

Meningkatkan Kemampuan Kreativitas Melalui Media Seni Lukis Pada Anak Usia 6-7 Tahun di SD Tunas Pelita Binjai

Esma Mariana Ritonga

SD Tunas Pelita Binjai

Jl. Perintis Kemerdekaan No.166, Kebun Lada, Kec. Binjai Utara, Kota Binjai, Sumatera Utara 20744

Email: esmamariana11@gmail.com

Abstrak: Kegiatan menggambar merupakan kegiatan pertama siswa dalam menciptakan karya seni. Berkarya seni dengan menggunakan bahan-bahan yang menghasilkan gambar imajinatif merupakan bidang seni yang cocok untuk mengembangkan kreativitas siswa. Menggambar imajinatif bagi siswa sekolah dasar merupakan kegiatan menggambar yang memungkinkan siswa mengembangkan imajinasinya terhadap suatu hal, yang kemudian dituangkan dalam bentuk sketsa atau gambar. Untuk dapat mengembangkan bakat dan kreativitas siswa dalam menciptakan seni rupa, maka tanggung jawab guru mempersiapkan dan merancang pembelajaran dengan menggunakan bahan pembelajaran yang inovatif atau menerapkan metode pembelajaran yang lebih kreatif untuk mencapai tujuan pembelajaran. Keterampilan yang harus dikuasai di abad ke-21 adalah kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi. Hal ini sesuai dengan teori Bloom yang menyatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan tertinggi dalam perkembangan kognitif. Pembelajaran prasekolah untuk merangsang kreativitas dilakukan melalui berbagai kegiatan. Metode yang digunakan adalah penelitian kepustakaan dengan mempelajari buku dan majalah. Hasil analisis kajian teoritis menunjukkan bahwa permainan berbasis kegiatan menggambar dapat membantu merangsang kreativitas sejak dini. Memang aplikasi menyenangkan berbasis kegiatan menggambar mengutamakan kebebasan berekspresi anak. Kegiatan ekspresi diri secara aktif akan merangsang imajinasi anak. Kreativitas memerlukan kebebasan berekspresi dan bermain berdasarkan kegiatan menggambar sebagai penghubung ideal untuk merangsang kreativitas sejak dini. Kata Kunci: Kreativitas, Seni Lukis, Anak Sekolah Dasar.

Abstract: *Drawing activities are students' first activity in creating works of art. Creating art using materials that produce imaginative images is a field of art that is suitable for developing students' creativity. Imaginative drawing for elementary school students is a drawing activity that allows students to develop their imagination about something, which is then expressed in the form of a sketch or drawing. To be able to develop students' talents and creativity in creating fine art, it is the teacher's responsibility to prepare and design learning by using innovative learning materials or applying more creative learning methods to achieve learning goals. The skills that must be mastered in the 21st century are creativity, critical thinking, communication and collaboration. This is in accordance with Bloom's theory which states that creativity is the highest ability in cognitive development. Preschool learning to stimulate creativity is carried out through various activities. The method used is library research by studying books and magazines. The results of the theoretical study analysis show that games based on drawing activities can help stimulate creativity from an early age. Indeed, a fun application based on drawing activities prioritizes children's freedom of expression. Active self-expression activities will stimulate children's imagination. Creativity requires freedom of expression and play based on drawing activities as an ideal link to stimulate creativity from an early age.*

Keywords: Creativity, Painting Art, Primary School Children.

PENDAHULUAN

Pendidikan mempunyai dampak dinamis terhadap kehidupan manusia di masa depan. Pendidikan dapat mengembangkan berbagai kemungkinan secara optimal. yaitu potensi tertinggi seseorang secara fisik, intelektual, emosional, sosial dan spiritual, tergantung pada tingkat perkembangannya dan karakteristik lingkungan fisik dan sosial budaya tempat ia tinggal dapat berkembang (Mikarsa, 2008: 1).

Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada hakikatnya adalah pendidikan seni yang berbasis budaya. Melalui pendidikan seni, peserta didik dapat mengembangkan potensi diri, mengasah

intelektualitas, melatih kreativitas, dan mengembangkan karakter. Menggambar secara umum merupakan kegiatan yang sangat menarik bagi siswa sekolah dasar. Menggambar adalah upaya mengungkapkan dan mengkomunikasikan pikiran, gagasan, perasaan, dan imajinasi dalam bentuk dua dimensi. Pendidikan Seni Budaya dan Keterampilan (SBK) pada hakikatnya adalah pendidikan seni yang berbasis budaya. Melalui pendidikan seni, peserta didik dapat mengembangkan potensi diri, mengasah intelektualitas, melatih kreativitas, dan mengembangkan karakter.

Menggambar secara umum merupakan kegiatan yang sangat menarik bagi siswa sekolah dasar. Menggambar merupakan suatu upaya mengungkapkan dan mengkomunikasikan pikiran, gagasan, perasaan, dan imajinasi dalam bentuk dua dimensi yang mempunyai nilai seni melalui garis dan warna. Guru dapat memanfaatkan kegiatan menggambar untuk mengoptimalkan tahun emas ekspresi kreatif siswa sekolah dasar dengan memberikan berbagai pengalaman belajar baru dalam pembelajaran khususnya pada pembelajaran menggambar imajinatif. Kreativitas dalam Menggambar, Kreativitas secara umum diartikan sebagai kemampuan mengembangkan ilmu pengetahuan, teknologi, atau seni.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (Tim yang menyunting Kamus Besar Bahasa Indonesia, 1990: -456), kreativitas adalah kemampuan mencipta. Harlock (1980:) mengartikan kreativitas sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan yang pada dasarnya baru dan sebelumnya tidak diketahui oleh penciptanya, dan itu berupa aktivitas imajinatif dan perkembangan pemikiran yang mungkin ada integrasi dari Hasilnya lebih dari sekedar ringkasan. Ini melibatkan pembentukan pola-pola baru dan mengeksplorasi kreativitas yang diinginkan.

Oleh karena itu pembelajaran menggambar di sekolah perlu dipersiapkan dan direncanakan agar pembelajaran yang melibatkan gambar imajinatif dapat berhasil secara maksimal. Banyak cara yang bisa dilakukan guru untuk melakukan hal tersebut, seperti menggunakan media pembelajaran yang inovatif atau menggunakan metode pembelajaran yang lebih kreatif untuk memberikan kesadaran yang menarik. Salah satu contohnya adalah kebebasan berekspresi yang sangat cocok untuk kegiatan belajar mengajar dan latihan menggambar. Kaya akan imajinasi. Kami menggunakan metode kebebasan berekspresi untuk memungkinkan siswa bebas mengekspresikan perasaannya dan menciptakan karya adalah kombinasi informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya dan integrasi hubungan lama ke dalam situasi baru, dan meskipun itu adalah hasil yang sempurna dan lengkap, itu bukan hanya fantasi, tetapi tujuan dan sasaran yang jelas. Ini melibatkan pembentukan korelasi baru yang harus dimiliki. Produk tersebut dapat berupa produk artistik, produk sastra, produk ilmiah, atau mungkin bersifat prosedural atau metodologis.

Depdiknas (2008: 9) menjelaskan kreativitas diartikan sebagai suatu proses yang dapat menghasilkan gagasan, pemikiran, konsep, dan/atau langkah baru dalam diri seseorang. Menurut Kamus Webster dalam Anik Pamili (2007: 9), kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menghasilkan sesuatu yang bercirikan orisinalitas dalam ekspresi imajinatif. Menurut Sumanto (2006: 6), kreativitas dalam seni rupa, termasuk menggambar, diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, melaksanakan, mentransformasikan dan memadukan ide-ide baru dan lama menjadi kombinasi baru yang muncul dalam komposisi karya. Seni visualnya yang didukung oleh kemampuan teknisnya dapat divisualisasikan.

Berdasarkan penjelasan di atas, kreativitas menggambar adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan representasi pada kertas gambar, yang perwujudannya berupa penciptaan benda-benda atau khayalan dengan menggunakan garis, permukaan, warna, dan lain-lain yang sederhana. menjadi bentuk imitasi. Tekstur yang merupakan hasil ide, pemikiran, konsep baru, langkah.

