

## SANGGAR LUKIS DJOGJA DI KOTA SIDOARJO

Febriany Prameswary<sup>1</sup>, Siti Mutmainah<sup>2</sup>

<sup>1</sup>Program studi pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
Febrianyprameswary@mhs.unesa.ac.id

<sup>2</sup>Program studi pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya  
email: sitimutmainah@unesa.ac.id

### Abstrak

Sanggar Lukis Djogja adalah sanggar lukis yang telah bertahan selama 20 tahun. Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui eksistensi Sanggar Lukis Djogja, proses pembelajaran, dan hasil karyanya. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif dengan pengumpulan data melalui observasi, wawancara dan dokumentasi. Subjek penelitian ini adalah anggota Sanggar Lukis Djogja yang berusia 11-14 tahun. Berdasarkan penelitian penulis, eksistensi Sanggar Lukis Djogja mampu mencetak orang-orang yang berprestasi, hal ini dapat dilihat dari salah satu prestasi Sanggar Lukis Djogja pada tahun ini, yaitu memenangkan juara 1 dan 2 dalam melukis kaligrafi kontemporer pada PORSENI 2022 (Pekan Olah Raga dan Seni). Hal ini menyebabkan minat masyarakat semakin tinggi terhadap seni rupa. Proses pembelajaran yang dilakukan untuk anak umur 4-8 tahun disanggar ini ialah melatih kepekaan warna, sedangkan untuk 9 tahun keatas anggota sanggar akan dilatih untuk menggambar dengan goresan yang percaya diri dan tegas lalu belajar tentang teknik-teknik mewarnai. Metode pembelajaran yang digunakan adalah metode mencipta terpimpin, metode mencontoh dan menirukan. Hasil karya anggota sanggar menunjukkan bahwa tema yang dipilih dipengaruhi oleh kegiatan sehari-hari dan pengalaman yang terjadi pada mereka, hasil pewarnaan dari karya anggota sanggar cukup objektif dan peka terhadap harmonisasi warna.

**Kata Kunci:** Sanggar Lukis, Eksistensi, Proses pembelajaran.

### Abstract

*The Djogja Painting Studio is a painting studio that has been around for 20 years. The purpose of this research is to find out the existence of Djogja Painting Studio, the learning process, and the results of his work. The research method used is descriptive qualitative with data collection through observation, interviews and documentation. The subjects of this study were members of the Painting Studio Djogja aged 11-14 years. Based on the author's research, the existence of Djogja Painting Studio is able to produce outstanding people, this can be seen from one of the achievements of Djogja Painting Studio this year, namely winning 1st and 2nd place in contemporary calligraphy painting at PORSENI 2022 (Sports and Arts Week). This causes a higher public interest in fine arts. The learning process carried out for children aged 4-8 years in this studio is to train color sensitivity, while for 9 years and older members of the studio will be trained to draw with confident and firm strokes and then learn about coloring techniques. The learning method used is the guided creation method, the method of imitating and imitating. The results of the work of the studio members show that the theme chosen is influenced by their daily activities and experiences, the coloring results of the work of the studio members are quite objective and sensitive to color harmonization.*

**Keywords:** Painting Studio, Existence, Learning process.

### PENDAHULUAN

seiring berkembangnya zaman, kesenian mulai terkikis. Semakin banyak masyarakat yang

kurang peduli dan tidak tertarik dengan seni salah satu nya di kota Sidoarjo. Peneliti menemukan berita dari Jawa Pos pada tahun 2019 yang

mengungkapkan bahwa mati suri nya kampung seni sidoarjo yang diakibatkan karena menurunnya minat masyarakat terhadap kesenian, hal ini menyebabkan banyak pelaku seni mulai menyerah untuk mempertahankan kampung seni sehingga beberapa sanggar di kampung seni telah tutup dan kini hanya tersisa 5 peseni saja. Ditengah banyaknya sanggar yang tutup, terdapat sanggar yang masih eksis hingga sekarang, sanggar ini dikenal dengan nama Sanggar Lukis Djogja. Eksistensinya mampu melestarikan seni melalui kegiatan pembelajaran seninya dan keberhasilannya mencetak orang-orang yang berprestasi dalam bidang seni rupa.

Eksistensi sendiri berasal dari kata *existra* yaitu *eks* yang memiliki arti keluar dan *sister* yang memiliki arti ada atau berada (Asnaeni:2016). Adanya kehadiran sanggar sangat menopang dan mendukung kemajuan seni budaya yang berada di dalamnya, agar dapat melestarikan kesenian maka keeksistensian sebuah sanggar dalam setiap wilayah daerah adalah hal yang sangat perlu dilakukan, khususnya di wilayah Sidoarjo.

Sanggar Lukis Djogja didirikan oleh ibu Novita Heri yang telah berdiri selama 20 tahun yakni sejak 25 November 2001. Sanggar ini mampu bertahan menggunakan metode pembelajaran yang ada bahkan pada saat krisis ditengah masa pandemi. Kondisi saat itu cukup sulit untuk dapat mempertahankan sebuah komunitas seperti sanggar, namun sanggar ini tetap sanggup melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara tertib dan mematuhi protokol kesehatan yang ada.

Setiap tahunnya Sanggar Lukis Djogja menciptakan banyak orang-orang yang berprestasi khususnya pada bidang seni rupa, beberapa diantaranya mengikuti lomba dari tingkat daerah, provinsi maupun pada event-event seni tertentu. Pemilihan nama sanggar ini juga bukan tanpa alasan, beliau memberikan nama sanggar dengan nama yang unik dan berbeda yaitu Sanggar lukis Djogja. Alasan pemilihan namanya adalah agar jiwa kesenirupaan yang dimiliki oleh masyarakat Yogyakarta dapat mengalir ke masyarakat Sidoarjo dan dapat memberi semangat masyarakatnya agar dapat menjadikan kota

Sidoarjo sebagai kota seni seperti kota Yogyakarta.

Sanggar Lukis Djogja tidak hanya berfokus pada pembelajaran dengan anak-anak saja, terdapat banyak variasi umur yakni mulai dari 4-25 tahun dengan mayoritas anak-anak berumur 7-14 tahun, sanggar ini merangkul masyarakat baik dari tingkatan sosial paling dasar sampai tinggi. Berdirinya sanggar ini turut memberikan peran serta bagi orang-orang yang ingin menyalurkan bakat-bakat dan kekreativitasan dibidang seni rupa, dengan bergabungnya kedalam sanggar seni maka hal ini dapat mempercepat peningkatan skill berkesenian seseorang.

Sebagai lembaga yang bergerak dalam bidang seni rupa kekuatan utama yang dimiliki oleh sebuah sanggar ialah teknik dan proses pembelajarannya. Peneliti berasumsi bahwa orang-orang yang menggunakan jasa sanggar lebih memilih sanggar yang berkualitas dalam proses pembelajarannya, semakin baik proses pembelajaran yang ada di dalamnya, semakin cepat pula peningkatan skill berkeseniannya. Hal ini dapat kita lihat melalui hasil karya anggota Sanggar Lukis Djogja, mereka lebih banyak memahami cara memberi warna yang sesuai dan lebih cepat mengatur tekanan dalam menggambar suatu objek. Setiap minggunya mereka mendapatkan perkembangan yang cukup signifikan dalam peningkatan berkesenirupaan. Tidak hanya itu, setiap minggunya ibu Novi memberikan media menggambar yang berbeda dan membebaskan anak didiknya berkreasi sesuka hatinya.

Penelitian ini berfokus pada (1) Bagaimanakah eksistensi sanggar seni Lukis Djogja di kota Sidoarjo? (2) Bagaimanakah proses pembelajaran disanggar seni Lukis Djogja di kota Sidoarjo? (3) Bagaimanakah hasil karya anak didik sanggar seni lukis Djogja di kota Sidoarjo?

