

LAPORAN PENELITIAN

**PENGARUH TAYANGAN FILM KARTUN DI TELEVISI TERHADAP EKSPRESI
GAMBAR ANAK USIA 9-12 TAHUN**

(Studi kasus di SDN Sarijadi, SDN Sukasari 1, dan SDN Plesiran di Bandung)



- Ketua Peneliti : Ariesa Pandanwangi, M.Sn
- Anggota :
 1. Agus Cahyana, M.Sn
 2. Harry Santosa (alumni seni rupa murni)
 3. Vinancius Milton (mahasiswa)

PROGRAM STUDI SENI RUPA MURNI

FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN

UNIVERSITAS KRISTEN MARANATHA

BANDUNG

2011

HALAMAN PENGESAHAN LAPORAN HASIL PENELITIAN

1. Judul Penelitian : Pengaruh Tayangan Film Kartun di Televisi Terhadap Ekspresi Gambar Anak Usia 9-12 Tahun (Studi kasus di SDN Sarijadi, SDN Sukasari 1, SD Plesiran-Bandung)
2. Bidang Penelitian : Seni Rupa Murni kajian Bahasa Rupa Anak
3. Ketua Peneliti
 - a. Nama Lengkap : Ariesa Pandanwangi
 - b. Jenis Kelamin : Perempuan
 - c. NIK : 620009
 - d. Pangkat/Golongan: Dosen Biasa / III B
 - e. Jabatan : Pembantu Dekan
 - f. Fakultas/Jurusan : Fakultas Seni Rupa dan Desain/Seni Rupa Murni
4. Jumlah Tim Peneliti : 4 orang
5. Lokasi Penelitian : SD Sarijadi, SD Babakan Jeruk, SD Plesiran-Bandung
6. Waktu penelitian : 3 Tahun
7. Biaya : Rp

Bandung, 12 Juli 2011

Mengetahui,

Ketua Peneliti,

Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain

Gai Suhardja, Ph.D

NIK 630005

Ariesa Pandanwangi

NIK 620009

Menyetujui,

Ketua Lembaga Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat,

Universitas Kristen Maranatha

Ir. Yusak Gunadi Santosa, MM

NIK 131122409

ABSTRAK

**PENGARUH TAYANGAN FILM KARTUN DI TELEVISI TERHADAP EKSPRESI
GAMBAR ANAK USIA 9-12 TAHUN**

(Studi kasus di SDN Sarijadi, SDN Sukasari 1, dan SDN Plesiran di Bandung)

Oleh

Ariesa Pandanwangi, M.Sn

Agus Cahyana, M.Sn

Harry Santosa (alumni seni rupa murni)

Vinancius Milton (mahasiswa)

Program Studi Seni Rupa Murni, Fakultas Seni Rupa dan Desain,

Universitas Kristen Maranatha

Bandung

Tumbuh kembang anak tidak lepas dari kegiatan menggambar. Tidak ada anak yang tidak senang menggambar. Hal ini sejalan dengan teori perkembangan anak yang mengatakan bahwa usia 0-12 tahun adalah masa emas kreativitas anak.

Berkembangnya teknologi televisi hingga ke desa-desa, menyebabkan terjadinya suatu pergeseran dalam kehidupan sehari-hari. Televisi menjadi bagian dari kebutuhan pokok. Hampir semua kalangan memiliki televisi. Bahkan juga kalangan anak-anak sangat menyukai tontonan di televisi. Penelitian ini

difokuskan pada kajian bahasa rupa anak berupa gambar. Yang akan dikaji lebih dalam adalah pengaruh tayangan film kartun di televisi terhadap ekspresi gambar anak usia 9-12 tahun. Gambar anak yang akan dikaji adalah gambar yang dianggap *representative* (bukan gambar abstrak). Gambar-gambar tersebut dikumpulkan dari tiga sekolah yang berada di kota Bandung. Metode penelitian yang dipergunakan adalah metode penelitian kualitatif dengan pendekatan bahasa rupa. Sampel sejumlah 75 gambar anak di ambil dari 3 Sekolah Dasar Negeri di Bandung.

Hasil dari penelitian ini adalah tayangan film kartun yang disukai anak adalah film Naruto, Dora Emon dan Sponge Bob. Tayangan film kartun di televisi sekalipun dari luar negeri, ternyata anak-anak mampu mempunyai filter untuk menyaring apa yang masuk ke dalam memori. Unsur-unsur lokal yang ada yaitu sekitar lingkungan anak, muncul dalam gambar. Adegan kekerasan justru tidak nampak dalam gambar, yang muncul adalah ekspresi gembira, terlihat dari penggambaran wajah yang tersenyum, gesture yang sedang bermain. Demikian juga dengan objek yang khas seperti penggambaran gunung, laut, rumah khas Indonesia, kapal laut berbendera Indonesia. Penggambaran aneka tampak dan sinar x dapat dilihat pada beberapa karya anak. Ini membuktikan gaya bercerita melalui bahasa rupa anak yang khas tidak hilang walaupun objek yang ditampilkan berasal dari film kartun luar negeri.

Kata Kunci : Televisi, Bahasa Rupa, Gambar Representatif.

PRAKATA

Dengan Rahmat Tuhan Yang Maha Esa, akhirnya selesai juga penelitian yang berjudul Pengaruh Tayangan Film kartun di Televisi terhadap Ekspresi Gambar Anak Usia 9-12 tahun dengan studi kasus SD Sarijadi, SD Sukasari 1, dan SD Plesiran di Bandung.

Kami sebagai peneliti, berusaha untuk memberikan yang terbaik. Tetapi tiada gading yang tak retak, kami mengakui dalam penelitian ini banyak kekurangan, oleh karena itu, kritik dan saran dari berbagai pihak kami harapkan demi kesempurnaan penelitian ini. Untuk selanjutnya kami berharap penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian selanjutnya.

Harapan kami sebagai peneliti, penelitian ini dapat menjadi salah satu informasi mengenai pengaruh tayangan film kartun di televisi bagi anak usia 9-12 tahun dan memberikan solusi yang lebih baik. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat khususnya bagi para orang tua, guru, dan masyarakat umum lainnya.

Penulis dengan segala hormat dan penghargaan setinggi-tingginya mengucapkan terimakasih kepada para pihak di bawah ini yang telah membantu penulis selama melakukan penelitian, yaitu kepada:

- Gai Suhardja, Ph.D selaku Dekan Fakultas Seni Rupa dan Desain yang telah memberikan dorongan dan dukungannya hingga selesainya penelitian ini.
- Ir. Yusak Gunadi Santosa, MM selaku Ketua LPPM UK Maranatha, yang tidak henti-hentinya memberikan semangat kepada kami untuk terus melakukan penelitian.
- Krismanto Kusbiantoro, MT selaku Ketua Pusat Penelitian FSRD, yang telah menjembatani kami.
- Belinda Sukapura Dewi, M.Sn, selaku Ketua Program Studi Seni Rupa Murni, yang telah memberikan kesempatan agar kami dapat terus melakukan penelitian.
- Terimakasih kepada keluarga tercinta atas perhatian dan penuh semangat dalam mendampingi kami selama penyelesaian penelitian ini.
- Rekan-rekan dosen di progdi Seni Rupa Murni Fakultas Seni Rupa dan Desain, serta segenap sahabat, yang telah banyak membantu penulis secara langsung ataupun tidak langsung sejak awal hingga selesainya penulisan penelitian ini.

Semoga amal kebaikan mereka mendapat berkat dan rahmat dari Tuhan Yang Maha Esa. Amin.

Bandung, 12 Juli 2011

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN PENGESAHAN

ABSTRAK	i
PRAKATA	ii
DAFTAR ISI	iii

DAFTAR TABEL	v
--------------------	---

DAFTAR GAMBAR	vi
---------------------	----

BAB I Pendahuluan

I. Latar belakang	1
Latar belakang	1
Sasaran Penelitian	4
Tujuan Penelitian	4
Manfaat Penelitian	4
II. Rumusan Masalah	5
III. Batasan Masalah	5
IV. Hipotesis	5
V. Metodologi Penelitian dan Teknik yang Digunakan	6
Metode Penelitian	6
Teknik Pengumpulan Data yang dilakukan	6
VI. Kerangka Berpikir	7
VII. Sistematika Penulisan	8

BAB II Tayangan Film Kartun di Televisi dan Ekspresi Gambar Anak

2.1 Televisi	9
2.2 Ekspresi Gambar Anak	10
2.3 Perkembangan Anak	10
2.4 Pengaruh Tayangan Televisi terhadap Perkembangan Anak	12
2.5 Bahasa Rupa dan Gambar Anak	16
2.6 Perkembangan Anak dan Gambar Anak	20

BAB III Lingkungan Sosial SDN Sarijadi, SDN Sukasari I, SDN Plesiran di Bandung

3.1 Gambaran Umum SD Sarijadi Bandung	23
3.1.1 Tayangan televisi yang disukai anak-anak SD Sarijadi	24
3.1.2 Gambar Anak SD Sarijadi Usia 9-12 Tahun	25
3.2 Gambaran Umum SD Negeri Sukasari 1 Bandung	26

3.2.1 Tayangan televisi yang disukai anak-anak SDN Sukasari 1	26
3.2.2 Gambar Anak SD Negeri Sukasari 1 Usia 9-12 Tahun	26
3.3 Gambaran Umum SD Plesiran Bandung	29
3.3.1 Tayangan televisi yang disukai anak-anak SD Plesiran	30
3.3.2 Gambar Anak SD Plesiran Usia 9-12 Tahun tahun 2008/2009	30
BAB IV Pengaruh Televisi Pada Ekspresi Gambar Anak	
4.1 Analisis Ekspresi Gambar Anak tahun 2008/2009	31
4.2 Pengaruh Televisi terhadap Ekspresi Gambar Anak Tahun 2008/2009	51
4.3 Analisis Ekspresi Gambar Anak Tahun 2010/2011	53
4.3.1 Analisis Bahasa Rupa Kelompok I	54
4.3.2 Analisis Bahasa Rupa Kelompok II	61
4.4 Pengaruh Televisi Terhadap Ekspresi Gambar Anak Tahun 2010/2011	69
BAB V Simpulan Dan Saran	
5.1 Simpulan	70
5.2 Saran	72
DAFTAR PUSTAKA	73

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Cara Wimba	18
Tabel 2.2 Tata Ungkapan Dalam	19

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Wimba dan Tata Ungkapan Dalam	17
Gambar 3.1 Ruang Perpustakaan SDN Sarijadi 9 Bandung	24
Gambar 3.2 Hari sedang mempersiapkan perlengkapan untuk tayangan film kartun	24
Gambar 3.3 Suasana anak-anak seang menonton tayangan film kartun	25
Gambar 3.4 Anak-anak menggambarkan apa yang telah ia lihat sebelumnya	25
Gambar 3.5 SDN Sukasari I, Jl. Sukakarya Bandung	26
Gambar 3.6 Suasana Belajar, Jl. Sukakarya Bandung	26
Gambar 3.7 Jalan menuju SD Plesiran 2 dan 5, yang terletak di perkampungan Balubur yang padat.....	29
Gambar 3.8 SD Plesiran 2 dan 5, Jl. Plesiran 36 Bandung	29

BAB I

PENDAHULUAN

I. Latar belakang

Anak adalah individu yang sedang tumbuh kembang. Mereka mengenal dunia bermain dengan menggunakan indra penglihatan, pendengaran, penciuman, perabaan, dan pengecapan secara bersamaan (Adi, 2004; 85), kemudian mereka masuk sekolah *playgroup* dan TK. Selama dalam proses bermain mereka juga melihat tayangan televisi, terutama tayangan film kartun, yang secara tidak sadar sensasi persepsi dan memorinya merekam tayangan film kartun tersebut. Dan tidak semua film kartun menyuguhkan tontonan yang baik untuk anak-anak, bumbu kekerasan kerap muncul dalam tayangan film kartun tersebut. Dan dampaknya saat ini kerap kita temui dimana para remaja kita kerap terlibat tawuran antar pelajar yang kadang-kadang mengakibatkan nyawa melayang.

Peran televisi sebagai media informasi ternyata mempunyai pengaruh yang sangat besar terhadap kehidupan keseharian masyarakat kita. Berita dan hiburan di televisi telah menjadi sumber informasi utama yang secara perlahan mempengaruhi pola pikir dan pola perilaku pemirsanya. Pengaruh yang sama juga terjadi pada anak-anak karena melalui televisi mereka mendapatkan beragam hiburan,

sementara itu proses imajinasi dan pembelajaran bagi anak-anak cenderung tidak diperhatikan oleh media televisi.

Dampak dari pengaruh media tersebut memiliki dua sisi yang berbeda, yakni memiliki nilai positif dan negatif tergantung dari tayangan televisi tersebut. Seperti menurut Carl Sagan dalam buku Bahasa Rupa (Primadi, 2005;46) bahwa televisi merupakan salah satu sarana pendidikan yang paling unggul yang pernah diciptakan, terutama untuk mengajarkan ilmu pengetahuan. Selanjutnya dikatakan bahwa ilmu pengetahuan merupakan suatu kesenangan, ia bukan sesuatu yang tersedia bagi kaum elit, ilmu pengetahuan adalah hak asasi kita. Pemaparan ini menunjukkan kepada kita bahwa televisi justru memiliki nilai positif, hal ini akan menjadi pembenaran bagi para pihak yang telah memanfaatkan teknologi tersebut. Hal tersebut diperkuat oleh pernyataan McLuhan (1964:290-291) dalam Primadi (2004;45) bahwa bila radio merupakan perpanjangan indera pendengar kita, dan foto perpanjangan indera penglihatan kita. Maka TV merupakan perpanjangan dari indera peraba yang mencakup partisipasi maksimal dari semua indera kita. Persepsi indera peraba bersifat tiba-tiba, seketika, instant. Tapi bukan sektoral atau spesialis. Ia bersifat total, melibatkan semua indera.

Sedangkan dampak negatif dari tayangan televisi adalah anak secara tidak sadar tingkah laku meniru kekerasan yang divisualisasikan melalui film kartun anak-anak di televisi. Pikiran anak menjadi terbelenggu dari image-image yang ditampilkan oleh media visual yang ditampilkan. Hal ini seperti pernyataan yang mengemuka dari harian Kompas, Minggu, 18 Mei 2008 bahwa adegan seronok, kekerasan atau makian kasar bersliweran di sejumlah sinetron, *infotainment*, dan *variety show*, sehingga televisi kembali menjadi sorotan. Sebenarnya peraturan mengenai tayangan televisi sudah ada undang-undangnya yakni Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang penyiaran. Sedangkan dasar hukum lainnya adalah Pedoman Perilaku Penyiaran dan Standar Program Siaran (P3SPS) yang telah disepakati oleh semua stasiun televisi.

Akan tetapi kenyataannya apa yang dipaparkan di atas bertolak belakang dengan kondisi di lapangan. Beberapa tayangan pada sore hari kerap tidak mendidik sebagai contoh film kartun yang mengandung kekerasan, atau sinetron anak yang kerap mengumbar kata-kata kasar atau makian kasar. Hal ini sangat

mudah diserap oleh anak karena pada awal masa pertumbuhannya anak kerap meniru perilaku orang dewasa.

Berdasarkan hasil penelitian usia anak dari 0-12 tahun merupakan masa emas kreativitas anak. Salah satu bentuk kreativitas anak adalah menggambar, yang dimulai dari usia 0-4 tahun merupakan masa coreng-moreng, kemudian usia 4-6 tahun masa pra bagan, yang dilanjutkan usia 6-9 tahun masa bagan, yang usia 9-12 tahun merupakan masa dimana anak mulai mengenal teori seni yang sederhana seperti benda semakin jauh semakin mengecil, daun berwarna hijau. Dan pada masa kreatifnya ini lingkungan banyak berpengaruh besar terhadap tumbuh kembangnya anak. Salah satu media audio visual yang hampir dimiliki oleh semua keluarga dan media audio visual yang berada dalam lingkungan tersebut adalah televisi. Dengan media televisi anak dapat menyerap banyak informasi yang bermanfaat, sekaligus dapat memvisualisasikannya melalui gambar. Bahkan beberapa gambar anak seperti *batman*, *mikey mouse* merupakan gambar anak yang terinspirasi dari film kartun di televisi.

Beberapa tahun yang lalu, para orang tua dikejutkan dengan berita mengenai kekerasan yang dilakukan oleh seorang anak setelah menonton tayangan *smack down* yang disiarkan sebuah televisi swasta. Akibat tayangan tersebut menelan korban jiwa seorang anak SD. Ini belum termasuk yang berdampak patah tulang pada anak-anak, luka berat dan sebagainya. Bahkan sebenarnya adegan-adegan kekerasan terus saja akan disuguhkan televisi kita dalam wujud yang lain. Penelitian dampak televisi terhadap perilaku anak banyak diteliti tetapi dampaknya terhadap gambar anak belum banyak diteliti. Berdasarkan hal tersebut penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut bagaimanakah pengaruh media televisi terhadap ekspresi gambar anak.

