

ISSN 0854-3461



MUDRA

JURNAL SENI BUDAYA
VOLUME 30 NO. 2 MEI 2015



INSTITUT SENI INDONESIA DENPASAR
UPT. PENERBITAN

MUDRA

JURNAL SENI BUDAYA

Jurnal Seni Budaya Mudra merangkum berbagai topik kesenian, baik yang menyangkut konsepsi, gagasan, fenomena maupun kajian. Mudra memang diniatkan sebagai penyebar informasi seni budaya sebab itu dari jurnal ini kita memperoleh dan memetik banyak hal tentang kesenian dan permasalahannya.

Penyunting menerima sumbangan tulisan yang belum pernah diterbitkan dalam media lain. Persyaratan seperti yang tercantum pada halaman belakang (Petunjuk untuk Penulis). Naskah yang masuk dievaluasi dan disunting untuk keseragaman format, istilah dan tata cara lainnya.

Terakreditasi dengan Peringkat B dari 22 Agustus 2013 sampai 22 Agustus 2018 (Akreditasi berlaku selama 5 (lima) tahun sejak ditetapkan), berdasarkan Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Tinggi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor: 58/DIKTI/Kep/2013, tanggal 22 Agustus 2013.

Ketua Penyunting

I Gede Arya Sugiarta

Wakil Ketua Penyunting

I Wayan Setem

Penyunting Pelaksana

Diah Kustiyanti

Tri Haryanto, S.SKar., M.Si

Dru Hendro, S.Sen., M.Si

Dra. Antonia Indrawati, M.Si

Suminto, S.Ag., M.Si

Putu Agus Bratayadnya, SS., M.Hum

Dra. Ni Made Rai Sunarini, M.Si

I Made Gerya, S.Sn., M.Si

Penyunting Ahli

Made Mantle Hood (University Putra Malaysia) *Ethnomusicologist*

Jean Couteau. (Sarbone Francis) *Sociologist of Art*

Ron Jenkins. (Wesleyan University) *Theatre*

I Putu Gede Sudana (Universitas Udayana Denpasar) *Linguistics*

Tata Usaha dan Administrasi

Ni Wayan Putu Nuri Astini

Alamat Penyunting dan Tata Usaha:

UPT. Penerbitan ISI Denpasar, Jalan Nusa Indah Denpasar 80235, Telepon (0361) 227316, Fax. (0361) 236100 E-Mail: penerbitan@isi-dps.ac.id Hp. 081337488267

Diterbitkan

UPT. Penerbitan Institut Seni Indonesia Denpasar. Terbit pertama kali pada tahun 1990. Dari diterbitkan sampai saat ini sudah 5 (lima) kali berturut-turut mendapat legalitas akreditasi dari Dikti, 1998-2001 (C), 2001-2004 (C), 2004-2007 (C), 2007-2010 (B), 2010-2013 (B), 2013-2018 (B).

Dicetak di Percetakan

Koperasi Bali Sari Sedana, Jl. Gajah Mada I/1 Denpasar 80112, Telp. (0361) 234723. NPWP: 02.047.173.6.901.000, Tanggal Pengukuhan DKP: 16 Mei 2013

Mengutip ringkasan dan pernyataan atau mencetak ulang gambar atau label dari jurnal ini harus mendapat izin langsung dari penulis. Produksi ulang dalam bentuk kumpulan cetakan ulang atau untuk kepentingan periklanan atau promosi atau publikasi ulang dalam bentuk apa pun harus seizin salah satu penulis dan mendapat lisensi dari penerbit. Jurnal ini diedarkan sebagai tukaran untuk perguruan tinggi, lembaga penelitian dan perpustakaan di dalam dan luar negeri. Hanya iklan menyangkut sains dan produk yang berhubungan dengannya yang dapat dimuat pada jurnal ini.

Permission to quote excerpts and statements or reprint any figures or tables in this journal should be obtained directly from the authors. Reproduction in a reprint collection or for advertising or promotional purposes or republication in any form requires permission of one of the authors and a licence from the publisher. This journal is distributed for national and regional higher institution, institutional research and libraries. Only advertisements of scientific or related products will be allowed space in this journal.

V O L U M E 30 N O . 2 M E I 2015

Pengembangan Kerajinan Tenun Lokal Gorontalo Menjadi Model-Model Rancangan Busana yang Khas dan <i>Fashionable</i> Guna Mendukung Industri Kreatif	I Wayan Sudana, Ulin Naini, Hasmah	121
Relasi Selera Pengrajin dan Selera Konsumen Terhadap Produk Rumah Tangga Sehari-hari	Muhammad Ihsan, Agus Sachari	133
Lakon Dewaruci sebagai Sumber Inspirasi Desain Batik	Sugeng Nugroho, Sunardi, Muhammad Arif Jati Purnomo, Kuwato	141
Simulasi Desain dengan Citra Kronoskopi Gedung Pusat Pemerintahan Kabupaten Badung Sebuah Pembuktian Teori Dekonstruksi Derrida	I Gede Mugi Raharja	153
Mengungkap Kontestasi Ideologi di Balik Penanda Spasial Monumen Nasional dan Menara Eiffel	Aghastya Wiyoso, Agus Sachari	165
Representasi “Indonesia” pada Anjungan Belanda di World Expo 1889 Paris dan World Expo 1910 Brussels	Indah Tjahjawan, Setiawan Sabana	174
Pencitraan Aura Magis Refleksi Karisma Estetik <i>Pamor</i> Keris dalam Seni Lukis	Basuki Sumartono	187
Penciptaan Seni Rupa Kontemporer	Narsen Afatara	208
Wayang Kardus Buatan Anak Sebagai Stimuli Visual, Kinestetik, dan Auditori pada Proses Kreatif Anak Usia 5-7 Tahun Melalui Kegiatan Menggambar	Yanty Hardi Saputra, Setiawan Sabana	215
Analisis Rasa Sebagai Metode Penilaian Estetik Film	Lilly Harmawan Setiono, Acep Iwan Saidi	226
Estetika Interaksi: Pendekatan MDA pada Game Nitiki	Chandra Tresnadi, Agus Sachari	238



Wayang Kardus Buatan Anak Sebagai Stimuli Visual, Kinestetik, dan Auditori pada Proses Kreatif Anak Usia 5 - 7 Tahun Melalui Kegiatan Menggambar

**YANTY HARDI SAPUTRA¹,
SETIAWAN SABANA²**

^{1,2}. Program Studi Ilmu Seni Rupa dan Desain, Sekolah Pasca Sarjana,
Institut Teknologi Bandung, Indonesia.
E-mail: yantyhardsaputra@yahoo.com

