



BAB II

TINJAUAN UMUM FASILITAS APRESIASI SENI

2.1 TINJAUAN UMUM SENI LUKIS

Salah satu kebutuhan manusia yang tergolong dalam kebutuhan integratif adalah menikmati keindahan, mengapresiasi dan mengungkapkan perasaan keindahan. Kebutuhan ini muncul disebabkan adanya sifat dasar manusia yang ingin mengungkapkan jati dirinya sebagai makhluk hidup yang bermoral, berselera, berakal, dan berperasaan. Kebutuhan estetik serupa dengan pemenuhan kebutuhan primer dan sekunder yang dilakukan manusia melalui kebudayaannya. Dalam memenuhi kebutuhan estetik ini, *kesenian* menjadi bagian integral yang tak terisahkan dengan kebudayaan.¹

2.1.1 Definisi Seni

Seni : merupakan jiwa, perasaan dan suasana hati yang diungkapkan.²

Seni :
1. Keindahan membuat karya yang bermutu (dilihat dari segi kehalusannya, keindahannya, dsb)
2. Karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran.³

Seni : Seni pada mulanya adalah proses dari manusia, dan oleh karena itu merupakan sinonim dari ilmu. Dewasa ini, seni bisa dilihat dalam intisari ekspresi

¹ Bahari, M.Sn., Dr. Nooryan. 2008. Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 45.

² Tim Pusat Bahasa. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Keempat. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.

³ Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi II Depdikbud Balai Pustaka. 1994.



dari kreativitas manusia.⁴

Pengertian seni adalah suatu ketrampilan yang diperoleh dari pengalaman, belajar, atau pengamatan-pengamatan.⁵

Karya seni dapat berfungsi sebagai media komunikasi antara pencipta karya dan penikmat seni. Pendekatan teori seni⁶:

1. **Teori bentuk**, sering juga disebut *teori formalistik*. Pendapat ini didukung oleh *Clive Bell* (1891-1964), penulis seni berkebangsaan Inggris, yang berpendapat bahwa seni mempunyai bentuk yang bermakna (*significant form*). Bentuk semacam ini berhadapan dengan apa yang disebut perasaan estetis (*aesthetic emotion*). **Teori formalisme** adalah perbuatan menampilkan bentuk yang perlu dicerna oleh perasaan estetis.
2. **Teori ungkapan** atau ekspresi bertumpu pada teori bahwa seni adalah ungkapan perasaan manusia (*art is an expression of human feeling*). *Leo Tolstoy* (1826-1910), novelis dan filosof kelahiran Rusia, menganggap seni sebagai *transmission of feeling* (penyaluran perasaan) dengan maksud bahwa seni ialah membangun perasaan yang dialami, lalu dengan perantara garis, warna, bunyi atau bentuk, mengungkapkan apa yang dirasakan sehingga orang lain tergugah perasaannya secara sama. Teori ini juga dianut oleh filosof Italia *Benedetto Croce* (1866-1952), yang beranggapan bahwa seni adalah pengungkapan kesan-kesan (*art is an expression of impressions*). teori ekspresi atau ungkapan menyatakan bahwa seni dapat dirumuskan sebagai kegiatan mengungkapkan perasaan dan kesan-kesan *imajinatif* penciptaannya.

⁴ id.wikipedia.com/org/wiki/Seni diakses pada 7 Februari 2010

⁵ Bahari, M.Sn., Dr. Nooryan. 2008. Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 62-63.

⁶ Bahari, M.Sn., Dr. Nooryan. 2008. Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 64-66.



3. **Teori metafisika** berasal dari filsafat *Plato* tentang keindahan dan seni. Teori ini bertumpu pada pendapat *Plato* tentang kenyataan Ilahi sebagai realita ideal yang paling sempurna dan abadi. Seni menjadi imitasi atau realita tiruan dari yang Ilahi itu. Penganut utama aliran ini adalah *Arthur Schopenhauer* (1778-1860, filosof Jerman), yang berpendapat bahwa dunia realita yang sejati adalah dunia kehendak (*wille*) dan idea (*veorstellung*). Teori metafisika menjelaskan seni sebagai upaya menampilkan realita atau keindahan yang bersifat semu dan merupakan tiruan atau imitasi dari realita absolut atau realita yang sesungguhnya.

4. **Teori psikologis** atau teori **psikoanalisis** menyatakan bahwa seni lahir sebagai sarana pemenuhan keinginan-keinginan bawah sadar. Karya seni adalah perwujudan terselubung dari keinginan itu. Teori psikologis lainnya adalah teori yang dikembangkan oleh *Friedrich Schiller* (1759-1805) dan *Herbert Spencer* (1820-1903). Mereka berpendapat bahwa kehadiran seni dilatarbelakangi adanya dorongan bermain-main (*play impulse*) yang ada pada diri seniman. Teori psikologi disebutkan bahwa seni mengungkapkan kecenderungan-kecenderungan alam bawah sadar, dan dorongan atau hasrat untuk bermain-main.

5. **Teori kontekstual** melihat seni berkaitan dengan keadaan, peristiwa dan fakta-fakta yang ada pada masyarakat dan lingkungannya. Pendukung teori ini adalah *John Dewey* (1859-1952, filosof Amerika), yang berpendapat bahwa seni dan kehidupan berada dalam hubungan yang berkelanjutan. Sementara teori kontekstual melihat seni bertautan dengan lingkungan, dan kehidupan dalam masyarakat.

Arsitektur adalah seni yang paling rendah, setingkat dengan seni mencangkul kebun, karena sangat dekat dengan hajat jasmani manusia. Tingkat di atasnya adalah seni lukis dan seni patung, di atasnya lagi ada seni sastra (puisi), disusul kemudian seni drama, tragedi dan komedia.

2.1.3 Definisi Seni Lukis

Seni lukis adalah karya seni rupa dua dimensional yang menampilkan unsur warna, bidang, garis, bentuk, dan tekstur. Seni lukis merupakan bahasa ungkapan pengalaman



artistik dan ideologi. Wujud tiga dimensional pada seni lukis awalnya adalah gambaran semu yang diperoleh melalui teknik perspektif atau perbedaan kecerahan antara satu warna dengan warna lainnya. Secara umum, seni lukis dikenal melalui sapuan kuas dengan cat berbasis minyak yang disapukan pada permukaan kain kanvas. Sedangkan medium lainnya adalah cat berbasis air yang dibuat pada permukaan kertas.

Seni gambar adalah karya seni rupa dua dimensional yang dibuat di atas permukaan kertas atau media lainnya. Untuk membedakannya dengan seni lukis seni gambar umumnya didominasi oleh unsur titik, garis dan bidang-bidang yang dibuat dengan pensil atau pena dalam bentuk warna hitam dan putih. Dalam perkembangannya karya seni gambar tidak lagi hanya terbatas pada hitam dan putih saja, tetapi juga berwarna, namun tetap didominasi oleh unsur garis-garis yang kuat.⁷

Pada karya seni rupa dua dimensi yang bersifat datar, ada unsur-unsur volume, kedalaman, dan ruang, namun semua itu hanya bersifat semu saja, karena hasil ilusi perspektif sebuah garis atau bidang dan pemanfaatan gelap terang dalam warna.

Keindahan pada seni rupa merupakan elemen utama, begitu pula pada seni lukis dan seni gambar. Bahwa pada dasarnya keindahan adalah sejumlah kualitas pokok yang terdapat pada segala sesuatu. Kualitas yang dimaksud adalah kesatuan (*unity*), keselarasan (*harmony*), kesetangkupan (*symetry*), keseimbangan (*balance*), dan perlawanan (*contrast*). Keindahan tersusun dari berbagai keselarasan dan perlawanan dari garis, bentuk, nada, dan kata-kata.