Penelitian ini akan dikaji dari bahasa rupa yang divisualisasikan oleh anak usia 9-12 tahun. Bahasa Rupa adalah ilmu yang mempelajari bagaimana membaca gambar prasejarah, seni tradisi, gambar anak termasuk karya-karya seni modern. Hal ini selaras dengan pernyataan Thomas Armstrong bahwa para pendidik dapat membantu siswa menguasai materi baru melalui metafora gambar (2004;110-111).

Dengan memahami bahasa rupa anak yang mampu bercerita, para pendidik juga orang tua diharapkan dapat lebih memahami tumbuh kembang anak.

1.2 Sasaran Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada karya *drawing* yang dihasilkan oleh anak-anak usia 9-12 tahun. Sampel yang diambil adalah karya-karya *drawing* yang dibuat akan dibuat oleh siswa dari SD Negeri Sarijadi, SD Negeri Sukasari 1, SD Negeri Plesiran Bandung. Dipilih tiga Sekolah Dasar Negeri ini karena 2 SDN yaitu SDN Sukasari 1 dan SDN Sarijadi dekat dengan lokasi Maranatha, sehingga hasil penelitian ini juga dapat memberikan kontribusi kepada pihak masyarakat di sekeliling kampus dan bermanfaat dalam dunia pendidikan. Sedangkan SDN Plesiran dipilih sebagai pembanding gambar anak dari daerah urban di kota Bandung. Sebagai informasi ke tiga SDN ini siswanya berasal dari latar ekonomi menengah kebawah, dan belum memiliki seorang guru seni rupa yang mengajar secara reguler. Sehingga ekspresi gambar anak yang diharapkan dalam penelitian ini lebih original, dibandingkan sekolah lainnya yang siswanya banyak mengikuti sanggar gambar dan hasilnya hampir mirip antara satu dengan yang lainnya, yakni grafis anak-anak. Sasaran penelitiannya adalah karya seni *drawing* yang dikaji dari bahasa rupa. Penelitian ini melibatkan dua orang staf dosen dan dua orang mahasiswa.

1.3. Tujuan Penelitian

- Untuk memberikan informasi mengenai dampak tayangan film kartun di televisi kepada masyarakat.
- Untuk mengetahui bahasa rupa anak dampak dari tayangan film kartun di televisi.
- Dapat dijadikan tindak lanjut mengenai penanganan bagi anak yang menjadi korban tayangan kekerasan di televisi.

1.4 Manfaat Penelitian

- Bagi mahasiswa, masyarakat, dan institusi dapat menjadi sumber informasi mengenai dampak dari tayangan televisi yang divisualisasikan melalui bahasa rupa anak.

- Bagi para orang tua, guru dan masyarakat umum dapat membimbing anak-anaknya lebih intensif.
- Bagi para pengelola stasiun televisi dapat menjadi bahan pertimbangan moral dalam menentukan siaran televisi untuk anak-anak.
- Bagi pemerintah dapat menjadi bahan masukan agar mengadakan pengawasan yang lebih ketat terhadap tayangan yang ditujukan untuk anak-anak.
- Bagi para peneliti dapat dijadikan landasan untuk pengembangan dalam penelitian selanjutnya, mengenai ekspresi gambar anak.

II. Rumusan Masalah

Berdasarkan ruang lingkup di atas, dapat dirumuskan berbagai permasalahan penelitian, antara lain:

- Bagaimanakah tayangan film kartun di televisi yang disukai oleh anak usia 9-12 tahun?
- Bagaimanakah pengaruh tayangan film kartun di televisi terhadap ekspresi gambar anak usia 9-12 tahun di kota Bandung?

III. Batasan Masalah

Penelitian ini membatasi masalah pada tayangan film kartun yang terdiri atas film kartun Naruto dan Sponge Bob, karena kedua film ini yang paling digemari anak-anak, berdasarkan hasil kuesioner yang telah dibagikan kepada anak-anak. Selain itu sosok Naruto dan Sponge Bob adalah yang sering dijadikan objek gambar oleh anak-anak dalam penelitian ini. Sedangkan usia anak dibatasi dari rentang usia 9 hingga 12 tahun. Alasan mengapa dipilih usia ini akan dijelaskan pada bab II, dengan landasan teori perkembangan anak.

IV. Hipotesis

Terdapat dua hipotesis dalam penelitian ini yaitu:

Tayangan televisi yang disukai oleh anak-anak usia 9-12 tahun adalah tayangan film

kartun yang diduga didalamnya juga mengandung kekerasan, dampaknya berpengaruh terhadap ekspresi gambar anak usia 9-12 tahun.

V. Metodologi Penelitian dan Teknik yang Digunakan

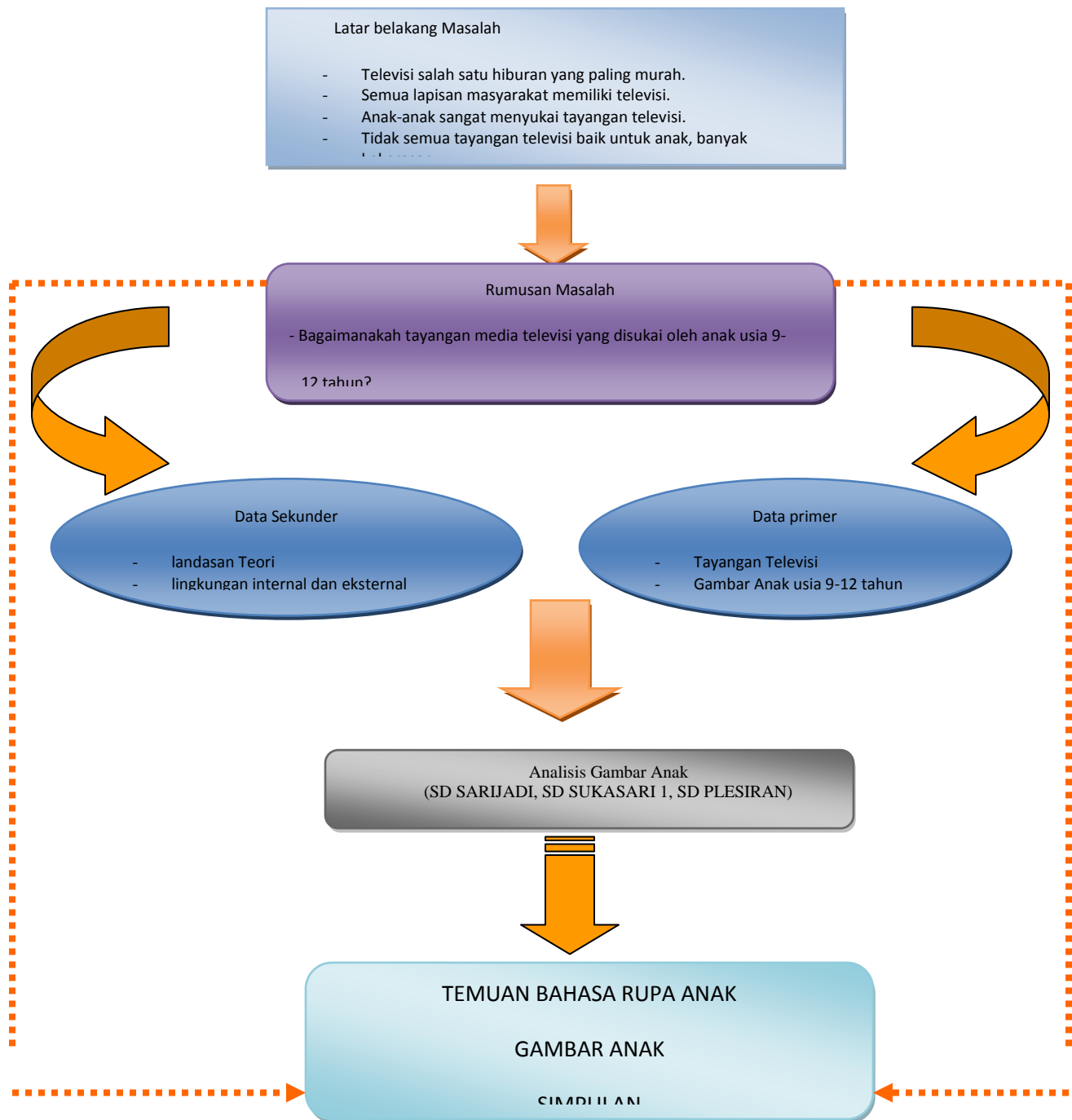
5.1 Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode deskriptif analitis. Metode ini menekankan kepada pengumpulan, penyajian dan analisis data sesuai dengan keadaan yang sebenarnya di lapangan sehingga dapat memberikan gambaran yang cukup jelas atas objek bahasan. Metode pengamatan juga dipergunakan dalam observasi dilapangan terhadap anak-anak usia 9-12 tahun di tiga SD kota Bandung. Objek yang dijadikan penelitian adalah sampel gambar anak yang diambil dari tiga Sekolah Dasar Negeri di Kota Bandung.

5.2 Teknik pengumpulan data yang dilakukan adalah:

- **Wawancara** (*interview*) dengan responden terpilih dengan menggunakan daftar pertanyaan yang telah disiapkan.
- **Observasi**, yaitu cara untuk mendapatkan dan atau mengumpulkan informasi dan data dengan cara melakukan pengamatan berbagai hal yang berhubungan langsung terhadap anak-anak.
- **Studi lapangan**, yaitu mengumpulkan informasi dan data gambar anak usia 9-12 tahun dengan cara terjun ke lapangan dalam proses penelitian.
- **Studi literatur** (*library research*) yaitu data sekunder yang didapatkan dengan cara mengumpulkan data berdasarkan buku-buku pendukung mengenai bahasa rupa, dan browsing di internet.

VI. Kerangka Berpikir



Gambar 1: Skema Kerangka Berpikir

VII. Sistematika Penulisan

Pembahasan hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut :

- Bab I Pendahuluan akan diuraikan mengenai latar belakang masalah, tujuan dan manfaat penelitian, rumusan masalah, batasan masalah, hipotesis, metodologi penelitian, kerangka berpikir dan sistematika penelitian.
- Bab II Kajian teoritik mengenai bahasa rupa, uraian mengenai teori yang akan dipergunakan dalam penelitian ini.
- Bab III Lingkungan sosial mengenai sekolah-sekolah, tempat sampel gambar anak diambil, akan diuraikan kondisi sekolah, lingkungan sosila, kegiatan anak-anak sekolah serta data tayangan televisi berupa film kartun untuk anak-anak usia 9-12 tahun.
- Bab IV Analisis gambar anak ditinjau dari bahasa rupa.
- Bab V Penutup, berisi simpulan dan saran yang berkaitan dengan bahasa rupa gambar anak anak.

BAB II

TAYANGAN FILM KARTUN DI TELEVISI DAN EKSPRESI GAMBAR ANAK

2.1 Televisi

Televisi berasal dari kata *tele* dan *vision*, yang mempunyai arti masing-masing jauh (*tele*) dan tampak (*vision*). Jadi televisi berarti tampak atau dapat melihat dari jarak jauh. Sedangkan berdasarkan Surat Keputusan Menteri Penerangan Republik Indonesia Nomor: 54/B KEP/ MENPEN/1971 Tentang tayangan televisi di Indonesia berarti tayangan dalam bentuk gambar dan suara yang dapat dilihat

dan didengarkan oleh umum baik dengan sistem pemancaran dalam gelombang-gelombang elektromagnetik maupun lewat kabel-kabel.

Perkembangan teknologi menyebabkan lahirnya media televisi. Kelahiran televisi ini disambut baik oleh masyarakat terutama daerah perkotaan, kemudian menyebar ke lingkungan pedesaan. Dari orang tua hingga anak-anak menikmati media televisi, karena informatif, mudah dicerna, saat kejadian berlangsung dapat langsung seketika itu dinikmati tayangannya, juga menjadi ruang sosial bagi masyarakat. Televisi tidak hanya sekedar tontonan tetapi juga ikon dari kemajuan. Televisi sebagai salah satu media komunikasi massa mempunyai fungsi yaitu; memberi informasi, mendidik, menghibur, dan mempengaruhi publik (Onong, 1992). Dalam penelitian ini akan diteliti bagaimana pengaruh dari tayangan film kartun terhadap ekspresi gambar anak usia 9-12 tahun.

2.2 Ekspresi Gambar Anak

Ekspresi seni adalah kegiatan yang melibatkan rasa dan emosi yang paling dalam dari diri manusia, salah satunya divisualisasikan melalui gambar, karena gambar dapat mengungkapkan keadaan emosi seseorang. Menggambar merupakan salah satu cara mengekspresikan diri yang didukung oleh proses kognitif, persepsual dan psikomotorik.

Ekspresi dalam seni adalah sebuah pengungkapan seniman dalam sebuah proses kreatif melalui medium seni. Ungkapan-ungkapan anak dipresentasikan oleh anak-anak berkebutuhan khusus melalui media seni. Kreativitas anak menjadi tantangan bagi para guru, orang tua dalam menafsirkan ide, makna dan segala sesuatu yang anak ingin ungkapkan. Sejalan dengan ini Sumardjo (2000) mengatakan bahwa akar kreativitas seniman adalah tradisi yang ada pada lingkungannya. Anak diharapkan dengan berjalannya waktu akan membuat karya yang maknanya tetap berlaku pada tradisinya, pada kebiasaannya, pada pola yang membentuknya sesuai dengan gaya hidup yang telah dijalani. Pengalaman seni merupakan pengalaman yang utuh meliputi indrawi dan ragawi.

Pengalaman seni anak akan berlangsung merespon apa yang telah dialaminya. Menurut Sobandi (2000;1) gambar anak dapat mencerminkan karakter anak. Apa yang digambarkan merupakan hasil, apa yang dilihat kemudian dirasakan. Apa yang digambarkan bukan hanya yang sedang ia pikirkan, melainkan apa yang dilihat dengan perasaan yang diasosiasikan. Anak dapat meniru alam, mengubah, mengurangi atau menghilangkan sebagian objek yang digambarnya. Menurut Cathy (2001) *drawing is a natural mode of communication that children rarely resist and that offers a way to express feelings*. Selanjutnya ditegaskan bahwa *drawing for the child who has experienced trauma or loss, it helps to externalize emotions and events too painful to speak out loud and is one of the only means of conveying the complexities of painful experiences, repressed memories, or unspoken fears, anxieties, or guilt*. Pendapat lainnya *like adults, children communicate meaning in art through the use of signs that 'stand for' other things, which become 'text' that can be 'read'* (Susan Wright. 2007). Hal ini menegaskan bahwa gambar dapat menjadi media komunikasi bagi anak, bahkan W.Wolff dalam bukunya Joseph, menjelaskan *Children's Drawings As Diagnostic Aids, the drawings were being viewed as expressions of a body image that is shaped by external as well as maturational influences. Among the external influences, prime importance was attributed to the parental figures. A third dimension in organization of body image was conceted to perceptual processes in which sensation and movement were inextricably interwoven*. (1973; 30). Pernyataan-pernyataan di atas secara eksplisit mengungkapkan bahwa gambar dapat dipakai sebagai alat untuk mengungkapkan ekspresi yang dipengaruhi oleh faktor-faktor eksternal maupun kedewasaan. Faktor eksternal yang akan dijadikan latar dalam penelitian ini adalah tayangan televisi pada ekspresi gambar anak.

2.3 Perkembangan Anak

Penelitian ini tidak lepas dari pola dan perilaku anak. Karena itu membicarakan tahapan perkembangan anak menjadi penting. Menurut Jean Piaget (2007; 173) dalam Crain tahap perkembangan anak dibagi menjadi 4 fase seperti berikut di bawah ini:

1. Tahap pertama fase sensori motorik, aktifitas kognitif berdasarkan pada pengalaman langsung panca indera, belum menggunakan bahasa, pemahaman intelektual muncul di akhir fase ini.

2. Tahap kedua adalah fase pra operasional, anak tidak terikat pada lingkungan sensoris, suka meniru orang lain, mampu menerima khayalan dan menyukai hal-hal cerita yang fantastis.
3. Tahap ketiga operasi kongkrit, anak mulai berfikir logis, aktivitas dapat disesuaikan dengan peraturan yang berlaku, anak dapat melakukan tugas sesuai dengan apa yang diinstruksikannya.
4. Tahap keempat adalah fase formal, anak dapat mengembangkan pola pikirnya, logis, rasional dan bahkan abstrak, serta dapat menyimpulkan suatu berita.

Sedangkan tahapan usia menurut teori Rousseau dalam Crain mengenai perkembangan manusia dibagi menjadi empat tahap yakni:

1. Tahap 1 yaitu tahap masa bayi (0-2 tahun) , tahapan ini bayi mengalami dunia melalui inderanya.
2. Tahap kedua, masa kanak-kanak (dari usia 2-12 tahun). Selama tahapan ini anak-anak mulai memiliki sejenis rasio tertentu tetapi bukan rasio yang sanggup menghadapi kejadian-kejadian yang jauh atau abstraksi.
3. Tahap ketiga, masa kanak-kanak berakhir (12-15 tahun) merupakan masa transisi antara kanak-kanak dan dewasa. Dalam periode ini anak-anak memperoleh sejumlah kekuatan fisik.
4. Tahap keempat, masa dewasa. Anak-anak menjadi makhluk yang sepenuhnya sosial, dimulai pada masa pubertas (15 tahun). (Rouuseau, 2007;16-19).

