksplor teknik-teknik pewarnaannya tetapi tetap mampu mempertahankan gaya pewarnaan sanggar itu sendiri. Hal unik lainnya pembimbing harus hafal dengan urutan penempatan gradasi krayon dalam kotak. Krayon harus selalu tertata rapi sesuai urutan warna sehingga memudahkan anak mengenal dan cekatan dalam mengaplikasikan warna gradasi.

Sanggar lukis Pakapur mengajarkan bermacam-macam teknik mewarnai dengan

krayon (*Oil Pastel*) sebagai langkah awal untuk mengasah kemampuan kepekaan dan berpikir anak guna meningkatkan kreativitas mereka. Sanggar ini menggunakan teknik mewarnai tidak hanya satu warna solid, tetapi juga termasuk warna gradien (perubahan bertahap seperti pencampuran warna yang menyatu). Anak dibebaskan untuk bereksperimen dengan kombinasi warna sesuka hati mereka sehingga hasil gambar yang dihasilkan adalah manifestasi fisik dari imajinasi anak. Selain itu ada teknik-teknik khusus seperti menciptakan tekstur dan motif untuk bagian-bagian tertentu agar tidak monoton. Sanggar ini mengajarkan anak-anak cara mudah dalam menggunakan alat kesenian sehingga mereka tidak akan merasa kesulitan dan menurunkan semangat untuk mengembangkan diri.

Dengan menganalisis hasil karya menggunakan metode deskriptif kualitatif. Hasil analisis disimpulkan untuk mengetahui kreativitas pada gambar anak didik sanggar lukis Pakapur ditinjau dari aspek 4P kreativitas antara lain aspek pribadi, pendorong, proses dan produk menurut Munandar (2014).

Berdasarkan pemaparan latar belakang diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian berjudul “Kreativitas Gambar Anak Usia 4-8 Tahun di Sanggar Lukis Pakapur Surabaya”. Beberapa alasan yang mendasari penelitian tersebut yakni (1) Dari Pengalaman sebagai pendidik, peneliti menyadari bahwa pentingnya perkembangan kreativitas anak harus dipupuk sejak dini. (2) Eksistensi sanggar yang masih terus berjasa di dunia pendidikan dan mampu menghasilkan anak-anak berprestasi selama 26 tahun. (3) Dilihat dari kiprahnya, sanggar ini diyakini mampu mengembangkan kreativitas anak dengan baik sejak usia dini.

Dari pemaparan di atas maka penelitian ini bertujuan untuk (1) Mengetahui hasil gambar anak didik usia 4-8 tahun di sanggar lukis Pakapur Surabaya. (2) Mengetahui kreativitas gambar yang dimiliki anak didik usia 4-8 tahun di sanggar lukis Pakapur Surabaya ditinjau dari aspek 4P. (3) Mengetahui faktor apa saja yang mempengaruhi kreativitas gambar anak didik usia 4-8 tahun di sanggar lukis Pakapur Surabaya. Penelitian ini berfokus pada permasalahan utama yakni

kreativitas anak usia dini khususnya di sanggar lukis Pakapur Surabaya.

Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini. Pertama penelitian oleh Siti Yuli Hardiyanti yang berjudul “Analisis Kreativitas Gambar Anak dalam Mewarnai Bergradasi dengan Menggunakan Oil Pastel di Sanggar lukis Qalam Jihad Pematangsiantar”. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kreativitas dari hasil gambar anak dalam mewarnai bergradasi dengan menggunakan *oil pastel* di sanggar lukis Qalam Jihad Pematangsiantar. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif dengan menggunakan teknik pengambilan sampel *purposive sampling*. Penelitian yang kedua oleh Umaria Husnu dengan judul skripsi “Analisis Kreativitas Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini”. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kreativitas dari kegiatan menggambar pada anak usia dini. Jenis penelitiannya adalah kualitatif dengan pendekatan analisis buku. Ketiga merupakan penelitian oleh Usman yang berjudul “Analisis Kreativitas Anak di Paud Yapis Konda”. Penelitian tersebut bertujuan untuk menganalisis pencapaian kreativitas anak di Paud Yapis Konda. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan teknik pengumpulan data observasi dan dokumentasi. Yang terakhir penelitian oleh Djodik Wirabuana yang berjudul “Kontribusi Kursus Melukis Terhadap Peningkatan Kreativitas Anak di Sanggar Seni Banitas Kabupaten Jember”. Penelitian tersebut bertujuan untuk mengetahui kontribusi sanggar dalam kegiatan melukis terhadap peningkatan kreativitas anak di sanggar tersebut. Jenis penelitian tersebut adalah kolerasional dengan teknik pengumpulan data primer dan skunder.

Dari beberapa rangkaian penelitian yang relevan di atas, peneliti dapat menyimpulkan beberapa persamaan dan perbedaan. Persamaan dengan penelitian pertama terletak pada fokus dan objek penelitian yaitu kreativitas dan gambar anak serta metode penelitian yang digunakan. Persamaan dengan penelitian kedua juga meneliti tentang kreativitas, dalam penelitian ini terdapat persamaan subjek yang digunakan yaitu anak usia dini. Persamaan dengan penelitian ketiga sama halnya berfokus pada kreativitas anak. Selanjutnya persamaan dengan penelitian

keempat adalah meneliti tentang kreativitas pada sanggar. Sedangkan perbedaan penelitian ini dengan keempat penelitian yang sudah ada sebelumnya yaitu fokus penelitian kreativitas dengan objek gambar anak yang dikhususkan untuk anak usia dini di sanggar lukis. Selain itu lokasi dan waktu penelitian yang berbeda.

Keberhasilan sanggar dalam mendidik anak hingga banyak menghasilkan anak kreatif dan berprestasi serta dapat mempertahankan eksistensinya menarik untuk diteliti karena sesungguhnya kreativitas anak tidak boleh hanya dipandang sebelah mata. Sebagai salah satu pendidik terutama di bidang seni dituntut harus memiliki pemahaman dan wawasan yang luas untuk mengasah dan mengembangkan kreativitas anak yang nantinya akan berguna bagi anak kelak. Tentunya dengan adanya penelitian terhadap sanggar lukis Pakapur ini diharapkan dapat menjawab permasalahan yang menyangkut pada perkembangan kreativitas anak usia dini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif. Menurut Sugiono (2015) penelitian kualitatif adalah penelitian yang digunakan untuk menemukan, mempelajari, mendeskripsikan atau menjelaskan kualitas atau karakteristik dari dampak atau pengaruh sosial yang tidak dapat dijelaskan, diukur, atau ditentukan dengan menggunakan metodologi kuantitatif. Penelitian ini merupakan penelitian untuk menganalisis kreativitas gambar anak usia 4-8 tahun di Sanggar Lukis Pakapur ditinjau dari aspek 4P kreativitas (pribadi, pendorong, proses dan produk).

Penelitian ini dilakukan di sanggar lukis Pakapur yang terletak di jalan Kalijudan Asri Indah No.29 Kalijudan kec. Mulyorejo, Surabaya. Waktu yang dibutuhkan dari bulan November 2021 hingga Juni 2022. Populasi seluruh siswa yang aktif mengikuti pembelajaran di tempat sanggar setiap minggunya berjumlah 68 anak rentang usia 4-17 tahun. Sedangkan populasi usia 4-8 tahun sebanyak 43 anak yang terdiri dari usia 4 tahun terdapat 6 anak, usia 5 tahun terdapat 10 anak, usia 6 tahun terdapat 11 anak, usia 7 tahun terdapat 8 anak dan usia 8 tahun terdapat 8 anak. Dalam pengambilan sampel data, peneliti menggunakan metode *purposive sampling*.

