

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Manusia merupakan makhluk hidup yang dikaruniakan kemampuan untuk berpikir. Kemampuan tersebut menciptakan gagasan yang berujung pada dua cara, yaitu disimpan rapat-rapat atau diungkapkan melalui proses pembuatan yang nantinya dikenal sebagai sebuah karya. Seni adalah karya yang diciptakan dengan keahlian yang luar biasa, seperti tari, lukisan, ukiran.¹ Merujuk pada hal tersebut dapat dipahami seni merupakan kepiawaian manusia dalam mengonversi ide dalam dirinya yang kemudian menghasilkan berbagai rupa di antaranya gerakan tari, lukisan dan pahatan disebut seni. Lukisan ialah produk dari salah satu cabang seni yakni seni rupa. Seni rupa adalah seni yang memperlihatkan bagaimana manusia memvisualisasikan jiwa dan rasa melalui suatu media.² Dengan kata lain, manusia menggunakan seni rupa sebagai wadah untuk memproyeksikan emosi melalui media kasat mata. Media yang dipakai juga beragam tergantung si pembuat di antaranya kertas, kanvas, kuas, pensil, dan lain-lain. Dari sekian banyaknya pilihan, kertas merupakan perangkat yang umumnya dipakai untuk kegiatan seni rupa yaitu menggambar.

Pengertian menggambar pada dasarnya bermacam-macam tergantung ahli ataupun pakar mana yang menafsirkannya. Menurut Affandi, menggambar merupakan perwujudan bayangan angan-angan ataupun suatu pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang diinginkan. Perwujudan tersebut dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan sederhana.³ Maka dari itu

¹ Kamus Besar Bahasa Indonesia

² Oleh I Kadek et al., *PERSEPSI GURU DAN ORANG TUA SISWA SEKOLAH DASAR TERHADAP DUNIA KESENIRUPAAN ANAK* *The Perception of Elementary School Students' Teachers and Parents toward The Fine Art Study of the Students*, | PRASI |, vol. 6, 2010

³ Saiful Haq, *Jurus-Jurus Menggambar Dan Mewarnai Dari Nol* (Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press, 2008), 2.

menggambar juga diindikasikan sebagai tindakan seseorang untuk menuangkan khayalannya lewat coretan pada bidang tertentu.

Menggambar dapat dikatakan sebagai fase kesenirupaan yang dialami oleh tiap individu, termasuk anak-anak hingga orang dewasa. Fase tersebut dikenal sebagai periodisasi seni rupa atau tahapan menggambar yang dicetuskan oleh Lowenfeld. Pemisahan tingkatan ini dikarenakan "*Each child draws his environment differently from any other child.*"⁴ Pernyataan yang dilontarkan oleh Lowenfeld mengartikan penggolongan diadakan bukan tanpa arti melainkan karena adanya perbedaan atas bagaimana suatu objek digambarkan pada tiap usia. Misalnya pada anak usia 4-7 tahun, mereka cenderung menggambar objek kepala-berkaki. Pada tahap ini disebut sebagai Masa Pra Bagan dikarenakan anak biasanya menggambar bentuk-bentuk dasar geometris yang mewakili bagian tubuh, misalnya lingkaran untuk kepala, persegi untuk badan, dan garis untuk kaki atau tangan. Sedangkan pada jenjang yang lebih tinggi, gambar yang dibuat oleh remaja akan berbeda dengan gambar yang dibuat oleh anak-anak. Remaja yang sedang berada dalam Masa Naturalisme Semu sudah menguasai kemampuan dasar menggambar anatomi dengan baik yang ditandai dengan tidak lagi menggunakan bentuk dasar geometris sebagai acuan bentuk tubuh makhluk hidup. Oleh karena itu, gambar yang diciptakan memberikan kesan lebih realistis.

Anak usia 4-7 tahun biasanya memposisikan kegiatan menggambar sebagai kegiatan sehari-hari. Kegemaran anak terhadap kegiatan menggambar tidak luput dari perasaan senang yang didapat ketika menggambar. Aktivitas menggambar sudah melekat pada diri anak karena menjadi wadah bagi mereka untuk menuangkan imajinasi dengan bebas. Imajinasi didefinisikan sebagai daya pikir untuk membayangkan (dalam angan-angan) atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya) berdasarkan kejadian kenyataan atau pengalaman seseorang.⁵

⁴ Viktor Lowenfeld and Britain W. Lambert, *Creative and Mental Growth*, 7th ed. (New York: Macmillan, 1957). h. 36

⁵ Kamus Besar Bahasa Indonesia

Melalui gambar, anak berkesempatan mengeksekusi ide atau khayalannya secara bebas. Maka dari itu anak usia dini menempatkan menggambar sebagai sesuatu yang spesial dan sifatnya pokok.