Perkembangan di atas berdasarkan fase sejalan dengan perkembangan anak dalam seni rupa. Berdasarkan hasil penelitian dalam gambar anak diketahui bahwa anak memiliki tahapan masa coreng-moreng, masa bagan atau skema, masa pengenalan teori seni. Masa pra bagan adalah masa dimana anak memiliki dorongan untuk mencoreng moreng bidang yang ditemuinya. Masa bagan adalah dimana anak mulai membentuk manusia dengan cara membuat lingkaran kemudian diberi garis pada bagian kaki dan tangan. Sedangkan masa pengenalan teori seni dimulai ketika anak berusia 7 tahun ke atas, yang dimaksud dengan pemahaman teori seni ialah apabila menggambarkan benda yang jauh dari mata maka benda tersebut digambarkan lebih kecil.

Objek penelitian ini adalah ekspresi gambar anak yang dihasilkan oleh anak usia 9-12 tahun dengan alasan karena anak-anak mulai memiliki sejenis rasio tertentu tetapi bukan rasio yang sanggup menghadapi kejadian-kejadian yang jauh atau abstraksi. Jadi diharapkan gambar anak yang dihasilkan bukan gambar abstrak tetapi gambar yang representative.

2.4 Pengaruh Tayangan Televisi Terhadap Perkembangan Anak

Menurut ilmu psikologi, anak usia antara 9-12 tahun belum mampu membedakan kenyataan dan fantasi. Usia ini masih rawan untuk menonton televisi sendirian. Akibat rangsangan ini, anak akan mengalami banyak benturan. Tak heran bila ada tayangan-tayangan yang amoral, bila diperkuat oleh realitas di lingkungan tempat dia tumbuh dan berkembang, bisa menjadi perilaku dan menanamkan pemahaman tentang apa yang ia lihat di televisi adalah benar.

Dalam ilmu komunikasi massa, teori yang bisa menjelaskan kaitan antara televisi dengan perilaku kekerasan anak-anak adalah teori kultivasi (*cultivation theory*). Apa yang diungkapkan oleh teori Kultivasi, bahwa anak-anak meniru apa yang dilihatnya, baik dalam keseharian maupun dalam media massa. Maka ada anggapan bahwa media adalah yang telah membentuk sebagian dari kepribadian anak-anak. Jika media televisi secara gamblang menyajikan adegan-adegan visual dalam program untuk anak-anak, maka dari situlah pada mulanya anak-anak melakukan proses peniruan. Artinya, dengan kondisi seperti itu, maka sangatlah ideal jika televisi menjadikan dirinya sebagai salah satu media pembelajaran yang positif bagi anak-anak. Sebenarnya televisi bisa memberikan penekanan terhadap pesan-pesan khusus pada peserta didik, misalnya melalui teknik *close-up*, penggunaan grafis/animasi, sudut pengambilan gambar, teknik editing, serta trik-trik lainnya yang menimbulkan kesan tertentu. Selain itu media televisi juga dapat menyajikan pesan/objek yang sebenarnya termasuk hasil dramatisir secara audio visual dan unsur gerak (*live*) dalam waktu bersamaan (*broadcast*). Pesan yang dihasilkan televisi dapat menyerupai benda/objek yang sebenarnya atau menimbulkan kesan lain. Oleh karena itu, media ini sebenarnya memiliki potensi besar dalam merubah sikap dan perilaku masyarakat.

Masa perkembangan anak adalah masa yang rentan, anak-anak sangat mudah terpengaruh lingkungan termasuk diantaranya adalah program televisi yang mengeksploitasi kekerasan dalam

film-film kartun, atau yang menayangkan adegan-adegan tidak senonoh, dan tidak sesuai dengan norma masyarakat. Sebagai contoh di Jepang, film kartun adalah film untuk kategori banyak usia. Mulai dari kategori untuk anak-anak, remaja hingga dewasa. Akan tetapi film kartun yang ditayangkan di televisi di Indonesia adalah tontonan untuk rating usia 13 tahun, di negara asalnya. Sehingga apa yang ditampilkan perlu pendampingan dari pihak orang tua. Kenyataannya film kartun seperti itulah yang diminati oleh anak-anak usia dibawah 13 tahun dan mereka belum mampu menterjemahkan hal itu ke dalam pola pikirnya. Alam pikir mereka baru sampai menangkap apa yang dipaparkan dalam cerita. Baik kekonyolan, kevlugaran dan kekerasan. Begitu pula film kartun impor dari Amerika yang dikategorikan tontonan anak semisal Tom dan Jerry pun tidak lepas dari muatan kekerasan yang berbahaya pada pembentukan pola perilaku anak-anak. Karena itu, Komisi Penyiaran Indonesia Pusat (KPIP) menilai film kartun adalah tayangan yang mesti diwaspadai untuk anak-anak. Karena mengandung adegan kekerasan, seks, serta mistis yang berlebihan.

Saat ini akibat pesatnya perkembangan dunia pertelevisian di Indonesia, kita bisa menyaksikan 10 televisi swasta nasional, diantaranya; RCTI, SCTV, TPI, ANTV, Indosiar, MetroTV, TransTV, TV7, Lativi, dan GlobalTV. Dengan banyaknya stasiun televisi maka persaingan untuk memperebutkan iklan semakin ketat. Media televisi akan berusaha menayangkan acara yang menarik bagi khalayak. Sehingga khalayak akan betah menikmati tayangan televisi yang menarik dan “bagus.” Melalui *rating*, berupaya untuk meraup iklan sebanyak-banyaknya. Karena, makin tinggi rating sebuah program, maka semakin tinggi pula raihan iklan yang akan diperoleh. Maka TV swasta saling mengejar *rating* lewat tayangan-tayangan yang dapat menarik hati pemirsa (Malik, 1997 : 42).

Yayasan Pengembangan Media Anak (YPMA) di Bandung, mencatat ada 41 judul film kartun yang ditayangkan beragam televisi hingga hari ini di berbagai jam tayang. Diantaranya, dari pukul 13.30 hingga 19.30 Wib, ada sekitar 20 judul film kartun ditayangkan TPI, Antv, dan Global TV. Dari puluhan judul itu, tak terkecuali serial Naruto, Avatar, atau Samurai X . Belum lagi Indosiar menayangkan beragam jenis film kartun produk Walt Disney. Dan semua film-film kartun itu, adalah produk impor yang dikuasai oleh dua negara, Amerika dan Jepang. Sejumlah film kartun yang ada di televisi, beberapa

diantaranya dinilai berbahaya dan harus hati-hati ditonton anak-anak. Hanya beberapa film kartun saja yang dinilai aman ditonton anak, seperti diantaranya Captain Tsubasa, Dora the Explorer di Global TV. TV membuat anak ingin terus menonton tanpa pernah merasa puas," demikian ungkap Susan R. Johnson, M.D., seorang dokter spesialis anak asal San Francisco yang pernah mendalami ilmu kesehatan anak yang berkaitan dengan perilaku dan perkembangan.

Di Indonesia tayangan film kartun tidak berbeda dengan Negara-negara Barat seperti Amerika Serikat atau Australia. Sebagai contoh film *Sesame street* seperti yang dikemukakan oleh Philip Kitley yang dikenal International menyodorkan kurikulum "hubungan ras" yang menggaris bawahi" keanekaragaman adalah sesuatu yang baik" (Graves, 1966:71). Di Indonesia lebih dikenal dengan sebutan Bhineka Tunggal Ika, Berbeda tetapi tetap bersatu. Menyikapi hal tersebut di atas maka Australian Broadcasting Tribunal melontarkan pemikiran bahwa harus tersedia bermacam program televisi bermutu, yang khusus dibikin untuk anak-anak, dan anak-anak berhak atas pilihan tontonan dan aneka ragam ide dan informasi. Program sebaiknya dipandang, dikembangkan, dan diproduksi dengan mempertimbangkan kelompok umur tertentu (*Australian Broadcasting Tribunal 1991,1:71*)

Di Amerika Serikat juga dilakukan penelitian, hasilnya bahwa anak usia satu tahun yang mengonsumsi televisi selama tiga jam sehari dapat stimulus berlebihan. Akibatnya, anak terganggu konsentrasinya dan tidak fokus saat mengerjakan sesuatu. Pada anak usia di bawah lima tahun, stimulus akan diterima oleh sistem limbic. Reaksinya ialah menyerang balik atau takut. Muncullah sifat agresif atau impulsif, termasuk mengikuti adegan-adegan berbahaya di televisi. Menarik sekali memerhatikan angka-angka statistik. Di Amerika Serikat jika seorang anak telah menamatkan SMA, ia telah menghabiskan waktu sekitar 15.000 jam untuk menonton televisi. Jumlah waktu tersebut lebih banyak daripada yang dipakainya untuk kegiatan apa pun kecuali tidur. Sedangkan di Indonesia apabila setiap anak rata-rata menonton televisi selama 3 jam sehari maka dalam setahun ia sudah menghabiskan waktu sekitar 1.095 jam. Dan kalau ia sudah mulai menonton sejak umur 4 atau 5 tahun, maka pada waktu ia lulus SMA, sama seperti di Amerika, ia juga sudah menghabiskan sekitar 15.000 jam untuk nonton televisi.

Jika kita tarik benang merah antara kebiasaan menonton televisi dan proses belajar pada diri anak-anak, sebenarnya televisi dapat pula berfungsi sebagai media pendidikan. Pesan-pesan edukatif baik dalam aspek kognitif, afektif, ataupun psikomotor bisa dikemas dalam bentuk program televisi. Televisi menjadi media atau alat utama dimana para penonton televisi itu belajar tentang masyarakat dan kultur dilingkungannya. Hal ini berarti televisi mampu menanamkan sikap dan nilai-nilai tertentu pada diri anak-anak. Jadi anak-anak akan menganggap bahwa tayangan kekerasan di televisi itulah yang sedang terjadi di tengah masyarakat. Maka, anak-anak akan menganggap perilaku kekerasan yang dilakukannya hal biasa saja. Apalagi, anak-anak dalam proses pertumbuhannya sedang dalam taraf meniru. Dalam penelitian ini anak-anak akan diarahkan untuk menonton acara film kartun terlebih dahulu, dengan alasan serial film Kartun yang dipilih berdasarkan kuesioner yang diisi oleh siswa terlebih dahulu.

2.5 Bahasa Rupa dan Gambar Anak

Dalam penelitian ini, untuk mengungkapkan gambar anak yang representatif penulis menggunakan pendekatan bahasa rupa. Bahasa rupa adalah bahasa yang digunakan untuk memahami makna gambar dengan melalui sistem RWD (Ruang Waktu Datar). Gambar-gambar yang dibaca dengan menggunakan bahasa ini, adalah gambar-gambar yang representatif, jadi bukan yang abstrak atau geometris. Sedangkan yang dimaksud gambar representatif menurut Primadi (2000;1-2) adalah gambar yang mewakili aslinya sehingga dapat dikenali. Gambar representatif ini bisa semata deskriptif, ekspresif, stilasi, simbolis, estetis, dsb. Sedangkan yang dimaksud RWD menurut Primadi (2000;3-4) adalah, menggambar dengan aneka arah, aneka jarak dan aneka waktu. Yang digambar menjadi sekuen yang bisa terdiri dari sejumlah adegan dan objek-objek yang bergerak dalam ruang. Karena sistem RWD memiliki matra waktu maka ia bisa bercerita dengan memanfaatkan cara wimba dan tata ungapannya. RWD mementingkan pesannya, ceritanya, komunikasinya. Yang dimaksud dengan RWD adalah ruang waktu datar. Didalam gambar anak terdapat beragam ruang sebagai contoh dalam sebuah rumah anak dapat menggambarkan multi ruang, sedangkan yang dimaksud dengan waktu adalah dimensi waktu yang digambarkan diatas bidang gambar dua dimensi.

Memahami ilmu bahasa rupa, terdapat banyak istilah-istilah sehingga kita dituntut untuk bisa memahaminya. Pada dasarnya bahasa rupa sama dengan bahasa kata. Dalam ‘bahasa kata’ terdapat kata dan tata bahasa, sedangkan pada ‘bahasa rupa’ terdapat imaji dan tata ungkapan. Istilah imaji memiliki makna yang luas, mencakup imaji kasat mata dan imaji khayalan. Maka dalam bahasa rupa istilah imaji disamakan dengan menggunakan istilah ‘wimba’. Sedangkan tata ungkapan dibagi menjadi dua yaitu tata ungkapan dalam dan tata ungkapan luar. “Dalam bahasa rupa dibedakan antara wimba (*image*) dengan tata ungkapan (*grammar*). Pada wimba dibedakan ‘Isi Wimba’ dengan ‘Cara Wimba’. Isi wimba adalah obyek yang digambar. Gambar ayam menggambarkan obyek ayam, maka ayam = isi wimba. Cara wimba adalah cara obyek tersebut digambar. Gambar pada satu bidang umumnya merupakan susunan berbagai wimba, masing-masing dengan cara wimbanya.

Tata ungkapan dalam adalah cara menyusun berbagai wimba dan cara wimbanya agar gambar tersebut bisa bercerita. Misalnya burung onta yang digambar lebih besar dari pemburu yang menjeratnya: pesannya yang penting dalam cerita itu adalah burung ontanya, sedang manusianya kurang penting.

Tata ungkapan luar adalah cara menyusun perbedaan tata ungkapan dalam antar gambar yang satu dengan gambar berikutnya yang terangkai dalam sebuah urutan sehingga gambar dapat bercerita. Tata ungkapan luar dapat ditemukan pada gambar seri (relief, komik, dan film)”



Wimba (Helikopter)

Tata Ungkapan Dalam

Gambar 2.1

(Contoh Wimba dan Tata Ungkapan Dalam)

(Sumber: Dok. Mobil Pintar)

Gambar anak dalam penelitian ini bukanlah gambar seri, maka untuk tata ungkapan luar tidak dibicarakan. Dengan demikian, yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan teori bahasa rupa Primadi Tabrani terdiri dari :

- Wimba : Cara Wimba
- Tata Ungkapan : Tata Ungkapan Dalam

Cara wimba terdiri dari lima jenis, yaitu :

1. Ukuran Pengambilan
2. Sudut Pengambilan
3. Skala
4. Penggambaran
5. Cara Dilihat

Sedangkan Tata Ungkapan Dalam terdiri dari empat jenis, yaitu :

1. Menyatakan Ruang
2. Menyatakan Gerak
3. Menyatakan Waktu dan Ruang
4. Menyatakan Penting

Garis besar berbagai cara bahasa rupa tersebut dirangkum dalam tabel sebagai berikut:

CARA WIMBA 1	CARA WIMBA 2	CARA WIMBA 3	CARA WIMBA 4	CARA WIMBA 5
Ukuran Pengambilan	Sudut Pengambilan	Skala	Penggambaran	Cara Diliihat
<p><u>Cara Modern :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ekstra Close Up 2. Very Close Up 3. Big Close Up 4. Close Up 5. Medium Close up 6. Midshot 7. Medium Shot 8. Medium Long Shot 9. Long Shot 10. Very Long Shot 11. Ekstra Long Shot <p><u>Cara Khas :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 12. Ada yang Diperbesar 13. Ada yang Diperkecil 14. Dari Kepala sampai kaki 	<p><u>Cara Modern :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sudut Bawah 2. Sudut Wajar 3. Sudut Atas 4. Tampak Burung <p><u>Cara Khas :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Aneka Tampak 6. Sinar X 	<p><u>Cara Modern :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Lebih Kecil dari Aslinya 2. Sama Dengan Aslinya 3. Lebih Besar dari Aslinya <p><u>Cara Khas :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Ukuran Raksasa 	<p><u>Cara Modern :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Naturalis 2. Perspektif 3. Stilasi 4. Ekspresif 5. Distorsi 6. Skematis 7. Dekoratif 8. Blabar 9. Garis 10. Siluet 11. Warna 12. Bidang 13. Momenopname <p><u>Cara Khas :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 14. Kejadian 15. Aneka Tampak 16. Perwakilan 	<p><u>Cara Modern :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Sudut Lihat atas 2. Sudut Lihat Wajar 3. Sudut Lihat Bawah 4. Daerah Lihat Optimal 5. Daerah Lihat Minimal 6. Jarak Lihat Minimal 7. Arah Lihat Wajar 8. Arah Lihat Kiri Kanan 9. Arah Lihat Atas-Bawah <p><u>Cara Khas :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 10. Arah Lihat Kanan Kiri/Kiri Kanan 11. Arah Lihat Bawah Atas 12. Arah Lihat Tengah Pinggir 13. Arah Lihat Pinggir Tengah 14. Arah Lihat Berhadapan 15. Arah Lihat Berkejaran 16. Arah Lihat Rata-Rata 17. Arah Lihat Berkeliling 18. Arah Lihat Dari Mana Saja

Tabel 2.1

Cara Wimba

(Sumber : Bahasa Rupa, Primadi Tabrani, 2005)

