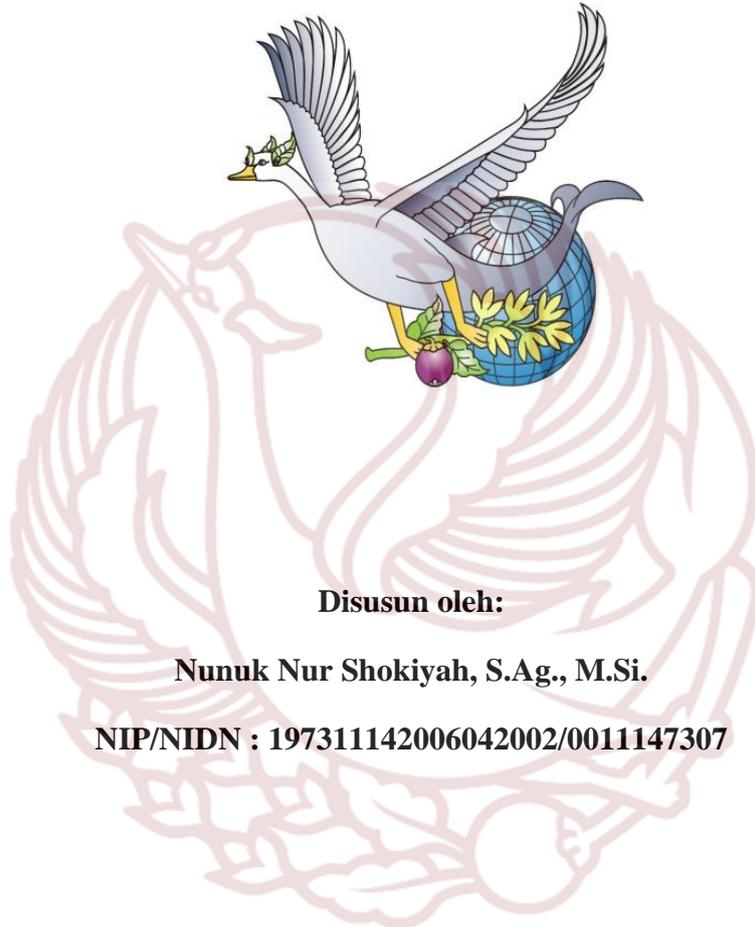


**LAPORAN PENELITIAN**  
**MENGGAMBAR SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN**  
**KREATIVITAS ANAK**



**Disusun oleh:**

**Nunuk Nur Shokiyah, S.Ag., M.Si.**

**NIP/NIDN : 197311142006042002/0011147307**

**Dibiayai DIPA ISI Surakarta NO. 023-04.2.189925/2014 tanggal 5 Desember 2013**  
**Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan**  
**NO. : 4259 A/IT6.1/PL/2014**

**JURUSAN SENI RUPA MURNI**  
**FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN**  
**INSTITUT SENI INDONESIA SURAKARTA**  
**OKTOBER 2014**

## LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN PENELITIAN

### 1. PENELITIAN

- a. Judul Penelitian: Menggambar Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak.  
 b. Bidang Ilmu : Psikologi

### 2. PENELITI

- a. Nama : Nunuk Nur Shokiyah, S.Ag., M.Si.  
 b. NIP/NIDN : 19731142006042002/0011147307  
 c. Golongan/Pangkat : III b/Penata Muda TK I  
 d. Jabatan Fungsional : Asisten Ahli  
 e. Jabatan Struktural : -  
 f. Fak/Jur : Seni Rupa dan Desain /Seni Murni  
 g. Pusat Penelitian : Pusat Penelitian ISI Surakarta

### 3. ALAMAT PENELITI

- a. Alamat Kantor : Jalan KH Dewantara 19 Ketingan Jebres  
 Surakakarta 57126, telp (0271) 647658  
 b. Alamat Rumah : Jln. Menco 20 No.10 Nilasari Baru, Gonilan-  
 Kartosuro-Sukoharjo. NO HP (08122624170)

### 4. LOKASI PENELITIAN

Lokasi : Surakarta

### 5. WAKTU PENELITIAN

Waktu penelitian : 6 Bulan (30 April– 30 Oktober 2014)

### 6. BIAYA

- a. Sumber DIPA : Rp 5.000.000,-- (Lima Juta Rupiah)

Surakarta, 31 Oktober2014

Menyetujui  
 Dekan Seni Rupa Dan Desain  
 ISI Surakarta

Peneliti

Ranang Agung. S., S.Pd., M.Sn.  
 NIDN : 0010117110

Nunuk Nur Shokiyah, S.Ag.,M.Si.  
 NIDN : 0011147307

Mengetahui  
 Ketua LPPMPP ISI Surakarta

Dr. R.M Pramutomo., M.Hum  
 NIDN : 0012106814

## ABSTRAK

# MENGGAMBAR SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK

**Nunuk Nur Shokiyah**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah cara mengembangkan kreativitas anak dengan media menggambar. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Sumber data dalam penelitian ini adalah Hasil karya anak, berbagai pustaka yang terkait dengan penelitian, dan juga dokumen-dokumen, Teknik pengumpulan data dengan studi pustaka, observasi, dan dokumentasi.

Hasil dari penelitian adalah ada beberapa cara untuk mengembangkan kreativitas anak dengan media menggambar yaitu, dengan cara memperkaya kemampuan menggambar, menggambar bebas, mewarnai, menggambar dengan pencampuran berbagai medium, menyediakan berbagai fasilitas menggambar, berkreasi setiap hari, menggambar sambil bermain, menggambar sambil bercerita, liburan kreatif, dan peran serta orang tua.

Beberapa teknik yang dipaparkan diatas adalah upaya pengembangan kreativitas anak dengan media menggambar. Penekanan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak, tidak menjadikan anak pandai atau bagus dalam menggambar. Kegiatan menggambar pada anak yang terpenting adalah prosesnya bukan hasil. Ketika anak menggambar yang harus diperhatikan adalah anak melakukannya dengan senang hati tanpa adanya paksaan dari orang lain. Sehingga gambar yang dihasilkan sangat unik sesuai dengan ekspresi jiwa seorang anak yang natural.

**Kata kunci: Menggambar, Mengembangkan Kreativitas**

## ABSTRACT

### DRAWING IS MEDIA DEVELOPMENT OF CHILDREN'S CREATIVITY

*Nunuk Nur Shokiyah*

This research aims to determine how the way to develop a child's creativity with drawing media. This type of research is qualitative. Sources of data in this study is the child's work, much of literature related to the research, as well as documents, data collection techniques used to the study of literature, observation, and documentation.

Results of the study are several ways to develop a child's creativity with drawing media. They are draw freely, coloring, by mixing a variety of medium, providing various facilities to draw, be creative everyday, drawing while playing, drawing while storytelling, creative holidays, parental involvement.

Some of the techniques described efforts to develop a child's creativity with drawing media some techniques that do are efforts to develop children's creativity with drawing media. This study emphasizes on the development of children's creativity, rather than emphasizing on the skill in drawing, but rather on the development of creativity. Drawing activity is more attention to the process than the results. When the children activity drawing that emphasized is to do it with pleasure without coercion from others. So that the resulting image is very unique that appropriated the expression of the soul's natural child.

Keywords: Draw, Develop Creativity

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillahirobbil'alamin, puji syukur kepada Allah yang telah memberikan kesehatan kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan penelitian yang berjudul "Menggambar Sebagai Media Pengembangan Kreativitas Anak". Penelitian ini adalah salah satu kegiatan TRI DHARMA perguruan tinggi yang dilakukan oleh dosen yaitu bidang penelitian. Penelitian ini dibiayai dari dana DIPA

Pada kesempatan ini pula, penulis juga menyampaikan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Unit Pelayanan Teknik (UPT) LPPMPP (Lembaga Penelitian Pengabdian Kepada Masyarakat dan Pengembangan Pendidikan) Institut Indonesia Surakarta, yang membantu terlaksananya penelitian ini.
2. Ananda Annisa Rahmani yang telah membantu dalam memperoleh data penelitian.
3. Semua pihak yang turut membantu dalam penyusunan laporan penelitian ini.

Laporan penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat tidak hanya di dunia akademis maupun praktisi namun juga bagi semua pembaca terutama bagi orang tua, untuk membantu mengembangkan kreativitas anaknya dengan media menggambar. Penulis menyadari bahwa tulisan ini jauh dari sempurna, karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki penulis, untuk itu besar harapan penulis untuk mendapat masukan, kritik dan saran demi perbaikan kualitas penulisan selanjutnya.

Surakarta, Oktober 2014

## DAFTAR ISI

1. HALAMAN PENGESAHAN.....	2
2. ABSTRAK.....	3
3. KATA PENGANTAR.....	5
4. DAFTAR ISI.....	6
5. DAFTAR GAMBAR.....	8
6. DAFTAR LAMPIRAN.....	10
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	<b>11</b>
A. Latar Belakang Penciptaan.....	11
B. Rumusan Masalah.....	13
C. Tujuan Penelitian.....	13
D. Manfaat Penelitian.....	14
<b>BAB II. TINJAUAN PUSTAKA</b>	<b>15</b>
A. Penelusran Pustaka.....	15
B. Landasan Teori.....	16
a. Gambaran anak.....	16
b. Masa Kanak-Kanak .....	18
c. Proses Kreatif.....	19
d. Mengembangkan Kreativitas.....	20
C. Kerangka Pikir.....	21
<b>BAB III. METODE PENELITIAN</b>	<b>23</b>
A. . Jenis Penelitian.....	23
B. Sumber Data dan Analisis data .....	23
<b>BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	<b>26</b>
<b>BAB V. KESIMPULAN DAN SARAN</b>	<b>55</b>
A. Kesimpulan.....	55
B. Saran.....	55

<b>BAB VII. BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN</b>	57
A. Anggaran Biaya.....	57
B. Jadwal Penelitian.....	57
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	58
<b>LAMPIRAN.....</b>	60



## DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 <i>Flow Model Of analysis</i> (Model Mengalir)	25
Gambar 2 Bentuk Sederhana	28
Gambar 3 Hasil Gambar Orangtua	29
Gambar 4 Meniru Kreatif	29
Gambar 5 Gambar Bebas	30
Gambar 6 Mewarnai	31
Gambar 7 Mengekspresikan berbagai warna	32
Gambar 8 Mewarnai Bebas	33
Gambar 9 Menggambar dan Mewarnai Bebas	33
Gambar 10 Menggambar Bebas	35
Gambar 11 Menggambar Bebas	36
Gambar 12 Menggambar Bebas	36
Gambar 13 Pencampuran Berbagai Medium	37
Gambar 14 Pencampuran Berbagai Medium	38
Gambar 15 Pencampuran Berbagai Medium	38
Gambar 16 Fasilitas Menggambar di Ruang Depan	39
Gambar 17 Fasilitas Menggambar di Ruang Tengah	40
Gambar 18 Fasilitas Menggambar di Ruang Tidur	41
Gambar 19 Gambar bebas	42
Gambar 20 Gambar bebas	42
Gambar 21 Gambar bebas	43
Gambar 22 Gambar bebas	43

Gambar 23 Gambar bebas	44
Gambar 24 Gambar bebas	44
Gambar 25 Kumpulan Hasil Karya Anak	45
Gambar 26 Menggambar sambil Bermain	46
Gambar 27 Karya Teman	47
Gambar 28 Menggambar dengan Bercerita	48
Gambar 29 Menggambar dengan Bercerita	49
Gambar 30 Menggambar dengan Bercerita	49
Gambar 31 Liburan Kreatif	51
Gambar 32 Liburan Kreatif	51
Gambar 33 Gambar Bebas Setelah Liburan Kreatif	52
Gambar 34 Gambar Bebas Setelah Liburan Kreatif	52
Gambar 35 Peran Serta Orangtua	53
Gambar 36 Peran Serta Orangtua	54



## DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 01 Justifikasi Anggaran Penelitian	61
Lampiran 02 Susunan Organisasi Tim Peneliti Dan Pembagian Tugas	62
Lampiran 03 Biodata Peneliti	63
Lampiran 04 Biodata Anak	67
Lampiran 05 Kwitansi Penelitian	68



## BAB I PENDAHULUAN

### **A. Latar Belakang**

Kreatifitas sangat diperlukan dalam kehidupan. Pada hakekatnya semua manusia mempunyai potensi untuk kreatif. Orang yang kreatif adalah orang yang mampu menciptakan sesuatu yang baru. Kreatifitas merupakan unsur terpenting dalam seni. Dari hasil kreatifitas itulah akan tampak nilai estetik atau keindahan. Nilai estetika muncul dari dalam individu itu sendiri bukan dari bendanya. Untuk itu kreativitas perlu dikembangkan. Upaya untuk mengembangkan kreativitas dengan membuka dan mencari pengalaman-pengalaman kreatif yang baru. Keikutsertaan dalam berbagai kegiatan kreatif, seperti bereksplorasi terhadap berbagai hal yang belum pernah dilakukan orang lain, menjadikan pribadi lebih kreatif. Sebaliknya bila ada ketakutan untuk mencoba sesuatu yang baru akan membentuk pribadi menjadi pasif sehingga dapat menurutkan potensi kreativitas itu sendiri.