Wayang kardus atau wayang limbah adalah salah satu jenis pengembangan kreatif dalam jenis-jenis wayang yang ada di Indonesia, selain yang memang sudah kita kenal secara umum yaitu wayang kulit, wayang golek serta wayang orang. Bahan dasarnya dari kardus bekas dan sudah tidak terpakai, jadi bekas kardus apapun bisa dipergunakan anak-anak asalkan masih kuat, kokoh dan bersih. Proses pembuatannya pun cukup mudah tanpa harus berdasarkan pakem yang harus dipatuhi pada pewayangan tradisi lainnya. Bermain peran bagi anak juga sangat menyenangkan, apalagi mereka membuat wayangnya sesuai dengan penokohan dirinya masing-masing. Tokoh penunjang lain yang diperlukan dapat dibuat untuk memperkaya jalan ceritanya. Pembuatan wayang kardus ini dapat dibantu oleh orang dewasa terutama saat menggantungnya serta merangkainya jadi wayang. Eksperimen ini dapat menjadi sebuah kegiatan yang menyenangkan bagi anak karena akan terintergrasi semua stimuli pada aspek kinestetik, visual dan auditorinya sebagai media eksplorasi bagi anak-anak. Diharapkan semua dominasi tiga tipe gaya belajar anak, dapat dirangsang melalui kegiatan pembuatan wayang kardus dan permainan peran ini, mereka cetuskan pada ide-ide cerita yang dimainkannya. Eksperimen ini akan memotivasi perkembangan kreativitasnya terutama dalam kelenturan dan kelancaran dalam mengembangkan ide-idenya. Dapat dilihat pula apa perbedaan dan persamaan kedua bahasa yang selalu berdampingan yaitu bahasa kata (verbal) dan bahasa rupa.

Cardboard Puppets Made by Children As a Visual Stimulation, Kinesthetic and Auditory at Creative Process in Children Age 5-7 Through Drawing

Cardboard Puppets or Recycleable puppets are one of the type of creative development of puppets that exist in Indonesia, in addition to the one that we already know, such as shadow puppets, marionettes and puppets. The basic materials for the puppets are used carboards, so any types of cardboards can be used as long they are still strong, sturdy and clean. The making process is fairly easy as we won't really need to follow the rules that need to be followed in other traditional puppet making process. Role-play is also a fun activity for the kids, especially when they make their own puppets according to their own character. Other necessary supporting character can be made to enrich the story. Cardboard puppet making session is suggested to be handled together with adult supervision, especially during the cutting and ensembling process. This experiment can be a fun activity for children because it's integrated all aspects of the stimulation on kinesthetic, visual and auditory senses for the exploration media for the children. It is expected that all three types of learning styles of children, can be stimulated through the cardboard puppet making activities and role play, they invented using the storyline of the ideas that they played. This experiment will motivate the development of their creativity, especially in flexibility and fluency in developing their ideas and creativity. It can be seen that the differences and similarities of the two languages are always side by side. which are verbal and visual languages.

Keywords: Cardboard puppets , 3 types of learning styles, word language and visual language.

Tidak bisa dipungkiri bahwa anak-anak adalah masa depan. Masa depan kita kelak tergantung pada kualitas anak-anak dan kualitas tersebut berkaitan erat dengan kesempatan serta rangsangan yang diberikan sebagai orang tua dan pendidik untuk mereka tumbuh saat ini dan berkembang saat nanti.

Kreativitas sangat diperlukan pada kehidupan anak-anak dalam menjalani hidupnya, karena mempunyai kegunaan membantu mengaktualisasikan atau menunjukkan jati dirinya dan memungkinkan anak untuk berpikir dalam bermacam-macam kemungkinan penyelesaian masalah. Kreativitas juga memberikan kepuasan pada anak yang bersibuk diri secara kreatif dan memungkinkan anak untuk meningkatkan kualitas hidupnya.

Berdasarkan teori psikolog Sigmund Freud, masa kecil seseorang individu adalah masa terpenting dalam menentukan akan jadi apakah dia kelak dalam kehidupan mendatang. Pengalaman yang diberikan sejak kecil akan menjadi dasar fondasi yang kuat di kehidupan dewasanya. Setiap manusia memiliki potensi untuk menjadi kreatif karena pada dasarnya kreativitas sudah dimiliki seorang anak sejak ia dilahirkan dan itu tergantung bagaimana mengembangkannya. Sebagai orang tua, guru, pendidik, dan kita harus bekerja sama agar anak dapat mengembangkan kreativitasnya. Orang tua harus menciptakan sebuah lingkungan yang sesuai dan aman bagi perkembangan anak dalam mengekspresikan kreativitasnya. Guru juga bertanggung jawab dalam mengembangkan kreativitas anak, misalnya dengan mencoba menghormati anak didiknya sebagai individu sekaligus menghargai keunikan anak tersebut. Apabila semua itu dilaksanakan dengan baik, anak akan memiliki kebebasan dalam mengekspresikan ide-idenya secara kreatif, sehingga ketika tiba waktunya terjun ke masyarakat, mereka akan jauh lebih kreatif karena semakin banyak pengetahuan yang mereka miliki (Lucy, 2010: 17-18). Orang tua, guru dan pendidik hendaknya memberikan rangsangan pada anak-anak sesuai dengan kemampuan anak di tahap perkembangan yang dilaluinya. Stimulasi yang diberikan orang tua pada anak sangat penting dalam menumbuhkan kembangkan minat dan bakatnya kelak, karena orang tua lah yang pasti paling banyak menghabiskan waktunya dengan anak-anaknya di samping berikutnya yaitu

pendidik di sekolah maupun di luar sekolah seiring anak tersebut beranjak semakin besar usianya. Agar dapat membantu seorang anak berhasil dalam hidupnya kelak, orang tua perlu mencermati hal-hal mendasar yang dibutuhkan anak sebagai akar dari keberhasilan hidupnya.

Dalam kehidupan sehari-hari, banyak orang tua yang memiliki masalah dengan potensi kecerdasan dan kemampuan anak-anaknya. Seringkali mereka hanya menilai berdasarkan potensi kognitif dan intelegensi logika/aritmatika semata-mata. Orang tua banyak yang terjebak dalam pandangan tradisional bahwa kecerdasan anak hanya terletak pada kedua kemampuan tersebut. Kecerdasan memang diturunkan secara hereditas yang disebut sebagai aspek *nature*, tetapi stimulasi dan masukan yang diperoleh dari lingkungan, yang disebut sebagai aspek *nurture*, juga sangat menentukan kecerdasan apa yang akan berkembang pada diri anak nantinya. Banyak orang tua yang tidak tahu cara menstimuli bakat dan minat anak, lalu mereka mencoba segala macam cara untuk mencari kegiatan apa yang sekiranya anak-anak mereka minati. Karena ketidakmampuan mengamati dengan cermat apa yang sebenarnya anak-anak mereka sukai, terkadang banyak yang secara latah mengikuti *trend* yang sedang *in* pada masanya atau terbawa oleh kebanyakan teman-teman di lingkungannya yang sedang mengikuti kegiatan yang sedang banyak diminati atau menjadi sebuah gengsi.

