

MENGGAMBAR PADA  
ANAK USIA DINI

## UU No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

### **Fungsi dan sifat hak cipta Pasal 4**

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

### **Pembatasan Pelindungan Pasal 26**

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- i. Penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- ii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- iii. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- iv. Penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

### **Sanksi Pelanggaran Pasal 113**

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

# MENGGAMBAR PADA ANAK USIA DINI

Dr. Farida Mayar, M.Pd.

Febri Wandha Putra, M.Pd.

Fenny Ayu Monia, M.Pd.



*Cerdas, Bahagia, Mulia, Lintas Generasi.*

**MENGGAMBAR PADA ANAK USIA DINI**

**Farida Mayar, Febri Wandha Putra, dan Fenny Ayu Monia**

Editor :  
**Saly Nur Febriani**

Desain Cover :  
**Syaiful Anwar**

Sumber :  
www.shutterstock.com (Jut)

Tata Letak :  
**Zulita A.**

Proofreader :  
**A. Timor Eldian**

Ukuran :  
x, 51 hlm, Uk: 17,5x25 cm

ISBN :  
**978-623-02-6045-2**

Cetakan Pertama :  
**Februari 2023**

Hak Cipta 2023, Pada Penulis

---

Isi diluar tanggung jawab percetakan

---

**Copyright © 2023 by Deepublish Publisher**  
All Right Reserved

Hak cipta dilindungi undang-undang.  
Dilarang keras menerjemahkan, memfotokopi, atau  
memperbanyak sebagian atau seluruh isi buku ini  
tanpa izin tertulis dari Penerbit.

**PENERBIT DEEPUBLISH**  
**(Grup Penerbitan CV BUDI UTAMA)**

Anggota IKAPI (076/DIY/2012)

Jl.Rajawali, G. Elang 6, No 3, Drono, Sardonoharjo, Ngaglik, Sleman

Jl.Kaliurang Km.9,3 – Yogyakarta 55581

Telp/Faks: (0274) 4533427

Website: [www.deepublish.co.id](http://www.deepublish.co.id)

[www.penerbitdeepublish.com](http://www.penerbitdeepublish.com)

E-mail: [cs@deepublish.co.id](mailto:cs@deepublish.co.id)

## KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Alhamdulillah, penulis ucapkan puji beserta syukur atas ke hadirat Tuhan Yang Maha Esa karena atas rahmat dan karunia-Nya, penulis bisa menyelesaikan buku yang berjudul *Menggambar Anak Usia Dini* ini.

Buku ini berisi paparan materi mengenai berbagai jenis kegiatan menggambar pada anak usia dini. Adanya buku ini diharapkan dapat membantu mahasiswa agar lebih mudah dalam memahami materi. Buku ini juga dibuat secara terstruktur agar mahasiswa dapat memahami materi dengan mudah. Salah satu yang memengaruhi kesuksesan belajar adalah dengan adanya sarana pembelajaran seperti buku ajar. Penulis berharap buku ini dapat memudahkan mahasiswa untuk memahami materi dengan baik.

Penulis menyadari bahwa buku ini masih banyak kekurangan. Maka dari itu, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran demi perbaikan dan kesempurnaan buku ini.

Padang, Desember 2021

Tim Penulis

## DAFTAR ISI

|  |             |
|--|-------------|
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                                     | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR ISI .....</b>  | <b>vi</b>   |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                                      | <b>viii</b> |
| <b>WAWASAN MENGGAMBAR.....</b>                                 | <b>1</b>    |
| A. Pengertian .....  | 2           |
| B. Tokoh-Tokoh Seni Rupa (Menggambar) .....                    | 3           |
| C. Keindahan dalam Estetika.....                               | 8           |
| D. Kreativitas dan Keterampilan .....                          | 10          |
| E. Tujuan Seni .....   | 10          |
| F. Manfaat Seni.....   | 11          |
| G. Unsur-Unsur dalam Menggambar .....                          | 12          |
| <b>PERKEMBANGAN MENGGAMBAR PADA ANAK USIA DINI.....</b>        | <b>19</b>   |
| <b>MENGGAMBAR BEBAS .....</b>                                  | <b>22</b>   |
| A. Pengertian .....  | 23          |
| B. Tujuan dan Manfaat Menggambar Bebas .....                   | 23          |
| C. Bahan dan Alat Menggambar Bebas .....                       | 25          |
| <b>MENGGAMBAR TITIK DENGAN TISU .....</b>                      | <b>30</b>   |
| A. Pengertian Menggambar dengan Tisu .....                     | 31          |
| B. Tujuan dan Manfaat serta Fungsi Menggambar dengan Tisu..... | 31          |
| C. Alat dan Bahan Menggambar dengan Tisu .....                 | 32          |
| D. Langkah-Langkah Menggambar dengan Tisu.....                 | 33          |
| <b>MENGGAMBAR GARIS.....</b>                                   | <b>34</b>   |
| A. Pengertian Menggambar Garis.....                            | 35          |
| B. Tujuan dan Manfaat Menggambar Garis.....                    | 35          |
| C. Macam-Macam Gambar Garis.....                               | 36          |
| D. Langkah-Langkah Menggambar Garis.....                       | 37          |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>MENGGAMBAR DENGAN TARIKAN BENANG.....</b>        | <b>39</b> |
| A. Pengertian .....                                 | 40        |
| B. Tujuan dan Manfaat .....                         | 40        |
| C. Alat dan Bahan .....                             | 41        |
| D. Langkah-Langkah Menggambar Tarikan Benang.....   | 41        |
| <b>MENGGAMBAR DENGAN KELERENG.....</b>              | <b>43</b> |
| A. Pengertian .....                                 | 44        |
| B. Manfaat Menggambar dengan Kelereng .....         | 44        |
| C. Alat dan Bahan .....                             | 44        |
| D. Langkah-Langkah Menggambar dengan Kelereng ..... | 44        |
| <b>MENGGAMBAR GRADASI WARNA.....</b>                | <b>46</b> |
| A. Pengertian Menggambar Gradasi Warna .....        | 47        |
| B. Manfaat Menggambar Gradasi Warna.....            | 47        |
| C. Tujuan Menggambar Gradasi Warna .....            | 47        |
| D. Alat dan Bahan Menggambar Gradasi Warna .....    | 48        |
| E. Langkah-Langkah Menggambar Gradasi Warna.....    | 49        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>                          | <b>50</b> |

## DAFTAR GAMBAR

|            |   |    |
|------------|---|----|
| Gambar 1.  | Affandi Koesoema Pelukis Indonesia.....                     | 3  |
| Gambar 2.  | Pelukis Terkenal Nusantara .....                            | 4  |
| Gambar 3.  | Pelukis Indonesia Barli Sasmitawinata.....                  | 4  |
| Gambar 4.  | Pelukis Maestro Terkenal Basuki Abdullah.....               | 5  |
| Gambar 5.  | Pelukis Terkenal Indonesia .....                            | 5  |
| Gambar 6.  | Pelukis terkenal belanda <i>Vincent van Gogh</i> .....      | 6  |
| Gambar 7.  | Pelukis terkenal asal italia <i>Leonardo da Vinci</i> ..... | 6  |
| Gambar 8.  | Pelukis terkenal asal Amerika <i>Andy Warhol</i> .....      | 7  |
| Gambar 9.  | Pelukis terkenal asal Spanyol <i>Salvador Dali</i> .....    | 8  |
| Gambar 10. | Pelukis terkenal asal Spanyol <i>Pablo Picasso</i> .....    | 8  |
| Gambar 11. | Unsur Titik dalam seni rupa .....                           | 13 |
| Gambar 12. | Garis Horizontal .....                                      | 13 |
| Gambar 13. | Garis Vertikal.....   | 14 |
| Gambar 14. | Garis Horizontal .....                                      | 14 |
| Gambar 15. | Garis Zig-Zag.....  | 15 |
| Gambar 16. | Garis Lengkung.....   | 15 |
| Gambar 17. | Bentuk Bidang.....  | 16 |
| Gambar 18. | Macam-macam bentuk geometris.....                           | 17 |
| Gambar 19. | Bentuk non geometris .....                                  | 17 |
| Gambar 20. | Lingkaran warna .....                                       | 18 |
| Gambar 21. | Kertas dan Karton .....                                     | 26 |
| Gambar 22. | Kanvas .....  | 26 |
| Gambar 23. | Papan Kayu Lapis.....                                       | 27 |
| Gambar 24. | Keramik, Gerabah dan Batu.....                              | 27 |
| Gambar 25. | <i>Fiber Glass</i> .....                                    | 28 |
| Gambar 26. | Pensil Faber Castell.....                                   | 28 |
| Gambar 27. | Arang.....  | 29 |
| Gambar 28. | Kuas .....  | 29 |
| Gambar 29. | Kertas Tisu Ramah Lingkungan .....                          | 32 |



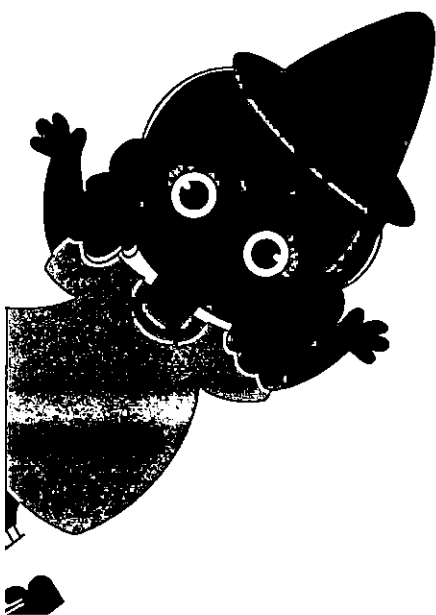
## Menggambar pada Anak Usia Dini

|   |    |
|---|----|
| Gambar 30. Spidol warna warni.....                              | 33 |
| Gambar 31. Hasil karya menggambar dengan tisu motif bunga ..... | 33 |
| Gambar 32. Gambar garis membentuk gunung.....                   | 38 |
| Gambar 33. Karya seni tarikan benang.....                       | 42 |
| Gambar 34. Hasil Karya Menggambar Dengan Kelereng.....          | 45 |
| Gambar 35. Hasil Karya Menggambar Gradasi Warna .....           | 49 |



---

# WAWASAN MENGGAMBAR



## A. Pengertian

Menggambar merupakan bentuk penggoresan pensil di atas kertas, menyajikan wawasan dan khayalan dalam wujud gambar. Menurut Sumanto (2005: 47) menggambar (*drawing*) merupakan aktivitas manusia yang mengungkapkan perasaan dan pengalaman spiritual dan visual dalam wujud garis dan warna. Hajar Pamadhani dan Evan Sukardi (2007:25) juga mengungkapkan bahwa menggambar merupakan pembuatan gambar dengan mencoreng, menggarit, dan mengguratkan suatu benda yang tajam terhadap benda yang lain kemudian memberinya warna sehingga menciptakan gambar. Adapun Sumanto (2005: 47) mengatakan bahwa menggambar merupakan suatu proses untuk menyampaikan pikiran, keinginan, perasaan, dan pengalaman dengan memakai jenis alat gambar tertentu.

Kegiatan menggambar dapat dilakukan anak apabila anak sudah mampu memegang pensil dengan baik. Menggambar sama halnya dengan bermain, merupakan hal yang spontan dilakukan anak. Menggambar dapat dilakukan anak dengan menggoreskan pensil ataupun benda tajam lainnya pada suatu benda sehingga menimbulkan bekas goresan yang berbentuk gambar. Monks & Haditono (2004: 143) mengungkapkan dasar permulaan anak dalam menggambar merupakan salah satu bentuk goresan-goresan kecil yang menghasilkan suatu gambar yang bermakna bagi anak.

Menggambar bagi anak merupakan kegiatan berpikir kreatif ketika dalam melakukan sesuatu seperti membayangkan sesuatu lalu memindahkan khayalan tersebut ke dalam kertas. Dalam kegiatan ini anak berada dalam kondisi mengamati dan membayangkan kondisi yang sangat penuh dan luas yang dikemas dalam bentuk gambar (Hajar, 2007: 35). Kegiatan menggambar pada anak dapat dilakukan untuk meningkatkan kreativitasnya. Pada kegiatan menggambar, anak diberi kebebasan untuk mengungkapkan apa yang ada dalam isi hatinya yang kemudian dituangkan dalam bentuk gambar yang bermakna bagi anak tersebut.

Kegiatan menggambar tidak semata-mata hanya menggoreskan pensil pada kertas saja namun juga sebuah proses imajinasi. Saat proses etis penciptaan karya tengah berjalan, secara otomatis tangan dan pikiran seorang anak saling mengontrol (Pamadhi, 2007:39). Pamadhi (2007: 41) menguraikan tiga macam motivasi yang menjadikan seorang anak merasa tertarik menggambar, yakni motivasi dari pandangan objek yang menarik,

motivasi dari melihat benda yang indah, dan motivasi yang berasal dari khayalan anak.

