

PENDEKATAN DAN METODE PEMBELAJARAN SENI RUPA

Setelah mempelajari modul ini, Saudara diharapkan dapat:

1. menjelaskan tujuan pembelajaran seni rupa,
2. menjelaskan pendekatan dan metode pembelajaran seni rupa,
3. mempertimbangkan penggunaan pendekatan dan metode pembelajaran seni rupa sesuai pokok bahasannya.

A. Pengantar

Seorang Guru yang akan mendidik para siswanya dalam bidang pendidikan seni rupa membutuhkan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan tuntutan bidang tersebut. Penguasaan dasar-dasar pengetahuan dan keterampilan tersebut meliputi pengetahuan tentang pendekatan dan metode pembelajarannya. Pendekatan dan metode pembelajaran seni rupa merupakan dasar pengetahuan yang mesti dikuasai seorang Guru ketika akan mempersiapkan diri dalam perancangan (desain) pembelajaran seni rupa.

Modul ini akan memberikan informasi tentang pendekatan dan metode pembelajaran seni rupa, dan gambaran umum tentang cara mendesain pembelajaran seni rupa. Sebelum menginjak pada informasi tersebut, diharapkan Saudara memahami terlebih dahulu tentang tujuan pembelajaran seni rupa di SLTP dan SMU. Pemahaman terhadap tujuan pembelajaran seni rupa merupakan dasar pengetahuan yang akan menentukan arah pendekatan dan metode yang akan dirancang dalam desain pembelajaran seni rupa.

B. Tujuan Pembelajaran Seni Rupa

Pendidikan pada dasarnya merupakan usaha sadar yang dilakukan bagi pengembangan individu. Pendidikan memiliki banyak faedah bagi peserta didik (para siswa) dalam pengembangan pengetahuan, keterampilan dan sikap. Faedah tersebut

didasari berbagai alasan, seperti dinyatakan Lanier (1969), bahwa pendidikan seni sangat berfaedah karena:

- a. memberikan kontribusi terhadap perkembangan individu,
- b. memberikan pengalaman yang berharga (pengalaman estetik),
- c. sebagai bagian yang penting dari kebudayaan.

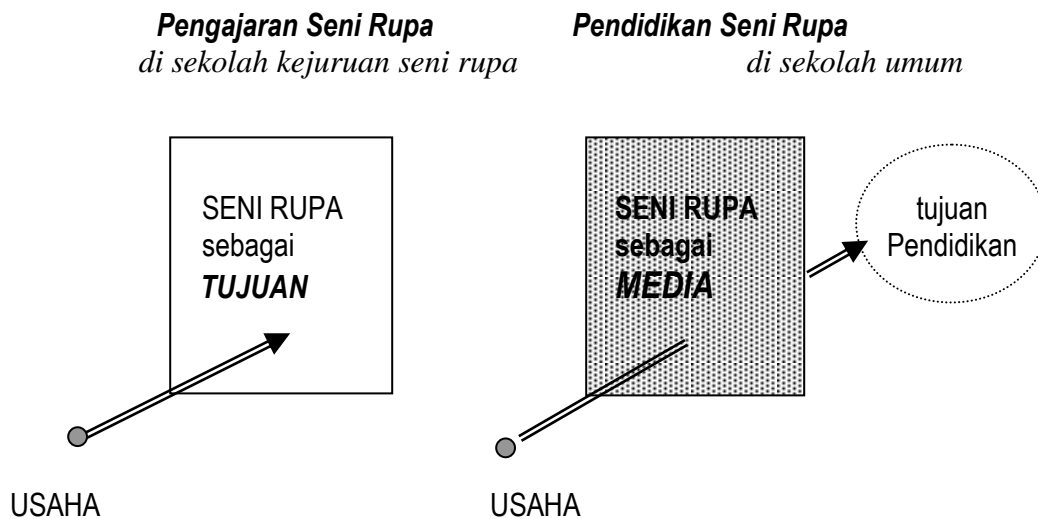
Bahkan Costa (1985:118) dalam makalahnya yang berjudul '*Aesthetics Where Thinking Originates*' yang menyatakan bahwa estetika sebagai *sensitivity to the artistic features of the environment and the qualities of experience that evoke feelings in individuals*, antara lain menyatakan bahwa:

Aesthetics may be key to sustaining motivation, interest and enthusiasm in young children, since they must become aware of their environment before they can explain it, use it wisely, and adjust to it.

Atau jika kita ingin bernostalgia pada buku lama, Republic jilid III karya Plato seperti yang dikutip Herbert Read, bahwa seni dijadikan sebagai *the basis of education*. Pada mulanya tesis Plato itu dipandang sebagai pendapat yang kabur pengertiannya, akan tetapi di zaman modern ini kita dapat menangkap makna yang terkandung di dalamnya sebagai buah pikiran modern, meski Plato hidup di zaman lampau. Salah satu ciri modern ialah berlebangnya ilmu pengetahuan yang tidak hanya meluas akan tetapi juga mendalam. Demikian juga pandangan orang tentang seni. Oleh karena itu timbullah jalinan antara berbagai disiplin ilmu dan seni, dan salah satu hasilnya yang kita kenal dengan seni anak-anak seperti juga kita kenal seni primitif di zaman modern ini. Jadi seni rupa anak-anak pun telah diakui keberadaannya oleh orang modern.

Jika pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan orang dewasa dalam membantu anak-anak mencapai kedewasaannya, maka tentunya pula seni rupa dapat digunakan sebagai cara dan sekaligus media untuk mendidik anak. Jadi makna pendidikan dengan menggunakan seni rupa sebagai cara dan sekaligus sebagai sarannya. Pada bagian ini perlu dijelaskan perbedaan makna antara pendidikan seni rupa dengan pengajaran seni rupa agar tidak sampai menimbulkan kesalahafsiran dalam penggunaan istilah tersebut.

Sasaran pendidikan rupa di sekolah-sekolah umum, dari tingkat pendidikan dasar sampai menengah, berbeda dengan sasaran pendidikan seni rupa di sekolah kejuruan, kursus atau pusat magang kesenirupaan dan kriya. Perbedaan itu dapat ditunjukkan dalam bagan berikut :



Di sekolah kejuruan seni rupa, berlaku pengajaran seni rupa yang lebih mengutamakan pemberian bekal kepada para siswa agar berhasil sebagai lulusan yang memiliki kemampuan/keterampilan bidang seni rupa tertentu. Sedangkan di sekolah umum, pendidikan seni rupa yang diberlakukan kepada semua siswa, (berbakat maupun tidak) lebih ditekankan kepada pemberian berbagai pengalaman kesenirupaan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Seni berfungsi sebagai media pendidikan.

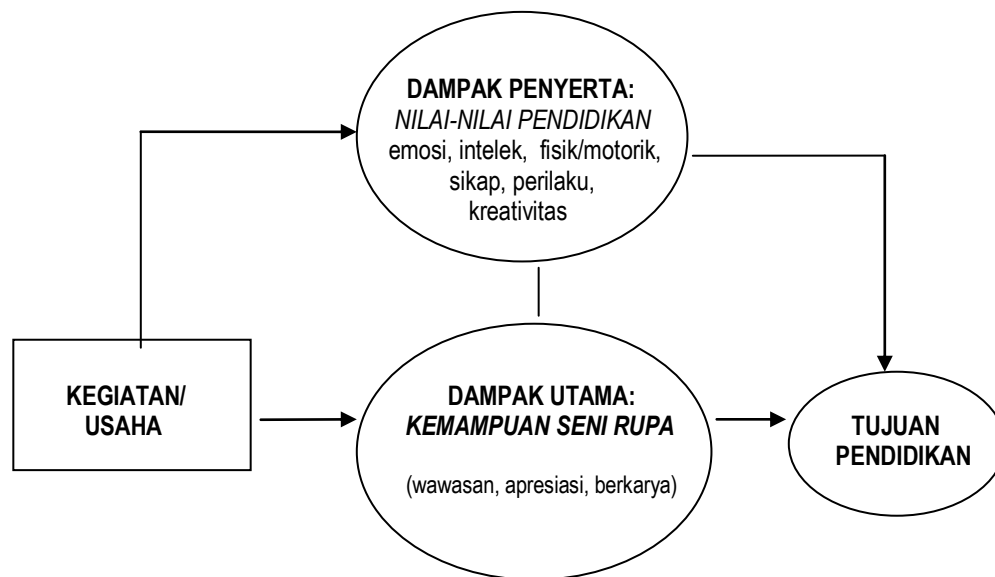
Akan tetapi, istilah "seni sebagai media pendidikan" tidak berarti bahwa kegiatan seninya tidak penting (karena dianggap hanya sekedar media). Keterlibatan siswa dengan seni tetaplah harus menjadi prioritas dalam rangka membentuk kemampuan seni atau meningkatkan kemampuan seni yang sudah ada pada diri para siswa. Upaya peningkatan kualitas belajar menjadi fokus kegiatan; dan ini berlaku umum dalam program belajar apa pun.