Menurut Sugiono (2015: 300) *Purposive sampling* adalah teknik pengambilan sampel sumber data dengan pertimbangan tertentu. Adapun pertimbangan yang peneliti butuhkan yaitu anak didik khususnya anak usia dini yakni 4-8 tahun. Sampel berjumlah 5 anak yang mewakili usia mulai dari 4-8 tahun. Alasan peneliti memilih 5 anak tersebut dikarenakan sesuai dengan usia yang dibutuhkan dan mereka adalah murid yang paling konsisten mengikuti pembelajaran sesuai dengan jadwal yang diberikan. Objek penelitian adalah hasil karya anak didik sanggar periode 25 Januari – 26 Februari 2022. Berikut data subjek penelitian yang telah diklarifikasikan:

Tabel 1. Daftar Subjek Anak Didik Sanggar Lukis Pakapur Surabaya

No	Nama peserta didik	Umu r	kelas
1	Kelly Mawar Sharoon	6	1 SD
2	Kanza Kartika A	5	TK
3	Adeline Cita Hati	8	3 SD
4	Sebastian Prayugo	7	2 SD
5	Zahsy Semira Suherman	4	TK

Hasil penelitian dijabarkan dengan menggunakan analisis deskriptif yaitu mendeskripsikan data yang telah terkumpul sesuai dengan data yang ada. Teknik pengambilan data yang digunakan antara lain observasi, wawancara dan dokumentasi. Observasi dilakukan untuk mengamati lokasi pembelajaran, fasilitas, proses mengajar pendidik serta proses berkarya anak didik di dalam sanggar lukis Pakapur Surabaya. Dokumentasi digunakan untuk memperkuat hasil dari pengumpulan data meliputi foto-foto kegiatan dan proses pembelajaran di sanggar, hasil karya anak didik, skripsi terdahulu dan beberapa buku yang terkait dengan penelitian ini. Wawancara tidak terstruktur adalah wawancara yang bebas dimana peneliti tidak menggunakan pedoman yang telah tersusun sistematis dalam rangka mendapatkan informasi yang lebih dalam (Sugiono, 2015:320). Peneliti melakukan wawancara tak berstruktur kepada pihak-pihak yang bersangkutan antara lain Purwanto dan Julaikah (pendiri sanggar sekaligus pengajar) mengenai latar belakang, seluk beluk berdirinya

sanggar, informasi sanggar, pembelajaran serta hal-hal yang terkait dengan data yang dibutuhkan untuk penelitian. Selain itu peneliti juga melakukan wawancara terstruktur berupa angket terhadap subjek anak didik dan orang tua untuk melengkapi data yang terkait dengan aspek-aspek yang mempengaruhi kreativitas baik eksternal maupun internal.

Dalam menganalisis penelitian ini adapun indikator yang digunakan untuk meninjau bagaimana kreativitas gambar anak didik di sanggar lukis Pakapur yaitu dengan ditinjau dari aspek 4P (pribadi, pendorong, proses, produk). Menurut Munandar (2014) terdapat 4 aspek yang dapat menunjang kreativitas anak yaitu pribadi (*person*), pendorong (*press*), proses (*process*), dan produk (*product*).

KERANGKA TEORETIK

Pengertian Kreativitas

Kreativitas didefinisikan sebagai kemampuan untuk menciptakan konsep-konsep orisinal, tidak terduga, dan sangat fleksibel dalam mengembangkan pikiran (Mulyani, 2017:77).

Sedangkan menurut Hartiti (dalam Sit, dkk, 2016) Kreativitas merupakan kemampuan seseorang untuk menciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang berbeda secara signifikan dengan yang telah ada sebelumnya. Yang penting dalam kreativitas bukanlah penemuan sesuatu yang belum pernah diketahui orang sebelumnya, melainkan produk kreativitas itu merupakan sesuatu yang baru bagi diri sendiri dan tidak harus menjadi sesuatu yang baru bagi orang lain atau dunia pada umumnya.

Dengan demikian, kreativitas adalah kemampuan yang dimiliki seseorang untuk menghasilkan suatu ide/produk baru, orisinal, tidak terduga yang memiliki suatu nilai baik nilai kegunaan maupun nilai estetika dimana hasil dari ide/produk tersebut diperoleh melalui suatu proses kegiatan berpikir imajinatif yang hasilnya mencakup pembentukan pola baru dengan kombinasi informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Kreativitas Seni Rupa

Menurut Mulyani (2017) kreativitas seni rupa merupakan kemampuan mencipta, menemukan, mendesain ulang, dan

menggabungkan ide-ide baru dan lama menjadi kombinasi baru yang divisualisasikan ke dalam komposisi sebuah karya seni yang didukung oleh kemampuan terampil anak. Semua kegiatan pembelajaran seni rupa bertujuan untuk melatih dan mengembangkan kreativitas anak.

Dari penjelasan di atas dapat disimpulkan bahwa kreativitas dalam karya seni rupa adalah kemampuan untuk mewujudkan suatu konsep/ide orisinal yang diperoleh melalui kegiatan berfikir imajinatif atau yang dipengaruhi oleh pengalaman pribadi, melalui proses kreatif yang dituangkan kedalam bidang karya seni.

Ciri-ciri Kreativitas Anak

Ada beberapa ciri-ciri kreativitas menurut para ahli. Guilford (dalam Gainau, 2019) membagi ciri-ciri kreatif menjadi dua kategori: a) ciri-ciri kognitif. Ciri-ciri kognitif adalah karakteristik proses berpikir yang meliputi kelenturan dan kelancaran dalam berpikir, fleksibilitas, dan orisinalitas. b) ciri-ciri afektif. Ciri-ciri afektif meliputi: imajinatif, rasa ingin tahu, merasa tertantang untuk mencoba hal baru, berani mengambil risiko, dan apresiatif.

Menurut Gainau (2019) menjabarkan ciri-ciri kreatif anak sebagai berikut:

- 1) Memiliki daya imajinasi yang kuat, biasanya seringkali membuat orang tua sadar dan merasa haus ekstra memperhatikan fantasi anak-anaknya yang sangat luas.
- 2) Menikmati dalam mengeksplorasi lingkungan. Anak terdorong terus bereksplorasi karena rasa haus akan pengalaman.
- 3) Senang mengajukan pertanyaan, anak biasanya tampak penuh rasa ingin tahu.
- 4) Senang bereksperimen dan mencoba hal-hal baru.
- 5) Menunjukkan sikap spontan dan cenderung menyatakan pikiran dan perasaan apa adanya, tanpa memperhatikan manfaat dan kerugian dari tindakan melihat.

Adapun menurut Hatimah (dalam Sit, dkk, 2016) mengklarifikasikan ciri-ciri kreativitas pada anak usia dini menjadi tiga kategori:

- 1) Aspek ide/berpikir kreatif, yang meliputi: a) Anak yang mampu mengungkapkan inisiatif gagasan dapat memberikan jawaban yang tidak kaku. Mereka seringkali berfikir secara

