



MURAL MELATIH KREATIVITAS VISUAL ANAK USIA DINI (STUDI KASUS TK FAJAR HARAPAN)

Oleh :

I Gde Suryawan¹, Ida Bagus Komang Sindu Putra², I Putu Suyasa Ariputra³

^{1,2,3}Universitas Hindu Negeri I Gusti Bagus Sugriwa Denpasar

e-mail : suryawan@uhnsugriwa.ac.id, sinduputra@uhnsugriwa.ac.id,
suyasa@uhnsugriwa.ac.id

Diterima 4 September 2020, direvisi 15 Januari 2021, diterbitkan 1 April 2021

Abstrak

Mural merupakan salah satu media alternatif seni visual jalanan/*street art visual* yang berfungsi sebagai wadah aspirasi masyarakat melalui lukisan-lukisan. Daya tarik yang dimiliki oleh seni memberi kesan yang kuat, sehingga mural yang awalnya karya seni yang memanfaatkan tembok jalanan pun merambah hingga dinding sekolah. Hal ini mengasumsikan bahwa penggunaan seni dalam media pendidikan sangat penting. Salah satu bentuk karya seni tersebut ialah mural. Tujuan dan fungsi mural sendiri masih berkembang hingga saat ini. Pembuatan mural pada sekolah anak usia dini pada dasarnya sebagai bentuk pemanfaatan ruang kosong dengan memasukan misi pendidikan, seperti: sebagai media pengakuan nilai budaya lokal (cerita rakyat). Karena melalui cerita rakyat secara tidak langsung telah mewakili realitas sosial yang ada di sekitar kita. Dengan demikian, pada dasarnya fungsi implisit dari pembuatan mural pada ruang kosong di sekolah anak usia dini bertujuan melatih kreativitas anak karena mural sebagai sumber imajinasi dan inspirasi anak usia dini dalam melukis bahkan berperilaku pada kehidupan sehari-hari. Tujuan dari penelitian ini sendiri adalah memberi pemahaman bahwa mural di institusi pendidikan tidak saja sebagai elemen komplementatif dekorasi ruangan semata, melainkan memiliki makna implisit lainnya yang dapat dikembangkan. Penelitian ini menggunakan metode kualitatif deskriptif dan dalam proses penyajian datanya menggunakan kajian kepustakaan.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa lingkungan merupakan faktor yang dapat berpengaruh terhadap imajinasi anak. Melalui penempatan mural pada dinding-dinding di sekolah anak usia dini selain berfungsi sebagai dekorasi, secara tidak langsung memiliki fungsi merangsang kepekaan visual anak. Kepekaan terhadap visual tersebutlah yang secara tidak langsung mengembangkan daya imajinasi anak. Sehingga, mural dapat merangsang lingkungan imajiner dan dunia khayal anak yang merambah pada pengembang imajinasinya. Seni akan selalu berkembang, yang akan menjadi sumber ide dalam proses penciptaannya. Seperti anak-anak yang terinspirasi dari mural dalam menghasilkan karyanya. Melihat hal tersebut, maka anak didik akan lebih bersikap terbuka dan peka terhadap lingkungan di sekeliling kita sehingga akan memunculkan ide-ide baru yang segar.

Kata Kunci: Mural, Imajinasi, Inspirasi

Abstract

Murals are one of the alternative media for street visual art / street visual art that functions as a forum for people's aspirations through paintings. The attractiveness of art gives a strong impression, in line with visual communication theory which assumes that the use of art in educational media is very important. One of these forms of art is a mural. The purpose and function of the mural itself is still developing today. The making of murals in early childhood schools is basically a form of utilizing empty space by incorporating educational missions, such as: as a medium for recognizing local cultural values (folklore). Because through folklore, it indirectly represents the social reality that is around us. Thus

basically the implicit function of making murals in empty spaces in early childhood schools is to train students' sensitivity.

The environment is a factor that can affect a child's imagination. By placing murals on the walls of early childhood schools, apart from functioning as decoration, indirectly has the function of stimulating children's sensitivity to visuals. This visual sensitivity indirectly develops children's imagination. Thus, murals can stimulate the imaginary environment or imaginary world of children that penetrate the developer of their imagination. Art will always develop, which will be the source of ideas in the process of its creation. Like children who are inspired by murals in creating their works. Seeing this, students will be more open and sensitive to the environment around us so that new ideas will emerge fresh and close to us as a source of ideas for creating works.

Keywords: *Mural, Imagination, Inspiration*

I. PENDAHULUAN

Susanto (2002:76) memberikan definisi mural sebagai lukisan besar yang dibuat untuk mendukung ruang arsitektur. Definisi tersebut bila diterjemahkan lebih lanjut, mengartikan bahwa mural sebenarnya tidak dapat dilepaskan dari bangunan, dalam hal ini dinding. Dinding dipandang tidak hanya sebagai pembatas ruang maupun sekedar unsur yang harus ada dalam bangunan rumah atau gedung, namun dinding juga dipandang sebagai medium untuk memperindah ruangan. Kesan melengkapi arsitektur dapat dilihat pada bangunan Gereja Katolik yang bercorak *Barok* yang terpampang pada atap gereja, biasanya berupa kubah dengan lukisan awan dan cerita-cerita di Alkitab.