Sebagai pembandingan, tujuan utama orang belajar naik sepeda adalah supaya ia bisa naik sepeda; belajar silat supaya bisa silat, belajar Tembang Cianjuran supaya bisa

melantunkan lagu-lagu Cianjuran yang memiliki karakteristik tertentu. Kemampuan khusus yang diperoleh itu tadi merupakan tujuan langsung dari belajar yang disebut sebagai “dampak utama” (*main effect*) atau “dampak pembelajaran” (*instructional effect*) yang ingin dicapai . Bahwa akibat dari belajarnya itu ia menjadi tekun, sabar atau sehat, itu adalah dampak penyerta/pengiring (*nurturant effect*) yang tentu saja tidak kurang manfaatnya bagi kepentingan pribadi warga belajar.

Dalam pembelajaran di sekolah, khususnya pembelajaran seni, dampak instruksional maupun dampak pengiring perlu dirancang sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

Pendidikan seni rupa melalui pembelajaran di sekolah, berikut dampak utama dan dampak penyerta yang ingin dihasilkan, dapat digambarkan sebagai berikut :



Konsekuensi logis dari pemikiran di atas adalah bahwa penyelenggaraan pendidikan seni harus *berkualitas*. Pendidikan seni rupa bukan sekedar kegiatan rutin, sekedar untuk mengisi jam pelajaran yang tersedia. Siswa harus merasa bahwa dari kegiatan-kegiatan kesenirupaan di sekolah, ada hasil nyata yang dia peroleh, ada peningkatan atawa kemajuan yang ia capai: dari tidak tahu menjadi tahu, dari kurang senang menjadi senang, dari tidak terampil menjadi lebih terampil, dari kurang bisa

menata menjadi lebih bisa menata, dari kurang bisa membedakan menjadi lebih bisa membedakan (berbagai hal yang menyangkut kesenirupaan). Secara kodrati, kita semua, khususnya para siswa, tentu tidak menyukai kegiatan remeh-temeh, kegiatan yang tidak berkualitas, yang hanya membuang-buang waktu.

C. Pendidikan Seni Rupa sebagai Pendidikan Kreativitas dan Emosi

1. Pendidikan Kreativitas

De Francesco (1958) menyatakan bahwa pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu antara membantu pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik. Aspek kreativitas mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Apalagi di masa pembangunan ini, orang yang berdaya kreatif sangat dibutuhkan guna mengembangkan ide-ide yang konstruktif yang akan membantu pemerintah dan masyarakat dalam memajukan kehidupan dan berkebudayaan.

Pembinaan kreativitas manusia sebaiknya dilakukan sejak anak-anak. Kondisi lingkungan yang kreatif dan tersedianya kesempatan melakukan berbagai kegiatan kreatif bagi anak-anak akan sangat membantu dalam mengembangkan budaya kreativitasnya. Perlu diingat bahwa dunia anak-anak merupakan awal perkembangan kreativitasnya. Kreativitas itu nampak di awal kehidupan anak dan tampil untuk pertama kalinya dalam bentuk permainan anak-anak (Hurlock, 1985:328).

Seni sebagai bagian dari kegiatan bermain menempati kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan umum, terutama di Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, jika kita ingin memanfaatkan masa keemasan berekspresi secara kreatif untuk membina dan mengembangkan kreativitas anak-anak pada usia dini.

Masa keemasan berekspresi kreatif adalah pandangan Pierre Duquette yang menyediakan makalah untuk seminar Pendidikan Seni Rupa Internasional yang diselenggarakan di Bristol. Ia juga menegaskan bahwa pada anak-anak yang berusia di

bawah 10 tahun merupakan *the golden age of creative expression*. Ekspresi artistik merupakan salah satu kebutuhan anak-anak, oleh karena itu kebebasan berkarya dengan berbagai media dan metode pada kegiatan seni anak-anak menjadi pendekatan utama dalam pendidikan seni rupa.

Ruang lingkup bahan pengajaran Pendidikan Seni Rupa bagi anak-anak TK dan SD meliputi kegiatan berkarya dua dimensional dan tiga dimensional. Kegiatan menggambar, mencetak, menempel, dan kegiatan berkarya seni rupa dua dimensional lainnya yang menyenangkan anak dengan media dan cara-cara yang sederhana dapat dikembangkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Juga kegiatan memotong, membentuk, merangkai, dan menyusun dari berbagai media dan dengan cara-cara yang menyenangkan anak akan membantu pengembangan kreativitasnya.

2. Pendidikan Emosi

Pentingnya pendidikan emosi telah diungkapkan para ahli pendidikan sejak lama. Fransesco (1958), seorang ahli pendidikan seni rupa mengemukakan tugas pendidikan seni rupa antara lain sebagai penghalus rasa dan pendidikan emosi. Dikemukakan, penguasaan emosi sangatlah penting, khususnya pada manusia di zaman modern. Dalam seni, emosi disalurkan ke dalam wujud yang memiliki nilai ekspresi-komunikasi. Kegiatan penguasaan dan penyaluran ekspresi tadi menjadi dinamis dan bersemangat.

Kini, perhatian kepada emosi semakin besar dan studi psikologi telah menemukan adanya kecerdasan emosi (*emotional intelligence*) yang saat ini mulai banyak dibicarakan. Psikologi telah mempelajari bahwa otak memainkan peranan dalam berbagai kegiatan manusia dalam fungsi-fungsi: kognitif, afektif (emosional, sosial), fisik (gerak) dan intuitif (Clark, dalam Hanna Widjaja, 1996). Jadi untuk mencapai perkembangan integral, semua fungsi ini perlu dikembangkan.

Ditengarai, bahwa dalam kehidupan nyata, banyak persoalan yang dipecahkan secara jitu dengan menggunakan kecerdasan emosi yang sering kali mendahului berjalannya kecerdasan rasio (inteliijen). Orang sering membedakan antara tindakan yang

menggunakan otak dan hati. Mungkin sekali, nenek moyang kita zaman dahulu banyak mengaktifkan kecerdasan emosi dalam menghadapi tantangan lingkungannya.

Menurut Daniel Goleman, pakar dalam studi kecerdasan emosi, kompetensi dalam bidang pengendalian emosi atau kecerdasan emosi (EQ) dapat dipelajari dan ditingkatkan. Dikaitkan dengan pendapat ini, pendidikan seni rupa yang banyak melibatkan emosi, intuisi dan imajinasi dapat dijadikan salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan emosi.

Lebih jauh lagi, pendidikan seni dapat juga menjadi semacam penyembuh (*therapy*) atau penyehat mental dalam hal tercapainya kepuasan dan keberanian baru. Cara yang efektif untuk pendidikan emosi adalah memberi peluang dan stimulasi yang memungkinkan para siswa dapat bekerja dengan rasa aman serta penuh percaya diri. (Fransesco, 1958).

D. Pendidikan Seni Rupa dan Tujuan Pendidikan Nasional

Pendidikan Nasional Indonesia bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia Indonesia seutuhnya, yaitu manusia yang beriman dan bertaqwa terhadap Tuhan Yang Mahaesa dan berbudi pekerti luhur, memiliki pengetahuan dan keterampilan, sehat jasmani dan rohani, kepribadian yang mantap dan mandiri serta rasa tanggung jawab kemasyarakatan dan kebangsaan (UURI No.2 tahun 1989 Bab II Pasal 4). Pendidikan seni sebagai bagian dari Pendidikan Nasional, seyogyanya memperhatikan makna yang terkandung dalam pernyataan di atas dan berupaya untuk dapat menunjang pelaksanaannya.

Pendidikan seni rupa juga berperan dalam menyeimbangkan kehidupan individu dalam pengembangan kepribadiannya, baik dalam aspek kecerdasan maupun perasaan dan kehendak. Lebih khusus lagi pendidikan seni dapat menghaluskan rasa, dan mengembangkan daya cipta, serta mencintai kebudayaan nasional, bahkan menghargai hasil-hasil kebudayaan/kesenian dari bangsa manapun. Hal ini diperlukan dalam rangka menghadapi kehidupan yang semakin kompleks, yang ditandai dengan arus globalisasi akibat ledakan teknologi komunikasi.

E. Peranan Guru Seni Rupa

Guru memegang peranan penting dalam pendidikan seni.. Setiap guru seni perlu memahami kepemimpinan bagaimana dan tanggung jawab apa yang dituntut para siswa serta bimbingan mana yang dapat memberi inspirasi kepada mereka; apa yang boleh dan yang tidak boleh dia lakukan. Di ruangan kelas, setiap saat guru senantiasa diperlukan para siswanya.

Peran kunci guru seni, tidak lagi terletak pada mengajarkan kepada siswa bagaimana cara menggambar, atau memberikan contoh gambar untuk ditiru siswa, tetapi lebih terfokus kepada penciptaan iklim belajar yang menunjang, suasana yang akrab serta adanya penerimaan guru atas pribadi para siswa yang beraneka ragam dengan karya dan gagasan mereka yang bervariasi pula. Dalam keseluruhan penyelenggaraan kegiatan seni di sekolah, peranan guru adalah memberi inspirasi, memberi kejelasan/klarifikasi, membantu menerjemahkan gagasan perasaan dan reaksi siswa ke dalam bentuk-bentuk karya seni yang terorganisasi secara estetis (Jefferson, 1969); atau, menciptakan iklim yang menunjang bagi kegiatan “menemukan”, “eksplorasi” dan “produksi”. Peranan ini dapat dimainkan guru, baik pada saat awal ataupun di tengah pelajaran sedang berlangsung. Tentu saja, untuk dapat berperan seperti ini guru seni perlu “mengasah” kepekaan rasa seninya secara memadai, melalui kegiatan belajar yang terus-menerus (belajar bisa diartikan: mengamati, menghayati, mengkaji atau berkarya).