- fleksibel. b) Berpikir secara orisinal, dimana anak dapat mengungkapkan jawaban baru dan membayangkan berbagai macam hal. c) Menjelaskan secara rinci, yaitu anak yang mampu mengembangkan berbagai ide, mampu mengerjakan sesuatu dengan tekun dan cermat serta detail. d) Mampu menghubungkan, yaitu anak yang memiliki kemampuan mengingat masa lalu yang kuat, sehingga dapat dengan mudah menghubungkan masa lalu dengan masa kini dengan apa yang dialami.
- 2) Aspek sikap meliputi: a) Rasa ingin tahu, dimana anak suka bertanya, terbuka terhadap situasi baru, dan senang mencoba hal baru. b) Ketersediaan untuk menjawab pertanyaan dari guru, minat untuk memecahkan masalah baru. c) Percaya diri, yaitu anak yang berani mengemukakan pendapat yang berbeda, tidak mudah terpengaruh, teguh pada keyakinannya, dan memiliki kebebasan untuk berkreasi. d) Berani dengan resiko, khususnya anak yang tidak takut mencoba hal baru, selalu berusaha untuk sukses, dan mau membela diri.
 - 3) Aspek karya meliputi: a) Permainan, dimana anak yang berani memodifikasi berbagai mainan serta mampu menyusun berbagai macam gagasan bentuk. b) Karangan, yaitu anak dapat menulis karangan, menulis cerita, menggambar hal baru, dan memodifikasi yang sudah ada.
- Dari berbagai macam penjelasan mengenai ciri-ciri kreativitas menurut para ahli di atas, maka dapat disimpulkan ciri-ciri kreativitas anak yang berkaitan dengan hasil karya antara lain:
- 1) Imajinasi yang kuat, karya yang dihasilkan seringkali tidak biasa, jika dibandingkan dengan realitas karena tidak ada batasan imajinasi.
 - 2) Mampu berfikir secara orisinal. Mereka dapat menciptakan suatu karya yang baru, berbeda dari yang lain/unik sesuai dengan pengalaman yang telah dialami.
 - 3) Bersifat spontan cenderung mengungkapkan fikiran dan perasaan apa adanya. Goresan yang dihasilkan terlihat spontan. Hal ini sering kita temui dalam karya anak kreatif.
 - 4) Dalam proses berkarya terlihat tekun, cermat dan detail dalam mengerjakan sesuatu.
 - 5) Memiliki rasa percaya diri, tidak takut salah untuk mencoba hal baru. Seperti halnya dalam berkarya mereka cenderung tidak takut karya dianggap tidak bagus. Anak yang kreatif tidak mudah merasa putus asa, mereka menganggapnya tantangan untuk dicapai sehingga dapat memberi kepuasan tersendiri ketika tujuan mereka tercapai.
 - 6) Kelancaran dan keluwesan ketika proses berkarya. Yang dimaksud kelancaran dan keluwesan dalam proses berkarya ialah mendorong anak untuk memikirkan banyak kemungkinan serta jangkauan yang lebih luas dan beragam dalam berfikir untuk menghasilkan sebuah karya.

Faktor yang mempengaruhi kreativitas anak

Dalam mengembangkan kreativitas anak, tentunya ada berbagai macam faktor yang mempengaruhi tumbuh kembangnya baik itu yang berasal dari dalam maupun dari luar individu. Menurut Harlock (dalam Sit, dkk, 2016) mengemukakan bahwa ada beberapa kondisi yang dapat mempengaruhi kreativitas anak antara lain waktu untuk kebebasan anak bermain dengan ide/gagasan mereka sendiri, kesempatan menyendiri tanpa adanya tekanan sosial, dorongan positif, sarana dan lingkungan yang merangsang, cara mendidik anak yang tidak posesif dan kesempatan untuk memperoleh pengetahuan.

Selain itu pendapat dari Amabile (dalam Mulyani, 2017) menjelaskan bahwa ada empat faktor yang mempengaruhi kreativitas antara lain:

- 1) Kemampuan kognitif yang didapat dari pendidikan formal ataupun informal semuanya mempengaruhi keterampilan dalam kaitannya dengan bidang dan masalah yang dihadapi oleh individu.
- 2) Karakteristik pribadi yang berhubungan dengan disiplin diri dan keseriusan diri. Ketika dihadapkan dengan masalah, faktor ini mempengaruhi kemampuan individu untuk menghasilkan solusi kreatif.
- 3) Motivasi intrinsik dapat membangkitkan keinginan individu untuk belajar sebanyak mungkin tentang pengetahuan dan keterampilan, memungkinkan mereka untuk mengekspresikan ide-ide dengan lancar, memecahkan masalah secara fleksibel, dan menghasilkan ide-ide orisinal.

- 4) Lingkungan sosial. Artinya, tidak ada tekanan oleh lingkungan sosial seperti pengawasan penilaian dan pembatasan pihak luar.

Selanjutnya pendapat dari Kuwato (dalam Mulyani, 2017) juga mengemukakan tiga faktor yang mempengaruhi kreativitas, yakni:

- 1) Kemampuan berpikir, yang meliputi kecerdasan dan cara berpikir yang luas dalam kaitannya dengan bidang-bidang di sekitarnya.
- 2) Karakteristik kepribadian. Seseorang yang pantang menyerah, optimis, rajin, ulet, dan sebagainya akan memiliki kreativitas yang berbeda dengan orang yang pesimis, mudah menyerah, malas, dan sebagainya.
- 3) Faktor lingkungan, suasana, dan fasilitas yang memberikan rasa aman, kreativitas akan berkembang jika lingkungan mendukung kebebasan sebagai suasana yang mendorong berkembangnya kreativitas. Kebebasan yang dibutuhkan adalah kebebasan yang tetap mengacu pada norma yang berlaku dalam lingkungan tersebut, saling menghormati dan memahami, serta memberikan rangsangan positif agar kreativitas dapat berkembang.

Penjelasan lebih lengkap terkait faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas diutarakan oleh Sit, dkk (2016) yang dibagi menjadi dua bagian sebagai berikut:

- 1) Faktor internal (individu) yaitu faktor yang berasal dari dalam individu yang dapat mempengaruhi kreativitas, di antaranya: a) Terbuka dalam menerima pengalaman dan rangsangan eksternal ataupun internal. Keterbukaan terhadap pengalaman adalah kemampuan untuk menerima semua sumber informasi dari pengalaman hidup sendiri apa adanya, tanpa ada upaya penolakan, dan tanpa bersikap kaku terhadap pengalaman tersebut. Individu yang kreatif adalah mereka yang dapat menerima perbedaan. b) Evaluasi internal, artinya kemampuan individu menilai produk yang dihasilkan ciptaan diri sendiri maupun orang lain ditentukan oleh dirinya sendiri. Tanpa terpengaruh kritik atau pujian pendapat orang lain.
- 2) Faktor Eksternal (lingkungan) seperti lingkungan pendidikan. Lingkungan pendidikan memiliki pengaruh yang cukup

besar terhadap kemampuan berpikir siswa untuk menghasilkan produk-produk kreatif dari pendidik. Ruang lingkup pendidikan yang mendorong kreativitas anak secara keseluruhan adalah bahwa mereka harus didorong untuk membawa pengalaman, ide, minat, dan materi mereka ke kelas dengan menciptakan kondisi berikut:

- a) Belajar yang menyenangkan.
- b) Menghargai dan memahami anak sebagai pribadi yang unik.
- c) Menjadikan anak pelajar yang aktif. Mereka perlu didorong untuk membawa pengalaman, gagasan, minat dan bahan mereka ke kelas. Mereka dimungkinkan untuk membicarakan bersama dengan guru mengenai tujuan bekerja/belajar setiap hari. Dan perlu diberi otonomi dalam menentukan bagaimana mencapainya.
- d) Memberikan rasa nyaman dan dirangsang di dalam kelas. Hendaknya tidak ada tekanan dan ketegangan.
- e) Membuat anak merasa bangga di dalam kelas. Memberikan apresiasi terhadap apapun yang telah mereka capai.
- f) Guru merupakan narasumber, bukan polisi atau dewa. Membiasakan anak menghormati guru, merasa aman dan nyaman dengan guru.
- g) Guru memang kompeten, tetapi tidak perlu sempurna.
- h) Lingkungan yang bebas untuk mendiskusikan masalah secara terbuka baik dengan guru maupun dengan teman sebaya. Ruang kelas adalah milik mereka juga dan mereka berbagi tanggung jawab dalam mengaturnya.
- i) Pengalaman belajar yang nyata, terjadi disekitar kita (Sit, dkk, 2016:12-15).

Penjelasan dari berbagai tokoh di atas dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi kreativitas anak terkait dengan lingkungan eksternal (tempat belajar) antara lain:

- 1) Lingkungan yang memberikan pengalaman belajar nyata.
- 2) Tidak adanya tekanan baik berupa pengawasan/pembatasan yang terlalu berlebihan, sehingga anak mampu mengembangkan ide-ide berfikir mereka tanpa ragu.

- 3) Lingkungan belajar yang menyenangkan dapat menumbuhkan semangat.
- 4) Suasana/fasilitas belajar yang memberikan rasa aman dan nyaman.
- 5) Lingkungan belajar yang menghargai dan memahami anak sebagai pribadi yang unik.
- 6) Lingkungan yang menjadikan anak pelajar yang aktif.
- 7) Lingkungan yang menumbuhkan rasa bangga anak lewat berbagai apresiasi terhadap hal apapun.
- 8) Lingkungan yang mampu menjalin hubungan dekat dengan anak didik, menjadikan murid lebih terbuka.
- 9) Lingkungan yang terbuka dan bebas berpendapat.