GINANJARDALAM GBHN 1993 dinyatakan bahwa pengembangan kreativitas (daya cipta) hendaknya dimulai pada usia dini, yaitu dilingkungan keluarga sebagai tempat pendidikan pertama dan dalam pendidikan pra sekolah. Kreativitas perlu dipupuk, dikembangkan dan ditingkatkan, disamping mengembangkan kecerdasan dan ciri-ciri lain yang menunjang pembangunan.

Sebagai Negara berkembang Indonesia sangat membutuhkan tenaga-tenaga kreatif yang mampu memberikan sumbangan bermakna kepada ilmu pengetahuan, teknologi, dan kesenian, serta kepada kesejahteraan bangsa pada umumnya.

Sehubungan dengan ini pendidikan hendaknya tertuju pada pengembangan kreativitas peserta didik agar kelak dapat memenuhi kebutuhan pribadi, masyarakat, dan Negara.

Terkadang manusia tidak menyadari kemampuan yang dianugerahkan kepada dirinya, untuk itu, manusia perlu mengetahui bakat yang mereka miliki agar bisa dikembangkan. Layanan pendidikan kepada anak-anak usia dini merupakan dasar yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan anak selanjutnya hingga dewasa. Hal ini diperkuat oleh Hurlock (1991: 27) bahwa tahun-tahun awal kehidupan anak merupakan dasar yang cenderung bertahan dan mempengaruhi sikap dan perilaku anak sepanjang hidupnya.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif masing-masing. Ditinjau dari segi pendidikan, bakat kreatif dapat dikembangkan sehingga kreativitas perlu diasah sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak diasah maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam.

Melalui proses pembelajaran yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu dengan bermain, diharapkan dapat merangsang dan mengasah kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan anak sejak usia dini. Hal ini sejalan dengan apa yang dikemukakan oleh Mulyasa (2005: 164) bahwa: "Proses pembelajaran pada hakekatnya untuk mengembangkan aktivitas dan kreativitas peserta didik, melalui berbagai interaksi dan pengalaman belajar".

Salah satu kegiatan yang menyenangkan bagi anak adalah menggambar. Menggambar adalah salah satu aktivitas kesenian yang bisa dijadikan alternatif kegiatan anak sebagai upaya untuk mengembangkan kreativitas anak, Dengan menggambar anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam warna dan garis. Anak

dapat bebas berekspresi dengan warna-warna itu. Imajinasi dan kreativitas mereka dapat dilihat dari hasil akhir gambar yang telah dibuat. Hal ini yang mendorong penulis untuk mengangkat penelitian tentang bagaimanakah kegiatan menggambar bisa dijadikan media dalam pengembangan kreativitas anak.

Penelitian ini menjadi penting untuk dilakukan karena untuk mengenalkan kepada masyarakat bahwa pentingnya mengembangkan kreativitas anak sejak dini dan bagaimana teknik pengembangan kreativitas yang perlu diajarkan kepada anak. Dengan menerapkan teknik-teknik pengembangan kreativitas sejak dini maka akan lebih mudah mengenal potensi yang dimiliki anak sedini mungkin, sehingga pada gilirannya anak akan lebih mengenal dirinya dan membantu mengembangkan potensi yang dimilikinya.

## **B. Perumusan Masalah**

Permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini adalah bagaimanakah Teknik mengembangkan kreativitas anak melalui menggambar?

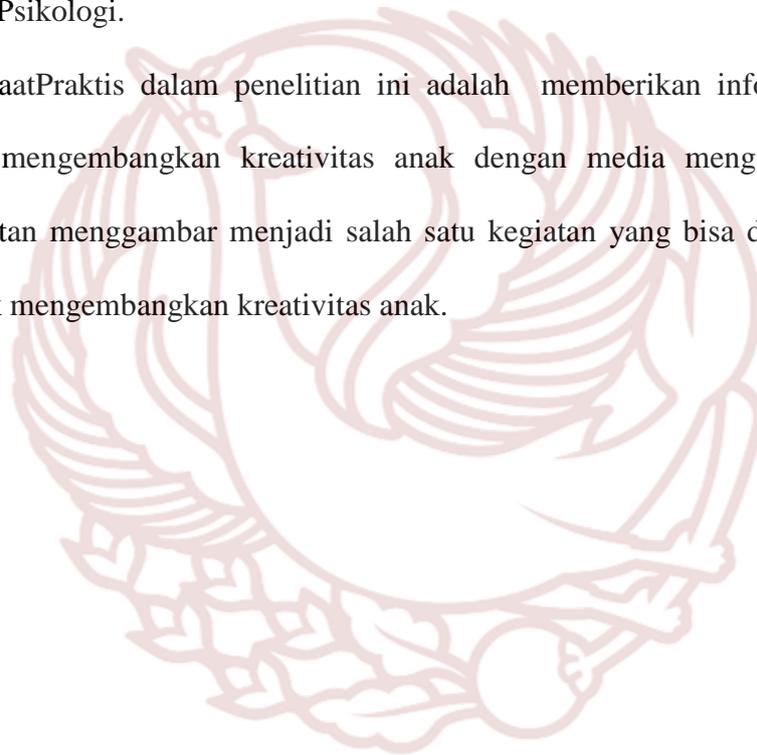
## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah Teknik pengembangan kreativitas anak melalui menggambar. Penekanan dalam penelitian ini adalah bagaimanakah melatih anak untuk menjadi kreatif bukan pada bagaimana anak menggambar secara bagus. Sehingga karya anak tidak dilihat pada hasilnya tapi bagaimana proses anak berkarya

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dalam penelitian ini dibedakan secara teoritis dan praktis.

1. Manfaat teoretis dalam penelitian ini adalah menambah khazanah penelitian Indonesia, khususnya penelitian psikologi yang terkait dengan seni. Hasil penelitian ini juga dapat memberikan informasi bagi ilmu pengetahuan khususnya ilmu Psikologi.
2. Manfaat Praktis dalam penelitian ini adalah memberikan informasi bagaimana cara mengembangkan kreativitas anak dengan media menggambar, sehingga kegiatan menggambar menjadi salah satu kegiatan yang bisa dijadikan alternatif untuk mengembangkan kreativitas anak.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Penelusuran Pustaka

Tinjauan pustaka berisi konsep-konsep dan teori yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Tinjauan pustaka juga berisi hasil-hasil penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan permasalahan dan obyek penelitian. Tinjauan pustaka dapat bersumber dari buku, makalah, skripsi, jurnal, internet, atau yang lainnya, yang berkaitan dengan masalah yang diteliti.

Pustaka pustaka dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

Istiana (2011), Judul Penelitian Meningkatkan Kreativita Anak melalui Kegiatan Melukis Di TKIT (Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu) Buah Hati Kita Jember Pada Kelompok A2 Tahun Pelajaran 2010/2011, hasil penelitian Melukis dapat meningkatkan kreativitas anak secara klasikal..yaitu sebesar 90,4 %, dari 21 anak terdapt 19 aanak yang meningkat kreativitasnya secara individual dan 2 anak yang tidak meningkat.

Rahayu, (2011) menulis artikel tentang Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui peta pikiran.Dharsono (2011) Judul Mendidik Anak Lewat Menggambar, tulisan ini berisi tentang Seni sebagai alat pendidikan.Syahputra, (2012) Judul Artikel 10 Cara Meningkatkan Kreativitas Anak, tulisan ini berisi tetanag cara-cara melatih anak agar bisa menjadi anak yang cerdas dan kreatif.

Handayaningsih, (2012) Judul penelitian Upaya Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Menggambar Bebas Pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 07 Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012. Hasil Penelitian secara

keseluruhan dengan menggambar bebas dapat meningkatkan kreativitas anak kelompok A di Taman Kanak-kanak Kemala Bhayangkari 67 Sragen.

Penelitian yang diangkat oleh peneliti yang berjudul Menggambar sebagai Media Pengembangan kreativitas anak, penelitian ini mengupas tentang bagaimana teknik pengembangan kreativitas anak melalui media menggambar.

## **B. Landasan Teori**

### **a. Gambar anak**

Menggambar merupakan aktivitas spontan bagi anak. Anak “menggambar” segera sesudah mereka mampu memegang pensil atau alat tulis yang lain. Anak bisa melakukan hal itu mulai berusia kurang lebih 52 minggu. Menggambar merupakan suatu gerakan motoris yang global bagi anak; seluruh badan seakan-akan ikut terlibat melakukan gerakan itu (Haditono, 2001).

Goresan pensil yang berujud coret-coret adalah dasar dan permulaan anak untuk membuat gambar-gambar yang berarti. Viktor Lowenfeld dalam Dewobroto (2005) mengemukakan tahapan perkembangan anak lewat menggambar yaitu:

1. Umur 2-4 tahun (*Masa Mencoreng/Scribbling Period*)

Aktivitas motorik yang terwujud dalam goresan tebal tipis dengan arah yang belum terkendali dan warna tidak begitu penting.

2. Umur 4-7 tahun (*Masa Pra Bagan/Pre Schematic Period*)

Aktivitas yang dilakukan oleh anak pada usia ini sudah terkendali. Ia sudah bisa mengkoordinasikan pikiran dengan emosi dan kemampuan motoriknya. Anak mulai menggambar bentuk-bentuk yang berhubungan dengan alam sekitarnya. Pada mulanya bentuk sulit dikenali, misalnya manusia, rumah,

dan pohon, perhatian lebih tertuju pada hubungan antara gambar dengan objek dari pada warna dan objek (Dewabroto, 2005)

3. Umur 7-9 tahun (Masa Bagan/*Schematic Period*)

Anak sudah dapat menggambar berujud bentuk (bagan) dan garis tertentu. Bagan adalah konsep tentang bentuk dasar dari objek visual. Semakin besar pula kemungkinan untuk berekspresi. Anak sudah semakin teliti dan sudah mengetahui bagaimana hubungan dirinya dengan lingkungan sekitarnya.

4. Umur 9-12 tahun (Masa Permulaan *Realisme/Early Realism*)

Konsep bagan yang sudah ada pada masa sebelumnya sudah mendetail lagi. Konsep tentang manusia tidak hanya pada kepala, tubuh tangan dan kaki saja tetapi juga jari, pakaian, perhiasan rambut. Bahkan sudah membedakan laki-laki dan perempuan.

5. Umur 12-14 tahun (Masa *Realisme Semu*)

Pada usia ini intelegensi sudah makin berkembang. Ada pendekatan realistik terhadap alam sekitarnya meskipun belum sadar sepenuhnya. Tingkah laku mereka tampak makin kompleks, banyak bergerak dan banyak yang ingin diketahui serta timbul kebutuhan untuk berkerjasama.

Aktivitas Menggambar bagi anak hendaklah dilakukan seperti halnya bermain, sehingga menyenangkan bagi anak. Anak hendaklah diberi kesempatan dan harus didorong untuk mau menggambar, meskipun tidak boleh dipaksa. Anak membutuhkan stimuli dalam perkembangan kemampuan menggambar. Seperti yang dikatakan oleh Haditono (2001) bahwa Menggambar perlu sebagai pernyataan perasaan dan persiapan membaca dan menulis.

## b. Masa Kanak-Kanak

Ciri khas pada masa kanak-kanak usia 1-5 tahun, berdasarkan psikologi adalah sebagai berikut:

### 1. Bersifat egosentris-naif.

Egosentrisme adalah sifat mementingkan diri sendiri yang berlangsung secara tidak sadar. Seorang anak yang egosentris memandang semua permasalahan dengan pandangan sendiri, sesuai dengan pengertian dari diri sendiri, dibatasi dengan perasaan dan pemikirannya yang masih belum banyak. Ia tidak mampu menyelami perasaan dan pikiran orang lain. Secara tidak sadar ia menganggap dirinya sebagai pusat segala hal yang ada.