Tugas-tugas guru seni sebetulnya cukup jelas dan spesifik tetapi jangan diartikan secara kaku. Yang penting, tetaplah berorientasi kepada kebutuhan belajar siswa. Tugas-tugas guru paling sedikit meliputi lima kegiatan penting, yaitu: (1) merancang, (2) memotivasi, (3) membimbing, (4) mengevaluasi, dan (5) menyelenggarakan pameran.

Berikut ini akan dibahas salah satu tugas yang sangat penting bagi guru dan perlu dikembangkan, tetapi sering diabaikan yaitu *memotivasi*.

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti dorongan untuk berbuat. Jadi motivasi adalah proses yang memungkinkan perilaku seseorang digerakkan dan diarahkan kepada suatu tujuan tertentu. (baca: Kleinginna & Kleinginna, 1981).

Sering dikemukakan orang bahwa dalam kegiatan berkarya seni, anak-anak tidak perlu dimotivasi, karena mereka sudah dengan sendirinya menyukai kegiatan ini. Pernyataan ini tidak sepenuhnya benar, sebagaimana terbukti dalam kenyataan. Tidak semua anak secara spontan mampu berkreasi, sekalipun ia berada pada fase perkembangan yang disebut “the golden age of creative expression” (masa keemasan ekspresi kreatif), sekitar usia kelas I – III SD. Kiranya faktor lingkungan budaya turut memegang peranan dalam hal ini. Spontanitas berekspresi-kreatif pada anak hanya terjadi jika didukung oleh iklim yang menunjang dan melalui serangkaian pengalaman berkesenian, baik dalam bentuk kegiatan apresiasi maupun kreasi.

Beberapa cara yang dapat dijadikan alat motivasi oleh guru pada awal pelajaran seni rupa yaitu : insentif, membangunkan pengalaman pribadi (ingatan, asosiasi emosional), pengamatan langsung kepada objek di lingkungan, asosiasi gagasan dengan bahan/media dan perluasan pengetahuan.

Insentif di sini lebih diartikan sebagai penguatan (*reinforcement*) bersifat non-material, yang memungkinkan para siswa tergugah minatnya untuk mengikuti pelajaran. Bentuknya antara lain berupa: kata-kata pujian, gerak mimik, acungan jempol, atau tanda persetujuan dan penerimaan guru kepada siswa yang mengemukakan gagasan menarik. Hal ini dapat dilakukan terutama pada diskusi awal.

Membangunkan ingatan perlu dilakukan, untuk mengungkapkan kembali pengalaman siswa di masa lalu yang mungkin sudah dilupakan. Caranya, dengan melakukan pancingan-pancingan kata-kata, kalimat pernyataan atau pertanyaan yang tak perlu dijawab secara verbal.

Asosiasi emosional hampir sama dengan membangunkan ingatan, namun lebih diperdalam sehingga dapat menyentuh perasaan dan imajinasi siswa. Gagasan yang dikaitkan dengan ekspresi menghasilkan karya yang lebih berkualitas.

Asosiasi gagasan dengan bahan. Artinya, setiap jenis bahan yang digunakan memiliki karakter khusus yang memancing ide penciptaan. Bandingkan, apa yang

mungkin dihasilkan oleh bahan tanah liat, pastel minyak/crayon, bubur kertas ? Guru perlu memberi sugesti tentang sifat bahan, variasi kemungkinan untuk menghasilkan bentuk-bentuk beraneka ragam, yang ditindaklanjuti dengan percobaan-percobaan oleh siswa.

Memperluas pengetahuan, artinya guru berupaya agar pengetahuan siap mengenai suatu objek yang telah dimiliki siswa, ditambah, diperkaya oleh guru maupun siswa-siswa lainnya. Hal ini dapat dilakukan dengan diskusi pada tahap awal (pra-kegiatan), pada waktu kegiatan sedang berlangsung atau setelah hasil karya selesai dibuat siswa. Pengetahuan yang luas akan memperlancar proses kreasi, bahkan meningkatkan daya tarik hasil karya.

Akhirnya guru perlu memperhatikan juga kapan saat-saat yang tepat diberikannya motivasi, jangan sampai mengganggu siswa yang sedang asyik bekerja (Wachowiak dan Clements, 1993).

F. Pendekatan

Di sekolah umum, baik pendidikan dasar maupun pendidikan menengah, pendidikan seni rupa sebaiknya ditempatkan sebagai mata pelajaran yang mengimbangi mata pelajaran lain. Pendidikan seni rupa yang dalam pelaksanaannya lebih memberikan kebebasan berekspresi dan memberikan saluran emosi akan sangat berperan dalam mengembangkan mental-spiritual anak-anak. Pendidikan seni sebagai pengimbang mata pelajaran lain –yang menekankan pada pengembangan rasio/intelektual- dibutuhkan dalam rangka membangun semangat dan motivasi belajar yang utuh.

Pendekatan dalam pelaksanaan pendidikan seni rupa di sekolah umum, terutama pada tingkat pendidikan lanjutan, harus memperhatikan dan mempertimbangkan bahwa pendidikan seni sebagai wahana bermain yang bermuatan edukatif dan membangun kreativitas.

Jika kita menggunakan seni sebagai cara dan sekaligus sarana pendidikan, maka pendekatannya pun harus sesuai dengan tujuan penciptaan seni, meskipun seninya tidak

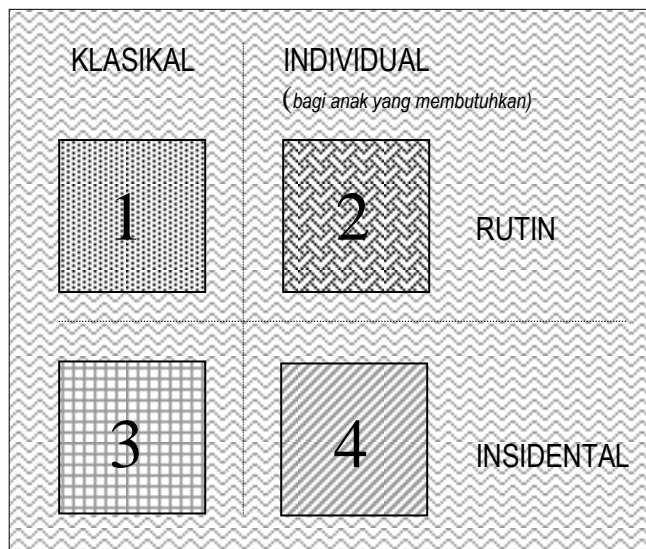
kita tempatkan sebagai tujuan pendidikan. Pendekatan yang utama dalam pembelajaran pendidikan seni rupa ialah pendekatan inspiratif.

Karya seni merupakan curahan emosi yang diberi bentuk yang indah dan kreatif. Karena itu karya seni hanya akan lahir dari hati penuh keharuan. Untuk memancing tercurahkannya keharuan itu, maka kita gunakan pendekatan inspiratif. Pendekatan inspiratif akan mengembangkan inspirasi, terutama untuk anak-anak yang memerlukannya, agar hatinya tergugah untuk berkarya seni. Pendekatan inspiratif ialah suatu cara yang dapat ditempuh untuk menggerakkan keharuan anak-anak agar mereka dapat mencurahkan ekspresinya ke dalam bentuk karya seni. Pendekatan inspiratif dapat menggugah keharuan karena pengalaman lama terpancing atau dapat juga memberi pengalaman baru yang menggugah keharuan anak-anak. Bentuk-bentuk penggugah keharuan yang oleh Lansing disebut dengan istilah *stimulation* dan *cultural stimulation*. Ia juga membedakan atas:

- *direct experience as a form stimulation,*
- *verbal stimulation,*
- *art material as stimulation,* dan
- *audio-visual aids as stimulation.*

Selain itu juga dapat kita bedakan atas penerima stimulasi itu (anak didik), yaitu stimulasi yang berpengaruh pada anak-anak secara klasikal, dan yang berpengaruh kepada anak-anak secara individual saja, misalnya pengalaman pribadi seseorang.

Selain itu dapat juga dibedakan atas masa datangnya suatu peristiwa atau kejadian yang memancing keharuan anak-anak. Jenis ini merangkum keadaan atau peristiwa yang datang secara rutin, dan yang datang secara insidental. Nampaknya kedua penilikan terakhir ini dapat merangkum semua bentuk stimulasi. Dari kedua bentuk terakhir ini dapat menciptakan bentuk gabungan dengan menggunakan tabel 1 berikut ini.