Aspek 4P kreativitas

Menurut Munandar (2014) kreativitas dapat ditinjau dari empat aspek yang dikenal dengan 4P yaitu: pribadi, proses, pendorong, produk. Pertama, definisi pribadi yaitu kreativitas mencerminkan individu dalam berinteraksi dengan lingkungannya. Kedua, definisi proses adalah bersibuk diri secara kreatif yang menunjukkan kelancaran, keluwesan, dan orisinalitas dalam berfikir. Ketiga, pendorong adalah kondisi internal dari diri sendiri berupa keinginan atau hasrat untuk mencipta dan meyakini diri secara kreatif dan kondisi eksternal yang mendorong seorang anak untuk berfikir kreatif. Keempat, produk adalah suatu ciptaan yang baru dan orisinal yang bermakna bagi individu dan lingkungan pada umumnya.

Keempat P tersebut sangat berkaitan antara satu sama yang lain. Terdapat istilah: “pribadi yang kreatif, yang melibatkan diri dalam proses kreatif, dengan dukungan dan dorongan dari lingkungan, maka akan menghasilkan ide atau produk yang kreatif” (Mulyani, 2017:98).

Dapat disimpulkan bahwa kreativitas dalam berkarya seni ditinjau dari aspek pribadi akan terdapat ungkapan keunikan individu yang menghasilkan produk-produk inovatif. Keunikan individu menciptakan bakat kreatif yang berbeda antara satu anak dengan anak yang lain. Kreativitas ditinjau dari proses yakni dalam proses berkarya, anak yang kreatif cenderung terlihat bebas menuangkan ide-ide kreatif, lancar dalam berkarya, percaya diri, teliti, serta mampu

menuangkan dan mengembangkan ide-ide inovatif kedalam karya mereka. Kreativitas ditinjau dari pendorong seperti dorongan dalam diri sendiri meliputi rasa suka, senang serta semangat untuk berkarya dan dukungan dari lingkungan berupa ilmu yang diberikan, fasilitas yang memadai, apresiasi, pujian, penghargaan, hadiah ataupun imbalan akan sangat mempengaruhi seorang anak dalam menciptakan karya-karya kreatif. Anak yang minim dorongan dan motivasi tidak akan mampu menghasilkan karya dan mengembangkan kreativitas secara maksimal. Semakin anak dapat banyak dorongan dan motivasi semakin tergerak untuk lebih maju. Kreativitas ditinjau dari produknya yaitu dapat dilihat dari hasil karya. Produk yang kreatif memiliki nilai keindahan dan unik, dalam karya mereka tertuang ide-ide kreatif yang telah dikembangkan sesuai dengan individu dan lingkungan yang mempengaruhinya sekaligus mencerminkan perkembangan kreativitas mereka.

Aspek 4P menurut Munandar (2014) yang diaplikasikan untuk menjabarkan kreativitas terhadap karya seni anak tentunya dibutuhkan beberapa indikator, antara lain: 1) Aspek pribadi meliputi pengembangan orisinalitas ide karya. Karya dapat dikatakan sangat kreatif apabila ide orisinal yang dituangkan murni, semakin kompleks dan rinci/detail mengenai cerminan diri mereka. Cukup kreatif apabila ide yang tertuang cukup mencerminkan kemurnian ide pribadi. Kurang kreatif apabila ide yang dihasilkan pada karya hanya duplikasi dari lingkungan luar tanpa adanya campuran ide yang mencerminkan kepribadian. 2) Aspek pendorong meliputi minat diri sendiri dan dorongan dari lingkungan baik orang tua atau tempat belajar. Anak dapat dikatakan sangat kreatif apabila memiliki minat yang sangat tinggi dan semangat untuk berkarya serta mendapat dorongan penuh oleh orang tua dan lingkungan belajar. Cukup kreatif apabila anak terlihat cukup tertarik untuk berkarya serta cukup mendapat dorongan dari orangtua dan lingkungan belajar. Kurang kreatif apabila anak tidak memiliki minat serta minim dorongan orang tua dan lingkungan belajar. 3) Aspek proses meliputi kebebasan, kelancaran, keluwesan dan ketelitian/kecermatan dalam berkarya. Karya dapat dikatakan sangat kreatif apabila dalam berkarya anak terlihat memiliki kelancaran,

keluwesan dan ketelitian/kercematan yang sangat baik. Cukup kreatif apabila dalam berkarya terlihat cukup luwes, lancar dan teliti. Kurang kreatif apabila dalam berkarya mengalami kesulitan dan kendala seperti hilangnya antusias, timbulnya malas, mengerjakan karya diperlukan waktu yang lama namun tidak nampak teliti. 4) Aspek produk meliputi hasil karya, spontanitas, berkarakter, kerapian, keunikan, dan perkembangan gambar anak. Karya dapat dikatakan sangat kreatif apabila karya yang dihasilkan berkarakter (terdapat ciri khas pribadi), memiliki goresan yang spontan, rapi dan nampak unik serta menunjukkan perkembangan gambar yang lebih dari anak pada umumnya. Cukup kreatif apabila karya yang dihasilkan cukup unik, rapi, adanya goresan yang spontan dan menunjukkan perkembangan gambar yang sesuai dengan usia. Kurang kreatif apabila karya yang dihasilkan menunjukkan perkembangan yang tidak sesuai dengan usia, belum ada kerapian dan ciri khas yang menonjol dan goresan yang terlihat masih kaku sehingga tidak dapat menampilkan objek dengan jelas.

Perkembangan Gambar Anak

Perkembangan anak berlangsung tahap demi tahap. Kemampuan fisik lebih menonjol pada masa bayi, kemampuan kreatif lebih menonjol pada masa kanak-kanak, dan masa remaja menandai awal terbentuknya integrasi yang unik pada setiap anak, terlepas dari kemampuan seni mereka, evolusi gambar anak sangat terkait dengan perkembangan individu (Davido, 2012: 9).

Luquet (dalam Davido, 2012) menjelaskan bahwa gambar yang dibuat anak-anak mengikuti tahap perkembangan kecerdasan mereka yang dimulai dari usia sekitar 12 bulan, anak melewati tahap menggambar menyerupai tulisan “ceker ayam” (*gribouillis*). Tahapan ini sangat penting karena pada tahap ini anak sudah dapat mengungkapkan sesuatu. Sekitar usia 3 tahun, anak mulai dapat menggambar dan memberi makna pada gambarnya. Lebih tua usia anak, lebih detail gambar yang dibuat. Memasuki usia 5-9 tahun, gambar anak mulai masuk pada tahap keterbukaan. Keterbukaan adalah gambaran sebuah objek yang dapat dilihat dari luar sementara bagian luar tetap digambarkan. Keterbukaan itu mengungkapkan perkembangan

atau pertumbuhan. Pada usia 7-12 tahun muncul realisme visual pada gambar mereka. Realisme visual di dalam seni rupa merupakan usaha menampilkan subjek dalam suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu. Realisme visual bergantung pada beberapa faktor, diantaranya mental, latar belakang sosial-budaya, kematangan anak dan lingkungan.