Pendidikan formal saja tidak akan menjamin keberhasilan hidup anak di masa datang, perlu pendampingan maksimal terhadap pendidikan anak, bukan pada bidang akademik saja, tetapi pada segala bidang kehidupan anak. Peranan orang tua adalah membesarkan, melindungi, dan membantu anak dalam perkembangannya menjadi orang dewasa yang tangguh. Orang tua menyediakan perhatian langsung kepada anak selama masa perkembangan. Masyarakat memberi kekuasaan penuh kepada orang tua untuk menentukan tingkah laku anak karena mereka sangat bergantung pada orang tuanya dan belum dapat membuat suatu keputusan.

Jangan terburu-buru menilai seorang anak bodoh, tidak berminat atau tidak suka dengan salah satu mata pelajaran di sekolah, atau sering kali bersitegang dengan orang tuanya ketika akan belajar. Hal ini

dimungkinkan sekali oleh metode penyampaian materi pelajaran atau membuat cara belajarnya yang tidak sesuai dengan gaya belajar si anak. Setiap orang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda sesuai dengan respon otaknya. Tidak ada orang yang bodoh ataupun lamban dalam menerima pembelajaran. Yang ada hanyalah karakteristik apa yang dimiliki seseorang dan metoda apa yang paling cocok untuk pembelajarannya. Artinya, gaya belajar seseorang akan memiliki daya respon tinggi yang berbeda sesuai dengan fungsi bagian otak yang dominan. Ada tiga tipe gaya belajar yang terdapat pada setiap individu yang dapat terindikasi melalui *Fingerprint Analysis* (FPA) atau Tes Sidik Jari, apakah seorang anak itu dominan *visual* (penglihatan), *auditori* (pendengaran), dan *kinestetik* (gerakan) dengan diperiksa sidik jarinya di laboratorium *Dermatoglyphics*. Akan tetapi jika seorang anak sangat dominan pada salah satu tipe gaya belajar dapat dilihat melalui kasat mata dan beberapa cara, salah satunya melalui pengamatan. Jika seorang anak sering menerawang ke atas arah pandang matanya ketika dibacakan cerita, biasanya anak tersebut adalah tipe auditori, jika arah pandang mata anak sejajar melihat ke arah kita jika kita sedang bercerita biasanya anak tersebut dominan visualnya, dan jika anak sering memandangi ke arah bawah ketika mendengar cerita biasanya anak tersebut adalah dominan kinestetik.

Dapat juga dengan cara mendengarkan mereka bercerita, jika seorang anak sering mengucapkan ‘lihat!’ maka anak tersebut cenderung dominan visualnya dan jika anak sering bercerita dengan diawali ‘dengar’ maka anak tersebut dominan auditorinya dan jika anak bercerita tapi dengan terus bergerak, mengetuk-ngetukan sesuatu ke meja, dan lain lain, maka anak tersebut adalah dominan kinestetiknya.

Tetapi di setiap tempat pengajaran dan pendidikan biasanya anak tipe kinestetik yang paling banyak dirugikan, karena mereka di cap tidak bisa diam. Sementara para guru atau *tutor* lebih senang kepada anak yang duduk manis, diam dan mendengarkan serta menurut dengan apa yang diperintahkan. Sedangkan menurut penelitian banyak ahli, justru tipe kinestetik lah yang banyak didominasi anak-anak. Sehingga banyak anak yang dianggap tidak dapat mengikuti kegiatan belajar di sekolah maupun

di tempat bimbingan luar sekolah dengan baik. Mereka dianggap ‘pengganggu’ atau anak ‘dengan kesulitan belajar’.

Ada hal yang tidak kalah pentingnya dalam pembelajaran. Dalam belajar, kita diharapkan dapat menggunakan kedua belah otak secara seimbang. Baik belahan otak kiri maupun otak kanan, karena kedua belahan tersebut saling bergantung dan mendukung satu sama lain. Apabila tidak digunakan secara seimbang, salah satu dari belahan yang jarang digunakan akan mengalami hambatan-hambatan dalam menjalankan fungsinya. Sayangnya sistem pembelajaran di Indonesia lebih banyak memberikan rangsangan kepada anak untuk menggunakan otak kiri. Sementara belahan otak kanan sangat jarang digunakan, bahkan terkesan dilupakan sehingga menjadikan anak-anak kita kurang kreatif. Salah satu fungsi belahan otak kanan adalah mengontrol hal-hal yang bersifat non-verbal, holistik, intuitif, serta imajinatif. Dua hal terakhir adalah hal-hal yang dibutuhkan dalam kreativitas, yaitu kemampuan yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, dan kemampuan untuk mengelaborasi atau mengembangkan, memperkaya, dan merinci suatu gagasan (Lucy, 2010: 13).

Pada eksperimen wayang karton buatan anak ini distimuli ketiga tipe gaya belajar anak dalam satu kegiatan. Dan sebelum dilaksanakan eksperimen ini mereka diidentifikasi terlebih dahulu tipe gaya belajar yang dominan pada masing-masing anak. Ketiga tipe gaya belajar inilah yang dipercaya dapat memacu kelancaran dan keluwesan anak terutama dalam proses pemecahan masalah. Kelancaran dan keluwesan adalah dua dari lima ciri kreativitas berdasarkan teori Guilford. Ciri-ciri *aptitude* dari kreativitas (berpikir kreatif) meliputi kelancaran, kelenturan dan keluwesan (fleksibilitas), dan orisinalitas dalam berpikir, dan ciri-ciri ini dioperasionalisasikan dalam tes berpikir divergen. Sejauh mana seseorang mampu menghasilkan prestasi kreatif ikut ditentukan oleh ciri-ciri *non-aptitude* (afektif) (Munandar, 2002: 12). Tiga yang berikut, yaitu originalitas (keaslian), elaborasi (keterperincian) tidak dinilai dalam penelitian ini. Karena dua faktor yang terakhir lebih kepada hasil bukan pada prosesnya. Karena anak yang diteliti adalah berusia 5-7 tahun mereka belum dianggap dapat memecahkan masalah, maka

yang diteliti hanya kelancaran dan keluwesannya saja dalam proses kreasi, pada eksperimen ini, yang dinilai adalah gambar anak berupa sketsa saja tidak diwarnai. Kegiatan menggambar oleh berbagai ahli dianggap sebagai kegiatan yang paling menyenangkan dan dikuasai anak sejak lahir tanpa perlu adanya pelatihan atau bimbingan khusus.

Tujuan dari penelitian ini diharapkan agar para orang tua, pendidik serta mentor dapat mengetahui dan mengidentifikasi gaya belajar masing-masing anak sebelumnya. Jadi pada saat hendak memberikan pengajaran, informasi atau ilmu apa pun apa pun terhadap anak-anak diharapkan dapat dengan baik diterima oleh mereka, dapat dengan optimal dan efektif sampai kepada masing-masing anak dengan cara yang menyenangkan dan pasti berbeda setiap anak.