Pada tabel 1 di atas kita melihat adanya empat kemungkinan gabungan antara keempat jenis stimulasi yang kadang-kadang disebut sebagai pemancing kreativitas atau perangsang daya cipta.

Kemungkinan gabungan itu adalah:

1. stimulasi yang klasikal rutin
2. stimulasi yang individual rutin
3. stimulasi yang klasikal insidental
4. stimulasi yang individual insidental

Untuk memperjelas perbedaan keempat stimulasi daya cipta seni, berikut ini akan dipaparkan secara singkat pengertian beberapa contohnya.

1. Stimulasi Klasikal Rutin

Stimulasi ini yang paling memungkinkan ditetapkan dalam penyusunan rencana pembelajaran semester atau catur wulan. Hal ini disebabkan semua anak dalam satu kelas akan menghayati keadaan, kejadian, atau peristiwa yang sama (yang dijadikan stimulasi). Kejadian atau peristiwanya dapat diramalkan, karena datangnya rutin.

Acara sekolah yang telah tercatat pada kalender sekolah adalah peristiwa yang datang secara rutin dan bersifat klasikal. Begitupun hari-hari besar kenegaraan yang biasa diperingati di sekolah, seperti Hari Pahlawan, Hari Pendidikan Nasional, Lebaran, Proklamasi Kemerdekaan RI, dan lain-lain, merupakan sejumlah rencana pokok bahasan yang berdasar pada stimulasi klasikal rutin. Contoh judul-judul dalam rencana pembelajarannya berbunyi:

‘Pameran Kelas’, ‘Kenaikan Kelas’, ‘Merancang Gapura HUT RI’, ‘Lomba Lukis Hardiknas’, ‘Membuat Kartu Lebaran’, dan sebagainya. Yang terpenting ialah bagaimana kita mengkorelasikan topik tersebut dengan jenis kegiatan seni rupa yang mengacu pada GBPP yang berlaku. Pengolahannya tentu saja akan sangat tergantung pada kreativitas guru sehingga mampu menstimulasi anak-anak dalam berkarya seni rupa.

2. Stimulasi Individual Rutin

Stimulasi individual rutin adalah pengalaman atau peristiwa yang dialami anak secara perorangan. Pengalaman atau peristiwa itu datang secara rutin. Misalnya hari ulang tahun yang dirayakan keluarga dan mengesankan bagi siswa. Cerita ibu menjelang tidur, jika sudah menjadi kebiasaan ibu bercerita pada anak sebelum tidur. Judul lain seperti pergi ke sekolah, pulang sekolah, kegiatan sore hari, liburan sekolah di kampung halaman, bermain di pantai, membantu ibu di rumah, dan sebagainya, merupakan contoh stimulasi individual rutin. Setiap siswa akan mengalami peristiwa tersebut, tetapi memiliki kesan dan pengalaman yang berbeda.

3. Stimulasi Klasikal Insidental

Stimulasi ini dapat menggali kejadian-kejadian atau keadaan yang akan atau telah dialami oleh anak-anak dalam satu kelas yang terjadi secara insidental (sewaktu-waktu, yang tidak diduga sebelumnya, tidak berencana jauh sebelumnya). Misalnya, perkenalan dengan ibu guru baru, perpisahan dengan Bapak Kepala Sekolah, kawan baru kami, kelas kami juara kebersihan dan keindahan kelas, dan lain-lain, merupakan serangkaian contoh peristiwa yang dialami secara klasikal (seluruh anak dalam satu

kelas) namun kejadiannya insidental. Dari kejadian inilah menjadi titik tolak kita dalam merangsang daya cipta anak yang dilakukan pada pengantar (introduksi) proses pembelajaran. Dalam pelaksanaannya dapat berupa cerita, nyanyian, tarian, atau bentuk lain yang dapat menjadi pembangkit inspirasi berkarya seni rupa.

4. Stimulasi Individual Insidental

Stimulasi ini berguna untuk menggugah pengalaman perorangan yang bersifat sewaktu-waktu (insidental). Seorang anak pada suatu saat mengalami peristiwa yang tidak terduga dan peristiwa itu tentu saja tidak dialami oleh orang lain. Misalnya: mendapat hadiah lomba lukis, aku sakit gigi, ayahku wafat, adik kecilku lahir, dan sebagainya. Stimulasi jenis ini biasanya dilakukan pada kasus perorangan yang mengalami hambatan ketika diberikan stimulasi klasikal. Yang mengalami hambatan seperti ini sebagai gejala inspirasi yang distimulasi oleh guru ke semua anak (klasikal) tidak dapat berkembang dalam imajinasi anak tertentu. Sehingga guru perlu mendekati anak tersebut secara perorangan. Guru berusaha menggali pengalaman pribadinya dan minatnya, sehingga anak itu bisa terinspirasi, walaupun individual/perorangan sifatnya.

Dengan keempat jenis stimulasi daya cipta seni rupa diharapkan anak didik kita tidak lagi harus melaksanakan instruksi guru tentang “menggambar bebas...” setiap saat berhadapan dengan pelajaran seni rupa. Kebebasan dalam berkarya akan lebih mudah tersalurkan dengan adanya pengantar pada awal pelaksanaan proses pembelajaran dengan berbagai cara, seperti bercerita, bernyanyi, menari, atau menggabungkan ketiganya, yang pada intinya melaksanakan rencana pengajaran yang berstimulasi daya cipta tersebut. Tidak ada pelaksanaan pembelajaran yang dibiarkan anak berkarya sesuka hati, tanpa batas, bebas tanpa bimbingan, dan tanpa stimulasi yang berarti. Sebab jika kebebasan tanpa batas maka hasil belajarnya akan tidak memuaskan, dan prosesnya pun tidak bisa terkontrol.

Stimulasi daya cipta ini juga diharapkan bisa membina kreativitas dengan mengembangkan berbagai pendekatan. Kreativitas dalam proses berkarya seni rupa akan membangun cara berpikir *divergen*. Sehingga dalam pelaksanaan pendidikan seni rupa selalu berbentuk *Problem Solving Approach*. Kepada anak-anak selalu disampaikan

situasi atau kondisi yang mengundang pemecahan masalah. Misalnya, segumpal tanah liat, sehelai kertas, setumpuk kotak bekas yang dihadapkan pada anak-anak merupakan suatu masalah yang memerlukan pemecahannya. Hal ini terbukti dengan muncul pertanyaan, “Mau diapakan bahan ini?” Secara bijaksana kita tidak kemudian memerintahkan anak untuk menjadikan tanah liat itu anjing-anjingan, atau kertas gambar itu diisi dengan pemandangan sawah dan gunung, atau setumpuk kotak bekas jadi mobil-mobilan. Akan tetapi kita menghubungkan materi itu dengan sesuatu yang dapat menggerakkan hati dan keharuan anak-anak. Memberi inspirasi kepada anak-anak untuk memberi bentuk kepada materi yang dihadapi sehingga materi itu dapat mereka olah menjadi media komunikasi. Media komunikasi ini dapat menyalurkan perasaannya yang tergugah oleh pemancing inspirasi (stimulasi daya cipta) yang kita berikan atau yang kita pancing untuk menggugah kenangan lama yang mengesankan mereka.

Hal lain yang harus menjadi pertimbangan kita dalam merangsang kegairahan berkarya seni rupa para siswa, yaitu pusat minatnya dalam berkreasi seni. Pusat minat para siswa SLTP dan SMU akan berbeda dengan anak-anak Sekolah Dasar. Pusat minat didukung oleh lingkungan dan faktor perkembangan psikologisnya. Usia siswa SLTP yang mulai memasuki prapubertas tentu saja mesti diperhatikan minatnya yang mulai meninggalkan dunia anak. Demikian pula pusat minat siswa SMU sudah sangat sensitif pada masalah remaja. Untuk mengembangkan kegairahan belajar inilah nampaknya seorang Guru sangat perlu memahami dan menguasai pusat minat siswa. Tema-tema dalam pengembangan pokok bahasan juga mesti bersumber pada pusat minat, sehingga para siswa dalam proses pembelajaran akan lebih bergairah.

G. Metode

Banyak metode yang dapat kita pilih untuk melaksanakan pendidikan seni rupa di sekolah lanjutan. Mengingat banyak pilihan metode, maka kita harus mengelompokkannya untuk memudahkan mempelajari metode tersebut. Dalam pengelompokan itu kita dapat memilih segi apa yang mendasarinya? Kita dapat mengelompokkannya atas dasar kegiatan belajarnya, yaitu metode untuk pengajaran

praktik, teori, dan paduan antara keduanya. Dapat pula kita membedakannya atas metode yang mengutamakan keleluasaan tersalurkannya ekspresi (metode yang lebih mengutamakan kebebasan individu), dan metode yang lebih mengutamakan perkembangan sosial anak-anak.

Jika bahan kajian ini dihubungkan dengan tingkat sekolah yang akan dihadapi para mahasiswa calon guru, atau para guru, maka jenisnya harus menyangkut metode yang cukup banyak ragamnya. Termasuk metode yang lebih mengutamakan kecakapan teknis bagi anak-anak sekolah lanjutan, dan cara-cara menyajikan bahan teori bagi mereka. Tetapi tidak dapat pula ditinggalkan metode-metode yang lebih mengutamakan penyaluran ungkapan perasaan yang akan berlaku bagi anak-anak kecil maupun anak-anak besar.