Berbeda dengan anak-anak, orang dewasa terutama orang tua tidak memandang kegiatan menggambar sebagai sesuatu yang fundamental. Pemikiran atas hal tersebut didasari atas pengalaman orang tua saat mereka mendapati pengajaran seni rupa yang tidak melibatkan proses kreativitas, salah satu contoh yaitu ketika murid hanya mengikuti gambar yang didemonstrasikan oleh guru, objek yang umum dipakai adalah dua gunung hijau yang dihiasi matahari di tengah-tengah, kemudian dilengkapi dengan sawah dan burung-burung.⁶ Cara tersebut menunjukkan pengajaran seni rupa yang keliru, sebab hanya berkatat pada bagaimana seseorang mengikuti instruksi guru dengan menggambar hal yang sama. Perkara ini menyebabkan hilangnya keunikan yang menjadi pembeda tiap gambar yang dihasilkan oleh individu. Karya seni rupa sepatutnya mempunyai keunikan yang menandai bahwa ide tiap orang berbeda, oleh sebab itu wujud yang digambar tidak akan sama persis. Pengalaman tersebut menjadikan orang tua memandang kegiatan menggambar sebatas proses imitasi pola, bukan sebagai ajang kreasi individual.

Realitanya, pengalaman pembelajaran seni rupa yang kurang tepat tidak hanya dialami oleh orang tua di masa lalu, namun dirasakan pula pada anak-anak di masa kini. Anak usia 4-7 tahun yang sedang menempuh pendidikan pada jenjang Taman Kanak-Kanak terbiasa mengikuti cara pengajaran guru yang mengadopsi pengetahuan secara turun temurun, seperti yang diungkapkan melalui wawancara berikut “.. *ini mah pengalaman anak saya aja ya. Kalo pas anak saya usia 2 tahun saya kasih pantle yang isinya 62 atau 58 warna gitu dan saya kasih karton, dia corat-coret.*”⁷ Pernyataan tersebut menguatkan bahwa guru masih minim

⁶Della Naradika, *Masa Depan Pada Gambar Anak* (Penerbit Gorga, 2020), 11.

⁷ Siti Mahdalia Nurbaiti, Rita Mariyana, and Ira Rengganis, “Persepsi Guru Pendidikan Anak Usia Dini Tentang Kreativitas Menggambar Anak Usia Dini,” *Edukids: Jurnal Pertumbuhan, Perkembangan, dan Pendidikan Anak Usia Dini* 18, no. 1 (2021).

keahlian tentang bagaimana seharusnya mengajar seni rupa untuk anak, sekaligus membuktikan sedikitnya pengetahuan yang dimiliki mengenai periodisasi menggambar anak, terutama anak usia dini.⁸ Kurangnya pemahaman dasar atas konsep tersebut mengakibatkan stimulasi yang diberikan guru seringkali tidak sesuai dengan hakikat tahapan menggambar anak. Maka dari itu tidak dipungkiri jika guru memiliki impresi yang salah tentang esensi kegiatan menggambar.

Seiring berjalannya waktu, timbul cara pandang yang beraneka ragam tentang kegiatan menggambar. Bagi sebagian guru, menggambar difungsikan sebagai sarana untuk melatih kemampuan motorik halus anak. Ketika ditelisik lebih dalam, ditemukan penelitian yang mengemukakan hubungan yang positif dan signifikan antara Kegiatan Menggambar dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun di PAUD Anak Ceria Desa Parbaju Julu Kecamatan Tarutung.⁹ Hasil studi tersebut memvalidasi korelasi kegiatan menggambar dengan perkembangan motorik halus serta pada saat yang sama mendukung pemikiran guru mengenai kegiatan menggambar untuk mencapai perkembangan motorik halus anak. Kemudian, dilakukan pengkajian serupa di Taman Kanak – kanak Pelangi Kabupaten Bulukumba yang mengungkapkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan kegiatan menggambar dapat meningkatkan kemampuan motorik halus pada anak.¹⁰ Pada dasarnya penerapan menggambar sebagai salah satu cara mencapai perkembangan motorik halus anak diperbolehkan, tetapi dengan catatan tidak melenyapkan tujuan utama dari kegiatan menggambar itu sendiri yaitu sebagai perantara untuk mencurahkan imajinasi dalam diri anak-anak.

⁸ Ibid.

⁹ Aritonang, Losari, Adiani Hulu, and Endang Junita Sinaga. "Hubungan Kegiatan Menggambar Dengan Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini 5-6 Tahun Di Paud Anak Ceria Desa Parbaju Julu Kec. Tarutung." *Jurnal Riset Rumpun Agama dan Filsafat* 2, no. 2 (2023): 242-252.

¹⁰ Intisari Intisari, "Peningkatan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Kegiatan Menggambar Di Taman Kanak-Kanak Pelangi Kecamatan Gantarang Kabupaten Bulukumba," *Celebes Education Review* 2, no. 1 (2020).