TATA UNGKAPAN DALAM 1 Menyatakan Ruang	TATA UNGKAPAN DALAM 2 Menyatakan Gerak	TATA UNGKAPAN DALAM 3 Menyatakan Ruang dan Waktu	TATA UNGKAPAN DALAM 4 Menyatakan Penting
<p><u>Cara Modern :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengambilan Gabungan 2. Naturalis Perspektif 3. Naturalis Stilasi 4. Framing dan Skala Nisbi 5. Relief dan Barik 6. Dept of Field <p><u>Cara Khas :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 7. Ruang Angkasa 8. Digeser 9. Sejumlah Latar 10. Tepi Bawah 11. Garis Tanah 12. Rebahan 13. Identifikasi Ruang 	<p><u>Cara Modern :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Garis-Garis Ekspresif 2. Garis-Garis Tambahan 3. Distorsi 4. Dinamis 5. Latar Belakang Kabur 6. Yang Bergerak Kabur 7. Imaji Jamak <p><u>Cara Khas :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Ciri Gerak 	<p><u>Cara Modern :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Komposisi 2. Imaji Jamak 3. Belahan/Kisi-Kisi 4. Campuran <p><u>Cara Khas :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 5. Aneka Waktu dan Ruang 6. Cara Kembar 7. Ciri Waktu dan Ruang 8. Dismix 9. Lapisan Latar 10. Urutan di Suatu Latar 11. Garis Tanah Jamak 12. Kronologi di Satu Gambar 13. Kilas Balik di Satu Gambar 	<p><u>Cara Modern :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pengambilan Gabungan 2. Skala Gabungan 3. Di Tengah 4. Di Kiri Atas 5. Komposisi 6. Aksen 7. Depth Of Field <p><u>Cara Khas :</u></p> <ol style="list-style-type: none"> 8. Diperbesar 9. Rinci Diperbesar 10. Tampak Khas 11. Sinar X 12. Di Kanan atau di Bawah 13. Frekuensi Penampilan

		14. Kilas Maju di Satu Gambar	
--	--	-------------------------------	--





Tabel 2.2

Tata Ungkapan Dalam

(Sumber : Bahasa Rupa, Primadi Tabrani, 2005)

2.6 Perkembangan Anak dan Gambar Anak

Dari pemaparan di atas jelas terdapat kaitan antara tumbuh kembang anak dan korelasinya terhadap gambar anak. Dibawah ini akan diperlihatkan tabel mengenai gambar anak dan usia anak berdasarkan beberapa penelitian terdahulu. Tabel dibawah ini merupakan pembandingan dari pendapat-pendapat para pakar dalam pendidikan seni rupa dan juga penulis tentang seni yang mengkhhususkan pada analisis gambar.

<p>PERKEMBANGAN GAMBAR ANAK</p> <p>Viktor Lowenfeld</p> <p>Primadi Tabrani</p> <p>Betty Edwards</p>				
<p>6, 8, 10, 12 Tahun</p>	<p>6 Tahun</p>	<p>8 Tahun</p>	<p>10 Tahun</p>	<p>12 Tahun</p>
<p>Viktor Lowenfeld</p> <p>Creative and Mental Growth</p>	<p><i>The schematic stage</i></p> <p><i>The child arrives at a "schema," a definite way of portraying an object, although it will be modified when he needs to portray something important. The schema represents the child's active knowledge of the subject. At this stage, there is definite order in space relationships: everything sits on the base line.</i></p>	<p><i>The gang stage: The dawning realism</i></p> <p><i>The child finds that schematic generalization no longer suffices to express reality. This dawning of how things really look is usually expressed with more detail for individual parts, but is far from naturalism in drawing. Space is discovered and depicted with overlapping objects in drawings and a horizon line rather than a base line. Children begin to compare their work and become more critical of it. While they are more independent of adults, they are more anxious to conform to their peers.</i></p>		<p><i>The pseudo-naturalistic stage</i></p> <p><i>This stage marks the end of art as spontaneous activity as children are increasingly critical of their drawings. The focus is now on the end product as they strive to create "adult-like" naturalistic drawings. Light and shadow, folds, and motion are observed with mixed success, translated to paper. Space is depicted as three-dimensional by diminishing the size of objects that are further away.</i></p>
<p>Primadi Tabrani</p> <p>Perkembangan anak dan Bahasa Rupa</p>	<p>Perkembangan Skema/integrasi indera/konsep ruang & waktu</p> <p>+ Kepala-kaki, Penyederhanaan, Garis tanah didalam kertas. Berbagai</p>	<p>Utamakan objek yg dipentingkan.</p> <p>+ Objek yg penting dibesarkan, Sinar X</p> <p>Aneka Waktu &</p>	<p>Mata mulai berperan, untuk rinci</p> <p>+ Detail lebih rinci dari objek yg digambar</p>	<p>'Krisis'= perang indera mata yg baru jadi dgn indera indera lain.</p> <p>Muncul gambar tumpangtindih.</p> <p>Bingung antara RWD - NPM</p>

	bahasarupa digunakan sekaligus.	Ruang + Lapisan latar, Kembar, Imaji jamak, Garis tanah jamak, Rebahan, Berkeliling, Dekoratif	Gambar selain imajinasi, mulai jadi catatan peristiwa Seakan naturalis, sekaligus digunakan aneka bahasarupa tsb.	
Betty Edwards Creative and Mental Growth	<i>The Landscape</i> <i>By five or six, children develop a set of symbols to create a landscape that eventually becomes a single variation repeated endlessly. A blue line and sun at the top of the page and a green line at the bottom become symbolic representations of the sky and ground. Landscapes are compose carefully, giving the impression that removing any single form would throw off the balance of</i>	<i>The stage of complexity</i> <i>At nine or ten years, children try for more detail, hoping to achieve greater realism, a prized goal. Concern for where things are in their drawings is replaced by concern for how things look-- particularly tanks, dinosaurs, super heroes, etc. for boys; models, horses, landscapes, etc. for girls.</i>	<i>The stage of realism</i> <i>The passion for realism is in full bloom. When drawings do not "come out right" (look real) they seek help to resolve conflict between how the subject looks and previously stored information that prevents their seeing the object as it really looks. Struggle with perspective, foreshortening , and similar spatial issues as they learn how to see.</i>	<i>The crisis period</i> <i>The beginning of adolescence marks the end of artistic development among most children, due to frustration at "getting things right." Those who do manage to weather the crisis and learn the "secret" of drawing will become absorbed in it. Edwards believes that proper teaching methods will help children learn to see and draw and prevent this crisis.</i>

	<i>the whole picture.</i>			
--	---------------------------	--	--	--

Pendapat ketiga pakar di atas terlihat adanya kesamaan dalam mengelompokkan antara usia anak dan karakteristik gambar anak. Menurut Bandi (2011) bahwa gambar anak dapat mencerminkan karakter anak. Apa yang digambarkan merupakan hasil apa yang dilihat kemudian dirasakan. Apa yang digambar bukan hanya yang sedang ia pikirkan, melainkan apa yang dilihat dengan perasaan yang diasosiasikan. Anak dapat meniru alam, mengubah, mengurangi atau menghilangkan sebagian objek yang digambarkannya. Sedangkan menurut Victor Lowenfeld (1975; 275), dalam Bandi (2011) bahwa karakteristik gambar anak terbagi menjadi:

1. Tipe Visual

Tipe visual adalah gambar anak yang menunjukkan kecenderungan bentuk yang lebih visual-realistis (memperlihatkan kemiripan bentuk gambar sesuai obyek yang dilihatnya, atau obyektif). Gambar yang diekspresikan mementingkan kemiripan karya dengan bentuk yang dilihatnya serta memperhitungkan proporsinya secara tepat. Penguasaan ruang lebih terasa dengan memperhitungkan jarak jauh dan dekat. Termasuk penggunaan warna yang sesuai dengan warna-warna pada bendanya. Batas-batas tertentu gambar atau lukisan anak yang tergolong tipe visual dapat dipersamakan dengan lukisan karya pelukis naturalis, yang membuat lukisannya sangat detail, karena ingin menggambarkan keadaan sebagaimana kelihatannya (dari pengalaman visual).

2. Tipe Haptik

Haptik berasal dari kata Yunani *haptos* yang artinya "*laying hold of*" (Lowenfeld, 1975; 275). Gambar anak yang memiliki tipe haptik menunjukkan kecenderungan ke arah kebentukan yang lebih visual-emosional atau upaya penggambaran secara subyektif yang berisi tentang ekspresi pribadi dalam merespon lingkungannya. Benda yang digambarkan merupakan reaksi emosional melalui perabaan dan penghayatannya di luar pengamatan visual. Biasanya benda yang dianggap penting dibuat dengan ukuran lebih besar dibandingkan dengan benda yang kurang penting. Gambar anak yang bertipe haptik dapat disamakan dengan lukisan

bergaya ekspresionisme. Lukisan ekspresionisme adalah karya lukis yang memperlihatkan ungkapan rasa secara spontan, dan sebagai pernyataan obyektif dari dalam diri pelukisnya (*inner states*). Lukisan yang bersifat ekspresionistis nampak berkesan sangat subyektif dari kebebasan pribadi masing-masing pelukisnya.

Berdasarkan hasil penelitian Lowenfeld menunjukkan bahwa 47% bertipe visual, 23 % bertipe haptik, dan 30% tidak teridentifikasi. Dalam penelitian ini akan dipilih gambar anak yang representatif, dapat dibaca dan teridentifikasi disesuaikan dengan tujuan penelitian serta digunakan pendekatan bahasa rupa.

BAB III

LINGKUNGAN SOSIAL SDN SARIJADI, SDN SUKASARI I, SDN PLESIRAN DI BANDUNG

3.1 Gambaran Umum SD Sarijadi Bandung

Sekolah Dasar Negeri Sarijadi 9 adalah sebuah organisasi yang bergerak dalam bidang pendidikan dasar. Sekolah ini terletak di jalan Sarimanis Perumnas Sarijadi Blok 17 Bandung, telepon 2007802 dan dipimpin oleh Kepala Sekolah Ibu Hj. Siti Rakhmah. Luas sekolah ini adalah \pm 1554 m². Di atas lahan ini ditempati oleh 3 (tiga) sekolah Dasar negeri yakni SDN

Sarijadi 3, 4, dan 9. Luas SDN Sukajadi 9 sebesar 320 m². Dipilih yang terakhir karena kondisi sekolahnya yang dianggap paling membutuhkan bantuan.

Sekolah formal ini hanya memiliki fasilitas berupa 3 ruang kelas yang dipergunakan



Gambar 3.1. Ruang Perpustakaan SDN Sarijadi 9 Bandung

untuk 6 kelas. Kelas 1-kelas 3 SD masuk sekolah pada pagi hari, sedangkan kelas 4-kelas 6 SD masuk sekolah pada siang hari. Sebuah perpustakaan merangkap ruang guru dan kantor kepala sekolah melengkapi fasilitas SDN Sukajadi 9 Bandung (gambar 1). Ruang toilet kondisinya sangat mengenaskan, rusak, kotor dan bau yang sangat menusuk hidung. Sebuah lapangan dipergunakan bersama-sama dengan SD lainnya.

Jumlah siswa yang menempuh pendidikan formal saat ini 198 siswa yang terdiri atas kelas 1 SD hingga kelas 6 SD, sedangkan guru yang mengajar berjumlah 12 orang.

3.1.1 Tayangan televisi yang disukai anak-anak SD Sarijadi

Pada saat penelitian anak-anak usia 9-12 tahun dikumpulkan di ruangan kelas, anak-anak diambil secara random dari setiap kelas. Kemudian ditayangkan film kartun yang berasal dari televisi yang sebelumnya telah direkam terlebih dahulu oleh penulis. Tayangan film kartun yang ditayangkan di kelas diawali dari kuesioner yang diedarkan kepada anak-anak.



Gambar 3.2 Hari sedang mempersiapkan perlengkapan untuk tayangan film kartun
Foto: Dokumen peneliti



Gambar 3.3 Suasana anak-anak sedang menonton tayangan film kartun
Foto: Dokumen peneliti

3.1.2 Gambar Anak SD Sarijadi Usia 9-12 Tahun



Gambar 3.4 Anak-anak menggambar apa yang telah ia lihat sebelumnya.
Foto: Dokumen peneliti

3.2 Gambaran Umum SD Negeri Sukasari 1 Bandung

Sekolah Dasar Negeri Sukasari 1 terletak di jalan Sukakarya dekat dengan kampus Maranatha. Sekolah ini memiliki 10 orang guru wali kelas dibantu dengan guru honorer untuk pelajaran ekstrakurikuler. Jumlah siswa yang tercatat aktif \pm 420 orang yang diajar oleh 27 orang guru. Fasilitas yang ada adalah 10 kelas, yang terdiri atas 2 shift yaitu pagi dan siang hari.



Gambar 3.5 SDN Sukasari I
Jl. Sukakarya Bandung.
Dok: Peneliti



Gambar 3.6 Suasana Belajar
Jl. Sukakarya Bandung.
Dok: Peneliti

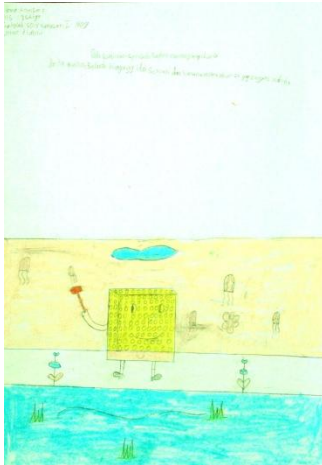
Setiap kelas menampung 35 orang murid. Fasilitas yang dimiliki adalah enam unit kelas, satu ruang mushola, satu ruang untuk perpustakaan, dua ruang untuk toilet, ruang kepala sekolah dan satu ruang guru, sedangkan untuk fasilitas bermain adalah sebuah lapangan dan panggung untuk pertunjukkan di sekolah. Mata pelajaran extra kurikuler yang diminati oleh anak anak adalah seni dan karawitan, yang diberikan adalah kegiatan menggambar, menari, dan seni karawitan. Guru sei rupa yang secara khusus mengajarkan seni secara reguler belum ada, sehingga sekolah ini menggunakan guru honorer yang mengajar untuk kegiatan extra kurikuler seni rupa.

3.2.1 Tayangan televisi yang disukai anak-anak SD Negeri Sukasari 1.

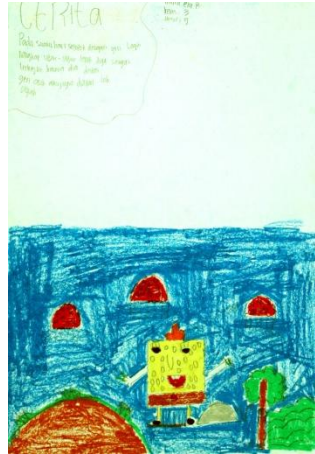
Berdasarkan wawancara anak anak sangat menyukai film kartun Sponge Bob, dengan alasan film ini mengungkapkan kepolosan, boleh bebas berbicara apa adanya. Ada tanggapan dari anak anak lainnya adalah spnge Bob adalah tokoh yang lucu.

3.2.2 Gambar Anak SD Negeri Sukasari 1 Usia 9-12 Tahun

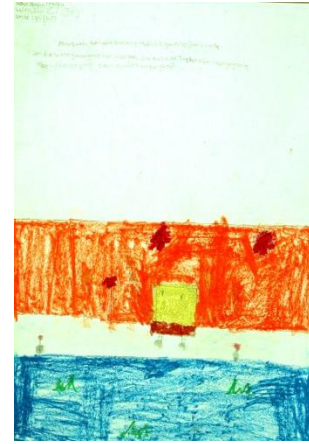
Di bawah ini adalah beberapa hasil karya anak anak mengenai Sponge bob tahun (2008/2009) :



Anmisa F

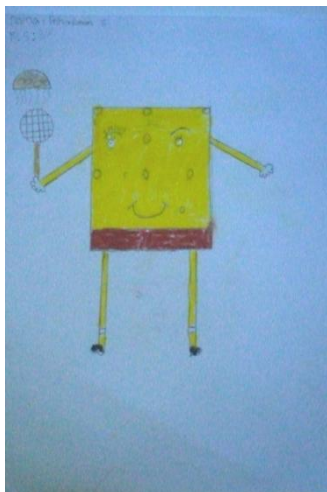


Eka R



Nenden Imelda

Hasil karya anak anak mengenai Sponge bob tahun (2010/2011) :



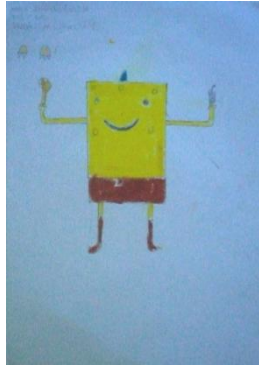
Prihatiman



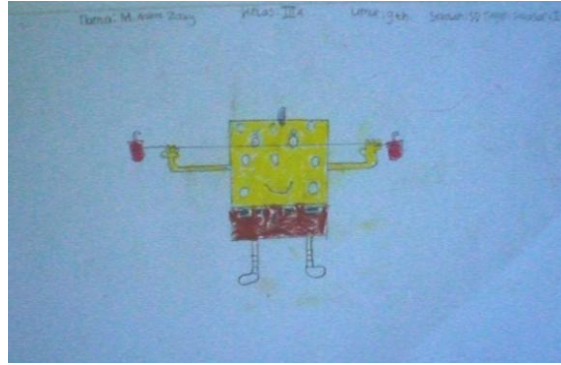
Yulianti



Rizal



Ahmad Fauzan



Andrea Zaky

3.3 Gambaran Umum SD Plesiran Bandung

Sekolah Dasar Negeri Plesiran 2 dan 5 adalah sebuah organisasi yang bergerak dalam bidang pendidikan dasar. Sekolah ini terletak di jalan Plesiran No. 36 Kelurahan lebak Siliwangi Kecamatan Coblong Bandung, dan dipimpin oleh Kepala Sekolah Ibu Dra. Hj. Ani Kurniawati S. Luas tanah sekolah ini adalah $\pm 742,5$ m².



