BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Dunia anak–anak tidak akan terlepas dari dunia imajinasi yang kaya akan daya khayal yang tinggi. Menggambar adalah bentuk kegiatan seni rupa yang paling sederhana. Kegiatan menggambar sering dilakukan oleh anak-anak dan telah terbudaya sejak masa Prasejarah. Gambar dapat dibuat dengan goresan dari batu, arang, hingga masa kini menggunakan pensil atau spidol.

Anak–anak dan gambar erat kaitannya dengan dunia anak–anak, karena sebelum anak–anak bisa berbicara maka melalui gambarlah anak–anak bisa berkomunikasi dengan lingkungannya yang bisa kita sebut bahasa rupa anak.

“Gambar anak–anak merupakan termasuk ke dalam salah satu gambar “pendahulu” atau gambar primitif (lukisan prasejarah, relief candi, wayang beber, wayang kulit dan wayang golek)”. (Tabrani, 2005, h. 21)

Bahasa rupa anak merupakan cara kreatif anak menceritakan kembali pikirannya dengan sudut pandang yang khas dan unik melalui gambar. Anak–anak bebas menuangkan bentuk ekspresinya dan mencurahkan isi hatinya lewat gambar. Biasanya anak–anak

menggambarkan apa yang menjadi pengalaman mereka, baik itu yang dilihat atau yang dirasakannya serta kerjasama semua indera-inderanya.

“Yang digambar anak, bukan semata apa yang dilihatnya, tapi merupakan hasil kerjasama semua indera–inderanya, yang ia rasakan dan imajinasikan serta cetuskan jadi sebuah gambar” (Tabrani , 2005, h. 3).

Tabrani (2005, h. v) menjelaskan “membagi bahasa rupa menjadi dua, pertama bahasa rupa modern dari barat dengan sistem menggambarnya NPMnya (*naturalis-perspektif-momenopname*) dan kedua bahasa rupa ‘tradisi’ dengan sistem menggambar yang disebut RWD (ruang-waktu-datar)”

Gambar merupakan hasil karya cipta manusia dalam bentuk dua dimensi. Biasanya gambar dituangkan dalam media kertas atau dalam media–media lain yang menunjang. Gambar dibuat sebagai bentuk penyampaian komunikasi atau informasi kepada lingkungannya.

Kegiatan menggambar bagi anak penting untuk mengembangkan kemampuan berfikir dengan rupa (membayangkan) dan kata akan memperlancar proses kreasi. Pengaruh media–media yang ada seperti sekarang ini internet, televisi, media-media luar ruang seperti poster-poster dan masih banyak lagi dapat mempengaruhi gambar anak.

Dengan adanya media-media seperti yang disebutkan diatas yang pada masa sekarang ini begitu banyak kemungkinan adanya pengaruh dari bahasa rupa barat sistem menggambar NPM (*naturalis-perspektif-momen opname*). Dengan demikian adakah pengaruh media terhadap

gambar anak sekolah dasar. Maka memilih judul penelitian ini untuk lebih jauh mengetahui objek apa saja yang anak gambarkan (wimba), cara penggambarannya (cara wimba), dan melihat dari cara menyususn berbagai wimba termasuk cara wimbanya agar gambar dapat bercerita (tata ungkapan).

Penelitian ini mengkaji fenomena pengaruh media-media yang tampak dalam gambar karya anak-anak Sekolah Dasar Negeri Cangkuang VI Kabupaten Bandung. Sekolah Dasar Negeri Cangkuang VI merupakan Sekolah Dasar Negeri yang paling favorit di daerah Kampung Citamiang, dengan setiap angkatan kelulusan tiap tahunnya melanjutkan ke jenjang Sekolah Menengah Pertama Negeri.