Lokasi penelitian adalah di Sanggar Gambar Ananda, berdomisili di Bandung tempat anak-anak berusia 3-18 tahun berkumpul dan menggambar bersama. Dipilih di Sanggar Gambar Ananda untuk memudahkan mencari anak-anak yang langsung mempunyai minat dalam menggambar. Responden yang dipilih untuk mengikuti eksperimen ini adalah anak-anak yang baru saja bergabung di sanggar, jadi mereka belum tersentuh oleh pembinaan yang dapat mempengaruhi hasil eksperimennya karena telah adanya proses pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode eksperimen, yaitu tulisan merupakan hasil penelitian lapangan, lalu data yang terkumpul dideskripsikan dalam bentuk kata-kata. Sebelum eksperimen dimulai responden (selanjutnya untuk sebutan anak yang diberi stimuli) akan diajak untuk menggambarkan sketsa memakai alat spidol hitam agar mereka berani menggambar/menarik garis tanpa bisa dihapus kembali. Lalu hasil tersebut akan 'dibaca' sesuai dengan 4 ciri kreativitas metoda Guilford, yaitu *fluency* (kelancaran), *flexibility* (kelenturan/keluwesannya), *originality* (original), dan *elaboration* (elaborasi). Pada eksperimen ini, yang dinilai hanya kelancaran dan kelenturannya saja karena hal yang menjadi dasar kreativitas anak terutama di usia 5-7 tahun. Sedangkan elaborasi (keterperician) dan originalitas (kemurnian) lebih kepada hasilnya bukan proses. Setelah pembuatan wayang kardusnya, responden akan mempraktikkan

permainan peran sebagai 'dalang' dari tokoh yang mereka buat dengan alur cerita yang mereka buat secara spontan dan bebas bersama responden lainnya yang lebih banyak memakai bahasa kata atau verbal tentunya. Selanjutnya mereka akan diminta kembali untuk menuangkan cerita yang mereka buat berdasarkan penokohan wayang kardusnya secara visual ke dalam gambar sketsa di kertas A4 dengan spidol maker. Setelah hasil yang didapat, barulah dengan pembacaan hasil gambar anak tersebut bisa dibandingkan, yang tetap dinilai dan dihitung dari kelancaran dan kelenturannya masing-masing berdasarkan nilai dasarnya (*basal rate*) tiap responden. Kedua hasil gambar itu akan dibandingkan kelancaran dan kelenturannya. Apakah terdapat perbedaan setelah bermain peran melalui wayang karton tersebut, atau tetap, melalui uji banding atau uji beda. Sehingga bisa disimpulkan ada atau tidaknya peningkatan motivasi kreativitasnya setelah distimuli melalui pembuatan dan permainan peran wayang kardus tersebut.

PENYAJIAN DATA ATAU HASIL

Uraian Temuan Data dan Informasi

Melalui *fingerprint analysis* dapat dilihat bahwa struktur otak sangat mempengaruhi bakat seseorang. Perbedaan dominasi otak setiap orang membawa konsekuensi perbedaan pula pada fungsi kognitif untuk berpikir dan fungsi emosi untuk merasa. Hal ini yang menjadikan setiap individu itu unik dan berbeda satu sama lain, bahkan anak kembar sekalipun memiliki ciri pembeda karena mereka juga diciptakan dengan struktur otak yang berbeda (Misbach, 2010: 13). Berdasarkan penelitian Howard Gardner, diketahui bahwa ada delapan kemampuan otak yang berkaitan dengan spesifikasi struktur kecerdasan dan bakat seseorang. Perbedaan spesifikasi struktur kecerdasan dan bakat seseorang tersebut terjadi karena manifestasi genetik pada proses perkembangan susunan syaraf pusat. Salah satunya bisa dideteksi melalui rekaman garis-garis sidik jari yang memuat informasi genetik untuk menentukan struktur otak bagian mana yang dominan. Dominasi otak merupakan salah satu keunikan otak manusia. Mengenali dominasi otak merupakan salah satu cara untuk mengenal diri karena gaya berpikir (*style of thinking*) seseorang akan tercermin dan sejalan dengan kebutuhan gaya belajar (*style of learning*) yang unik.

Pemeriksaan sidik jari itu bertujuan menganalisis perbedaan-perbedaan dari individual (*individual differences*) yang bersifat prediksi. Tujuannya memberikan gambaran mengapa setiap anak berbeda didalam mengekspresikan bakat dan minatnya, gaya belajar, daya tangkap, ketelitian, sampai *trait* sebagai dasar kepribadian seseorang. Pemeriksaan sidik jari juga memiliki karakteristik yaitu 1) bersifat spesifik untuk setiap orang; 2) bersifat permanen, tidak akan berubah; dan 3) pola sidik jari mudah diklasifikasikan.

Dermatoglypic adalah buku instruksi alamiah yang menunjukkan bagaimana otak itu bekerja, sehingga dalam penilaiannya tidak ada anak yang hasil skornya tidak besar, yang ada adalah anak yang tidak tahu bagaimana menggunakan bakat dan kemampuan yang dia miliki. Pada akhirnya pemeriksaan sidik jari dapat membantu banyak para mentor agar tidak keliru dalam membimbing anak yang didasarkan pada teori pembelajaran yang populer, pengetahuan, dan pengalaman saat itu, alih-alih pada bakat/kemampuan belajar individual anak, preferensi (yang disukai anak), serta keunggulannya. Bimbingan yang keliru dapat membuat para mentor memerlukan waktu yang lebih banyak dalam mendorong anak untuk mengikuti cara belajar tertentu atau yang lebih spesifik. Konsekuensinya, kekurangan atau kekeliruan cara memotivasi pembelajaran anak akan menemui berbagai hambatan dan kendala dalam kegiatan pembelajaran itu sendiri. Banyak yang juga menimbulkan perilaku buruk, intervensi psikologis dan kurang mempunyai motivasi belajar serta frustrasi yang dialami oleh anak yang akan memperburuk proses pembelajaran.

Pemetaan pola sidik jari yang dapat menghasilkan pembacaan pada tipe gaya belajar anak dapat membantu para mentor agar tidak terperosok pada proses pembelajaran yang menganut sistem 'setiap anak adalah sama' dan dapat memaksimalkan apa yang menjadi bakat serta kemampuan tiap-tiap anak bimbingannya. Gaya belajar seseorang berbeda-beda, sesuai dengan respon otaknya yang terlihat pada pola pemetaan sidik jari masing-masing anak. Pada metode analisis sidik jari dapat dideteksi tiga jenis gaya belajar berdasarkan fungsi *cerebral lobe* (mengatur sensitivitas reseptor penglihatan, pendengaran, dan perabaan). Tiga tipe gaya belajar tersebut sebagai berikut.