Tahap perkembangan kreativitas menggambar pada anak. Orangtua, pengasuh, dan pendidik hendaknya tahu akan tahapan-tahapan perkembangan kreativitas anak, namun pada kenyataannya orangtua, pengasuh, ataupun pendidik sering mengabaikan tahapan perkembangan kreativitas ini. Tahapan-tahapan atau periode kritis dalam perkembangan kreativitas seseorang. Hurlock (1980:8) mendeskripsikan periode kritis dalam perkembangan kreativitas, yaitu:

- a) Usia 5 sampai 6 tahun usia ini merupakan masa dimana anak harus menerima perintah dan menyesuaikan diri dengan peraturan dan perintah orang dewasa di rumah dan di sekolah. Semakin keras kekuasaan orang dewasa, semakin beku kreativitas anak tersebut;
- b) Usia 8 sampai 10 tahun Keinginan untuk diterima sebagai anggota kelompok sosialnya mencapai puncaknya pada usia ini. Kebanyakan anak merasa bahwa untuk dapat diterima, mereka harus dapat menyesuaikan diri dengan pola kelompoknya tersebut;
- c) Usia 13 sampai 15 tahun Seperti halnya anak yang berada pada usia dalam kelompoknya, remaja menyesuaikan dirinya dengan harapan untuk mendapatkan persetujuan dan penerimaan;
- d) Usia 17 sampai 19 tahun Pada usia ini pekerjaan menuntut konformitas dengan pola standar serta keharusan mengikuti perintah dan peraturan tertentu, sebagaimana halnya dengan kebanyakan pekerjaan rutin, hal itu akan membekukan kreativitas.

Sumanto (2006: 30) menggambarkan anak usia taman kanak-kanak dan sekolah dasar sebagai masa emas kreatif dimana mereka mengalami masa sensitif dalam perkembangan kreativitas. Lebih lanjut Lowenfeld dalam Sumanto (2006: 30) mengidentifikasi tahap perkembangan kreativitas menggambar anak, yang tidak terlepas dari perkembangan kemampuan menggambar anak, yaitu a) menggambar pada usia sekitar 2 sampai 4 tahun. b) Masa pra-sewa sekitar usia 4-7 tahun. c) Diagram/skema periode kurang lebih 9-11 tahun. d) Munculnya realisme sekitar usia 9-11 tahun. e) Periode pseudo-realisme sekitar usia 11 hingga 13 tahun.

Utami Munandar (2009: 9) menyatakan bahwa kreativitas memegang peranan penting dalam prestasi akademik anak. Torrance, dalam Utami Munandar (2009: 9), berhipotesis bahwa imajinasi, rasa ingin tahu, dan orisinalitas subjek yang sangat kreatif dapat mengimbangi kekurangan memori dan faktor-faktor lain yang diukur dalam tes kecerdasan tradisional. Selanjutnya menurut Sumanto (2006: 21), fokusnya adalah pada manfaat kreativitas seni rupa bagi siswa. (a) Menggambar adalah sarana ekspresif untuk mengungkapkan keinginan, perasaan, dan pikiran, sehingga menghasilkan kepuasan, kesenangan, dan kegembiraan. Kreativitas dalam menggambar. (b) Kreativitas dalam seni rupa memberikan kebebasan kepada anak untuk mengembangkan emosi, kepuasan, keinginan dan keterampilannya ketika melakukan kegiatan tersebut, karena seni rupa termasuk menggambar dapat menjadi media permainan anak. Pada hakikatnya semua anak mempunyai potensi kreatif, walaupun tingkat kreativitasnya berbeda-beda. Hurlock (1980: 11) menyatakan bahwa kreativitas, seperti halnya potensi lainnya, harus diberi kesempatan dan rangsangan oleh lingkungan agar dapat berkembang.