Atas dasar pertimbangan itu dipilihlah metode-metode yang dalam penggunaannya akan banyak dilakukan. Metode yang akan dipaparkan ini bersifat khusus dalam pelaksanaan pendidikan seni rupa, di antaranya metode ekspresi bebas, metode kerja kelompok, metode global, metode pengajaran terpadu. Metode-metode pembelajaran umum seperti metode ceramah, tanya-jawab, diskusi, sosiodrama, karyawisata, dan lain-lain tidak dibahas pada modul ini, sebab metode tersebut pada dasarnya memiliki kesamaan pada setiap bidang studi.

1. *Metode Ekspresi Bebas*

Metode ini dapat digunakan pada saat guru – guru menghadapi para siswa sekolah lanjutan, dan dapat pula digunakan oleh para calon seniman yang belajar padanya.

Tujuan penggunaan metode ini ialah memberi keleluasaan kepada anak didik untuk mengungkapkan perasaannya ke dalam penciptaan karya seni yang diajarkan kepada mereka. Agar mereka memperoleh keleluasaan, maka ada hal-hal pokok yang harus diperhatikan dalam penggunaan metode ini. Sebagaimana proses penciptaan seni orang dewasa, maka dalam pendidikan seni pun hal ini tidak ada kekecualian, yaitu adanya tema yang ingin disampaikan atau yang menjadi isi ungkapan perasaan itu, dan

ada keseragaman bentuk ungkapan yang lebih sesuai dengan karakter anak-anak yang menentukan gaya ungkapan masing-masing.

- a. **Tema** merupakan isi ungkapan yang akan disampaikan oleh para siswa pada saat mereka mendapat kesempatan untuk berkarya. Meskipun sesungguhnya kita dapat mengkondisikan dengan menggunakan stimulasi yang bersifat klasikal namun sesungguhnya setiap anak memiliki pengalaman yang mengesankan. Oleh karena itu biarkan mereka menentukan sendiri pilihan tema agar mereka dapat menyampaikan isi hatinya dengan leluasa. Tema yang cocok buat anak-anak adalah tema yang bersumber dari kehidupan mereka. Oleh karena itu para guru dipersyaratkan untuk dapat mengidentifikasi dirinya kepada dunia mereka agar dapat menghayati kehidupan mereka untuk memberi dorongan pada saat kita berada di belakang mereka, memberi semangat kepada mereka agar saat untuk memperlancar jalannya berekspresi pada saat kita ada di tengah-tengah mereka, terutama harus kita lakukan kepada mereka yang nampak masih mencari ide-ide yang seakan-akan masih kabur bentuk apa yang akan diciptakannya. Apabila kegiatan seni rupa dilaksanakan di dalam kelas, berilah kesempatan kepada mereka yang memilih tempat berkarya di luar kelas. Asal mereka dapat berbuat dengan tertib, dalam arti tidak di tempat yang membahayakan atau merugikan dirinya, atau mengganggu orang lain. Sesekali kita harus dapat melihat-lihat mereka yang memilih berkarya di tempat lain. Hal ini harus kita lakukan agar mereka merasa masih diperhatikan, bukan merasa diawasi apalagi dimata-matai.
- b. **Media** yang dimaksudkan di sini adalah bahan dan alat-alat yang dapat dipilih untuk digunakan oleh para siswa dalam mewujudkan bentuk ungkapan yang ingin mereka sampaikan. Penggunaan media menyangkut prosedur serta teknik penggunaannya. Prosedur adalah langkah-langkah kerja secara teknis yang harus diikuti dengan seksama. Umpamanya saja jika para siswa akan melaksanakan cetak tinggi, langkah-langkah apa saja yang harus secara berurutan mereka lakukan agar anak-anak dapat menggunakan media dengan menempuh langkah-langkah penggunaannya secara

tepat. Berbeda dengan teknik penggunaan media itu. Teknik ini harus ditemukan secara perorangan oleh siswa agar kreativitas mereka dapat pula berkembang melalui penggunaan media ini. Oleh karena itu, teknik tidak perlu diajarkan. Untuk memupuk anak-anak menemukan teknik tertentu, pada saat mereka berkenalan dengan media yang baru mereka kenal, berilah mereka kesempatan untuk mengadakan eksperimen dan eksplorasi dengan media yang baru itu.

Yang dimaksud **teknik** adalah cara menggunakan media (alatgambar/lukis). Misalnya media oil pastel yang dalam teknik penggunaannya *oil pastel* dapat digunakan dengan cara pulasan, goresan, bahkan kerikan dan campuran. Teknik campuran dapat dilakukan misalnya dengan cara mencelupkan dulu ujung batangan *oil pastel* ke dalam minyak terpentin sebelum digoreskan pada kertas. Efek goresannya akan tampak mirip seperti gambar/lukisan dengan cat minyak. Atau bisa juga teknik campuran ini dengan cara menggabungkan teknik goresan biasa dengan teknik kerikan. Teknik pulasan cat air dengan goresan *oil pastel* juga dapat dilakukan oleh anak didik dalam mengembangkan teknik campuran penggunaan media (*mix media*).

Di atas telah dikemukakan bahwa kesempatan untuk bereksplorasi dan bereksperimen mesti diberikan kepada para anak didik. Kesempatan ini tidak hanya perlu bagi anak-anak, akan tetapi biasa dilakukan juga oleh para seniman yang ingin menemukan unsur-unsur baru yang dihasilkan dengan teknik tertentu yang ditemukannya dari hasil eksperimen. Yang ditemukan secara kebetulan atau tidak disengaja misalnya jejak kuas yang utuh yang menghasilkan tekstur lukisan. Memang berbeda dengan para pelukis dahulu yang berusaha menghasilkan jejak kuas atau lukisan yang sangat halus agar mirip dengan foto. Mereka berusaha melukis semirip mungkin dengan kenyataan yang diamatinya. Namun pada saat terjadi perubahan konsep estetis, yang menyebabkan perubahan gaya maka kecenderungan melukis mirip ini semakin pudar. Hal ini juga disebabkan oleh usaha eksperimentasi dan penemuan baru terhadap teknik dan gaya. Kelompok pelukis yang menamakan 'Pelukis Barbizon' di Perancis, setelah ditemukan tube timah dan

cat yang telah dibuat, dapat dimasukkan ke dalam tube itu mempunyai kebiasaan baru dalam melukis, yaitu melukis di alam terbuka (*outdoor studio*), yang sebelumnya tidak pernah dilakukan oleh para pelukis. Pada umumnya para pelukis dari kelompok ini adalah pelukis pemandangan alam. Kesempatan melukis di luar studio (alam terbuka) ternyata memberikan pengalaman baru yang tidak pernah diperolehnya dari dalam studio. Melukis di alam terbuka memiliki daya tarik tersendiri. Ketertarikan itu misalnya karena sinar matahari berubah setiap saat -yang disebabkan oleh perjalanan matahari dari mulai terbit hingga akhirnya terbenam, yang kemudian berpengaruh pada penampilan suatu pemandangan. Perubahan ini tentu saja berakibat pada perubahan tata warna yang diakibatkan sudut datang sinar matahari itu. Perubahan itu menantang para pelukis untuk melukis dengan cepat agar kilasan sinar yang saat itu sangat menarik hati untuk dilukis masih tetap dapat terrekam. Akibatnya para pelukis tidak mempunyai kesempatan untuk menghaluskan sapuan kuasnya. Kebiasaan ini kemudian menular kepada para pelukis impresionisme yang sebagian di antara mereka adalah anggota kelompok pelukis Barbizon juga. Sapuan-sapuan kuas yang utuh itu meninggalkan sifat permukaan kasar (sapuan kuat) dan bertekstur yang menjadi unsur baru dalam lukisan. Saat ini banyak pelukis yang sengaja membuat lukisan dengan permukaan kasar (bertekstur), bahkan ada pelukis yang sengaja menampilkan tekstur dengan bahan lain.

Eksperimentasi dilakukan untuk menemukan unsur-unsur estetik yang baru. Dengan keyakinan bahwa setiap materi memiliki sifat kemungkinan, serta batas kemungkinan. Berbagai teknik ini memungkinkan ditemukannya unsur keindahan baru, maka seringkali para pelukis dengan tekun bereksperimen untuk menemukan unsur-unsur keindahan baru. Upaya ini merupakan salah satu kerativitas seniman bergaya modern.

Atas dasar kenyataan dunia seni rupa orang dewasa itu, maka para siswa pun sebagai seniman tidak hanya boleh memilih media yang disukainya, tetapi juga boleh dengan cara / teknik apapun yang ingin digunakannya sesuai pilihannya. Untuk itu sebaiknya di kelas yang menggunakan metode ekspresi bebas hendaknya disediakan

berbagai media yang bervariasi yang memungkinkan anak-anak dapat memilih media yang cocok berdasarkan keinginannya. Jika kita ingat bahwa keinginan untuk berekspresi itu kadang-kadang memerlukan media yang spesifik, maka ketersediaan media yang beragam akan lebih banyak menolong tersalurkannya ungkapan perasaan. Demikian juga kita ingatkan upaya pembinaan kreativitas sejak usia dini, tersedianya pilihan yang beragam akan memancing kebiasaan siswa untuk berpikir secara *divergen* dalam menghadapi masalah yang menantang untuk mendapat pemecahan.