Pertama, gaya belajar visual yaitu menyukai pembelajaran melalui indera penglihatan. Lebih mudah ingat dengan melihat, lebih suka membaca, lebih mudah menangkap pembelajaran lewat materi bergambar, memiliki kepekaan kuat terhadap warna, dan mempunyai pemahaman yang cukup baik terhadap masalah artistik, senang memperhatikan ekspresi orang saat berbicara, penampilannya cenderung rapi, selaras dan serasi, cenderung menyatakan emosi melalui ekspresi wajah, bahasa tubuh, dan mudah mempelajari bahasa sandi, lebih suka menjelaskan sesuatu menggunakan gambar, bagan, peta, grafik, diagram atau *mind map*, suka melamun, berkhayal dan meluangkan imajinasinya dalam bentuk kreatif seperti menulis, menggambar, melukis dan memahat. Sering memilih bangku di deretan depan dan bisa duduk dengan tenang tanpa terganggu sekalipun di tengah situasi ramai dan bising, bagus dalam mengeja (*spelling*) dan lebih senang membaca sendiri dari pada dibacakan, perlu berpikir sebentar (tidak langsung bereaksi) dalam memahami apa yang baru didengarnya, lebih suka memperagakan sesuatu (demonstrasi) daripada banyak berbicara dan apabila harus berbicara, maka akan berbicara agak cepat dan tergesa-gesa. Tipe ini terbagi menjadi dua: (1) Tipe *visual text*: lebih fokus kepada huruf, angka, simbol, objek dua dimensi; dan (2) Tipe *visual picture*: lebih fokus pada foto, video, gambar, diagram, objek tiga dimensi.

Kedua, gaya belajar *auditory* yaitu menyukai pembelajaran melalui indera pendengaran. Lebih mudah ingat apa yang ia dengar dan diskusikan. Senang dibacakan atau mendengarkan. Lebih suka menuliskan kembali sesuatu, senang membaca dengan suara keras dan pandai bercerita. Dapat mengulangi apa yang didengarnya, baik nada, irama, maupun lainnya. Lebih suka humor lisan daripada membaca buku. Senang diskusi, bicara, atau menjelaskan panjang lebar. Senang seni musik dan mudah mempelajari bahasa asing. Suka mendengarkan radio, musik, sandiwara, debat, atau diskusi. Mengungkapkan emosi verbal melalui perubahan nada bicara atau intonasi, cenderung mengingat dengan baik kata-kata dan gagasan yang pernah diucapkan. Termasuk mudah mengingat nama orang dan mudah menirukan ucapan orang dengan baik, sulit diam dalam waktu yang lama. Tipe ini juga terbagi dua (1) Tipe *auditory linguistic*: senang mendengarkan tata bahasa, kosakata, dan

cerita-cerita menarik; (2) Tipe *auditory musical*: senang mendengarkan nada, irama, *ritme*, tempo, dan melodi.

Ketiga, gaya belajar kinestetik yaitu menyukai pembelajaran melalui indra gerakan dan perabaan. Gemar menyentuh segala sesuatu yang dijumpainya dan senang mengerjakan segala sesuatu yang memungkinkan tangannya aktif. Juga suka menggunakan objek nyata sebagai alat bantu belajar. Banyak melakukan gerak fisik dan memiliki koordinasi tubuh yang baik. Menyukai kegiatan atau permainan yang menyibukkan secara fisik, lebih suka mendemonstrasikan sesuatu melalui peragaan daripada menjelaskan dan cenderung menggunakan gerakan tubuh untuk mengekspresikan dan menggantikan kata-kata saat mengungkapkan pemikirannya. Menyukai kegiatan aktif baik sosial maupun olah raga. Sulit untuk duduk dengan tenang, selalu ingin bergerak, dan memiliki koordinasi tubuh yang baik. Jika menghafal sesuatu biasanya sambil berjalan atau melihat objek secara langsung, menyukai buku dan film petualangan, jika berkomunikasi sering menggunakan kata-kata yang mengandung aksi dan gemar memakai objek nyata untuk alat bantu belajar dan cenderung menggunakan jarinya untuk menunjuk kata-kata yang dibacanya. Tipe ini dibagi dua, (1) Tipe *kinestetik body (movement)*: mempraktikkan gerakan operasional ketangkasan dan kecekatan tubuh; (2) Tipe *kinestetik touch (tactile)*: mempraktikkan perabaan dan sentuhan terhadap suatu objek.

Sebelum diadakan eksperimen, responden diidentifikasi terlebih dahulu agar lebih memudahkan pemberian stimuli yang sesuai dengan bakat dan kemampuan setiap anak. Mencari bukti yang kuat apakah stimuli yang sesuai dengan respon otaknya, dan yang sejalan dengan tipe gaya belajarnya akan dapat lebih meningkatkan motivasi perkembangan kreativitasnya, yang dapat terlihat dari kelancaran dan kelenturan pencetus ide-idenya secara visual.

Penelaahan Analisis Sesuai dengan Rancangan Penelitian

Mengenal *learning style* dengan *Finger Print Analysis*, dengan cara pemeriksaan sidik jari pada laboratorium *dermatoglipic* akan diketahui

kecenderung tipe gaya belajar anak yang memang sudah dikarunia Tuhan sejak mereka lahir. Kita bisa juga mengingat-ingat ketika duduk di bangku sekolah apakah dengan mudah menyerap materi apa yang disampaikan guru di depan kelas, kapan kita mulai merasa jemu mendengarkan materi? Sejak awal guru menerangkan atau di tengah-tengah? Atau sampai berakhir guru menerangkan? Apa juga jadinya jika guru hanya menyuruh kita membaca buku ber bab-bab? Ataupun kita lebih mudah melihat guru menerangkan dengan skema?.

Gaya belajar mencerminkan kebutuhan otak kita dalam merespons suatu informasi berdasarkan struktur otaknya. Setiap orang memiliki gaya belajar yang berbeda-beda sesuai dengan respon otaknya. Tidak ada orang yang bodoh ataupun lamban dalam menerima pembelajarannya. Artinya, gaya belajar akan memiliki daya respons tinggi yang berbeda sesuai dengan fungsi bagian otak yang dominan.

Penelitian Fleming model membagi tiga jenis gaya belajar, yaitu *visual*, *taktil-kinestetik*, dan *auditory*. Jika di ruang kelas seorang anak cenderung menyukai pembelajaran dengan bantuan alat peraga, besar kemungkinan bahwa anak tersebut adalah tipe visual. Demikian pula jika menyenangi informasi dalam bentuk penyajian gambar, diagram, grafik, atau tayangan video. Akan tetapi jika seorang anak merasa cukup hanya dengan menyimak keterangan guru dan bisa menangkap informasi dengan baik melalui pendengaran, besar kemungkinan bahwa anak tersebut tipe *auditory*. Demikian pula jika senang menyerap informasi dalam bentuk audio, ceramah/literatur, mendengarkan dongeng. Biasanya tipe *auditory* belajar sambil berdendang mendengarkan lagu atau menghafal keras-keras apa yang sedang ia baca.