Harlock (1980: 11) menggambarkan kondisi yang menumbuhkan kreativitas sebagai berikut: Waktu Artinya untuk menjadi kreatif, kegiatan anak seharusnya jangan diatur sedemikian rupa sehingga hanya sedikit waktu bebas bagi mereka untuk bermain-main dengan gagasan dan konsep-konsep dan mencobanya dalam bentuk baru dan orisinal;

1. Kesempatan menyendiri Artinya apabila tidak mendapat tekanan dari kelompok sosial, anak dapat menjadi kreatif. Singer menerangkan bahwa anak membutuhkan waktu dan kesempatan menyendiri untuk mengembangkan kehidupan imajinatif yang kaya;
2. Dorongan Terlepas dari seberapa jauh prestasi anak memenuhi standar orang dewasa, mereka harus didorong untuk kreatif dan bebas dari ejekan dan kritik yang seringkali dilontarkan pada anak yang kreatif;
3. Sarana artinya sarana untuk bermain dan kelak sarana lainnya harus disediakan untuk merangsang dorongan eksperimen dan eksplorasi, yang merupakan unsur penting dari semua kreativitas;
4. Lingkungan yang merangsang Artinya lingkungan rumah dan sekolah harus merangsang kreativitas dengan memberikan bimbingan dan dorongan untuk menggunakan sarana yang akan mendorong kreativitas. Ini harus dilakukan sedini mungkin sejak masa bayi dan dilanjutkan hingga masa sekolah dengan menjadikan kreativitas suatu pengalaman yang menyenangkan dan dihargai secara sosial;
5. Hubungan orangtua dan anak yang tidak posesif artinya orangtua yang tidak terlalu melindungi atau terlalu posesif terhadap anak, mendorong anak untuk mandiri dan percaya diri;
6. Cara mendidik anak artinya mendidik anak secara demokratis dan permisif di rumah dan sekolah meningkatkan kreativitas sedangkan cara mendidik otoriter memadamkan kreativitas anak;
7. Kesempatan untuk memperoleh pengetahuan artinya kreativitas tidak muncul dalam kehampaan. Semakin banyak pengetahuan yang dapat diperoleh anak, semakin baik dasar untuk mencapai hasil yang kreatif.

Sumanto (2005:10) menyatakan, kreativitas adalah bagian dari kegiatan berproduksi atau berkarya termasuk dalam bidang seni rupa. Hal ini didasari oleh lekatnya proses penciptaan sebuah karya seni dengan keterampilan dalam berkreativitas. Merangsang serta memupuk kreativitas semenjak usia dini adalah salah satu upaya yang dapat dilakukan orangtua untuk mendapatkan anak yang kreatif. Anik Pamili (2007:2) menyatakan bahwa anak yang kreatif suka berkreasi. Dengan berkreasi ia akan dapat mengaktualisasikan dan mengekspresikan dirinya.

As'adi Muhammad (2009:15-27) bahwa melalui aktivitas menggambar dapat menumbuhkan kreativitas. Lewat menggambar, anak bisa menuangkan beragam imajinasi yang ada di kepala mereka. Lewat gambar yang dibuatnya, anak bisa menuangkan segala gagasan dan pendapat-pendapat yang terpendam. Dengan demikian, tidaklah keliru jika dikatakan bahwa gambar dapat meningkatkan kreativitas anak. Selain itu As'adi juga mengungkapkan bahwa melalui aktivitas menggambar dapat membuka wawasan.

Menggambar merupakan kegiatan yang menarik baik bagi anak-anak maupun orang dewasa. Goresan warna-warni yang tercipta akan memotivasi anak menyukai kegiatan ini. Lukisan dapat menjadi media untuk menumbuhkan kreativitas anak (Handayani et al., 2021). Kreativitas adalah kemampuan untuk menghasilkan ide-ide baru, orisinal, dan bermanfaat (Michalopoulou, 2014). Anak kreatif mampu mengkonstruksi konsep pengetahuan, mengorganisasikan pengalaman, berkembang secara kognitif dan bertindak dinamis. Menurut