Asas-asas penyusunan dalam keindahan⁸:

1. **Asas kesatuan** (*The Principle of Organic Unity*)

Asas kesatuan atau *utuh* berarti setiap unsur dalam karya seni harus memiliki nilai karya yang tinggi dan mengandung semua kebutuhan yang diperlukan.

⁷ Bahari, M.Sn., Dr. Nooryan. 2008. Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 82-83.

⁸ Bahari, M.Sn., Dr. Nooryan. 2008. Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 95-98.



2. Asas tema

Dalam setiap seni terdapat satu (atau beberapa) ide atau tema induk (*the Principle of the theme*) tentang apa saja (bentuk, warna, pola irama, tokoh, atau makna) yang menjadi titik pemusatan dalam menilai keseluruhan karya tersebut.

3. Asas variasi menurut tema

Pengungkapan tema harus dilakukan dalam pelbagai variasi.

4. Asas keseimbangan

(*the principle of balance*) adalah kesamaan dari unsur-unsur yang berlawanan atau bertentangan. Dengan kesamaan nilai-nilai dari unsur-unsur yang saling bertentangan, keseimbangan secara estetis akan dapat tercipta.

5. Asas perkembangan

(*the principle of evolution*) adalah proses di mana awal menentukan bagian-bagian selanjutnya dan bersama-sama menciptakan suatu makna yang menyeluruh.

6. Asas tata jenjang

(*the principle of hierarchy*) merupakan penyusunan khusus dari unsur-unsur dalam asas-asas tersebut.

2.1.4 Elemen Seni Rupa⁹

Unsur-unsur terpenting dalam seni lukis dan seni gambar adalah *garis, warna, tekstur atau barik, ruang dan volume*. Irama atau warna dengan nada tertentu yang bisa menumbuhkan *ritme, keseimbangan, suasana, harmoni, dominasi, kontras, pusat perhatian, unity atau kesatuan, dan sebagainya*.

1. Garis

Garis mempunyai dimensi ukuran dan arah tertentu. Ia bisa pendek, panjang, halus, tebal berombak, lurus, melengkung dan barangkali masih ada sifat yang lain. Garis dapat melahirkan bentuk sekaligus tekstur, nada, nuansa, ruang dan

⁹ Bahari, M.Sn., Dr. Nooryan. 2008. Kritik Seni, Wacana Apresiasi dan Kreasi. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. Halaman 99-113.



volume tertentu, sehingga dapat melahirkan karakter khusus atau perwatakan dari seseorang.

Garis merupakan tanda, secara *qualisign* (istilah dalam ilmu semiotik) garis yang mendatar memperlihatkan ketenangan, kedamaian, bahkan kematian. Garis vertikal secara *qualisign* menggambarkan kekokohan, kestabilan, kemegahan, dan kekuatan. Garis diagonal menandakan tidak dalam keadaan seimbang, sehingga menunjukkan gerakan, hidup dan dinamis. Garis yang bengkok atau melengkung mengesankan sesuatu yang indah, lemas, lincah dan meliuk. Garis yang dibuat *zig-zag* secara *qualisign* menyiratkan semangat dan gairah. Garis horisontal juga menunjukkan tanda ikonis, karena mengingatkan pada benda-benda alam seperti cakrawala, pohon yang tumbang, dan lain-lain. Garis vertikal secara ikonis dapat diasosiasikan pokok pohon, dinding gedung dan batu karang. Garis diagonal sebagai tanda ikonis bertautan dalam ingatan pada pucuk-pucuk pohon yang ditiup angin, orang berlari dan kuda yang sedang melonjak. Sedangkan garis yang bengkok atau melengkung, berkaitan dengan gerak ombak yang mengalun menuju pantai.

2. Bidang

Bidang (*shape*) adalah suatu bentuk yang sekelilingnya dibatasi oleh garis. Secara umum garis dikenal dalam dua jenis, bidang yaitu *bidang geometris* dan *organis*. Bidang geometris seperti lingkaran atau bulatan, segi empat, segi tiga dan segi-segi lainnya, sementara bidang organis dengan bentuk bebas yang terdiri dari aneka macam bentuk yang tidak terbatas.

3. Warna

Warna adalah gelombang cahaya dengan frekuensi yang dapat mempengaruhi penglihatan kita. Warna memiliki tiga dimensi dasar yaitu *hue*, nilai (*value*), dan intensitas (*intensity*). *Hue* adalah gelombang khusus dalam spektrum dan warna tertentu. Misalnya, spektrum warna merah disebut *hue* merah. Nilai (*value*) adalah nuansa yang terdapat pada warna, seperti nuansa cerah atau gelap, sedangkan intensitas adalah kemurnian dari *hue* warna.



Dalam teori warna dikenal beberapa jenis kombinasi harmonis, yaitu kombinasi *monokromatis*, *analogis*, *komplementer*, *split komplementer*, dan kombinasi warna *triadik*. Pembagian warna, pertama, dalam *ilmu semiotik* warna bisa berfungsi sebagai tanda berdasarkan sifatnya, seperti warna merah yang dapat dimaknai sebagai tanda cinta, bahaya, atau larangan. Kedua, sebagai lambang atau simbol kesepakatan bersama atau konsensus, seperti bendera berwarna putih menandakan menyerah kepada musuh. Ketiga warna juga bisa dijadikan ikon, misalkan warna merah untuk darah dan warna hijau untuk menggambarkan dedaunan.

Warna merupakan *qualisign*, sifat merah dapat dipakai sebagai tanda bahaya dan larangan. Selain itu, sifat merah yang panas dapat dipakai untuk menunjukkan gairah, semangat dan cinta. Biru secara *qualisign* memperlihatkan kedalaman dan ketenangan. Kuning menerangkan kehangatan dan keramahan, putih mengesankan sesuatu yang terang, ringan dan netral. Dan, hitam secara *qualisign* menandakan suatu kedalaman, kekokohan dan keabadian. Sebagai tanda ikon, warna biru mengingatkan pada langit, warna putih bertautan dengan awan, warna kuning mengingatkan pada bulan, warna merah pada matahari dan bunga mawar, dan warna hitam pada batu.

4. Tekstur atau barik

Tekstur adalah kesan halus dan kasarnya suatu permukaan lukisan atau gambar, atau perbedaan tinggi rendahnya permukaan suatu lukisan atau gambar. Tesktur juga merupakan rona visual yang menegaskan karakter suatu benda yang dilukis atau digambar.

Ada dua macam jenis tekstur dan barik. Pertama adalah tekstur nyata, yaitu nilai permukaannya nyata atau cocok antara tampak dengan nilai rabanya. Misalkan sebuah lukisan menampilkan tekstur yang kasar, ketika lukisan tersebut diraba, maka yang dirasakan adalah rasa kasar sesuai tekstur lukisan tersebut. Kedua, tekstur semu memberikan kesan kasar karena penguasaan teknik gelap terang



pelukisnya, ketika diraba maka rasa kasarnya tidak kelihatan, atau justru sangat halus.

Tekstur atau barik adalah nilai raba suatu permukaan, secara *qualisign* ia memperlihatkan sifat keras, halus, lunak, kasar atau licin. Sebagai tanda ikon, barik keras mengingatkan pada tekstur batu, barik halus dapat diasosiasikan pada kapas, barik lunak mengarahkan ingatan pada helai bunga dan daun muda, barik kasar berkaitan dengan ingatan pada kulit kayu dan pasir, sedangkan barik licin mengingatkan pada lumut.