### 2. Relasi sosial yang primitif (Memiliki relasi dengan benda-benda dan manusia yang sifatnya sederhana dan primitif)

Anak masih dapat memisahkan antara kehidupan pribadi dengan sosial. Anak hanya bisa menyukai benda-benda dan peristiwa sesuai dengan dunia keinginannya. Dapat dikatakan bahwa anak membangun dunianya sesuai dengan keinginannya.

### 3. Ada kesatuan jasmani dan rohani yang hampir tidak terpisahkan sebagai satu totalitas.

Pada usia ini, anak masih tidak dapat membedakan dunia lahiriah dan dunia batiniah. Oleh karena itu anak selalu mengekspresikan dirinya secara spontan, bebas, dan jujur dalam setiap gerak, tingkah laku dan bahasanya. Anak tidak dapat berbohong dan berpura-pura, ia mengekspresikan kehidupan batiniah secara terbuka. Oleh karena itu anak terlihat polos dan tampak jelas pada tingkah laku lahiriahnya. Seiringnya waktu berjalan, anak akan menjadi sadar akan perbedaan

antara kehidupan lahiriah dan batiniahnya. Sehingga perlahan ia dapat mengendalikan dan mengontrol perasaannya.

#### 4. Sikap hidup yang fisiognomis terhadap dunia sekitar

Anak cenderung bersikap fisiognomis terhadap dunia sekitarnya yang berarti anak memberikan sifat lahiriah atau materiil pada setiap penghayatannya. Misalnya berbicara pada boneka, bercakap-cakap dengan binatang peliharaan di rumah, dan lain-lain. Hal ini disebabkan oleh perkembangan jiwa yang awal, sehingga anak tidak bisa membedakan benda hidup dan mati. Semuanya dianggap memiliki jiwa, sesuatu yang memiliki badan badan dan roh, sesuatu yang seperti dirinya. Ia mengira semua benda mempunyai kemampuan yang sama dengan dirinya. Sehingga masa ini dapat disebut dengan periode estetis, karena ia mengira semua benda dan orang adalah seindah perasaan hati sendiri. (Kartono, 1995 dalam Wildan, 2012)

#### c. Proses Kreatif

Pengertian kreativitas bermacam-macam. Ada yang menekankan bahwa kreativitas adalah sikap hidup dan perilaku, ada juga yang mengatakan kreativitas adalah cara berfikir. Ada yang mengatakan juga bahwa kreativitas adalah gagasan-gagasan baru dalam dunia ilmu.

Munandar (1985) menyatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan membuat kombinasi baru berdasarkan data, informasi atau unsur-unsur yang ada. Senada dengan Munandar, weisberg , 1993 (dalam Martlin, 1999) mengatakan bahwa kreativitas didasarkan atas pemikiran yang asli (orisinil) dan berkaitan dengan pemecahan masalah sehari-hari. Hal ini diperkuat dengan pendapat Lubart dkk, 1994 (dalam martlin, 1999) mengatakan bahwa kreativitas adalah kemampuan

untuk menghasilkan atau menciptakan karya baru (asli dan tidak terpikirkan sebelumnya) dan tepat (yaitu berguna, sesuai dengan tugas-tugas terkait)

Proses berpikir kreatif menurut beberapa ahli psikologi seperti yang tercantum dalam bukunya Rakhmat, 2007 yaitu ada tahapan dalam berpikir kreatif;

1. *Orientasi*; masalah dirumuskan, aspek-aspek masalah diidentifikasi.
2. *Preparasi*; Pikiran berusaha mengumpulkan sebanyak mungkin informasi yang relevan dengan masalah.
3. *Inkubasi*; Pikiran beristirahat sebentar, ketika berbagai pemecahan berhadapan dengan jalan buntu.
4. *Iuminasi*; Masa inkubasi berakhir ketika pemikir memperoleh semacam ilham, serangkaian *insight* yang memecahkan masalah. Ini menimbulkan *Aha Erlebnis*.
5. *Verifikasi*; Tahap terakhir untuk menguji dan secara kritis menilai pemecahan masalah yang diajukan pada tahap keempat.

Dari berbagai pengertian tentang kreativitas diatas bisa ditarik benang merah bahwa kreativitas adalah melahirkan sesuatu yang unik, berbeda, orisinal, tepat sasaran dan tepat guna. Kreativitas muncul melalui tahapan-tahapan.

#### d. Mengembangkan kreativitas

Keluarga memegang peranan penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Bahkan intensitas pengaruh orang tua bagi anak sangat penting. Beberapa hal yang perlu diperhatikan orang/ tua dalam mengupayakan anak agar lebih kreatif seperti yang tertulis dalam (Republika, 20 Mei 1996) yaitu, 1) Menciptakan lingkungan yang berkualitas yang mendorong anak untuk berkreasi. 2) Memberi peluang kepada anak untuk mengembangkan minatnya. 3) Menghindari sifat-sifat

“*Over Protection*”. 4) Membantu Individu untuk berhubungan sesuai dengan lingkungan. 5) Meningkatkan frekwensi hubungan pada anak.

Syahputra, A (2012) menyebutkan 10 cara meningkatkan kreativitas anak yaitu: Berkreasi setiap hari, Menggunakan ke dua sisi tubuh dalam beraktivitas, memiliki tokoh yang bisa diteladani dan diidolakan, meningkatkan perbedaharaan kata pada anak, melatih kemampuan mendengar anak, menggunakan warna-warni saat bermain dan belajar, melatih ketelitian anak, memberikan liburan yang kreatif, Jangan terlalu serius dalam mendidik anak, melatih kemampuan otak kanan.

### **C. Kerangka Pikir**

Munandar (1985) mengatakan kreativitas dipupuk dan dikembangkan dalam diri anak karena sesuai dengan fitrah manusia, kreativitas memungkinkan anak didik mengembangkan pengetahuannya untuk memecahkan berbagai persoalan, melahirkan banyak gagasan karena melihat masalah dari berbagai sudut pandang, memberi kepuasan tidak terhingga pada individu, dan meningkatkan kualitas hidup.

Kreativitas merupakan salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak usia dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, bakat kreatif dapat dikembangkan dipupuk sejak dini. Bila bakat kreatif anak tidak dipupuk maka bakat tersebut tidak akan berkembang, bahkan menjadi bakat yang terpendam yang tidak dapat diwujudkan.

Melalui proses pembelajaran dengan kegiatan yang menyenangkan bagi anak-anak yaitu melalui bermain, diharapkan dapat merangsang dan memupuk kreativitas anak sesuai dengan potensi yang dimilikinya untuk pengembangan diri sejak usia dini. Aktivitas Menggambar bagi anak hendaklah dilakukan seperti halnya bermain, sehingga menyenangkan bagi anak. Anak diberi kesempatan dan harus didorong untuk

mau menggambar, meskipun tidak boleh dipaksa. Anak membutuhkan stimuli dalam perkembangan kemampuan menggambar

Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak yaitu dengan cara menggambar. Dengan menggambar anak dapat bereksplorasi dengan berbagai macam warna dan bentuk. Imajinasi mereka bisa dilihat dari hasil gambaran yang dibuat. Hal inilah yang menarik bagi penulis untuk menelaah lebih lanjut bagaimanakah cara mengembangkan kreativitas anak dengan aktivitas menggambar.



## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimanakah cara mengembangkan kreativitas anak dengan media menggambar. Jenis penelitian ini adalah kualitatif. Menurut Bogdan Taylor (dalam Moleong, 2004) mengatakan penelitian kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif berupa kata tertulis. Penelitian kualitatif bersifat deskriptif yakni menghasilkan laporan penelitian yang berisi kutipan-kutipan data untuk memberi gambaran penyajian laporan tersebut.

#### **B. Sumber Data dan Analisis data**

Sumber data utama dalam penelitian ini adalah Hasil karya anak yang bernama Annisa Rahmani, sumber data pendukung adalah berbagai pustaka yang terkait dengan penelitian, dan juga dokumen-dokumen berupa gambar. Data diperoleh dengan menggunakan teknik:

##### *a. Libreary Research* (Riset kepustakaan),

Peneliti mengumpulkan berbagai referensi dari buku, internet dan artikel, kemudian diolah berdasarkan berbagai sumber untuk memperoleh data yang dibutuhkan, kemudian dianalisis terkait dengan teori-teori yang berhubungan dengan kreatifitas anak.

##### *b. Observasi*

Peneliti mengadakan observasi langsung terhadap kondisi lapangan untuk memperoleh data yang valid tentang bagaimanakah penerapan metode pengembangan kreatifitas anak dengan media menggambar. Dalam penelitian ini

peneliti juga ikut berperan serta dalam observasi. Seperti yang dikatakan oleh Maleong (2004), “Bahwa metode observasi pengamatan dapat dilakukan melalui cara ikut berperan serta dan tidak ikut berperan serta. Pada pengamatan tanpa peran serta pengamat hanya melakukan fungsi sebagai pengamat saja, berbeda dengan yang ikut berperan serta, disini pengamat ikut sebagai objek yang diamati dan sekaligus sebagai pengamat”

Peneliti berperan juga sebagai objek yang diamati dan sekaligus sebagai pengamat.

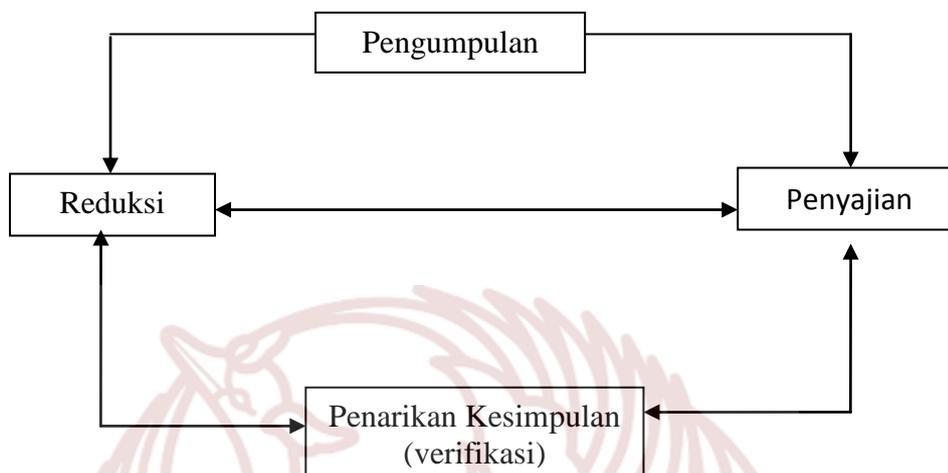
#### c. Dokumentasi

Dokumentasi yaitu sesuatu yang tertulis dan tercetak atau terekam yang dapat digunakan sebagai data. Dalam penelitian ini peneliti mendapatkan data berupa arsip-arsip gambar yang dimiliki anak yang bernama Annisa rahmani dan juga foto-foto kegiatan-kegiatan anak.

Kemudian data-data yang sudah terkumpul dianalisis dengan menggunakan teknik *flow model of analysis* (model mengalir). Bogdan dan Biklen (dalam Moleong, 2004) mengatakan bahwa:

“Analisis data kualitatif merupakan uapaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang.”

Komponen-komponen analisis teknik *flow model of analysis* (model mengalir).digambarkan dalam diagram dibawah ini:



Gambar 1  
*Flow Model Of analysis* (Model Mengalir)  
berdasarkan Miles dan Huberman

Peneliti mereduksi data dengan cara mengumpulkan data-data yang dihasilkan dari lapangan berupa data kasar, kemudian dipilah-pilah ada beberapa data yang tidak digunakan dan data yang dipilih yang sesuai dengan tujuan penelitian. Kemudian data tersebut disajikan dalam bentuk paparan untuk menjawab rumusan masalah. Kemudian peneliti menarik kesimpulan. Kesimpulan perlu diverifikasi dengan melihat kembali data di lapangan.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Kreativitas adalah salah satu potensi yang dimiliki anak yang perlu dikembangkan sejak dini. Setiap anak memiliki bakat kreatif, sehingga bakat tersebut perlu dikembangkan. Banyak media yang bisa digunakan dalam mengembangkan kreativitas anak diantaranya adalah seni. Seni bagi anak menurut Soehardjo (1977) bermanfaat diantaranya adalah membina imajinasi kreatif. Salah satu bentuk kegiatan berkesenian adalah menggambar.