Berikut terdapat beberapa penelitian yang relevan dengan penelitian terdahulu sehingga dapat memberikan data-data pendukung yang lebih banyak. Pertama, "*Sanggar Lukis Ra-Fa Art di Kota Mojokerto*", oleh Alfian Mada prasetya Mahasiswa Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya yang dilakukan pada tahun 2021. Penelitian ini

bertujuan untuk mengetahui latar belakang berdirinya Sanggar Lukis Rafa Art, proses pembelajaran, dan hasil karya seni lukisnya. Persamaan dalam penelitian ini adalah peneliti sama-sama meneliti proses pembelajaran dan hasil karyanya, sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian ini adalah tidak meneliti keeksistensian sebuah sanggar.

Kedua, “*Sanggar Lukis Ruang Seni Rupa Merdeka*”, oleh Inne Maulani Mahasiswa Jurusan Seni Rupa, Fakultas Bahasa Dan Seni, Universitas Negeri Surabaya yang dilakukan pada tahun 2018. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan eksistensi, proses pembelajaran dan hasil karya lukisan peserta didik di Sanggar Seni Rupa Merdeka di kota Garut. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Inne Maulani dengan penelitian yang dilakukan peneliti adalah mengetahui proses pembelajaran yang terjadi di sanggar, dan karya yang dihasilkan oleh anak-anak yang bergabung kedalam sanggar lukis sedangkan perbedaan yang terdapat di penelitian kami adalah lokasi sanggar yang diteliti.

Ketiga, “*Motivasi dan Karakteristik Karya Seni Lukis Anak Pada Sanggar Pamongan Ditasikmadu Karanganyar*”, oleh Endah Suryani mahasiswa jurusan Seni Rupa Murni, fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Surakarta yang dilakukan pada tahun 2017. Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh informasi tentang motivasi anak-anak dalam mengikuti kegiatan melukis di Sanggar Pamongan dan mengetahui karakteristik visual yang dimiliki anak-anak di Sanggar Lukis Pamongan. Jenis penelitian yang digunakan adalah deskriptif kualitatif. Terdapat persamaan dalam penelitian yang diteliti oleh peneliti dan Endah Suryani yaitu sama-sama meneliti sebuah sanggar lukis sedangkan perbedaan yang terdapat dalam penelitian kami adalah penelitian oleh Endah suryani ini fokus terhadap karakteristik dan motivasi pada karya anak Sanggar Pamongan sedangkan penelitian yang diteliti oleh peneliti lebih fokus terhadap proses pembelajaran yang terjadi pada Sanggar lukis Djogja.

Penelitian yang dilakukan oleh Alfian Mada prasetya, Inne Maulani dan Endah Surya memiliki persamaan dengan peneliti yaitu kami

meneliti sebuah sanggar lukis dan mengkaji proses pembelajaran yang terjadi di dalamnya, sedangkan perbedaannya adalah lokasi objek yang diteliti berbeda satu sama lain, pada penelitian ini peneliti lebih memfokuskan penjelasan terperinci mengenai sanggar, semua proses pembelajaran yang terjadi pada sanggar dan juga hasil dari karya yang telah mereka buat.

Objek yang digunakan dalam penelitian ini adalah Sanggar Lukis Djogja, sedangkan subjeknya adalah anggota Sanggar Lukis Djogja yang berumur mulai dari 11-14 tahun. Pemilihan objek penelitian ini dikarenakan Sanggar Lukis Djogja adalah satu-satunya sanggar yang sedang berkembang khususnya di wilayah Sidoarjo dan mampu bertahan pada masa pandemi. Hal ini menarik untuk diteliti karena beliau juga menggunakan metode pembelajaran yang sama hingga sekarang dengan hanya memakai 1 pengajar, sanggar ini juga memiliki lokasi yang strategis dan mudah dijangkau oleh peneliti.

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Eksistensi Sanggar lukis Djogja di Kota Sidoarjo” penelitian ini berfungsi agar dapat mengetahui eksistensi Sanggar Lukis Djogja di Sidoarjo, proses pembelajaran yang baik untuk seorang anak dan untuk mengetahui lebih dalam mengenai karya yang dihasilkan oleh anggota Sanggar Lukis Djogja.

## **METODE PENELITIAN**

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan jenis metode penelitian kualitatif, menurut Bogdan dan Taylor (2000:3) metode kualitatif adalah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang-orang atau perilaku yang dapat diamati.

Penelitian metode kualitatif ini dimaksudkan agar dapat memaparkan informasi dan data-data mengenai perkembangan terhadap seni lukis anak di Sanggar Lukis Djogja. Hal ini dapat ditinjau dari aktivitas berkesenian dan edukasi yang diperoleh dari wawancara dengan pendiri Sanggar Lukis Djogja yaitu ibu Novita Heri beserta 7 anak didik Sanggar Lukis Djogja. Berikut peneliti mengklasifikasikan subjek yang diteliti:

**Tabel 3.1.** Daftar Anak Didik Sanggar Lukis Djogja

No.	Nama	Usia	Kelas
1.	Athala Acrin	14 tahun	8 SMP
2.	Fitri Liisfatun	14 tahun	8 SMP
3.	Ismi Putri	11 tahun	6 SD
4.	Keisya Nur	13 tahun	8 SMP
5.	Michelle	12 tahun	6 SD
6.	Salwa Alnayra	12 tahun	6 SD
7.	Srimaya Puspa	14 tahun	9 SMP

Jumlah orang yang telah bergabung ke sanggar sebanyak 6794 orang dengan jumlah anggota sanggar yang masih aktif mengikuti pembelajaran sebanyak 203 orang. Rentang usia anggota sanggar adalah 4-25 tahun dengan anggota yang berumur 4-10 tahun berjumlah 56 orang, anggota yang berumur 11-17 tahun 134 orang dan anggota yang berumur 18-25 tahun berjumlah 13 orang.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh peneliti adalah observasi, dokumentasi dan wawancara. Menurut Nurkencana (1986): observasi adalah suatu cara untuk mengadakan sebuah penilaian dengan cara mengadakan pengamatan secara langsung dan juga sistematis. Data-data yang telah diperoleh dalam observasi tersebut selanjutnya dicatat pada suatu catatan observasi dan kegiatan pencatatan itu merupakan bagian dari kegiatan pengamatan.

Untuk mendapatkan informasi tentang Sanggar Lukis Djogja maka peneliti memakai 2 metode observasi, yaitu:

1. Observasi secara langsung, dalam observasi partisipasi pasif, penelitian datang ditempat kegiatan orang yang diamati, tetapi tidak ikut terlibat dalam kegiatan tersebut. (Sugiono, 2011:311). Dalam penelitian ini peneliti hanya mengamati dan melakukan sesi tanya jawab dengan beberapa anggota dan pengajar Sanggar Lukis Djogja. Peneliti tidak terlibat secara langsung saat sanggar mulai melakukan kegiatan pembelajaran.
2. Observasi Terus terang, peneliti melakukan pengumpulan data menyatakan terus terang kepada sumber data bahwa ia sedang melakukan penelitian (Sugiono, 2017:312). Dalam observasi jenis ini peneliti mendapatkan data yang berkaitan dengan Sanggar Lukis Djogja secara terbuka dari

sumber data yakni pendiri, pengajar dan anggota sanggar.

Data-data yang diambil meliputi eksistensi sanggar secara umum, bentuk fisik, lingkungan sekitar sanggar, tujuan dibentuknya sanggar, proses pembelajarannya, metode pembelajaran, dan pengamatan hasil karya anak didik Sanggar Lukis Djogja.

Menurut Sugiyono (2018:476) dokumentasi adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar yang berupa laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi bisa didapatkan dari data kegiatan yang telah dikumpulkan pada tahun-tahun sebelumnya maupun kegiatan-kegiatan yang sedang terjadi saat penelitian sedang berlangsung. Data-data dokumentasi yang dikumpulkan peneliti yaitu berupa foto dan video anggota saat sedang melakukan kegiatan pembelajaran, foto saat dalam sesi wawancara, dan dokumen-dokumen masa lalu mengenai sanggar.