Tapi apa jadinya jika kedua tipe pembelajaran itu tidak dipunyai anak? Boleh jadi anak tersebut adalah tipe taktil-kinestetik yang butuh untuk beranjak dari kursi dan menyentuh dengan tangan, menyentuh, meraba, dan mempraktikkan sesuatu kedalam ekspresi gerakan. Dan anak cenderung tidak bisa diam, selalu ingin bergerak.

Ketiga jenis gaya belajar ini juga akan dipengaruhi gaya berpikir tipe *spatial* yang dipengaruhi otak

kanan atau pada gaya berpikir tipe *logical* yang dipengaruhi otak kiri. Tipe *spatial* memiliki ciri-ciri berpikir holistik, imajinatif, intuisi, subjektif, nonstruktural. Sementara itu, tipe *logical* memiliki ciri-ciri berpikir analitik, faktual, kronologikal, dan memahami keseluruhan informasi setahap demi setahap. Sebagai contoh, jika anak tipe pembelajar visual-spatial yang menyenangkan bentuk gambar dan berkombinasi dengan visual-logika yang terfokus pada bentuk. Pada saat menyerap informasi, tayangan visual alat peraga berwarna misalnya, akan merangsang saraf sensoris ke bagian otak *occipital lobe* (yang terkait dengan fungsi visual), ketika seorang guru mengilustrasikan sesuatu kepadanya. Pada kasus ini, otak kanannya mulai menciptakan imajinasi apa yang diilustrasikan tersebut. Anak mulai membayangkan secara spasial dinamika perjalanan ilustrasi tadi, Lalu jika sang guru memberikan analogi perbandingan dengan ilustrasi lainnya otak kirinya mulai menganalisis mencari keterkaitan secara logis bagaimana hubungan dari kedua ilustrasi tersebut (Misbach, 2010: 10).

Bermain peran juga sangat digemari anak-anak sejak usia dini, mereka akan selalu berusaha untuk meniru, baik menirukan orang lain atau dirinya sendiri. Biasanya dimulai dengan menirukan orang-orang terdekat dengannya. Dan anak usia 5-7 masih melihat bahwa dirinya adalah sama seperti benda-benda lainnya, mereka masih menganggap bahwa benda mati pun hidup seperti dirinya. Namun seiring dengan mulai berkembangnya logika di usia yang lebih besar mulai menghilang kecenderungan tersebut.

Wayang sebagai sebuah media dapat membantu si anak untuk bermain peran tersebut sesuai dengan karakter yang mereka ciptakan bagi masing-masing peran, bisa baik, jahat, licik, humoris dan lain sebagainya. Dan di dalam bermain wayang terintegrasi semua stimuli auditory, visual dan kinestetiknya karena pada permainan itu ada percampuran kesemua indera-inderanya. Sehingga walaupun terdapat kecenderungan tipe gaya belajar tertentu, seorang anak dapat terstimuli ke tiga tipe gaya belajarnya.

Bermain peran dengan wayang lebih mengutamakan berbahasa kata (verbal), karena anak mengeluarkan tutur kata, walau dengan struktur bahasanya sendiri, terkadang hanya mengeluarkan suara-suara desahan, dentuman, geraman ataupun menirukan bunyi-

bunyian tertentu. Di sinilah faktor bahasa kata lebih berperan daripada yang lainnya. Setelah mereka membuatnya ke dalam sebuah gambar maka bahasa rupanya yang berperan lebih besar. Maka kita dapat melihat bahasa kata atau bahasa rupa yang lebih dikuasai anak usia 5-7 tahun ini?

Sasaran Kajian

Anak yang dipilih mengikuti eksperimen ini adalah anak berusia 5-7 tahun sebanyak 8 anak laki laki dan perempuan. Perbedaan gender tidak dilakukan agar tidak terdapat diskriminasi dan mungkin hasilnya nanti dapat dilihat apakah terdapat perbedaan antara anak laki-laki dan perempuan. Dipilih anak usia 5-7 tahun karena banyak ahli berpendapat dan berkesimpulan dalam penelitian mereka masing-masing bahwa anak yang berada pada rentang usia inilah yang paling tinggi kreativitasnya dan dapat dibina dengan lebih baik dari pada usia lainnya.

Eksperimen pertama dijalankan yaitu responden diberi uji mula (*pretest*) yang akan mengukur keadaan kelancaran dan kelenturannya sebelum distimuli dengan eksperimen berupa permainan peran melalui wayang karton buatan mereka masing-masing. *Pretest* ini dijadikan sebagai acuan dasar apakah nantinya akan terdapat perbedaan dalam kreativitasnya. Pembuatan dan permainan peran dengan wayang karton buatan anak ini dapat melibatkan stimuli yang menggabungkan ketiga tipe gaya belajar anak. Di sana terdapat tiga tipe gaya belajarnya yaitu kinestetik, auditori maupun visual. Hal ini dapat memunculkan tipe dominan mana dari ketiga tipe tersebut yang anak-anak peserta eksperimen ini digunakan dengan baik dan maksimal. Walaupun hasilnya yang dibaca tetap adalah hasil berupa visual yaitu dengan gambar sketsa.

Ada delapan anak yang menjadi responden dan mengikuti eksperimen ini masing-masing yang berusia 5 tahun 2 anak, 6 tahun 3 anak dan 7 tahun 3 anak yang terdiri dari laki-laki dan perempuan. Hasil FPA (*Fingerprint Analysis*) dan pengamatan bagi yang belum menjalani tes sidik jari mereka pun beragam. Kebanyakan tipe gaya belajar mereka didominasi oleh *kinestetik body*, lalu dilanjutkan dengan *visual picture* dan paling sedikit dominasi *auditori linguistic*.

Analisis dan Interpretasi Data

Yang dilakukan pertama adalah memilih anak yang baru mengikuti kegiatan sanggar Ananda dan berusia di antara range usia 5-7 tahun laki-laki dan perempuan. Lalu meminta ijin kepada orang tua anak-anak yang terpilih untuk menjadi peserta eksperimen ini serta menanyakan apakah mereka pernah diperiksa sidik jarinya dalam FPA (*Finger Print Analysis*). Setelah mendapat kurang lebih 8 peserta yang memenuhi syarat lalu membagi anak dengan tipe gaya belajarnya masing-masing berdasarkan hasil laboratorium FPA (*Finger Print Analysis*) atau melalui pengamatan, yaitu 1) tipe auditori (pendengaran); 2) tipe kinestetik (gerakan); dan 3) tipe visual (penglihatan).