Walaupun terdapat perbedaan prinsip yang dipegang guru terhadap kegiatan menggambar, tetapi hal tersebut setidaknya membuktikan upaya pihak sekolah dalam memberikan rangsangan agar anak mencapai standar perkembangan motorik halus. Namun alangkah baiknya usaha tersebut diiringi dengan bantuan dari orang tua, karena orang tua dan guru adalah sosok yang sangat penting dalam kehidupan anak-anak. Kendati demikian, tidak jarang orang tua merasa tidak cukup atas pemberian stimulasi yang diberikan sekolah. Pemahaman yang menganggap kegiatan menggambar untuk mengejar prestasi dan mengesampingkan makna menggambar yang sesungguhnya menjadi penyebab terjadinya perihal ini. Perilaku tersebut ditandai dengan orang tua yang mengusahakan anaknya agar mengikuti kursus atau ekstrakurikuler seni rupa yang berujung pada pendaftaran anak sebagai peserta lomba mewarnai. Dalam rangka meninjau fakta atas fenomena tersebut, maka dilakukan pra penelitian dengan penyebaran kuesioner melalui *google form* yang melibatkan sebanyak 30 responden yaitu orang tua dengan kriteria memiliki anak berusia 4-7 tahun. Hasil pra penelitian tersebut disajikan dalam bentuk diagram di bawah ini.



Gambar 1. 1 Data Hasil Pra Penelitian Partisipasi Orang tua Mengikuti sertakan Anak sebagai Peserta Lomba Mewarnai

Diperoleh data sebanyak 50% atau 15 responden menyatakan bahwa mereka pernah mendaftarkan anak sebagai peserta lomba seni rupa atau lomba mewarnai. Tetapi 50% sisa jawaban atau 15 responden lainnya menyatakan bahwa mereka tidak pernah mengikutsertakan anak ke dalam ajang kompetisi seni rupa.

Lomba mewarnai untuk anak-anak menjadi ajang kompetisi rutin yang dilakukan di tingkat pendidikan Taman Kanak-kanak (TK) hingga Sekolah Dasar (SD). Motivasi orang tua mendaftarkan anaknya untuk mengikuti lomba mewarnai beragam tetapi sebagian mengakui mereka mengincar hadiah dan predikat juara. Ambisi orang tua untuk mewujudkan harapan tersebut tidak jarang membebani anak seperti halnya ketidakpuasan yang muncul ketika anak belum selesai mewarnai sedangkan waktu habis, menginterupsi anak saat sedang mewarnai agar ia menyelesaikan tepat waktu, hingga mengamuk ketika anaknya gagal menjadi pemenang lomba. Peristiwa tersebut dibuktikan dalam situs diskusi *Quora*, di mana salah satu narasumber menceritakan pengalamannya kala menyertakan anaknya sebagai salah satu peserta lomba. Ia terkejut melihat bagaimana perlakuan orang tua terhadap anaknya demi mengejar kejuaraan melalui pernyataan berikut.

Singkat cerita, pengumuman pemenang di umumkan. Saya tidak berharap lebih pada anak saya. Tapi satu yang saya tau, dia sudah berusaha maksimal. Saya apresiasi dia dan menghiburnya walaupun tidak menang. Ketika semua pemenang sudah diumumkan, tiba-tiba si ibu yang mengamuk tadi menyeret anaknya dengan langkah kaki cepat sembari berkata “Ayo, pulang kamu ga menang!!”. Si anak menangis keras.¹¹

Kalimat yang dilontarkan orang tua berdasarkan narasi di atas cukup dikatakan miris karena orang tua menempatkan lomba mewarnai bukan sebagai aktivitas yang menyenangkan bagi anak untuk belajar ataupun melatih kepercayaan diri, namun esensinya terfokus pada hasil akhir yaitu predikat juara.

Permasalahan mengenai ekspektasi orang tua yang membebani anaknya mengikuti lomba sudah sampai ke telinga para pakar ataupun praktisi yang sebetulnya menentang tindakan tersebut. Sejauh ini protes perihal lomba mewarnai disampaikan oleh Tabrani yang merupakan Guru

¹¹ Ayudia Indrawati, “Apa Sisi Gelap Lomba Mewarnai Anak Anak?,” *Quora*, terakhir dimodifikasi November 19, 2019, diakses pada tanggal 11 Maret, 2024, <https://id.quora.com/unanswered/Apa-sisi-gelap-lomba-mewarnai-anak-anak>.

Besar Insitut Teknik Bandung, beliau menentang lomba mewarnai untuk anak-anak. Alasannya sederhana, tidak ada ukuran obyektif yang bisa digunakan untuk mengukur karya anak-anak karena seni rupa tidak seperti olah raga atau sains yang bisa diukur secara kuantitatif.¹² Pernyataan tersebut tepat, sebab gambar bersifat subjektif. Penilaiannya tidak baku seperti pelajaran eksak yang sudah memiliki capaian indikator sebagai acuan penilaian. Terlebih dalam konteks ini gambar yang dibuat berasal dari anak-anak yang begitu imajinatif serta mempunyai keunikan individualis.