Selain itu Victor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1970) juga menjelaskan periodisasi gambar anak mulai dari masa mencoreng (*scribbling*): 2-4 tahun. Pada masa ini pada umumnya anak mulai membuat goresan-goresan yang belum membentuk sebuah objek. Coretan tersebut hanya mengikuti perkembangan gerak motoriknya. Pada tahap pertama dimulai dari coretan tak terkendali, kedua terkendali, kemudian ketiga bervariasi. Jika orang tua memberi fasilitas anak-anaknya untuk berkembang, mereka akan mampu berkreasi dalam hal garis dan bentuk, mengembangkan koordinasi gerakan, dan mulai mengenali bahwa ada hubungan antara gambar dan lingkungan mereka. Masa prabagan (*preschematic*): 4-7 tahun. Pada masa ini, objek yang digambar anak biasanya berupa gambar kepala-kaki. Sebuah lingkaran mewakili kepala, dan dua garis berfungsi sebagai pengganti kaki kedua. Karakteristik lainnya berupa penggunaan bentuk geometris dasar untuk mensimulasikan objek yang nampak pada dunia nyata. Gerak motorik tangan telah meningkat. Selain itu aspek warna yang mereka gunakan cenderung tidak ada hubungannya dengan objek misalnya orang bisa menjadi merah, biru, ungu, atau warna lain yang mereka inginkan secara bebas. Masa bagan (*schematic period*): 7-9 tahun. Pada masa ini anak dapat menerapkan konsep bentuk menjadi lebih jelas. Mereka memiliki kecenderungan untuk mengulang bentuk. Selain itu dimensi gambar masih datar (2D). Pada tahap ini muncul kesadaran untuk menciptakan ruang. Anak menggambar benda-benda menurut apa yang dilihatnya. Masa Realisme awal (*Dawning Realism*): 9-12 tahun. Pada masa ini gambar anak-anak lebih mendekati realistik. Kesadaran perspektif yang didasarkan pada penglihatannya mulai muncul namun dalam penggambaran proporsi (perbandingan ukuran) sebuah objek

belum sepenuhnya dikuasai. Pemahaman warna sudah mulai disadari misalnya warna hijau untuk daun pohon, warna biru langit berbeda dengan biru air laut. 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.

Sanggar

Sanggar dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah tempat untuk kegiatan seni. Sanggar adalah tempat yang digunakan untuk melaksanakan kegiatan yang membantu dan mendukung keberhasilan dalam penguasaan pengetahuan dan keterampilan secara spesifik (Rusliana, 1990:13).

Menurut Pamadhi (2012) kegiatan yang ada dalam sebuah sanggar berupa kegiatan pembelajaran tentang seni, yang meliputi proses dari pembelajaran, penciptaan, hingga produksi. Semua proses hampir sebagian besar dilakukan di dalam sanggar.

Dapat disimpulkan bahwa sanggar adalah sarana atau wadah yang didirikan oleh pendiri untuk melakukan kegiatan rutin dengan tujuan meningkatkan keberhasilan dan penguasaan di bidang pengetahuan dan keterampilan tertentu.

Pendidikan Sanggar lukis fokus pada penguasaan dalam bidang seni rupa. Terdapat berbagai kegiatan dan aktivitas seni bersama dengan para peserta didik dan para pembimbing meliputi kegiatan belajar menggambar, mewarnai, melukis dan lain sebagainya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Sanggar lukis Pakapur merupakan sanggar yang berfokus pada pengajaran dan pelatihan bidang seni rupa. Sanggar lukis ini terletak di jalan Kalijudan Asri Indah No.29 Kalijudan kec. Mulyorejo, Surabaya. Mayoritas yang menjadi peserta didik di sanggar ini adalah kalangan anak-anak usia 5-10 tahun. Dalam sebulan terdapat 4 kali pertemuan yang meliputi minggu pertama latihan mewarnai, minggu kedua latihan menggambar, minggu ketiga latihan menggambar dan mewarnai, kemudian minggu keempat menggambar. Ada juga pertemuan khusus untuk

belajar teknik-teknik lainnya bagi yang sudah menguasai dasar dan berminat untuk belajar seni lain. Setiap harinya selalu ada sekitar 5 kali sesi pembelajaran setiap 1 jam untuk maksimal 9 -12 anak dalam satu ruangan yang kondusif.

Setiap anak belum tentu memiliki minat, keahlian dan bakat yang sama. Oleh karena itu sebelum menentukan program belajar yang cocok, sanggar ini biasanya melakukan wawancara terlebih dahulu terkait minat, kondisi anak serta tujuan yang ingin dicapai. Metode yang diajarkan oleh pengajar di sanggar lukis ini yaitu spontan dan bebas. Maksud dari spontan ialah dalam menggambar, anak-anak langsung disuguhkan spidol, kemudian mereka dipandu menggambar secara spontan dengan tema yang telah ditentukan ataupun bebas tanpa takut salah dimulai dari bentuk-bentuk sederhana yang sering dijumpai anak-anak. Bebas ialah dalam hal mewarnai maupun menggambar, anak-anak dibebaskan untuk berkreasi, mengkombinasi warna dengan bebas sesuai dengan teknik yang diajarkan. Pembimbing hanya memandu dan mencontohkan cara/teknik yang mudah dan benar dalam penggunaan alat-alat untuk berkarya.



Gambar 1 Proses pembelajaran Sanggar Lukis Pakapur Surabaya. (Dokumentasi: Imroatun Nadziroh, 2021)

Untuk kepentingan penelitian, peneliti mengambil data dari peserta didik rentang umur 4-8 tahun sesuai judul penelitian yang berjumlah 5 anak. Adapun hasil gambar peserta didik yang menjadi objek penelitian adalah sebagai berikut.

HASIL KARYA

a. Karya 1: Kelly Mawar Sharoon



Gambar 2 Karya Kelly Mawar Sharoon
(Dokumentasi: Imroatun Nadziroh, 2022)

Secara umum diketahui hasil gambar karya Kelly Mawar Sharoon yang berusia 6 tahun dapat dikategorikan sangat kreatif. Ditinjau dari produk kreatif hasil karyanya sangat terampil, meskipun masih berusia 6 tahun tetapi perkembangan gambarnya sudah melebihi perkembangan gambar anak pada umumnya yakni masa bagan (7-9 tahun). Dalam hasil karya, anak ini mampu menggambarkan konsep ide orisinal bertemakan kehidupan bawah laut secara jelas, peneliti dapat mengenali bentuk ikan, rumput laut, kuda laut dengan jelas. Dalam hasil karyanya juga cenderung ada pengulangan objek-objek seperti ikan, rumput laut dan kuda laut, meskipun terdapat pengulangan bentuk sederhana tetapi Kelly mampu menghasilkan karya yang amat baik. Anak ini sudah mampu menciptakan ruang terlihat dari adanya unsur tanah, batu dan laut yang membuat objek gambar lebih menyatu dengan latar belakang. Teknik mewarnainya juga cukup baik. Kelly menerapkan teknik gradasi dengan perpaduan warna yang cukup baik, arsiran warna yang rapi serta penambahan motif menggunakan teknik pointilis, menciptakan kesan laut yang tidak monoton.

Ditinjau dari aspek proses kreatif terlihat goresan gambar yang spontan dan percaya diri. Kelly mampu menggambarkan bentuk objek-objek dengan baik. Dari pewarnaan gradasi dan penambahan motifnya terlihat anak ini sangat teliti dalam menyelesaikan karya, hasilnya cukup rapi. Dalam pengamatan peneliti terhadap proses berkarya, anak ini merupakan anak yang cermat, luwes dan lancar dalam menyelesaikan karyanya.

Ditinjau dari aspek pendorong kreatif yang diperoleh dari hasil wawancara kepada anak, orang tua serta pembimbing di sanggar lukis Pakapur Surabaya bahwa tingginya dorongan dalam diri sendiri meliputi adanya perasaan suka dan senang pada kegiatan seni rupa. Sejak mengikuti les di sanggar lukis Pakapur Surabaya, minat keseniannya semakin tinggi. Tidak hanya itu, adanya dorongan eksternal dari orang tuanya seperti memfasilitasinya dengan baik, di rumahnya Kelly sangat gemar menggambar, orangtuanya selalu mendukungnya mengikuti berbagai macam lomba kesenian. Pengajar di sanggar ini juga selalu memberi banyak apresiasi ketika proses pembelajaran sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya. Pengajar selalu berusaha menciptakan kondisi kelas yang kondusif dan menyenangkan.