## B. Tokoh-Tokoh Seni Rupa (Menggambar)

Sebelum kemerdekaan seni kian berkembang, ada beberapa tokoh seni rupa Indonesia yang terkenal di kancah dunia. Tokoh-tokoh terkenal di Indonesia memiliki ciri khasnya masing-masing dalam membuat karya. Nilai seni rupa pada umumnya menekankan pada intensitas visual, walaupun ada pula yang berkisar pada seni kriya. Dalam seni rupa, kesan yang muncul biasanya berwujud olahan konsep garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan dengan tumpuan estetika. Seperti dikutip dari buku Seni Budaya (2020) oleh Dian Pusdika Sari, tokoh seni rupa Indonesia dan gaya seni rupa digelutinya adalah sebagai berikut.

### 1. Affandi Koesoema



Gambar 1. Affandi Koesoema Pelukis Indonesia

(Sumber: <http://paintpastelart.wordpress.com>, 2020)

Kesenangannya menggambar kian terasah di Jakarta. Ia belajar secara otodidak dengan serius. Berbeda dengan pelukis-pelukis pada masanya yang kerap menggambar pemandangan dengan gaya Mooi Indie (Hindia molek), yang menggambarkan Hindia penuh dengan keindahan alam, Affandi menempuh jalan berbeda.

Affandi Koesoema adalah seorang pelukis ulung Indonesia. Dia telah menyelesaikan lebih dari 2000 lukisan. Lukisan-lukisannya adalah representasi dari perjuangan, revolusi, dan penderitaan dalam hidup, dan penggambaran orang

biasa. Affandi lahir di Cirebon pada tahun 1907. Ayahnya bekerja sebagai karyawan pabrik gula. Semasa muda, dia bersekolah di Algemeene Middelbare School (AMS) di Jakarta dan tinggal di rumah pelukis Yudhokusumo. Kegemarannya melukis semakin terasah ketika di Jakarta. Dia belajar keras sendiri. Berbeda dengan pelukis pada masanya yang

kerap melukis pemandangan alam di Hindia, Affandi memilih jalan yang berbeda.

## 2. Abdullah Suriosubroto



Gambar 2. Pelukis Terkenal Nusantara

(Sumber: <http://muthiaputri-luqman.blogspot.com/>, 2018)

Abdullah Suriosubroto merupakan salah satu pelukis Indonesia awal abad ke-20. Sebelum melanjutkan studinya di Belanda dan menekuni seni rupa, ia belajar kedokteran di Batavia. Untungnya, pilihannya itu merupakan pilihan yang benar. Ia menjadi begitu ahli dalam bidang seni rupa dan mempunyai gaya lukis Mooi Indie tersendiri. Mencermati karya-karyanya, gaya lukisan Mooi Indie Abdullah Suriosubroto menyerupai naturalisme.

## 3. Barli Sasmitawinata



Gambar 3. Pelukis Indonesia Barli Sasmitawinata

(Sumber: [www.datatempo.co](http://www.datatempo.co), 2021)

Barli bekerja di Balai Pustaka sebagai ilustrator pada tahun 1930-an. Ia juga seorang ilustrator untuk sebuah surat kabar di Bandung. Lalu pada tahun 1950-an, ia melanjutkan studinya di Paris. Ia bekerja untuk majalah *De Moderne Boekhandel* di Amsterdam dan *Der Lichtenbogen* di Recklinghausen, Jerman sebelum kembali ke Indonesia. Setelah kembali ke Indonesia, ia membuka sebuah sanggar di kawasan Dago, Bandung, yang diberi nama Sanggar Rangga Gempol. Ia menggunakan gaya realisme dalam lukisannya, di mana ia mempelajari itu di sebuah studio lukis milik Jos Pluimentz, seorang pelukis berkebangsaan Belgia

yang menetap di Bandung.

#### 4. Basuki Abdullah



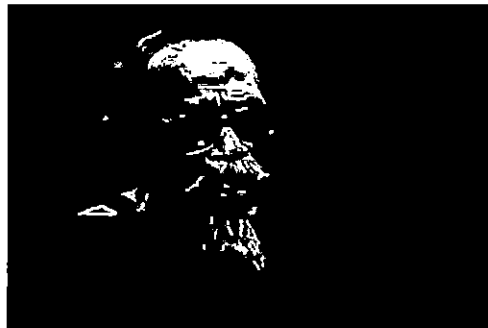
Basuki Abdullah merupakan anak Abdullah Suriosubroto yang ditunjuk oleh Soekarno sebagai pelukis Istana Merdeka pada tahun 1970-an. Gaya lukisannya adalah realisme dan tercatat sebagai maestro seni rupa internasional. Bahkan, sebanyak 87 pelukis Eropa pernah ia kalahkan dalam kompetisi seni rupa di Belanda.

Gambar 4. Pelukis Maestro Terkenal Basuki Abdullah

(Sumber: *lelang-lukisanmaestro.blogspot.com*, 2011)

#### 5. Djoko Pekik

Djoko Pekik merupakan seorang perupa Indonesia kelas dunia dan merupakan mantan tahanan-politik. Djoko Pekik pernah ditahan pascaserangan G30/S PKI lantaran diduga berafiliasi dengan Lekra. Gaya lukisannya begitu ekspresif dan sarat emosi. Karena popularitasnya yang tinggi, ia juga sempat ikut serta dalam pameran seni rupa pada tahun 1989 di Amerika Serikat, dan salah satu karyanya bernilai 1 miliar rupiah.



Gambar 5. Pelukis Terkenal Indonesia

(Sumber: <http://buku-otobiografi.blogspot.com/>, 2016)

#### 6. Vincent van Gogh

Vincent Willem van Gogh atau yang lebih dikenal dengan Vincent van Gogh merupakan seniman Belanda yang menjadi salah satu pelukis

Eropa terkemuka. Karya-karyanya termasuk pasca-impresionisme. Dia hidup dari tahun 1853 sampai tahun 1890. Vincen van Gogh memiliki beberapa mahakarya yang sangat populer, diantaranya yaitu *Starry Night*, *Sunflowers*, *Poppies*, *Irises*, *Blossoming Almond Tree*, *The Bedroom*, *The Night Café*, dan *The Mulberry Tree*.



Gambar 6. Pelukis terkenal belanda *Vincent van Gogh*  
(Sumber: <https://voi.id/memori/116810/>)

## 7. Leonardo da Vinci

*Leonardo da Vinci* adalah seorang seniman Renaisans Italia. Dia bukan hanya seorang pelukis terkenal, namun juga seorang arsitek, pematung, musisi, dan seorang penulis. Karya seninya cenderung ke arah realisme, yakni karya yang mewakili subjek nyata. Ia memiliki dua lukisan realis terpopuler di dunia, yaitu *Perjamuan Terakhir*, dilukis tahun 1490-an dan *Mona Lisa*, dilukis tahun 1503-1519. Kini, keduanya dikoleksi di gereja Santa Maria delle Grazie di Italia dan museum Louvre di Prancis.



Gambar 7. Pelukis terkenal asal italia *Leonardo da Vinci*  
(Sumber: <https://sains.kompas.com/>)

## 8. Andy Warhol

Andy Warhol adalah seorang seniman Amerika yang memulai aliran *pop art*. Dia mencetuskan aliran tersebut tahun 1950-an melalui karyanya *Campbell's Soup Cans* dan *Poppy Flowers*. Menurut modul Seni Rupa, biasanya *pop art* digunakan untuk membuat iklan sebuah produk. Aliran *pop art* umumnya memuat humor, sindiran, maupun kritik. Dia menggambar pisang di sampul album musik *rock The Velvet Underground and Nico* tahun 1967. Selain itu, ia menciptakan karya *pop art* melalui potret selebriti terkenal seperti Elizabeth Taylor, Elvis Presley, dan Marilyn Monroe.



Gambar 8. Pelukis terkenal asal Amerika Andy Warhol  
( Sumber: <https://internasional.kompas.com/>)

## 9. Salvador Felip Jacint Dali Domenech

Salvador Felip Jacint Dali Domenech atau yang lebih dikenal dengan Salvador Dali adalah seorang seniman kenamaan dari Spanyol selama periode Renaisans. Menurut modul Seni Budaya, ia menganut aliran surealis. Karyanya sangat terkenal lantaran perpaduan antara mimpi aneh (*bizzare*) dengan kemampuannya yang hebat dalam menggambar. Salah satu karyanya yang paling populer adalah *Dream Caused Flight Bumblebee around Pomegranate Second Before Awakening*, dilukis tahun 1944. Di samping itu, dia juga terkenal dengan lukisannya *The Temptation of St. Anthony* tahun 1946 serta *Galatea of the Spheres* tahun 1952.





Gambar 9. Pelukis terkenal asal Spanyol *Salvador Dali*  
(Sumber: <https://style.tribunnews.com/>)

### 10. Pablo Ruiz Picasso

Pablo Picasso merupakan seniman revolusioner asal Spanyol dan hidup pada abad ke-20. Dia dikenal melalui karya-karyanya yang beraliran kubisme. Karya Picasso yang paling populer antara lain *The Weeping Woman*, *La Reve*, *Girl Before a Mirror*, dan *Las Meninas*. Bukan hanya seorang pelukis terkenal, ia juga ahli dalam tata panggung, seni grafis, dan keramik, serta merupakan seorang pematung dan desainer pakaian penari balet.



Gambar 10. Pelukis terkenal asal Spanyol *Pablo Picasso*  
(Sumber: <https://internasional.kompas.com/>)

### C. Keindahan dalam Estetika

Estetika sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari, yang memiliki makna keindahan. Nilai keindahan memiliki nilai yang berbeda karena setiap orang memiliki pandangan yang berbeda terhadap suatu keindahan. Keindahan merupakan suatu unsur-unsur yang merujuk

kepada sesuatu yang indah, yang mana manusia mengekspresikan nilai keindahan tersebut sehingga mengandung nilai estetik yang dinilai secara umum oleh masyarakat. Keindahan akan menciptakan rasa kagum dari diri seseorang, terhadap benda, lingkungan, dan hal lainnya. Keindahan merupakan unsur-unsur yang terkandung di dalam sebuah seni rupa, dan tidak hanya seni rupa, semua seni membutuhkan keindahan di dalamnya sehingga masyarakat yang melihatnya merasa kagum. Manusia dapat merasakan nilai-nilai keindahan. Hal itu karena nilai-nilai keindahan bersifat umum. Berikut adalah keindahan dalam estetika.

**1. Objek Rasionalis**

Nilai keindahan dapat tercipta karena memang objek tersebut indah. Nilai keindahan akan tercipta apabila objek tersebut tersusun rapi, pengaturan warna yang sesuai, atau pengaturan lainnya. Hanya manusia yang masih memiliki kewarasan yang mampu melihat ataupun merasakan keindahan tersebut.

**2. Subjek Psikologis**

Teori ini mengatakan bahwa sebenarnya keindahan itu tercipta karena ungkapan perasaan. Pada teori ini, keindahan akan tercipta apabila seseorang memiliki hati yang lembut, dan memiliki kepekaan yang tinggi terhadap keindahan. Berbeda dengan objek rasionalis, teori ini memandang suatu keindahan bukan dari objek melainkan dari ungkapan perasaan.

**3. Subjektif Empiris**

Teori ini mengungkapkan bahwa keindahan tercipta karena diobjektivisasikan. Artinya, rasa nikmat itu dibuktikan melalui pengalaman. Menurut perspektif tersebut, kenikmatan yang sesungguhnya dialami dalam hidup, bukan sekadar khayalan.

**4. Subjektif Experience**

Teori experience mengatakan keindahan didapatkan karena usaha yang panjang, tidak instan, membutuhkan sebuah proses yang panjang sehingga keberhasilan didapatkan.

**5. Objektif Metafisik**

Objek ini mengandung nilai religi. Suatu keindahan didapatkan dari pengakuan akan kebesaran sang pencipta.

#### **D. Kreativitas dan Keterampilan**

Kreativitas dan keterampilan merupakan unsur penting seseorang menghasilkan karya. Seniman dituntut untuk memiliki kreativitas dan keterampilan yang tinggi agar hasil karyanya dapat memiliki nilai yang bagus dan berkualitas di mata masyarakat. Berkualitas dalam artian menghasilkan karya yang belum pernah ada sebelumnya di masyarakat. Kreativitas dan keterampilan ini merupakan kemampuan individu dari setiap manusia. Manusia yang kreatif adalah manusia yang mampu menjalankan kebebasan dirinya secara mutlak. Seseorang yang kreatif cenderung berada dalam kondisi kacau, gundah, dan tidak teratur, namun dengan keadaan tersebut dia dapat mempelajari keadaan dan dapat menciptakan sesuatu yang lain dari yang lain.