Keterbatasan untuk berkreasi adalah hal yang dirasakan anak ketika mengikuti lomba mewarnai dikarenakan mereka hanya bisa menggoreskan warna, tidak lebih dari itu. Pergerakan mereka seakan dibatasi oleh gambar yang sudah dibuat. Seperti pada kalimat yang dilontarkan dari tulisan salah satu blog orang tua tentang buku mewarnai, *"I've always thought coloring books are, educationally speaking, bad news. That "staying in the lines" isn't really the kind of independent and creative thinking we want to nurture. Am I right?"*¹³ Opini tersebut mengisyaratkan bahwa cara kerja buku mewarnai tidak direkomendasikan karena memagari kreativitas anak untuk berkarya. Pendapat tersebut juga sejalan dengan pernyataan yang dikemukakan oleh Lowenfeld yang menyetujui bahwa buku mewarnai dapat merusak ekspresi kreatif anak-anak, lebih lanjutnya ia menyatakan *"The dependency upon someone else's outline of an object makes children much less confident in their own means of expression. They obviously cannot draw a cow as good as the one in the coloring book."*¹⁴ Buku mewarnai tidak memberikan ruang yang cukup bagi anak menuangkan kreativitasnya karena dibatasi gambar tertentu. Hal tersebut berpengaruh pada menurunnya kepercayaan diri anak karena mereka otomatis akan

¹² R.E. Hartanto, "Mengapa Saya Menentang Lomba Gambar Untuk Anak-Anak," *Klinik Rupa Dokter Rudolfo*, terakhir dimodifikasi January 17, 2019, diakses pada tanggal March 11, 2024, <https://rehartanto.art/2019/01/17/mengapa-saya-menentang-lomba-gambar-untuk-anak-anak/>.

¹³ Steve Drummond, "The People vs. Coloring Books: The Verdict Is In," *NPR*, terakhir dimodifikasi July 2, 2016, diakses pada tanggal 11 Maret, 2024 <https://www.npr.org/sections/ed/2016/07/02/478396922/the-people-vs-coloring-books-the-verdict-is-in>.

¹⁴ Viktor Lowenfeld and W Lambert Brittain, *Creative and Mental Growth*. (New York, N.Y.: Collier Books, 1987), 176.

berpikir bahwa gambar yang bagus terletak pada pemberian warna di objek yang sudah tersedia bukan hasil karya yang diciptakan sendiri sejak awal.

Selanjutnya terdapat hasil mengenai inisiatif orang tua untuk mendaftarkan anak ke dalam lembaga kursus seni rupa, sebanyak 73.3% atau 22 responden menyatakan bahwa mereka tidak memasukkan anaknya untuk mengikuti les tambahan. Sisanya sebanyak 26.7% orang tua menyatakan sebaliknya.



Gambar 1. 2 Data Hasil Pra Penelitian Partisipasi Orang tua Dalam Mengikutsertakan Anak Dalam Kursus/Ekstrakurikuler Seni Rupa

Pada pelaksanaannya, kursus seni rupa mengajarkan persis seperti apa yang dipahami orang tua tentang kegiatan menggambar. Komponen yang diajarkan seputar teknis mengasah keterampilan anak menggunakan alat dan media menggambar seperti penguasaan pastel minyak, mewarnai di dalam garis, gradasi warna yang rapi, dan membiasakan anak untuk menghasilkan gambar dengan pola yang sama. Kursus seringkali menitikberatkan produk hasil jadi, bukan proses belajar, maka dari itu karya-karya mereka serupa tapi tak sama, seperti buatan pabrik dengan sedikit variasi di sana-sini.¹⁵ Pabrik adalah tempat yang berisi para buruh, mereka terbiasa mengikuti instruksi sebelum menghasilkan produk. Pengajaran yang dilakukan pada lembaga kursus atau ekstrakurikuler seni

¹⁵ R.E. Hartanto, "Mengapa Saya Menentang Lomba Gambar Untuk Anak-Anak," *Klinik Rupa Dokter Rudolfo*, terakhir dimodifikasi January 17, 2019, diakses pada tanggal March 11, 2024, <https://rehartanto.art/2019/01/17/mengapa-saya-menentang-lomba-gambar-untuk-anak-anak/>.

rupa menyerupai cara kerja buruh yaitu hanya sekedar menjalankan aba-aba, bukan menciptakan suatu karya otentik.