- c. **Gaya ungkapan** sering dilupakan dalam melaksanakan pendidikan seni rupa. Apabila kita mencoba mengumpulkan tulisan sejumlah orang, maka dengan mudah kita akan melihat perbedaan gaya ungkapan tulisan mereka. Padahal mereka sama-sama belajar menulis, akan tetapi setelah menulis sudah tidak lagi bagian belajar. Setelah kegiatan menulis menjadi kegiatan spontan, maka setiap orang menghasilkan gaya tulisan berbeda-beda.

Dalam kegiatan menggambar pun sesungguhnya demikian. Kegiatan menggambar kebanyakan dilakukan dengan tidak spontan, bahkan dilakukan dengan ragu-ragu, terutama oleh anak-anak besar yang tidak berbakat seni rupa, maka gaya ungkapannya tidak tampak sama sekali. Hal ini disebabkan oleh goresan-goresan yang membentuk itu dibuat masih dalam proses belajar. Sehubungan dengan ini paling tidak anak-anak **tidak** mendapat tekanan untuk menuruti kehendak gurunya (menggambar secara visual-realistis, yang sesuai kesukaan gurunya).

Untuk mengetahui ketentuan ini, para guru setidaknya memahami bahwa pada para siswa SLTP dan SMU sudah memasuki masa naturalisme. Pada masa ini para siswa selalu berusaha menggambar mirip seperti yang dilihatnya. Kecenderungan ini yang sebenarnya akan memperlihatkan tanda-tanda pendekatan rasionalisasi pada karya mereka. Oleh sebab itu, Guru sangat perlu merangsang mereka agar tetap berekreasi secara bebas tanpa batas kemiripan, yang berarti bahwa menggambar tidak selalu

harus mirip, tetapi justru merupakan bentuk ungkapan dari perasaan. Pada siswa SLTP dan SMU akan ditemukan kendala penurunan kegairahan berkarya. Para siswa sudah bisa menilai karyanya, sehingga mereka seakan-akan mengukur kemampuan diri, dan timbullah perasaan malu berkarya. Hal inilah yang mungkin perlu diantisipasi oleh para Guru.

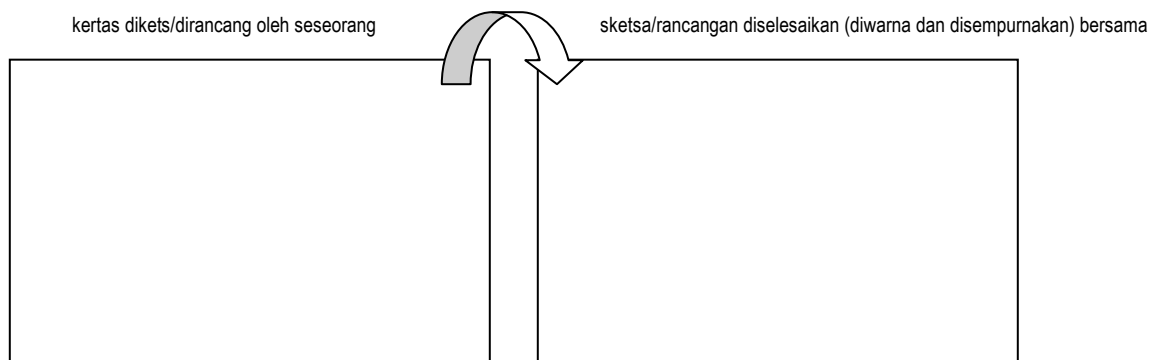
2. Metode Kerja Kelompok

Jika metode ekspresi bebas lebih banyak menjamin kebebasan anak-anak untuk menyalurkan ungkapan perasaannya, maka hal ini harus diimbangi dengan metode yang lebih mengutamakan pengalaman berkelompok para siswa, untuk membina perkembangan sosial mereka.

Ada dua macam metode kerja kelompok dalam pendidikan seni rupa, yaitu kerja paduan (*group work*), dan kerja kolektif (*collective painting*). Kerja kelompok ini dimaksudkan untuk membuat karya seni rupa (misalnya melukis, mematung, membentuk, dll) yang berukuran besar (misalnya ukuran A1, A2 atau yang lebih besar dari itu), dan menciptakan hubungan emosi (sosioemosional) antar siswa menjadi lebih hangat dan mesra. Hubungan antar siswa akan terjalin baik, karena mereka dituntut bekerja bersama, saling menghargai karya teman, berkarya dengan tujuan yang sama, yang akhirnya akan membentuk kebersamaan yang bersahabat.

- a. Kerja paduan (*group work*) adalah cara menggambar yang dilakukan oleh sekelompok anak dengan jalan menyempurnakan (mewarnai, melengkapi gambar) sebuah sketsa yang telah dibuat oleh seseorang atau beberapa orang temannya. Penyempurnaan sketsa ini biasanya dilakukan dengan bahan pewarna yang digunakan berbentuk cairan (cat poster, cat air, cat akrilik) atau pewarna kering seperti oil pastel, krayon, pensil warna, spidol warna, dll). Tekniknya bisa beragam, selain melukis / menggambar dengan media tersebut, bisa juga menggunakan teknik tempelan (kolase) dari kertas, kain, ataupun bahan lain yang direncanakan sebelumnya. Yang perlu diperhatikan dalam pelaksanaan kerja kelompok ini ialah bahwa bidang yang akan digambar harus berukuran besar dari biasanya (misalnya

berukuran A2: 420 x 594 mm). Tetapi sebesar-besarnya kertas gambar, jangan sampai anak-anak sulit untuk menjangkau bagian tengah kertas, sebab kertas yang sedang digambari sebaiknya tidak sampai terinjak atau diduduki anak. Cara kerja anak-anak (saat menggambar bersama) akan sangat beragam, posisi menggambarnya juga tidak selalu duduk, mungkin saja ada yang berdiri atau sambil jongkok (jika kertasnya disimpan di lantai). Jenis kerja kelompok jenis paduan ini memungkinkan anak dalam kelompoknya bekerja secara kompak, sebab anak dituntut bersaing dengan kelompok lain, serta berusaha mewujudkan gambar sebagus mungkin. Kepuasan bersama akan tampak pada wajah anak-anak.



- b. Kerja kolektif (*collective painting*) adalah proses melukis (menggambar) yang dilakukan secara bersama-sama oleh sekelompok anak, dengan cara sebagai berikut:
- (1) Anak-anak, dalam satu kelompok, menyusun kertas gambar ukuran kecil (misalnya ukuran A4 atau kuarto) menjadi satu bidang besar. Jika satu kelompok berjumlah 6 orang anak, maka ukuran bidang gambar menjadi 6 kali ukuran kuarto/A4. Satukanlah keenam kertas tersebut dengan menggunakan selotif (di bagian belakangnya).
 - (2) Tentukan seorang anak (berdasarkan musyawarah kelompok) untuk membuat sketsa (rencana gambar) dengan pensil. Tema gambarnya juga ditentukan bersama-sama.
 - (3) Kertas gambar yang berjumlah 6 lembar itu setelah diskets, kemudian dilepas dan dibagikan lagi kepada masing-masing anggota kelompok. Jangan lupa

sebelumnya kertas harus diberi tanda atau nomor untuk memudahkan proses penyatuan kembali.

- (4) Langkah berikutnya, setiap anggota kelompok menyempurnakan bagian skets gambar dengan cara mewarnainya atau melengkapinya sesuai ekspresinya masing-masing.
- (5) Terakhir, jika setiap anggota telah menyelesaikan sketsnya, kumpulkan dan satukan kembali hasil karyanya itu. Pada langkah ini merupakan langkah yang menarik dan menyenangkan, karena secara bersama-sama setiap kelompok akan menyaksikan bagaimana gambar yang terpisah-pisah itu harus bersatu. Ada bagian yang satu dengan lainnya tidak sewarna, ada pula yang berubah unsur yang digambarkannya. Semua anak akan mendapatkan kegembiraan tersendiri. Untuk menyatukan kembali, berikan selotif di bagian belakang gambar. Tempelkan gambar besar itu pada dinding kelas.

Sebenarnya kertas yang digambarinya bisa menggunakan kertas A1 (594 x 841 mm), kemudian diskets (dirancang) oleh seseorang, dan kemudian dipotong-potong sama besar sesuai jumlah anggota kelompok. Masing-masing anggota menyelesaikan bagian gambarnya. Setelah selesai, barulah dikumpulkan kembali dan disusun sesuai rencana.

Gambar di bawah ini akan menjelaskan langkah-langkah kerja kolektif.