Kreativitas dan keterampilan tidak akan terlepas dari aktivitas seni. Komponen dalam memproduksi atau menciptakan karya itulah yang dinamakan kreativitas, sedangkan proses menciptakan seni disebut keterampilan. Perupa dimaksudkan seseorang bukan hanya bisa menciptakan karya seni saja, namun juga harus mampu mencurahkan segenap potensi diri seperti kepekaan, bakat, pengalaman, dan sebagainya. Kemampuan keterampilan seni rupa itu sangat erat kaitannya dengan kehidupan seseorang.

Terdapat 3 (tiga) aspek yang harus dimiliki oleh seorang seniman dalam menghasilkan karya seni rupa, yakni mengolah media sesuai dengan peralatan yang digunakan ketika menciptakan seni rupa, akurasi dalam memanasifestasikan ide menjadi karya seni, dan keterampilan tangan dalam mengaplikasikan teknik untuk menciptakan seni rupa.

#### **E. Tujuan Seni**

Tujuan seni diciptakan untuk mengembangkan mutu hidup pada masanya supaya mempunyai arti yang berarti untuk generasi penerus. Adanya karya yang penting dalam bidang seni rupa atau penciptaan budaya benda yang sekarang menjadi representasi utama dari kemajuan manusia hasilnya terlihat jelas di beberapa negara. Karya seni diciptakan oleh penciptanya tentu memiliki maksud yang besar, yaitu kebutuhan situasi, memuaskan diri, dan mendapatkan uang yang menjadi kepentingan hidup manusia. Fungsi seni adalah sebagai berikut:

1. Mengembangkan kreativitas. Seni dapat menciptakan kreativitas dari seseorang untuk mendapatkan yang sempurna. Dengan seni,

- seseorang dapat mengasah kreativitasnya untuk menciptakan sesuatu yang bernilai lebih.
2. Mengembangkan kemampuan untuk berapresiasi. Seseorang yang mengetahui seni cenderung memiliki kemampuan untuk mengetahui nilai seni dan budaya.
  3. Mengembangkan keterampilan. Keterampilan teknis dalam berkarya seni dapat pula mengembangkan keterampilan dalam pekerjaan lain dan terampil dalam menggapai kesulitan dan hambatan.
  4. Mengembangkan kepribadian. Seseorang/seniman akan memiliki ciri khas terhadap karya yang dibuatnya.

## **F. Manfaat Seni**

Seni memiliki banyak manfaat dalam kehidupan manusia, yaitu sebagai berikut.

### **1. Meningkatkan Empati**

Manusia dalam menjalankan hidup perlu untuk melihat dengan perspektif yang berbeda supaya dapat melihat dunia di mata orang lain. Dengan demikian akan meningkatkan empati kita terhadap keadaan, kisah, dan sejarah hidup orang lain. Seni memungkinkan kita untuk melihat pengalaman orang lain yang begitu asing bagi diri sendiri. Seni merupakan hal yang dapat kita temui di mana saja, baik itu menonton film, menonton pertunjukan maupun melihat pameran. Empati seni dapat dilihat melalui penginderaan saja. Empati merupakan sikap subjektif karena setiap orang memiliki karakteristik dan kesukaan masing-masing. Biasanya orang-orang yang memiliki empati terhadap seni cenderung memuji hasil karya dari seniman karena mereka merasa hasil karya seniman tersebut bagus, seperti ketika orang awam menyukai pantai, maka ketika ia melihat lukisan pantai ia akan merasa bahwa lukisan tersebut bagus.

### **2. Menumbuhkan kreativitas**

Manusia dituntut untuk mempelajari ilmu-ilmu atau informasi-informasi baru dalam hidupnya. Seni dapat menciptakan lingkaran umpan balik positif. Seni dapat menumbuhkan kreativitas dari diri seseorang karena seni yang diciptakan harus menghasilkan makna yang dapat menarik seseorang untuk melihat, membaca, atau mendengarnya. Maka dari itu dibutuhkan kreativitas yang tinggi untuk mencari informasi-

informasi atau hal-hal yang menarik untuk dibuat agar karya yang dihasilkan dapat diterima oleh penikmatnya.

### **3. Penghilang stres**

Pelaksanaan kewajiban manusia dalam sehari-harinya tentu menimbulkan rasa bosan dan rasa gundah dalam dirinya. Manusia membutuhkan kenyamanan dan kelegaan dalam diri agar semangat ataupun bersinergi dalam menjalankan aktivitasnya. Salah satu cara yang dapat dilakukan adalah dengan menikmati seni. Seni merupakan penawar yang indah ketika hati dan pikiran sudah dipenuhi dengan stres. Seni dapat melepaskan diri dari stres dan memusatkan perhatian pada pemandangan dan perspektif alternatif yang sering terabaikan. Seni memberikan energi dan membantu mengingatkan untuk terlepas dari kerepotan sehari-hari yang kronis. Seni mengingatkan orang jika di dunia masih ada hal yang indah. Contohnya seseorang yang sudah stres dengan tuntutan pekerjaan setiap harinya, saat akhir pekan ia menikmati pameran foto pemandangan yang indah sehingga akan jadi lebih tenang dan nyaman melihat indahnya pemandangan lukisan yang disajikan.

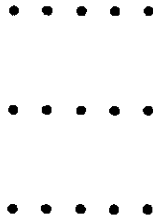
### **G. Unsur-Unsur dalam Menggambar**

Manusia dalam menciptakan karya seni yang sengaja atau tidak sengaja harus ada keindahan di dalamnya walaupun sekecil apapun. Terlebih untuk karya seni tentu membutuhkan keindahan dan keterampilan di dalamnya. Menurut Sadjiman (2005: 3) karya seni yang kurang memiliki keindahan di dalamnya dapat dikatakan bukan karya seni yang baik. Unsur-unsur seni rupa menjadi satu kesatuan yang saling berhubungan satu sama lain yang membentuk satu kesatuan. Berikut unsur-unsur seni rupa.

#### **1. Titik**

Titik adalah unsur terkecil dalam seni rupa. Titik adalah unsur dasar dalam seni rupa. Titik yang ditarik akan menciptakan garis dan jika diolah akan menghasilkan bidang. Menurut Sadjiman (2009: 64) titik adalah suatu elemen yang kecil, titik akan terlihat kecil apabila diletakkan pada objek yang luas, namun titik akan terlihat besar apabila diletakkan pada objek yang sempit. Titik memiliki peran yang penting sama dengan elemen lain seperti garis dan warna. Titik biasanya digunakan pada karya seni rupa pada area tertentu, seperti pada lukisan wajah. Titik biasanya

digunakan pada bagian mata. Adapun pada gambar pemandangan, titik dapat digunakan pada tumbuhan dan bebatuan.



Gambar 11. Unsur Titik dalam seni rupa  
(sumber: *bobo.grid.id*, 2021)

## 2. Garis

Garis dalam unsur seni rupa adalah gabungan dari beberapa unsur titik. Garis dalam seni rupa merupakan goresan atas batasan dari suatu benda, ruang, warna, tekstur, dan lain sebagainya. Menurut Sadjiman (2009: 96) garis merupakan unsur kecil yang terdalem suatu elemen seni rupa yang sifatnya memanjang. Pentingnya garis sudah terlihat sejak zaman nenek moyang. Zaman dahulu, garis digunakan sebagai bentuk ekspresi seni rupa sewaktu hidup di gua. Zaman dahulu kala, selain sebagai ekspresi seni, garis juga digunakan sebagai alat komunikasi dengan cara menggoreskan sehingga membentuk suatu simbol.

Garis memiliki karakter yang digunakan sesuai dengan kebutuhannya. Karakter yang dimiliki oleh garis adalah bahasa seni rupa dari komponen garis. Garis dibutuhkan dalam seni rupa untuk menciptakan karakter yang diinginkan. Contohnya jika kita membuat suatu rumah, kita membutuhkan karakter garis mendatar sehingga seni yang kita buat tercipta sesuai dengan karakternya. Berikut karakter-karakter garis.

### a. Garis Horizontal

Garis horizontal merupakan garis mendatar. Garis mendatar ini biasanya lebih cenderung mengalokasikan kepada horizon laut yang mendatar, pohon roboh, orang tidur atau mati, atau beragam jenis gambar yang mendatar. Garis horizontal ini mempresentasikan sifat masyhur, tenang, kaku, pasif, kedamaian, ketenangan, dan kestabilan (Sadjiman, 2005: 80).

---

Gambar 12. Garis Horizontal  
Sumber: *haloedukasi.com*, 2021

**b. Garis Vertikal**

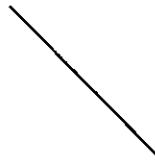
Garis vertikal adalah garis tegak lurus. Garis ini biasanya menceritakan tentang batang pohon, tugu yang berdiri, orang yang berdiri, dan lain sebagainya. Garis vertikal ini melambangkan keadaan tak bergerak, mengesankan sesuatu menusuk langit, mengesankan agung, jujur, tegas, cerah, cita-cita/pengharapan. Menurut Sadjiman (2005: 80) garis vertikal ini melambangkan keseimbangan, kemegahan, kekuatan, kekokohan, kejujuran dan kemasyhuran.



Gambar 13. Garis Vertikal  
(sumber: [www.zonareferensi.com](http://www.zonareferensi.com), 2019)

**c. Garis Diagonal**

Diagonal merupakan garis lurus yang miring ke kanan atau ke kiri. Garis diagonal mempresentasikan ketidakstabilan, bergerak, atau dinamis. Sedangkan garis miring ke kanan atau ke kiri mengibaratkan orang berlari, kuda lompat, pohon miring, dan sebagainya.



Gambar 14. Garis Horizontal  
(Sumber: [www.zonareferensi.com](http://www.zonareferensi.com), 2019)

**d. Zig-zag**

Garis zig-zag merupakan garis lurus patah-patah bersudut runcing yang dibuat dengan gerakan naik turun yang menggabungkan garis horizontal dan garis vertikal dan diagonal yang memberikan sugesti semangat dan gairah. Makna dari kata zig-zag adalah melambangkan, kegembiraan, keceriaan, dari suatu yang intens.

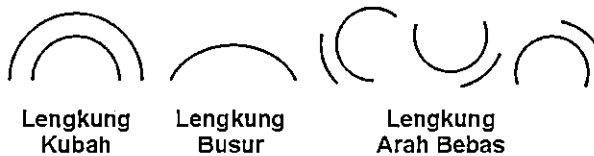


Gambar 15. Garis Zig-Zag

(Sumber: <http://wildanjisung.blogspot.com/>, 2014)

### e. Garis Lengkung

Garis lengkung merupakan garis yang melengkung, jenisnya adalah garis lengkung busur, lengkung kubah, dan lengkung mengapung. Garis ini tercipta dari garis melengkung yang naik turun atau melengkung ke kanan dan ke kiri. yang merupakan gerakan indah. Garis lengkung S memberi karakter indah, dinamis, luwes. Melambangkan keindahan, kedinamisan dan keluwesan, (Sadjiman 2005: 80).



Gambar 16. Garis Lengkung

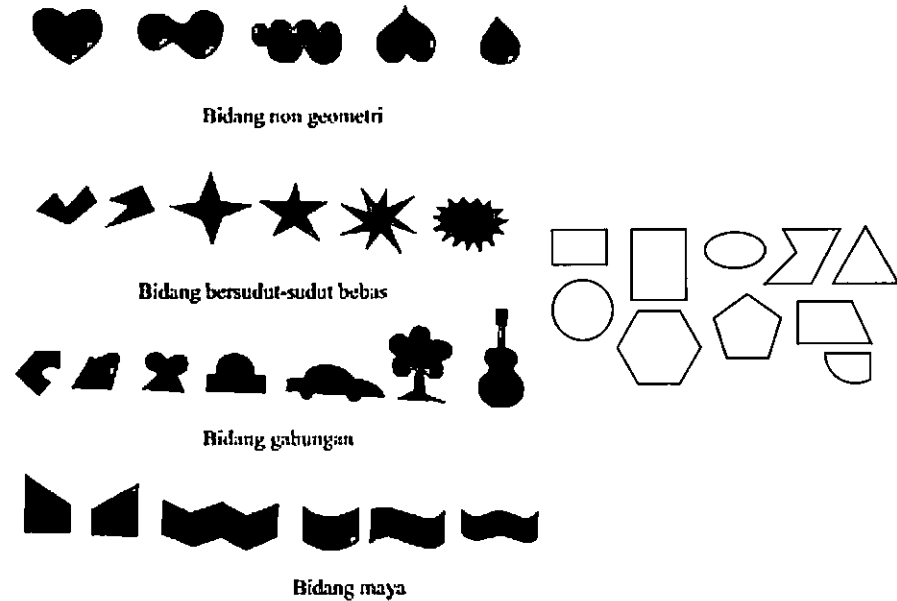
(Sumber: [pixabaypro.blogspot.com](http://pixabaypro.blogspot.com/), 2014)

### 3. Bidang

Bidang dalam unsur seni rupa yang dihasilkan dengan menggabungkan garis sampai membentuk beberapa sisi. Sadjiman (2009: 117) mengungkapkan bahwa bidang merupakan sebuah kubus yang datar dan sejajar dengan panjang dan lebarnya, menutupi seluruh permukaannya. Bidang sebagai ruang adalah ruang keberadaan benda-benda yang mempunyai ketebalan sehingga hanya memiliki dimensi panjang dan lebar seperti kertas, triplek, seng, karton, kanvas, papan tulis, dan lainnya (Sadjiman, 2005: 83). Bidang terdiri dari berbagai macam bentuk seperti bidang geometri dan bidang non-geometri. Bidang geometri merupakan bidang beraturan seperti lingkaran, segitiga, segi empat, segi enam, segi delapan, dan lain-lain. Sedangkan bidang non-geometri



merupakan bidang yang tidak ditentukan, di mana bidang dibuat secara bebas, bidang gabungan, dan bidang maya.