Ditinjau dari aspek pribadi kreatif hasil karya tersebut dikategorikan sangat kreatif untuk anak usia 6 tahun, terlihat pada kejelasan dalam pengungkapan ide tentang kehidupan bawah laut. Kelly menggambarnya secara spontan dengan mengembangkan ide-ide yang dikaitkan dengan kesukaan pribadinya sehingga terciptalah karya gambar bertemakan kehidupan hewan bawah laut yang indah. Dalam wawancara diketahui bahwa Kelly sangat menyukai menggambar hewan-hewan bawah laut dan pemandangan.

Berdasarkan penguraian di atas, dapat diketahui bahwa kreativitas gambar karya Kelly Mawar Sharoon adalah sangat kreatif berdasarkan aspek produk, proses, pendorong dan pribadi kreatif.

b. Karya 2: Zahsy Semira Suherman



Gambar 3 Karya Zahsy Semira Suherman
(Dokumentasi: Imroatun Nadziroh, 2022)

Secara umum diketahui hasil gambar karya Zahsy Semira Suherman yang berusia 4 tahun

dapat dikategorikan sangat kreatif. Ditinjau dari kedua produk kreatif di atas bahwa hasil karyanya melebihi perkembangan anak terutama perkembangan motorik tangan anak pada umumnya. Secara umum menurut teori Lowenfeld dan Brittain, perkembangan anak rentang usia 2-4 tahun adalah masa coreng-mencoreng yakni mulai dapat membuat goresan tetapi sulit untuk membentuk objek dengan jelas. Yang menarik dari hasil karya Zahsy adalah meskipun masih berusia 4 tahun, tetapi dia mampu menggambar dengan goresan-goresan yang cukup terkendali hingga membuat bentuk objek yang cukup jelas walaupun agak kaku. Peneliti dapat mengenali bentuk, bintang, awan, tirai, balon dan manusia badut sedang menari di atas bola dengan jelas. Karya Zahsy setara dengan perkembangan gambar anak usia 4-7 tahun yaitu masa prabagan. Zahsy mampu menuangkan konsep ide imajinatifnya dengan baik yang dikombinasikan dengan pengalaman pribadi. Hasil mewarnai karya Zahsy juga cukup baik untuk usia 4 tahun, anak ini mampu mewarnai dengan rapi sesuai batasan objek-objeknya. Selain itu teknik gradasinya cukup menyatu. Kombinasi warna yang digunakan juga cukup menarik.

Ditinjau dari aspek proses kreatif juga terlihat goresan gambar yang spontan dan percaya diri. Zahsy hanya menggunakan spidol untuk menggambar tanpa adanya sketsa terlebih dahulu. Dalam proses berkarya, anak ini mampu menggambarkan bentuk objek-objek dengan cukup jelas. Terdapat keluwesan dalam proses berkarya. Dalam proses mewarnai terlihat sangat fokus dan teliti dalam berkarya. Menurut hasil pengamatan peneliti keterampilan menggambar dan mewarnainya sangat baik untuk usia 4 tahun.

Ditinjau dari aspek pendorong kreatif yang diperoleh dari hasil wawancara kepada anak, orang tua serta pembimbing di sanggar lukis Pakapur Surabaya bahwa tingginya dorongan dalam diri sendiri meliputi adanya perasaan suka dan senang pada kegiatan seni rupa sejak kecil. Oleh karena itu orang tuanya juga sangat memfasilitasi anaknya dengan baik. Zahsy memang hobi menggambar sejak kecil. Orang tuanya sangat mendukung kegiatan apapun yang berhubungan dengan kesenian sama halnya dengan pembimbing di sanggar ini juga selalu

memberi banyak apresiasi ketika proses pembelajaran sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya. Pembimbing selalu berusaha menciptakan kondisi kelas yang kondusif dan menyenangkan.

Ditinjau dari aspek pribadi kreatif hasil kedua karya tersebut adalah kreatif. Dalam karya gambarnya, Zahsy berhasil menyampaikan ide imajinatifnya menjadi sebuah karya gambar yang cukup menarik untuk ukuran anak yang masih berusia 4 tahun. Perkembangan kreativitas anak ini cukup menonjol dalam menggambar dan mewarnai diketahui dari orang tua dan pengajar bahwa Zahsy hobi menuangkan ide-ide imajinatif dengan menggoreskan spidolnya di kertas kosong.

Berdasarkan penguraian di atas, dapat diketahui bahwa kreativitas gambar karya-karya Zahsy Semira Suherman adalah sangat kreatif berdasarkan aspek produk, proses, pendorong dan pribadi kreatif.

c. Karya 3: Sebastian Prayugo



Gambar 4 Karya Sebastian Prayugo
(Dokumentasi: Imroatun Nadziroh, 2022)

Secara umum diketahui hasil gambar karya Sebastian Prayugo yang berusia 7 tahun dapat dikategorikan sangat kreatif. Ditinjau dari produk kreatif, hasil karya Sebastian cukup terampil. Ide kreatif yang diangkat oleh Sebastian adalah peristiwa tari daerah. Dilihat dari bentuk objek-objeknya, Sebastian sudah mampu menggambarkan anatomi manusia yang nampak mirip dengan aslinya. Misalkan bentuk manusia dua tangan dua kaki lengkap dengan ekspresinya. Mampu menerapkan kesan ruang. Terdapat kesadaran terhadap perspektif, terlihat dari manusia yang jauh di belakang digambarkan dengan proporsi yang lebih kecil dibandingkan

manusia bagian depan. Pada umumnya menurut Lowenfeld dan Brittain ciri-ciri tersebut ada pada tahap perkembangan gambar anak pada masa realisme awal (9-12 tahun) sedangkan Sebastian masih 7 tahun. Dalam hal ini perkembangan gambar Sebastian sudah di atas rata-rata. Dari segi pewarnaan gradasinya cukup baik, warna-warna yang digunakan mendekati realistis seperti halnya pohon berwarna coklat dan hijau dan kulit manusia yang berwarna cream. Selain itu Sebastian berani menerapkan warna variasi untuk awan agar terkesan menarik dan tidak monoton.

Ditinjau dari aspek proses kreatif terlihat Sebastian mampu menggambar garis-garis objek dengan baik dan tidak kaku. Dalam proses berkarya, anak ini mampu menggambarkan bentuk objek- objek dengan cukup jelas. Dalam proses mewarnai terlihat sangat teliti dan cermat agar tidak keluar garis sehingga hasil gradasinya tampak mulus dan rapi.

Ditinjau dari aspek pendorong kreatif yang diperoleh dari hasil wawancara kepada anak, orang tua serta pengajar di sanggar lukis Pakapur Surabaya bahwa Sebastian juga merupakan anak yang gemar menggambar sejak mengikuti les di sanggar lukis Pakapur Surabaya, minat keseniannya semakin tinggi ditambah dengan dorongan eksternal dari orang tua yang selalu mendukung dan memfasilitasinya dengan baik. Dalam lingkungan belajar di sanggar, Sebastian selalu mendapatkan apresiasi dari pembimbing, menumbuhkan semangat untuk selalu berkarya didukung oleh fasilitas kelas yang nyaman dan kondusif.

Ditinjau dari aspek pribadi kreatif hasil karya tersebut dikategorikan sangat kreatif untuk anak umur 7 tahun. Sebastian mampu mengungkapkan ide kreatifnya menjadi karya seni yang baik. Dapat dengan jelas peneliti lihat tema yang diangkat oleh Sebastian adalah tentang pengalaman ketika menyaksikan tari daerah. Sebastian mampu mengembangkan ide-ide yang dikaitkan dengan pengalaman pribadinya, mengkombinasikan objek-objek peristiwa nyata dalam ingatan imajinasi dan dituangkan kedalam sebuah karya gambar berwarna.