Wawancara didefinisikan sebagai diskusi antara dua orang atau lebih dengan tujuan tertentu (Kahn dan Cannell 1957). Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik wawancara terstruktur. Wawancara dilakukan dengan pihak-pihak yang bersangkutan dengan Sanggar Lukis Djogja yaitu pendiri sanggar dan anggota sanggar. Pertanyaan dalam wawancara yang dilakukan peneliti terkait dengan latar belakang, visi, misi, tujuan sanggar didirikan, proses pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan Sanggar Lukis Djogja.

Penelitian ini dilakukan di Sanggar Lukis Djogja yang berlokasi di Perumahan Magersari Permai Blok B-W 7 Sidoarjo, Jawa Timur. Terdapat beberapa alasan peneliti memilih sanggar Lukis Djogja sidoarjo adalah

1. Sanggar lukis Djogja merupakan satu-satunya sanggar lukis yang telah berdiri selama 2 dekade dan mampu bertahan hingga kini dengan menggunakan metode pembelajaran yang sama dan hanya menggunakan 1 pengajar saja. sanggar ini telah menghasilkan banyak anak yang berprestasi, beberapa diantaranya telah mengikuti perlombaan pada taraf nasional.

2. Sanggar memiliki lokasi yang strategis karena dekat dengan beberapa sekolah dasar (SD).

Proses penelitian ini dilaksanakan selama 8 bulan, hal ini meliputi persiapan pembuatan proposal penelitian, peninjauan lokasi, proses pengumpulan data dan penyusunan skripsi. Proses ini dilakukan pada bulan September 2021 sampai dengan April 2022.

## KERANGKA TEORETIK

### Pengertian Tentang Eksistensi

Eksistensi berasal dari kata *exista* yaitu eks yang memiliki arti keluar dan *sister* yang memiliki arti ada atau berada, dengan demikian eksistensi memiliki arti yaitu sesuatu yang sanggup keluar dari keberadaannya. (Asnaeni:2016)

Menurut Abidin Zaenal (2007:16) dalam Sinaga (2011) Eksistensi adalah suatu proses yang dinamis, sesuatu yang menjadi atau mengada. Eksistensi tidak bersifat kaku, melainkan lentur atau kenyal dan mengalami perkembangan atau sebaliknya kemunduran, tergantung pada kemampuan dalam mengaktualisasi potensi-potensinya

Menurut pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa eksistensi adalah sebuah proses untuk menjadi ada lalu kemudian melakukan suatu hal agar tetap menjadi ada, memiliki sifat yang tidak kaku dan dapat mengalami sebuah perkembangan maupun kemunduran.

### Sanggar Sebagai Pendidikan Nonformal

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sanggar/sang'gar adalah tempat untuk kegiatan seni baik itu tari, lukis, dan sebagainya. Dilakukan sebuah pertemuan untuk mengadakan tukar pikiran tentang suatu bidang ilmu atau bidang kegiatan tertentu.

Sedangkan menurut Pujiwiyana (2010: 21) juga mengatakan bahwa, sanggar adalah suatu tempat atau sarana yang digunakan oleh suatu komunitas atau kelompok orang untuk melakukan sebuah kegiatan. Sanggar identik dengan kegiatan belajar pada suatu kelompok masyarakat yang mengembangkan suatu bidang tertentu termasuk seni tradisional.

Berdasarkan pengertian sanggar diatas, peneliti menyimpulkan sanggar adalah suatu tempat bagi sekelompok orang yang ingin mengembangkan suatu bidang kesenian tertentu berkumpul dan saling bertukar pikiran guna untuk meningkatkan keahlian yang mereka miliki masing-masing.

Sanggar seni pada umumnya didirikan secara mandiri atau perorangan, berstatus swasta dan dalam penyeteraan hasil pendidikannya harus melalui proses penilaian penyeteraan oleh lembaga yang ditunjuk oleh pemerintah atau pemerintah daerah agar dapat setara dengan hasil pendidikan formal.

Sanggar seni terdiri dari sanggar tari, sanggar lukis, sanggar teater, sanggar musik, sanggar kriya/kerajinan dan lain-lain. Ada banyak kegiatan yang biasanya dilakukan dalam sebuah sanggar seni, diantaranya adanya suatu proses pembelajaran, penciptaan sebuah karya, pameran seni, penciptaan sebuah produk, dan ilmu baru yang didapat melalui interaksi dengan antar anggota sanggar.

Untuk mengevaluasi hasil pembelajaran pada sanggar seni, sanggar mengadakan sebuah perlombaan antar anggota sanggar sesuai dengan tingkatan masing-masing. Hal ini dilakukan untuk mengetahui metode pembelajaran yang digunakan telah memberikan dampak sesuai yang diinginkan. Selain itu pihak sanggar juga mendaftarkan beberapa anggota sanggar ke dalam sebuah *event* atau perlombaan tertentu guna untuk melatih mental dan keberanian peserta dalam membuat karya dan berkompetisi didepan umum.

Dengan bergabungnya seseorang kedalam sebuah sanggar, anak memiliki waktu yang cukup untuk menyelesaikan sebuah karya, didukung pula dengan adanya peralatan menggambar yang lengkap dapat membuat anak lebih maksimal dalam menyelesaikan karya mereka. Karena banyaknya orang-orang yang memiliki minat yang sama, maka secara tidak langsung telah memberikan dukungan dan dapat memicu mereka untuk lebih semangat belajar mengenai kesenirupaian.

### **Komponen-Komponen Pembelajaran Tinjauan Tentang Pembelajaran**

Menurut Dimiyati dan Mudjiono (Syaiful Sagala, 2011: 62) pembelajaran adalah kegiatan guru secara terprogram dalam desain instruksional, untuk membuat belajar secara aktif yang menekankan pada penyediaan sumber belajar.

UU No.20 Tahun 2003 tentang Sisdiknas Pasal 1 Ayat 20 juga menyatakan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Dari pengertian para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa pembelajaran adalah suatu proses interaksi yang bersifat timbal balik dari pendidik dan orang yang dididik agar dapat mencapai tujuan belajar yang telah ditetapkan. Pendidik memberikan segala ilmu pengetahuan yang dia miliki dan yang dididik menyerap ilmu pengetahuan yang di berikan oleh pendidik.

### **Tujuan Pembelajaran**

Sebelum melakukan kegiatan pembelajaran kita perlu membuat sebuah target dan tujuan dari hal yang ingin di pelajari.

Menurut H. Daryanto (2005:58) tujuan pembelajaran menggambarkan sebuah pengetahuan, kemampuan, keterampilan, dan sikap yang harus dimiliki oleh seorang siswa sebagai akibat dari hasil pembelajaran yang dinyatakan dalam bentuk tingkah laku yang dapat diamati dan diukur, sedangkan menurut B. Suryosubroto (1990:23) menegaskan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan secara terperinci mengenai hal yang wajib dikuasai oleh siswa setelah ia melewati kegiatan pembelajaran yang bersangkutan dengan berhasil.

Dari pernyataan para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa tujuan pembelajaran adalah rumusan terperinci mengenai beberapa hal yang telah diperoleh peserta didik saat telah menyelesaikan sebuah proses pembelajaran, pengajar perlu merumuskan tujuan yang jelas sebab jika pengajar telah membuat perumusan tujuan yang jelas maka hal ini dapat digunakan sebagai tolak ukur keberhasilan dari sebuah proses pembelajaran.

### **Metode Pembelajaran**

Metode pembelajaran merupakan salah satu faktor penting dalam sebuah proses pembelajaran, untuk bisa menentukan keberhasilan pembelajaran maka guru dituntut untuk memilih metode pembelajaran yang tepat dan baik bagi anak didiknya. Pendidik tidak hanya memberikan sebuah materi dan penilaian saja tetapi seorang pendidik harus memiliki sebuah metode pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran. jika pendidik memilih metode pembelajaran yang tidak sesuai maka hal ini berdampak pada hasil akhir pada anak yang dididik.