Mural dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2001:756) menjelaskan bahwa mengandung arti sebagai lukisan pada dinding. Sedangkan dalam *The Grolier Encyclopedia of Knowledge* melalui majalan Aicon (1997), mural berasal dari bahasa latin “murus”, yaitu lukisan yang ditorehkan di dinding, langit-langit atau kanvas panel yang melekat dengan dinding. Seperti yang telah dijelaskan, mural merupakan salah satu bentuk teknik seni rupa tertua yang bertujuan untuk mengaktualisasikan antara perilaku dengan lingkungan sekitar yang diekspresikan pada permukaan dinding. Pada perkembangannya selain berfungsi sebagai media ekspresi seniman, mural juga memiliki fungsi untuk mendekorasi ruang

dan mendukung arsitektur sebuah bangunan, sehingga dalam proses pengerjaannya, seniman merencanakan dengan berbagai pertimbangan yang matang.

Mural merupakan salah satu media alternatif seni visual jalanan atau *street art visual* yang berfungsi sebagai wadah aspirasi masyarakat melalui lukisan-lukisan bernuansa kritik, informasi peristiwa, maupun sarana pemersatu hati nurani antara seniman dan masyarakat. Mural yang awalnya ditorehkan pada permukaan dinding-dinding gua berfungsi sebagai media ekspresi dan komunikasi serta untuk keperluan upacara adat. Perkembangan mural selanjutnya yaitu digunakan untuk dekorasi ruang dan memperkuat figur arsitektur, di samping itu pengerjaannya mempertimbangkan unsur-unsur visual yang berkaitan dengan isi pesan dan konteks lingkungan sosial.

Pesan dalam mural disampaikan dalam bentuk visual yang sarat akan lambang, tanda, kode dan makna. Cara penyampaian pesan dalam komunikasi visual terdiri dari dua jenis, yaitu secara verbal maupun visual. Gambaran verbal dalam mural adalah bahasa yang berwujud tulisan, sedangkan gambaran visual adalah bentuk dan warna yang disajikan dalam mural tersebut. Mural sebagai bentuk komunikasi visual tugas utamanya adalah membawakan pesan dari seniman kepada publik. Sebagai bahasa, efektivitas penyampaian pesan menjadi pemikiran

utama seniman mural. Bentuk komunikasi visual lewat mural tersebut akan efektif jika bentuk dan pesan saling mewakili ide yang ditawarkan seniman. Umumnya di dalam menyampaikan pesan, seniman menciptakan citra, menggunakan metafora, simbol, dan mitos yang terjadi di masyarakat sehingga isi atau pesan dalam mural dimaknai sebagai sebuah wacana.

Karya seni dalam mural setidaknya menawarkan berbagai keinginan, mulai mengkreasi ide dan imajinasi, mengekspresikan emosi dan fantasi, mensimulasi intelektualitas seniman, merekam dan memperingati pengalaman-pengalaman, merefleksikan konteks (peristiwa) sosial budaya, kritik terhadap sesuatu, mengangkat sesuatu yang biasa menjadi hal yang menarik, dan beberapa yang lainnya. Karya seni setidaknya juga menciptakan peluang terjadinya tindak-tanduk manusia untuk saling berinteraksi terhadap segala hal yang terkait dengannya (Susanto, 2002 :23-24).

Karya seni sebagai salah satu bentuk interaksi, dapat menjadi media pendidikan. Hal tersebut selaras dengan pendapat Liang Gie (1996: 48) yang menyatakan bahwa fungsi pokok dari seni mengalami perkembangan salah satunya dalam bidang pendidikan yang dapat menjangkau beberapa hal seperti keterampilan, kreativitas, emosional, serta sensibilitas. Seperti halnya dalam berlatih seni lukis dapat meningkatkan keterampilan tangan, ketajaman penglihatan, serta mengasah daya khayal menjadi lebih kreatif. Pendapat di atas mengindikasikan bahwa seni berperan dalam beberapa aspek perkembangan potensi manusia. Aspek tersebut antara lain keterampilan, kreativitas, emosionalitas, dan sensibilitas. Dengan demikian, sebuah karya merupakan hasil kreatifitas yang bersentuhan dengan realitas yang dibawa ke dalam karya tersebut. Hasil persentuhan tersebut tidak saja menghasilkan benda material, namun juga berupa konsep dan gagasan.

Proses pembelajaran di sekolah ataupun lembaga lainnya tidak luput dari penggunaan seni tergantung fungsi dan jenisnya. Misalkan penggunaan gambar atau lukisan baik dalam media poster, foto dan lain sebagainya yang digunakan untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran agar si pembelajar mendapatkan pengetahuan yang konkrit. Sehingga pada dasarnya seni dinilai memiliki peran strategis dalam mengemas suatu informasi untuk masyarakat melalui desain tampilannya yang menghibur, disertai pula dengan bermacam gambar maupun ilustrasi yang menarik bahkan menghibur.

Daya tarik yang dimiliki oleh seni memberi kesan yang kuat, sehingga mural yang awalnya karya seni yang memanfaatkan tembok jalanan pun merambah hingga dinding sekolah. Hal ini mengasumsikan bahwa penggunaan seni dalam media pendidikan sangat penting. Tujuan dan fungsi mural sendiri masih berkembang hingga saat ini, mulai dari visualisasi untuk mengekspresikan diri, prosesi ritual, kritik sosial dan lain sebagainya. Perkembangan fungsi mural yang sangat strategis sehingga merambah dalam ruang lingkup taman kanak-kanak atau sekolah anak usia dini, gambar mural pada dinding dianggap sebagai daya tarik bagi anak didik.