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

1.2.1. Identifikasi Masalah

- Cara menggambar anak yang cenderung meniru apa yang dilihatnya baik teman, media, dan lain-lain.
- Kebiasaan teknik penggambaran yang berpola yang diterapkan pada sekolah seperti penggambaran gunung yang bentuknya menyerupai segitiga sampai sekarang masih terjadi.
- Kebebasan anak dalam menuangkan ekspresi dan isi hatinya kadang memiliki hambatan dalam fasilitas dan prasarana.
- Penyampaian sebuah cerita atau dongeng yang guur sampaikan kurang interaktif terhadap anak-anak yang mendengarkan.

1.2.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan dari uraian di atas, dapat dirumuskan masalahnya yaitu:

1. Bagaimana wimba gambar anak SD kelas 1 SD Negeri Cangkuang VI Kabupaten Bandung?
2. Bagaimana cara wimba gambar anak SD kelas 1 SD Negeri Cangkuang VI Kabupaten Bandung?
3. Bagaimana tata ungkapan dalam gambar anak SD kelas 1 SD Negeri Cangkuang VI Kabupaten Bandung?

1.3. Batasan Masalah

Batasan masalah ini dipusatkan pada bagaimana cara anak memvisualisasikan sebuah dongeng kedalam gambar di SD Negeri Cangkuang VI Kabupaten Bandung dilihat dari wimba, cara wimba dan tata ungkapan dalam. Wimba, cara wimba dan tata ungkapan dalam sesuai dengan teori yang diperkenalkan oleh Primadi Tabrani. Warna dan garis tidak akan dianalisa karena pembahasan warna dan garis memerlukan sebuah penelitian tersendiri dengan data-data pendukung yang lebih lengkap.

Pemilihan usia 6-7 tahun dilakukan dengan teori perkembangan bahasa rupa dan gambar anak (Primadi Tabrani) bahwa pada usia 6-7 tahun berada pada masa perkembangan integrasi indera dan perkembangan konsep ruang dan waktu.

1.4. Tujuan Penelitian

1. Mengetahui sejauh mana anak–anak menangkap sebuah cerita dan menggambarkannya.
2. Membuktikan penggunaan sistem bahasa rupa Ruang-Waktu-Datar pada anak-anak usia 6-7 tahun.

1.5. Manfaat Penelitian

1. Memperkaya khasanah tentang bahasa rupa yang terdapat pada gambar hasil karya anak–anak.
2. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pihak-pihak terkait yang ingin memajukan kecerdasan dan kreativitas anak-anak generasi bangsa.
3. Hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh peneliti selanjutnya yang tertarik pada kajian gambar anak.

1.6. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen. Metode eksperimen yaitu metode yang dijalankan dengan menggunakan suatu perlakuan tertentu pada sekelompok orang atau beberapa kelompok, kemudian hasil perlakuan tersebut dievaluasi. (Kartiko Widi, 2010, h.78). Dibantu dengan penggunaan pendekatan kualitatif pada saat menganalisa gambar. Sedangkan penggunaan pendekatan kuantitatif pada waktu pengumpulan data (eksperimen) yang dilakukan selama 2 jam di kelas 1 SD Negeri Cangkuang VI Kabupaten Bandung.

1.7. Teknik Pencarian Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan dalam penelitian ini adalah :

1. *Field Research* (penelitian lapangan)

Penelitian ini memiliki tujuan untuk memperoleh data primer secara langsung dari objek penelitian. Adapun cara yang digunakan adalah sebagai berikut :

a. Observasi, yaitu kegiatan pengamatan untuk mengumpulkan dan mencatat data–data dari objek penelitian dimana penulis mengamati dan mengikuti pelaksanaan penelitian.

b. *Library Research* (penelitian kepustakaan)

Penelitian ini bertujuan untuk memperoleh data sekunder. Data dan informasi diperoleh dengan membaca dan mengkaji literatur–literature yang berhubungan dengan masalah yang diteliti, sebagai landasan teoritis dalam penyusunan laporan ini.