Gambar 17. Bentuk Bidang  
(Sumber: [www.nesabamedia.com](http://www.nesabamedia.com), 2021)

#### 4. Bentuk

Bentuk merupakan unsur yang membuat sebuah seni rupa menjadi lebih hidup dan bisa diamati sebagai karya seni yang utuh. Bentuk terdiri dari beberapa bidang. Kartika (2004:30) mengungkapkan bahwa bentuk merupakan totalitas karya seni, bentuk adalah struktur, kepaduan, atau susunan dari elemen-elemen pendukungnya. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Usman (2010: 17) bahwa bentuk merupakan penataan elemen dasar (titik, garis, cahaya, tekstur, massa, ruang, dan isi) seni rupa. Bentuk dapat dibedakan menjadi dua golongan yaitu bentuk beraturan (geometris) dan bentuk tidak beraturan (non-geometris).

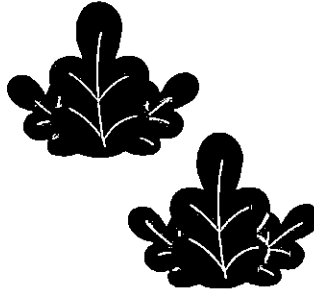
Menurut anonim (2012) jenis-jenis bentuk beraturan (geometri) adalah sebagai berikut.

- Bentuk kubistik, yaitu objek yang mempunyai bentuk dasar piramida, kubus, balok, prisma, dan limas.
- Bentuk silindris, yaitu objek yang mempunyai bentuk dasar tabung, kerucut.

- c. Bentuk Bola, yaitu objek yang mempunyai bentuk dasar bulat seperti bola



Gambar 18. Macam-macam bentuk geometris  
(Sumber: [www.pngegg.com](http://www.pngegg.com), 2020)



Gambar. 19. Bentuk non geometris  
(Sumber: [www.pngegg.com](http://www.pngegg.com), 2018)

## 5. Ruang

Ruang dalam unsur seni terbentuk dari dua bidang atau lebih yang saling bertemu pada bagian sisinya. Ruang juga disebut sebagai kedalaman karena keberadaannya seseorang dapat merasakan melihat ruang dalam sebuah seni rupa. Ruang dibedakan menjadi tiga macam, yaitu ruang dwimatra, ruang trimatra, dan ruang maya.

### a. Ruang Dwimatra

Sadjiman (2005: 97) mendefinisikan ruang dwimatra sebagai ruang yang datar/rata. Biasanya, desainer menggunakan ruang tersebut untuk meletakkan bentuk yang cukup datar atau tampak datar, seperti gambar yang diproyeksikan dengan potongan dan tampilan tertentu, bentuk tulisan, bentuk kode, desain tekstil, dan gambar dekoratif.

### b. Ruang Trimarta

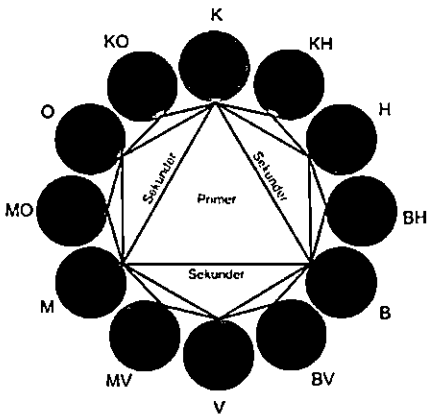
Sadjiman (2005: 97) mendefinisikan ruang trimatra sebagai ruang berongga atau sempurna, mempunyai tiga dimensi penuh, yakni

panjang, lebar, dan kedalaman/ketebalan. Segala bentuk di alam, termasuk karya seni tiga dimensi adalah segala sesuatu yang bisa diraba seperti bangunan/arsitektur, taman, interior, kerajinan, patung, dan produk industri.

### c. Ruang Maya

Sadjiman (2005: 99) mendefinisikan ruang maya sebagai ruang tiga dimensi semu, yakni ruang dua dimensi tetapi bentuk raut di dalamnya dirancang untuk mengelabui pemirsa agar membayangkan bahwa ada ruang tiga dimensi, seperti gambar pemandangan.

## 6. Warna



Gambar 20. Lingkaran warna  
(Sumber: [www.rozisenirupa.com](http://www.rozisenirupa.com), 20201)

Warna adalah unsur seni rupa yang dihasilkan ketika cahaya yang mengenai suatu objek dipantulkan kembali ke mata. Warna dalam seni rupa dikelompokkan menjadi warna primer, warna sekunder, warna tersier, dan warna komplementer. Warna dapat terlihat apabila suatu objek tersebut dipantulkan oleh cahaya, atau objek tersebut memantulkan cahaya ke mata, maka akan dapat terlihat, kecuali orang yang buta warna. Misalnya, sebuah

benda yang berwarna merah disebabkan oleh pigmen yang membalikkan warna merah dan menyerap warna pelangi lainnya. Adapun benda menjadi hitam karena warna pelangi seluruhnya diserap oleh pigmen. Sementara benda yang berwarna putih disebabkan oleh pigmen yang membalikkan seluruh warna pelangi atau seluruh panjang gelombang (Sadjiman, 2005: 10).

Pemahaman mendalam tentang teori warna dalam unsur-unsur seni rupa membantu setiap seniman memanfaatkan warna yang mereka miliki dengan lebih baik. Unsur-unsur seni rupa warna dapat digunakan secara simbolis atau untuk membuat pola. Ini dapat dipilih untuk kontras atau untuk mengatur suasana hati tertentu.



**PERKEMBANGAN  
MENGGAMBAR  
PADA ANAK USIA  
DINI**



Menurut Suwarna (2005: 10) kegiatan menggambar merupakan aktivitas seni lukis, yakni media komunikasi melalui bahasa visual. Hal itu berarti seorang anak bisa melakukan komunikasi lewat gambar yang dibuatnya. Kegiatan menggambar yang digunakan di sekolah dasar, terutama kelas 1 adalah menggambar bebas, menggambar imajinatif, dan mewarnai gambar. Bagi anak, kegiatan menggambar merupakan sebuah media untuk mengungkapkan ekspresi dan menjalin komunikasi yang mampu melahirkan situasi yang aktif, asyik, dan menyenangkan (Depdikbud, 2005: 7) dengan menghasilkan gambar. Dengan menggambar, anak-anak bisa mengungkapkan semua yang ada dalam hatinya dalam bentuk gambar, sehingga hal yang diinginkan, disukai atau tidak disukai bisa tersampaikan melalui gambar (Suwarna, 2005).

Dalam menggambar, anak-anak mempunyai tahapan yang sejalan dengan tahap perkembangan anak secara umum. Tahap ini diawali dengan anak mencoret-coret secara asal sehingga bisa menghasilkan gambar sesuai objek gambar. Menggambar bisa dikatakan sebagai cikal bakal anak untuk belajar menulis. Anak berlatih corat-coret, membuat beragam bentuk dasar, sampai mengenal komposisi gambar. Tidak hanya itu, menggambar juga memberikan manfaat yang besar untuk anak, seperti untuk mengungkapkan isi pikiran atau perasaan, menciptakan cara berpikir yang sistematis dan komprehensif, dan meningkatkan imajinasi dan kreativitas. Menggambar juga dapat meningkatkan keterampilan berbahasa pada anak. Ini dapat dipraktikkan ketika anak menceritakan kembali hal yang telah digambar. Tahapan perkembangan gambar anak usia 2-7 tahun adalah sebagai berikut.

**1. Tahap Coreng-Moreng (usia 2-4 Tahun)**

Anak belum mampu mengontrol tangannya. Pemikiran anak belum stabil, pemikiran dan perasaannya belum menyatu. Maka dari itu, isi pikiran sama dengan hal yang dirasakannya. Pada usia ini anak cenderung menggoreskan pensil secara spontan.

**2. Tahap Prabagan atau *preschematic* (usia 4-7 Tahun)**

Anak mulai bisa mengontrol tangannya. Anak sudah mulai mampu membandingkan hasil karyanya secara objektif. Pada tahap ini anak tidak lagi membuat gambar seperti coret-coretan namun sudah lebih terarah. Biasanya anak yang sudah berumur 4 tahun sudah mampu membuat bentuk-bentuk yang bisa dikenal walaupun hasilnya belum maksimal. Perkembangan menggambar pada anak

pada usia ini sudah mulai meningkat, dimulai dengan menggambar figur manusia seperti kepala, kaki, dan tangan. Gambar manusia atau lainnya masih berbentuk bagan, sehingga tahap tersebut disebut tahap prabagan.

Menurut Hildayani (2004) perkembangan gambar anak usia 4-6 tahun berada pada tahap gambar atau pictorial stage. Anak-anak telah mengembangkan kemampuan untuk mengubah gambar abstrak menjadi gambar yang mirip dengan gambar sesungguhnya. Hasil corat-coret kian dekat dengan kenyataan. Setiap tahapan yang dilakukan anak diawali dengan corat-coret yang belum kompleks, namun pada saat usia yang sudah mulai masuk 5 tahun anak sudah mampu menggambar sesuatu yang berbentuk seperti garis, bentuk, ruang, dan sebagainya.



# MENGGAMBAR BEBAS



### **A. Pengertian**

Menggambar bebas merupakan menggambar dengan menggunakan alat gambar yang sesuai dengan ide dan gagasan, mengungkapkan imajinasi tanpa adanya unsur paksaan dari siapa pun dengan memainkan tekstur warna, pola, dan objek gambar. Pamadhi (2007: 38) mengatakan bahwa kata “menggambar” berasal dari bahasa Inggris “*to draw*” yang artinya menggaris atau membuat garis, sesuai dengan pengertian seni rupa menggambar adalah membuat garis sehingga membuat sebuah bidang. Sedangkan Rusdamarwan (2009) mengungkapkan bahwa menggambar merupakan kegiatan dinamis melalui permainan pola, warna, tekstur, dan objek yang gambar.

Dengan menggambar, anak dapat secara langsung menuangkan imajinasinya saat itu juga. Anak bebas untuk berekspresi karena dan tidak ada paksaan. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Primadi Tabrani (2014: 103) menggambar merupakan media komunikasi bagi anak, karena dengan menggambar anak dapat berekspresi menyampaikan perasaannya. Menggambar merupakan bentuk olah anak dan bentuk olah tubuh seni anak. Bagi anak, menggambar bebas adalah salah kesempatan anak untuk bereksplorasi dan berimajinasi tanpa adanya paksaan dari orang lain. Menggambar bebas dapat menyalurkan ekspresi anak sehingga anak merasa puas dan berani mengambil risiko untuk lebih kreatif.

Hasil menggambar bebas bersifat bebas, unik, kreatif, spontan, dan individual. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Djiwandono (2005: 419) bahwa menggambar bebas adalah aktivitas menggambar yang objek gambarnya tidak ditetapkan. Menggambar bebas menghasilkan kesenangan dan merupakan cara aman untuk mengembangkan rapor anak serta menumbuhkan rasa percaya diri pada anak. Menggambar bebas dapat membantu anak untuk mengekspresikan dan mengungkapkan perasaannya, dapat mengeksplor imajinasinya, membangun percaya dirinya, serta dapat memberikan ruang kepada anak untuk berkomunikasi melalui gambar yang ia buat.