Karya yang tidak memiliki keunikan lahir dari sistem yang bertentangan dengan apa yang seharusnya diajarkan pada anak. Hartanto menerangkan penguasaan teknik memang penting, tapi tidak pernah lebih penting daripada fondasinya, yakni pikiran yang terbuka untuk mampu membuat keputusan-keputusan artistik dalam sebuah proses berpikir kreatif.¹⁶ Prosedur menerima, memproses, menganalisis dan menyelesaikan masalah untuk menghasilkan sebuah karya lebih utama daripada kemahiran menggunakan alat dan bahan. Maka, kursus seni rupa yang sesungguhnya ialah ketika pengajaran dipusatkan pada merancang anak-anak agar berpikir kreatif layaknya seorang seniman. Persoalan kecakapan anak menggunakan alat, bahan, serta teknik menggambar bisa diajarkan pada periode selanjutnya asalkan fondasi kemampuan berkreasi anak sudah dibiasakan sejak dini.

Periodisasi menggambar anak merupakan hal yang asing bagi sebagian orang tua, pendapat ini didasari oleh fenomena di mana orang tua memberikan stimulasi yang kurang tepat ketika ingin mendorong perkembangan seni anaknya. Sejatinnya menggambar pertama kali dipelajari dan dipraktikkan di lingkungan rumah, dan oleh karena itu, pengaruh orang tua memainkan peran penting dalam pengembangan keterampilan menggambar.¹⁷ Pengasuhan orang tua berdampak pada perilaku ataupun respon yang diberikan, maka dari itu setidaknya pemahaman dasar atas hakikat kegiatan menggambar harus dimiliki orang tua. Studi yang dilakukan di Taiwan menyatakan orang tua terutama ayah kurang menempatkan prioritas pada pendidikan seni anak dibandingkan dengan

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Brenda de Groot et al., "Development and Preliminary Validation of a Questionnaire to Measure Parental Support for Drawing," *Thinking Skills and Creativity* 47 (March 1, 2023).

ibu.¹⁸ Hasil dari penelitian tersebut mengungkapkan bahwa orang tua tidak menitikberatkan pendidikan seni sebagai subjek yang penting.

Tidak hanya di Taiwan, penelitian serupa juga dilakukan di Indonesia dengan mengambil responden orang tua dan guru dari beberapa sekolah dasar dengan menggunakan pendekatan survei. Berdasarkan penelitian tersebut diperoleh data bahwa sebagian besar perhatian guru dan orang tua terhadap dunia kesenirupa-an anak sangatlah memprihatinkan.¹⁹ Pemahaman orang tua dan guru yang rendah tentang seni rupa pada anak berdampak pada perlakuan yang jauh dari kata ideal serta tidak sesuai dengan teori, oleh sebab itu dilakukan pra penelitian lebih lanjut untuk memperkuat argumentasi bahwa tingkatan pemahaman orang tua atas tahapan menggambar anak masih minim.



Gambar 1. 3 Data Hasil Pra Penelitian Tingkat Pengetahuan Orang tua Terhadap Periodisasi Menggambar Anak

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil pra penelitian sebanyak 80% atau 24 responden tidak mengetahui tentang periodisasi seni rupa atau tahapan menggambar anak. Angka tersebut membuktikan bahwa miskonsepsi yang dialami orang tua berakar pada ketidaktahuan mereka atas teori tersebut. Hakikat aktivitas menggambar pada anak yang seharusnya

¹⁸ Ching Yuan Hsiao, "Current Kindergarten Parents' Attitudes toward and Beliefs about Children's Art Education in Majority Cities and Counties of Taiwan," *International Education Studies* 8, no. 4 (2015): 80–94.

¹⁹ Kadek et al., *PERSEPSI GURU DAN ORANG TUA SISWA SEKOLAH DASAR TERHADAP DUNIA KESENIRUPAAN ANAK The Perception of Elementary School Students' Teachers and Parents toward The Fine Art Study of the Students*, vol. 6, No. 11 (2010) p. 66

menyenangkan serta menyediakan kemerdekaan untuk mengolah kreativitas berubah fungsi menjadi ajang pencapaian prestasi dengan mengikutkan kursus demi mengejar keterampilan semata bahkan sebagai ajang persaingan untuk merebutkan medali. Perkara ini menandakan orang tua tidak menyadari pentingnya pemahaman tentang tahapan perkembangan artistik pada anak yang pada akhirnya memicu pemberian stimulus yang salah.