5. Ruang dan volume

Dalam seni lukis ruang dan volume dimanfaatkan secara ilusif karena teknik penggarisan yang perspektif atau adanya *tone* (nada) dalam pewarnaan yang bertingkat dan berbeda-beda.

6. Cahaya dan bayang-bayang

Cahaya nyata dalam karya seni rupa tiga dimensional menerangi benda-benda karya secara alamiah dan memisahkan efek visual dari benda-benda tersebut menjadi bagian-bagian yang terang dan bagian-bagian yang gelap. Sementara citra cahaya pada karya-karya dua dimensional, ilusi terang yang diakibatkan oleh pembubuhan warna terang pada bagian tertentu dari subyek gambar atau lukisan yang membedakannya dengan warna gelap pada bagian lain secara bergradasi.

7. Sosok gumpal

Dalam seni rupa dua dimensional, sosok gumpal adalah semua bentuk-bentuk yang merespon ruang dalam bidang gambar.

Hal lain seperti irama, proporsi, keseimbangan, dominasi, kesatuan, dan lain-lain adalah prinsip pengorganisasian dalam memanfaatkan unsur-unsur seni tersebut di atas secara tertentu.

Proporsi adalah perbandingan yang lahir karena ketepatan luas atau isi antara bagian satu dengan bagian yang lain. *Balance* atau keseimbangan dapat dibedakan menjadi *keseimbangan simetris*, *asimetrism radialm* dan *occult balance*. Adanya balance suatu hasil karya seni menjadi terasa stabil. Dominasi adalah tekanan-tekanan yang dapat



menghilangkan kesan monoton. Mengenai *unity* atau kesatuan merupakan kriteria kunci dari pengorganisasian keseluruhan, karena sebuah karya seni yang baik adalah jika unsur-unsurnya tidak terpisah-pisah.

2.2 TINJAUAN APRESIASI SENI

Apresiasi Seni : kegiatan meng-artikan dan menyadari sepenuhnya seluk beluk karya seni serta menjadi sensitif terhadap gejala estetis dan artistik sehingga mampu menikmati dan menilai karya tersebut secara semestinya.¹⁰

Istilah apresiasi berasal dari bahasa Latin *appretiatius* yang merupakan bentuk *past participle*, yang artinya *to value at price* atau penilaian pada harga. *Appreciation* (bahasa Inggris) yang artinya penghargaan dan pengertian. Apresiasi seni merupakan suatu proses untuk menafsirkan sebuah makna yang terkandung dalam karya seni.

Seorang pengamat seni rupa berkewajiban mengenal struktur dasar seni rupa; dengan mengenal garis atau goresan, mengenal *shape* (bidang/bangunan) yang dihadirkan, mengetahui warna dengan berbagai peranan dan fungsinya, memahami dimensi ruang dan waktu dalam karya seni, dan sebagainya. Memahami estetika dalam seni rupa merupakan salah satu wujud pelaksanaan apresiasi seni, dan merupakan suatu proses penyadaran yang dilakukan penikmat dalam menghadapi dan menghargai sebuah karya seni. Apresiasi adalah proses pengenalan nilai-nilai seni, untuk menghargai dan menafsirkan makna (arti) yang terkandung di dalamnya.

Apresiasi bukanlah sebuah proses pasif, ia merupakan proses aktif dan kreatif, agar secara efektif mengerti nilai suatu karya seni, dan mendapatkan pengalaman estetik.

Pada umumnya apresiasi dilakukan oleh orang yang terlebih dahulu ingin mengenal bagaimana sebuah karya seni diwujudkan, baru kemudian memberikan penghargaan.

¹⁰ <http://tjahjo-prabowo.staff.fkip.uns.ac.id/apresiasi-seni/> diakses pada 17 Februari 2011



Beberapa bentuk apresiasi seni, adalah :

- a. Memahami dan bertindak terhadap aspek seni
- b. Mengetahui pentingnya nilai seni dalam kehidupan
- c. Menghasilkan karya (produk seni)
- d. Memahami seni dan hubungannya
- e. Membuat dan menggunakan pertimbangan estetik dan kualiti karya seni

Apresiasi terhadap seni sangat dibutuhkan dalam mempertahankan kelangsungan keberadaan dari seni itu sendiri.

2.2.1 Proses Apresiasi Seni

Terdapat berbagai pengelompokan oleh beberapa pakar pendidikan seni mengenai proses apresiasi. *Feldman* (1967) dan *Smith* (1967) mengelompokkan aktifitas apresiasi seni berdasarkan kepada proses persepsi dan intelektual melalui empat tahap:

- a. Menggambarkan

Mengamati hasil seni dan menggambarkan sifat-sifat yang terlihat seperti warna, garis, bentuk, rupa, jalinan dan elemen-elemen gubahan yaitu prinsip dan struktur.

- b. Menganalisa

- Menganalisa hubungan sifat-sifat tampak seperti unsur-unsur seni, prinsip dan struktur.
- Menganalisa kualitas ekspresif seperti mood dan suasana
- Menguraikan gaya suatu karya

- c. Tafsiran

- Mencari makna-makna yang terdapat pada sifat-sifat tampak seperti subjek, simbol, unsur-unsur seni, prinsip, struktur, corak dan bahan
- Mencari metafora-metafora (ibarat/kiasan) dan analogi-analogi (persamaan) untuk menjelaskan makna tersebut.

- d. Penilaian



- Membuat penilaian berdasarkan kepada kriteria yang sesuai seperti keaslian, gubahan, teknik dan fungsi
- Menilai hasil seni berdasarkan kepada pengertiannya dari segi individu, sosial, keagamaan dan kepercayaan, sejarah serta keseniaannya.

2.3 TINJAUAN UMUM FASILITAS APRESIASI SENI

Berdasarkan definisi umum seni, seni lukis dan apresiasi seni, dapat disimpulkan fasilitas apresiasi seni merupakan :

- suatu karya arsitektur sebagai tempat untuk mengapresiasi hasil karya seni dalam hal ini seni lukis dengan cara mempertunjukkan, memamerkan, menikmati, menilai dan menghargai hasil karya seni.
- suatu wadah yang menampung segala aktivitas yang berhubungan dengan kreativitas seni, baik itu proses penciptaan karya, pelatihan, pertunjukan, pameran, maupun kegiatan menikmati, mempelajari, dan merespon seni sebagai sarana edukatif ataupun hiburan alternatif.

2.4 STUDI KASUS FASILITAS APRESIASI SENI LUKIS ANAK

Studi kasus dilakukan dengan dua tahap, yang pertama dengan tinjauan fasilitas anak-anak berdasarkan buku *Play For All Guidelines* dan tinjauan lapangan. Tinjauan lapangan dilakukan di beberapa fasilitas pendidikan anak maupun fasilitas apresiasi seni lukis anak di Yogyakarta, yaitu di Sanggar Anak Alam dan Sanggar Lukis Anak Pratista. Tinjauan lapangan dilakukan untuk mengetahui secara lebih akurat mengenai proses berlangsungnya pendidikan maupun apresiasi seni bagi anak-anak.