penelitian Michalopoulou (2014), anak dapat meningkatkan kreativitasnya dengan menggunakan karya seni seperti lukisan. Kegiatan melukis ini mempunyai banyak manfaat, salah satunya melukis sebagai media bercerita. Sebagai media permainan anak. Media untuk melatih daya ingat anak. Sebuah media untuk melatih pemikiran holistik atau komprehensif. Sebuah media untuk mengekspresikan emosi. Media untuk melatih keseimbangan dan mengembangkan kebersamaan tingkat tinggi (Pamadhi & Sukardi, 2020). Kegiatan menggambar anak usia dini memanfaatkan berbagai bahan seni, baik bahan seni tradisional maupun nontradisional. Media seni lukis tradisional adalah media yang berpegang pada kaidah atau standar seperti: Contoh: kertas, kanvas, hardboard, panel. Perlengkapan seni inkonvensional berarti membuat perlengkapan seni sesuai keinginan tanpa mengikuti aturan. Misalnya, Anda bisa menggambar di botol, terpal, kaos oblong, dll. Pewarna buatan yang bisa digunakan juga banyak, misalnya krayon/pastel, pasta pelangi, pewarna makanan, cat minyak, cat air, cat lilin, dan cat batik (Pamadhi & Sukardi, 2020). Media yang terbuat dari bahan daur ulang seperti botol minuman bekas, kertas bekas, karton, dan kertas bekas dapat digunakan sebagai media cat. Hal ini sesuai dengan penelitian yang menunjukkan bahwa media seni lukis tidak hanya dapat dibuat dari potongan kertas saja, tetapi juga dari bahan bekas seperti minuman bekas; terbukti berpotensi meningkatkan kemampuan kreatif anak (Handayani et al., 2021).

HASIL DAN PEMBAHASAN

Teknik melukis ditentukan atau dianjurkan oleh guru, namun jangan mengabaikan bahwa anak yang belajar menggambar dengan metode sendiri, ide orisinal dan ekspresi diri dapat memenuhi potensinya. Tema lukisan biasanya ditentukan oleh pihak selain anak, seperti guru, orang tua, atau panitia lomba. Namun setiap kali anak menggambar, mereka mengungkapkan pengalamannya sendiri. Anak-anak mendapatkan pengalaman yang baik tentang bentuk, tema, objek, dan warna apa yang harus direpresentasikan dalam gambar mereka. Pada dasarnya anak-anak belajar menggambar dengan mengungkapkan apa yang mereka pikirkan, bukan apa yang mereka lihat atau amati. Ki Hajar Dewantoro mengembangkan pendidikan seni untuk anak-anak sebagai salah satu bentuk pendidikan Tamansiswa yang dikenal dengan Tri-N (Niteni, Nilokke, Nambahi). Oleh karena itu, proses pemahaman atau pengalaman memahami apa yang dipikirkan seseorang dinyatakan sebagai suatu lukisan menurut tema tertentu. Dari segi keterampilan teknis, anak menggambar sesuai dengan prinsip Nilochke. Ini berarti memamerkan bentuk, warna, dan gaya yang telah Anda kuasai dalam gambar Anda sambil mencoba membedakan diri Anda dari teman lain. Perbedaan ekspresi dan gaya melukis anak penting dalam pembelajaran seni sebagai bagian dari jati dirinya. Proses ini menciptakan banyak kesamaan dalam ekspresi seni anak-anak.