Gambar 3.7 Jalan menuju SD Plesiran 2 dan 5, yang terletak di perkampungan Balubur yang padat.
Dok: Seni Murni



Gambar 3.8 SD Plesiran 2 dan 5
Jl. Plesiran 36 Bandung.
Dok: Seni Murni

Di atas lahan ini ditempati oleh 2 (dua) sekolah Dasar Negeri yakni SDN Plesiran 2, dan 5. Luas bangunan sekolah sebesar 430 m². Sekolah formal ini memiliki fasilitas yang dipergunakan untuk 2 sekolah, berupa:

- 7 ruang kelas dengan cara di Shift pagi dan siang hari
- 1 ruang kantor kepala sekolah
- 1 ruang perpustakaan
- 1 ruang ekstrakurikuler (2 ruang dijadikan satu)
- 1 ruang guru
- 4 ruang toilet
- 1 lapangan dipergunakan bersama-sama dengan SD lainnya.

Jumlah siswa yang menempuh pendidikan formal saat ini 269 siswa yang terdiri atas kelas 1 SD hingga kelas 6 SD, sedangkan guru yang mengajar berjumlah 14 orang yang dibantu oleh tenaga honorer sejumlah 5 orang.

3.3.1 Tayangan televisi yang disukai anak-anak SD Plesiran

Data mengenai gambar anak ini diambil pada tahun akademik 2008/2009, film kartun yang mendominasi pada saat itu adalah Sponge bob, Naruto serta beberapa tokoh film yang diangkat dari cerita HC andersen seperti Cinderella.

3.3.2 Gambar Anak SD Plesiran Usia 9-12 Tahun tahun 2008/2009:

Dibawah ini adalah gambar anak-anak yang diambil pada tahun akademik 2008/2009. Kebanyakan dari mereka menggambarkan tokoh Naruto.



Tjeni

Ira



Alvira



Anisa

Selanjutnya mengenai analisis dari gambar anak akan dibahas pada bab empat.

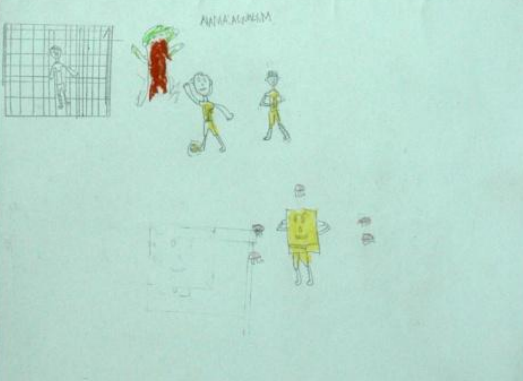
BAB IV

PENGARUH TELEVISI PADA EKSPRESI GAMBAR ANAK

4.1 Analisis Ekspresi Gambar Anak tahun 2008/2009

Pada pembahasan ini, gambar anak yang menjadi fokus penelitian ini, akan dikaji satu persatu dalam bentuk tabel. Hal ini dimaksudkan untuk mempermudah dalam hal pemahaman cara membaca bahasa rupanya. Satu tabel berisi satu gambar, yang berisi uraian Cara Wimba dan Tata Ungkapan Dalam serta dilengkapi cara membaca bahasa rupanya.

Kelas III (usia 8 thn)

<p>Agung M</p> <p>Tahun : 2008</p> <p>Ukuran : A3</p> <p>Sekolah : SD Pelesiran</p>			
--	--	--	--

CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN DALAM	CARA MEMBACA BAHASA RUPA
<p><u>Ukuran Pengambilan</u></p> <p>Very Long Shot</p> <p>Dari Kepala sampai kaki,</p> <p>Diperkecil,</p>		<p>Komposisi gambar obyek terlihat jelas.</p>
<p><u>Sudut Pengambilan :</u></p> <p>Sudut Wajar,</p> <p>Sudut Atas,</p>		<p>Wimba tampak sejajar dengan pandangan mata</p>
<p><u>Skala :</u></p> <p>Lebih Kecil dari aslinya,</p>		<p>Semua wimba digambar lebih kecil dari obyek aslinya.</p>

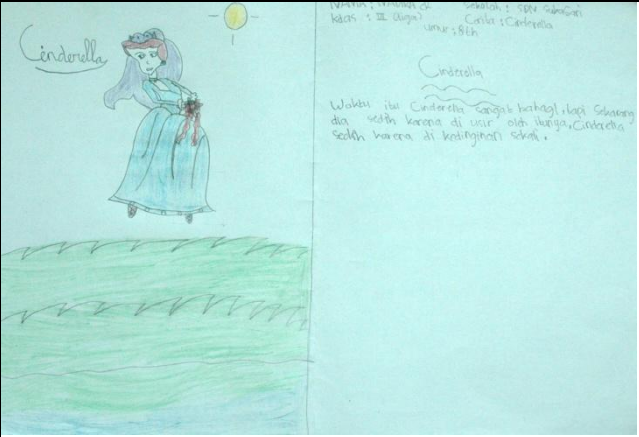
<u>Penggambaran :</u> Blabar,Stilasi, Perspektif, Distorsi,Warna, Garis, Siluet, Kejadian, Aneka tampak, moment opname		Semua wimba digambar secara blabar, distorsi, sedangkan pewarnaan secara sederhana.
<u>Cara dilihat</u> Sudut Lihat Wajar,		Posisi letak gambar sejajar dengan rata-rata pandangan manusia, sementara wimba orang terlihat tampak depan
	<u>Menyatakan Ruang :</u> Cara Pengambilan Gabungan, Cara Naturalis Perspektif Identifikasi Ruang Garis Tanah, Tepi Bawah=Garis Tanah	Horison terletak diatas bidang gambar. Bagian atas adalah ruang langit sedangkan bagian bawah adalah tanah. Semua obyek terlihat seperti pada ruang angkasa melayang- layang.
	<u>Menyatakan Gerak :</u> Anggota tubuh di perbesar Distorsi tangan, Bentuk dinamis	Tangan anak di perbesar (Ronaldowati/Ceking), seakan akan gerakan ancang ancang sebelum memasukan bola, bergerak dan penting
	<u>Menyatakan Ruang dan Waktu :</u> Dismix	Kejadian memasukan bola ke kipper dan Ruang Spongebob yang ada di dalam air terjadi berurutan di dalam imajinasi si anak, tetapi ada di satu tempat(kertas) yang sama, kemungkinan adalah Ronaldowati memasukan bola di lihat oleh spongebob dan ubur ubur.

	<u>Menyatakan Penting :</u> Skala Gabungan, Komposisi, Diperbesar, Di tengah	Dengan penataan komposisi sedemikian rupa, sehingga wimba terkesan penting secara keseluruhan. Gambar Spongebob berada di tengah merupakan tokoh sentral
--	---	--

<p>Pindri</p> <p>Tahun : 2008</p> <p>Ukuran : A3</p> <p>Sekolah : SD Pelesiran</p>	
---	--


CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN DALAM	CARA MEMBACA BAHASA RUPA
<u>Ukuran Pengambilan</u> Very Long Shot Dari Kepala sampai kaki, Diperkecil,		Komposisi gambar obyek terlihat jelas.
<u>Sudut Pengambilan :</u> Sudut Wajar, Tampak Burung		Wimba tampak sejajar dengan pandangan mata , sawah terlihat dari atas(tampak burung)
<u>Skala :</u> Lebih Kecil dari aslinya, Ukuran Raksasa		Semua wimba digambar lebih kecil dari obyek aslinya. Shisimaru di buat Raksasa sebagai tokoh sentral
<u>Penggambaran :</u> Blabar,Stilasi, Perspektif, Distorsi,Warna, Garis, Siluet, Kejadian, Aneka tampak, moment opname		Semua wimba digambar secara blabar, distorsi, sedangkan pewarnaan secara sederhana.

<p><u>Cara dilihat</u> Sudut Lihat Wajar,</p>		<p>Posisi letak gambar sejajar dengan rata-rata pandangan manusia, sementara wimba orang terlihat tampak depan</p>
	<p><u>Menyatakan Ruang :</u> Cara Pengambilan Gabungan, Cara Naturalis Perspektif Identifikasi Ruang Garis Tanah, Tepi Bawah=Garis Tanah</p>	<p>Horison terletak diatas bidang gambar. Bagian atas adalah ruang langit sedangkan bagian bawah adalah tanah. Ada Permainan perspektif</p>
	<p><u>Menyatakan Gerak :</u> Garis ekspresif pada awan dan langit</p>	<p>Garis garis pada langit menyatakan bahwa awan yang ada bergerak</p>
	<p><u>Menyatakan Ruang dan Waktu :</u> Dismix</p>	<p>Kejadian awan dan sawah ada dalam 1 tempat, padahal sawah adalah setting tempat di Indonesia sementara cerita Naruto bersetting di jepang, Adanya gabungan antara setting pantai dan gunung</p>
	<p><u>Menyatakan Penting :</u> Skala Gabungan, Komposisi, Diperbesar</p>	<p>Gunung gunung besar dan megah, Tokoh sentral shisimaru terlihat raksaksa di banding pohon pohon kelapa</p>

<p>Nadika CR</p> <p>Judul : Cinderella</p> <p>Tahun : 2008</p> <p>Ukuran : A3 terbagi 2; Tulisan dan Gambar masing masing A4</p> <p>Sekolah : SD Sukasari</p>	 <p>The illustration shows a young girl with long hair, wearing a blue dress and a crown, standing on a green field. A yellow sun is in the sky. To the right of the drawing is handwritten text in Indonesian. The text includes the title 'Cinderella' and a short story: 'Waktu itu Cinderella sangat bahagia, tapi kemudian dia sedih karena di usir oleh ibunya, Cinderella sedih karena di kedipinhati sakit.'</p>
--	--


CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN DALAM	CARA MEMBACA BAHASA RUPA
<p><u>Ukuran Pengambilan</u></p> <p>Medium Shot</p> <p>Dari Kepala sampai kaki,</p> <p>Diperkecil,</p>		<p>Komposisi gambar obyek terlihat jelas.</p>
<p><u>Sudut Pengambilan :</u></p> <p>Sudut Wajar,</p> <p>Sudut Atas,</p>		<p>Wimba tampak sejajar dengan pandangan mata</p>
<p><u>Skala :</u></p> <p>Ukuran Raksasa</p>		<p>Cinderella di buat Raksasa sebagai tokoh sentral</p>
<p><u>Penggambaran :</u></p> <p>Blabar, Stilasi,</p> <p>Perspektif,</p> <p>Distorsi, Warna, Garis,</p> <p>Siluet, Kejadian,</p> <p>Aneka tampak,</p> <p>moment opname</p>		<p>Semua wimba digambar secara blabar, distorsi, sedangkan pewarnaan secara sederhana.</p>

<p><u>Cara dilihat</u> Sudut Lihat Wajar,</p>		<p>Posisi letak gambar sejajar dengan rata-rata pandangan manusia.</p>
	<p><u>Menyatakan Ruang :</u> Cara Pengambilan Gabungan, Cara Naturalis Perspektif Identifikasi Ruang Garis Tanah Depth of Field</p>	<p>Garis Tanah ada, namun obyek melayang di atasnya</p>
	<p><u>Menyatakan Gerak :</u> Ciri Gerak:melayang dari garis tanah</p>	<p>Cinderela tidak berada di tanah kemungkinan menangkap gerak Cinderella yang melompat</p>
	<p><u>Menyatakan Ruang dan Waktu :</u> Dismix, Komposisi</p>	<p>Tokoh Cinderella melompat, membawa bunga</p>
	<p><u>Menyatakan Penting :</u> Sentral Komposisi, Diperbesar</p>	<p>Cinderela ada ditengah dan di perbesar</p>

<p>Lanny Nurliani Tahun : 2008 Ukuran : A3 Sekolah : SD Pelesiran</p>		
---	--	--

CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN DALAM	CARA MEMBACA BAHASA RUPA
<u>Ukuran Pengambilan</u> Medium Long Shot Dari Kepala sampai kaki, Diperkecil,		Komposisi gambar obyek terlihat jelas.
<u>Sudut Pengambilan :</u> Sudut Wajar, Sudut Atas,		Wimba tampak sejajar dengan pandangan mata
<u>Skala :</u> Lebih Kecil dari aslinya, Ukuran Raksasa		Semua wimba digambar lebih kecil dari obyek aslinya.
<u>Penggambaran :</u> Blabar,Stilasi, Perspektif, Distorsi,Warna, Garis, Siluet, Kejadian, Aneka		Semua wimba digambar secara blabar, distorsi, sedangkan pewarnaan secara sederhana.

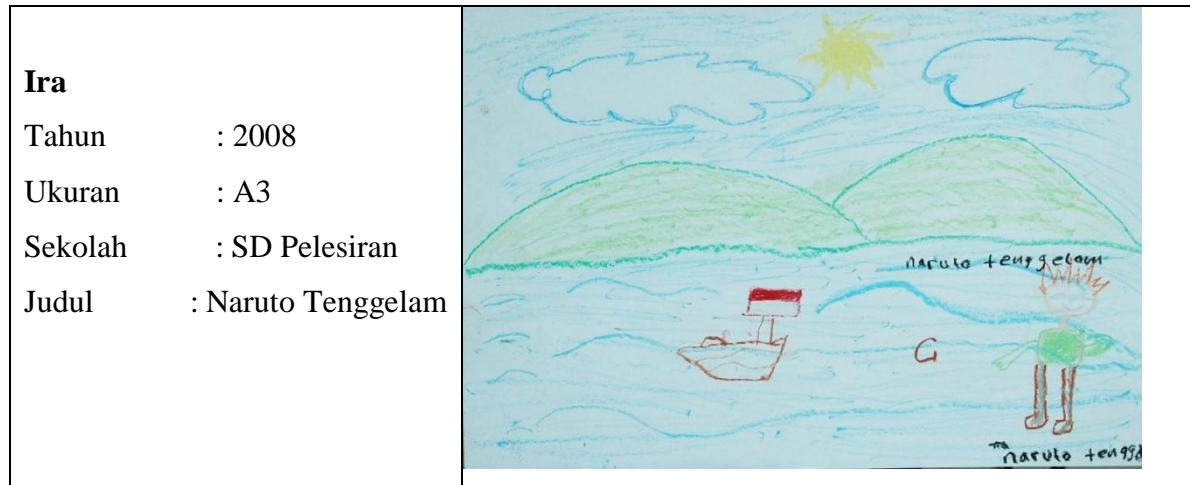
tampak, moment opname		
<u>Cara dilihat</u> Sudut Lihat Wajar, Aneka Tampak		Posisi letak gambar sejajar dengan rata-rata pandangan manusia, sementara wimba orang terlihat tampak depan Rumah terlihat di datarkan
	<u>Menyatakan Ruang :</u> Cara Pengambilan Gabungan, Cara Naturalis Perspektif Identifikasi Ruang Garis Tanah, Tepi Bawah=Garis Tanah	Horison terletak diatas bidang gambar. Bagian atas adalah ruang langit sedangkan bagian bawah adalah tanah. Ada Permainan perspektif
	<u>Menyatakan Gerak :</u> Tangan Orang kabur	Orang sedang menyirami tanaman
	<u>Menyatakan Ruang dan Waktu :</u> Dismix	Semua kejadian dalam 1 panel.
	<u>Menyatakan Penting :</u> Skala Gabungan, Komposisi, Diperbesar Diperkecil	Kupu kupu di perbesar menyatakan penting jelas, di depan. Pohon tidak penting sehingga skala di perkecil

<p>Lanny Nurliani Tahun : 2008 Ukuran : A3 Sekolah : SD Pelesiran Kelas IV(9 thn)</p>	
---	---

CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN DALAM	CARA MEMBACA BAHASA RUPA
<u>Ukuran Pengambilan</u> medium Long Shot Dari Kepala sampai kaki, Diperkecil,		Komposisi gambar obyek terlihat jelas.
<u>Sudut Pengambilan :</u> Sudut Wajar, Sudut Atas,		Wimba tampak sejajar dengan pandangan mata
<u>Skala :</u> Lebih Kecil dari aslinya, Ukuran Raksasa		Semua wimba digambar lebih kecil dari obyek aslinya.
<u>Penggambaran :</u> Blabar,Stilasi, Perspektif, Distorsi,Warna, Garis, Siluet, Kejadian, Aneka		Semua wimba digambar secara blabar, distorsi, sedangkan pewarnaan secara sederhana.

tampak, moment opname		
<u>Cara dilihat</u> Sudut Lihat Wajar, Aneka Tampak		Posisi letak gambar sejajar dengan rata-rata pandangan manusia, sementara wimba orang terlihat tampak depan
	<u>Menyatakan Ruang :</u> Cara Pengambilan Gabungan, Cara Naturalis Perspektif Identifikasi Ruang Garis Tanah, Tepi Bawah=Garis Tanah	Horison terletak diatas bidang gambar. Bagian atas adalah ruang langit sedangkan bagian bawah adalah tanah. Ada Permainan perspektif
	<u>Menyatakan Gerak :</u> <u>Distorsi tangan</u> <u>Spongebob</u>	Tangan kiri di distorsi menyatakan gerakan melambai
	<u>Menyatakan Ruang dan Waktu :</u> Dismix, Aneka ruang dan waktu (<i>dreamtime</i>)	Semua kejadian dalam 1 panel.
	<u>Menyatakan Penting :</u> Skala Gabungan, Komposisi, Diperbesar Penekanan cerita dengan tulisan	Kupu kupu di perbesar menyatakan penting jelas, di depan.