Catatan:

- Metode kerja kelompok berfungsi bagi anak-anak untuk memperoleh pengalaman dalam menjalin kerjasama di antara anggota kelompoknya. Oleh karena itu pembentukan kelompoknya pun harus diserahkan kepada anak-anak di bawah bimbingan guru.
- Dalam memupuk kerja sama itu, banyak pengalaman yang memberi kesan dan kepuasan pada anak, misalnya saat menentukan kelompok, memilih teman yang akan merancang gambar, dan mereka akan menghargai teman yang berprestasi, jika dengan teman terjadi persengketaan, maka dengan sendirinya mereka akan berdamai kembali, karena satu sama lain saling membutuhkan dan menuju satu tujuan yang sama.
- Dalam menilai gambar kelompok tersebut, ada hal-hal yang harus diperhatikan, yaitu proses menggambar sejak awal hingga selesai, saham gambar setiap anak, kerja sama yang terjalin, serta karya secara utuh (dinilai dari segi keutuhan tema, pewarnaan, goresan, komposisi, dan unsur kewajaran gambar anak secara keseluruhan).
- Dalam pelaksanaan metode kerja kelompok ini, bisa juga dengan teknik campuran (antara jenis paduan dan kumpulan). Misalnya gambar yang dibuat meliputi 3 adegan, dan setiap adegan dibuat oleh lima orang anak, maka untuk ini diperlukan 15 orang anak. Setiap adegan dikerjakan dengan jenis kerja paduan, dan jika ketiga gambar itu dipersatukan, gambar itu merupakan kumpulan dari tiga buah gambar (hasil paduan).

3. *Metode Global*

Metode global dalam kegiatan menggambar merupakan metode yang biasa digunakan pada tahap awal menggambar bentuk. Tujuan utama penggunaan metode ini

ialah agar para siswa dapat menangkap bentuk keseluruhan dari bentuk model yang disediakan. Salah satu teknik dalam metode global ini yang paling cocok digunakan anak-anak untuk menghasilkan bentuk keseluruhan melalui obyek yang disediakan ialah teknik **siluet**.

Ada beberapa pertimbangan teknis dan psikologis yang mendasari penggunaan metode global dengan teknik siluet dalam menangkap bentuk obyek secara keseluruhan. Secara teknis bentuk keseluruhan akan mudah ditangkap dengan jalan membuat siluet yang (sementara) meniadakan bagian-bagian kecil dan ciri-ciri sekunder dari obyek yang digambarkan itu. Warna dan nada-nada yang disebabkan oleh volume suatu model dianggap ciri sekunder yang jika sementara ditiadakan, tidak akan menghilangkan ciri keseluruhan benda. Demikian pula bagian-bagian kecil dari benda yang dijadikan sebagai modelnya. Dengan teknik siluet pula keberanian para siswa untuk menggoreskan kuas diperkuat karena jika mereka membuat kesalahan, kesalahan itu dengan mudah dapat ditiadakan dengan jalan memperbesar atau memperkecil ukuran gambar yang dibuat, sehingga kesalahan dapat ditutupi oleh sapuan kuas yang digoreskan, seperti yang akan disampaikan secara lengkap pada paparan yang bersifat teknis ini.

Secara psikologis bentuk global mendahului penampakan bagian-bagian dari suatu benda yang diamati seseorang. Begitu juga ditinjau dari segi perkembangan siswa, pada saat siswa dapat melihat sesuatu, maka bentuk globallah yang lebih dahulu dapat ditangkap oleh para siswa. Nanti jika alat indera anak telah berkembang lebih maju lagi, barulah anak-anak dapat menangkap suatu benda secara lebih lengkap.

Kedua pertimbangan itu nampak terlampau teoritis untuk membenarkan pilihan teknis siluet untuk menangkap bentuk keseluruhan benda (bentuk global). Marilah kita adakan percobaan sebagai berikut. Percobaan ini diterapkan kepada dua orang siswa yang akan menggambarinya. Sediakan sebuah bola besar, bolak sepak, bola basket, atau bola voli yang tersedia di sekolah. Letakkan di atas meja agar dapat dilihat dengan jelas dan mudah oleh kedua orang siswa yang akan mengadakan percobaan itu. Buatlah gambar itu di papan tulis agar semua siswa dapat melihat dengan jelas apa yang dilakukan oleh kedua siswa yang mencoba itu. Pada saat pertama, siswa yang pertama, diharuskan membuat gambar bola dengan teknik garis (teknik kontur). Sedangkan siswa

yang kedua diharuskan membuat gambar bola dengan teknik siluet dengan kapur putih (gambar siluet menjadi berwarna putih). Mintalah siswa ini menggambar bola dengan dimulai dari membuat sebuah titik (titik), yang berangsur-angsur diperbesar sehingga akhirnya terwujudlah gambar bola. Setelah waktu yang ditetapkan selesai, kini mereka menggambar bola yang tersedia dengan cara bergilir. Yang sebelumnya menggambar bola dengan teknik kontur bergilir dengan teknik siluet, begitupun sebaliknya. Semua anak diharapkan memperhatikan kedua temannya yang sedang melakukan percobaan tersebut. Tanyalah mereka, apa yang terjadi saat mereka berdua mengadakan percobaan tadi. Cobalah cocokkan dengan catatan di bawah ini:

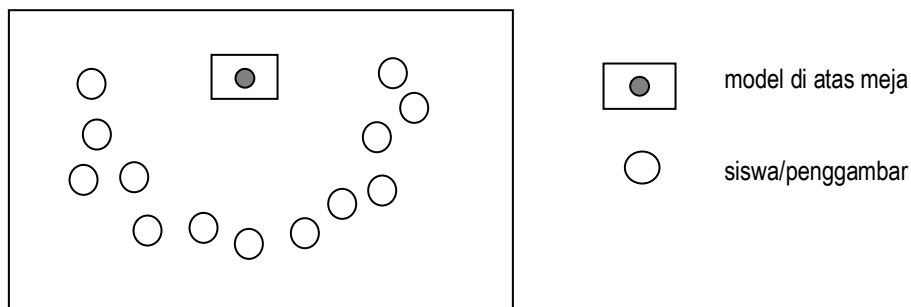
- a. Kedudukan siswa itu pada saat membuat gambar bulatan dengan teknik kontur nampak keragu-raguan, bahkan kadang-kadang mereka mencoba menghapus bagian-bagian goresan yang salah arah.
- b. Kedua siswa itu pada saat menggambar bola dengan teknik siluet nampak gerakan tangannya lancar dan berani, seakan-akan mereka tidak ragu-ragu menarik goresan.
- c. Ternyata gambar yang dibuat dengan teknik siluet bentuknya lebih sempurna, jika dibandingkan dengan gambar yang dibuat dengan teknik kontur. Bahkan pada saat mereka menggambar dengan teknik siluet tampak lebih cepat.

Agar kajian tentang metode ini lebih jelas, berikut akan dipaparkan beberapa aspek yang harus diperhatikan dalam pelaksanaan metode global ini. Aspek tersebut ialah model, teknik penggambaran, media yang diperlukan, dan tahap-tahap pelaksanaan pembelajarannya.

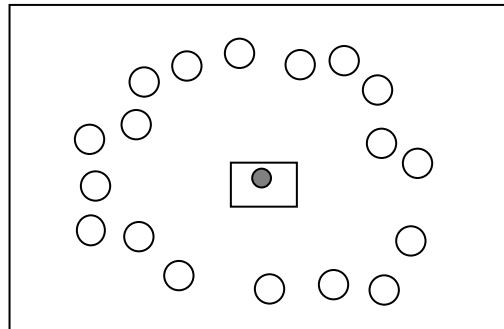
- a. MODEL yang dimaksudkan ini ialah suatu benda atau beberapa benda yang disediakan untuk diamati, dan digambar secara mirip. Benda model diletakkan di tempat strategis agar mudah diamati oleh semua siswa. Model yang akan digambar oleh siswa haruslah dipilih benda yang sederhana bentuknya sebagai tahap awal. Jika sudah dikuasai, benda model itu bisa ditingkatkan dengan model benda yang lebih kompleks (rumit). Yang dimaksud benda model sederhana adalah yang memiliki tingkat kesukaran yang rendah. Benda yang kompleks adalah model yang memiliki tingkat kesukaran yang tinggi (misalnya rumit, dan banyak variasi bentuk)..

Benda model yang sederhana adalah benda-benda yang berbentuk dasar geometris (*geometrical form*), seperti bentuk bola, kerucut, prisma, kubis, dan tabung, yang akrab dengan lingkungan kita. Misalnya bola sepak, globe, kukusan nasi, meja, ember, teko, gelas, botol, kotak kapur, dan sebagainya. Sedangkan benda model yang kompleks adalah benda-benda yang tidak terikat oleh bentuk-bentuk geometris, misalnya bentuk flora (tumbuhan), alat-alat transportasi darat, dan yang paling kompleks adalah bentuk model manusia dan binatang.