SD Tunas Pelita Strategi pembelajaran yang dikembangkan di Binjai merupakan strategi pembelajaran berdasarkan model meniru dan mendemonstrasikan contoh, bertanya, dan bercerita. Anak ditanya apa yang ingin digambarnya dan diminta menggambar apa yang diminta guru sesuai dengan cita-cita dan keinginan anak. Saat anak mulai menggambar, guru menunjukkan contoh sketsa bentuk dan warna beberapa benda pada kertas konstruksi anak. Anak diajak untuk mengikuti teladan guru sampai mereka menyelesaikan seluruh area gambar. Apabila permukaan gambar masih kosong, atau susunan bentuk dan warna belum serasi, ajukan pertanyaan, berikan saran, berikan contoh, agar anak dapat tumbuh mandiri. Satu kelebihan strategi pembelajaran melukis di SD Tunas Pelita Binjai adalah bagi anak pemula diajari membuat sketsa secara spontan dengan pensil tidak boleh dihapus/disetip. Bagi anak yang sudah berani menggores dengan spontan diharuskan membuat sketsa secara spontan dengan spidol permanen. Setelah sketsa spidol seluruh objek selesai dilanjutkan pemberian warna dengan pastel pada objek tertentu sesuai keinginan anak. Jika anak ada kesulitan mewarnai objek guru memberikan tanda pada objek dengan warna tertentu yang harus dilanjutkan anak sampai seluruh objek diwarnai dengan pastel/crayon. Setelah semua objek selesai diwarnai dengan pastel dilanjutkan dengan pewarnaan cat air secara keseluruhan baik pada objek maupun biground lukisan. Guru menyiapkan larutan berbagai warna pada wadah, anak dipersilahkan memilih sesuai seleranya. Anak diberikan kebebasan memilih dan mencampur warna sesuai seleranya.

Prinsip membuat sketsa dengan spidol permanen adalah mendorong dan menguatkan anak dalam mengekspresikan imajinasinya secara spontan. Saat Anda mengaplikasikan spidol hitam permanen sebagai sketsa suatu objek dengan warna pastel atau cat air, hasilnya akan terlihat tajam dan tidak pernah pudar. Metode ini dikembangkan untuk memberikan keberanian pada anak untuk mengungkapkan idenya secara spontan dan menumbuhkan rasa percaya diri. Teknik melukis media campuran memberikan banyak kesempatan kepada anak untuk mengeksplorasi bentuk dan warna, berkreasi dan memperoleh apresiasi yang komprehensif. Teknik media campuran menciptakan efek estetika yang unik melalui bentuk dan warna. Anak-anak belajar menggambar melalui imajinasinya sendiri. Sangat sedikit gambar studio anak yang meniru warna. Agar objek terlihat indah, akhirnya seluruh lukisan saya lapiasi dengan cat akrilik atau tinta hitam agar bagian objek yang berwarna non-pastel dan latar belakang lukisan tampak lebih jelas sehingga menimbulkan kesan

seperti sesuatu yang lain. masu. Kuat, berat, menekankan benda. Cat air yang digunakan untuk mewarnai latar belakang lukisan biasanya berwarna hitam, biru, merah, atau campurannya.

Seni yang hebat adalah seni yang mengekspresikan jiwa yang agung. Isi yang diungkapkan dalam seni merupakan aspek emosional subjektif dari kepribadian manusia. Seni adalah ekspresi emosi. Peran seni adalah untuk mengekspresikan seluruh emosi manusia, baik senang maupun sedih. Soejono menjelaskan seni itu adalah jiwa ketok. Lukisan merupakan hasil ekspresi pengalaman manusia. Ekspresi merupakan hasil aktivitas jiwa sesuai dengan konteks budaya tempat ia muncul. Ekspresionisme adalah gaya seni yang berupaya mengungkapkan perasaan subjektif dan individualistis senimannya (Soedarso, 2006: 54-55). Lukisan merupakan ekspresi pengalaman artistik yang diungkapkan dalam bidang dua dimensi melalui garis dan warna. Apabila unsur garis suatu lukisan sangat menonjol, misalnya pada karya pena atau pensil, maka karya itu disebut "gambar", tetapi lukisan itu mempunyai unsur warna yang kuat (Soedarso, 1987: 10). Lebih lanjut menurut Soesatyo (1994), kegiatan melukis anak sama saja dengan mengungkapkan sesuatu secara intuitif dan spontan melalui sarana menggambar dan bercerita, dan karya seni lukis anak sama dengan karya orang dewasa, walaupun tidak sama dengan karya seni, itu dianggap seni. Persyaratan seni lukis dipenuhi dengan teknik, seni, dan ekspresi. Gambar dan gambar anak-anak ditemukan oleh Lislie (1979: 3). Ini menggambarkan bahasa pribadi untuk menyampaikan pikiran, perasaan, persepsi, dan fantasi. Foto anak itu adalah "Ini milikku." Gambar anak merupakan bahasa anak yang berdasarkan pengalaman dan imajinasi anak. Gambar dan lukisan anak merupakan ekspresi ekspresi spontan jiwa baik pikiran, gagasan, ekspresi perilaku, dan ekspresi emosi (Poespoprojo, 2004: 43-44).