Pada dasarnya semua anak-anak suka pada kegiatan menggambar. Menggambar bagi anak yang penting proses anak menggambar bukan hasilnya. Sesuatu yang digambar anak bukan semata-mata yang dilihatnya, melainkan hasil kerja sama semua indera yang ia rasakan, dan imajinasinya yang menghasilkan gambar.

Kegiatan menggambar bagi anak sangat penting untuk mengembangkan kemampuan berpikir dengan rupa (membayangkan) yang akan memperlancar proses kreasi pada dirinya. Gambar setiap anak cenderung unik, walaupun garis besar gambarnya sama. Karena, dalam menggambar anak ingin bercerita (*story telling*). Kemudian bagaimanakah cara mengembangkan kreatifitas anak dengan kegiatan menggambar?

Berdasarkan hasil penelitian berkaitan dengan pengembangan kreativitas anak adalah sebagai berikut.

Seperti yang dikatakan Kompasiana (2011), teknik yang digunakan dalam melatih kemampuan anak dalam menggambar di bagi menjadi empat (4) kategori.

1. Memperkaya kemampuan menggambar/ teknik Mengcopy
2. Mengembangkan kemampuan mewarnai/ Teknik Permainan warna
3. Teknik menggambar bebas
4. Pencampuran berbagai media.

Berdasarkan keempat teknik itu peneliti mencoba melihat langsung (observasi) dilapangan dengan menggunakan pendekatan ke empat teknik tersebut kepada seorang anak (berusia kurang lebih 5 tahun) dalam praktek menggambar. Bagaimana cara mengembangkan kreativitas anak dalam menggambar dengan menggunakan teknik tersebut. Hasil dari penelitian tersebut dapat dijelaskan sebagai berikut:

(1) Memperkaya kemampuan menggambar/ mengcopy

Teknik mengcopy gambar tujuannya untuk memperkaya kemampuan anak dalam menggambar berbagai bentuk. Penerapan dari teknik ini dimulai dari bentuk-bentuk yang sederhana kemudian lama-kelamaan meningkat yang lebih kompleks.

Berdasarkan survey dilapangan awal mulanya anak-anak akan merasa senang dengan teknik ini. Namun lama kelamaan anak merasa jenuh dan bosan. Karena dia tidak bisa bebas mengungkapkan ekspresi jiwanya. Anak merasa dibatasi dan terkekang karena harus mencontoh gambar dengan bentuk yang sama. Seperti contoh gambar 2 dibawah ini yang dibuat oleh seorang anak.



Gambar 2  
 “Bentuk sederhana” (Karya Annisa Rahmani)

Gambar 2, menunjukkan anak bebas berekspresi dengan bentuk-bentuk sederhana yang telah dia pelajari, kemudian anak membuat bentuk- bentuk tersebut menjadi bentuk yang lain seperti mobil, rumah gunung, bunga dan lain-lain.

Untuk mengatasi kebosanan, biarkan anak meniru gambar sesuai yang anak suka. Tunjukkan beberapa bentuk gambar, sehingga anak dengan seponatan meniru atau mencontoh gambar yang anak suka. Tidak dengan sengaja di perintahkan untuk menggambar gambar tertentu. Seperti contoh gambar 3 dan 4 dibawah ini



Gambar 4 adalah hasil karya yang dibuat anak dengan cara meniru gambar 3, namun hal ini dilakukan dengan cara seponan karena anak melihat ibunya membuat sebuah gambar. Terlihat dalam gambar 4 tersebut anak tidak meniru secara sama, bahkan banyak sekali tambahan gambar yang dibuat oleh anak, tampak terlihat pada gambar 4 gambar lebih variatif. Hal ini karena anak menggambar sesuai dengan keinginannya dan mencontoh gambar sesuai. dengan keinginannya pula.



Gambar 5  
"Gambar Bebas" (Karya Annisa Rahmani)

Berdasarkan observasi dilapangan dengan menggunakan teknik meniru tersebut maka awal mulanya anak dikenalkan contoh gambar dan cara menggambar, dari bentuk-bentuk sederhana terlebih dahulu. Seperti membuat lingkaran, segi empat, segi tiga. Kemudian membuat bentuk2 tersebut menjadi sebuah benda yang lebih kompleks seperti rumah, bunga dan lain-lain dan biarkan anak berimajinasi dengan idenya sendiri.

Segitiga dibuat gunung dan rumah, segi empat dibuat rumah, lingkaran dibuat matahari. Seperti yang tampak pada gambar 5 dan gambar 2.

(2) Mengembangkan kemampuan mewarnai/Teknik Permainan warna

Penerapan teknik permainan warna seperti yang disebutkan di Kompasiana (2011) dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: Terlebih dahulu anak diminta untuk mewarnai bentuk-bentuk yang sederhana. Misalnya bentuk lingkaran, segitiga, bintang. Selanjutnya bisa mewarnai bidang-bidang yang lebih besar atau lebih rumit. Tahap selanjutnya anak juga bisa diberi buku mewarnai dengan gambar-gambar yang sederhana misalnya satu objek gambar saja setelah terlihat mulai bagus hasil pewarnaannya tingkatkan dengan memberikan buku mewarnai lebih dari satu objek gambar sehingga tingkat kesulitannya semakin meningkat. Seperti yang terlihat pada gambar 6.



Gambar 6  
“Mewarnai” (Karya Annisa Rahmani)

Gambar 6 adalah hasil karya anak usia kurang lebih 4 tahun, anak mewarnai gambar sesuai dengan contoh gambar yang di atasnya, namun terlihat anak mewarnai sesuai dengan keinginannya. Tampak warna-warnanya tidak sama dengan gambar yang di atasnya, Untuk mengembangkan kreativitas biarkan anak mewarnai gambar sesuai dengan imajinasinya sendiri.

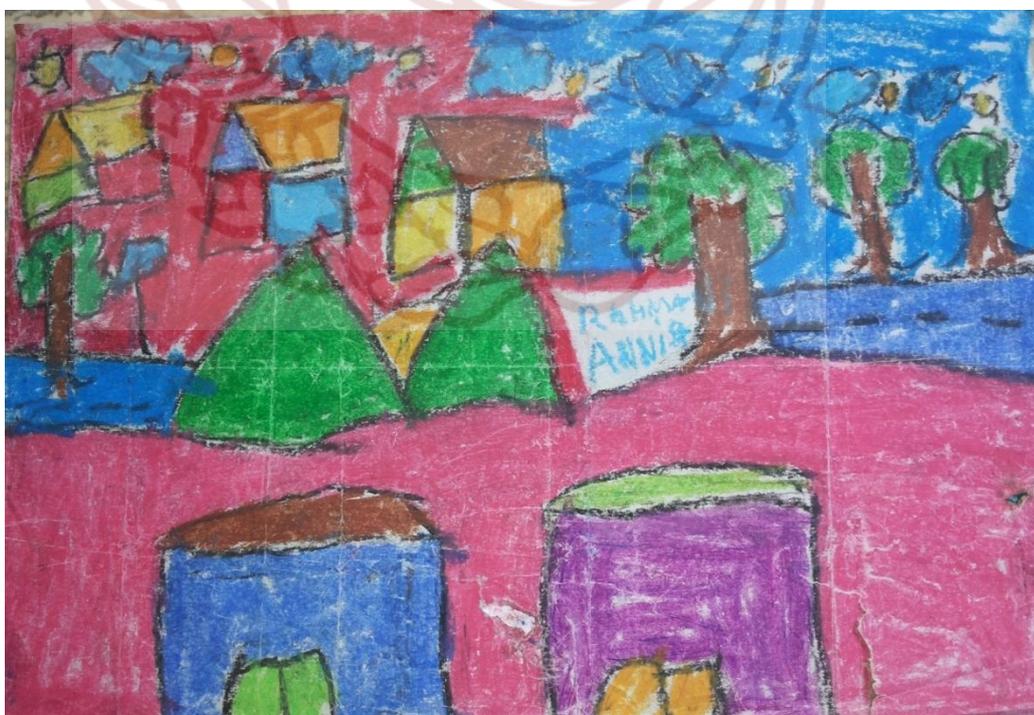
Setelah anak-anak mulai menguasai kedua teknik tersebut Anak dilatih bermain dengan komposisi warna, yaitu bermain dengan warna dari warna-warna dasar (primer) merah, kuning dan biru. Pencampuran dari warna primer ini akan menghasilkan warna baru yang disebut warna sekunder misalkan biru dengan kuning akan menghasilkan warna hijau, kuning dengan merah akan menghasilkan warna jingga dsbnya. Untuk pengembangan lebih lanjut anak-anak mulai dapat diajarkan tentang teknik gradasi. Pewarnaan transisi antara terang dan gelap. Inilah salah satu trik yang dapat membuat gambar menjadi semakin indah.



Gambar 7  
“Mengekspresikan berbagai warna” (Karya Annisa Rahmani)



Gambar 8  
“Mewarnai Bebas” (Karya Annisa Rahmani)



Gambar 9  
“Menggambar dan mewarnai bebas” (Karya Annisa Rahmani)

Gambar 7 dan 8, dan 9, dibuat seorang anak berusia kurang lebih 4(empat) tahun. Seperti yang telah disebutkan oleh dewabrata (2005) didalam landasan teori pada usia kurang lebih 4(empat) tahun anak mulai menggambar bentuk-bentuk yang berhubungan dengan alam sekitarnya. Pada mulanya bentuk sulit dikenali, misalnya manusia, rumah, dan pohon, perhatian lebih tertuju pada hubungan antara gambar dengan objek dari pada warna dan objek.

Berdasarkan landasan teori tersebut maka dalam mengajarkan anak mewarnai gambar biarkan anak diberi kebebasan juga dalam mewarnai objek sesuai dengan keinginan sendiri. Tidak harus sesuai dengan realitas kehidupan misalnya yang terlihat dalam contoh gambar. Warna-warna yang di gunakan sesuai dengan keinginannya tanpa ada hubungannya dengan realitas. Hal ini sesuai dengan apa yang dikatakan oleh Soegiarty (2011) bahwa Warna yang digunakan anak usia 4-7 tidak ada hubungannya dengan realitas.

### (3). Mengembangkan kreativitas anak dengan menggambar bebas

Kompasiana (2011), mengungkapkan bahwa anak Seringkali hanya bisa menggunakan teknik mencontoh gambar-gambar yang sudah diberikan. Paling bagus bagi anak-anak adalah dengan cara membiarkan mereka dengan membuat gambar bebas. Biarkan anak-anak bereksplorasi dengan imajinasi, ide dan kreatifitasnya. Mereka mempunyai cara sendiri untuk menuangkan ide dan imajinasinya kedalam sebuah bentuk gambar. Jangan berikan pembatasan atau menyalahkan kreatifitas anak seperti misalkan gunung seharusnya warna biru anak tersebut memberikan warna lain seperti warna merah. Ini adalah perwujudan dari imajinasi dan kreatifitas mereka dan biarkan mereka memberikan jawaban atas ide mereka tersebut.

Pendapat tersebut juga diperkuat oleh Katono (dalam wildan 2014) yang mengatakan bahwa anak mempunyai relasi sosial yang primitif yaitu anak hanya bisa menyukai benda-benda dan peristiwa sesuai dengan dunia keinginannya. Dapat dikatakan bahwa anak membangun dunianya sesuai dengan keinginannya.

Maka berdasarkan teori diatas biarkan anak menggambar sesuai dengan apa yang diinginkan. Karena hal ini justru anak akan merasa nyaman untuk mengungkapkan imajinasi atau ide-ide yang ingin dituangkan. Dengan membiarkan anak menggambar sesuai dengan keinginannya maka anak bisa lebih mengeksplor kemampuannya dalam berkreasi. Anak bisa menemukan sesuatu yang baru tanpa disadari, sehingga anak tidak merasa bosan dan terpacu untuk terus berkreasi. Hal ini terlihat pada contoh gambar 10, 11, 12.



Gambar 10  
“Menggambar bebas” (Karya Annisa Rahmani)



Gambar 11  
“Menggambar Bebas” (Karya Annisa Rahmani)



Gambar 12  
“Menggambar bebas” (Karya Annisa Rahmani)

Teknik menggambar bebas juga dapat dilakukan dengan membiarkan anak menggambar benda-benda yang ada disekitarnya sesuai dengan keinginannya, gambar yang dibuat anak tidak harus sama persis dengan apa yang dilihatnya.