Hajar Pamadhi (2012: 204-205) metode pembinaan pada pendidikan seni rupa, berdasarkan kemampuan belajar seni dan kerajinan. Metode ini meliputi:

1. Metode mengkopi dan mereduksi, metode ini menajarkan anak untuk mengkopi semua yang telah diajarkan kemudian mereduksinya.
2. Metode mencontoh atau menirukan, anak melakukan kegiatan-kegiatan yang meliputi pengayaan, percobaan, dengan mencontoh sebuah karya yang ada.
3. Metode mengubah adalah, metode ini hampir mirip dengan metode mencontoh, tetapi anak diminta untuk menambahkan atau mengurangi bentuk yang telah diberikan sebagai contoh.
4. Metode mencipta terpimpin, metode ini adalah metode yang dilakukan guru agar anak dapat menjadi lebih kreatif. Metode ini masih didominasi oleh instruktur guru.
5. Metode mencipta bebas adalah anak diminta menciptakan bentuk secara bebas.

### **Media pembelajaran**

Musfiqon (2012:28) mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat bantu berupa fisik maupun nonfisik yang sengaja digunakan sebagai perantara guru dan siswa dalam memahami materi pembelajaran agar lebih efektif dan efisien. Menurut Pribadi (2017:13) mendefinisikan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang mengandung informasi dan pengetahuan yang kemudian digunakan untuk membuat proses belajar menjadi efektif dan efisien.

Dari beberapa pengertian para ahli diatas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat bantu yang dapat berupa fisik maupun non fisik dan memiliki pengetahuan-pengetahuan didalamnya yang dapat digunakan untuk membuat proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien, dengan adanya media pembelajaran dalam suatu kegiatan pembelajaran maka hal ini dapat meningkatkan minat dan motivasi anak didik dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, hal ini juga dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

### Evaluasi pembelajaran

Untuk dapat melihat hasil dari suatu pembelajaran, maka kita memerlukan sebuah evaluasi pembelajaran. Hal ini dilakukan untuk mengetahui sampai pada tingkat mana anak didik telah menerima dan memahami ilmu yang telah disampaikan padanya. Menurut Harjanto (2005: 277) evaluasi pembelajaran adalah penilaian atau penaksiran terhadap pertumbuhan dan kemajuan peserta didik kearah tujuan-tujuan yang telah ditetapkan dalam hukum.

Sedangkan evaluasi menurut Davies (1981) dalam Dimiyati dan Mudjiono (2006:190) ialah sebuah proses sederhana yang memberikan atau menetapkan nilai kepada suatu tujuan, keputusan, kegiatan dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa evaluasi adalah sebuah proses penilaian dari hasil pembelajaran agar dapat mengetahui pembelajaran yang dilakukan telah tercapai sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuat.

### Tinjauan tentang gambar anak

Menggambar adalah salah satu kegiatan kesenian yang paling banyak disukai dan diminati oleh anak-anak. Menurut Oemar Hamalik (1986:43) gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara visual dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Oleh karna itu banyak anak-anak senang melakukan aktivitas menggambar, mereka menggambar dan mencurahkan semua yang di rasa dan difikirkan oleh mereka. Menggambar memiliki banyak manfaat khususnya untuk anak-anak, salah satu manfaatnya adalah dapat menstimulus *motoric* halus anak. Melalui

gambar, anak dapat menceritakan mengenai hal-hal yang ia rasakan dan inginkan.

Gambar anak memiliki keunikannya tersendiri, pada umumnya objek yang digambar sampai dengan pemilihan warna yang mereka pilih cenderung abstrak, tidak berbentuk dan memiliki berbagai macam warna yang tidak sesuai dengan objek pada dunia nyata. Penggambaran objek yang mereka gambar tidak sama satu dengan lainnya, contohnya jika kita menyuruh anak untuk membuat sebuah pohon maka bentuk pohon masing-masing anak akan berbeda dan memiliki keunikannya tersendiri.

### Periodisasi Gambar Anak

Berikut peneliti menjabarkan periodisasi gambar anak menurut Victor Lowenfeld dan Lambert Brittain, penyelidikan dilakukan terhadap anak-anak usia 2-17 tahun, menghasilkan periodisasi sebagai berikut:

1. Masa mencoreng (*Scribbling*): 2-4 tahun

Masa ini dimulai pada masa pra sekolah yaitu diusia 2-4 tahun. Pada masa ini anak-anak membuat gambar tanpa memiliki sebuah makna, dan bentuk yang dibuat belum menggambarkan suatu bentuk objek. mereka hanya mencoba meniru gerakan yang dilakukan orang lain, hal ini wajar dilakukannya dengan melakukan hal itu maka anak melatih gerak *motoric* mereka yang di kordinasi dari gerakan tangan, dan mata. Goresan yang dihasilkan tidak konsisten, yakni berupa goresan tebal tipis yang tidak terkendali.

2. Masa Prabagan (*Preschematic*): 4-7 tahun

Masa ini dimulai pada jenjang TK yaitu di usia 4-7 tahun. Pada masa ini anak mulai mencoba menggambar hal-hal yang ada disekitarnya, anak dapat mengendalikan goresan tangannya, membandingkan semua hal yang dia gambar dengan objek sebenarnya dan anak memahami cara membuat sebuah bentuk seperti manusia, rumah dan pohon.

3. Masa Bagan (*Schematic Period*): 7-9 tahun

Pada masa ini anak telah memasuki jenjang sekolah dasar (SD). Konsep bentuk yang anak buat mulai terlihat lebih jelas dari pada sebelumnya, anak cenderung mengulang bentuk yang sama dan gambar

yang dihasilkan masih terkesan datar dan berputar. Perkembangan selanjutnya adalah anak mengenal tentang ruang dengan mulai dibuatnya garis pijak (*basic line*), anak juga mulai menyadari adanya hubungan warna dengan objeknya.

4. Masa Realisme Awal (*Dawning Realism*): 9-12 tahun

Pada masa ini kesadaran prespektif mulai muncul, hanya saja hal ini berdasarkan yang dilihat olehnya sendiri, namun dalam menggambarkan sebuah objek anak belum bisa menggambarnya dengan proporsi, anak menyadari pemahaman tentang warna seperti atau warna hijau daun berbeda dengan hijau lumut. Penguasaan konsep ruang mulai dikenal sehingga objek sudah bertumpuh pada bidang dasar dan telah menemukan garis *horizon*.

5. Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*): 12-14 tahun

Pada masa ini anak mulai berfikir kritis, anak mulai memperhatikan detail dalam suatu objek yang dia gambar, penguasaan proporsi mereka lebih meningkat dari pada sebelumnya.

6. Masa Penentuan (*Period of Decision*): 14-17 tahun.

Pada masa ini anak telah memasuki jenjang Pendidikan SMP dan SMA, anak telah menyadari kemampuan diri. Di masa ini, anak yang berbakat lebih senang dalam membuat sebuah karya seni sedangkan yang merasa tidak berbakat lebih memilih untuk meninggalkan kegiatan seni rupa.

### Tema gambar anak

Aminudin (1995:91) menyatakan tema adalah ide yang mendasari suatu cerita sehingga berperan juga sebagai pangkal tolak pengarang dalam memaparkan karya fiksi yang diciptanya, sedangkan menurut Nooryan Bahari (2008:22) tema merupakan gagasan yang hendak dikomunikasikan pencipta karya seni kepada khalayak. Tema bisa saja menyangkut masalah sosial, budaya, religi, pendidikan, politik, pembangunan, dan lain sebagainya.

Berdasarkan pendapat dari para ahli diatas, peneliti menyimpulkan bahwa tema adalah ide

atau gagasan yang digunakan sebagai acuan seseorang dalam menciptakan sebuah karya.