Eksperimen dilakukan 3 tahap yaitu *pertama*, *pre test*, dilakukan sebelum distimuli apapun dan dibaca kelancaran dan kelenturannya. *Kedua*, pembuatan wayang kardus dari mulai menggambar model, memotong, menggunting, mewarnai sampai merangkainya menjadi wayang. Di tahap ini tidak dilakukan penilaian, hanya pengamatan jika terdapat hambatan atau kesulitan. Lalu memainkan wayang kardusnya dengan tokoh diri masing-masing dalam permainan peran bersama teman-teman sesama responden. *Ketiga*, test kembali berupa gambar sketsa di kertas HVS A4 dengan spidol marker dan dibaca kembali kelancaran dan kelenturannya serta melakukan uji beda antara *pre test* dan gambar kedua setelah eksperimen.

Tahap I:

Eksperimen dimulai dengan *pretest* yaitu penilaian pertama sebelum distimuli lalu dibaca hasilnya. Dibagikan sebuah kertas ukuran A4 dan spidol lalu semua anak boleh menggambar apa saja tentang dirinya masing-masing. Lalu hasil sketsa spidol tersebut dinilai kelancaran dan keluwesannya dengan ukuran *flow* nya, yaitu 1) berapa waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan gambarnya; 2) berapa lama mereka mulai menggambar ketika rangsangan datang; 3) berapa banyak goresan yang diciptakan; dan 4) berapa variasi bentuk atau perbedaan ide yang mereka ciptakan.

Tahap II:

Setelah itu diberikan rangsangan berupa contoh wayang kulit dan wayang golek yang sudah terpakemkan, lalu diberi bahan-bahan dasar

untuk membuat wayang kardusnya dan dengan bimbingan diterangkan cara membuat wayang dari kardus bekas tadi dengan cara menggambar mereka masing-masing. Mulai dari membuat model, pola, lalu menggambarkannya di atas kardus, lalu digunting dan diwarnai, setelah itu disusun menjadi wayang dan diberi kayu penyangga badan dan kedua tangannya. Setelah selesai mereka dibagi lagi per regu untuk memainkan peran wayangnya pada satu cerita. Sebelumnya mereka dapat mendiskusikan dahulu cerita apa yang akan dibawakan. Selanjutnya mereka dibiarkan bercerita secara spontan dan ekspresif.

Tahap III:

Setelah memainkan wayangnya selesai satu cerita, mereka akan dibagikan kertas kosong dan spidol untuk menggambar lagi hasil cerita wayang yang mereka mainkan tadi, boleh kelanjutan ceritanya, atau cerita yang lain sama sekali dengan cerita yang mereka mainkan pada wayangnya masing-masing. Lalu hasil gambar akan dibandingkan dengan gambar pertama dengan metode uji beda atau uji banding. Apakah gambar kedua mengalami kenaikan dalam kelancaran dan kelenturannya, atau tetap, atau bisa juga malah berkurang. Gambar yang dinilai hanya sebatas sampai sketsa dengan spidol hitam tanpa pewarnaan. Disinilah akan dinilai bagaimana kelancaran (*fluency*) nya dan keluwesan atau kelenturan (*flexibility*) nya.

Penafsiran Serta Penjelasan Sintesisnya

Pengukuran kelancaran dan kelenturan dalam memecahkan masalah melalui kreasi gambar sketsa anak akan diperinci berdasarkan nilai dasar (*basal rate*) masing-masing responden.

Eksperimen tahap I:

Responden diberikan kesempatan menceritakan tentang dirinya pada *pre test* pertama. Mereka diminta untuk menggambarkan apa saja tentang dirinya di selembar kertas HVS A4 dengan spidol marker. Pada tahap ini hampir semua responden masih belum mengalir, mereka dalam tahap berpikir, masih ragu-ragu dan takut-takut dalam menuangkan ide-idenya. Sehingga membatasi hampir seluruh aspek yang seharusnya dinilai seperti 1) berapa waktu yang diperlukan untuk menyelesaikan gambarnya; 2) berapa lama mereka mulai menggambar ketika rangsangan datang; 3) berapa banyak goresan

yang diciptakan; dan 4) berapa variasi bentuk atau perbedaan ide yang mereka ciptakan

Eksperimen tahap II:

Pada tahap ini responden dibimbing membuat wayang kardusnya, pertama diminta membuat profil dirinya, lalu dibuat menjadi pola wayang. Lalu pola tersebut digambarkan di kardus bekas pada sisi yang masih kuat dan cukup bersih. Lalu dipotong dan digunting. Setelah itu lalu diwarnai dengan menggunakan cat akrilik agar bersifat *opaque* (tak tembus cahaya). Setelah kering catnya dilanjutkan dengan tahap memberikan tulang de tengah badahnya dengan bambu, lalu merangkai tangannya agar bisa digerakkan dengan mempergunakan paku klip. Dan memberi bambu untuk menggerakkan kedua tangannya. Setelah selesai, mereka diminta berdiskusi untuk memainkan wayangnya dengan responden lainnya dan menyusun kursi-kursi yang disusun sedemikian rupa menyerupai sebuah panggung arena pewayangan.



Gambar 1. Berbagai proses kerja/eksperimen (Sumber: Dokumen Yanty Hardi Saputra).



Gambar 2. Hasil eksperimen (Sumber: Dokumen Yanty Hardi Saputra).



Gambar 3. Memainkan hasil eksperimen (Sumber: Dokumen Yanty Hardi Saputra).

Eksperimen tahap III:

Setelah para responden memainkan perannya masing-masing pada permainan peran di cerita wayang kardusnya, mereka diminta untuk membuat kembali sketsa gambar baru di kertas A4 baru masih dengan spidol marker. Mereka boleh meneruskan cerita dari wayangnya atau di luar dari cerita tersebut juga diperbolehkan. Di sinilah terjadi *flow* yang mencengangkan, mereka rata-rata menyelesaikannya dengan waktu yang cukup singkat, dan tanpa dipikirkan, tanpa ragu-ragu langsung menggores. Dengan banyak goresan dan juga banyak variasi bentuk dan perbedaan ide.



Gambar 4. Memvisualkan ide ke dalam gambar (Sumber: Dokumen Yanty Hardi Saputra).



Gambar 5. Contoh hasil gambar (Sumber: Dokumen Yanty Hardi Saputra).

WAYANG KARDUS SEBAGAI STIMULI VISUAL, KINESTETIK, DAN AUDITORI

Pada Eksperimen tahap I, ketika para responden belum diberikan rangsangan apa pun lalu mereka diminta untuk menggambarkan cerita apa pun mengenai dirinya, hasilnya belum begitu beragam. Variasi kurang, goresan tidak banyak, dan waktu agak cukup lama untuk menuangkan imajinasinya kedalam gambarnya. Pada saat belum terjadinya stimuli para responden agak kesulitan untuk memvisualkan imajinasinya ke dalam sketsa gambarnya, hal ini sangat dimungkinkan karena tidak adanya rangsangan apa pun yang dapat mengalirkan ide-ide kreatifnya. Jadi yang mereka visualkan hanya sebatas pada apa yang mereka biasa atau mampu untuk digambarkannya.