2.4.1 *Rebuild a Public Playground at Flood Park, San Mateo County, California*

A. Latar belakang

Tujuan pembangunan kembali *Flood Park* ini adalah untuk memenuhi kebutuhan aksesibilitas kepada semua pengguna taman, terutama kepada anak-anak



dengan atau tanpa kebutuhan khusus, remaja dengan kebutuhan khusus, dan orang dewasa. 4 target yang ingin dicapai oleh pembangunan kembali taman ini adalah :

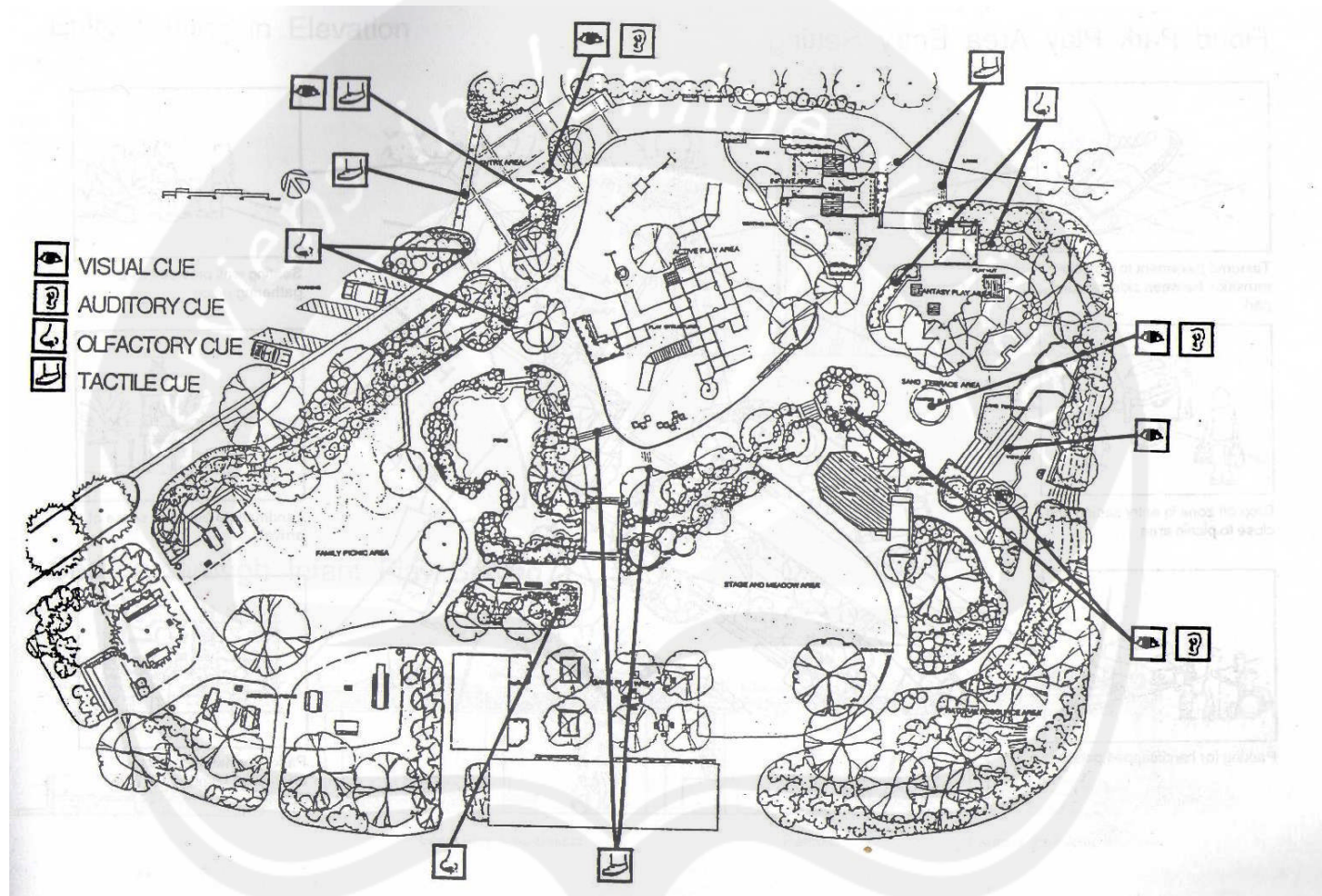
- memberikan akses kepada pengguna dengan kebutuhan khusus, dan semua grup pengguna
- memberikan keamanan, kenyamanan dan dukungan seluruh aktivitas yang diwadahi
- memberikan kebebasan kepada semua pengguna secara independen
- memberikan petualang untuk menikmati kealamian dari taman itu sendiri

B. Desain

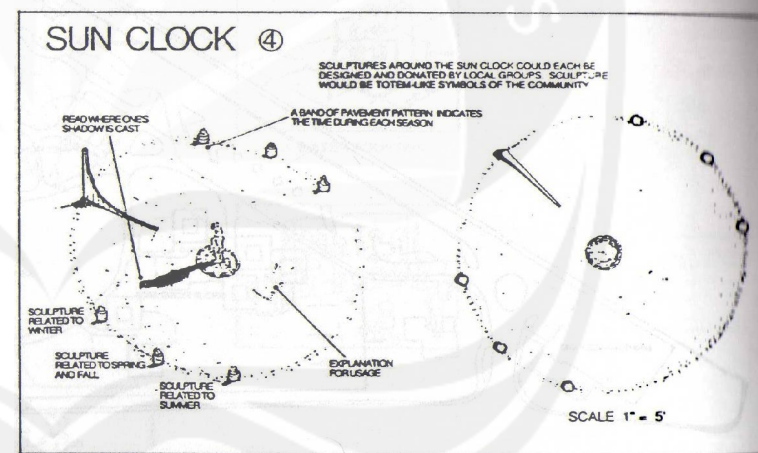
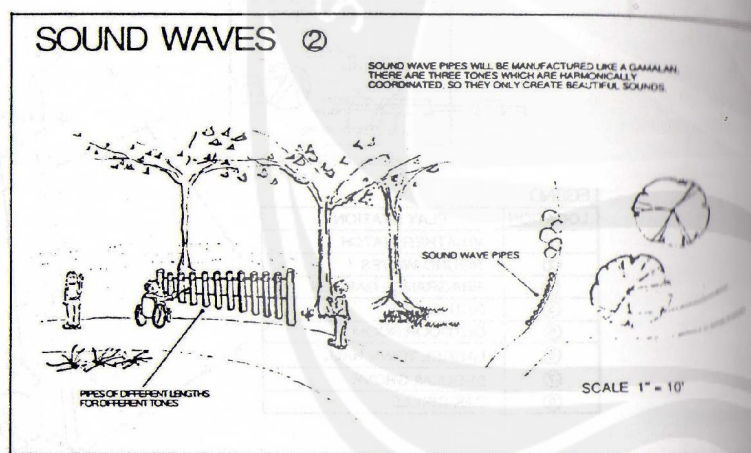
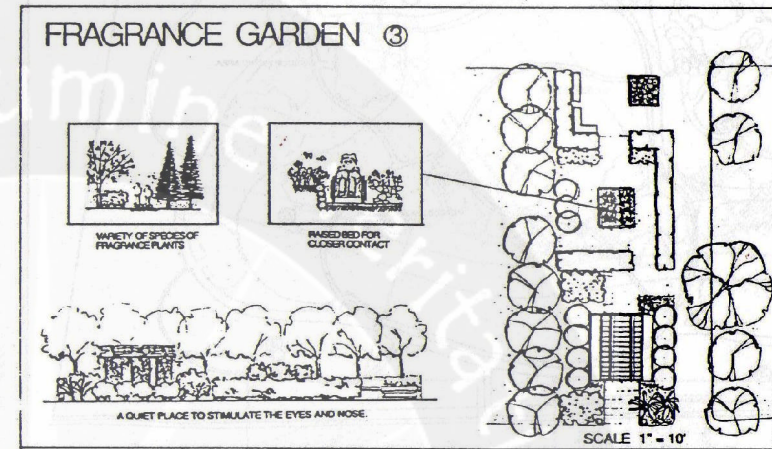
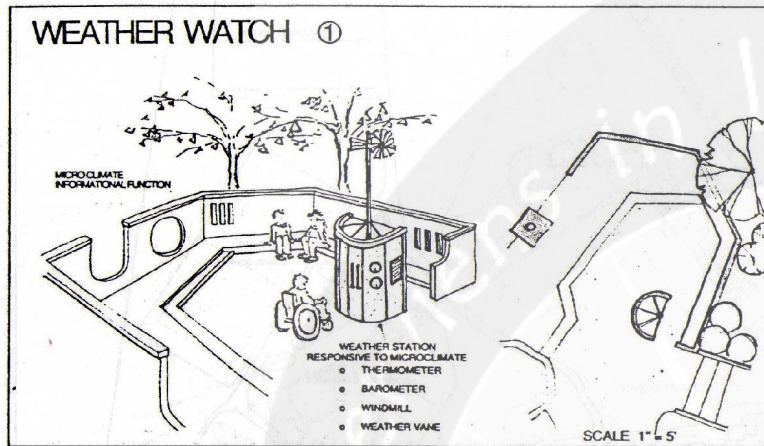
Kekhususan desain yang diunggulkan dalam proyek ini adalah :