Pada saat latihan awal, misalnya siswa kelas 1 SLTP, usahakan benda model yang digambar adalah bentuk dasar geometrisnya mudah ditangkap, misalnya ember dan kotak kapur. Bisa juga benda model yang dijumpai di dapur satu teko dan cangkir, atau setumpuk buku tebal dan sepotong tabung paralon/bambu. Letakkan model tersebut di atas meja. Meja diletakkan di suatu sudut ruang kelas, atau di tengah kelas, atau bisa juga disimpan di halaman sekolah (jika menggambar di luar kelas). Yang penting model itu disinari matahari atau lampu terang, sehingga model akan tampak jelas terlihat. Para siswa diharapkan dapat melihat dan mengamati model itu dari berbagai arah yang strategis. Pada saat menggambar, temannya tidak menghalanginya, karena itulah perlu diatur posisi bangku atau letak siswa (penggambar) dan model itu dengan baik. Perhatikan gambar berikut ini.



model diletakkan di salah satu sisi kelas



model diletakkan di tengah-tengah kelas

Pada saat meletakkan model, perhatikan cahaya yang datang menyinari benda model tersebut, apakah cahaya dari sebelah kiri atau kanan atau depan. Upayakanlah agar cahaya dan gelap terang terlihat jelas oleh anak atau penggambar, sebab kekontrasan gelap terang akan membantu memudahkan menggambar bagi siswa pemula.

- b. **TEKNIK PENGGAMBARAN** dapat dikerjakan dengan teknik siluet. Teknik siluet bisa menghasilkan gambar yang positif dan negatif. Siluet positif ialah siluet yang dibuat dengan cairan warna yang gelap warnanya dan menghasilkan gambar berwarna gelap pula. Gambar akan mirip seperti gambar bayangan lepas di dinding. bentuk siluet positif ini sesuai dengan tingkat kesulitan latihannya masih dibedakan lagi atas siluet dengan pulasan tebal (gelap/pekat) dan siluet dengan pulasan tipis. Siluet dengan pulasan tipis akan digunakan pada saat para siswa mulai belajar menciptakan kesan volume (kepejalan, ruang) dalam menggambar bentuk.

Agar pelaksanaannya terarah, perhatikan langkah-langkah berikut ini:

- (1) Setelah model diamati dengan cermat, mulailah membuat noktah (titik) pada bagian tengah kertas yang digambari.
- (2) Secara berangsur-angsur noktah itu diperbesar ukurannya sambil terus menerus memperhatikan benda yang dijadikan model.

- (3) Pada saat memperbesar ukuran noktah (titik) itu, dan sambil terus menerus mengamati model, mulailah pemulasan diarahkan kepada pembentukan gambar sesuai dengan penampilan model yang disajikan. Sehingga pada akhirnya terbentuklah gambar yang bentuk globalnya sesuai dengan penampilan model yang disajikan. Dengan demikian, kontur gambar baru dicapai pada tahap akhir kegiatan menggambar. Berbeda dengan cara yang lazim ditempuh dalam menggambar yang dimulai dari penarikan kontur dan diakhiri dengan terbentuknya gambar yang dikehendaki setelah kontur bersambung ujung pangkalnya. Perhatikan gambar di bawah ini.

Teknik siluet dengan pulasan tipis mempunyai cara yang sama, hanya cairan warnanya lebih dahulu diencerkan hingga menghasilkan pulasan yang sangat tipis. Teknik siluet negatif mempunyai cara berkebalikan dengan cara siluet positif. Langkah pertama dilakukan dengan memulaskan kuas cairan berwarna membentuk sebuah lengkungan yang cukup besar ukurannya jika dibandingkan dengan kertas atau bidang gambarnya. Lengkungan itu secara berangsur-angsur diperkecil ukurannya sambil mengarahkan menuju bentuk keseluruhan sesuai dengan model yang disediakan.

Catatan:

- Menghapus pulasan yang tidak tepat pada teknik siluet positif dapat dilakukan dengan cara memperbesar ukuran gambar yang dibuat, sehingga pulasan yang tidak tepat itu akan tertimpa pulasan baru.
- Pada teknik siluet negatif, pulasan yang tidak tepat itu dapat ditimpa sambil memperkecil ukuran gambar.
- Inilah sebabnya maka latihan menangkap bentuk keseluruhan dengan teknik siluet harus dilakukan dengan teknik pulasan dengan bahan pewarna cair.
- Media diperlukan untuk latihan dasar ini ialah cairan warna berwarna gelap. Bahan pewarna tidak selalu cat air atau *water colour*, bisa juga tinta bak/tinta cina, pewarna kue (ontan), dan sebagainya.
- Kuas yang biasa digunakan adalah kuas untuk menggambar dengan cat air, yaitu yang bulunya halus dengan ukuran nomor 5 hingga 10. Perhatikan gambar kuas di bawah ini, gambar kuas cat air memiliki ujung bulunya yang melancip, sedang untuk cat minyak kuas berujung lebar dan rata.
- Tahap pelaksanaan pengajarannya dapat dilakukan atas empat tingkat. Tingkat pertama ialah menggambar dengan teknik siluet positif, yang kedua dengan teknik siluet negatif, yang ketiga dengan teknik siluet positif cairan encer, dan keempat dengan teknik garis (kontur).
- Latihan ini diberikan untuk siswa SLTP dan SMU. Latihan menangkap bentuk – dengan hasil kemiripannya- jangan dijadikan sebagai tujuan akhir. Dalam hal ini yang terpenting ialah bahwa melalui proses menggambar bentuk ini, para siswa akan memiliki kepekaan terhadap bentuk-bentuk yang ada di sekitarnya dan dapat dijadikan sebagai stimulasi berkarya seni (rangsangan kebentukan).

DAFTAR PUSTAKA

- Altera (1953). *Tekenen Als Expressievak*. Groningen: Nooordhoff NV
- Burton, William (1964). *The Step Beyond: Creativity*. Washington: National Education Association
- Costa, L.Arthur (ed) (1985). *Developing Minds, A Resource Book for Teaching Thinking*. Virginia: Association for Supervision and Curriculum Development
- Cut Camaril. (1999). PENDIDIKAN SENI RUPA/KERAJINAN TANGAN. Jakarta Universitas Terbuka, Depdikbud.
- Fransesco, Italo L. de. (1958). ART EDUCATION. ITS MEANS AND ENDS. New York: Harper & Brothers
- GandaPrawira, Nanang. (1997). Seni Rupa dan Pendidikan. Bandung: PGSD
- GandaPrawira, Nanang. (1996). Pengertian Seni. Bandung: SR FPBS
- Garha, Oho, dkk. (1995). Pengantar Pendidikan Seni Rupa. Bandung: PGSD
- Garha, Oho & Tambrin, Irin, (1997). Makrame, seni kerajinan simpul. Bandung Seni Rupa FPBS IKIP
- Goleman, Daniel. (1995). EMOTIONAL INTELLIGENCE. N.Y. : Bantam Books.
- Jefferson, Blanche. (1969). TEACHING ART TO CHILDREN. Boston : Allyn and Bacon
- Kurikulum / GBPP Kerajinan Tangan dan Kesenian (1993). Jakarta: Depdikbud
- Lanier, Vincent (1969). *Teaching Secondary Art*. Scraranton: Internasional Textbook Company
- Lowenfeld, V dan Brittain, LW. (1982). *Creativity and Mental Growth*. London McMillan Publishing
- Read, Herbert (1970). *The Meaning of Art*. London: Faber and faber
- Read, Herbert (1970). *Education Through Art*. London: Faber and faber
- Warner, Sally (1989). *Encouraging the Artist in Your Child*. New York: St.Martin's Press

Yuliman, Sanento (1970). *Seni Lukis Indonesia Baru*. Jakarta: DKJ

TUGAS DAN LATIHAN

A. Jawablah semua soal di bawah ini dengan singkat dan tepat

1. Jelaskan tentang konsep pendidikan seni sebagai pendidikan kreativitas!
2. Mengapa pendidikan seni berfaedah bagi pengembangan individu?
3. Bagaimanakah pendekatan yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran seni rupa di SLTP?
4. Sebutkan metode-metode khusus dalam pembelajaran seni rupa!
5. Jelaskan langkah-langkah pelaksanaan setiap metode yang Saudara sebutkan tersebut (dari jawaban soal no.4)!

B. Kerjakan latihan ini dengan baik.

1. Kumpulkan anak – anak seusia SLTP kelas 1 (4-6 orang). Kemudian Saudara mencoba menginstruksikan mereka untuk menggambar dengan metode kerja kelompok (*Group Work* atau *Collective Painting*). Hasilnya dianalisis oleh Saudara, dan laporkan secara tertulis. Laporan tersebut berupa: catatan atas hasil pengamatan Saudara dalam pelaksanaan metode tersebut.
2. Untuk memahami metode global, cobalah Saudara siapkan benda-benda (perkakas dapur, misalnya gelas, piring, teko, dll) di atas meja. Kemudian Saudara gambar dengan berusaha meniru kemiripan kelompok benda tersebut. Berikan arsiran untuk kesan gelap terang dan kepejalan benda. Lakukan metode global ini dengan cara kontur dan siluet (positif dan negatif). Tugas ke-2 ini akan berjumlah 4 tugas (gambar langsung, kontur, siluet negatif, dan siluet positif).