Gambar anak-anak berbeda dengan gambar orang dewasa. Gambar anak-anak memiliki pola dan gaya yang unik, sering disebut gaya naif. Gaya gambar anak yang dikembangkan oleh Soesatyo (1979) adalah: (1) Lukisan anak merupakan bentuk ekspresi berdasarkan pemahaman dan logika anak yang disebut ideografisme. Anak-anak menggambar seseorang dari samping. Sebenarnya mata itu harusnya satu, tetapi berdasarkan pemahaman anak bahwa manusia mempunyai dua mata, maka mereka menggambar kedua mata itu dari samping. (2) Anak cenderung mengulangi gambar dan bentuk yang telah dikuasainya. Fenomena ini disebut otomatisme atau stereotip dan dapat dilihat, misalnya, pada penggambaran seseorang secara berulang-ulang. (3) Anak menggambar gambar bergerak, namun tidak seluruh bagian dan anggota badan, hanya bagian penting saja. Misalnya, untuk seorang ibu yang bersih-bersih, dia mungkin hanya menggambar satu tangan yang memegang sapu dan bukan tangan lainnya, atau menggambar bagian lebih besar yang berperan lebih penting. (4) Anak-anak menggambar dengan gaya berbaring atau melipat, disebut juga garis dasar sudut siku-siku atau diskon pria. Benda yang tegak lurus garis pangkal dilukis tegak lurus terhadap garis pangkal, sehingga menimbulkan kesan letaknya miring atau terbalik, meskipun garis pangkalnya bengkok atau miring. (5) Gaya menggambar anak transparan atau transparan. Anak-anak cenderung menjelaskan segala sesuatu yang mereka pikirkan dan pahami, meskipun ada banyak objek di ruang tertutup. Gaya gambar ini disebut juga x-ray atau x-ray transmisi. Contoh: Seekor tikus dimakan kucing. Anda dapat dengan jelas melihat tikus di dalam perut kucing. (6) Gaya lukisan yang membagi ruang (kedalaman, perspektif) pada suatu bidang diatasi dengan gagasan praktis penjajaran, menggambar benda dekat di bagian bawah kertas gambar dan benda jauh di atas. (7) Gaya menggambar anak simetris dan cenderung menggambar objek asimetris secara simetris. Misalnya lukisan dengan dua gunung yang memiliki matahari di tengah dan jalan mengarah ke bawah. (8) Anak lebih menghargai nilai daripada hubungan fisik. Hal-hal yang dianggap lebih penting ditampilkan lebih besar atau lebih jelas. (9) Gaya melukis naratif atau naratif: Anak menggambar untuk mengekspresikan emosinya. Oleh karena itu, menggambar merupakan cerita anak-anak dan bukan sekedar corat-coret sebagai suatu aktivitas motorik otomatis, sehingga hendaknya diterima secara wajar dan tetap.

KESIMPULAN

Meningkatkan kreativitas siswa Sekolah Dasar melalui karya seni dapat dilakukan dengan kegiatan menggambar imajinatif. Menggambar imajinatif untuk usia anak Sekolah Dasar merupakan kegiatan menggambar yang dapat mengeksplor daya imajinasi siswa tentang sesuatu yang kemudian dituangkan dalam sebuah sketsa atau gambar. Oleh karena itu, menggambar imajinatif memerlukan kegiatan berpikir untuk mengkhayal atau daya cipta.. Untuk dapat mengembangkan kreativitas siswa dalam menungkan ide, gagasan dan imajinatif dalam menggambar imajinatif, tugas guru untuk mempersiapkan dan merancang pembelajaran. Metode ekspresi bebas merupakan metode yang paling cocok untuk kegiatan proses belajar mengajar praktek menggambar imajinatif. Dimana metode ekspresi bebas digunakan untuk memberi keleluasaan kepada siswa untuk mengekspresikan perasaannya ke dalam penciptaan karya seni.