Terdapat beberapa tema yang umumnya digunakan oleh anak-anak di dalam gambar yang mereka buat, yaitu:

1. Tema alam/Lingkungan sekitar

Tema alam adalah tema yang mengangkat objek-objek yang berada di alam sekitar. Contoh tema alam ialah pantai, gunung, bukit dan lain sebagainya.

2. Tema Keagamaan

Tema keagamaan berkaitan dengan keagamaan yang kemudian diwujudkan pada bentuk gambar bangunan tempat ibadah suatu agama tertentu dan aktifitas keagamaan sesuai keyakinannya. Misalnya gambar mengenai pura dan orang-orang yang sedang bersembahyang didalamnya, gambar orang yang sedang berwudhu di masjid dan lain sebagainya.

3. Tema binatang

Tema binatang biasa banyak dipengaruhi dengan objek binatang yang ada dilingkungan rumahnya. Misalnya kucing, kelinci, kambing dan lain sebagainya.

4. Tema aktifitas sehari-hari

Tema aktifitas sehari-hari adalah tema yang diangkat dari pengalaman atau kegiatan manusia yang dilakukan setiap arinya. Misalnya menyapu halaman, makan bersama keluarga, bermain bersama teman, dan lain sebagainya.

### Pewarnaan

Pengenalan warna pada anak sejak dini adalah hal yang wajib dilakukan, dengan mengenal warna lebih cepat maka anak lebih cepat peka terhadap macam-macam jenis warna, selain itu hal ini dapat meningkatkan daya imajinatif dan keartistikan anak lebih cepat.

Teori pengelompokan warna pertama kali di temukan Breswter yang dikemukakan pada tahun 1831 dalam Mardhiyah (2014) secara sederhana Breswter mengelompokkan warna menjadi 3, yaitu warna primer, sekunder dan tersier. Warna primer adalah warna-warna dasar seperti merah, kuning, dan biru, sedangkan warna sekunder adalah pencampuran warna-warna dasar yaitu pencampuran warna merah dengan biru menjadi ungu. Warna tersier adalah hasil

pencampuran dari warna primer dengan sekunder.

Peran seorang pengajar sangat dibutuhkan agar dapat menstimulasi anak mengenal berbagai macam warna, hal ini dapat dilakukan dengan cara memperkenalkan melalui benda-benda disekitarnya, misalnya pengenalan warna melalui mainan yang sedang ia gunakan atau warna baju yang sedang di kenakan.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Eksistensi Sanggar Lukis Djogja di Kota Sidoarjo



**Gambar 1.** Tempat dilaksanakannya pembelajaran kesenian di Sanggar Lukis Djogja  
(Sumber: Dok, Febriany Prameswary, 2022)

Sanggar Lukis Djogja berlokasi di Perumahan Magersari Permai Blok B-W 7 Sidoarjo, Jawa timur. Lokasi sanggar berada ditengah-tengah sebuah perumahan, sanggar ini telah berdiri sejak 25 November tahun 2002, didirikan dan dikelola oleh ibu Novita Heri yang telah berusia 53 tahun. Tempat berdirinya Sanggar Lukis Djogja merupakan sebuah rumah pribadi milik bu Novi. Rumah ini memiliki 2 tingkat lantai, lantai 1 digunakan oleh ibu Novi dan keluarganya sebagai ruang pribadi dan tempat penyimpanan beberapa karya anggota sanggar baik yang telah selesai maupun yang masih dalam proses pengerjaan, sedangkan pada lantai dua digunakan untuk melaksanakan proses pembelajaran. Rumah ini dapat menampung siswa sebanyak 15 orang dalam sekali pertemuannya.

Ibu Novi merupakan pendatang dari Ponorogo, beliau membuka sanggar di Sidoarjo dikarenakan pada saat itu beliau melihat prospek bahwa belum ada sanggar untuk anak-anak di kota Sidoarjo, beliau berkeinginan untuk mengenalkan seni kepada semua masyarakat Sidoarjo sejak dini, berawal dari kecintaan ibu

Novi dalam berkesenian dan tekad beliau yang ingin kesenian di Sidoarjo tetap dapat lestari membulatkan tekad ibu Novi untuk mendirikan sebuah sanggar seni yang kemudian diberi nama Sanggar Lukis Djogja. Kini tidak hanya anak-anak yang mendaftar menjadi anggota sanggar, banyak anak remaja dan orang dewasa yang tertarik untuk belajar di sanggar ini.

Keeksistensian sanggar Lukis Djogja telah memberikan pengaruh positif bagi masyarakat sidoarjo, banyak anak-anak mulai belajar mengenai seni rupa sejak dini, dan beberapa diantaranya sangat menenuki dalam berkarya sehingga mampu menjuarai beberapa perlombaan. Salah satu kemenangan yang telah di raih tahun ini adalah juara 1 dan 2 dalam kaligrafi kontemporer pada PORSENI (Pekan Olah Raga dan Seni) 2022. Sanggar ini tidak hanya mengajarkan menggambar secara traditional atau melukis saja, tetapi ia mampu mengikuti perkembangan zaman yakni mengajarkan anggotanya untuk belajar menggambar secara digital. Ibu Novi percaya bahwa seni akan selalu berkembang dan jika tidak ingin ketinggalan dengan orang-orang pada masa sekarang maka kita perlu beradaptasi.

Dalam rangka evaluasi dan mengapresiasi anak didik, Sanggar Lukis Djogja mengadakan acara tahunan berupa lomba menggambar dan melukis. Hal ini dilakukan agar anak didik terbiasa dengan sebuah perlombaan, setiap siswa diberikan piala sehingga anak-anak merasa bangga setelah menyelesaikan karya yang telah mereka buat sedangkan untuk kategori remaja dan dewasa, sanggar mengadakan kompetisi sehingga ada semangat dalam bersaing disaat mengerjakan karya.

### Kondisi Fisik Sanggar Lukis Djogja



**Gambar 2.** Kondisi fisik sanggar Lukis Djogja di dalam ruangan lantai 2  
(Sumber: Dok, Febriany Prameswary, 2022)

Proses pembelajaran di Sanggar Lukis Djogja dilakukan pada lantai 2 rumah ibu Novi, ruangan ini memiliki luas 5x2 meter. Memiliki beberapa furniture didalamnya seperti laci untuk menaruh karya, alat untuk berkesenian dan bahan-bahan yang dibutuhkan saat melakukan kegiatan pembelajaran di sanggar. Sanggar menyediakan meja untuk menggambar dengan ukuran sedang, kegunaan meja ini adalah agar anak tidak membungkuk saat mengerjakan karya seni mereka.

Pada lantai 2 terdapat kaca besar yang dipasang untuk memberikan kesan luas pada ruangan dan di sisi kiri ruangan terdapat banyak piala dan foto dokumentasi hasil dari kemenangan yang telah diraih oleh para anggota Sanggar Lukis Djogja, kemudian di sekeliling tembok terdapat banyak karya anggota sanggar yang di pajang, hal ini di lakukan sebagai contoh dan motivasi agar semangat para anggota dapat selalu membara ketika melihat karya-karya yang telah dipajang sehingga anggota sanggar mampu berusaha untuk mengembangkan karya mereka di setiap pertemuannya.



**Gambar 3.** Karya anggota sanggar lukis Djogja  
(Sumber: Dok, Febriany Prameswary, 2022)

Sanggar memiliki ruang tambahan yaitu sebuah balkon, pada bagian balkon memiliki berbagai macam bunga hias yang sangat cantik dan menyejukkan, terkadang bunga-bunga hias itu digunakan oleh para anggota sebagai inspirasi mereka dalam membuat karya, adanya tempat ini memberi nuansa tenang dikarenakan pemandangannya yang hijau dan asri. Sayangnya luas balkon tidak seluas ruangan utama sanggar sehingga hanya beberapa anak saja yang bisa menggambar di tempat tersebut.