Berdasarkan penguraian di atas, dapat diketahui bahwa kreativitas gambar Sebastian Prayugo adalah sangat kreatif berdasarkan aspek produk, proses, pendorong dan pribadi kreatif.

d. Karya 4: Kanza Kartika A



Gambar 5 Karya Kanza Kartika A
(Dokumentasi: Imroatun Nadziroh, 2022)

Secara umum diketahui hasil gambar karya Kanza Kartika A yang berusia 5 tahun dapat dikategorikan cukup kreatif. Ditinjau dari produk kreatif bahwa hasil karya Kanza adalah baik. Kanza menggambarkan seekor kura-kura yang dihiasi bunga dan ditambahkan ornamen-ornamen untuk latar belakang agar nampak bervariasi. Kanza mampu memvisualisasikan ide kreatifnya yang bertemakan hewan dengan jelas, meskipun tampak hasil goresan yang sedikit kaku, Kanza mampu menggambarkan kura-kura dengan baik untuk anak usia 5 tahun. Dapat diketahui dari hasil karyanya bahwa perkembangan gambar Kanza sudah mencapai masa Prabagan (4-7 tahun). Hal ini tergolong baik. Dari segi pewarnaan, kesadaran warna dengan realitas sudah ada dalam karya ini, terlihat dari Kanza mengaplikasikan warna hijau untuk daun, coklat untuk kura-kura dan warna kuning gradasi merah untuk bunga. Kemudian dia juga menambahkan warna pelangi sebagai bingkai gambar. Hal tersebut sengaja dibuat kontras dengan latar belakang hitam sehingga membuat karya nampak lebih berwarna. Kanza menerapkan bentuk-bentuk sederhana namun menghasilkan kombinasi yang cukup baik.

Ditinjau dari aspek proses kreatif, Kanza terlihat cukup cermat dan teliti dalam menyelesaikan karya. Dia juga merupakan anak didik yang cukup aktif di kelas kesenian. Dari pengamatan peneliti, Kanza cukup percaya diri dan mampu menyelesaikan karyanya dengan baik.

Ditinjau dari aspek pendorong kreatif yang diperoleh dari hasil wawancara kepada anak, orang tua serta pembimbing di sanggar lukis Pakapur Surabaya bahwa Kanza merupakan anak

yang suka menggambar. Dari dorongan pribadi, anak ini selalu tertarik dengan alat-alat kesenian seperti macam-macam alat warna. Orang tuanya juga memfasilitasi anaknya dengan baik. Mereka selalu mendukung kegiatan apapun yang berhubungan dengan kesenian. Dorongan dari lingkungan seperti halnya kepada murid-murid lainnya perlakuan pembimbing terhadap siswa sangat diperhatikan, sering diapresiasi dan difasilitasi dengan baik.

Ditinjau dari aspek pribadi kreatif hasil karya tersebut dikategorikan kreatif untuk anak usia 5 tahun. Kanza mampu mengungkapkan gagasan tentang kesukaannya terhadap hewan kura-kura dengan cukup jelas dan baik.

Berdasarkan penguraian di atas, dapat diketahui bahwa kreativitas gambar Kanza Kartika A adalah cukup kreatif berdasarkan aspek produk, proses, pendorong dan pribadi kreatif.

e. Karya 5: Adeline Cita Hati



Gambar 6 Karya Adeline Cita Hati
(Dokumentasi: Imroatun Nadziroh, 2022)

Secara umum diketahui hasil gambar karya Adeline Cita Hati yang berusia 8 tahun dapat dikategorikan sangat kreatif. Ditinjau dari produk kreatif hasil karyanya sangat terampil. Karya Adeline sudah lebih mendekati realisme. Perkembangan gambar anak ini setara dengan masa realisme awal (9-12 tahun) yang berarti perkembangan gambarnya di atas rata-rata. Adeline mampu menggambarkan objek-objek dengan jelas, unik dan memiliki goresan yang berkarakter. Karyanya diperkaya dengan detail-detail yang cukup kuat dilengkapi dengan pewarnaan menggunakan cat akrilik dengan baik, rapi serta kombinasi warna yang selaras dan harmonis membuat karya gambar ini terlihat sangat menarik. Fokus utama dalam karyanya

adalah anak-anak yang sedang bermain. Adeline mampu menggambarkan bentuk manusia yang beragam. Ada yang berdiri, duduk menghadap kiri dan kanan, masing-masing memakai baju yang bervariasi dan kegiatan yang berbeda-beda. Penambahan berbagai macam motif, sungguh ide yang kreatif, membuat karyanya nampak bervariasi.

Ditinjau dari aspek proses kreatif Adeline mengerjakan karya gambarnya dengan sangat teliti, dalam berkarya anak ini sangat cermat dan sabar sehingga mampu menghasilkan karya unik, rapi dan berkarakter. Goresan yang dihasilkan terlihat cukup percaya diri, berkarakter dan juga luwes. Dalam mengaplikasikan warna, Adeline mampu menerapkan gelap terang dan memadukan warna dengan laras sesuai imajinasinya.

Ditinjau dari aspek pendorong kreatif yang diperoleh dari hasil wawancara kepada anak, orangtua serta pembimbing di sanggar lukis Pakapur Surabaya bahwa dorongan dalam diri sendiri sudah timbul sejak kecil. Adeline adalah anak yang suka menggambar dan berkarya sejak kecil. Dengan dukungan orang tua juga, bakat Adeline semakin terasah. Sama halnya dengan pembimbing di sanggar ini juga selalu memberi banyak apresiasi ketika proses pembelajaran sehingga anak merasa bangga dengan hasil karyanya. Pengajar selalu berusaha menciptakan kondisi kelas yang kondusif dan menyenangkan.

Ditinjau dari aspek pribadi kreatif hasil karya Adeline dapat dikategorikan sangat kreatif untuk anak usia 8 tahun. Anak ini berhasil menuangkan ide orisinalitas tentang pengalaman pribadi dengan sangat jelas dan baik serta mampu menghasilkan goresan yang berkarakter.

Berdasarkan penguraian di atas, dapat diketahui bahwa kreativitas gambar Adeline Cita Hati adalah sangat kreatif berdasarkan aspek produk, proses, pendorong dan pribadi kreatif.

PEMBAHASAN

Berdasarkan deskripsi karya-karya di atas, dapat diketahui bahwa terlihat perbedaan yang dominan terhadap aspek produk kreatif yang dihasilkan. Semakin tinggi usia anak, semakin kreatif, detail, rapi dan semakin tinggi perkembangan gambar yang dihasilkan. Hal ini dapat terlihat dari objek Zahsy (4 tahun), Kartika (5 tahun), Kelly (6 tahun), Sebastian (7 tahun),

Adeline (8 tahun). Pada karya Zahsy dibandingkan dengan karya Adeline sangat nampak perbedaannya mulai dari karya yang terlihat lebih detail, lebih kompleks, pewarnaan yang lebih variasi dan rapi, serta goresan-goresan yang lebih estetik dan berkarakter. Semakin tinggi usia anak, semakin banyak perkembangan kreativitas yang terdapat pada anak karena pengalaman dan pengetahuan yang terus diasah.

Pada aspek pendorong kreatif dari semua anak tidak ada perbedaan yang signifikan. Semua anak memiliki dorongan rasa suka yang cukup tinggi baik itu, dorongan dari orang tua serta dorongan dari sanggar yang baik.

Pada aspek pribadi kreatif terlihat bahwa semua karya sudah memiliki ungkapan keunikan individu. Masing-masing ide yang tertuang dalam karya adalah berasal dari pengalaman pribadi yang dikombinasikan dengan imajinasi.

Pada aspek proses kreatif dapat diketahui bahwa semua proses dalam berkarya pada anak didik di sanggar terlihat spontan, lancar, luwes, dan teliti dan merasa bebas dalam menuangkan ide imajinatifnya. Namun terkait dengan pengalaman belajar, usia dan tingkat perkembangan sehingga kualitas hasil karya tidak sama.