Kelas V (usia 10 thn)



CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN DALAM	CARA MEMBACA BAHASA RUPA
<u>Ukuran Pengambilan</u> Very Long Shot Dari Kepala sampai kaki, Diperkecil, Medium Long shot		Komposisi gambar obyek terlihat jelas.
<u>Sudut Pengambilan :</u> Sudut Wajar, Sudut Atas,		Wimba tampak sejajar dengan pandangan mata
<u>Skala :</u> Lebih Kecil dari aslinya, Ukuran Raksasa		Semua wimba digambar lebih kecil dari obyek aslinya.
<u>Penggambaran :</u> Blabar, Stilasi, Perspektif,		Semua wimba digambar secara blabar, distorsi, sedangkan pewarnaan secara sederhana.

Distorsi,Warna, Garis, Siluet, Kejadian, Aneka tampak, moment opname		
<u>Cara dilihat</u> Sudut Lihat Wajar, Aneka Tampak		Posisi letak gambar sejajar dengan rata-rata pandangan manusia, sementara wimba Naruto terlihat tampak depan
	<u>Menyatakan Ruang :</u> Cara Pengambilan Gabungan, Cara Naturalis Perspektif Identifikasi Ruang Garis Tanah, Tepi Bawah=Garis Tanah	Horison terletak diatas bidang gambar. Bagian atas adalah ruang langit sedangkan bagian bawah adalah tanah. Ada Permainan perspektif
	<u>Menyatakan Gerak :</u> Distorsi kaki	Kaki bergerak. Kemungkinan Naruto berenang
	<u>Menyatakan Ruang dan Waktu :</u> Dismix	Semua kejadian dalam 1 panel.
	<u>Menyatakan Penting :</u> Skala Gabungan, Komposisi, Diperbesar Sinar X	Naruto di perbesar menyatakan penting jelas, di depan. Naruto di dalam air terlihat, efek sinar X. Memakai tulisan untuk menyatakan penting

Tjenny TED Tahun : 2008 Ukuran : A3 Sekolah : SD Pelesiran Judul :Naruto Kesetrum	
--	--

CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN DALAM	CARA MEMBACA BAHASA RUPA
<u>Ukuran Pengambilan</u> Very Long Shot Dari Kepala sampai kaki, Diperkecil,		Komposisi gambar obyek terlihat jelas.
<u>Sudut Pengambilan :</u> Sudut Wajar, Sudut Atas,		Wimba tampak sejajar dengan pandangan mata
<u>Skala :</u> Lebih Kecil dari aslinya, Ukuran Raksasa		Semua wimba digambar lebih kecil dari obyek aslinya.
<u>Penggambaran :</u> Blabar,Stilasi, Perspektif, Distorsi,Warna, Garis, Siluet,		Semua wimba digambar secara blabar, distorsi, sedangkan pewarnaan secara sederhana.

Kejadian, Aneka tampak, moment opname		
<u>Cara dilihat</u> Sudut Lihat Wajar, Aneka Tampak		Posisi letak gambar sejajar dengan rata-rata pandangan manusia, sementara wimba orang terlihat tampak depan Rumah terlihat di datarkan
	<u>Menyatakan Ruang :</u> Cara Pengambilan Gabungan, Cara Naturalis Perspektif Identifikasi Ruang Garis Tanah, Tepi Bawah=Garis Tanah	Horison terletak diatas bidang gambar. Bagian atas adalah ruang langit sedangkan bagian bawah adalah tanah. Ada Permainan perspektif
	<u>Menyatakan Gerak :</u> Garis kabur pada rambut	Garis garis pada langit menyatakan rambut kesetrum baik Ronaldo maupun Naruto.
	<u>Menyatakan Ruang dan Waktu :</u> Dismix	Semua kejadian dalam 1 panel.
	<u>Menyatakan Penting :</u> Skala Gabungan, Komposisi, Diperbesar	Naruto dan Ronaldo di perbesar menyatakan penting jelas, di depan. Memakai tulisan untuk menyatakan penting

Wuani Galuh-Ayu W

Tahun : 2008

Ukuran : A3

Sekolah : SD Pelesiran



CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN DALAM	CARA MEMBACA BAHASA RUPA
<u>Ukuran Pengambilan</u> Very Long Shot Dari Kepala sampai kaki, Diperkecil,		Komposisi gambar obyek terlihat jelas.
<u>Sudut Pengambilan :</u> Sudut Wajar, Sudut Atas,		Wimba tampak sejajar dengan pandangan mata
<u>Skala :</u> Lebih Kecil dari aslinya, Ukuran Raksasa		Semua wimba digambar lebih kecil dari obyek aslinya.
<u>Penggambaran :</u> Blabar,Stilasi, Perspektif, Distorsi,Warna, Garis, Siluet, Kejadian, Aneka tampak, moment		Semua wimba digambar secara blabar, distorsi, sedangkan pewarnaan secara sederhana.

opname		
<u>Cara dilihat</u> Sudut Lihat Wajar, Aneka Tampak		Posisi letak gambar sejajar dengan rata-rata pandangan manusia, sementara wimba orang terlihat tampak depan Kolam terlihat di datarkan agar semua dapat terlihat
	<u>Menyatakan Ruang :</u> Cara Pengambilan Gabungan, Cara Naturalis Perspektif Identifikasi Ruang Garis Tanah, Tepi Bawah=Garis Tanah	Horison terletak diatas bidang gambar. Bagian atas adalah ruang langit sedangkan bagian bawah adalah tanah. Ada Permainan perspektif, kebingungan menentukan prespektif yang ”benar”
	<u>Menyatakan Gerak :</u> Distorsi pada awan dan langit	Garis garis pada langit menyatakan bahwa awan yang ada bergerak.
	<u>Menyatakan Ruang dan Waktu :</u> Dismix	Semua kejadian dalam 1 panel.
	<u>Menyatakan Penting :</u> Skala Gabungan, Komposisi, Diperbesar	Naruto di depan.

<p>Ayu Tahun : 2008 Ukuran : A3 Sekolah : SD Pelesiran</p>	
--	--

CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN DALAM	CARA MEMBACA BAHASA RUPA
<u>Ukuran Pengambilan</u> Very Long Shot Dari Kepala sampai kaki, Diperkecil,		Komposisi gambar obyek terlihat jelas.
<u>Sudut Pengambilan :</u> Sudut Wajar, Sudut Atas,		Wimba tampak sejajar dengan pandangan mata
<u>Skala :</u> Lebih Kecil dari aslinya, Ukuran Raksasa		Semua wimba digambar lebih kecil dari obyek aslinya.
<u>Penggambaran :</u> Blabar,Stilasi, Perspektif, Distorsi,Warna, Garis, Siluet, Kejadian, Aneka		Semua wimba digambar secara blabar, distorsi, sedangkan pewarnaan secara sederhana.

tampak, moment opname		
<u>Cara dilihat</u> Sudut Lihat Wajar, Aneka Tampak		Posisi letak gambar sejajar dengan rata-rata pandangan manusia, sementara wimba orang terlihat tampak depan Rumah terlihat di datarkan
	<u>Menyatakan Ruang :</u> Cara Pengambilan Gabungan, Cara Naturalis Perspektif Identifikasi Ruang Garis Tanah, Tepi Bawah=Garis Tanah	Horison terletak diatas bidang gambar. Bagian atas adalah ruang langit sedangkan bagian bawah adalah tanah. Ada permainan perspektif
	<u>Menyatakan Gerak :</u> Ciri Gerak, ada garis panah	Garis panah di jalan.
	<u>Menyatakan Ruang dan Waktu :</u> Dismix	Semua kejadian dalam 1 panel.
	<u>Menyatakan Penting :</u> Skala Gabungan, Komposisi, Diperbesar	Naruto diperbesar menyatakan penting jelas, di depan. Memakai tulisan (simbol) seperti panah untuk menyatakan penting

4.2 Pengaruh Televisi Terhadap Ekspresi Gambar Anak Tahun 2008/2009

Berdasarkan analisis bahasa rupa yang dilakukan terhadap gambar-gambar di atas, maka pengaruh televisi terhadap ekspresi gambar anak pada tahun 2008/2009 dapat ditemukan pada penggambaran obyek utama. Di sini dapat dibagi ke dalam 2 kelompok, yaitu tokoh kartun yang sedang populer di televisi dan tokoh yang memang telah menjadi ikon bagi film kartun atau cerita dongeng. Kelompok yang pertama menghadirkan Naruto dan Sponge Bob, sedangkan kelompok kedua adalah yang menampilkan tokoh Cinderella. Selain tokoh kartun, yang juga banyak dijadikan obyek gambar adalah tokoh Ronaldowati, sebuah sinetron yang memanfaatkan sosok pesepakbola Brasil Ronaldo, yang kemudian ditampilkan melalui sosok Ronaldowati, seorang gadis yang mahir bermain bola dan mengidolakan Ronaldo.

Penggambaran Naruto pada gambar anak lebih ditekankan pada penampilan sosok Naruto yang mempunyai ciri khas rambut yang lancip, sedangkan cerita yang digambarkan lebih subyektif, artinya tidak menirukan adegan yang ada di film animasinya, seperti perkelahian atau adegan kekerasan lainnya. Contohnya pada karya yang berjudul Naruto Tenggelam, dimana hanya Naruto yang hadir, tanpa ada tokoh lain. Sedangkan pada karya lainnya Naruto didampingkan dengan Ronaldowati.

Cara penggambaran pada karya anak-anak ini tidak mengalami perubahan yang banyak, misalnya untuk menggambarkan Naruto sebagai tokoh penting, maka ia digambarkan lebih besar dibandingkan obyek lainnya. Untuk lebih menampilkan kekhasan dari sosok Naruto, maka anak-anak menggambarannya dengan tampak khas dan aneka tampak. Dengan cara penggambaran seperti itu, obyek bisa diceritakan dengan lebih rinci. Misalnya pada gambar Naruto Tenggelam, air diberi warna biru dan berkesan transparan, sehingga sosok Naruto dapat dilihat tertutup air, sedangkan untuk lebih menekankan air yang dalam dan luar maka digambarkan sebuah perahu. Perahu sengaja digambar kecil, karena hanya berfungsi untuk menerangkan tempat dan keadaan sedang mengapung, sehingga tidak terlalu penting untuk diceritakan. Hal lain yang menarik adalah penggambaran gunung sebagai latar belakang, disini unsur kebiasaan anak di daerah pegunungan tetap hadir.

Obyek gunung, matahari, dan awan selalu ditampilkan oleh anak-anak dalam gambar yang mereka buat, siapapun tokoh utamanya latar belakang selalu obyek yang biasa ditemui sehari-hari. Hal ini menggambarkan bahwa anak-anak tetap menampilkan unsur subyektif yang melekat di dalam dirinya. Adegan-adegan yang ada di film ternyata tidak sepenuhnya ditiru, hanya bagian-bagian yang mereka ingin ceritakan saja yang ditampilkan.

Penggambaran tokoh Ronaldowati yang sering ditampilkan bersamaan dengan Naruto, ditampilkan dengan cara yang sama, yaitu dengan aneka tampak dan tampak khas. Potongan rambut Ronaldo yang menyisakan rambut di bagian tengah ditiru oleh pemeran Ronaldowati, potongan ini menjadi ciri khasnya, inilah yang digambarkan oleh anak-anak. Di film atau sinetronnya, Naruto dan Ronaldowati tidak pernah berbarengan, tetapi di mata anak-anak kedua tokoh ini digambarkan berdampingan. Hal ini membuktikan bahwa imajinasi anak-anak tidak terlalu terpengaruh oleh karakter tokoh yang ada layar kaca.

Pada penggambaran kartun Sponge Bob, cara penggambaran yang biasa anak-anak lakukan sesuai dengan yang biasa mereka lihat, karena dalam film Sponge Bob digambarkan lebih dengan berfikir imajinasi anak-anak. Walaupun berada di dasar laut, tetapi setiap aktivitas yang dilakukan oleh tokoh-tokohnya tidak berbeda dengan yang biasa dilakukan di darat. Penggambaran seperti ini sesuai dengan gaya bercerita anak-anak yang dengan imajinasinya melewati batas-batas nalar. Seperti terdapat aktivitas makan minum, berjemur di pantai dan aktivitas lainnya yang secara rasio tidak memungkinkan dilakukan di dasar laut. Penggambaran yang imajinatif ini ditampilkan oleh anak-anak dengan cara yang sama, yaitu sinar x. Pada gambar Sponge Bob, warna biru dijadikan latar belakang untuk menerangkan air laut, sedangkan ubur-ubur yang ada disekeliling Sponge Bob digambarkan untuk menjelaskan suasana di dasar laut. Walaupun terletak di dasar laut, tetapi tumbuhan atau pohon yang ada lebih menyerupai tumbuhan yang ada di darat. Hal ini juga memperlihatkan imajinasi anak dalam menggambarkan suasana di dasar laut berdasarkan persepsinya sendiri.

Pada gambar lainnya, Sponge Bob digambarkan sedang bermain bola dengan Ronaldowati, posisi Sponge Bob terpisah dari para pemain lainnya.

Pengaruh tampilan di televisi terhadap cara menggambar anak hanya pada bentuk khas dari tokoh utamanya, sedangkan cara menampilkan tetap dengan cara pandang gambar anak-anak. Gambar sinar x tetap dipakai agar menceritakan secara rinci, demikian juga dengan perspektif tidak sepenuhnya dipakai. Hal ini dikarenakan pada usia ini, daya imajinasi anak masih lebih kuat dibanding rasionya, sehingga kemiripan dengan obyek tidak terlalu dipentingkan. Pada usia 8 tahun dapat di katakan masih terlihat ciri-ciri gambar anak sesuai dengan yang di katakan Prof. Primadi Tabrani. namun dalam perkembangannya, proses bercerita anak tidak cukup melalui gambar, pada usia 9 tahun mulai ada posisi wimba dan tulisan secara terpisah dihadirkan oleh anak untuk memperjelas apa yang di ceritakannya, namun baik wimba maupun tulisan memiliki bobot kekuatan yang sama. Tetapi pada perkembangan yang lebih jauh lagi pada usia 10 tahun maka kebutuhan untuk bercerita melalui wimba sudah di rasakan tidak cukup maka wimba dan tulisan hadir secara bersama-sama, ditemukan juga bahwa anak berusaha merasionalisasikan apa yang di lihat kemudian digambarkan seperti pada kasus si anak mencari prespektif yang “benar” secara otak kanan.

Seorang anak memiliki filter untuk menyaring apa yang dia suka saja, dan tertuang dalam gambar. Terbukti ketika film Naruto dan Spongebob di putar tetap ada anak yang menggambar Cinderella.

4.3 Analisis Ekspresi Gambar Anak Tahun 2010/2011

Agar penelitian hasilnya dianggap sah maka peneliti beserta tim kembali mengambil data tentang gambar anak di Sekolah Dasar Negeri Sukasari I jalan Babakan Jeruk Bandung. Sampel gambar yang diambil dari anak kelas 3 sampai dengan kelas 5 SD di beberapa SD di Bandung pada tahun 2011, maka terdapat kecenderungan untuk menggambarkan tokoh Sponge Bob lebih dominan daripada penggambaran tokoh kartun lainnya. Hal ini berbeda dengan survey yang dilakukan 2 tahun lalu dimana tokoh kartun maupun film anak yang digambarkan lebih beragam. Seperti tokoh kartun Naruto, Dora Emon, atau tokoh di sinetron, seperti Ronaldowati.