Di eksperimen tahap II, yaitu pembuatan wayang kardus dari pembuatan model dan penggambaran pola, mengunting sampai pewarnaan dan dirangkai menjadi sebuah wayang, hampir semua responden tidak mendapat hambatan atau kesulitan yang cukup berarti. Hal ini dimungkinkan karena adanya bimbingan dalam pembuatan wayang tersebut. Akan tetapi proses pada tahap ini tidaklah dinilai dalam perkembangan kreativitasnya. Hanya jika terdapat hambatan dan kesulitan barulah akan dibuat catatan tersendiri yang tidak akan mempengaruhi perkembangan kreativitasnya. Dan pada proses permainan peran dalam memainkan wayang kardusnya masing-masing juga tidak mempengaruhi proses penelitian ini, sama seperti pada proses pembuatan wayangnya akan ada catatan jika terjadi hambatan, dan mungkin ada pengaruhnya terhadap tipe-tipe gaya belajar tertentu. Setelah dijalankan ternyata anak-anak usia 5 tahun masih malu-malu untuk mengekspresikan bermain perannya melalui bahasa kata, terkadang bahasa yang mereka gunakan masih banyak bahasa ibu seperti “saya mah...”, “kamu teh...”, “ihh, gimana sih kamu mah ah...”, dan lain sebagainya, dan pada bahasa rupa dalam gambarnya mereka lebih ekspresif, terutama setelah distimuli mendalang. Akan tetapi diusia 6 tahun dan 7 tahun anak lebih menunjukkan keahliannya berbahasa kata ketika mereka bermain peran dalam mendalangkan wayangnya. Terkadang suara-suara desahan, detuman, geraman masih muncul akan tetapi sudah lebih berkurang dibanding

dengan anak usia 5 tahun. Mereka mulai bisa lebih runut bercerita apalagi di usia anak yang 7 tahun. Sepertinya mereka memang sudah memikirkan jalan ceritanya pada pikirannya masing-masing. Walaupun kespontannya tetap masih terasa. Bahasa ibu sudah mulai berkurang ketika mereka berbahasa kata, makin berkurang lagi di usia anak lebih besar.

Pada Eksperimen tahap III, responden diberikan sebuah kertas kosong lagi dan diminta untuk membuat gambar yang dapat meneruskan cerita yang didalangkan tadi, atau apa pun yang berkaitan dengan kegiatan eksperimen tadi. Ternyata hampir semua responden tidak mengalami kesulitan. Waktu untuk mulai menggambar sangat tepat, dan waktu untuk menyelesaikan gambarnya pun sangat singkat dan mengalir ide-ide ceritanya. Perbedaan bentuk sangat beragam dan variasi ide nya pun banyak. Banyaknya coretan pun sangat meningkat tajam dibandingkan dengan gambar uji mulanya. Yang mencolok ketika hasil gambar yang dimunculkan setelah mereka mendalangkan wayangnya, ternyata beberapa tetap memunculkan bahasa kata untuk memperkuat bahasa rupanya, seolah mereka takut bahwa bahasa rupanya tidak dimengerti oleh para penikmat karyanya. Di sinilah tampak bahwa peran bahasa rupa masih sangat dominan pada anak usia lebih dini, seiring dengan bertambahnya usia dan berkembangnya logika maka kecenderungan untuk berbahasa kata perlahan-lahan mulai menghapus jejak bahasa rupa yang dikuasai anak.

SIMPULAN

Bahwa anak yang distimuli dengan 3 tipe gaya belajarnya dapat memacu kreativitasnya lebih baik lagi terutama jika anak dominan disalah satu tipe gaya belajarnya. Jika anak distimuli dengan kegiatan yang membuat mereka harus merangsang ketiga tipe gaya belajarnya, maka akan terlihat dimana letak dominasi tipe gaya belajar si anak. Anak yang dominan tipe auditory mereka akan lebih dapat memainkan perannya secara verbal, lebih baik bertutur kata. Anak yang tipe kinestetik cenderung lebih membuat wayang itu ekspresif bergerak kesana-kemari, sedangkan di tipe visual mereka akan lebih menekankan pada hasil gambar setelah mereka menjadi dalang dalam memainkan perannya.

Anak berusia lebih muda lebih sulit untuk bertutur kata melalui bahasa kata, dikarenakan masih terdapat keterbatasan berbahasa verbal, mereka lebih cenderung mengungkapkan perasaannya dengan bergumam, mendesis, bersenandung atau membuat bunyi-bunyi lainnya untuk mengekspresikan imajinasinya dalam bermain peran, dan peran bahasa ibu masih kuat dimana bahasa yang dipergunakan adalah bahasa sehari-hari yang mereka sanggup sampaikan. Sedangkan anak yang berusia lebih besar mulai menguasai bahasa kata dengan cukup baik dan ekspresi suara-suara sudah makin berkurang.

Yang terlihat menarik yaitu ketika anak usia yang lebih besar yaitu mulai 6 tahun dan 7 tahun, walaupun mereka memvisualkan melalui gambar, tetapi mereka masih berusaha menambahkan bahasa kata di dalam gambarnya untuk memperkuat maksud dari cerita yang disampaikan. Mulai tumbuh keraguan jika penikmat gambarnya tidak dapat mengerti hanya dengan gambar yang ia sampaikan. Disinilah menyatakan kesimpulan bahwa semakin bertambah usia anak, semakin memenangkan logika, dan mereka semakin dikuasai oleh bahasa kata, walaupun belum begitu kentara dan berangsur-angsur mulai berkurang bahasa rupanya.

DAFTAR RUJUKAN

- Edy, Ayah. (2014), *Rahasia Ayah Edy Memetakan Potensi Unggul Anak, Membimbing Anak Sejak dini Agar Sukses dan Bahagia dalam Kehidupannya*, Noura Books (PT Mizan Publika), Jakarta.
- Lucy, Bunda. (2009), *Mendidik sesuai dengan Minat dan Bakat Anak*, Tangga Pustaka, Jakarta.
- Misbach, Ifa H. (2010), *Dahsyatnya Sidik Jari, Menguk Bakat & Potensi untuk Merancang Masa Depan Melalui Fingerprint Analysis*, Visimedia, Jakarta.
- Munandar, Utami, S.C. (2002), *Kreativitas dan Keterbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta.
- _____. (2012), *Pengembangan Kreativitas Anak berbakat*, Rineka Cipta, Jakarta.
- Mongkar, F. Irene. (2010), *Kenali Potensi Si kecil dari Ujung Jarinya*, Sidik Jari Cerdas Frisian Flag 2011, Jakarta
- Tabrani, Primadi. (2001), *Memahami Cara Berpikir dan Bahasa Rupa Anak*, Wacana Seni Rupa, Jurnal Seni Rupa & Desain Volume 2, No.1, Maret 2001 STSI Telkom, Bandung.
- Tabrani, Primadi. (2005), *Bahasa Rupa*, Kelir, Bandung.
- _____. (2006), *Kreativitas & Humanitas*, Jala Sutra, Yogyakarta.