Anak usia dini adalah anak yang berusia 0-6 tahun. Usia dini merupakan usia dimana anak mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang pesat. Stimulus yang tepat agar dapat mencapai pertumbuhan dan perkembangan yang optimal. Terdapat beberapa hal yang mendukung tumbuh dan berkembangnya anak, salah satunya adalah lingkungan yang kondusif dan penggunaan berbagai sumber belajar dan media edukatif. Dunia anak adalah dunia kreativitas, sebuah dunia yang membutuhkan ruang gerak, ruang berpikir, dan ruang emosional yang terbimbing dan cukup memadai. Oleh karena itu, mural dipandang sebagai salah

satu media yang tepat dalam mengembangkan kreativitas anak-anak, namun hal tersebut belum dipahami sepenuhnya oleh tenaga pendidik.

Pembuatan mural di TK hanya dipahami sebagian besar pendidik sebagai bentuk pemanfaatan ruang kosong. Pendapat serupa dikemukakan juga oleh pendidik di TK Fajar Harapan. Mural dapat melatih kreativitas anak belum disadari oleh pendidik di TK Fajar Harapan. Berdasarkan hasil wawancara dengan pendidik di TK Fajar Harapan pendidik membuat mural hanya sebagai bentuk mengisi bidang kosong. Pendapat tersebut menunjukkan bahwa masuknya mural ke institusi pendidikan khususnya di TK sebagai misi dalam mengembangkan keterampilan, kreativitas, emosional, serta sensibilitas belum disadari. Sehingga, mural sebagai bentuk miniatur realitas sosial yang ada di sekitar kita belum dipahami secara maksimal keberadaannya sebagai media pendidikan.

Dengan demikian pada dasarnya fungsi implisit dari pembuatan mural pada ruang kosong di sekolah anak usia dini belum dapat dimanfaatkan oleh pendidik. Fungsi mural yang digunakan untuk melatih kepekaan anak didik. Kepekaan dalam hal ini ialah kepekaan visual, dimana terkait dengan kemampuan anak mengamati sebuah objek visual yang digunakan sebagai referensi oleh dirinya dalam menciptakan karya seni visual sesuai dengan imajinasi yang dibentuk oleh dirinya. Berdasarkan hal tersebut peneliti tertarik meneliti terkait mural melatih kepekaan visual dengan pertanyaan besar, bagaimana mural dapat melatih kreativitas visual anak usia dini? Mural yang terdapat pada dinding-dinding taman kanak-kanak diharapkan mampu membangun daya imajinasi anak dalam berkarya seni, khususnya karya seni visual sehingga dalam penelitian ini akan dibahas mural mengembangkan imajinasi anak didik, dan mural sebagai sumber inspirasi visual bagi anak didik. Jadi, tujuan dari penelitian ini

sendiri adalah memberi pemahaman bahwa mural di institusi pendidikan tidak saja sebagai elemen komplementif dekorasi ruangan semata, melainkan memiliki makna implisit lainnya yang dapat dikembangkan.

Penelitian ini dibantu dengan penelitian sebelumnya sebagai dasar pengembangan dan menjaga kebaruan tulisan, antara lain; 1) Pendampingan pembuatan mural sebagai upaya peningkatan pendidikan karakter yang disusun oleh Bagus Cahyanto, dkk (2020: 73-78), secara umum membahas mural dapat dijadikan sebagai petanda atau penanda identitas suatu tempat. Hal ini menunjukkan bahwa mural dapat dijadikan sebagai media belajar untuk mengembangkan pendidikan karakter di sekolah sekaligus untuk mempercantik lingkungan sekitar sekolah. Penelitian ini membantu memberi gambaran bahwa mural dapat menjadi media pendidikan. Perbedaan penelitian ini dengan yang dilakukan adalah penelitian ini lebih berfokus pada proses pembuatan muralnya, sedangkan penelitian yang dilakukan lebih berfokus pada fungsi mural yang dapat meningkatkan kreativitas anak usia dini. 2) Kajian pustaka selanjutnya yaitu penelitian dari Endriawan, dkk (2017) tentang mural sebagai media pendidikan dan pengabdian masyarakat. Penelitian ini menyimpulkan bahwa kegiatan mural cukup efektif untuk sebagai media pendidikan melalui pesan-pesan yang tergambar dalam mural. Penelitian ini berkontribusi dalam mengulik lebih mendalam peran mural dalam bidang.

Teori yang digunakan dalam mengkaji penelitian ini ialah teori asas keindahan (*aesthetic form*), seperti yang dibahas oleh Witt H. Parker dalam Susanto (2003:28-30) melalui bukunya "*The Analysis of Art*" ciri-ciri umum dari bentuk estetika menjadi 6 (enam) asas, antara lain: 1) *The principle of organic unity* (asas kesatuan organis); 2) *The principle of theme* (asas tema); 3) *The principle of*

thematic variation (asas variasi menurut tema); 4) *The principle of balance* (asas keseimbangan); 5) *The principle of evolution* (asas perkembangan); 6) *The principle of hierarchy* (asas tata jenjang). Teori belajar psikologi behavioristik juga digunakan dalam penelitian ini, yang menjelaskan peristiwa belajar semata-mata hanya untuk melatih refleks-refleks sedemikian rupa sehingga menjadi kebiasaan yang dikuasi individu. Sehingga dalam penelitian ini melihat stimulus-respon, antara respon yang diberikan oleh guru terhadap stimulus yang dihasilkan oleh anak didik melalui mural yang ada pada dinding sekolah.

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif kualitatif, dimana data yang diperoleh berupa deskripsi melalui hasil wawancara maupun observasi. Hasil pengolahan data tersebut ditampilkan secara deskriptif. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara, observasi, dan studi kepustakaan. Penelitian ini menggunakan teknik wawancara yang secara langsung mengambil informasi kepada informan yang bersangkutan, dalam hal ini guru TK Fajar Harapan. Observasi dalam penulisan ini ialah berusaha menggali informasi dari gambar, sehingga mendapatkan suatu pemahaman tentang mural. Secara visual, dari observasi yang penulis lakukan dengan mengamati mural dan respon anak didik. Hasil pada penelitian ini ialah mural secara tidak langsung memberikan inspirasi bagi anak didik dalam membuat lukisan atau gambar mereka.