Film kartun Sponge Bob yang diputar dua kali sehari, yaitu pada pagi hari dan sore hari ternyata sangat berpengaruh terhadap tontonan anak-anak, mungkin film ini yang paling banyak ditonton oleh anak-anak, bahkan orang dewasa sekalipun sangat familiar dengan tokoh ini. Cerita yang sederhana dengan didukung oleh penggambaran yang imajinatif membuat anak-anak dapat dengan cepat mengerti alur cerita. Hal-hal yang tidak bisa masuk akal di film ini menjadi wajar, seperti menyalakan api, berwisata ke pantai, menonton televisi, dan kegiatan yang biasa dilakukan di darat ternyata dilakukan di dasar laut, tempat di mana Sponge Bob dan teman-temannya berada.

Dalam menganalisa gambar bertema Sponge Bob ini, dibagi menjadi dua kelompok. Kelompok pertama terdiri dari gambar yang menampilkan obyek seperti yang biasa ditayangkan pada film Sponge Bob. Kelompok kedua, terdiri dari gambar yang menampilkan obyek yang tidak sama dengan adegan yang biasa ditayangkan di film Sponge Bob. Adapun gambar yang ditampilkan merupakan karya anak-anak SD kelas 3 yang berusia antara 8 – 10 tahun.

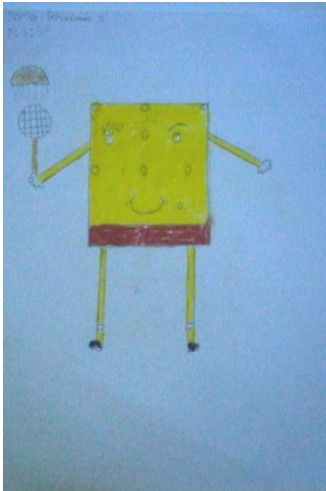
4.3.1 Analisis Bahasa Rupa Kelompok I

1. Penggambaran Sponge Bob

Pada gambar mengenai sponge bob, hampir seluruhnya menggambarkan sponge bob dari tampak depan, hal ini dilakukan untuk memperjelas tokoh yang ingin digambarkan. Ekspresi wajah sponge bob selalu digambarkan ceria, mata terbuka lebar, hidung terkadang hanya berbentuk garis, dan mulut selalu tersenyum dengan memunculkan dua gigi depan khas sponge bob. Di sini anak-anak dengan cepat dapat menggambarkan sponge bob, selain karena bentuknya yang sederhana juga karena ekspresi kelucuan yang tergambar dari wajahnya.

Tokoh lainnya juga digambarkan secara tampak muka, yaitu patrick, sebuah bintang laut yang menjadi teman Sponge Bob, digambarkan tampak depan juga dengan ekspresi wajah yang ceria. Bila mengacu pada cara gambar anak-anak, menampilkan obyek hanya dari depan tanpa menampilkan dari sudut pandang lain atau aneka tampak maka dianggap

kurang menampilkan kekhasan gambar anak, tetapi pada penggambaran tokoh sponge bob dan patrick mungkin menjadi pengecualian, karena hal-hal yang penting menyatakan identitas obyek memang akan muncul bila menggambar secara tampak muka.



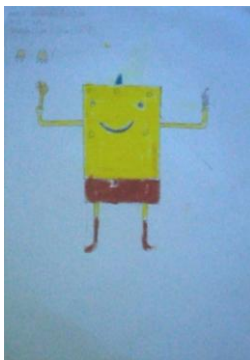
Prihatiman



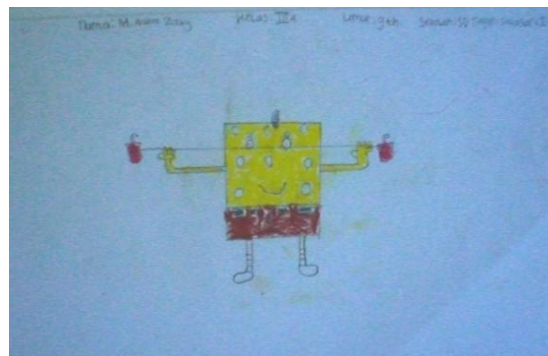
Yulianti



Rizal



Ahmad Fauzan



Andrea Zaky

Pada gambar di atas, sponge bob digambarkan sedang melakukan aktivitas yang paling menarik dilakukan adalah menangkap ubur-ubur. Oleh karena itu pada beberapa gambar terdapat ubur-ubur dan sponge bob tampak memegang jaring untuk menangkap ubur-ubur di tangannya.

Analisis Bahasa Rupa Gambar Sponge Bob

CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN	MEMBACA BAHASA RUPA
Dari kepala sampai kaki		Menceritakan secara lengkap sosok sponge bob
	Tampak karakteristik	Menggambarkan sponge bob dari depan sehingga mudah dikenali dan diceritakan Diberi warna kuning
	Ruang angkasa	Gambar tidak diletakkan pada satu garis datar, tetapi seperti mengambang, hal ini dilakukan karena bidang kertas sudah dianggap sebagai garis tanah, dimana obyek berdiri.
	Menyatakan Gerak	Diperlihatkan oleh ubur-ubur yang berada di atas sponge bob seperti terbang. Di sini diceritakan bahwa ubur-ubur terus bergerak.

2. Sponge Bob dan Lingkungan

Pada film Sponge Bob, *setting* cerita berkisar antara kegiatan di rumah, di luar rumah, dan di tempat bekerja. Beberapa anak menggambarkan Sponge Bob dengan latar belakang rumahnya, seperti yang terlihat di film. Penggambaran rumah yang mirip dengan yang di film menunjukkan bahwa anak-anak dapat menyerap dengan baik bentuk rumah Sponge Bob yang unik berbentuk nanas. Tidak seperti orang dewasa atau gambar modern, anak-anak menggambarkan Sponge Bob dan rumahnya sesuai dengan imajinasi mereka dan cara bercerita, sehingga unsur perspektif dan lainnya tidak terlalu diperhatikan.



Rahma Fartania



Zahra Salsabila

Pada gambar Rahma Fartania, Sponge Bob digambarkan sebesar rumahnya, hal ini untuk menunjukkan bahwa ia adalah obyek yang penting di bandingkan rumahnya. Selain itu digambarkan pula tiga buah ubur-ubur di samping Sponge Bob untuk menceritakan aktivitas yang sedang dilakukan pada saat itu, yaitu bermain bersama ubur-ubur di halaman rumah. Demikian juga dengan yang digambarkan oleh Zahra, walaupun dalam menggambarkan rumah ia sudah mulai menggunakan cara gambar modern dimana rumah digambarkan lebih besar dari Sponge Bob, tetapi pada bagian jalan setapak menuju pintu rumah ditampilkan secara tampak atas sehingga terlihat kesan datar, hal ini merupakan salah satu cara bercerita anak yaitu menggunakan sudut aneka tampak untuk menceritakan gambarnya.



Ismi



Tiara

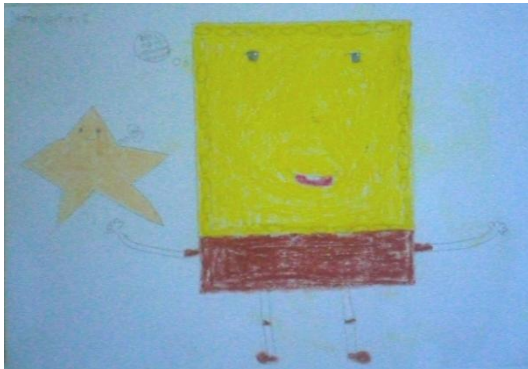
Bila pada gambar sebelumnya Sponge Bob diceritakan sedang bermain dengan ubur-ubur, maka pada gambar Ismi dan Tiara, ia digambarkan sedang bermain dengan Gary, siput peliharaan Sponge Bob. Sponge Bob mengajak Gary berjalan-jalan di halaman, pada gambar Ismi, ia menambahkan teks yang mengajak Gary untuk pulang. Penggambaran obyek dalam gambar ini terlihat normal, dimana rumah digambarkan lebih besar dari Sponge Bob dan Gary digambarkan lebih kecil dari Sponge Bob, akan tetapi cara aneka tampak terlihat pada penggambaran jalan di depan pintu rumah, dimana diperlihatkan dari tampak atas. Pada gambar Tiara, terdapat penambahan awan di bagian atas gambar, hal ini untuk menunjukkan arah atas bawah dan juga keterangan waktu untuk menunjukkan siang hari.

CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN	MEMBACA BAHASA RUPA
Dari kepala sampai kaki		Menceritakan secara lengkap sosok sponge bob
	Tampak karakteristik	Menggambarkan sponge bob dari depan sehingga mudah dikenali dan diceritakan Diberi warna kuning Gari siput digambarkan dari samping sehingga terlihat ciri khas dari siput Rumah dari tampak depan sehingga dapat terlihat pintu, jendela dan bentuk rumah secara utuh.
	Waktu	Terdapat awan untuk menyatakan siang hari sehingga awan terlihat jelas berwarna biru
Aneka Tampak		Jalan di depan pintu digambarkan dari tampak atas untuk menceritakan tempat rumah berada. Sepatu Sponge Bob pada gambar Tiara digambarkan tampak samping agar terlihat jelas.

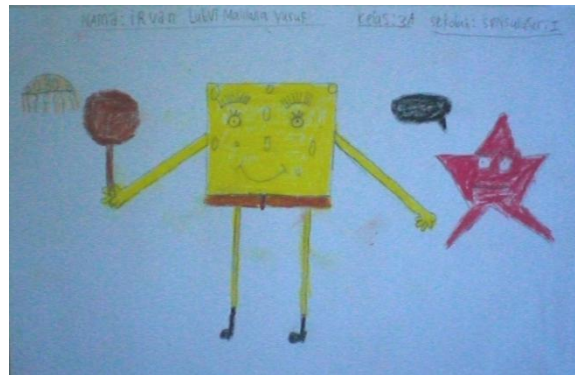
	Menyatakan Gerak	Pada gambar Zahra, digambarkan Sponge Bob sedang menangkap ubur-ubur, terlihat dari jaring yang mengembang untuk menangkap ubur-ubur.
--	------------------	---

3. Sponge Bob dan Teman

Di film Sponge Bob, terdapat beberapa teman yang selalu bermain bersama, yaitu Patrick seekor bintang laut, Sendy seekor tupai, dan Gary seekor siput peliharaan Sponge Bob. Di film tersebut seringkali diceritakan kegiatan Sponge Bob dan Patrick ketika berburu ubur-ubur, dan juga digambarkan rumah Patrick yang berbentuk setengah bola tertelungkup terbuat dari batu serta mempunyai antena televisi di bagian puncak kubahnya. Pada gambar anak-anak, kegiatan ini menangkap ubur-ubur yang paling sering ditampilkan, seperti pada karya Irvan, Septiani, Ahmad Syarif. dan Fauzi.



Septiani



Irvan

Pada karya Septiani digambarkan Sponge Bon lebih besar dari Patrick untuk menyatakan ia ingin menceritakan bahwa Sponge Bob yang menjadi penting dimana ia menuliskan teks “Patrick ayo kita menangkap ubur-ubur” dan Patrick menjawab “ayo”. Dialog tadi menggambarkan sosok Sponge Bob yang menjadi tokoh utama di mana ia mengajak Patrick untuk berburu ubur-ubur. Demikian pula dengan karya Irvan, Sponge Bob digambarkan lebih besar yang sedang

menangkap ubur-ubur, sementara Patrick diletakkan di belakang dengan gambar yang lebih kecil.



Fauzi



Ahmad Syarif

Pada karya Fauzi diceritakan Sponge Bob bersama Patrick sedang berada di jalan depan rumah Patrick. Penggambaran Sponge Bob dan Patrick yang berada di atas gambar jalan bukan berarti mereka berada di halaman, di luar jalan, tetapi mereka sedang berjalan di atas jalan bebatuan yang tersusun rapi. Penggambaran dengan menggeser obyek dimaksudkan untuk menjelaskan jalan yang terbuat dari bermotif dari batu dimana Sponge Bob dan Patrick sedang berjalan di atasnya. Hal yang sama juga dilakukan oleh Ahmad Syarif, dimana ia menggambarkan Sponge Bob dan Senny berada di pinggir jalan sedangkan Gary berada di tengah jalan. Hal ini dilakukan untuk menceritakan Gary sedang diajak berjalan-jalan oleh Sponge Bob yang kemudian berpapasan dengan Senny.

CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN	MEMBACA BAHASA RUPA
Dari kepala sampai kaki		digambarkan secara lengkap obyek yang digambar dari kepala hingga kaki : Sponge Bob, Patrick, Gery, dan Senny, sehingga semua bisa diceritakan dengan jelas.
	Tampak karakteristik	Menggambarkan sponge bob dari depan

		sehingga mudah dikenali dan diceritakan Diberi warna kuning Gary siput digambarkan dari samping sehingga terlihat ciri khas dari siput Rumah Patrick tampak samping sehingga terlihat setengah bola seperti kubah. Patrick digambarkan tampak depan sehingga terlihat karakter bentuk bintang laut
	Digeser	Jalan digeser sehingga bisa diceritakan secara lebih jelas
Aneka Tampak		Sepatu Sponge Bob digambarkan tampak samping agar terlihat jelas. Ekor sendy tupai digambarkan dari samping sehingga bisa diceritakan secara rinci.
Skala diperbesar		Sponge Bob digambarkan lebih besar untuk menyatakan pesan bahwa Sponge Bob tokoh yang penting dalam cerita ini.
Perwakilan		Telapak tangan dengan jari tidak lengkap merupakan sebuah perwakilan dari tangan, sehingga tidak perlu digambarkan keseluruhan.

4.3.2 Analisis Bahasa Rupa Kelompok II

1. Penggambaran Sponge Bob

Bila pada penjelasan sebelumnya anak-anak dalam menggambarkan sosok Sponge Bob masih terikat pada cerita aslinya, maka pada kelompok lainnya, penggambaran Sponge Bob lebih bebas, tidak terikat pada cerita di film. Di sini melalui imajinasinya, anak-anak menggambarkan sosok Sponge Bob sesuai dengan keinginan bercerita si anak, sehingga tiap anak menggambarkan dengan cara yang berbeda-beda. Dengan demikian tidak mengherankan

bila gambar yang dihasilkan lebih banyak obyek yang muncul dibanding kelompok gambar pertama yang masih terikat pada cerita asli.



Risma



Ayu

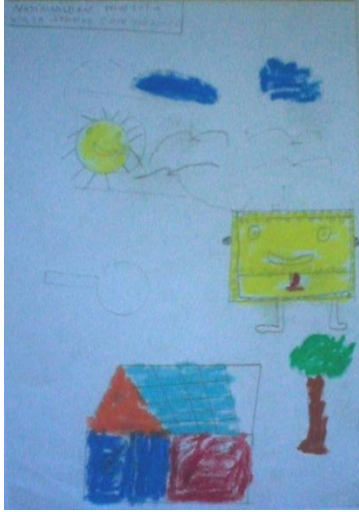
Pada karya Risma, Sponge Bob yang sedang tersenyum digambarkan lebih besar dari obyek lainnya, seperti mobil yang berada di bagian kiri. Di bagian atas digambarkan 2 buah awan dan di sebelah kiri digambarkan 2 buah matahari. Pada karya Ayu, Sponge Bob juga digambarkan lebih besar dibanding dengan Patrick, mobil, bahkan besarnya hampir sama dengan rumah yang terdapat pada bagian kanan gambar. Di atas bidang gambar ditampilkan dua buah awan yang menggapit matahari. Melihat dua gambar ini tampaknya anak-anak lebih mementingkan menggambarkan imajinasinya tentang Sponge Bob dibanding mengikuti apa yang biasa dilihat pada film. Misalnya terdapat gambar mobil dari tampak samping, demikian juga dengan penempatan awan dan matahari untuk menunjukkan waktu siang hari.

CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN	MEMBACA BAHASA RUPA
Dari kepala sampai kaki		digambarkan secara lengkap obyek yang digambar dari kepala hingga kaki : Sponge Bob, dan Patrick, sehingga semua bisa diceritakan dengan jelas.
	Tampak karakteristik	Menggambarkan sponge bob dari depan

		sehingga mudah dikenali dan diceritakan Diberi warna kuning Patrick digambarkan tampak depan sehingga terlihat karakter bentuk bintang laut
	Digeser	Semua obyek digeser ke atas sehingga bisa diceritakan secara lebih jelas tiap obyek yang ada
	Waktu	Awan dan matahari sebagai penanda waktu siang hari
Skala diperbesar		Sponge Bob digambarkan lebih besar untuk menyatakan pesan bahwa Sponge Bob tokoh yang penting dalam cerita ini.
Perwakilan		Telapak tangan dengan jari tidak lengkap merupakan sebuah perwakilan dari tangan, sehingga tidak perlu digambarkan keseluruhan.

2. Sponge Bob dan Lingkungan

Bila pada kelompok pertama, rumah Sponge Bob berbentuk nanas seperti penggambaran di film, maka pada kelompok kedua, gambar rumah tidak merujuk pada film tetapi merujuk pada penggambaran rumah yang biasa ditemui di sekitar kita. Selain itu, obyek lainnya yang biasa ada di lingkungan tempat tinggal anak-anak turut digambarkan, seperti pagar rumah, pohon, awan, matahari, pelangi, hingga pesawat terbang. Sponge Bob digambarkan lebih besar sebagai tokoh utama dalam cerita, sedangkan untuk dapat menceritakan dengan lebih jelas maka anak-anak menggeser obyek sehingga semua terlihat dengan jelas, tidak ada yang menumpuk.