**Gambar 4.** Anggota sanggar menggambar di balkon  
(Sumber: Dok, Febriany Prameswary, 2022)

### Visi dan Misi Berdirinya Sanggar Lukis Djogja

#### 1. Visi

- a. Untuk mengembangkan seni dan budaya yang ada dikota Sidoarjo melalui mendidik anak-anak sejak dini di Sanggar Lukis Djogja.

#### 2. Misi

- a. Meningkatkan kemampuan berkesenian para anggota Sanggar Lukis Djogja,
- b. Membuat Sanggar Lukis Djogja sebagai wadah berkumpulnya para seniman untuk dapat saling berbagi ilmu kesenian yang telah mereka miliki
- c. Membuat kegiatan berkesenian seperti pameran, perlombaan dll.

### PEMBELAJARAN DI SANGGAR LUKIS DJOGJA

#### Proses Pembelajaran Di Sanggar Lukis Djogja

Pembelajaran di Sanggar Lukis Djogja berlangsung selama 1 minggu penuh dengan terbagi menjadi 2 sesi, yakni sesi siang dan sesi sore. Proses pembelajarannya berlangsung selama kurang lebih 3 jam pada setiap sesinya yaitu pada pukul 10.00-13.00 dan pada pukul 15.00-18.00. Masing-masing anggota sanggar biasanya mengikuti 2-3 sesi pembelajaran setiap minggunya.

Sejak adanya pandemi *Covid-19* anggota sanggar banyak yang tidak dapat hadir dalam pembelajaran, beberapa diantara mereka hanya mengikuti sebanyak 2 sesi saja setiap minggunya. Hal ini dikarenakan rasa khawatir orang tua terhadap *virus* yang sedang ganas pada masa itu. Meski begitu, sanggar tetap melaksanakan kegiatan pembelajaran pada masa pandemi. Sanggar

memberikan peraturan tambahan yaitu wajib memakai masker, mencuci tangan sebelum memulai pembelajaran, menjaga jarak antar anggota sanggar dan mengurangi jumlah anggota dalam per sesi pembelajarannya.

Dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran, Sanggar Lukis Djogja melakukan pembelajaran dalam ruangan diluar ruangan contohnya, di *museum*, taman, tempat wisata, dll. Hal ini dilakukan agar para anggota dapat merasakan suasana baru yang dapat menstimulus mereka dalam membuat suatu karya.



**Gambar 4.** Kegiatan Sanggar Lukis Djogja di *outdoor*  
(Sumber: Dok, Febriany Prameswary, 2022)

Sebelum mengikuti kegiatan pembelajaran di sanggar, terdapat beberapa hal yang perlu dipersiapkan, yaitu:

1. Diharapkan anggota sanggar telah siap melaksanakan pembelajaran secara fisik. Persiapan fisik yang dimaksud adalah anggota sanggar telah membawa peralatan-peralatan menggambar yang tidak disediakan dari sanggar. Contohnya *crayon*, kuas, penghapus dan lain sebagainya.
2. Anggota sanggar telah siap secara mental yaitu berupa kesiapan anggota dalam menerima pembelajaran disaat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Setelah mempersiapkan diri, maka siswa dapat mengikuti pembelajaran dengan lebih seksama. Berikut tahap-tahap pembelajaran untuk usia 4-8 tahun:

1. Anggota sanggar mempersiapkan alat dan media untuk membuat karya.
2. Pengajar yakni ibu Novi memberikan arahan mengenai gambar apa yang akan di warnai

hari ini, dan tata cara mewarnai gambar dengan *crayon*.

3. Setelah diberi arahan, ibu Novi akan memberikan contoh melakukan beberapa teknik pewarnaan seperti *blocking* dan gradasi.
4. Setelah selesai melakukan *blocking* dan gradasi maka bu Novi akan mengajarkan anggota sanggar untuk memberi motif pada karya menggunakan alat ukir *crayon*.

Berikut tahap-tahap pembelajaran untuk usia 9 tahun keatas:

1. Anggota sanggar mempersiapkan alat dan media untuk membuat karya
2. Pengajar yakni ibu Novi memberikan arahan mengenai tema dan konsep yang akan dibuat oleh para anggota sanggar.
3. Setelah diberi arahan, ibu Novi akan memberikan beberapa contoh lain mengenai konsep atau tema yang akan dibuat. Ibu Novi akan menyuruh anggota sanggar untuk berkreasi dan mengembangkan konsep, hal ini dilakukan agar dapat mengembangkan kekreativitasan anak secara mandiri.
4. Setelah anggota sanggar telah menggambar konsep yang ia pikirkan maka ibu Novi akan mengarahkan anggota sanggar untuk melakukan pewarnaan dasar.
5. Setelah pewarnaan dasar selesai, maka anggota sanggar dapat memberikan detail pewarnaan, bayangan dan juga pencahayaan. Ibu Novi akan selalu memantau anggota sanggar dan memberikan saran kepada setiap anggota sehingga karya mereka dapat berkembang dikemudian hari.

Agar mendapatkan *skill* menggambar yang baik, maka anggota sanggar dituntut untuk selalu rapi dalam berkarya, dan menggunakan campuran warna saat mewarnai sehingga mereka akan lebih peka terhadap berbagai macam warna dikehidupan sekitar mereka.

### Metode pembelajaran

Metode pembelajaran yang digunakan oleh sanggar lukis djogja adalah metode mencontoh dan menirukan. Pengajar memberikan contoh untuk membuat suatu bentuk atau mewarnai suatu karya, kemudian anggota sanggar meniru pengajar, pengajar tetap mengawasi jalannya kegiatan yang sedang berlangsung, pengajar berkeliling dan membantu anak-anak yang terlihat kesulitan dalam membuat sebuah karya.



**Gambar 5.** Ibu novi memberikan arahan kepada anggota sanggar  
(sumber: dok, Febriany Prameswary, 2022)

Sanggar ini juga menggunakan metode pembelajaran mencipta terpimpin, pengajar akan menugaskan anggota sanggar untuk menciptakan karyanya dengan konsep dan pewarnaan secara bebas sesuai dengan keinginan hatinya, hal ini dilakukan agar anak dapat menjadi lebih kreatif dalam membuat karya seni. Metode ini masih didominasi oleh instruktur dari pengajar

### Tahap Evaluasi Pembelajaran

Untuk mengevaluasi hasil pembelajaran, Sanggar Lukis Djogja mengadakan evaluasi bulanan dengan cara memperlihatkan perkembangan menggambar melalui karya-karya yang telah dibuat selama 1 bulan. Berikut terdapat beberapa aspek yang di evaluasi yakni:

#### 1. Pembuatan konsep

Agar dapat mengembangkan kemampuan anggota sanggar dalam membuat sebuah konsep karya, ibu Novi selalu memberikan banyak referensi kepada anggota-anggota sanggar sehingga hal ini dapat melatih anggota sanggar untuk dapat lebih mengembangkan konsep menggambar menjadi lebih luas, unik dan kreatif. Hal ini dapat dilihat dengan semakin kreatifnya

perkembangan konsep yang dibuat oleh masing-masing anggota sanggar tiap minggunya.

#### 2. Keluwesan membuat garis

Ibu Novi mengajarkan kepada anggota sanggarnya agar dapat meminimalisir kesalahan disaat menggambar suatu objek dengan cara tidak mengulang garis. Hal ini dapat melatih kepekaan anak dalam menggambar suatu objek dan dapat lebih spontan saat menggambar.

#### 3. Pewarnaan

Dalam memberikan warna sebuah karya, pengajar menyarankan untuk selalu memberikan warna secara menyeluruh dalam karya yg dibuat. Untuk anggota sanggar yang menggunakan *crayon*, maka perlu diajarkan beberapa teknik-teknik untuk membuat sebuah tekstur.

#### 4. Kerapian

Kerapian yang dimaksud adalah kerapian anggota sanggar dalam mewarnai sebuah karya.