### **B. Tujuan dan Manfaat Menggambar Bebas**

Menggambar pada hakikatnya memiliki tujuan tertentu makanya gambar dibuat dengan beragam bentuk dan juga beragam jenisnya. Menurut Sumanto (2006: 23) aktivitas seni rupa di PAUD bisa digunakan untuk mengembangkan keterampilan anak sekaligus berintegrasi dengan



lingkungan sebagai sarana untuk mendapatkan pengalaman estetik visual. Tujuan menggambar bebas adalah untuk melatih kecerdasan motorik anak, sebagai media berekspresi, mengembangkan kemampuan komunikasi anak. Dengan menggambar, anak dapat dengan bebas menyampaikan perasaannya dengan permainan warna, pola, tekstur, dan sebagainya. Selain memiliki tujuan, kegiatan menggambar bebas juga memiliki manfaat bagi anak. Lansing (dalam Pamadhi & Sukadi, 2011: 2-8) mengatakan bahwa kegiatan menggambar memiliki manfaat yang nyata bagi perkembangan psikis anak (pikiran, perasaan, kepribadian) dan peningkatan pengamatan (kecerdasan visual). Menurut Pamadhi & Sukadi (2011: 2-10) manfaat menggambar bebas bagi anak usia dini adalah sebagai berikut.

**1. Sarana bercerita**

Kegiatan menggambar berfungsi untuk mengungkapkan peristiwa yang akan terjadi melalui cerita dalam gambar. Kejadian atau peristiwa yang terjadi di lingkungan keluarga dan masyarakat membuat anak menjadi marah dan kemudian memendamnya. Maka dari itu, dengan adanya gambar anak dapat merasakan bahwa jika mereka menggambar, orang lain akan melihat hasil karya yang ia buat. Hal itu secara tidak langsung membuat anak bangga memperlihatkan hasil karyanya kepada orang lain, walaupun makna dari gambar yang dibuat belum sepenuhnya terungkapkan.

**2. Media mencurahkan perasaan**

Menggambar dapat digunakan sebagai media untuk mencurahkan perasaan anak. Banyak anak yang masih belum bisa mengungkapkan perasaannya melalui kata-kata. Maka dari itu, dengan menggambar anak dapat mengungkapkan perasaannya dengan memainkan pola, warna, dan tekstur gambar.

**3. Alat bermain**

Menggambar digunakan sebagai media fantasi bagi anak. Menggambar dapat melatih fantasi anak. Fantasi yang muncul pada anak kadang kala ingin dilihat oleh orang tuanya. Dan dengan menggambar, anak dapat mengekspresikan perasaannya sehingga anak akan menjadi senang dan gembira dalam menggambar.

**4. Melatih ingatan**

Kegiatan menggambar dapat menyatakan kesedihan ataupun kesalahan dari anak. Dengan menggambar, kejadian-kejadian

yang dialami anak dapat dituangkan dalam gambar. Kegiatan menggambar dapat melatih anak untuk menyampaikan pengalaman yang telah terjadi.

**5. Melatih berpikir secara komprehensif (menyeluruh)**

Berpikir komprehensif merupakan kegiatan berpikir secara menyeluruh. Dengan menggambar, anak dapat menceritakan pengalamannya secara komprehensif. Misalnya, anak yang sedang menggambar telur dan di dalamnya ada anak ayam kecil, berarti secara tidak langsung anak menceritakan pengalamannya bahwa telur yang menetas akan menghasilkan anak ayam.

**6. Media sublimasi perasaan**

Menggambar dapat digunakan sebagai alat untuk mengajar anak berbicara. Ini tidak boleh dipahami bahwa kegiatan menggambar membuat anak kurang ekspresif, tetapi untuk membimbing anak membaca, berbicara, dan bercerita yang dialihkan ke gambar.

**7. Melatih kesabaran**

Dalam proses menggambar, anak harus membuat gambar terlebih dahulu, kemudian mewarnainya tanpa melewati garis gambar, lalu memikirkan kombinasi warna yang indah, dan terakhir merampungkan pewarnaan sampai bagus.

**8. Meningkatkan konsentrasi**

Kegiatan mewarnai melatih konsentrasi anak dan memungkinkannya untuk fokus pada apa yang ia lakukan walaupun ada kegiatan lain di sekitarnya.

Menggambar bebas memungkinkan anak untuk mengekspresikan perasaannya tanpa ada unsur yang perlu ditaati. Dengan menggambar bebas, diharapkan anak mampu berekspresi secara bebas, melatih kreativitas, dan melatih anak untuk berpikir secara komprehensif dan mampu menuangkan ide, gagasan ke dalam gambar.

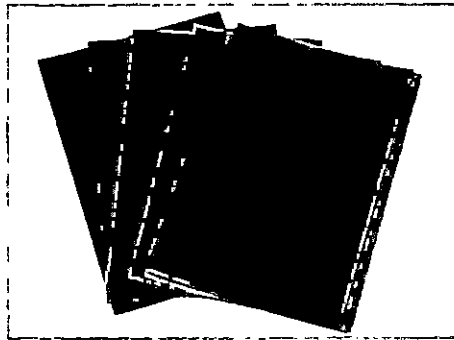
**C. Bahan dan Alat Menggambar Bebas**

Menggambar bebas merupakan kegiatan yang memiliki banyak manfaat bagi anak. Menggambar membutuhkan alat dan bahan untuk mengekspresikan perasaan anak ke dalam gambar. Berikut adalah alat dan bahan yang dibutuhkan untuk menggambar bebas.

## 1. Bahan

### a. Kertas dan karton

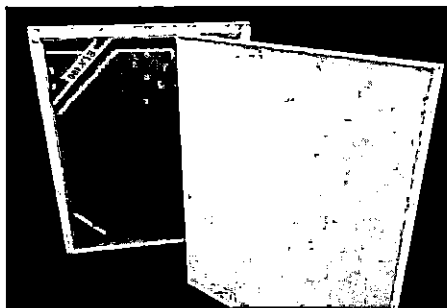
Kertas dan karton merupakan bahan yang gampang robek, dan tersedia dalam berbagai ukuran kertas, sesuai dengan kebutuhan. Maka dari itu, guru harus mampu melihat kesiapan anak untuk menggambar.



Gambar 21. Kertas dan Karton  
(Sumber: <https://simakterus.com/>, 2019)

### b. Kanvas

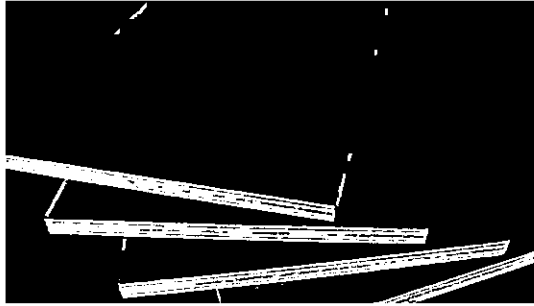
Kanvas merupakan media gambar terkuat daripada kertas dan karton. Ada berbagai macam bahan kanvas. Kanvas pada awalnya terbuat dari kain atau biasa disebut kanvas, yakni kain tebal untuk menutupi dari cuaca dingin dan panas. Seiring perkembangannya, kanvas sengaja dibuat khusus untuk menggambar dan melukis dengan cat minyak.



Gambar 22. Kanvas  
(Sumber: [www.balchibara.com](http://www.balchibara.com), 2021)

**c. Papan kayu lapis**

Papan kayu lapis merupakan bahan yang digunakan untuk menggambar. Papan dibagi dua jenis, yaitu papan yang terbuat dari lapisan kayu yaitu triplek dan papan yang terbuat dari serpihan kayu yang dipadatkan kemudian ditekan sekuat mungkin menjadi lempengan.



Gambar 23. Papan Kayu Lapis  
(Sumber: [www.99.com](http://www.99.com), 2021)

**d. Keramik, gerabah, dan batu**

Terdapat perkembangan baru bahan atau medium lukis yaitu keramik lantai, gerabah peralatan dapur maupun aksesoris rumah, serta batu.

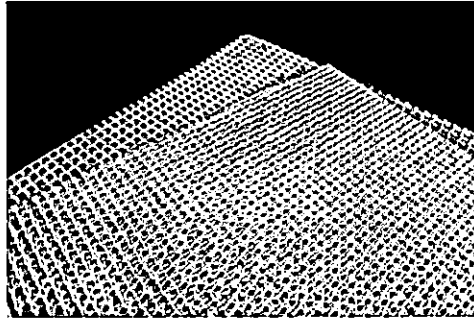


Gambar 24. Keramik, Gerabah dan Batu  
(Sumber: [padang.tribunnews.com](http://padang.tribunnews.com), 2021)

**e. Fiber Glass**

Fiber glass adalah bahan inovatif untuk menggambar dengan menggunakan teknik yang tidak konvensional, yaitu tidak dibatasi

oleh aturan penggunaan media gambar. Teknik pewarnaannya tentu berbeda dengan yang lain, biasanya cat dengan teknik ini bersifat transparan atau tembus cahaya.



Gambar 25. *Fiber Glass*  
(sumber:blog.bbpinonesia.com, 2021)

## 2. Alat

### a. Pensil

Pensil dengan kode H termasuk dalam kelompok keras, dari kode 7 H hingga kode H, dan kode F jarang ada di pasar bebas. Pensil dengan kode HB adalah pensil yang sering digunakan untuk belajar menulis, sedangkan pensil 2 B adalah untuk scanner komputer, dan pensil 6 B digunakan untuk menggambar. Pensil 6 B memiliki tekstur yang lembut dan bisa memberikan kesan tebal pada gambar.



Gambar 26. Pensil Faber Castell  
(Sumber: rakyatku.com, 2019)

### b. Arang

Prinsip penggunaan arang adalah menghitamkan kertas gambar terlebih dahulu, lalu menghapusnya. Penghapus tersebut adalah alat untuk membuat sketsa sekaligus dengan menghapus bagian yang terang. Jika ketebalan menghapus telah mencapai tingkat jenuh, bisa dibantu dengan kapur. Gambar yang menggunakan arang relatif gampang dihapus dengan tangan sehingga bisa ditutup dengan

## Menggambar pada Anak Usia Dini

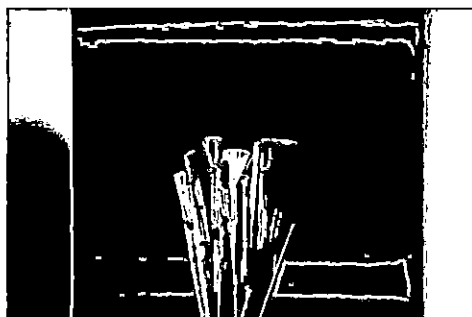
fixative yang bisa dibeli langsung di toko berupa cat vernis (cair) bening, atau lebih dikenal sebagai cat semprot tangan (piloX) *clear*.



Gambar 27. Arang  
(Sumber: [faber-castell.co.id](http://faber-castell.co.id), 2021)

### c. Kuas

Terdapat berbagai jenis kuas. Kuas untuk cat minyak berbentuk lebar dan kaku, sedangkan kuas cat tempera kaku namun halus, dan kuas cat aquarel halus, tipis, dan lentur.



Gambar 28. Kuas  
(Sumber: [productnation.co/id/](http://productnation.co/id/), 2020)



# MENGGAMBAR TITIK DENGAN TISU



### **A. Pengertian Menggambar dengan Tisu**

Menggambar di atas tisu merupakan kegiatan menggambar atau melukis dengan menggunakan media tisu yang diperuntukkan bagi anak usia dini dengan maksud sebagai peningkatan kreativitas dan kemampuan anak dalam bidang motorik. Menggambar di atas tisu merupakan salah satu alat permainan edukasi yang dipakai pada kegiatan keseharian anak. Alat permainan edukasi ini adalah alat permainan yang dirancang khusus untuk kepentingan pendidikan bagi anak.

Menggambar dengan menggunakan media tisu ini dapat meningkatkan kemampuan anak dalam bidang motorik halus karena anak dapat memusatkan perhatian serta memiliki kemampuan untuk mengendalikan gerak. Sejalan dengan yang disampaikan oleh Hirmaningsih (2010) bahwa kemampuan motorik halus adalah kemampuan seorang anak dalam pengendalian gerak dan pemusatan perhatian. Semakin lama anak memusatkan perhatiannya, semakin lama tingkat konsentrasi anak. Dan hal itu berkaitan langsung dengan kemampuan motorik halus.

Gerakan motorik halus memiliki peran yang sangat penting. Gerakan motorik halus merupakan gerakan yang melibatkan gerakan otot-otot kecil saja. Gerakan motorik halus tidak membutuhkan tenaga akan tetapi membutuhkan koordinasi yang cermat dan teliti. Astati (dalam Jumadilah, 2010: 11) juga mengungkapkan kemampuan motorik halus adalah gerak yang hanya menggunakan otot-otot tertentu saja dan dilakukan oleh otot-otot kecil yang membutuhkan koordinasi gerak dan daya konsentrasi yang baik.