- aksesibilitas fisik, stimulasi diberikan melalui : pengolahan permukaan material, jalur sirkulasi, pembagian area kegiatan dan area kendaraan.
- Aksesibilitas program, diberikan kepada pengguna dengan keterbatasan fisik, kegiatan dengan partisipan pengguna dengan atau tanpa keterbatasan fisik, dan memaksimalkan eksplorasi penjelajahan alam.
- Aksesibilitas komunikasi, membuat peta atau petunjuk untuk menginformasikan tentang jalur-jalur dan ekplorasi yang akan dijelajahi oleh pengguna.

Proyek ini menggunakan stimulasi fisik pada desainnya untuk mewadahi keterbatasan fisik penggunannya. Stimulasi tersebut diberikan dengan merangsang empat indera manusia, yaitu stimulasi visual untuk indera penglihatan, stimulasi suara untuk indera pendengaran, stimulasi bau untuk indera penciuman, stimulasi perasaan untuk indera peraba.

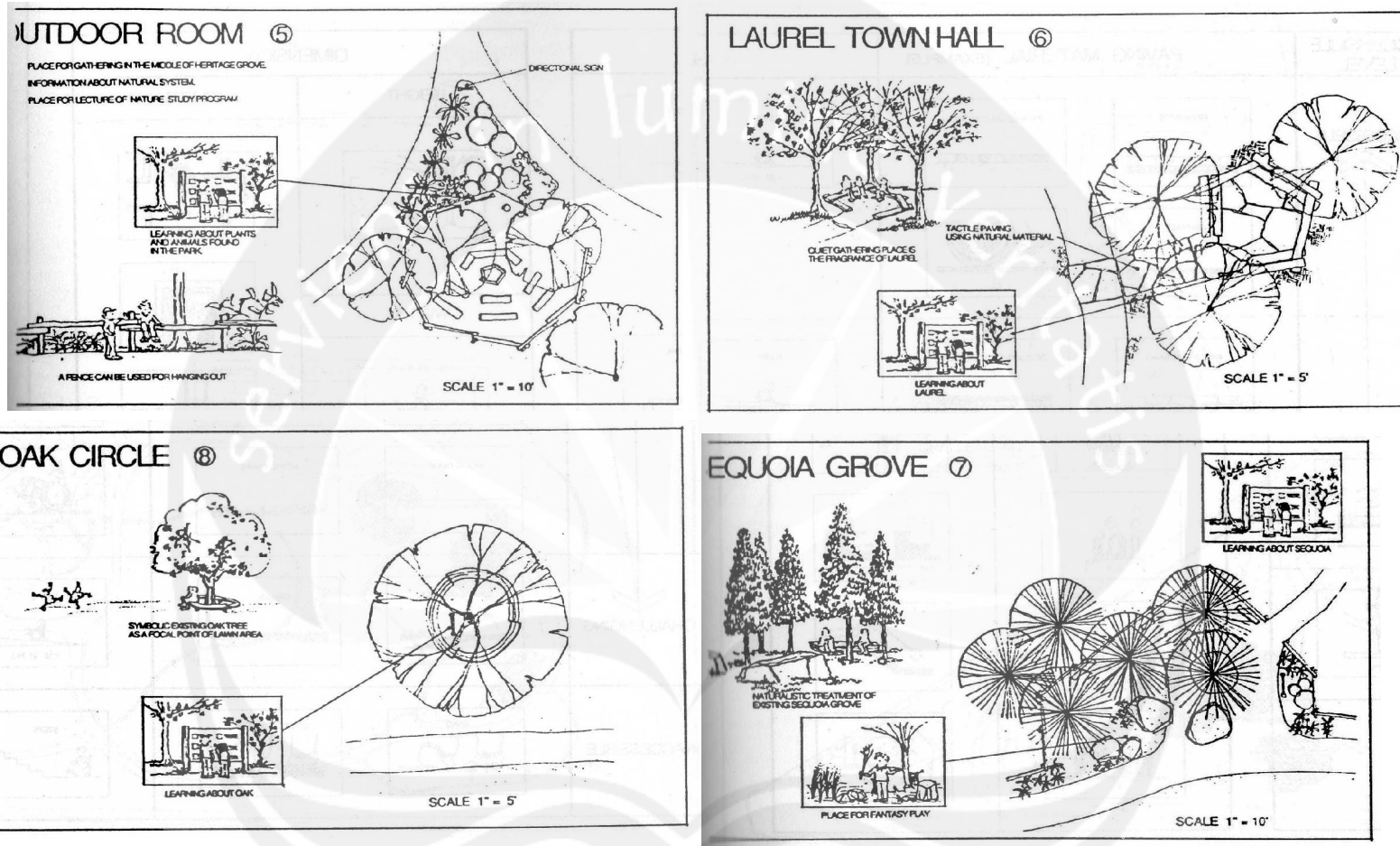


Gambar 2.1. Rencana Siteplan dan pengenaaan stimulasi indera manusia
Sumber : buku *Play for All Guidelines*. Robin C. Moore, dkk. 1992. Halaman 342



Gambar 2.2. 1. pengolahan weather watch. 2. Stimulasi indera pendengaran. 3. Stimulasi indera penciuman. 4. Pengolahan jam matahari

Sumber : buku *Play for All Guidelines*. Robin C. Moore, dkk. 1992. Halaman 355



Gambar 2.3. Pengolahan vegetasi sebagai ruang luar
 Sumber : buku *Play for All Guidelines*. Robin C. Moore, dkk. 1992. Halaman 356



2.4.2 Sanggar Anak Alam (SaLam)¹¹

A. Latar Belakang

Sanggar Anak Alam (Salam) didirikan oleh Ibu Sri Wahyaningsih. Salam merupakan sebuah sekolah alternatif berbasis alam, dengan konsep untuk mengajarkan realitas kehidupan kepada siswa siswinya. Menurut Ibu Wahya, pendidikan harus menciptakan masyarakat yang kritis dan mampu menghadapi kenyataan hidup. Pendidikan harus mampu mengubah sesuatu, menghasilkan inovator dan penemu-penemu, serta memproduksi orang-orang berkarakter kuat, yang berani bertanggung jawab atas tindakan mereka sendiri.