Wildan



Panji

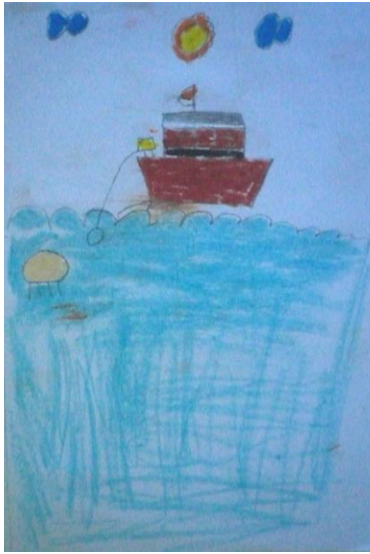
CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN	MEMBACA BAHASA RUPA
Dari kepala sampai kaki		digambarkan secara lengkap obyek yang digambar dari kepala hingga kaki : Sponge Bob, sehingga semua bisa diceritakan dengan jelas.
	Tampak karakteristik	Menggambarkan sponge bob dari depan sehingga mudah dikenali dan diceritakan
	Digeser	Semua obyek digeser ke atas sehingga bisa diceritakan secara lebih jelas tiap obyek yang ada
	Waktu	Awan dan matahari sebagai penanda waktu siang hari
Aneka Tampak		Gambar pesawat terbang sayap tampak atas sedangkan bagian badan dan ekor tampak samping.
	Garis tanah	Pada gambar terlihat garis tanah sama

		dengan tepi bawah kertas, hal ini untuk menyatakan ruang antara bawah dan atas
Skala diperbesar		Sponge Bob digambarkan lebih besar untuk menyatakan pesan bahwa Sponge Bob tokoh yang penting dalam cerita ini.

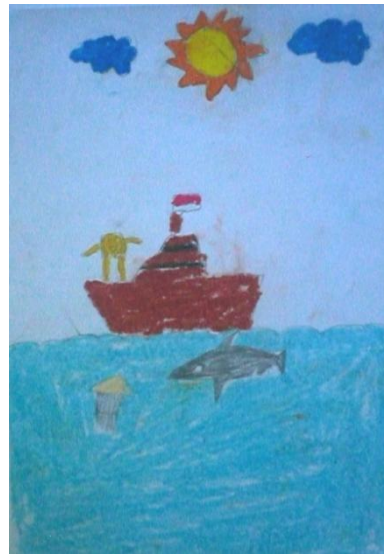
3. Sponge Bob dan Perahu

Kegiatan yang paling menarik perhatian anak-anak ketika menonton Sponge Bob adalah ketika ia berburu ubur-ubur dengan menggunakan jaring. Berbeda dengan versi film, maka pada gambar di bawah ini Sponge Bob digambarkan sedang memancing ubur-ubur di atas kapal laut. Pada ketiga gambar ini menampilkan adegan yang hampir sama yaitu memancing ubur-ubur di dalam laut dengan menggunakan kapal laut. Kapal laut digambarkan dari samping sehingga jelas bentuknya, mempunyai bendera untuk menyatakan gerak karena berkibar, dan bendera merah putih menandakan kapal milik Indonesia. Hal ini tentu tidak ada dalam cerita di film, gambar ini merupakan hasil imajinasi anak-anak ketika menggambar Sponge Bob.

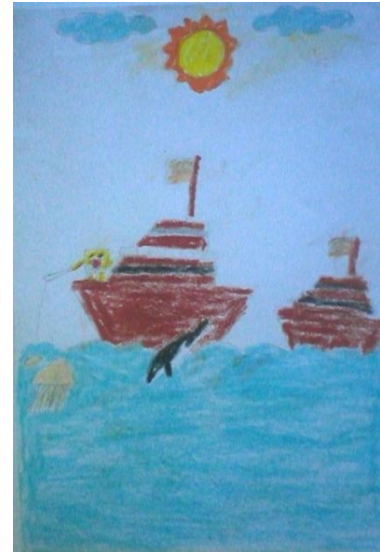
Pada gambar ini, laut digambarkan dengan cara berbeda, bila pada Doni dan Nico, air laut yang berwarna biru tidak melebihi setengah dari bidang gambar, maka pada karya Henra, air laut digambarkan melebihi setengah bidang gambar, hal ini dikarenakan ingin menceritakan bahwa laut yang sangat dalam. Persamaan lain dari ketiga gambar ini adalah menggambarkan laut secara transparan sehingga ubur-ubur dan lumba-lumba terlihat dengan jelas. Melalui penggambaran transparan atau tembus pandang ini, anak dapat menceritakan dengan jelas hewan apa saja yang terdapat di dalam lautan. Demikian juga dapat menceritakan bahwa Sponge Bob sedang memancing ubur-ubur bukan ikan lumba-lumba.



Henra



Nico



Doni

CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN	MEMBACA BAHASA RUPA
Dari kepala sampai kaki		digambarkan secara lengkap obyek yang digambar dari kepala hingga kaki : Sponge Bob, sehingga semua bisa diceritakan dengan jelas.
	Tampak karakteristik	Menggambarkan sponge bob dari depan sehingga mudah dikenali dan diceritakan
	identitas	Menampilkan bendera merah putih untuk menyatakan identitas Indonesia
Sinar X		Air laut, sehingga dapat diceritakan bahwa di dalam laut terdapat ubur-ubur dan lumba-lumba, juga Sponge Bob sedang memancing ubur-ubur bisa terlihat dengan jelas.
	Waktu	Awan dan matahari sebagai penanda waktu

		siang hari
	Gerak	Bendera yang berkibar menandakan gerak dari kapal.
	Garis tanah	Pada gambar terlihat garis tanah dalam hal ini dasar laut sama dengan tepi bawah kertas, hal ini untuk menyatakan ruang antara bawah dan atas
Skala diperbesar		Sponge Bob digambarkan lebih besar untuk menyatakan pesan bahwa Sponge Bob tokoh yang penting dalam cerita ini.

4. Sponge Bob dan Teman

Kebebasan berimajinasi anak-anak dalam menggambarkan Sponge Bob terlihat pada karya Sofyan yang menggambarkan Sponge Bob dengan Naruto, seorang tokoh ninja dalam film animasi Jepang. Oleh Sofyan, diceritakan Naruto membalas sapaan Sponge Bob dan bersalaman, kemudian Naruto menanyakan mau kemana kepada Sponge Bob, dan dijawab mau bekerja. Ketika mereka berbicara datang Patrick menyapa Sponge Bob. Sponge Bob sendiri digambarkan sedang berjalan ke tempat kerja di siang hari bersama Gary siput dan melewati rumah Patrick ketika bertemu dengan Naruto dan Patrick.



M. Sofyan

CARA WIMBA	TATA UNGKAPAN	MEMBACA BAHASA RUPA
Dari kepala sampai kaki		digambarkan secara lengkap obyek yang digambar dari kepala hingga kaki : Sponge Bob, dan Patrick, sehingga semua bisa diceritakan dengan jelas.
	Tampak karakteristik	Menggambarkan sponge bob dari depan sehingga mudah dikenali dan diceritakan Naruto digambarkan tampak depan dengan memakai baju ninja dan ikat kepala khas Naruto. Patrick digambarkan tampak depan sehingga terlihat karakter bentuk bintang laut Gary siput digambarkan tampak samping sehingga terlihat karakter siput.
	Digeser	Semua obyek digeser ke atas sehingga bisa diceritakan secara lebih jelas tiap obyek yang ada
	Waktu	Awan dan matahari sebagai penanda waktu siang hari
Skala diperbesar		Sponge Bob dan Naruto digambarkan lebih besar dari Patrick untuk menyatakan pesan bahwa keduanya tokoh yang penting dalam cerita ini.
Perwakilan		Telapak tangan dengan jari tidak lengkap merupakan sebuah perwakilan dari tangan, sehingga tidak perlu digambarkan keseluruhan.

4.4 Pengaruh Televisi Terhadap Ekspresi Gambar Anak Tahun 2010/2011

Dari kedua kelompok gambar di atas, bisa diketahui bahwa dalam menggambarkan sosok Sponge Bob kedua kelompok menggunakan bahasa rupa yang khas anak-anak, walaupun mulai terdapat beberapa cara menggambar modern, terutama dalam penggunaan warna yang sesuai dengan kebiasaan, seperti laut dan awan berwarna biru serta daun berwarna hijau. Tema pada kelompok pertama masih sangat terikat pada adegan-adegan di film Sponge Bob sehingga terdapat keterbatasan imajinasi dalam menceritakan Sponge Bob. Sedangkan pada kelompok kedua, Sponge Bob digambarkan lebih bebas, tidak terikat oleh adegan yang ada di film, sehingga cerita yang disampaikan lebih beragam yang berpengaruh terhadap obyek yang ditampilkan di gambar.

Dengan mengacu pada penggambaran Sponge Bob di atas, imajinasi anak-anak dalam menggambarkan Sponge Bob muncul dari adegan-adegan di film Sponge Bob yang lekat dengan dunia bermain anak-anak usia 8 – 10 tahun, yang lebih menekankan pada gerak dan permainan, oleh karenanya tidak mengherankan apabila yang banyak digambarkan adalah adegan ketika Sponge Bob dan Patrick menangkap ubur-ubur, baik yang dikelompok pertama maupun kedua. Sedangkan adegan Sponge Bob di tempat kerja tidak ada yang menggambarkan, padahal pada tiap penayangan selalu menampilkan Sponge Bob di tempat kerja sedang. Demikian juga dengan adegan-adegan kekerasan yang ada di film ini tidak mendapat perhatian anak-anak untuk digambarkan. Bahkan sosok Naruto, seorang ninja yang dalam sebagian besar adegannya memunculkan kekerasan, ditampilkan sedang bersalaman dengan Sponge Bob.

Identitas sebagai anak Indonesia ternyata dapat tampil pula dalam gambar yang menampilkan Sponge Bob sebagai tokoh utama. Hal ini terlihat dari penggambaran bentuk rumah dan halamannya yang khas Indonesia serta kapal laut yang berbendera Indonesia. Ini membuktikan bahwa anak-anak mampu menyerap dan menyelaraskan imajinasi dari film dengan kehidupan mereka sehari-hari.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

5.1 Simpulan

Berdasarkan kuesioner yang dibagikan kepada para siswa sekolah dasar umur 9-12 tahun di tiga sekolah, terungkap bahwa tayangan film kartun yang paling disukai dan paling banyak ditonton adalah Sponge Bob, naruto dan Dora Emon. Tetapi dalam objek gambar yang paling banyak digambarkan adalah sosok Sponge Bob dan Naruto.

Ekspresi gambar anak akibat pengaruh televisi muncul seakan menjadi identitas sebagai anak Indonesia dalam gambar yang menampilkan Sponge Bob sebagai tokoh utama. Hal ini terlihat dari penggambaran bentuk rumah dan halamannya yang khas Indonesia serta kapal laut yang berbendera Indonesia. Ini membuktikan bahwa anak-anak mampu menyerap dan

menyelaraskan imajinasi dari film dengan kehidupan mereka sehari-hari. Penelitian yang dilakukan dari tahun 2008/2009 hingga 2010/2011 hasilnya terdapat kecenderungan untuk menggambarkan tokoh Sponge Bob lebih dominan daripada penggambaran tokoh kartun lainnya. Hal ini berbeda dengan survey yang dilakukan 2 tahun lalu dimana tokoh kartun maupun film anak yang digambarkan lebih beragam. Seperti tokoh kartun Naruto, Dora Emon, atau tokoh di sinetron, seperti Ronaldowati.

Film kartun Sponge Bob yang diputar dua kali sehari, yaitu pada pagi hari dan sore hari ternyata sangat berpengaruh terhadap tontonan anak-anak, mungkin film ini yang paling banyak ditonton oleh anak-anak, bahkan orang dewasa sekalipun sangat familiar dengan tokoh ini. Cerita yang sederhana dengan didukung oleh penggambaran yang imajinatif membuat anak-anak dapat dengan cepat mengerti alur cerita. Hal-hal yang tidak bisa masuk akal di film ini menjadi wajar, seperti menyalakan api, berwisata ke pantai, menonton televisi, dan kegiatan yang biasa dilakukan di darat ternyata dilakukan di dasar laut, tempat di mana Sponge Bob dan teman-temannya berada.

Cerita film kartun antara Sponge Bob dan Naruto memiliki perbedaan yang sangat jelas yaitu naruto digambarkan sebagai ninja yang kesehariannya banyak menggambarkan tentang latihan bela diri dan pertarungan, sekalipun digambarkannya secara jenaka. Sedangkan Sponge Bob digambarkan sebagai sosok yang jenaka yang cenderung polos dan bicara apa adanya. Adegan adegan dalam film kartun ini lebih menekankan kepada dunia anak-anak termasuk cara penggambarannya yang kadang –kadang diluar logika dengan imajinasi orang dewasa.

Pengaruh tayangan film kartun terhadap ekspresi gambar anak-anak ternyata memberikan keragaman ekspresi yang tercermin melalui bahasa rupa. Pada tahap awal, ekspresi yang dikemukakan masih mengacu kepada adegan adegan yang ada dalam film, imajinasi anak anak masih terbatas pada adegan film. Tetapi karya anak anak yang lain terjadi perubahan ekspresi, imajinasi anak lebih bebas dan cerita yang ditampilkanpun lebih beragam. Unsur-unsur lokal yang ada yaitu sekitar lingkungan anak, muncul dalam gambar. Adegan

kekerasan justru tidak nampak dalam gambar yang muncul adalah ekspresi gembira, terlihat dari penggambaran wajah yang tersenyum, gesture yang sedang bermain.

Demikian juga dengan objek yang khas seperti penggambaran gunung, laut, rumah khas Indonesia, kapal laut berbendera Indonesia. Penggambaran aneka tampak dan sinar x dapat dilihat pada beberapa karya anak. Ini membuktikan gaya bercerita melalui bahasa rupa anak yang khas tidak hilang walaupun objek yang ditampilkan berasal dari film kartun luar negeri.

5.2 Saran

Tayangan film kartun yang semakin beragam sangat menarik dicermati dampaknya pada ekspresi gambar anak. Film kartun cepat segali ganti tayang, untuk mendapatkan hasil penelitian yang sah maka penelitian ini menghabiskan waktu dari tahun akademik 2008/2009 hingga 2010/2011. Sekalipun demikian penelitian ini masih awal, masih banyak kemungkinan yang digali lebih lanjut dari hasil penelitian ini. Semoga hasil penelitian ini bermanfaat bagi pihak yang berkepentingan.

DAFTAR PUSTAKA

- Crain, William. 2007. *Teori Perkembangan; Konsep dan Aplikasi*. Edisi ketiga. Yogyakarta;Pustaka pelajar.
- Edwards, Betty. 1987. *Drawing on the Artist Within*. New York; Simon and Schuster. Inc.
- Edwards, Betty. 1999. *The New Drawing on the Right Side of the Brain*. New York; penguin Putmam Inc.
- Malchiodi, Cathy A. 2007. *The Art Therapy Sourcebook*. New York: McGraw-Hill, Publishing.
- Kitley, Philip 2000. *Television, Nation, and Culture in Indonesia*, Ohio: Ohio University Press.
- Leo, Joseph H. DI. 1983. *Interpreting Children's Drawings*. New York; Brunner/Mazel Publishers.
- Lowenfeld, Viktor, et.all. 1975. *Creative and Mental Growth*. New York; Macmillan Publishing

Co., Inc.

Nugroho, Garin. 1998. *Kekuasaan dan Hiburan*. Yogyakarta: Yayasan Bentang Budaya.

Tabrani, Primadi 2000. *Bahasa Rupa*. Bandung: Kelir.

Tabrani, Primadi. 2002. *Proses Kreasi*. Bandung; ITB Press.

Santrock, John W. 2006. *Psikologi Pendidikan*. USA; Mc Grew Michigan Inc.

Santrock, John W. 2007. *Perkembangan Anak Ed ke-11 Jilid 2*. USA; Mc Grew Michigan Inc.

Sobandi, Bandi. 2000. *Makalah: Karakteristik Gambar Anak*. Bandung; Universitas Pendidikan Indonesia.

Sumardjo, Jakob. 2000. *Filsafat Seni*. Bandung; ITB Press.

Srinati, Dominic. 2004. *Popular Culture*. Yogyakarta; PT Bentang Pustaka

Wardhana, Veven SP. 2001 *Televisi dan prasangka Budaya Massa*. Yogyakarta: Galang Printika.

DAFTAR PUSTAKA WEBSITE

<http://www.acehforum.or.id/televisi-dan-proses-t7403.html?s=c9b5d450c87efd429f1b19a4c7a1ddd1&p=57951>

http://jakarta.indymedia.org/newswire.php?story_id=939&type=otherpress&results_offset=20