Studi kepustakaan yang dilakukan, guna mendapatkan referensi sebagai sumber atau pelengkap dalam penciptaan karya berhubungan dengan tema dan pematangan konsep yang dipilih. Dengan mengunjungi perpustakaan dan membaca buku-buku sebagai acuan, mempelajari beberapa hal yang dapat mendukung

secara tema maupun visual tentang penulisan.

III. PEMBAHASAN

Tidak dapat disangkal bahwa fungsi sosial seni terutama terletak pada kegiatan apresiasi. Hal ini disebabkan karena kegiatan kreatif hanya dapat dilakukan oleh mereka yang tergolong sebagai seniman. Kemampuan seseorang untuk mengapresiasi karya seni dapat dibina dan dikembangkan. Pengalaman merupakan salah satu faktor penting untuk meningkatkan kemampuan apresiasi seseorang. Mereka yang kaya akan pengalamannya dalam mengapresiasi karya seni biasanya taraf apresiasinya lebih tinggi dibandingkan orang yang kurang pengalaman.

Kreativitas sebagai sebuah konsep dapat dipahami sebagai pengelolaan mental dan intelektual yang mengejawantahkan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya, dalam bentuk gagasan, susunan, komposisi, konsep, sistem, bentuk, gaya atau juga produk (Rohidi, 2016: 149). Berdasarkan pandangan tersebut dan dikorelasikan dengan teori penelitian yang digunakan, maka pembuatan mural pada dinding sekolah anak usia dini merupakan suatu karya seni yang secara tidak langsung berkedudukan sebagai media stimulus bagi anak didik. Stimulus tersebutlah menumbuhkan kembangkan pengalaman anak didik, sehingga membangun kreativitas anak-anak. Proses pembangunan kreativitas tersebut pada dasarnya melalui dua hal yaitu imajinasi dan inspirasi. Berdasarkan hal tersebut, maka di bawah akan dibahas dua hal yaitu mural mengembangkan imajinasi anak didik serta mural sebagai sumber inspirasi anak didik.

3.1 Mural Mengembangkan Imajinasi Anak Didik

Imajinasi merupakan kegiatan menarik yang sering dilakukan setiap manusia. Imajinasi menurut Kamus Besar

Bahasa Indonesia yaitu sebagai daya pikir untuk membayangkan atau menciptakan gambar (lukisan, karangan, dan sebagainya). Imajinasi timbul didalam pikiran kita yang berasal dari proses melihat dan mendengar. Dari hal tersebutlah kita dapat berimajinasi. Imajinasi berperan penting dalam kehidupan. Dengan adanya imajinasi, kita memiliki harapan maupun cita-cita yang akan dicapai. Apabila imajinasi didukung dengan motivasi yang tinggi, maka apa yang kita harapkan dapat tercapai.

Imajinasi juga bagus untuk perkembangan anak usia dini. Arti penting imajinasi untuk anak yaitu dapat menumbuhkan daya pikir kreatif anak untuk bisa mengembangkan kecerdasannya sehingga dia akan berpikir kritis dan selalu memiliki pendapat lain terhadap apa yang dia lihat dan rasakan serta berpikir bahwa selain yang dia lihat mungkin ada yang belum dia lihat yang bisa saja yang membuat suatu hal dapat terjadi. Mengembangkan imajinasi anak merupakan upaya untuk menstimulasi, menumbuhkan dan meningkatkan potensi kecerdasan juga kreativitas anak. Imajinasi anak berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan berbicara dan berbahasa anak.

Bagi anak-anak, berimajinasi merupakan kebutuhan alaminya dan bukan bentuk kemalasan. Imajinasi anak bisa saja lahir sebagai hasil imitasi, meniru dari tayangan yang ditontonnya atau pengaruh dari dongeng dan cerita yang didengarnya. Namun, imajinasi juga bisa muncul secara murni dan orisinal dari dalam benaknya, sebagai hasil mengolah dan memanfaatkan kelebihan dan kemampuan otak yang dianugerahkan Tuhan kepadanya. Jika mampu mengasah, mengembangkan dan mengelola imajinasi anak, maka berimajinasi akan sangat bermanfaat dalam meningkatkan kecerdasan kreatifnya, serta membuatnya lebih produktif yang bermanfaat untuk perkembangan kepribadiannya.

Imajinasi anak berkembang seiring dengan berkembangnya kemampuan ia berbicara dan berbahasa. Imajinasi pada anak dapat berkembang sesuai dengan lingkungan dimana anak bertempat tinggal. Imajinasi pada anak merupakan sarana untuk mereka berselancar dan belajar memahami realitas keberadaan dirinya di dalam lingkungan kehidupannya. Lingkungan yang amat dekat dengan kehidupan anak adalah lingkungan sosial yang terdiri dari lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat.

Surya (2015:95) imajinasi merupakan perilaku kognitif yang terjadi di dalam pikiran yang berbentuk pengenalan terhadap lingkungan tanpa melalui penginderaan dan pengamatan. Mengacu pada sebuah kata bijak dari Albert Einstein dalam Musbikin (2009:66-70), imajinasi bukanlah hal yang sepele. Orang tua, guru, teman bermain di sekolah ataupun teman bermain di wilayah tempat tinggal anak, adalah orang-orang terdekat yang ada di sekitar kehidupan anak yang dapat mengembangkan kreativitas anak. Imajinasi merupakan sumber konstruksi, tetapi belum dapat mengkonstruksi kebenaran, karena kebenaran hanya dapat dikonstruksi oleh akal. Oleh sebab itu kebenaran saintifik dan kebenaran imajinatif sangat berbeda jauh. Akan tetapi bukan berarti keduanya tidak dapat bertemu. Hal tersebut yang menyebabkan bahwa daya imajinasi harus ditempatkan di bawah kendali daya rasional, karena jika terlepas maka daya imajinasi beresiko kehilangan kendali dan akses pada realitas autentik yang berada di alam imajinasi.