(4) Mengembangkan kreativitas anak dengan pencampuran berbagai medium

Untuk mengembangkan kreativitas anak dalam menggambar dapat menggunakan medium apapun dan alat warna apa saja. pemanfaatan berbagai macam alat warna seperti : crayon, pensil warna, cat poster, spidol, atau pewarna lainnya, hal ini akan lebih memacu kreativitas anak bahwa untuk membuat menggambar tidak harus bergantung hanya dengan satu bentuk alat warna saja atau hanya dengan menggunakan satu medium gambar saja. Hal ini bisa dilihat dari gambar 13, 14 dan 15.



Gambar 13  
"Pencampuran Berbagai Medium" (Karya Annisa Rahmani)



Gambar 14  
 “Pencampuran Berbagai Medium” ( Karya Annisa Rahmani)



Gambar 15  
 “Pencampuran Berbagai Medium” ( Karya Annisa Rahmani)

Gambar 13, 14 dan 15,, dibuat oleh seorang anak yang pada usia kurang lebih 5 tahun. Dalam membuat gambar tersebut anak asyik dengan bahan-bahan yang ada untuk membuat sebuah karya

Disamping empat (4) teknik yang telah dipaparkan diatas ada beberapa cara yang dapat digunakan dalam pengembangan kreativitas anak dalam menggambar berdasarkan observasi dilapangan yaitu:

(1) Menyediakan fasilitas menggambar

Salah satu cara untuk mengembangkan kreativitas anak adalah memberikan sarana untuk merangsang anak berkreasi. seperti apa yang disebut juga dalam majalah tiara, edisi khusus nomor 171, 1 Desember 1996, bahwa anak bisa diupayakan untuk menjadi kreatif dengan menyediakan sekumpulan bahan yang bisa merangsang kreartivitas anak.

Berdasarkan observasi juga terbukti bahwa ketika anak mendapat fasilitas dengan mudah untuk berkreasi melalui media menggambar, maka anak akan selalu berkreasi sesuka hatinya. Seperti yang terlihat dalam gambar 16,17 dan 18.



Gambar 16  
“Fasilitas Menggambar di ruang Depan”



Gambar 17  
"Fasilitas Menggambar di Ruang Tengah"

Gambar 16, dan 17, terlihat bahwa fasilitas yang disediakan tidak harus mahal bahkan terlihat juga ada kertas-kertas bekas yang bisa digunakan lagi. Namun ada beberapa hal yang penting untuk digaris bawahi ketika memberikan fasilitas pada anak. Fasilitas tersebut terletak ditempat-tempat yang mudah untuk dilihat anak, dan mudah dijangkau, bahkan terlihat juga diletakkan berdekatan dengan beberapa permainan yang dimiliki anak. Hal ini dimaksudkan bahwa kertas dan peralatan menggambar dijadikan

sebagai sarana bermain anak. Sehingga anak melakukan kegiatan menggambar dengan senang hati.

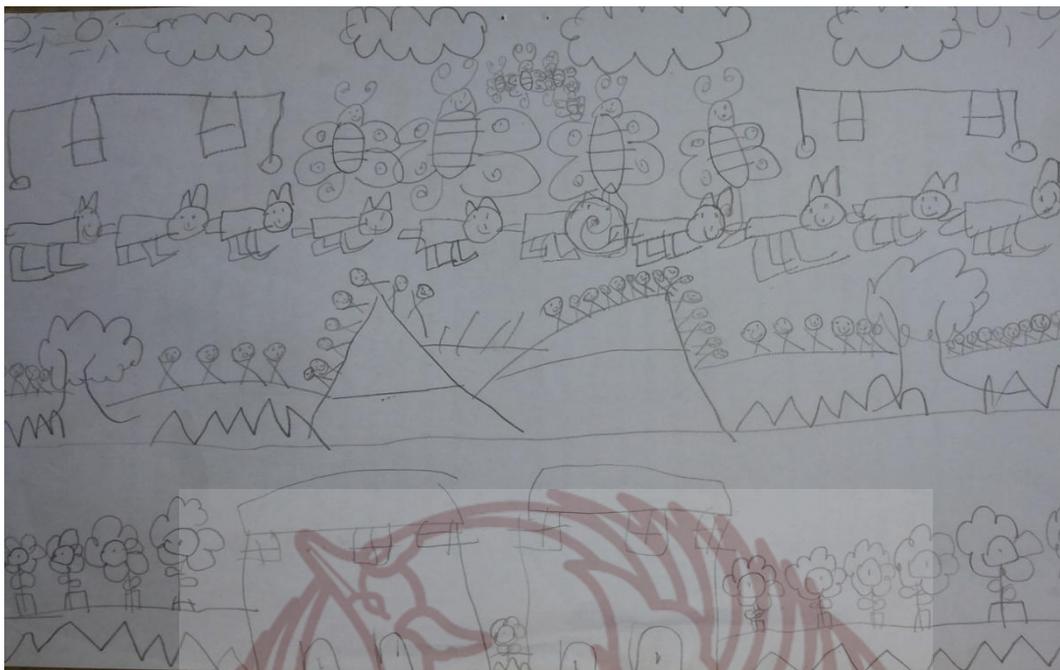


Gambar 18  
“Fasilitas Menggambar di Ruang Tidur”

Gambar 18 terlihat bahwa fasilitas menggambar anak, juga diletakkan di dekat tempat tidur anak. Sehingga anak sewaktu-waktu bisa menggunakan fasilitas tersebut. Anak bebas berkreasi dimanapun dan kapanpun.

## (2) Berkreasi setiap hari

Anak dipancing untuk melakukan kegiatan menggambar setiap hari, hal ini tidak terlepas dari cara yang pertama yaitu dengan menyediakan beberapa fasilitas menggambar ditempat yang mudah dilihat dan mudah dijangkau oleh anak.. Harus diperhatikan cara ini tidak memaksa anak melakukan kegiatan menggambar. Namun hanya memotivasi anak untuk melakukan kegiatan tersebut. Bahkan terkadang anak hanya menggambar coretan-coretan saja. Beberapa hasil karya anak terlihat pada gambar dibawah ini



Gambar 19  
 “Gambar Bebas” (Karya Annis Rahmani)

Gambar 19, anak membuat gambar sederhana. Tapi terkadang anak juga membuat gambar dengan berbagai bentuk, terlihat pada gambar 20,21, 22, 23 dan 24.



Gambar 20  
 “Gambar Bebas” (Karya Annis Rahmani)



Gambar 21  
"Gambar Bebas" (Karya Annis Rahmani)



Gambar 22  
"Gambar Bebas" (Karya Annis Rahmani)



Gambar 23  
“Gambar Bebas” (Karya Annis Rahmani)



Gambar 24  
“Gambar Bebas” (Karya Annis Rahmani)



Gambar 25  
Kumpulan Hasil Karya Anak (Annisa Rahmani)

Gambar 25 menunjukkan beberapa hasil karya yang telah dibuat oleh anak.

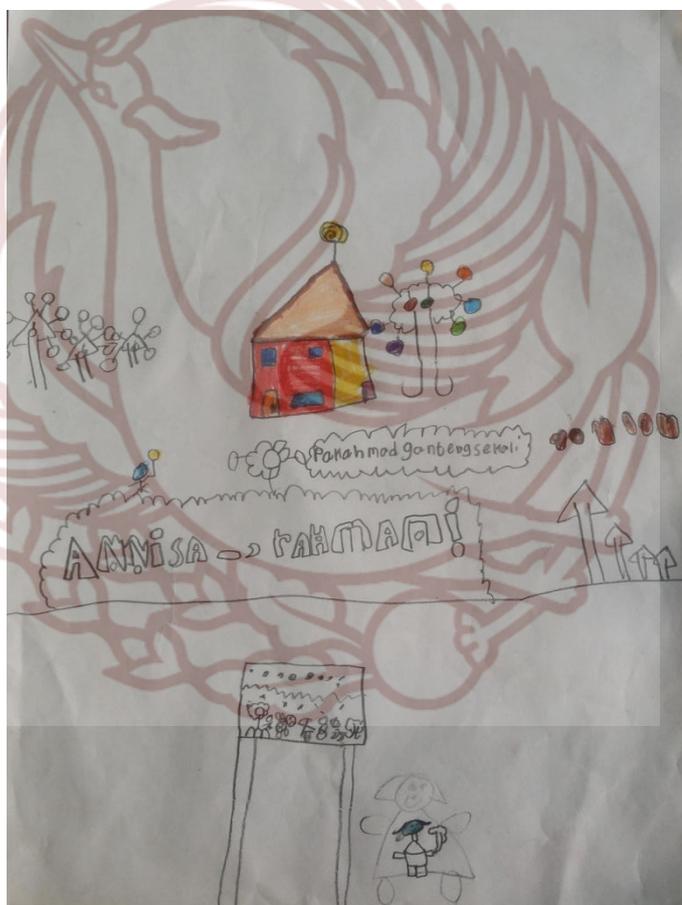
### (3) Menggambar sambil bermain

Bermain adalah sifat alamiah anak. Menurut teori fenomenologis yang disebutkan dalam Wildan (2012) permainan mempunyai arti dan nilai bagi anak-anak yaitu sebagai berikut: a) Kerukunan, b) Mengukur potensi serta kemampuan diri, c) Fantasi, bakat, dan kecenderungannya, c) Emosi, d) Alat Pendidikan, e) Pra-latihan, f) Belajar menggunakan semua fungsi kejiwaan dan fungsi jasmaniah dengan suasana hati.

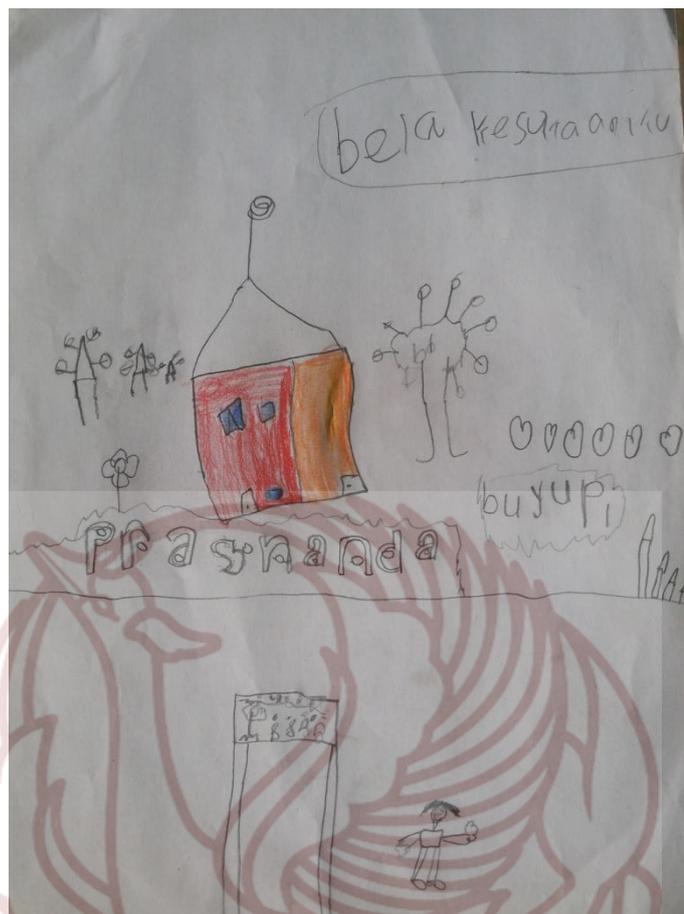
Senada dengan Wildan, Kadir (1973), berpendapat bahwa anak-anak berseni sekaligus bermain, sehingga anak merasa senang dan tercurah segala gejolak jiwanya. Maka dari itu hendaknya kreativitas anak dirangsang dan dieksplorasi melalui kegiatan

bermain. Pendapat tersebut di perkuat oleh Munandar (2004), bahwa ada hubungan yang erat antara sikap bermain dan kreativitas.