Setiap tahunnya sanggar akan menyelenggarakan beberapa perlombaan, hal ini dilakukan untuk melatih agar terbiasa dengan sebuah kompetisi dan dapat memicu anggota sanggar untuk lebih semangat dalam mengembangkan skill menggambar yang telah dimiliki.



**Gambar 7.** Sanggar berkolaborasi mengadakan lomba  
(sumber: dok, Febriany Prameswary, 2022)

Sanggar rutin memasukkan anak kedalam perlombaan kesenirupaannya baik dari taraf lokal

maupun nasional, hal ini dilakukan agar anggota sanggar lebih terbuka bahwa terdapat berbagai macam karakteristik dan skill dalam membuat karya seni. Beberapa perlombaan yang pernah diikuti oleh anggota Sanggar Lukis Djogja adalah PORSENI (Pekan Olah Raga Dan Seni), Lomba menggambar di HAN (Hari Anak Nasional), dan FLS2N (Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional).

## HASIL KARYA ANGGOTA SANGGAR LUKIS DJOGJA

### 1. Hasil karya Michelle



**Karya 1.1** Ikan

(Sumber: dok, Febriany Prameswary 2022)

#### Analisis karya

Karya ini dibuat oleh Michelle yang berusia 12 tahun, kelas 6SD. Lukisan ini bertema binatang dengan judul karya ikan. Menggunakan media kanvas dan cat *acrylic*. Michelle tergolong kedalam perodesasi gambar anak pada tahap *realisme* awal.

Objek utama dalam karya lukis ini adalah seekor ikan yang digambar tampak dari samping dengan menggunakan *style* lukis kubisme. Karya ini didominasi oleh warna dingin yaitu warna biru dengan kombinasi warna hangat yaitu warna kuning yang telah digradasikan dengan warna putih dan oren.

Latar belakang Michelle memilih objek ini dikarenakan kesukaannya terhadap ikan, Michelle menggunakan *style* kubisme karna ia merasa tertarik dengan pemotongan-pemotongan bentuk dan warna yang ada pada *styla* kubisme pada umumnya. *Point of interest* dalam karya lukisan michele terdapat pada pewarnaannya, ia mampu memahami harmonisasi warna dalam setiap

objek, sehingga tetap dapat menonjolkan objek utama dalam karya ini, yaitu seekor ikan. Michelle memahami tentang gradasi warna dengan cukup baik.

### 2. Hasil karya Salwa Alnayra Niswan



**Karya 1.2** Kaligrafi Kontemporer

(Sumber: dok, Febriany Prameswary 2022)

#### Analisis karya

Karya ini dibuat oleh Salwa yang berusia 12 tahun, kelas 6 SD. Lukisan ini mengangkat tema keagamaan dengan judul karya kaligrafi kontemporer, media yang digunakan adalah kanvas dan cat *acrylic*. Dilihat dari umurnya, Salwa tergolong ke dalam perodesasi gambar anak pada tahap *realisme* awal.

Karya kaligrafi ini memiliki beberapa objek di dalamnya, yaitu langit, lautan, dan juga bebatuan. Salwa memilih objek ini dikarenakan kesukaannya pada laut. Objek utama dalam karya ini adalah tulisan Arab, dengan berbagai kombinasi warna dan tekstur.

Pada karya ini anak telah memahami tentang pewarnaan dalam objek dengan cukup baik, anak memahami tentang gelap dan terang sebuah batu secara realistis dan juga mampu memberikan gradasi warna pada langit dengan baik. Objek utama masih kurang terlihat menonjol pada karya Salwa, hal ini karena pemilihan warna yang kurang tepat menyebabkan beberapa tulisan Arab kurang terlihat jelas bentuknya.

### 3. Hasil Karya Athala Acrin Aviero



**Karya 1.3 Burung**  
(Sumber: dok, Febriany Prameswary 2022)

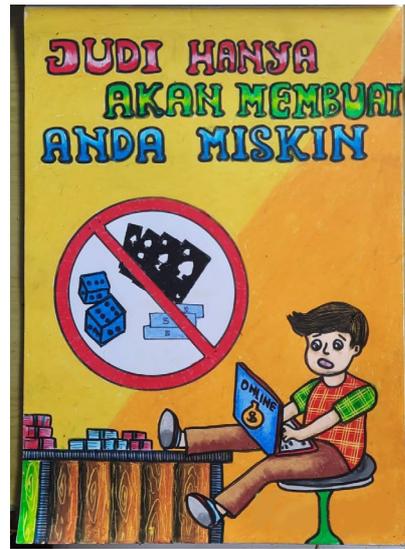
#### Analisis karya

Karya ini dibuat oleh Athala, kelas 8 SMP yang berusia 14 tahun. Lukisan ini mengangkat tema binatang dan kemudian diberi judul “Burung” oleh Athala. Media yang digunakan adalah kanvas dan cat *acrylic*. Athala tergolong kedalam perodesasi gambar anak pada tahap *naturalisme* semu.

Fokus utama pada karya ini adalah sepasang burung beo yang sedang bertengger pada sebuah dahan. Alasan Athala melukis seekor burung karena ia sempat melihat burung beo yang cantik, sehingga dia ingin menggambar burung tersebut dan menjadikannya sebuah karya.

Athala telah memahami tentang proporsi badan seekor burung dengan sangat baik, ia memahami tentang penggunaan warna pada objek dengan cukup realistis. Athala menguasai terang gelap sebuah bentuk dan gradasi warna dengan baik dan mampu menonjolkan objek utama dengan sangat baik. Hal ini merupakan hal yang sangat baik yang telah dilakukan oleh anak berumur 14 tahun.

### 4. Hasil Karya Keisya Nur



**Karya 1.4 Dilarang berjudi**  
(Sumber: dok, Febriany Prameswary 2022)

#### Analisis karya

Karya ini dibuat oleh Keisya yang berumur 13 tahun kelas 8SMP. Karya ini mengangkat tema aktivitas sehari-hari dan diberikan judul “Jangan Berjudi”. Media yang digunakan dalam membuat karya adalah kertas dan *crayon*. Dilihat dari umurnya, Keisya tergolong ke dalam perodesasi gambar anak pada tahap *naturalisme* semu.

Objek utama dalam karya ini adalah seorang anak yang sedang menggunakan laptopnya untuk melakukan perjudian online, terdapat sebuah tanda larangan, hal ini menandakan bahwa berjudi adalah hal yang tidak baik untuk dilakukan.

Dalam karya ini anak telah mengetahui tentang proporsi dan prespektif dengan cukup baik, anak telah mampu mengetahui tentang gradasi warna. Anak mampu menyampaikan dengan cukup baik mengenai pesan yang ingin disampaikan kepada penikmat karya. Keisya mampu mewarnai karyanya dengan rapi dan baik, pemilihan warnanya juga menonjolkan yang ingin dia tonjolkan seperti tanda larangan yang ada pada karya.

## 5. Hasil Karya Srimaya Puspa Murti



**Karya 1.5** Tangga ke bulan  
(Sumber: dok, Febriany Prameswary 2022)

### Analisis karya

Karya ini dibuat oleh Srimaya, kelas 9 SMP yang berumur 14 tahun, Srimaya melukis menggunakan style *surrealisme*. Lukisan ini mengangkat tema Lingkungan sekitar dengan judul karya “Tangga ke Bulan”. Media dan alat yang digunakan dalam karya ini adalah kanvas dan cat *acrylic*. Srimaya tergolong kedalam periodisasi gambar anak pada tahap masa penentuan.

Pada karya ini terlihat seorang anak kecil yang sedang menghadap sebuah tangga yang berkelok menuju ke arah bulan yang bersinar terang, terdapat beberapa bintang yang telah terjatuh di rumput dan sebuah cahaya misterius disampingnya.