Surya (2015:95-99) menjelaskan karakteristik imajinasi adalah:

- a. Subjektif. Imajinasi berlangsung subjektif, artinya hanya dialami oleh individu yang bersangkutan serta tergantung pada kondisi individual masing-masing
- b. Disadari. Imajinasi yang sedang dialami seseorang berlangsung pada alam sadar, artinya yang

bersangkutan menyadari seluruh proses dan aktivitas imajinasinya.

- c. Dalam kebebasan. Proses imajinasi berlangsung dalam keadaan bebas tanpa ikatan ketentuan aturan-aturan tertentu yang biasanya terjadi dalam dunia nyata.
- d. Imajiner. Artinya bersifat hayalan atau fantasi, yaitu sesuatu yang ada dalam alam hayal dan tidak ada dalam dunia nyata.
- e. Observasi semu. Kognisi dalam penginderaan dan atau pengamatan terjadi karena ada aktivitas observasi terhadap lingkungan dengan segala bentuk rangsangan yang diterima oleh alat indera atau reseptor.
- f. Berbasis asumsi pada sesuatu yang tidak ada. Asumsi yang dijadikan dalam membangun imajinasi biasanya berdasarkan pada hal-hal yang sesungguhnya tidak ada dalam alam nyata
- g. Spontanitas. Mengingat adanya kebebasan dan kemampuan daya nalar manusia, maka imajinasi itu terjadi secara spontan yang kemudian diekspresikan dalam berbagai bentuk.

Janice Beaty seperti dikutip Rahmisyahputri (2014:12) menyatakan bahwa bagi anak, imajinasi adalah kemampuan untuk merespon atau melakukan fantasi yang mereka buat. Beberapa hal yang dapat dilakukan untuk mengembangkan imajinasi anak menurut Musbikin (2009:86-97):

- a. Menetapkan sasaran (target) yang sesuai dengan kemampuan anak.
- b. Berikanlah sedikit imajinasi, lelucon, dan humor saat mengajarkan anak berbat sesuatu yang baik.
- c. Jangan memberikan perintah atau larangan dengan kata "Jangan!". Karena anak akan semakin melakukan yang sebaliknya

dilarang. Berikan adegan dramatis ketika melarangnya.

- d. Jangan mengganggu anak jika mereka asik dengan dunia mereka.
- e. Berilah pujian jika anak telah melakukan sesuatu yang luar biasa.
- f. Jadilah tempat menaruh perhatian anak ketika anak bercerita mengenai imajinasinya.
- g. Asah daya imajinasi dengan cerita yang menarik melalui visual, audio maupun audio visual.

Lingkungan sekolah merupakan sarana yang paling tepat untuk mengembangkan kemampuan sosial emosional anak karena lingkungan sekolah berhubungan dengan interaksi anak dalam kehidupan bermasyarakat. Pemanfaatan lingkungan sekolah yang dapat mengembangkan kemampuan sosial emosional anak antara lain: (1) mengenal kebudayaan, adat istiadat dan kebiasaan penduduk dimana anak bertempat tinggal. Hal ini diperlukan agar anak sebagai anggota masyarakat dapat bergaul dan berinteraksi dengan lingkungan sosialnya sesuai dengan kebudayaan, adat istiadat dan kebiasaan yang dianut. (2) mengenal jenis pekerjaan di sekitar tempat tinggal dan sekolah, seperti: guru, pedagang, dokter, sopir, dan lainnya. (3) mengenal organisasi sosial yang ada di masyarakat, misalnya koperasi, remaja masjid. (4) mengenal kehidupan beragama masyarakat di mana anak bertempat tinggal. Pengembangan kemampuan emosional tersebut selain dapat dikenalkan secara langsung, juga dapat dilakukan secara tidak langsung melalui media seperti nyanyian, gambar, maupun lainnya. Mural sebagai salah satu bagian dari seni rupa merupakan salah satu media yang tepat digunakan sekolah anak usia dini dalam memperkenalkan lingkungan sosialnya, dan mengembangkan kemampuan sosial emosional. Hal tersebut selaras dengan pendapat Ngurah Alit Purana seorang seniman yang membuat Mural TK Fajar

Harapan berdasarkan wawancara berikut ini.

“Sebagai seorang praktisi seni dan tenaga pendidik saya mengetahui bahwa gambaran adalah salah satu alat yang dapat menggugah perhatian anak didik khususnya anak usia dini dalam belajar. Berdasarkan hal tersebut mural yang saya buat di TK lebih bertemakan realita nyata dengan mengambil tokoh-tokoh kartun sebagai media visualnya. Mural yang saya buat pada dinding TK Fajar Harapan ini lebih bertemakan kerja sama. Tujuannya adalah agar anak-anak mampu mengaktualisasikan jiwa sosialnya dengan melihat mural sebagai contoh. Dengan demikian, anak-anak secara tidak langsung mau menirukan sikap yang tervisualkan dalam mural tersebut “(wawancara, 14 Juni 2020).