Berdasarkan hasil observasi maka ketika kegiatan menggambar dilakukan dengan bermain, anak akan bebas berkreasi dengan imajinasinya tanpa ada kekangan. Permainan dalam kegiatan menggambar bisa dilakukan sendiri maupun dengan teman. Hal ini bisa terlihat pada gambar 26 dan 27



Gambar 26  
“Menggambar sambil Bermain” (Karya Annisa Rahmani)



Gambar 27  
Karya Teman Annisa Rahmani(Prasnanda)

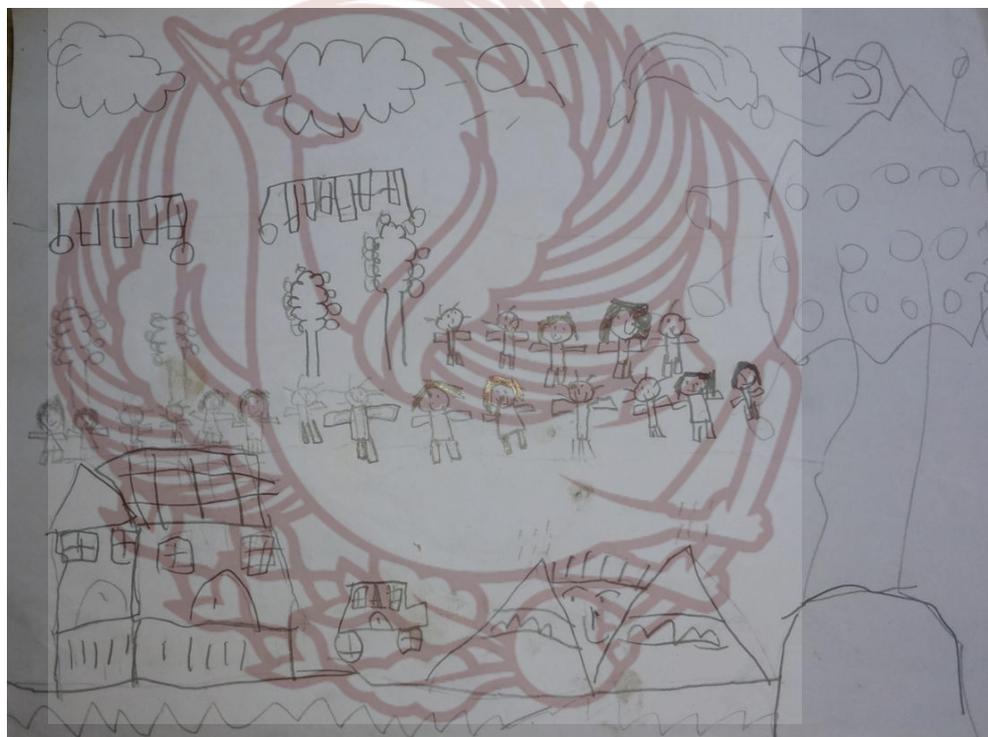
Gambar 26 dan 27 terlihat bahwa masing-masing anak saling melengkapi gambarnya, Walaupun gambar tersebut hampir sama, namun mereka tidak ada yang mengarahkan untuk membuat sebuah bentuk gambar. Mereka asyik dengan gambar yang dibuatnya, bahkan ketika menggambarpun mereka terlihat senang. Mereka tenggelam dengan permainan menggambar. Disinilah menggambar dijadikan alat untuk bermain.

#### (4) Menggambar dengan bercerita

Bahasa merupakan elemen yang penting dalam menyampaikan pesan atau keinginan anak. Bentuk gambar yang dibuat anak disebut sebagai bahasa visual. Sedangkan pada anak bahasa menurut Wildan (2012) sebagai alat untuk mengungkapkan pikiran dan maksud, alat komunikasi dengan lawan bicara, pembuka lapangan rohani

yang lebih tinggi, alat untuk mengembangkan fungsi-fungsi tanggapan, perasaan, fantasi, intelek, dan kemauan.

Anak menyampaikan ide gagasannya melalui gambar-gambar yang dibuatnya. Bila kegiatan menggambar pada anak dilakukan dengan menggunakan metode bercerita, anak akan lebih tertarik lagi mengungkapkan gagasannya kedalam sebuah gambar. Hal ini terlihat pada gambar 28



Gambar 28  
“Menggambar dengan Bercerita” (Karya Annisa Rahmani)



Gambar 29  
“Menggambar dengan Bercerita” (Karya Annisa Rahmani)



Gambar 30  
“Menggambar dengan Bercerita” (Karya Annisa Rahmani)

Gambar 29 dan 230 terlihat bahwa ketika anak sedang menggambar anak dipancing dengan beberapa pertanyaan yang terkait dengan gambar yang dibuatnya, maka terlihat anak dengan antusias menceritakan gambar yang telah dibuatnya, gambar 30 anak menceritakan dirinya sedang pergi dengan kakak-kakanya dan kedua orang tuanya naik mobil. Kemudian terlihat dua orang anak dalam gambar anak, anak menceritakan bahwa setelah pergi kemudian anak bermain dengan temannya, bahkan anak akan terus menambah beberapa objek gambar sambil terus bercerita. Terlihat anak tenggelam dalam imajinasinya.

#### (5) Memberikan Liburan yang kreatif

Anak diajak ke tempat-tempat yang sesuai dengan minat anak. Bila anak setiap hari terbiasa menggunakan kertas untuk menulis atau menggambar. Maka ketika anak bepergian biasanya anak tidak lupa membawa kertas untuk menulis atau menggambar. Secara spontan anak akan menggambar atau menulis ditempat tersebut. Namun tidak selalu anak menggambar atau menulis di tempat berliburnya, akan tetapi anak akan menuangkan hal-hal yang menarik yang dialaminya pada waktu berlibur. Berlibur fungsinya mampu memberikan suasana yang baru bagi anak. Hal ini penting bagi anak untuk proses kreatifnya.



Gambar 31  
“Liburan kreatif”



Gambar 32  
Liburan Kreartif

Setelah berlibur anak tertarik untuk menuangkan apa yang dialami anak ketika pulang bepergian seperti yang terlihat pada gambar 33 dan 34



Gambar 33  
“Gambar Bebas Setelah Liburan kreatif” (Karya Annisa Rahmani)



Gambar 34  
“Gambar bebas setelah liburan kreatif” (Karya Annisa Rahmani)

(6) Peran serta orang tua

Keluarga memegang peranan penting dalam mengembangkan kreativitas anak. Bahkan intensitas pengaruh orang tua bagi anak sangat penting. Seperti yang disebutkan dalam republika, 20 mei 1996, beberapa hal yang perlu diperhatikan orang tua dalam mengupayakan anak agar lebih kreatif adalah meningkatkan frekwensi hubungan pada anak. Perhatian orang tua pada anak sangat penting bagi pengembangan kreativitas anak dalam hal ini adalah kegiatan menggambar. Hal yang bisa dilakukan orang tua adalah dengan ikut berpartisipasi dalam kegiatan menggambar anak seperti yang terlihat pada gambar 35 dan 36.



Gambar 35  
“Peran serta orangtua”



Gambar 36  
“Peran serta orang tua”

Gambar 35 dan 36 memperlihatkan hubungan antara orang tua dan anak. Dengan cara tersebut ternyata anak merasa senang, karena orang tuanya ikut terlibat dalam kegiatan anak.

Beberapa teknik yang dipaparkan diatas adalah upaya pengembangan kreativitas anak dengan media menggambar. Penekanan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak, tidak menjadikan anak pandai atau bagus dalam menggambar. Kegiatan menggambar pada anak yang terpenting adalah prosesnya bukan hasil dari menggambar. Berdasarkan observasi ada beberapa cara yang bisa dijadikan orang tua untuk membantu anak dalam mengembangkan kreativitasnya. Pada dasarnya ketika anak menggambar yang terpenting adalah anak melakukannya dengan senang hati tanpa adanya paksaan dari orang lain. Sehingga gambar yang dihasilkan sangatlah unik sesuai dengan ekspresi jiwa seorang anak yang natural.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian tentang menggambar sebagai media pengembangan kreativitas anak, maka hasil penelitiannya adalah ada beberapa teknik atau cara untuk mengembangkan kreativitas anak dengan media menggambar yaitu dengan cara Hasil dari penelitian adalah ada beberapa cara untuk mengembangkan kreativitas anak dengan media menggambar yaitu, Memperkaya kemampuan anak dalam menggambar, menggambar bebas, mewarnai, menggambar dengan pencampuran berbagai medium, menyediakan berbagai fasilitas menggambar, berkreasi setiap hari, menggambar sambil bermain, menggambar sambil bercerita, liburan kreatif, keterlibatan orang tua terhadap aktivitas menggambar anak.

Beberapa teknik yang dipaparkan diatas adalah upaya pengembangan kreativitas anak dengan media menggambar. Penekanan dalam penelitian ini adalah untuk mengembangkan kreativitas anak, tidak menjadikan anak pandai atau bagus dalam menggambar. Kegiatan menggambar pada anak yang terpenting adalah prosesnya bukan hasil. Ketika anak menggambar yang harus diperhatikan adalah anak melakukannya dengan senang hati tanpa adanya paksaan dari orang lain. Sehingga gambar yang dihasilkan sangat unik sesuai dengan ekspresi jiwa seorang anak yang masih alami.

#### **B. Saran**

Penelitian yang telah dilakukan peneliti tentang pengembangan kreativitas anak dengan media menggambar, subyek penelitian hanya 1 anak, diharapkan pada

penelitian selanjutnya bisa dilakukan dengan subyek yang lebih banyak yaitu dengan menerapkan cara cara mengembangkan kreativitas anak dengan berbagai karakter anak. Sehingga diharapkan dapat ditemukan berbagai cara pengembangan kreativitas sesuai dengan karakter masing-masing anak.



**BAB VI**  
**BIAYA DAN JADWAL PENELITIAN**

**A. Anggaran Biaya**

<b>NO</b>	<b>Jenis Pengeluaran</b>	<b>Beaya yang Diusulkan</b>
1	Bahan habis Pakai dan peralatan	Rp. 2.275.000,00
2	Dokumentasi	Rp. 350.000,00
3	Perjalanan dan konsumsi	Rp. 1.700.000,00
4	Lain-lain(publikasi. Seminar, laporan, lain-lain	Rp. 575.000,00
<b>JUMLAH</b>		Rp. 5.000.000,00

**B. Jadwal Penelitian**

Berikut ini jadwal pelaksanaan kegiatan penelitian yang telah disusun :

<b>NO</b>	<b>Kegiatan/bulan th.2014</b>	<b>4</b>	<b>5</b>	<b>6</b>	<b>7</b>	<b>8</b>	<b>9</b>	<b>10</b>
1	Penyusunan Proposal dan koordinasi Team							
2	Revisi Proposal							
4	Pengumpulan dan pengolahan Data							
5	Analisis Data							
6	Penyusunan Laporan							
8	Penulisan artikel							