FAKTOR YANG MEMPENGARUHI KREATIVITAS GAMBAR ANAK USIA 4-8 TAHUN DI SANGGAR LUKIS PAKAPUR SURABAYA

Dari hasil analisis yang telah dilakukan oleh peneliti dapat diketahui bahwa selain pengaruh dari diri sendiri dan lingkungan orangtua, sanggar lukis Pakapur Surabaya juga turut mempengaruhi kreativitas mereka. Terdapat lima faktor yang mempengaruhi kreativitas gambar anak didik di sanggar ini antara lain:

1) Sanggar Lukis Pakapur Surabaya memperkaya pengetahuan dan pengalaman belajar yang nyata bagi peserta didik dengan berbagai pengalaman kesenian seperti mewarnai, menggambar, melukis, mendesain dengan memakai bidang yang bermacam-macam. Misalnya dalam kegiatan melukis, pembimbing tidak hanya membatasi berkarya di kanvas, tetapi mereka juga diajarkan untuk melukis di telenan, sandal dan kerajinan tas. Tidak hanya itu, sanggar ini juga mengajarkan kelas desain baju dan desain komik. Dengan

begitu, kemampuan dasar (yang sudah ada) dan keterampilan anak semakin meningkat.

- 2) Berdasarkan pengamatan peneliti yang diperoleh dari aspek proses dan pendorong dari ke-5 anak didik dapat diketahui bahwa dalam setiap kegiatan yang diajarkan oleh pembimbing terhadap peserta didik adalah cukup efektif, menyenangkan, tanpa tekanan sehingga meningkatkan motivasi dan semangat tinggi untuk belajar. Seperti yang berpengaruh pada Kelly dan Sebastian yang sebelumnya tidak memiliki minat yang tinggi namun setelah belajar di Sanggar ini perasaan suka terhadap kesenian menjadi meningkat.
- 3) Pembimbing menunjukkan sikap yang ramah dan terkesan dekat dengan peserta didik. Tak ada keraguan terhadap anak jika ingin menjalin interaksi dengan pembimbing. Ditambah dengan dorongan apresiasi dan rangsangan positif menimbulkan rasa aman bagi anak-anak.
- 4) Sanggar lukis Pakapur Surabaya juga membantu meningkatkan dan meyalurkan bakat seni dengan sering mengadakan lomba-lomba baik untuk lomba antar peserta didik di sanggar ataupun lomba yang dikolaborasi dengan pihak swasta/daerah. Khusus perlombaan yang diadakan oleh pihak sanggar sendiri, setiap anak/peserta akan mendapat piala sebagai bentuk apresiasi terhadap karya yang telah mereka tuntaskan. Hal tersebut menumbuhkan rasa bangga kepada pribadi anak dengan menghargai karya mereka.
- 5) Sebagai sanggar seni yang cukup populer di Surabaya, sanggar ini menyediakan berbagai macam keperluan mulai dari fasilitas kelas yang nyaman, alat warna yang lengkap, pembimbing yang terlatih, serta banyak kegiatan bervariasi yang menunjang peningkatan belajar peserta didik.

SIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Hasil gambar anak di sanggar lukis Pakapur Surabaya usia 4-8 tahun dapat dikategorikan sangat kreatif terlihat dari semua hasil produk karya yang sudah mampu menggambarkan ide imajinatif dari pengalaman pribadi, objek-objek yang digambarkan terlihat jelas, pewarnaan yang

diaplikasikan inovatif dan rapi serta mampu menciptakan goresan-goresan yang spontan.

Hasil kreativitas gambar di sanggar lukis Pakapur Surabaya usia 4-8 tahun ditinjau dari aspek 4P yaitu produk kreatif, proses kreatif, pendorong kreatif, pribadi kreatif dapat dikategorikan sangat kreatif. Berdasarkan analisis, dokumentasi dan wawancara dari pihak yang bersangkutan dari ke-5 karya peserta didik dapat diketahui bahwa perbedaan dominan terletak pada produk kreatif yang dihasilkan. Semakin tinggi usia anak semakin kreatif karya yang dihasilkan. Terlihat pada karya Adeline (8 tahun) jika dibandingkan dengan karya Zahsy (4 tahun). dari goresan, pewarnaan, kerapian, ide yang dituangkan, teknik yang digunakan jauh lebih kreatif.

Perkembangan gambar mereka sudah di atas rata-rata melebihi perkembangan anak pada umumnya. Mereka mampu menuangkan ide orisinalitas dan pengalaman pribadi menjadi sebuah karya yang sangat baik.

Dalam proses berkarya mampu menghasilkan goresan yang percaya diri, spontan dan luwes. Kreativitas yang baik dari ke-5 peserta didik terlihat secara langsung melalui keterlibatan anak dalam proses berkarya serta hasil akhir yang terlihat jelas.

Berdasarkan aspek pendorong adalah sangat baik, dorongan pribadi dari ke-5 peserta didik adalah rasa suka dan senang dalam berkarya baik yang timbul sejak kecil maupun sejak memulai belajar di sanggar. Dorongan eksternal dari orangtua dan sanggar juga sangat baik meliputi dukungan penuh, fasilitas yang memadai, proses pembelajaran yang baik, apresiasi mendorong dan memotivasi anak untuk selalu bangga dalam berkarya.

Terdapat cerminan pribadi anak dalam karya yang dihasilkan baik itu dari ide pengalaman dan imajinasi masing-masing, setiap karya anak berbeda, memiliki perkembangan, goresan dan bentuk, dan kombinasi warna yang tidak dapat di samakan.

Ada lima faktor yang mempengaruhi kreativitas gambar anak usia 4-8 tahun di sanggar lukis Pakapur Surabaya antara lain melalui berbagai macam pembelajaran yang diberikan dapat memperkaya pengetahuan dan meningkatkan kreativitas anak. Adanya proses

pembelajaran yang baik, pembimbing yang terlatih, dorongan dan apresiasi yang tinggi serta rangsangan positif menjadikan anak termotivasi dan semangat belajar lebih tinggi. Menyediakan berbagai macam kegiatan yang dapat menyalurkan bakat anak serta fasilitas yang memadai.

Saran

Berdasarkan dari pembahasan dan kesimpulan di atas maka peneliti mengemukakan saran sebagai berikut: (1) Bagi orang tua diharapkan untuk lebih memperhatikan perkembangan kreativitas anak masing-masing terutama pada anak usia dini yang mana perkembangan mereka sangat cepat diasah seperti mendaftarkan untuk mengikuti pelatihan di sanggar ataupun memfasilitasi dengan apapun untuk menunjang perkembangan kreativitas anak. (2) Bagi Sanggar diharapkan untuk lebih menambah program-program pembelajaran seni agar dapat lebih memperkaya pengetahuan dan meningkatkan rasa ingin tahu. Selain itu agar dapat menarik minat tidak hanya di kalangan anak-anak, tetapi kalangan remaja maupun dewasa. (3) Bagi penelitian selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat dijadikan sebagai referensi untuk mengembangkan penelitian selanjutnya yang lebih mendalam mengenai kreativitas gambar anak pada pembelajaran seni rupa yang lebih luas lagi.

REFERENSI

- Davido, Rosaline. 2012. *Mengenal Anak Melalui Gambar*. Jakarta: Salemba Humanika.
- Gainau, Maryam B. 2019. *Perkembangan Potensi Diri Anak dan Remaja*. Yogyakarta. PT. Kanisius.
- Lowenfeld, V. and Brittain, W. L. 1957. *Creative and Mental Growth (Third ed.)*. New York: Macmillan Publishing Co., Inc. Rosdakarya.
- Mulyani, Novi. 2017. *Pengembangan Seni Sejak Usia Dini*. Bandung: PT. Remaja.
- Munandar, Utami. 2014. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Pamadhi, Hadjar. 2012. *Pendidikan Seni (Hakikat, kurikulum Pendidikan Seni, Habitus seni dan Pengajaran Seni untuk Anak)*. Yogyakarta: UNY Press.

- Rusliana, Iyus. 1990. *Pendidikan seni tari: Buku Guru Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sanggar. 2015. Pada KBBI Daring. Diambil pada 22 April 2021, dari <https://kbb.web.id/sanggar>.
- Sit, Masgianti. Dkk. 2016. *Pengembangan Kreativitas Anak Usia Dini*. Medan: Perdana Publishing.
- Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan, Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Tabrani, Primadi. 2012. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.