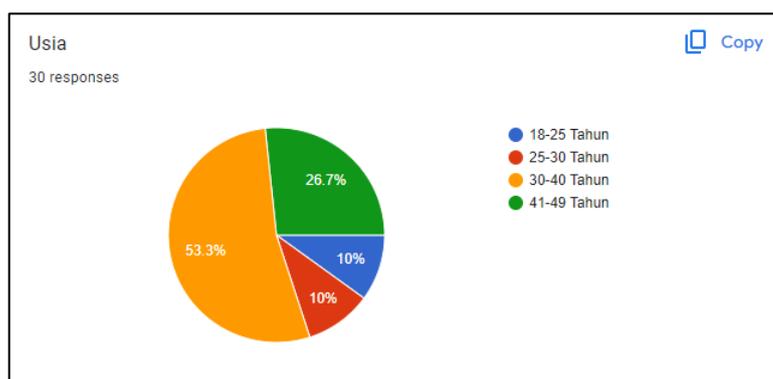
Pergeseran paradigma orang tua mengenai konsep seni rupa menggambar anak-anak dirasa sudah melewati batas, sehingga dibutuhkan edukasi agar selanjutnya mereka mampu memberikan stimulasi yang tepat dan sesuai dengan tahap perkembangan seni rupa anak. Oleh sebab itu, diperlukan perantara yang dapat mengarahkan orang tua memahami tahapan menggambar secara efektif. Namun sebelum media edukasi tersebut didistribusikan kepada orang tua, perlu dilakukan perencanaan terutama dalam hal mempertimbangkan kesesuaian terhadap minat, usia, dan pendekatan yang cocok dengan gaya hidup orang tua masa kini.

Perkembangan preferensi orang tua dalam menggunakan media untuk memperoleh informasi terkait pengasuhan anak berubah seiring berkembangnya zaman. Bersumber pada data yang melibatkan 658 partisipan yaitu orang tua yang rata-rata berusia 33.8 tahun, di antaranya sebanyak 94.7% adalah ibu dengan kriteria memiliki anak berusia 0-8 tahun menyatakan bahwa mereka terbiasa mengakses media *online* yaitu situs website *parenting* sebagai pilihan untuk mendapatkan ilmu seputar tumbuh kembang anak.²⁰ Maka dapat dipahami situs website yang memuat konten pengasuhan anak menjadi pilihan orang tua generasi *millenials* untuk mendapatkan pengetahuan untuk mengasuh anak mereka.

Sehubungan dengan hasil penelitian tentang pemilihan media digital sebagai sumber informasi pengasuhan anak oleh orang tua menunjukkan

²⁰ Irene N. Fierloos et al., "Factors Associated with Media Use for Parenting Information: A Cross-Sectional Study among Parents of Children Aged 0–8 Years," *Nursing Open* 9, no. 1 (2022).

bahwa korelasi preferensi media yang digunakan dengan usia orang tua. Data tentang identitas rentang usia orang tua pada data hasil pra penelitian mengungkapkan bahwa sebanyak 53.3% atau 16 responden berada pada rentang usia 30-40 tahun. Usia tersebut menunjukkan kelahiran orang tua yang didominasi oleh tahun 1980-1990an. Pada era tersebut budaya jejepegan sedang naik daun, ditandai dengan masuknya tayangan animasi khas Jepang atau dikenal dengan anime.



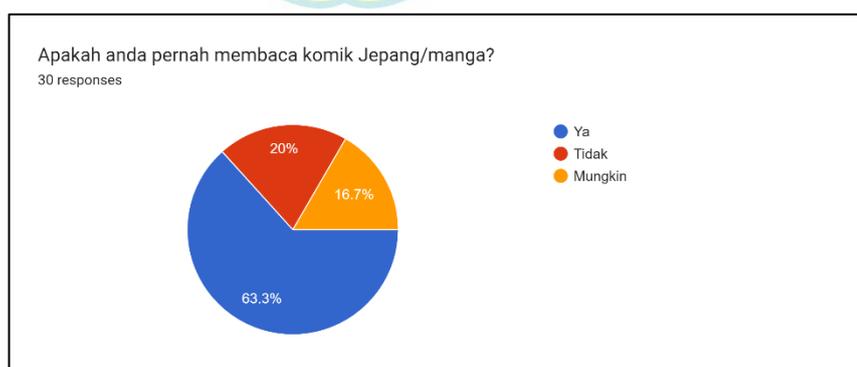
Gambar 1. 4 Data Hasil Pra Penelitian Usia Orang tua

Pada awal tahun 1980, anime mulai masuk ke Indonesia. Salah satu film animasi yang mengawali kesuksesan tersebut adalah Tetsuwan Atom atau yang lebih dikenal sebagai Astro Boy.²¹ Semenjak Astro Boy ditayangkan, antusiasme masyarakat untuk siaran anime meningkat ditandai dengan bertambahnya tayangan serupa pada stasiun tv tertentu. Anime umumnya bersumber dari buku komik sebelum hadir dalam format animasi. Pada budaya jepang, komik dikenal dengan sebutan *Manga*. Keterbatasan akses televisi yang mungkin tidak dimiliki beberapa lapisan masyarakat 1980an menyebabkan mereka mencari alternatif lain untuk tetap mendapatkan konten yang sama, yaitu melalui *Manga* (Komik Jepang). Menurut data dari hasil angket tentang media yang digunakan orang Indonesia ketika menikmati anime, komik menduduki posisi kedua sebanyak

²¹ Yamane Toi, "Kepopuleran Dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia," *Ayumi : Jurnal Budaya, Bahasa dan Sastra* 7, no. 1 (2020).