B. Lokasi Salam



Foto 2.1. Sanggar Anak Alam
Sumber : dokumentasi penulis. 2011

Salam berlokasi di Nitiprayan RT. 4 Jomegatan, Ngestiharjo, Kasihan, Bantul, DI Yogyakarta. Tidak seperti sekolah-sekolah pada umumnya, ada gedung yang kokoh, meja-kursi, serta anak-anak dan guru berseragam lengkap dengan sepatu, Sanggar Anak Alam, yang akrab disebut Salam, lebih menyerupai tempat bermain. Berlokasi di tengah sawah ,ruang yang ada hanyalah saung-saung dari bambu, dan anak-anak duduk lesehan di atas karpet. Anak-anak dan guru tidak ada yang memakai seragam dan kebanyakan hanya memakai sandal jepit.

C. Metode Pembelajaran

¹¹ Berdasarkan <http://salamjogja.wordpress.com/arsip-media-tentang-salam>,
http://www.agriculturesnetwork.org/magazines/indonesia/25-memberdayakan-petani-dengan-leisa/sanggar-anak-alam-sekolah-untuk-kehidupan/at_download/article_pdf



Anak-anak di Salam tidak berseragam, untuk menghargai keberagaman. Sejak tahun 2000, Salam telah mendidik anak-anak mulai dari usia 2—4 tahun (kelompok bermain atau KB), usia 4—6 tahun (Taman Anak atau TA), dan mulai tahun 2008, anak-anak usia 6 tahun masuk kelompok Sekolah Dasar (SD).

Untuk tahun ajaran 2008—2009 ada seratus anak usia 2—7 tahun yang bergabung di Salam. Jumlah fasilitator 12 orang dan 5 orang sukarelawan, cukup ideal mendampingi anak-anak.

Salam mengajarkan kemandirian dan kemerdekaan berpikir sejak usia dini. Keputusan diserahkan di tangan anak, para guru atau fasilitator hanya bertugas mendampingi, mengarahkan, dan memfasilitasi. Salam memanfaatkan lingkungan alam sebagai salah satu media belajar, tapi secara prinsip, siswa Salam belajar dari realitas kehidupan secara lebih luas, tidak sekadar dari alam.

Para fasilitator dituntut untuk jeli menghadirkan peristiwa-peristiwa sebagai bahan ajar/kajian karena proses belajar di Salam berkeyakinan bahwa semua orang di sekitar kita adalah guru. Semua tempat adalah sekolah.



Foto 2.2. Anak diajak menanam tanaman sendiri oleh fasilitator
Sumber : dokumentasi penulis. 2011

Anak-anak belajar dari sesuatu yang nyata dan mereka temui sehari-hari. Karena Salam berada di lingkungan persawahan, maka anak-anak belajar mengolah tanah, membuat pupuk, menanam, merawat tanaman, panen, bahkan sampai ke pengolahan hasil panen yang disesuaikan dengan tingkat kemampuan ataupun usianya. Anak-anak di KB sudah dibiasakan membuang sampah sesuai kriteria sampah organik dan nonorganik, mengamati sampah organik yang diproses menjadi



kompos, melihat proses daur ulang kertas bekas, menyemai bibit tanaman ke dalam *polybag*, hingga panen sayuran organik.

Anak-anak di TA sudah ikut memroses kertas daur ulang, membuat kompos, menanam dalam bedengan, menyirami/merawat tanaman, panen, mengolah hasil panen, dan memberi makan hewan peliharaan. Untuk anak-anak SD-nya, kegiatan merawat kebun, hewan peliharaan, mengatur kelas sudah secara rutin dilakukan sebagai ritual pagi secara kelompok dan bergilir. Kegiatan yang mereka lakukan, kemudian mereka tulis/gambar dalam buku catatan masing-masing dan setiap anak diberi kesempatan mempresentasikan apa yang telah mereka temukan/lakukan.

Proses belajar langsung dengan alam terbukti membuat anak merasa senang dan belajar tanpa beban. Dengan mengamati apa yang terjadi di sekitarnya telah mengantarkan anak-anak peka terhadap lingkungan, dapat menghargai yang mereka hasilkan, dapat bekerja sama, dan mempunyai rasa percaya diri yang kuat.

Salam berangkat dari kegiatan sehari-hari yang dihadapi anak-anak. Belajar melalui kearifan lokal menghantarkan anak-anak melihat kekayaan alam, keragaman budaya, dan hidup saling menghargai. Kekritisannya juga terasah dari pengalaman, mencermati yang ada di sekitarnya, dari interaksi dengan teman, fasilitator dan masyarakat, karena mereka belajar tidak hanya dalam kelas. Proses belajar yang bersahaja, dari sesuatu yang nyata, tanpa direayasa, telah menghantarkan anak-anak memahami dan menemukan ilmu pengetahuannya sendiri. Anak-anak pun belajar mandiri, dalam berpikir dan mengambil keputusan. Disini anak-anak tidak hanya sekedar menerima, tetapi mereka bisa mengaplikasikan apa yang sudah mereka pelajari secara langsung, sehingga anak-anak menjadi mandiri, lebih siap menghadapi tantangan, dan bisa menyelesaikan masalah. Tidak ada yang menyulitkan, dan menakutkan bagi anak, karena semua berangkat dari keseharian, sehingga anak-anak selalu merasa nyaman, dan senang belajar.



2.4.3 Sanggar Lukis Anak Pratista¹²

A. Company Profile (Sanggar Lukis Pratista)

Kisah Bapak Hery Kustriyatmo, sang pemilik sanggar, berawal dari seni peran dan perwatakan (teater), dan tentang seni rupa (melukis), serta kecintaannya pada dunia anak-anak, beliau merintis sanggar Pratista ini dari nol. Beliau mempunyai statemen bahwa

“Karya seni bukan merupakan hasil karya yang hanya dimiliki oleh orang dewasa saja tetapi karya seni adalah Universal yang artinya dapat dihasilkan oleh siapa saja, kapan saja dan dimanapun orang tersebut ingin berkarya, sehingga karya seni itu sendiri pasti mempunyai aliran atau gaya yang berbeda-beda disesuaikan dengan keadaan dan kondisi yang biasanya berupa ide-ide, gagasan atau bahkan cita-cita dari penciptanya”.

Dari situlah maka pada tanggal 27 Juli 1975 di Demangan Kidul GK I/52 Yogyakarta dengan dukungan keluarga Bapak Hery Kustriyatmo mendirikan Sanggar Lukis Anak-anak Pratista yang bertujuan mengadakan pembinaan dan pengembangan kreasi, fantasi dan apresiasi anak yang nantinya diharapkan bisa menumbuhkan kemandirian anak sekaligus membentuk kepribadian anak yang positif, terarah dan dapat dipertanggung jawabkan.

Pratista telah banyak menghasilkan prestasi dari tangan-tangan mungil baik di tingkat Nasional maupun tingkat Internasional lewat pembinaan pendidikan yang terarah baik disanggar maupun lewat sekolah-sekolah binaan Sanggar Pratista.

B. Metode Pembelajaran

Sanggar Pratista selalu memberikan pendekatan secara langsung lewat komunikasi dua arah dari hati ke hati kepada anak didiknya maupun kepada orang tua dari anak didik sebagai metode penyampaian pelajarannya. Bagaimana membuat

¹²Berdasarkan Company Profile yang diperoleh dari Manajemen Sanggar Pratista



anak merasa selalu senang sekaligus mengarahkan mereka ke dunia mereka sendiri yaitu Dunia Anak Yang Damai dan Penuh Kegembiraan.



Foto 2.3. Anak diajak mengimajinasikan ide gambarnya oleh fasilitator
Sumber : dokumentasi penulis. 2011

C. Lokasi Sanggar Pratista

Sanggar Lukis Anak-anak Pratista berkantor di Gedung Jogja Study Center (JSC) Jalan Faridan M.Noto No.21 Yogyakarta.