### **B. Tujuan dan Manfaat serta Fungsi Menggambar dengan Tisu**

Menggambar dengan tisu merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena anak dapat menyalurkan kreasinya lewat warna yang ia tuangkan ke permukaan tisu. Tujuan menggambar di atas tisu adalah meningkatkan kreativitas pada anak. Melalui menggambar di atas tisu, anak dapat menciptakan sesuatu dan memperluas imajinasi dengan hasil menggambar pada tisu. Menggambar dengan tisu anak dapat merasakan kepuasan dan bangga dalam menciptakan kreasinya dengan tangan mereka sendiri. Selain memiliki tujuan, menggambar dengan tisu juga memiliki manfaat bagi perkembangan anak, yaitu melatih jari-jari tangan berkoordinasi, melatih otak berkreasi dan berimajinasi, dan mengenal



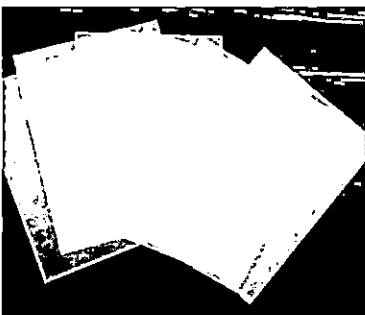
warna. Kegiatan menggambar dengan menggunakan tisu memiliki banyak fungsi untuk perkembangan kemampuan anak, yaitu sebagai berikut.

1. Memberikan kebebasan anak untuk berekspresi. Ekspresi adalah ungkapan perasaan anak secara jujur dalam dirinya.
2. Melakukan pengaturan tempat, waktu, dan media (alat dan bahan) agar anak terangsang untuk melakukan hal-hal yang kreatif.
3. Memberikan masukan kepada anak dalam menggunakan serta cara atau teknik dalam melakukan kegiatan dengan berbagai media.
4. Latihan bersama anak untuk menggunakan alat dengan berbagai gerakan seperti bermain jari.
5. Menumbuhkan keberanian anak serta hindari pemberian petunjuk karena hal tersebut akan menghambat keberanian anak dan perkembangan anak.
6. Membimbing anak sesuai dengan fase perkembangan anak.
7. Memberikan rasa gembira dan suasana yang menyenangkan bagi anak.
8. Melakukan pengawasan yang menyeluruh terhadap kegiatan yang dilakukan anak.

### C. Alat dan Bahan Menggambar dengan Tisu

Perlengkapan yang dibutuhkan dalam menggambar dengan tisu untuk anak tidak terlalu banyak. Menggambar di atas tisu adalah aktivitas yang dapat dilakukan oleh anak-anak dengan mudah. Menggambar dengan tisu akan meningkatkan pengetahuan dan melatih motorik halus pada anak. Berikut adalah alat dan bahan untuk menggambar dengan tisu.

#### 1. Kertas tisu warna putih



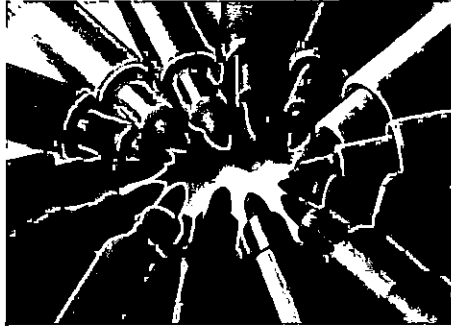
Kertas tisu merupakan kertas krep ringan yang dapat digunakan untuk berbagai macam hal. Kertas tisu digunakan untuk membuat berbagai produk yang memiliki sifat dan kebutuhan mutu yang berbeda, yang mencakup kekuatan, daya serap, berat dasar, ketebalan, kecerahan, kiah, rupa, dan sebagainya.

Gambar 29. Kertas Tisu Ramah Lingkungan

(Sumber: <http://id.fancycoprinting.com/>, 2020)

## 2. Spidol

Spidol kerap juga disebut dengan marker. Umumnya, spidol hadir dalam beragam warna. Spidol merupakan sejenis pena yang ujungnya terbuat dari serat berpori dan akan mengeluarkan tinta saat ditekan. Selain itu, pada spidol juga ada tutup yang bisa mencegah spidol agar tidak kering.

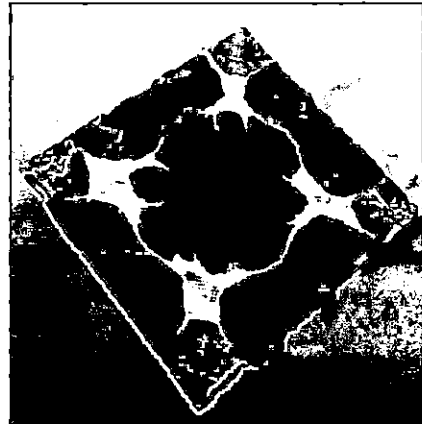


Gambar 30. Spidol warna warna  
(Sumber: <https://bp-guide.id/AXu1p1hf>, 2020)

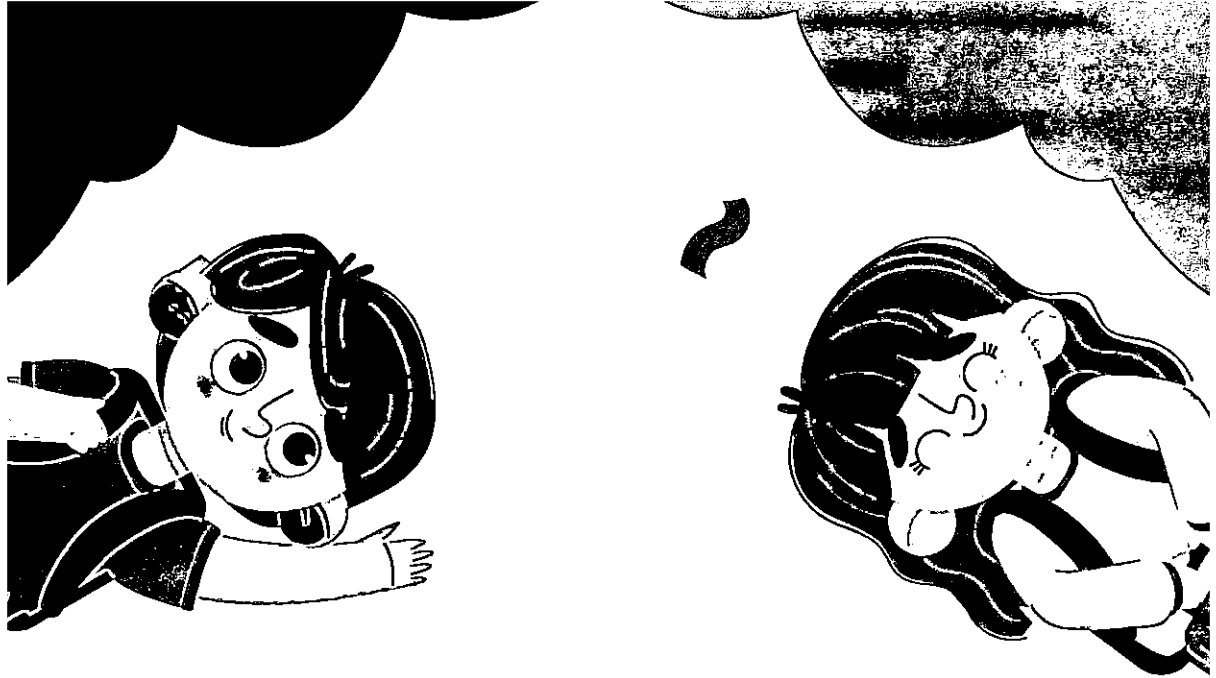
### D. Langkah-Langkah Menggambar dengan Tisu

Langkah-langkah menggambar dengan tisu ini cukup sederhana, berikut langkah-langkah menggambar dengan menggunakan tisu:

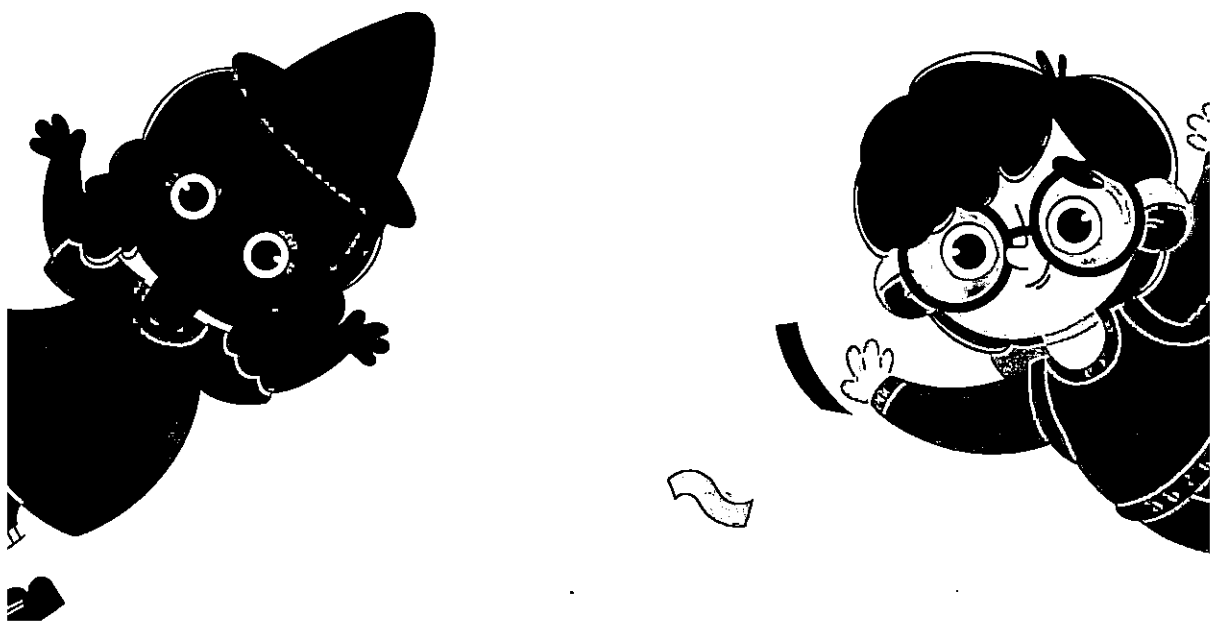
1. Tisu dilipat menjadi dua, kemudian lipat kembali sampai menjadi persegi berukuran kecil.
2. Penutup belakang spidol dibuka kemudian keluarkan isinya. Tutupi tangan dengan tisu atau plastik supaya tidak terkena tinta spidol.
3. Mulai melukis dengan menekan perlahan ujung spidol ke ujung tisu di tengah lipatan tisu. Jangan tekan tisu terlalu lama atau terlalu kuat supaya tisu tidak rusak.
4. Warnai dengan berbagai macam warna atau kreasikan sesuai selera masing-masing.



Gambar 31. Hasil karya menggambar dengan tisu motif bunga  
(Sumber: <https://allaboutlynns.blogspot.com/>, 2016)



# MENGGAMBAR GARIS



### **A. Pengertian Menggambar Garis**

Garis adalah unsur dasar dalam seni rupa yang bukan sekadar guratan, karena irama garis bisa menciptakan kesan simbolis bagi yang melihatnya. Fungsi garis dalam proses perwujudan bentuk sangat penting karena garis menentukan mutu ekspresi seniman yang terlihat dalam guratan atau penekanan tertentu pada objek penciptaannya. Garis memiliki kekhasan dari si pembuatnya. Maka dari itu, garis dengan mutu yang baik ialah garis yang dihasilkan tanpa rasa ragu, tetapi penuh dengan keberanian. Garis diciptakan dengan kontrol yang baik, tidak ragu, dan penuh keberanian. Maksudnya, dalam pembuatan garis, baik memulai atau berhenti membuat garis harus dilakukan sesuai kehendak penciptanya. Dalam menciptakan garis yang berkualitas harus dilakukan dengan sungguh-sungguh dan dilatih secara berkesinambungan.

Pembuatan garis dalam sebuah gambar akan menemukan hal baru. Garis yang diciptakan akan membentuk konteks baru, bersinergi dengan garis lainnya, untuk menghasilkan makna baru sampai membentuk gambar yang memiliki makna. Pembuatan garis tidak bisa terpisah dengan garis lainnya, garis yang dibuat membentuk kesatuan dengan garis lain.

Garis memiliki makna suatu tanda aktual yang dibuat menggunakan alat runcing. Garis memiliki bentuk arah dan orientasi jika dilihat oleh konklusi pengamat garis memiliki potensi untuk membangun garis tepi (*contour*) benda, mengungkapkan emosi, menciptakan ritme, dan menyugesti massa atau efek tiga dimensi.