61.0% atau 50 orang.²² Angka tersebut menunjukkan bahwa kegemaran masyarakat atas *Manga* (Komik Jepang) tinggi, sama halnya dengan anime.

Seiring berlalunya waktu, budaya Jepang yaitu anime dan *Manga* (Komik Jepang) semakin meningkat popularitasnya. Perkembangan anime dan *Manga* (Komik Jepang) ditunjukkan dengan grafik yang dipublikasikan oleh Kementerian Luar Negeri Jepang mengenai tren budaya populer Jepang (*anime, manga, J-Pop, dan drama Jepang*) di Indonesia pada tahun 2013-2019.²³ Kepopuleran budaya Jepang meningkat diiringi dengan kemudahan akses menggunakan perangkat elektronik selain televisi. Lebih lanjut dalam perkembangannya, pada Juni 2008 dari daftar komik yang dicetak M&C yaitu salah satu penerbit dari Gramedia, terdapat 475 judul komik Jepang (*manga*) atau sekitar 86,4% dari total komik yang diproduksi oleh perusahaan percetakan tersebut. Sementara komik Indonesia hanya 3 judul (0,5%), komik Amerika 23 judul (4,2%), komik Mandarin 14 judul (2,5%) dan komik Korea 35 judul (6,4%) (Astiningrum and Prawitasari 2015).²⁴ Angka tersebut memperlihatkan bahwa permintaan pasar komik didominasi oleh *Manga* (Komik Jepang) yang mengalahkan komik dari negara lainnya.



Gambar 1.5 Data Hasil Pra Penelitian Mengenai Ketahuan Orang tua Mengenai Manga (Komik Jepang)

²² Ibid.

²³ Ministry of Foreign Affairs of Japan. Diakses 4 April 2024.

²⁴ Arief Firdaus, "Keberhasilan Diplomasi Publik Jepang Melalui Budaya Populer: Tantangan Terhadap Identitas Nasional Generasi Muda Indonesia" 1, no. 2 (2023): 98–119.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh dari pra penelitian, sebanyak 63.3% atau 19 responden yang merupakan orang tua dengan usia 30-40 tahunan menyatakan mereka pernah membaca *Manga* (Komik Jepang). Persentase tersebut dikatakan besar mengingat pengaruh budaya jepjangan yang mereka dapati di era 1980-1990an, bahkan sebagian di antaranya masih menempatkan *Manga* (Komik Jepang) sebagai selingan atau hiburan. Merujuk pada statistik yang mengkaji frekuensi pembaca manga di Jepang per Mei 2022 berdasarkan kelompok usia, terungkap bahwa rentang usia 30-39 tahun menjadi urutan kedua pembaca manga sebanyak 28.2% dengan kategori '*I read it often*' kemudian 38.2% dengan kategori '*I read it sometimes*' lalu sisanya 33.6% '*I do not read it*'.²⁵ Menurut informasi tersebut maka dapat dipahami bahwa frekuensi interaksi orang tua dengan *Manga* (Komik Jepang) dikategorikan cukup dekat dengan kehidupan sehari-hari. Maka dari itu penempatan komik Jepang/Manga sebagai media edukasi orang tua dapat dikatakan memiliki peluang yang besar.

Umumnya komik disuguhkan untuk tujuan hiburan, komersil seperti periklanan, ataupun perantara informasi. Kapasitas *Manga* (Komik Jepang) yang memuat konten edukasi dengan menargetkan orang tua sebagai pembaca memang masih sedikit. Tetapi bersamaan dengan kondisi masyarakat saat ini, komik edukasi mulai oleh digalakkan berbagai pihak salah satunya PT MRT Jakarta yang menyajikan komik untuk menyadarkan masyarakat akan penggunaan fasilitas lift penumpang prioritas.²⁶ Langkah ini merupakan awalan yang bagus untuk menghadirkan komik edukasi yang lebih banyak lagi serta dapat dinikmati berbagai kalangan terutama orang tua di masa mendatang.

²⁵ "Japan: Manga Reading Frequency by Age Group 2022," *Statista*, terakhir dimodifikasi Mei 2022, diakses pada tanggal 4 April, 2024, <https://www.statista.com/statistics/1328732/japan-manga-reading-frequency-by-age-group/>.

²⁶ Maghiare, "Instagram," *Www.instagram.com*, terakhir dimodifikasi 21 Februari 2024, diakses pada tanggal 4 April, 2024, <https://www.instagram.com/p/C3m3qQnL6c-/?igsh=MXB1eWhvbTUwY2NxYg==>.