D. Fasilitas Sanggar Pratista

1. Tempat les melukis yang nyaman dengan konsep tempat les yang terbuka.
2. Mendapat peralatan Melukis (Buku gambar, spidol, pastel warna/crayon, katalog lukisan).
3. Staff pengajar (guru) yang sudah berpengalaman.

E. Jumlah Siswa

1. Siswa berkebutuhan khusus ada 6 (enam) anak.
2. Siswa berkebutuhan normal sekitar 75-100 anak untuk setiap bulannya.

F. Hari Dan Jam Belajar

*HARI : Setiap Senin-Sabtu (Les Seminggu 2x) Hari bisa disesuaikan sendiri.

- *JAM :
1. Siang : 11.00 – 13.00 WIB
 2. Sore : 15.00 – 17.00 WIB



G. Jumlah Staff Pengajar Sanggar Lukis Anak-Anak Pratista

Jumlah staff pengajar di sanggar lukis anak-anak pratista adalah 12 orang.

Dengan prosentasi pengajar dan murid 1 : 4.

H. Data Jumlah Ruangan Sanggar Lukis Anak-Anak Pratista

1. Ruang kantor
2. Teras (untuk tempat les)
3. Ruang rapat (untuk tempat les)
4. Aula (untuk tempat pameran lukisan anak sanggar)
5. Ruang tamu (tempat menunggu bagi orang tua/pengantar)

I. Kurikulum Sanggar Lukis Anak-Anak Pratista

Kurikulum Berbasis Kompetensi

Tabel 2.1. Kurikulum SEMESTER 1

1.	Diri Sendiri (aku dan panca indra)	3 minggu
2.	Lingkunganku (keluarga, rumah dan sekolah)	4 minggu
3.	Kebutuhan (makanan, minuman, pakaian, kesehatan, kebersihan, dan keamanan)	4 minggu
4.	Binatang	3 minggu
5.	Tanaman	3 minggu

Sumber: berdasarkan Company Profile Manajemen Sanggar Pratista, 2011

Tabel 2.2. Kurikulum SEMESTER 2

1.	Rekreasi (kendaraan, pesisir, dan pegunungan)	4 minggu
2.	Pekerjaan	3 minggu
3.	Air, udara dan Api	2 minggu
4.	Alat komunikasi	2 minggu
5.	Tanah airku (negaraku, kehidupan di kota dan di desa)	3 minggu
6.	Alam semesta (matahari, bulan, bintang, langit dan gejala alam)	3 minggu

Sumber: berdasarkan Company Profile Manajemen Sanggar Pratista, 2011

J. Program Pendidikan

Program pembelajaran yang digunakan terbagi menjadi 2 jenis:

- a. pembelajaran bagi siswa normal



b. pembelajaran bagi siswa berkebutuhan khusus

Pembelajaran bagi siswa normal terbagi menjadi 2 cara:

a. guru bercerita

Guru memosisikan sebagai teman anak dan bukan sebagai pengajar, di sini guru akan memancing anak untuk menuangkan perasaannya lewat pertanyaan-pertanyaan yang di jawab oleh anak. Jawaban tersebut dituangkan dalam sebuah gagasan lukisan. Metode ini biasanya diterapkan pada siswa dengan rusia di bawah 5 tahun, dan bagi siswa baru.

b. anak bercerita

Guru bertanya kepada siswa tema apa yang di inginkan untuk digambar hari itu, anak biasanya menyebutkan gagasan mereka, lalu sang guru memancing anak untuk lebih jauh lagi menceritakan pengalaman, atau cerita gambar mereka secara lebih detail dan meuangkannya langsung dalam gambar. Metode ini mengajak anak untuk lebih mengimajinasikan cerita mereka secara lebih nyata dalam pikiran mereka, sehingga pada saat menuangkan gambar, gambar yang dihasilkan sesuai dengan cerita di dalam pikiran anak-anak. Metode ini diterapkan pada anak-anak dengan usia 5 tahun ke atas dan anak-anak yang sudah lama berproses di sanggar tersebut.

Pembelajaran bagi siswa perkebutuhan khusus :

a. terapi penyembuhan

Terapi ini digunakan pada anak-anak autis, atau anak hiperaktif. Metode yang digunakan dengan melakukan pendekatan pada kegemaran atau topik favorite anak dan meminta mereka untuk meuangkannya melalui media gambar. Biassanya bagi anak autis atau anak hiperaktif, mereka diperbolehkan untuk menggambar sesuai keinginan hati mereka. Jika mereka sedang marah atau sedang susah di atur maka guru akan mempersilahkan mereka menggambar dengan lebih bebas, lalu bersamaan dengan turunnya emosi mereka maka teknik menggambar nya dapat mengikuti teknik yang seharusnya.



Bagi anak-anak berkebutuhan khusus ini, metode terapi penyembuhan ini dapat digunakan sebagai media penyaluran emosi-emosi negatif.

Dengan mengungkapkan perasaan dan emosi anak lewat media gambar, proses penting yang dihasilkan dalam pembelajaran adalah bagaimana anak bisa memahami, bagaimana anak bisa lebih percaya diri, dan bagaimana anak bisa lebih paham kemampuan mereka dan peka terhadap lingkungan mereka.

Tujuannya anak bisa memiliki kecintaan atas apa yang dikerjakannya, dalam segala bidang kehidupan karena dalam melukis, yang terpenting adalah anak mencintai apa yang dikerjakannya dan apa yang dilukisnya.

Teknik menggambar yang diajarkan oleh sang guru:

Setelah anak mempunyai gagasan/tema dalam menggambar, maka anak diberi stimultan garis atau bentuk dasar dari apa yang mereka gambar, lalu anak diminta melanjutkan, misalkan, menggambar kepala manusia, guru menggambar lingkaran, lalu guru meminta anak menggambarkan bagian tubuh untuk melihat yaitu mata, hidung untuk mencium, mulut untuk berbicara. Mulut yang selalu tertawa karena bahagia digambarkan dengan bentuk setengah lingkaran.

Guru memberi contoh dengan prosentasi 40% dari keseluruhan gambar atau dalam tahap sketsa. Dengan meminta anak untuk memvisualisasikan apa yang akan mereka gambar didalam pikiran terlebih dahulu, maka anak terdorong untuk berimajinasi dari pengalaman mereka sehari-hari atau dari hal-hal yang sudah pernah mereka lihat.

Setelah sketsa selesai, maka anak diminta untuk memberi warna, media yang digunakan sebagian besar adalah pastel, dan spidol. Untuk pastel, teknik pemberian warna dilakukan dengan cara melingkar dan rapat hingga tidak ada bagian yang berongga. Dalam 1 bidang biasanya terbagi menjadi beberapa bagian dengan gradasi monokrom, dari tua ke muda.



Pemilihan warna biasanya dilakukan oleh sang guru, misalnya matahari berwarna oranye, dan bergradasi kuning. Si anak yang memberi warna, namun bila si anak keberatan, dan meminta warna lain, maka si guru akan mempersilahkan anak untuk memberi warna sesuai dengan keinginan mereka.

Dalam pemberian warna biasanya lebih digunakan warna-warna mencolok mata, atau warna-warna terang.

Teknik pewarnaan dengan media spidol, biasanya digunakan dengan metode arsiran, pengisian ruang dengan berbagai macam arsiran. Dalam arsiran ini, ada berbagai macam teknik, melingkar, garis, dan lain sebagainya. Dalam pemberian warna sengaja tidak memenuhi semua media kertas dengan spidol, namun arsiran yang diberikan adalah arsiran yang rapat.

Alasan: spidol basah, sehingga dapat melubangi kertas, dengan permainan rapatan dan perbedaan arsiran maka tekstur akan muncul secara visual.