### **B. Tujuan dan Manfaat Menggambar Garis**

Menggambar garis tentunya memiliki tujuan dan manfaat yang baik untuk perkembangan motorik halus bagi anak. Tujuan menggambar garis bagi anak adalah mengasah kreativitas anak dalam menulis, perkembangan anak semakin hari semakin meningkat. Hal ini dapat dilihat dari koordinasi mata dengan tangan sehingga dapat membantu anak dalam kegiatan apapun perkembangan motorik halus. Kegiatan menggambar garis juga dapat meningkatkan keterampilan dan konsistensi anak. Misalnya dalam menggambar garis, anak harus konsisten dalam menggambar garis sehingga menciptakan garis yang diinginkan. Manfaat menggambar garis adalah sebagai berikut.

1. Melatih emosional anak. Kegiatan menggambar garis dapat meningkatkan kesabaran anak, anak dapat menyelesaikan tugasnya

- dengan mandiri.
2. Mengembangkan sikap percaya diri anak. Dalam kegiatan menggambar garis anak bangga dalam menjalankan prosesnya, dan anak akan semakin matang dalam menjalankan kegiatan berikutnya karena anak sudah memiliki sikap percaya diri.
  3. Melatih kemampuan berpikir anak dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang dihadapi dalam kegiatan menggambar garis.
  4. Melatih kemampuan anak secara verbal. Dalam kegiatan menggambar garis anak dapat berkomunikasi dengan guru atau orang tuanya. Dalam kegiatan ini anak dapat mengajukan pertanyaan atau menjawab pertanyaan yang diajukan oleh guru ataupun orang tuanya.
  5. Anak terlatih dalam kegiatan menulis karena anak sudah terbiasa menggoreskan pensil, spidol, krayon di atas kertas.

### **C. Macam-Macam Gambar Garis**

Teknik membuat garis dalam menggambar adalah hal yang paling utama. Garis adalah goresan dari satu titik ke titik lainnya. Pada saat menggambar, anak tentu menggoreskan pensil, krayon, ataupun spidol di atas kertas. Itu sudah dinamakan membuat garis meskipun hasilnya bermacam-macam. Dalam membuat gambar garis ada berbagai macam garis, yaitu sebagai berikut.

#### **1. Garis gambar**

Garis gambar merupakan garis kontinu yang lurus, tebal, dan tidak putus-putus. Garis ini digunakan untuk menciptakan gambar supaya tampak real. Biasanya garis gambar ini dibuat untuk garis tepi. Biasanya garis ini memiliki ketebalan 0,5 sampai dengan 0,7 mm.

#### **2. Garis tipis bergelombang**

Garis ini berfungsi untuk memberikan sekat pada gambar yang akan dipotong atau disobek.

#### **3. Garis ukuran**

Garis ukuran biasanya bersifat lurus, tidak putus-putus, dan tipis. Garis ukuran berfungsi sebagai garis proyeksi, garis sumbu pendek, garis arsir, garis buntu, dan garis penampang.

#### **4. Garis kontinu bebas**

Garis kontinu bebas merupakan garis yang dibuat secara bebas, sehingga garis ini dapat berbentuk lurus, lengkung, dan bentuk-

bentuk yang lain. Garis kontinu biasanya mempunyai tebal 0,25 mm. Garis ini digunakan sebagai garis potong.

**5. Garis gores putus-putus**

Garis ini merupakan garis yang tidak terhubung antara garis satu dengan garis yang lain. Garis gores putus-putus digunakan sebagai garis benda atau garis penghalang.

**6. Garis sumbu**

Garis sumbu adalah garis yang memadukan garis strip dengan garis tipis. Fungsi garis ini adalah sebagai garis sumbu, simetris, dan garis lintang.

**7. Garis strip titik tebal**

Garis strip titik tebal ini kebalikan dari garis sumbu. Fungsi garis ini adalah sebagai penanda gambar mana nantinya yang akan dilanjutkan.

**8. Garis Tipis Strip Titik Ujung Tebal pada Belokan**

Garis tipis strip titik ujung tebal pada belokan ini berfungsi sebagai lintasan pemotongan. Tingkat ketebalan garis ini adalah 0,25 sampai dengan 0,35 mm.

**9. Garis strip dua titik**

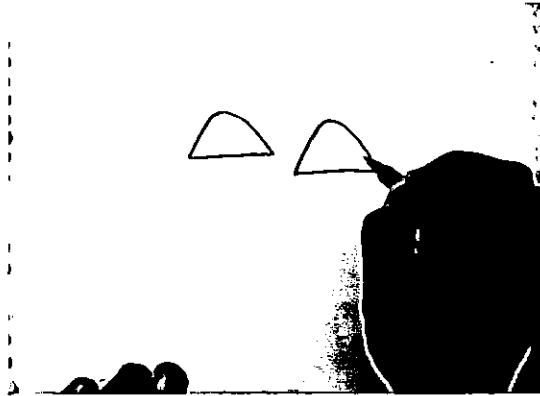
Garis strip dua titik ini memiliki ketebalan 0,25 mm dengan tingkat goresan yang tipis. Garis ini biasanya digunakan untuk membuat benda yang dengan ataupun garis batas serta garis konstruksi.

**D. Langkah-Langkah Menggambar Garis**

Menggambar garis untuk anak biasanya dilakukan dengan hal-hal yang sederhana terlebih dahulu. Biarkan anak mengembangkan kreativitasnya dalam menggambar garis. Guru ataupun orang tua adalah fasilitator untuk anak agar anak lebih leluasa dalam kegiatan menggambar garis. Kegiatan menggambar garis dapat dilakukan dengan cara berikut.

1. Siapkan alat dan bahan dalam membuat gambar seperti kertas, pensil, spidol, ataupun krayon.
2. Pegang pensil dengan baik dan benar (dapat dicontohkan oleh guru).
3. Anak menggoreskan pensil di atas kertas dengan arahan dari gurunya, seperti membuat garis miring, garis lurus, garis putus-putus serta menebalkan garis.
4. Setelah itu anak dikenalkan dengan membuat bentuk-bentuk geometri seperti segi empat dan lingkaran.

5. Memberikan kesempatan kepada anak untuk menggambar sesuai dengan acuan yang diberikan oleh guru.



Gambar 32. Gambar garis membentuk gunung  
(<https://cengkircom.blogspot.com/>, 2017)



**MENGGAMBAR  
DENGAN TARIKAN  
BENANG**





### **A. Pengertian**

Menggambar merupakan kegiatan yang disukai oleh anak. Walaupun tidak berbakat, anak-anak tetap suka dalam menggoreskan pensil dan pewarna di atas buku gambarnya. Melukis tarik benang adalah sebuah kegiatan menggambar yang menghasilkan karya lukisan. Tarik benang merupakan teknik menggambar dengan menggunakan benang sebagai media utamanya, di mana benang yang akan menjadi penentu dari gambar yang dihasilkan. Melukis tarik benang menggunakan benang wol karena memiliki tekstur yang lebih tebal dan besar dibandingkan dengan benang yang lainnya. Sumanto (2005: 57) mengatakan bahwa menggambar tarikan benang merupakan cara menciptakan suatu gambar bebas (abstrak) dengan mencelupkan benang ke dalam cairan berwarna kemudian diletakkan melingkar-lingkar di atas kertas sehingga menciptakan suatu yang indah.

Menggambar tarikan benang ini merupakan hal yang disukai anak, karena melukis menggunakan benang ini bukan hal yang sulit untuk dilakukan namun menciptakan hasil yang bagus. Hal itu sejalan dengan yang disampaikan Tarya Sudjana et al (2001) bahwa melukis tarikan benang adalah karya seni yang digemari oleh anak-anak karena menggambarnya cukup mudah dan anak-anak sangat menyukai hasilnya.

### **B. Tujuan dan Manfaat**

Menggambar merupakan kegiatan menyenangkan yang disukai oleh anak. Dengan menggambar, anak dapat menyampaikan rasa yang dialami melalui warna, garis, dan bentuk. Menggambar merupakan proses di mana seseorang mengekspresikan pikiran, perasaan, dan pengalamannya menggunakan alat menggambar tertentu. Tujuan menggambar dengan tarikan benang ini adalah melatih ketelitian dan kreativitas anak. Dengan menggambar, anak menjadi lebih kreatif dalam penentuan warna yang digunakan, bagaimana proses menarik benang agar karya yang dihasilkan menciptakan suatu keindahan. Tarikan benang selain memiliki tujuan untuk melatih ketelitian dan kreativitas anak juga memiliki manfaat yaitu melatih koordinasi mata, tangan dan kelenturan tangan. Anak juga akan belajar mengerjakan tugas sampai selesai, karena melukis dengan tarik benang ini adalah kegiatan yang tidak sulit untuk dilakukan oleh anak.

Menggambar dengan tarikan benang akan memberikan banyak manfaat kepada anak, seperti anak lebih banyak mengenal warna, melatih

konsentrasi anak, meningkatkan memori anak, dan melatih kesabaran. Menggambar tarikan benang dapat melatih kesabaran anak untuk terlebih dahulu mengenali alat dan bahan-bahannya, dan harus melakukan *step by step* dalam kegiatan ini, seperti anak harus sabar dalam mencelupkan benang ke dalam pewarna dan harus sabar dalam meletakkan benang yang berwarna di atas kertas sehingga membentuk suatu gambar yang indah.

### **C. Alat dan Bahan**

Alat dan bahan merupakan segala sesuatu yang dimanfaatkan untuk menyampaikan gagasan atau ide. Alat dan bahan dapat juga dilihat dari berbagai jenis, seperti bahan dan bahan yang dapat diubah, seperti bahan alam dan bahan buatan. Bahan alam seperti bebatuan ataupun buah-buahan sedangkan bahan buatan seperti plastik, kertas benang, dan sebagainya. Sumanto (2005: 57) mengungkapkan terdapat beberapa alat dan bahan yang digunakan untuk melukis tarikan benang, yaitu (1) cairan berwarna, seperti cat air, pewarna kue; (2) kertas HVS, kertas lipat, atau kertas polos lainnya, ukuran kuarto atau lebih kecil; (3) benang kasur berukuran 80-100 cm, dapat menggunakan satu potong benang atau lebih bergantung pada paduan warna tarikan benang; (4) kertas koran sebagai alas meja gambar; (5) gunting; dan (6) kelas-kelas kecil atau palet untuk tempat warna.

### **D. Langkah-Langkah Menggambar Tarikan Benang**

#### **1. Langkah-langkah menggambar tarikan benang**

Berikut adalah langkah-langkah menggambar tarikan benang menurut Tarya Sudjana (2007: 327).

- a. Sediakan benang kasur, yakni benang kasur yang memiliki lilitan jelas, dengan kata lain "nambang" atau seperti tambang. Benang kasur ini adalah benang yang baik untuk berkarya seni.
- b. Lipat kertas menjadi dua bagian supaya lilitan memberi jejak warna pada kertas, lalu lipatan itu dibuka kembali dan masukkan sekitar 1 meter benang kasur ke dalam pewarna makanan (ontan) atau cat air, lalu angkat kembali.
- c. Upayakan tidak membuat benang bertinta terlalu basah, caranya dengan meremas badan benang dengan plastik kertas bersih bebas minyak.

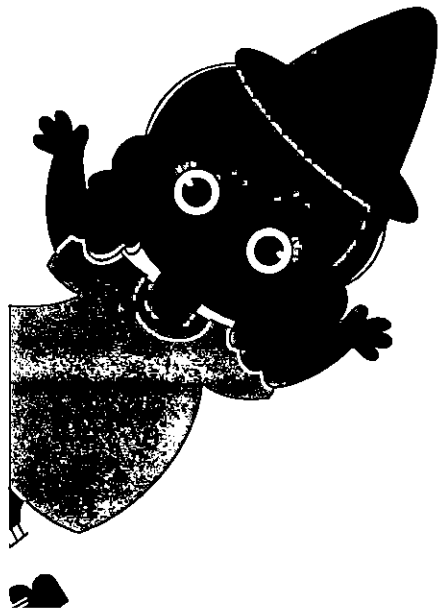
- d. Letakkan benang kasar di atas kertas secara melingkar sesuai bentuk yang dikehendaki, kemudian tutup dengan kertas sambil ditekan. Saat kertas yang dilipat untuk menekan dibuka, garis kasar ditarik perlahan, dan jejak tarikan benang yang simetris akan didapatkan.