Gambar 1. 6 Data Hasil Pra Penelitian Mengenai Pertimbangan Orang tua Atas Pemilihan Manga Sebagai Media Edukasi

Setelah menyusun berbagai sumber serta data terkait fenomena misinterpretasi orang tua terhadap konsep kegiatan menggambar pada anak hingga pertimbangan pemilihan media dalam rangka meluruskan kesalahpahaman tersebut maka pendekatan *Manga* (Komik Jepang) sebagai sumber edukasi untuk orang tua dirasa tepat, tindakan ini didukung pada data hasil pra penelitian yang menyebutkan sebanyak 60% atau 16 responden orang tua setuju bahwa komik merupakan media yang tepat sebagai perantara konten edukasi periodisasi seni rupa atau tahapan menggambar anak. Berdasarkan ulasan di atas, maka perlu diadakan penelitian mengenai pengembangan media komik dengan tujuan mengedukasi orang tua tentang periodisasi seni rupa atau tahapan menggambar anak.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan penjabaran latar belakang yang memuat uraian atas beragam fenomena masalah, jawaban atas kuesioner yang dilakukan pada sesi pra penelitian, dan hasil penelitian terdahulu maka identifikasi masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Orang tua tidak mengetahui tentang konsep periodisasi menggambar anak usia 4-7 tahun.
2. Upaya guru dalam pengajaran seni difungsikan hanya sebagai sarana untuk melatih kemampuan motorik halus anak.

3. Orang tua mengikutsertakan anak ke dalam sanggar seni rupa sebagai bentuk ekspektasi yang berlebihan serta didorong oleh faktor ketidakpuasan atas stimulasi yang diberikan pihak sekolah terhadap kegiatan menggambar anak.
4. Orang tua berbondong-bondong mendaftarkan anaknya lomba mewarnai untuk memperoleh juara dan melakukan tindakan kekerasan jika anaknya gagal.
5. Kriteria lomba mewarnai hanya dipertimbangkan pada estetika juri sedangkan karya anak tidak dapat dinilai secara objektif.
6. Buku mewarnai memagari ruang anak untuk menuangkan kreativitasnya karena dibatasi garis tepi gambar.
7. Pertimbangan preferensi orang tua untuk menggunakan media edukasi yang familiar dengan gaya hidup mereka.
8. Perlunya pengembangan media *Manga* (Komik Jepang) sebagai media edukatif untuk orang tua memperoleh pengetahuan atas tahapan menggambar anak, didasari oleh pra penelitian yang dilakukan serta hasil jurnal yang mendukung.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dijelaskan di atas maka penelitian ini dibatasi atas hal-hal berikut.

1. Pengembangan media komik dengan gaya *Manga*,
2. Komik yang dikembangkan memuat konten masa pra bagan anak usia 4-7 tahun yang merupakan bagian dari konsep periodisasi menggambar.
3. Komik ditujukan sebagai media edukasi untuk orang tua yang berusia 25-40 tahun agar mampu memahami masa pra bagan yang sedang dialami anak usia 4-7 tahun.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah dipaparkan di atas, maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini dijabarkan sebagai berikut.

1. Hal-hal apakah yang menjadi kebutuhan orang tua dalam memahami kegiatan menggambar yang sesuai dengan tahapan menggambar anak usia 4-7 tahun?
2. Bagaimana prosedur pengembangan media *Manga* (Komik Jepang) dalam rangka mengedukasi orang tua tentang tahapan menggambar anak usia 4-7 tahun?
3. Bagaimana hasil validasi ahli terhadap media *Manga* (Komik Jepang) tentang tahapan menggambar anak usia 4-7 tahun untuk orang tua?
4. Bagaimana hasil dari implementasi uji coba dengan teknik One to One?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Kegunaan hasil penelitian yang diharapkan oleh peneliti dalam penelitian ini adalah:

1. Secara Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber informasi ilmu khususnya mengenai pengembangan komik sebagai media edukasi bagi orang tua dalam memahami tahapan menggambar anak usia dini.
 - b. Bagi peneliti selanjutnya diharapkan dapat menjadi salah satu bahan acuan untuk melakukan penelitian dalam lingkup masalah serupa maupun masalah yang berkaitan dengan situasi dan kondisi yang dilakukan peneliti.
2. Secara Praktis
 - a. Orang Tua

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pengetahuan bagaimana sebaiknya peran orang tua dalam memberikan stimulasi sesuai tahapan menggambar anak usia dini.

b. Pendidik

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan pemahaman tentang konsep tahapan menggambar anak yang nantinya dapat diimplementasikan dalam pembelajaran maupun kegiatan ekstrakurikuler.

c. Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat memperkaya pandangan serta menjadi ajang evaluasi untuk memberikan saran serta masukan mengenai pengembangan media komik untuk orang tua dalam rangka edukasi tahapan menggambar anak usia dini