Srimaya telah mampu memberikan warna yang sesuai dengan keadaan, memahami terang dan gelap suatu objek dan juga mampu membuat gradasi warna dengan baik. Srimaya mampu memberikan kesan “malam” dengan sangat baik, ia juga mampu menonjolkan objek utama yaitu seorang gadis yang sedang menatap tangga menuju ke bulan.

## 6. Hasil Karya Ismi



**Karya 1.6** Anime  
(Sumber: dok, Febriany Prameswary 2022)

### Analisis karya

Karya ini dibuat oleh Ismi, kelas 6 SD yang berusia 11 tahun. Tema karyanya adalah aktivitas sehari-hari yang berjudul “Anime”. Media dan alat yang digunakan pada karya ini adalah kertas dan pensil warna. Ismi tergolong pada periodisasi gambar anak pada tahap *realisme* awal.

Alasan Ismi menggambar karya ini karena ia ingin menggambar karakter anime kesukaannya, ia sengaja tidak memberikan background pada karyanya sehingga dia dapat lebih fokus terhadap detail karakter yang ingin ia gambar.

Pada karya ini, Ismi telah mampu memahami proporsi badan seorang manusia dengan cukup baik, ia juga mampu memberikan terang dan gelap sebuah objek sehingga objek yang digambar tidak memiliki kesan datar. Pemilihan warna pada objek cukup baik dan telah mengetahui mengenai gradasi warna.

## 7. Hasil karya Fitri Liisfatun Khasanah



**Karya 1.7** Lafadz Al-Quran  
(Sumber: dok, Febriany Prameswary 2022)

### Analisis karya

Karya klarigafi ini dibuat oleh Fitri kelas 8 SMP yang berusia 14 tahun, tema lukisan ini adalah keagamaan yang berjudul “Lafadz Al-Quran”. Media dan alat yang digunakan adalah kanvas dan cat *acrylic*. Fitri tergolong kedalam perodesasi gambar anak pada tahap *naturalisme* semu.

Dalam karya ini, Fitri memiliki imajinasi yang bagus dan sangat kreatif, ia mampu memberikan kesan kuat dalam sebuah karya. Pemilihan warnanya sangat menarik dan kontras satu dengan yang lainnya. Fitri telah mampu memahami gradasi warna dengan cukup baik.

## SIMPULAN DAN SARAN

### Simpulan

Ibu Novi mendirikan sebuah sanggar yang bernama Sanggar Lukis Djogja, alasan memilih nama ini adalah supaya kota Sidoarjo kelak dapat dikenal menjadi kota seni seperti kota Yogyakarta. Sanggar ini telah berdiri sejak tahun 2002, Existensi Sanggar Lukis Djogja telah memberikan efek positif, sanggar ini mampu menarik minat masyarakat untuk tetap melestarikan seni rupa hal ini karena sanggar telah mencetak banyak orang yang berprestasi. Salah satunya perlombaan yang telah dimenangkan tahun ini adalah juara 1 dan 2 melukis kaligrafi kontemporer pada PORSENI 2022 (Pekan Olah Raga dan Seni ).

Proses pembelajaran di sanggar dapat dilakukan di dalam ruangan dan luar ruangan.

Umumnya proses pembelajaran diluar ruangan dilakukan di tempat wisata, taman, dan mall. Setiap anggota sanggar wajib membawa peralatan-peralatan untuk berkarya. Dalam pembuatan karya, anggota sanggar bebas memilih media dan konsep yang akan dipakai. Untuk anak dibawah usia 10 tahun, pengajar akan memfokuskan untuk melakukan latihan mewarnai sedangkan untuk anak usia 11 tahun keatas akan diajarkan cara menggambar selama 3 pertemuan agar dapat membiasakan diri membuat garis yang tegas, kemudian di pertemuan berikutnya para anggota akan diajarkan pewarnaan dengan lebih dalam. Metode pembelajaran yang digunakan pada sanggar ini adalah metode mencipta terpimpin dan metode mencontoh dan menirukan.

Menurut data yang telah diambil dari 7 anggota sanggar yang masing-masing membuat 1 karya seni, mayoritas sebanyak 4 orang membuat karya yang bertema tentang pengalaman yang pernah terjadi kepada mereka, 2 orang mengambil tema tentang keagamaan dan 1 orang memilih menggambar potret. Melalui karya yang telah mereka buat, anggota sanggar telah mampu menggambar dan mewarnai objek dengan baik, mereka mempunyai style menggambar masing-masing yang dapat menjadi ciri khas mereka,

### Saran

Sanggar Lukis Djogja telah memberi peran yang baik dalam membantu melestarikan jiwa kesenian rakyat Sidoarjo, namun terdapat beberapa masukan mengenai jumlah pengajar pada sanggar lukis djogja, dikarenakan banyaknya anggota yang mengikuti pembelajaran dalam setiap sesi maka jika hanya menggunakan 1 pengajar saja hal ini akan membuat pengajar menjadi kewalahan, selain itu jika semakin banyak rekan kerja maka hal ini akan membuat relasi semakin luas dan anak lebih banyak mengenal berbagai macam *style* gambar dari orang yang berbeda.

Diharapkan hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai acuan agar dapat melakukan penelitian lanjut lebih dalam mengenai eksistensi sanggar lukis, beserta proses pembelajaran yang terjadi di dalamnya agar dapat menemukan proses pembelajaran yang lebih efektif.

**REFERENSI**

- Abidin, Zainal. 2007. Analisis Eksistensial. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persad.
- Adikusumo, 1986. Pendidikan Kemasyarakatan. Yogyakarta: Pustaka Adikarya
- Asnaeni, S. 2016. Eksistensi Nilai Sosial Budaya “A’Dengka Pada” dalam Acara Perkawinan Masyarakat Kelara Kabupaten Jeneponto. Pendidikan Ilmu-Ilmu Sosial Membentuk Karakter Bangsa Dalam Rangka Daya Saing Global”, 49–60.
- Aminudin. 1995. Pengantar Apresiasi Sastra. Bandung:PT Sinar Baru Algesindo.
- Bahari, Nooryan. 2008. Kritik Seni Wacana: Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Bogdan, Robert dan Steven J Taylor. 1993. Kualitatif –Dasar-Dasar Penelitian. Surabaya: Usaha Nasional
- Depdiknas, Undang-undang RI No.20 tahun 2003. Tentang sistem pendidikan nasional.
- Dimiyati dan Mudjiono, 2006. Belajar dan Pembelajaran, Jakarta: Rineka Cipta.
- Ebdi Sanyoto, Sadjiman, Drs. 2005. Dasar-Dasar Tata Rupa dan Desain. Yogyakarta.
- H. Daryanto, 2005. Evaluasi pendidikan. Jakarta : Rineka Cipta
- Lowenfeld, V. and Brittain, W. L. 1964. Creative and Mental Growth (Fourth ed.).New York: Macmillan Publishing Co., Inc
- Mardiyah, S. 2014. Upaya Meningkatkan Kemampuan Mengenal Warna Melalui Metode Eksperimen Kelompok A RA Tamanagung 3 Muntilan, (Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta)
- Musfiqon. 2012. Pengembangan Media Belajar Dan Sumber Belajar. Jakarta : Prestasi Pustakakarya
- Nurkancana, 1986. Wayan. Evaluasi Pendidikan. Surabaya: Usaha Nasional
- Pribadi, Benny . 2017. Media Dan Teknologi Dalam Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Pujiwiyanana. 2010. Perubahan perilaku masyarakat ditinjau dari sudut budaya. Jurnal Seni dan Budaya. 1 (1), hlm. 5-14.
- Sugiyono, 2017. Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R & D. Bandung: CV Alfabeta.
- Sugiyono, 2018. Metode Penelitian Kombinasi (Mixed Methods). Bandung: CV.
- Sumber dari internet:  
Sanggar, KBBI (2019). Kamus Besar Bahasa Indonesia. Jakarta: Pustaka Phoenix. Diunduh pada 20 Februari 2022 dari <https://kbbi.web.id/sanggar>.