2. Tahapan penelitian

Proses penelitian dibagi dalam beberapa tahap

a. Persiapan

Pada tajap persiapan terlebuh dahulu penulis/yang melakukan eksperimen mepersiapkan bahan eksperimennya seperti: mempersiapkan alat-alat gambar seperti kertas gambar, pensil dan penghapus untuk anak-anak menggambar nantinya. Media

atau alat gambar untuk mewarnai gambar dibebaskan pada anak-anaknya sendiri. Setelah itu peneliti mempersiapkan sebuah dongeng ‘Kancil dan Buaya’ sebagai bahan materi cerita pada eksperimennya.

b. Bercerita

Setelah tahapan persiapan selesai maka peneliti memeulai bercerita dongeng terlebih dahulu. Cerita dongeng yang dipilih yaitu berjudul ‘Kancil dan Buaya’. Pemilihan dongeng ‘Kancil dan Buaya’ karena kebanyakan dari melihat buku-buku mata pelajarannya, terutama mata pelajaran Bahasa Indonesia lebih banyak dongeng yang menggunakan tokoh-tokoh binatang (fabel).

c. Menggambar

Setelah mendongeng “Kancil dan Buaya” anak–anak diperkenankan menggambarkan apa yang anak simak dan dengarkan dari dongeng tersebut.

d. Diolah

Mengumpulkan hasil gambar yang telah anak–anak gambarkan. Lalu dipilah dan dipilih berdasarkan objek yang digambarkan lengkap dan gambar yang khas memiliki ciri khas seperti yang dimiliki kelebihan anak–anak.

e. Analisa

Hasil gambar yang telah dikumpulkan tadi kemudian dianalisa menggunakan analisa bahasa rupa (Primadi Tabrani).

f. Hasil penelitian

Setelah dianalisa maka akan mendapatkan hasil penelitian yang diperoleh dan menjadi sebuah kesimpulan.

Gambar anak yang diambil yaitu sebagai sampel objek adalah gambar representatif, yaitu gambar yang mewakili objek yang digambar hingga objek tersebut mudah dikenali. Sementara sampel subjek adalah anak-anak usia 6-7 tahun di SD Negeri Cangkuang VI Kabupaten Bandung.

Tujuan pengambilan sampel gambar representatif adalah agar terlihat dengan kasat mata objek-objek yang digambar dan bahasa rupa anak tersebut yang menggambar. Karena, bahasa rupa sebuah gambar representatif merupakan kasat mata, oleh sebab itu bahasa rupa gambar dalam arti yang luas sering digunakan untuk menyebutkan seluruh hal yang berhubungan dengan rupa sebuah gambar. (Febrianto , 2006, h. 3).

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan ini dimaksudkan agar proses pembuatan dokumentasi laporan dapat dibuat secara terstruktur dan sistematis, sehingga akan mudah dimengerti dan dipahami oleh pihak yang akan menggunakannya. Sistematika penulisan laporan dapat dijelaskan sebagai berikut :

Bab I Pendahuluan, menguraikan tentang gambaran umum penelitian yang meliputi latar belakang masalah, identifikasi dan rumusan masalah batasan masalah, metode penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Bahasa Rupa, Anak dan Gambar Anak, menguraikan tentang teori-teori bahasa rupa dan perkembangan anak dalam menggambar yang di kemukakan oleh peneliti terdahulu yang berasal dari buku dan risalah ujian yang terkait dengan objek penelitian, yaitu Primadi Tabrani, Taswadi dan Agus Sujanto.

Bab III SD Negeri Cangkuang VI Kabupaten Bandung, merupakan bab yang menguraikan data – data dari SDN Cangkuang VI sebagai objek yang akan diteliti baik data primer atau sekunder.

Bab IV Wimba, Cara wimba dan Tata ungkapan dalam Gambar 2D Anak, merupakan bab yang menguraikan pembahasan permasalahan dari objek penelitian dengan menggunakan landasan teori Primadi Tabrani.

Bab V Kesimpulan, merupakan bab yang menguraikan kesimpulan dari hasil penelitian.