2.5 TINJAUAN UMUM FASILITAS APRESIASI SENI LUKIS ANAK

Berdasarkan hasil pengamatan lapangan di beberapa fasilitas pendidikan anak maupun fasilitas apresiasi seni lukis anak di Yogyakarta, yaitu di Sanggar Anak Alam dan Sanggar Lukis Anak Pratista dapat disimpulkan definisi, fungsi, dari Fasilitas Apresiasi Seni secara umum yaitu :

2.5.2 Tinjauan Fungsional Fasilitas Apresiasi Seni

Berdasarkan pengertiannya, Fasilitas Apresiasi Seni memiliki beberapa fungsi, yaitu sebagai fasilitas penciptaan karya, pembelajaran, pelatihan, pertunjukkan atau pameran, maupun sebagai sarana menikmati dan merespon seni secara edukatif, dan rekreatif. Fungsi Utama dari fasilitas ini adalah sebagai wadah edukasi seni dan pameran atau pertunjukkan seni, dan disertai dengan fungsi-fungsi pendukungnya.



A. Fasilitas Edukasi Seni

Fasilitas edukasi merupakan bangunan atau lembaga untuk belajar dan mengajar serta tempat menerima dan memberi pembelajaran.

Fasilitas edukasi memiliki pengertian umum sebagai tempat mencari ilmu dan pengalaman secara formal atau non otodidak yang diikuti batasan tertentu (misalnya umur), dalam pelaksanaannya tempat menimba ilmu ini, memberikan hasil nyata berupa pengetahuan dan ketrampilan. Fasilitas edukasi dipimpin oleh seorang Pimpinan. Pimpinan dibantu oleh wakil pimpinan.

Fasilitas edukasi seni adalah fasilitas yang bergungsi mewadahi aktifitas pendidikan dalam hal ini pembelajaran seni. Fasilitas edukasi seni meliputi segala sesuatu (alat, tempat dan barang) yang memfasilitasi (memberikan kemudahan) dalam menyelenggarakan kegiatan pendidikan seni.

Sarana dan Prasarana

Ukuran dan jenis fasilitas edukasi bervariasi tergantung dari sumber daya dan tujuan penyelenggara pendidikan. Sebuah fasilitas edukasi seni mungkin sangat sederhana dimana sebuah lokasi tempat bertemu seorang pengajar dan beberapa peserta didik, atau mungkin, sebuah kompleks bangunan besar dengan ratusan ruang dengan puluhan ribu tenaga kependidikan dan peserta didiknya. Berikut ini adalah beberapa sarana prasarana yang sering ditemui pada fasilitas edukasi yang ada di Indonesia, berdasarkan kegunaannya:

Ruang Belajar

Ruang belajar adalah suatu ruangan tempat kegiatan belajar mengajar dilaksanakan. Ruang belajar terdiri dari beberapa jenis sesuai fungsinya, yaitu:

- Ruang kelas atau ruang Tatap Muka, ruang ini berfungsi sebagai ruangan tempat siswa menerima pelajaran melalui proses interaktif antara peserta didik dengan pendidik, ruang belajar terdiri dari berbagai ukuran, dan fungsi.



- Ruang Praktik, ruang yang berfungsi sebagai ruang tempat peserta didik menggali ilmu pengetahuan dan meningkatkan keahlian melalui praktik, latihan, penelitian, percobaan.

Kantor

Ruang kantor adalah suatu tempat dimana tenaga kependidikan melakukan proses administrasi fasilitas atau lembaga edukasi tersebut, pada institusi yang lebih besar ruang kantor merupakan sebuah gedung terpisah.

Perpustakaan

Sebagai satu institusi yang bergerak dalam bidang keilmuan, maka keberadaan perpustakaan sangat penting. Dalam fasilitas edukasi seni, perpustakaan juga berfungsi sebagai tempat memperoleh inspirasi sebagai tema dai karya seni.

Halaman/Lapangan

Merupakan area umum tempat bertemunya para penghuni bangunan yang mempunyai berbagai fungsi diantaranya sebagai tempat interaksi, tempat berkegiatan, tempat latihan dan tempat bermain/beristirahat.

Ruang lain

- Kantin/cafeteria
- Ruang organisasi peserta didik
- Ruang Komite orang tua
- Ruang keamanan
- Ruang produksi, ruang audiovisual
- Ruang operasional karyawan dll.

B. Fasilitas Pameran Seni

Kegiatan apresiasi adalah kegiatan yang bersifat umum. Pengenalan seni kepada masyarakat luas, diharapkan dengan adanya kegiatan ini dapat menambah minat dan



motivasi masyarakat untuk membuat lukisan sendiri dan menumbuhkan rasa menghargai lukisan sebagai sebuah bentuk karya seni. Apresiasi terhadap karya seni diwadahi dalam fasilitas pameran seni yang dapat berupa galeri, maupun ruang pertunjukkan.

Galeri berasal dari kata “Galeria” artinya : ruang beratap dengan satu sisi terbuka. Galeri memiliki beberapa definisi antara lain:

Galeri : Ruang atau aula yang sempit namun panjang digunakan terutama untuk kepentingan umum dan mempunyai kepentingan arsitektural melalui skalanya atau perlakuan dekoratifnya.¹³

Galeri : Suatu wadah untuk menggelar karya seni.¹⁴

Galeri : Ruang kecil yang digunakan untuk aktifitas khusus dengan tujuan praktis untuk memamerkan hasil karya seni dan memberikan pelayanan dalam bidang seni.¹⁵

Galeri merupakan suatu ruangan yang panjang terlindungi (tertutup, berupa koridor), baik di dalam maupun di eksterior bangunan, atau koridor di antara bangunan yang berfungsi sebagai tempat kegiatan pameran karya seni. Galeri merupakan ruang paling utama karena berfungsi mewadahi karya-karya seni yang dipamerkan.

C. Fasilitas Kegiatan Pendukung Pameran

Selain kegiatan pameran, terdapat beberapa kegiatan yang mendukung kegiatan pameran tersebut. Kebanyakan area pendukung ini selalu menjadi bagian penting dalam setiap even pameran, apalagi bila pameran ini menyangkut dan turut memberdayakan

¹³ Poerwadarminta, W.J.S. 1976. Kamus Umum Bahasa Indonesia. Jakarta : Balai Pustaka.

¹⁴ Wikipedia.co.id/Galeri, diakses pada 21 Februari 2011.

¹⁵ Tim Redaksi Pusat Bahasa. 2008. Kamus Besar Bahasa Indonesia, edisi keempat. Departemen Pendidikan Nasional. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.



banyak orang (publik). Sehingga acara-acara pendukung yang bertujuan seperti ini tidak dapat disepelekan. Pelaku Fasilitas Apresiasi Seni Lukis Anak

Pelaku utama Fasilitas Apresiasi Seni dapat digolongkan menjadi tiga, yaitu:

a. Seniman

Seniman dalam hal ini adalah anak-anak, dibatasi pada usia pra sekolah dan usia sekolah (3-14 tahun), mereka menghasilkan karya lukisan yang dipamerkan pada ruang pameran seni.

b. Pengunjung

Pengunjung merupakan masyarakat luas yang akan memberikan pandangan serta penghargaan kepada karya-karya lukisan anak-anak sebagai seniman, serta para ahli di bidang seni lukis maupun seni lukis anak yang memberikan ilmunya untuk meningkatkan kualitas pendidikan seni lukis kepada anak.

c. Pengelola

Merupakan sekelompok orang yang mengelola/ bertanggungjawab akan segala aktivitas dan kegiatan yang ditampung di dalam Fasilitas Apresiasi Seni ini.