Mural dengan Tema Kerjasama di TK Fajar Harapan (dok. Alit Purana, 2019)

Berdasarkan pendapat di atas dapat diketahui bahwa imajinasi pada seorang anak banyak dipengaruhi oleh lingkungan dimana anak berada. Daradjat (2006:63) menjelaskan dalam arti yang luas lingkungan mencakup iklim, tempat tinggal, adat istiadat, pengetahuan,

pendidikan, dan alam. Dengan kata lain lingkungan adalah segala sesuatu yang tampak dan terdapat dalam alam kehidupan yang senantiasa berkembang. *The principle of theme* (Asas tema) yang termuat dalam teori asas keindahan Witt H. Parker dalam Susanto (2003: 29) setiap karya seni terdapat satu (atau beberapa) ide induk atau peranan yang unggul berupa apa saja (bentuk, warna, pola irama, tokoh atau makna) yang menjadi titik pemusatan dari nilai keseluruhan karya itu. Ini menjadi kunci bagi penghargaan dan pemahaman orang terdapat pada karya seni itu. Tema mural pada lingkungan sekolah anak usia dini biasanya berupa pemandangan alam, kegiatan-kegiatan sosial kemasyarakatan dan nilai-nilai luhur kehidupan yang dikemas secara menarik melalui tokoh kartun. Hal tersebutlah menjadi titik pemusatan dalam gagasan yang ingin disampaikan oleh seniman kepada apresiator/penikmat. Ide tersebut merupakan hasil endapan pengalaman batin si seniman dalam menghayati kehidupan. Ide yang divisualisasikan kedalam bentuk mural secara tidak langsung juga membentuk dan mengembangkan pengalaman kehidupan anak dalam menghayati kehidupan. Dengan demikian, endapan tersebutlah yang nantinya secara tidak langsung memengaruhi pengembangan imajinasi anak dalam menjalankan kehidupan, termasuk dalam proses berkesenian.

Sebuah imajinasi lahir dari proses mental yang manusiawi. Proses ini mendorong semua kekuatan yang bersifat emosi untuk terlibat dan berperan aktif dalam merangsang pemikiran dan gagasan kreatif, serta memberikan energi pada tindakan kreatif. Kemampuan imajinatif anak merupakan bagian dari aktivitas otak kanan yang bermanfaat untuk kecerdasannya. Di masa balita, imajinasi merupakan bagian dari tugas perkembangannya, sehingga anak sangat suka membayangkan sesuatu, mengembangkan khayalannya dan

bercerita membagi ide-ide imajinatifnya kepada orang lain, khususnya guru dan orang tuanya. Karena itu, berimajinasi mampu membuat anak mengeluarkan ide-ide kreatifnya yang kadang kala “mencengangkan”. Hal ini sangat wajar karena seiring pertambahan usianya, otak anak lebih aktif merespon setiap rangsangan. Pemikiran dalam benaknya muncul banyak pertanyaan yang mendorongnya untuk melakukan banyak pengamatan. Pertanyaan dan pengamatan yang dilakukannya itu, akhirnya membuat anak merasa nyaman berada di dalam imajinasinya.

Lingkungan merupakan faktor yang dapat berpengaruh terhadap imajinasi anak. Melalui penempatan mural pada dinding-dinding sekolah anak usia dini selain berfungsi sebagai dekorasi, secara tidak langsung memiliki fungsi merangsang kepekaan anak terhadap visual. Kepekaan terhadap visual tersebutlah yang secara tidak langsung mengembangkan daya imajinasi anak. Sehingga, mural dapat merangsang lingkungan imajener atau dunia khayal anak yang merambah pada pengembang imajinasinya. Pengembangan imajinasi yang dialami anak tidak semata meningkatkan kreativitas anak dalam berkesenian khususnya seni lukis, melainkan melalui lukisan-lukisan di dalam mural yang mengangkat kearifan lokal masyarakat anak didik juga diajak untuk mengasah kepekaan sosialnya.

3.2 Mural Sebagai Sumber Inspirasi

Utami Munandar dalam (Muharam, 1992: 28) menyatakan bahwa kreativitas dapat dibedakan menjadi tiga pengertian, yaitu: Pertama, kemampuan untuk membuat kondisi baru, berdasarkan data, informasi, dan unsur-unsur yang ada (daya cipta). Kedua, kemampuan menggunakan data atau informasi yang tersedia. Ketiga, kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, kemurnian (orisinal) dalam mengembangkan dan

memperkaya gagasan. Secara khusus, kreativitas berkarya senirupa diartikan sebagai kemampuan menemukan, mencipta, membuat, merancang ulang, dan memadukan suatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi suatu karya senirupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya (Dirjen Dikti, 2005: 11). Biasanya orang mengartikan kreativitas sebagai daya cipta yaitu sebagai kemampuan untuk menciptakan hal-hal baru. Kreativitas sesungguhnya tidak perlu hal-hal yang baru sama sekali, tetapi merupakan gabungan (kombinasi) dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya yaitu berdasarkan informasi, data atau pengalaman yang telah diperoleh seseorang selama hidupnya (Utami Munandar, 1999: 47). Semakin banyak pengalaman dan pengetahuan yang dimiliki makin besar kemungkinan seseorang memanfaatkan pengalaman dan pengetahuan tersebut untuk bersibuk diri secara kreatif. Mural yang menyajikan bentuk, warna yang variatif, serta pengalaman sosial yang ditampilkan dari lukisan akan mengembangkan pengalaman anak didik. Pengalaman tersebutlah menjadi imajinasi berkembang kedalam sebuah kreativitas. Dengan demikian maka suatu hal termasuk karya seni mural dapat menjadi sumber inspirasi untuk menghasilkan suatu kreativitas baru.