## DAFTAR PUSTAKA

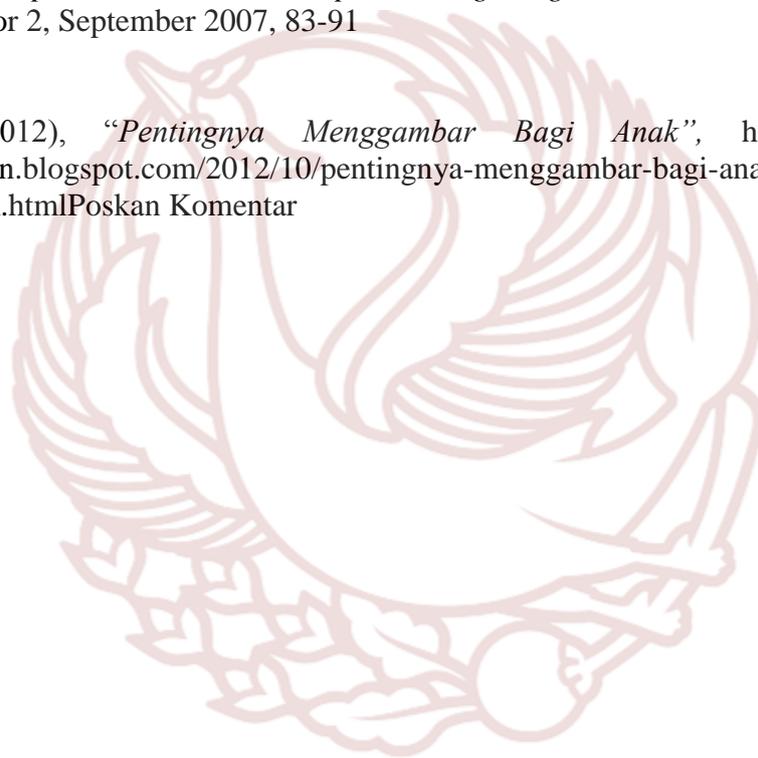
- Dewaboroto, B.T. (2005). *“Gaya Lukis Anak-Anak Sebagai Acuan Penciptaan Karya Seni Lukis”*, Surya Seni, *Jurnal Penciptaan dan Pengkajian Seni*, Vol. 1:01, Februari, 2005.
- Handayaningsih, (2012) *“Upaya Peningkatan Kreativitas Anak melalui Kegiatan Menggambar Bebas Pada Kelompok A di Taman Kanak-Kanak Kemala Bhayangkari 07 Sragen Tahun Pelajaran 2011/2012”* Skripsi, UMS
- Istianah, (2012). *“Meningkatkan Kreativita Anak melalui Kegiatan Melukis Di TKIT (Taman Kanak-Kanak Islam Terpadu) Buah Hati Kita Jember Pada Kelompok A2 Tahun Pelajaran 2010/2011”*. Skripsi. FKIP.
- Monks, F.J., Konoers, A.M.P. terj. Haditono, (2001) *Psikologi Perkembangan*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Kadir, A. (1973). *Pengantar Estetika*. Yogyakarta: BP ASRI.
- Kurikulum Pendidikan Dasar. (1994). *Garis-garis Besar Program Pengajaran*. Jakarta : Depdikbud.
- Liyana, Susanti (2010), *Hubungan antara Kreativitas, Seni dan Estetika*, file:///D:/kreativitas/hubungan-antara-kreativitas-seni-dan-estetika.html, 23 October 2010,10:31
- Liderman, E.W. & Herberholz, D.W. (1979). *Creative teaching in art*. New York: Prentice Hall.
- Moleong, Lexy J. (2004), *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Munandar, SC Utami. (1992). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gramedia.
- Matlin, Margaret W. (1999). *Cognition, fourth edition*. Forth Worth: Harcourt Brace College Publisher.
- Rahayu, (2011). *“Meningkatkan kreativitas anak usia dini melalui peta pikiran”*, <http://mujito.wordpress.com/pembelajaran/meningkatkan-kreativitas-anak-usia-dini-melalui-peta-pikiran/>
- Rakhmat, Jalaluddin. (2007), *Psikologi Komunikasi*, Remaja Rosdakarya; Bandung.
- Republika, (1996), *“Mengupayakan Anak Agar Lebih Kreatif”*, Republika, 20 Mei 1996)

Soegiarty, Tity. (2011), “*Mengenal Gambar Karakteristik Gambar Anak Usia 2-13 Tahun*”, [http://file.upi.edu/direktori/FPBS/Jur\\_PERKEMBANGAN\\_KARAKTERISTIK.html](http://file.upi.edu/direktori/FPBS/Jur_PERKEMBANGAN_KARAKTERISTIK.html)

Syahputra, Ansyari. (2012), “10 Cara Meningkatkan Kreativitas Anak” <http://blog-ansyari.blogspot.com/2012/04/10-cara-meningkatkan-kreatifitas-anak.html>

Wasono, N.E. Sukardi, E., *Pengembangan Kreatifitas Seni Siswa Melalui Pembelajaran Seni Rupa Di Sd/Mi Se Kabupaten Tangerang*, Jurnal Pendidikan, Volume 8, Nomor 2, September 2007, 83-91

Wildan, (2012), “*Pentingnya Menggambar Bagi Anak*”, <http://sangkyator-wildan.blogspot.com/2012/10/pentingnya-menggambar-bagi-anak-untuk.html>Poskan Komentar





# LAMPIRAN

## Lampiran 01

## Justifikasi Anggaran Penelitian

NO	POS/URAIAN	UNIT	JUMLAH	HARGA	SUBTOTAL
<b>1</b>	<b>BAHAN DAN ALAT</b>				
	<b>a. ATK Habis</b>				<b>2.302.000,00</b>
	<i>Kertas HVS A4 80</i>	rim	8	37.500,00	300.000,00
	<i>Kertas HVS F4 80</i>	rim	7	42.500,00	297.500,00
	<i>Tinta Refill Warna</i>	pak	4	40.000,00	160.000,00
	<i>Tinta Refill Hitam</i>	pak	4	30.000,00	120.000,00
	<i>Blocknote</i>	buah	10	5.000,00	50.000,00
	<i>Bolpoin</i>	buah	10	3.000,00	30.000,00
	<i>Drawing Pan</i>	buah	10	8.200,00	82.000,00
	<i>Map</i>	eks	10	5.500,00	50.000,00
	<i>CD Blank</i>	buah	15	5.000,00	75.000,00
	<i>Fotokopi</i>	lbr	6 x 150	150,00	135.000,00
	<i>Buku tulis</i>	buah	10	3.000,00	30.000,00
	<i>Pensil 2b</i>	buah	20	2.500,00	50.000,00
	<i>Buku Gambar</i>	buah	20	2.600,00	52.000,00
	<i>Pensil warna</i>	buah	5	51.500,00	257.500,00
	<i>Crayon</i>	buah	4	52.000,00	208.000,00
	<i>Spidol warna</i>	buah	3	32.500,00	97.500,00
	<i>Kertas Manila</i>	buah	5	3.000,00	15.000,00
	<i>Kertas lipat</i>	buah	10	3.500,00	35.000,00
	<i>Penghapus</i>	buah	10	2.500,00	25.000,00
	<i>Buku Mewarnai</i>	buah	10	25.000,00	250.000,00
	<b>c.DOKUMENTASI</b>				<b>350.000,00</b>
	<i>Jasa Dokumentasi</i>	pak	1	350.000,00	350.000,00
	<b>Jumlah</b>				<b>350.000,00</b>
<b>2</b>	<b>a. TRANSPORTASI DAN KONSUMSI</b>				<b>2.100.000,00</b>
	<i>Lokal</i>	org/keg	2x30	20.000,00	1.200.000,00
	<i>Konsumsi</i>	Org/keg	2x30	15.000,00	900.000,00
	<b>Jumlah</b>				<b>2.100.000,00</b>
<b>3</b>	<b>LAPORAN</b>				<b>248.000,00</b>
	<i>Penggandaan</i>	eks/lb	7 X 40	150,00	73.000,00
			7 x 30	500,00	105.000,00
	<i>Penjilidan</i>	eks	7	10.000,00	70.000,00
	<b>Jumlah</b>				<b>248.000,00</b>
	<b>TOTAL</b>				<b>5.000.000,00</b>

**Lampiran 02**

## Susunan Organisasi TimPeneliti Dan Pembagian Tugas

No	Nama/NIDN	Instansi Asal	Bidang Ilmu	Alokasi Waktu (Jam/Minggu)	Uraian Tugas
1	Nunuk Nur Shokiyah, S.A.g.,M.Si./ 0011147307	ISI Surakarta	Psikologi	36 Jam/ Minggu	a. Pencarian Data b. Pengolahan Data c. Analisis data d. Penyusunan Laporan

### Lampiran 03

#### BIODATA ANGGOTA PENELITI

##### A. Identitas Diri

1	Nama Lengkap (dengan gelar)	Nunuk Nur Shokiyah, S.Ag., M.Si.
2	L/P	P
3	Jabatan Fungsional	Asisten Ahli
4	NIP/NIK/Identitas lainnya	19731114 200604 2 002
5	NIDN	0014117307
6	Tempat dan Tanggal Lahir	Demak, 14November 1973
7	Alamat e-mail	nurs_tof@yahoo.com
8	Nomor Telepon/HP	08122624170
9	Alamat Kantor	Jl.KiHajar Dewantara 19, Ketingan, Surakarta, 57126
10	Nomor Telepon/Faks	(0271) 647658. Fax.646175
11	Lulusan yang Telah Dihasilkan	S1 = 1 orang
12	Mata Kuliah yg Diampu	Psikologi Dalam (3 SKS)
		Psikologi Teater(3 SKS)
		Pendidikan Agama Islam (3SKS)
		Seminar (4SKS)

##### B. Riwayat Pendidikan

	S-1	S-2
Nama Perguruan Tinggi	Universitas Muhammadiyah Surakarta	Universitas Gadjah Mada Yogyakarta
Bidang Ilmu	Ilmu Agama Islam	Psikologi Pendidikan
Tahun Masuk-Lulus	1992- 1998	2002-2005
JudulSkripsi/Thesis/ Disertasi	Pendidikan Akhlaq dalam Al-Qur'an Surat Al-Hujuraat.	Persepsi Mahasiswa Terhadap Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Quality Function Deployment (QFD) (Studi Kasus pada Fakultas Psikologi Universitas Muhammadiyah Surakarta)
Nama Pembimbing/Promotor	Drs. Najmuddin Zuhdi, M.Ag.	Dr. Amitya Kumara, MS.

## C. Pengalaman Penelitian Dalam 5 Tahun Terakhir (Bukan Skripsi, Tesis, maupun Disertasi)

No.	Tahun	Judul Penelitian	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2009	Pengembangan Proses Pembelajaran dengan Menggunakan Quality Function Deployment” (Studi Kasus pada Fakultas Psikologi Universitas X)	Mandiri	
2	2012	Analisis Hubungan Antara Kegiatan Melukis dengan Kebutuhan Psikologi Pada Remaja.	DIPA ISI Surakarta	10

## D. Pengalaman Pengabdian Kepada Masyarakat Dalam 5 Tahun Terakhir

No	Tahun	Judul Kegiatan Pengabdian Kepada Masyarakat	Pendanaan	
			Sumber*	Jml (Juta Rp)
1	2010	Melakukan pengabdian Masyarakat di TKIT Almukmin-Ngruki Sukoharjo dalam Kegiatan Pengembangan daya Kreativitas dengan alat peraga kreativitas.	Mandiri	
2	2011	Melakukan pengabdian kepada masyarakat yaitu sebagai pelatih dalam pelatihan pengembangan potensi siswa di SMA Muhammadiyah 2 Sayung-Demak.	Mandiri	
3	2012	Melakukan Pengabdian Kepada Masyarakat sebagai Narasumber pada Pelatihan Pengembangan Daya Pikir dan Daya kreativitas anak didik di Rumah anak islam Darussalam Pabelan Soekoharjo, tanggal 9 Juni 2012.	Mandiri	
4	2013	Pameran Seni Rupa “Ngebut Benjut!” Staff Pengajar Seni Rupa Murni ISI Surakarta. Tanggal 6 -13 Februari 2013, Taman Budaya Surakarta, Jawa Tengah		

## E. Pengalaman Penulisan Artikel Ilmiah Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Judul Artikel Ilmiah	Volume/ Nomor/Tahun	Nama Jurnal
1	“Pengembangan Proses Pembelajaran dengan Menggunakan <i>Quality Function Deployment</i> (QFD) (Studi Kasus pada Fakultas Psikologi Univesrsitas X)		Proceeding : ISBN 978 979 98125-2-0  Progdi Teknik Industri dan Progdi Psikologi, Universitas Setia Budi, Surakarta.
2	Batik Sebagai Sarana Penanaman Nilai-Nilai Budaya Dan Pembentukan Karakter Bangsa	Vol, 4, No.1, Juli 2012	Brikolase
3	Melukis Sebagai Media Pembentukan Kecerdasan Emosional Pada Remaja	Vol, 5, No.1, Juli 2013	Brikolase

## F. Pemakalah Seminar Ilmiah (Oral Presentation) Dalam 5 Tahun Terakhir

No.	Nama Pertemuan Ilmiah / Seminar	Judul Artikel Ilmiah	Waktu dan Tempat
1	Seminar Nasional di Universitas Setia Budi yang bertema Mengembangkan Networking dan Peningkatan Kepercayaan Konsumen Melalui E-Commerce.	Menulis jurnal berjudul “Pengembangan Proses Pembelajaran Menggunakan <i>Quality Function Deployment</i> (QFD) (Studi Kasus pada Fakultas Psikologi Univesrsitas X)	Oktober 2009. Universitas Setia Budi Surakarta

## G. Karya Buku dalam 5 Tahun Terakhir

No	Judul Buku	Tahun	Jumlah Halaman	Penerbit
1	Buku Ajar Psikologi Massa	2009	Cet. I, 73 halaman  Cet II, 75 Halaman	diterbitkan oleh P3AI ISI Surakarta bekerja sama dengan ISI Press Surakarta, Cetakan Pertama Desember 2009, ISBN 978-602-8755-05  Cetakan Kedua Juli 2012
2	Bahan Ajar Pendidikan Agama,ma Islam Untuk	2011	119 halaman	Didanai oleh P3AI ISI