Gambar 33. Karya seni tarikan benang  
(Sumber: <http://tsrkstkipggritulungagung3b.blogspot.com/>, 2016)



# MENGGAMBAR DENGAN KELERENG



### **A. Pengertian**

Menggambar dengan kelereng adalah aktivitas yang dapat menstimulasi dan meningkatkan motorik anak, di mana anak menggerakkan kelereng di dalam wadah dan memungkinkan gerakan aktif jari-jari anak. Selain itu, anak juga dapat mengenal warna dari aktivitas ini, yang juga dapat mengembangkan kemampuan kognitif anak.

Menggambar dengan kelereng merupakan kegiatan yang menyenangkan bagi seorang anak, karena anak bisa menyampaikan emosi dan perasaannya dengan aktivitas positif. Menggambar dengan kelereng dapat mengembangkan pemikiran anak melalui media gambar. Anak dapat mengekspresikan perasaannya melalui gambar yang dituangkannya dalam bentuk karya.

### **B. Manfaat Menggambar dengan Kelereng**

Manfaat menggambar dengan kelereng sebagai upaya untuk pengembangan motorik anak. Menggambar dengan kelereng dapat melatih motorik anak untuk terus berpikir kreatif dalam menghasilkan sesuatu. Perkembangan motorik merupakan salah satu faktor yang sangat penting dalam perkembangan anak secara keseluruhan. Perkembangan fisik sangat berkaitan erat dengan perkembangan motorik anak. Motorik merupakan perkembangan pengendalian gerakan tubuh melalui kegiatan yang terkoordinasi antara susunan saraf, otot, otak (Endah, 2008: 35).

Menggambar dengan kelereng akan membuat anak mampu mengoordinasi warna dan jari tangan serta lebih sempurna dalam memegang pensil warna dan krayon. Di samping itu, anak belajar untuk mengontrol emosi. Anak juga bisa belajar sambil bermain.

### **C. Alat dan Bahan**

Alat dan bahan yang digunakan untuk menggambar dengan kelereng meliputi baki, kelereng, cat minyak berbagai warna berukuran kecil, kertas polos, tiner serta celemek dan sarung tangan karet supaya tidak kotor.

### **D. Langkah-Langkah Menggambar dengan Kelereng**

Langkah-langkah dalam menggambar dengan kelereng adalah sebagai berikut. Pertama, siapkan alat dan bahan yang dibutuhkan. Kemudian cat minyak dan tiner dicampur supaya tidak terlalu pekat. Selanjutnya, siapkan baki yang telah dilapisi kertas di atasnya. Setengah

## Menggambar pada Anak Usia Dini

badan kelereng dicelupkan ke dalam cat, dengan satu kelereng untuk satu warna. Upayakan supaya kelereng tidak tenggelam ke dalam kaleng cat. Setelah itu, letakkan kelereng tersebut di tepi baki. Terakhir, gerakkan kelereng secara horizontal, vertikal, zig-zag, atau model lain secara perlahan.



Gambar 34. Hasil Karya Menggambar Dengan Kelereng

*(Sumber: <http://dgamidesi.blogspot.com/>, 2014)*

An illustration at the top of the page shows two children looking upwards. On the left, a child with short dark hair and a wide-eyed expression looks towards the center. On the right, a child with long dark hair and a smiling expression also looks towards the center. Between them, a small, dark, crescent-shaped object is floating in the sky. The background consists of large, dark, irregular shapes representing clouds or a sky.

**MENGGAMBAR  
GRADASI WARNA**



### **A. Pengertian Menggambar Gradasi Warna**

Gradasi warna adalah pencampuran bertahap dari satu warna ke warna yang lainnya dalam satu bidang koordinat ruang. Penjelasan dari fungsi gradasi warna yaitu untuk menggabungkan beberapa dari pilihan warna yang telah dipilih kemudian digabungkan sehingga menjadi kesatuan warna yang terpadu. Keterampilan mewarnai adalah cara untuk mengembangkan keterampilan motorik halus. Kegiatan mewarnai penting untuk perkembangan otak anak, terutama daya imajinasinya. Kemampuan untuk menghasilkan warna yang indah tentu membutuhkan latihan. Semakin banyak berlatih, maka akan semakin baik hasilnya. Tiap coretan warna pada anak mempunyai pesan dan kesan yang berbeda, yang dipadukan dengan berbagai warna dan membentuk karya imajinasi anak.

Kegiatan mewarnai merupakan kegiatan yang dapat melatih anak untuk menciptakan suatu keindahan. Dengan demikian anak terbiasa untuk menerapkan nilai-nilai keindahan dalam kondisi apapun. Dengan demikian anak terbiasa untuk hidup dengan nilai-nilai keindahan maupun kebersihan (Listya, 2010: 5).

### **B. Manfaat Menggambar Gradasi Warna**

Mewarnai merupakan aktivitas yang menggembirakan dan berguna untuk melatih keterampilan motorik, kreativitas, dan imajinasi. Bagi anak, mewarnai bukan hanya aktivitas yang menyenangkan tetapi juga melatih berbagai kemampuan dasar anak. Guru dan orang tua juga dapat langsung mengenali perubahan suasana hati, perasaan, dan keinginan anak. Koordinasi motorik halus pada anak dilatih melalui objek yang diwarnai. Semakin banyak mewarnai, semakin baik pula koordinasi visual motorik anak. Hal itu karena anak belajar menangkap coretan pada bidang yang ada dan mengisinya dengan beragam warna secara tepat. Setelah belajar tentang berbagai warna, anak dapat secara bebas menuangkan imajinasinya. Contohnya, dalam mewarnai pohon, anak dapat menggunakan warna selain hijau atau memadukan warna cokelat dengan biru. Kebebasan ini memberi pengalaman pada anak sekaligus meningkatkan kreativitasnya.

### **C. Tujuan Menggambar Gradasi Warna**

Menggambar gradasi warna memiliki beberapa tujuan diantaranya adalah untuk membiasakan diri berpikir mendalam untuk menata,



mengembangkan, dan menciptakan sesuatu. Selain itu, untuk ikut serta secara langsung dalam mengelola, menata, dan memperindah gambar sesuai dengan warna pada gambar. Tujuan lainnya adalah untuk menggali dan mengembangkan jiwa seni sehingga mampu berpikir jernih dalam mencapai kehalusan budi serta meningkatkan kreativitas seni sehingga mampu membuat pelbagai macam gambar atau artefak lainnya. Gambar juga dapat dijadikan sebagai media dan sarana komunikasi untuk mengungkapkan pendapat dan gagasan yang membangun.

#### **D. Alat dan Bahan Menggambar Gradasi Warna**

##### **1. Media Kering**

Alat-alat ini digunakan pada bidang gambar, di mana media warna dalam keadaan kering. Cara menggunakannya adalah dengan digoreskan secara langsung pada permukaan bidang gambar. Berikut adalah alat-alat yang termasuk media kering.

- a. Pensil, merupakan alat tulis yang sangat penting untuk membuat sketsa gambar (objek). Pensil keras (*hard*), seperti pensil HB bisa digunakan untuk menyusun gambar bentuk. Goresan yang dihasilkan oleh pensil HB tidak terlalu terang sehingga ideal untuk merancang sketsa awal sebelum tahapan penyempurnaan gambar (*finishing*). Tahapan selanjutnya adalah menggunakan pensil lunak (2B, 3B, 4B, 5B, dan 6B). Tapi favoritku adalah 8B atau 9B. Pensil tipe B bersifat lembut dan hasil yang diperoleh lebih pekat sehingga tepat untuk teknik arsir, blok, atau *dussel*.
- b. Krayon, mempunyai karakteristik padat dan lunak sehingga cocok untuk membuat gambar blok dan gradasi (efek semburan warna).
- c. Spidol, memiliki berbagai pilihan warna dan cocok untuk menggambar dengan teknik blok atau arsir.

##### **2. Media Basah**

Alat-alat ini digunakan pada bidang gambar di mana media warna dalam kondisi basah. Bahan warna disimpan dalam tube, botol, atau kaleng. Berikut adalah alat-alat yang termasuk media basah.

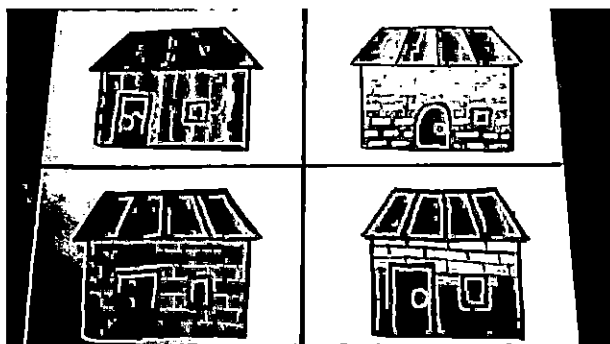
- a. Cat air, bisa dicampur dengan air atau tanpa air.
- b. Cat poster (cat plakat), mirip dengan cat air, namun lebih padat dan pekat sehingga ideal untuk menggambar dengan teknik blok.

- c. Tinta bak atau tinta cina, terbuat dari bahan cair yang pekat. Ini ideal untuk menggambar dengan teknik blok atau siluet.
- d. Cat minyak (akrilik), digunakan untuk bidang gambar berupa kain.
- e. Ecolin, terbuat dari bahan cair berbagai warna. Ini ideal untuk menggambar dengan teknik arsir, blok, dan gradasi warna.

### E. Langkah-Langkah Menggambar Gradasi Warna

Langkah-langkah dalam menggambar gradasi warna adalah sebagai berikut.

1. Siapkan krayon yang mempunyai gradasi warna. Pilih merek yang aman (non-toksik) dan juga pas kekerasannya agar mudah diaplikasikan.
2. Pilih warna yang paling gelap dan aplikasikan pada pinggir gambar, mengikuti garis. Jika sudah, ambil warna yang setingkat lebih terang untuk mewarnai di bagian tengah atau di sampingnya. Lalu ambil lagi warna yang paling terang untuk bagian yang tersisa. Sesuaikan dengan jumlah gradasi yang diinginkan.



Gambar 35. Hasil Karya Menggambar Gradasi Warna

(Sumber: <https://id.pinterest.com/>)

## DAFTAR PUSTAKA

- Depdiknas. 2005. *Pembinaan Profesionalisme Tenaga pengajar (Pengembangan Profesionalisme Guru)*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan dasar dan Menengah Direktorat Pendidikan Lanjutan Pertama Depdiknas.
- Endah. (2008) *Aspek Perkembangan Motorik Dan Keterhubungannya Dengan Aspek Fisik Dan intelektual Anak (Part 2)*.
- Esti Wuryani Djiwandono, Sri. 2008. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Grasindo
- Hajar Pamadhi dan Evan Sukardi. 2007. *Seni Keterampilan Anak*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Husaini, Usman. 2010. *Manajemen Teori, Praktik, dan Riset Pendidikan*. Edisi 3. Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Hirmaningsih. 2010. Motorik Halus. [Http://bintangbangsaku.com/artikel/2010/02](http://bintangbangsaku.com/artikel/2010/02) Diakses tanggal 20 November 2021
- Jamadilah. 2010. Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Sebagai Persiapan Menulis Permulaan Melalui Keterampilan Kolase Pada Anak Tunagrahita Ringan Kelas 1 Di Slb Negeri Sragenfile:///C:/Users/Stia/AppData/Local/Temp/7305.pdf. Diakses tanggal 18 November 2021.
- Kartika, D.S. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Listya, Nurwanti. 2010. *Anak Pintar Membaca Dan Mewarnai*. Yogyakarta: Laksana.
- Monks, F. J., A. M. P. Knoers, dan Siti Rahayu Haditono. (2004). *Psikologi perkembangan: Pengantar dalam berbagai bagiannya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Pamadhi. 2011. *Seni Keterampilan Anak*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Rusdarmawan. 2009. *Children's Drawing dalam PAUD*. Bantul: Kreasi Wacana
- Rini, Hildayani dkk. 2004. *Psikologi Perkembangan*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2005. *Dasar-dasar Tata Rupa & Desain (Nirmana)*. Yogyakarta: Arti Bumi Intaran.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi 2009. *Nirmana Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta & Bandung: Jalasutra.
- Suwarna, dkk. 2005. *Pengajaran Mikro. Pendekatan Praktis dalam Menyiapkan Pendidik Profesional*. Yogyakarta: Tiara Wacana
- Sumanto. 2005. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak*. Jakarta: Depdiknas.
- \_\_\_\_\_. 2006. *Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Direktorat Pendidikan Tenaga Kependidikan Dan Tenaga Perguruan Tinggi.
- Tarja Sudjana, Irin Tambrin, Tity Soegiarty, & Maman Tocharman. (2001). *Seni Rupa untuk SLTP Kelas I*. Bandung: Penerbit Grafindo Media Pratama.
- Tabrani, Primadi. 2014. *Proses Kreasi - Gambar Anak - Proses Belajar*. Jakarta: Erlangga