DAFTAR PUSTAKA

Anik Pamulu. (2007). Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak. Yogyakarta: Citra Media.

- As'adi Muhammad. (2009). *Panduan Praktis Menggambar dan Mewarnai Untuk Anak*. Yogyakarta: Power Books (Ihdina).
- Ching, Francis D.K. (2002). *Menggambar Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga
- Departemen Pendidikan Nasional. (2008). *Pengembangan Model Pembelajaran di Taman Kanak-kanak*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah, Direktorat Pembinaan Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar.
- Garha, Oho. (1980). *Pendidikan Kesenian Seni Rupa III*. Jakarta: Dikti
- Ganda Prawira, Nanang. (2011). *Pendekatan dan Metode Pembelajaran Seni Rupa*. Online.availabl.eat.file.upi.edu/Direk tori/FPBS/JUR_PEND.../ModulMG P. pdf. [accessed 27/01/16].
- Hurlock, E.B. (1980). *Perkembangan Anak Jilid II (Alih Bahasa: Meitasari Tjandrasa)*. Jakarta: Penerbit Erlangga.
- Herawati, Ida Siti dan Iriaji. (1999). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Mikarsa, Hera Lestari. (2008). *Pendidikan Anak di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Muharam. (1993). *Pendidikan Kesenian II (Seni Rupa)*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Pamadhi, Hajar dan Evan Sukardi S, Hajizah Muis (2014). *Seni Keterampilan Anak*. Cet. 12. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Said, Alamsyah dan Andi Budimanjaya, (2016), *95 Strategi Mengajar Multiple Intelligences Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*, Jakarta: Prenadamedia Group.
- Salam, Sofyan, (2001). *Pendekatan Ekspresi Diri, Disiplin, Multikultural Dalam Pendidikan Seni Rupa*. Makalah Disajikan dalam Seminar & Lokakarya Nasional Pendidikan Dasar dan Menengah
- Sukarya, Zakarias dkk. (2009). *Pendidikan Seni*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional.
- Sumanto. (2005). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi, Direktorat Pembinaan Pendidikan Tenaga Kependidikan dan Ketenagaan Perguruan Tinggi.
- Sumanto. (2006). *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak Sekolah Dasar*. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Beal Nancy, Gloria Bley Miller. 2001. *The Art of Teaching Art To Children In School And At Home*. New York: Farrar, Straus and Giroux.
- Boentaronso dkk. 2012. *Tamansiswa Badan Perjuangan Kebudayaan dan Pembangunan Masyarakat*. Yogyakarta: Perguruan Tamansiswa.
- Creswell, John W. 2012. *Research Design, Pendekatan Kualitatif, Kuantitatif, dan Mixed*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Eisner, Elliot. 2002 . *The Art and The Creation Of Mind*. London: Yale University Press/New Haven.
- Hawkins, Bryan. 2002. *Children's Drawing, Self Expression, Identity and the Imagination*. International journal of art and design education. Volume 21 No.3 (Hal. 209-219).
- Hibana S Rahman. 2005. *Konsep Dasar Pendidikan Anak Usia Dini*. Yogyakarta: PGTKI Press.
- Hurwitz Al and Michael Day. 2007. *Children and Their Art: Methods For The Elementary School*, Eighth Edition.
- Thomson. Huizinga Johan. 1990. *Homo Ludens, Fungsi dan Hakekat Permainan Dalam Budaya*. Jakarta: LP3ES.
- Kellogg, Rhoda, Scott O'Dell, 1967. *The Psychology of Children's Art*. California: Random House.
- Lansing, M Kenneth. 1976. *Art, Artist. And Art education*. Iowa: Hunt Publishing Company.
- Lowenfeld Victor, W. Lambert Brittain. 1987. *Creative Mental Growth*. London: Macmillan Productoin.