Penciptaan sebuah karya seni, seorang selalu memiliki sumber inspirasi untuk memunculkan ide-ide kreatifnya. Ide tersebut dapat bersumber dari apa dan di mana saja. Sumber inspirasi tersebut tidak selalu merupakan objek-objek yang nyata dari realitas yang sudah lazim, tetapi juga bisa berupa olah imajinasi dan respon dari fenomena dan perasaan yang sedang dialami kemudian diekspresikan ke dalam media yang diinginkan. Proses penciptaan karya seni yang dilakukan ini, sumber inspirasi merupakan hal terpenting untuk memulainya. Karena sumber inspirasi dapat dijadikan sebagai stimulus untuk

memancing kreativitas yang baru terhadap kreatornya. Sebuah realitas alam yang diamati berulang-ulang dan lebih dalam menjadi daya estetis berdasarkan subjektivitas rasa (Marianto, 2015:89). Fenomena ini menjadi momen yang tidak akan habis untuk dijadikan ide maupun sumber inspirasi lahirnya sebuah karya seni demikian halnya juga mural sebagai sumber inspirasi. Pertama dari perenungan dan kegelisahan yang dialami setelah mengamati mural tersebut. Kemudian munculah ide yang menarik untuk menjadikan mural sebagai sumber dalam penciptaan karya seni lainnya.

Mural pada umumnya mendasarkan ciptaannya pada cerita yang sesuai dengan pengetahuannya tentang anak, misal seniman ingin mengembangkan ide sebuah gambar kartun dengan tema bermain di halaman, maka seniman mural akan menentukan warna dan bentuk geometrisnya. Bentuk yang memukau anak tersebutlah yang akan menjadi sumber inspirasi anak dalam membuat gambarannya.

Benda apapun di alam ini memiliki bentuk. Bentuk apapun dapat disederhanakan menjadi titik, garis, bidang, gempal (Suyanto, 2009: 843). Kerikil, pasir, kelereng, dan benda semacamnya yang relative kecil sekalipun dapat dikategorikan sebagai titik. Tali, galah dan semacamnya yang berdimensi memanjang dapat disederhanakan menjadi garis. Selembar kertas, papan, dan semacamnya yang berdimensi panjang dan lebar dapat disederhanakan sebagai bidang. Kotak, tangka dan benda semacamnya yang berdimensi panjang, lebar, dan tinggi dapat disederhanakan menjadi gempal/ volume. Hal ini mengindikasikan bahwa benda apapun yang ada di alam dapat divisualisasi melalui proses penyederhanaan. Proses penyederhanaan inilah, anak didik dapat menjadikan mural yang ada di sekolah sebagai sumber inspirasi. Hal senada disampaikan oleh Nyoman Ngurah Sudharama yang

merupakan guru lukis di TK Fajar Harapan berikut.

“Miniatur dari realita sosial muaral sering kali saya jadikan sebagai inspirasi tema-tema lukisan untuk anak-anak. Hal ini saya lakukan agar anak-anak mudah mencotuh ataupun merekonstruksi mural tersebut ke dalam bentuk visual di buku gambar. Jadi, mural ini adalah inspirator saya dan juga anak-anak dalam melukis”. (wawancara, 20 Juli 2020)

Suatu karya terlahir dari sebuah inspirasi, dan tidak ada aturan baku yang dapat mengatur pemerolehan inspirasi. Dengan demikian, inspirasi merupakan sebuah stimulus dalam membangun kreativitas selaras dengan teori belajar psikologi behavioristik yang menekankan pada input atau stimulus (Nahar, 2016: 66). Stimulus adalah segala hal yang dapat merangsang anak didik dalam melakukan proses pembelajaran sehingga mural yang merupakan media yang dapat merangsang anak didik dalam belajar dapat dikategorikan sebagai stimulus. Stimulus berupa mural ini lah yang disebut sebagai inspirator khususnya dalam melukis, baik dari segi bentuk maupun pemilihan warna. Sulasmi D W.A (2002: 45-47) juga menegaskan bahwa selain memilih bentuk yang cocok untuk anak, mural juga sangat mempengaruhi anak dalam menentukan warna gambarannya, beberapa pilihan warna diantaranya:

- a. Merah, merupakan warna terkuat dan paling menarik perhatian, bersifat agresif lambang primitif. Warna ini diasosiasikan sebagai darah, berani, kekuatan, cinta, dan kebahagiaan. Anak-anak sangat menyukai warna ini.
- b. Ungu, merupakan warna sejuk, mempunyai karakter murung, jarang sekali anak-anak memilih warna ungu dalam mainannya.

- c. Biru, memiliki karakteristik sejuk, pasif, tenang dan damai. Biru merupakan warna prespektif, membawa dalam kesendirian, dingin. Biru melambangkan kesucian, harapan dan kedamaian.
- d. Hijau, memiliki karakter yang hampir sama dengan biru. Dibandingkan dengan warna lain warna hijau relatif lebih netral. Pengaruh terhadap emosi hampir mendekati pasif, lebih bersifat istirahat.
- e. Kuning adalah kumpulan dua fenomena penting dalam kehidupan manusia. Kuning adalah warna cerah yang biasa dilambangkan sebagai kesenangan dan kelincahan.
- f. Putih, memiliki karakter pasif, merangsang, cemerlang, ringan dan sederhana. Putih melambangkan kesucian, polos, jujur, dan murni. Putih juga melambangkan Maha Tinggi, lambang cahaya, kemenangan yang mengalahkan kegelapan.
- g. Jingga, memiliki karakter hangat, semangat, dan menarik.