	Disiplin Ilmu Seni			Surakarta Tahun 2011

#### H. Penghargaan dalam 10 Tahun Terakhir

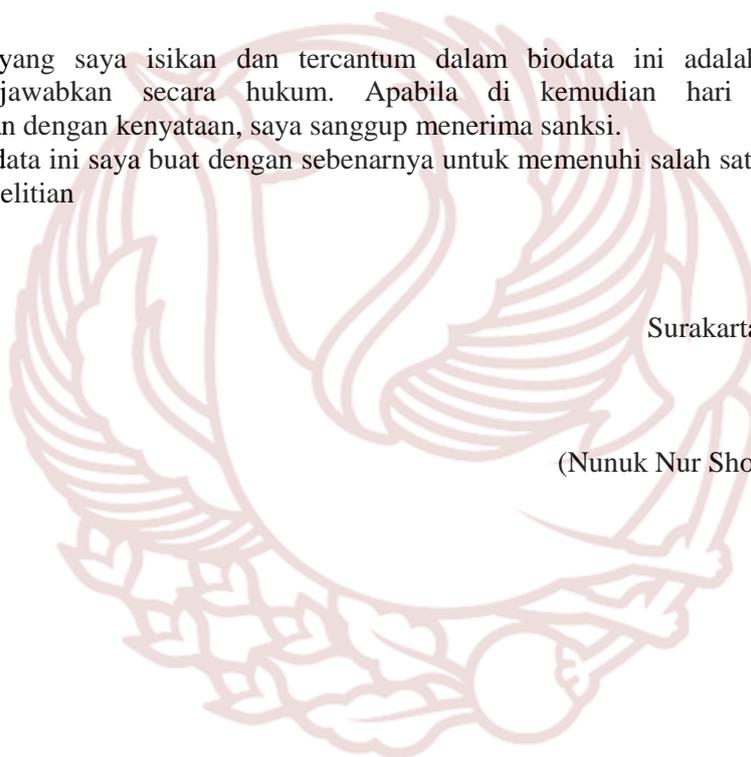
No	Jenis Penghargaan	Institusi Pemberi Penghargaan	Tahun
1			

Semua data yang saya isikan dan tercantum dalam biodata ini adalah benar dan dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Apabila di kemudian hari ternyata dijumpai ketidaksesuaian dengan kenyataan, saya sanggup menerima sanksi.

Demikian biodata ini saya buat dengan sebenarnya untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam pengajuan penelitian

Surakarta, Oktober 2014

(Nunuk Nur Shokiyah, S.Ag., M.Si.)



Lampiran 04

### BIODATA ANAK



Nama lengkap	: Annisa Rahmani
Tempat/ Tanggal Lahir	: Surakarta, 19 Nopember 2008
Nama Ayah	: Taufiq Rochaman
Nama Ibu	: Nunuk Nur Shokiyah

Lampiran 05

**KWITANSI PENELITIAN**

**TJ TIARA JAYA**  
 PERCETAKAN, FOTO COPY & ALAT TULIS  
 Jl. Aster No. 22 Perum Nusa Permata, Karanganyar  
 Tel./Fax 0271-7001003

Tanggal: 23-8-2014 Nama: \_\_\_\_\_  
 No. Nota: \_\_\_\_\_ Alamat: \_\_\_\_\_

No	Qty	Nama Barang	Harga Satuan	Jumlah
1	4	faber Castell 12 water colour	32.000	128.000
2	1	faber castel oil pastel 60 colour	105.000	105.000
3	5	water colour primer & led penul	51.500	257.500
4	3	faber castel 30 colour	41.500	124.500
			Total	615.000
			Uang Muka	LUNAS
			Pelunasan	

Pemesan \_\_\_\_\_ Petuga \_\_\_\_\_

**TJ TIARA JAYA**

**P**  
 TB. Pelita ILMU  
 Jl. Ashi Yudianto 109 Suka

10 Agustus 2014

Tuan \_\_\_\_\_  
 Toko \_\_\_\_\_

**NOTA NO.** \_\_\_\_\_

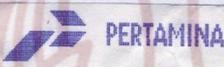
BANYAKNYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
3	Menggambar dan mewarnai	23.500	70.500
3	Kreatifitas dan Mengunjungi Mich eolek mewarnai	28.500	85.500
2	Buku Mewarnai dan cerita	25.500	51.000
		Jumlah	207.500

Tanda Terima \_\_\_\_\_  
 Jumlah Rp. 207.500  
 Hormat Kami,





PENELITIAN DANA DIPAI ISI SURAKARTA MENGGAMBAR SEBAGAI MEDIA PENGEMBANGAN KREATIVITAS ANAK	<b>BUKTI KAS KELUAR</b>	No. 01
<p>           Dibayarkan kepada : <i>Aaura</i>            Banyaknya uang : <i>Rp. 350.000,- (Tiga ratus lima puluh ribu)</i>            Untuk : <i>Dokumentasi</i> </p> <p>           Surakarta, <i>1 Oktober 2014</i> </p> <p>           Jumlah <span style="border: 1px solid black; padding: 2px;">Rp. 350.000,-</span> </p> <p style="text-align: right;"> <i>N. Nur...</i> Retugas <b>ArtDOCS</b>  <small>art documentations</small> </p>		

 <p> <b>SPBU 44.571.21</b>            Jl. MT Haryono No. 31            Manahan - Solo            Telp/Fax. 0271 - 737226            Selasa, 28 Oktober 2014 17:31:53         </p> <hr/> <table border="0"> <tr><td>Nomor Pompa</td><td>: 3</td></tr> <tr><td>Nomor Selang</td><td>: 2</td></tr> <tr><td>Nomor Nota</td><td>: 2439</td></tr> <tr><td>Jenis BBM</td><td>: Premium</td></tr> <tr><td>Liter</td><td>: 4,615</td></tr> <tr><td>Harga/liter</td><td>: Rp. 6.500</td></tr> <tr><td><b>Total</b></td><td><b>: Rp. 30.000</b></td></tr> </table> <hr/> <p>           Operator : 2            Premium untuk golongan tidak mampu            Mari Gunakan BBM Non Subsidi            Terima kasih dan Selamat jalan         </p>	Nomor Pompa	: 3	Nomor Selang	: 2	Nomor Nota	: 2439	Jenis BBM	: Premium	Liter	: 4,615	Harga/liter	: Rp. 6.500	<b>Total</b>	<b>: Rp. 30.000</b>	 <p> <b>SPBU 44.571.21</b>            Jl. MT Haryono 31            Manahan - Solo            Telp/Fax. 0271-737226            Jumat, 31 Oktober 2014 09:06:28         </p> <hr/> <table border="0"> <tr><td>Nomor Pompa</td><td>: 1</td></tr> <tr><td>Nomor Selang</td><td>: 2</td></tr> <tr><td>Nomor Nota</td><td>: 001572</td></tr> <tr><td>Jenis BBM</td><td>: Premium</td></tr> <tr><td>Liter</td><td>: 7,692</td></tr> <tr><td>Harga/liter</td><td>: Rp. 6.500</td></tr> <tr><td><b>Total</b></td><td><b>: Rp. 50.000</b></td></tr> </table> <hr/> <p>           Premium hny untk golongan tidak mampu            Trima kasih tllh menggunakan BBM non subsidi            Operatibawafijalan         </p>	Nomor Pompa	: 1	Nomor Selang	: 2	Nomor Nota	: 001572	Jenis BBM	: Premium	Liter	: 7,692	Harga/liter	: Rp. 6.500	<b>Total</b>	<b>: Rp. 50.000</b>
Nomor Pompa	: 3																												
Nomor Selang	: 2																												
Nomor Nota	: 2439																												
Jenis BBM	: Premium																												
Liter	: 4,615																												
Harga/liter	: Rp. 6.500																												
<b>Total</b>	<b>: Rp. 30.000</b>																												
Nomor Pompa	: 1																												
Nomor Selang	: 2																												
Nomor Nota	: 001572																												
Jenis BBM	: Premium																												
Liter	: 7,692																												
Harga/liter	: Rp. 6.500																												
<b>Total</b>	<b>: Rp. 50.000</b>																												

GENTAN CENTER PARK  
 JL. SONGGOLANGIT PONDDOK BARU RT03/RW12  
 GENTAN BAKI - SUKOHARJO  
 TELP. 0271-765-4261/62

---

NO NIP : 01.782.844.1-532.000  
 TGL : 20 JANUARI 2011

---

2014-10-18 20:02 278 KASSA105

TT 3 RASA B	1.00	16,300	16,300
-------------	------	--------	--------

---

JUMLAH ITEM : 1

SUB TOTAL : RP. 16,300  
 TOTAL BAYAR : RP. 50,500  
 KEMBALI : RP. 34,200

UNTUK BARANG KENA PAJAK  
 HARGA SUDAH TERMASUK PPN

TERIMA KASIH ATAS KUNJUNGAN ANDA

**EKOWISATA  
 TAMAN AIR 2**  
 TELP. 0276-322551  
 TLATAR-BOYOLALI  
 \*\*\*\*\*

26OCT/2014

0.5 X 50.000	
Lele Bakar	25.000
0.5 X 67.000	
Kakap Bakar	33.500
Nasi Besar	40.000
Lalap	5.000
Sambal	5.000
<b>SUBTOTAL</b>	<b>108.500</b>
<b>CASH 108.500</b>	
QUANTITY	4
#001-000051	13:03R

KASIR A

TERIMA KASIH  
 ATAS KUNJUNGAN ANDA

**Kedai Sate Mak'HWA** 13/9/14  
 SOLO SQUARE

• Terima Pesanan • Bengawan Solo Food Court Lt. 2 Phone : (0271) 704 5555 / 2020 202

BANYAK NYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
1	E. Cakapur		18.000
			18.000

Tgl. No. **003168** Total Rp. \_\_\_\_\_

**PERTAMINA "PASTI PAS"**  
 SPBU. 44.71 01  
 JL. A. YANI PABELAN KARTOSURO  
 APABILA ANDA MERASA DIRUGKAN 113  
 08562841532 OPERATOR  
 SELTER 1  
 28/10/2014 09:07  
 Receipt No.: 4137  
 Pump No. 03  
 Grade PREMIUM  
 Volume(L) 32.3  
 Unit Price(Rp./L) 1500  
 Amount(Rp.) 48451  
 Premium unt golongan tidak mampu  
 mari gunakan BBM Non Subsidi  
 TERIMA KASIH DAN SELAMAT JALAN

Pabelan Solo  
 Hot Line: 0811034348  
 PT. Alfa Retailindo  
 NPWP: 01.335.808.0-092.000  
 Jl. Raya A. Yani 234 Pabelan Kartosuro  
 Rp  
 1X 21.411  
 PIR YA LIE 21.411  
 1X 19.740  
 APEL FUJI RRT 19.740  
 1X 3.650  
 MTLKUAT STRW 170ML 3.650 \*  
 1X 3.650  
 MTLKUAT STRW 170ML 3.650 \*  
 SUBTOTAL: 48.451  
 TOTAL: 48.451  
 Simple Rounding 51-  
 Amt:  
 BALANCE DUE: 48.400  
 Tunai: 50.500  
 Uang Kembali: 2.100  
 QUANTITY PURCHASED: 4  
 Pajak/PPN Tarif...DPP ... Pajak/PPN  
 10% 6.637 665  
 Terima Kasih Tih Berbelanja di Carrefour  
 \* Barang Kena Pajak  
 Lebih Banyak Info Promosi:  
 www.carrefour.co.id  
 Facebook.com/carrefour.Indonesia  
 twitter.com/carrefour\_ID  
 ST: 40010 RG: 6 CH: 123  
 TR: 40010060006264  
 Time: 17:02 Date: 19/10/2014

**& PEMOTONGAN AYAM  
 MOSLEM CHIKEN**  
 Mendungan RT 01 RW 05 Pabelan  
 Kartasura Telp. 0271-5815147  
 HP. 081807808167  
 5/Agustus 2014  
 Kepala  
 Yth  
 di

BYK NYA	NAMA BARANG	HARGA	JUMLAH
4	Ayam bakar	7.500	30.000
2	Gs jeruk	3000	6000
1	Teh anget	1500	1500
1	Teh manis	2000	2000
6	snack	6000	3600
			9
			JUMLAH 43.100

Menerima Pesanan matang \*  
 \* Siap antar sampai tujuan