Mural yang tervisualkan pada dinding-dinding atau ruang kosong pada sekolah anak usia dini secara tidak langsung sebagai konsep awal sebuah karya bagi yang melihat, khususnya anak usia dini. Dari konsep tersebut anak-anak akan mulai berimajinasi tentang bentuk-bentuk visual yang akan melahirkan sesuai tingkat kemampuan imajinasinya. Hal tersebut sesuai dengan yang didapat penulis dalam riset. Dari beberapa imajinasi yang muncul ketika mendapat ide, anak akan mulai memilah serta memilih beberapa imajinasi yang muncul menjadi satu ide sebagai ide atau tema dasar. Tema atau dasar tersebutlah yang digunakan anak membangun persepsi dirinya termasuk dalam penciptaan karya seninya. Berdasarkan bagan proses melahirkan karya, anak akan menerjemahkan apa yang menjadi persepsinya ke dalam bentuk visual dan mendeskripsikan ide yang akan digunakan

sebagai langkah awal proses pembuatan karya visual atau gambarannya.

Seni akan selalu berkembang, dan banyak hal yang akan menjadi sumber ide dalam proses penciptaannya. Seperti anak-anak yang terinspirasi dari mural dalam menciptakan karyanya. Melihat hal tersebut, maka anak didik akan lebih bersikap terbuka dan peka terhadap lingkungan di sekeliling kita sehingga akan muncul ide-ide baru yang segar dan dekat dengan kita sebagai sumber ide melahirkan karya yang orisinal.

IV. SIMPULAN

Karya seni dalam mural setidaknya menawarkan berbagai keinginan, mulai mengkreasi ide dan imajinasi, mengekspresikan emosi, mensimulasi intelektualitas seniman, merekam dan memperingati pengalaman-pengalaman, merefleksikan konteks (peristiwa) sosial budaya, kritik terhadap sesuatu, mengangkat sesuatu yang biasa menjadi hal yang menarik, dan beberapa yang lainnya. Seni berperan dalam beberapa aspek perkembangan potensi manusia. Aspek tersebut antara lain keterampilan, kreativitas, emosionalitas, dan sensibilitas. Dengan demikian, sebuah karya merupakan hasil kreatifitas yang bersentuhan dengan realitas yang dibawa ke dalam karya tersebut. Hasil persentuhan tersebut tidak saja menghasilkan benda material, namun juga berupa konsep dan gagasan.

Lingkungan merupakan faktor yang dapat berpengaruh terhadap imajinasi anak. Melalui penempatan mural pada dinding-dinding sekolah anak usia dini selain berfungsi sebagai dekorasi, secara tidak langsung memiliki fungsi merangsang kepekaan anak terhadap visual. Kepekaan terhadap visual tersebutlah yang secara tidak langsung mengembangkan daya imajinasi anak. Sehingga, mural dapat merangsang lingkungan imajener atau dunia khayal anak yang merambah pada pengembang imajinasinya. Pengembangan imajinasi

yang dialami anak tidak semata meningkatkan kreativitas anak dalam berkesenian khususnya seni lukis, melainkan melalui lukisan-lukisan di dalam mural yang mengangkat kearifan lokal masyarakat anak didik juga diajak untuk mengasah kepekaan sosialnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Cahyanto, Bagus, dkk. 2020. "Pendampingan Mural Sebagai Upaya Peningkatan Pendidikan Karakter". *Jurnal Pembelajaran dan Pemberdayaan Masyarakat*, Vol. 1, No. 2 (73-78).
- Cristian Oki Candra. 2013. *Pesan Visual Mural Kota Karya Jogja Mural Forum*. Yogyakarta: Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta.
- Darmaprawira, W.A, Sulasmi. 2002. *Warna: Teori dan Kreativitas, Penggunaannya*. Bandung: Penerbit ITB.
- Depdiknas Dirjen Dikti. 2005. *Pengembangan Kreativitas Senirupa Anak TK*. Jakarta.
- Deradjat, Zakiyah. 2006. *Ilmu Pendidikan Islam*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Edriawan, Didit, dkk. 2017. "Mural Sebagai Media Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat". *Prosiding Seminar Nasional Seni dan Desain: "Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain"*, FBS Unesa.
- Mariato, M Dwi. 2015. *Art & Levitation, Seni dalam Cakrawala Quantum*. Yogyakarta : Pohon Cahaya.
- Muharam E, Warti Sundaryati. 1992. *Pendidikan Kesenian II Seni rupa*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Munandar, Utami. 1999. *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Muskibin, Imam. 2009. *Dibesarkan Kantong Ajaib Doraemon; Waspada Para Orang tua, Bila Si Kecil Diasuh dan Dididik Doraemon*. Yogyakarta: Diva Press.
- Nahar, Novi Irwan. 2016. "Penerapan Teori Belajar Behavioristik dalam Proses Pembelajaran". *Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial*, Vol. 1.
- Rohidi, Tjetjep Rohendi. 2016. *Pendidikan Seni*. Semarang: CIPTA PRIMA NUSANTARA.
- Sanyoto, Sadjiman Ebdi. 2009. *Nirmana Elemen-elemen Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Surya, Mohamad. 2015. *Strategi Kognitif dalam Proses Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta.
- Susanto, Mikke, 2003. *Membongkar Seni Rupa*, Yogyakarta: Penerbit Jendela.
- Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Kanisius.
- The Liang Gie. 1996. *Filsafat Seni: Sebuah Pengantar*. Yogyakarta: PUBIB.
- <http://www.petra.ac.id/~puslit/journals/dir.php?DepartmentID=DKV>
- <http://rahmisyahputri99.blogspot.co.id/2014/12/mengembangkan-kreativitas-anak-usia.html>