

Kegiatan Belajar 3

PENDIDIKAN SENI RUPA DENGAN DUNIA ANAK

A. Anak dan Dunia Seni Rupa

Perhatikan anak-anak (di bawah usia 10 tahun) yang sedang bermain bersama temannya atau bermain sendirian? Betapa asyik anak-anak bermain 'rumah-rumahan', bermain 'mobil-mobilan', dan aneka permainan yang disukainya. Mereka bermain sambil berbicara, berpura-pura seperti orang dewasa. Mereka menirukan gerak-gerik dan perilaku orang tuanya dalam kehidupan rumah tangga sehari-hari. Benda-benda yang tidak terpakai lagi seperti kotak korek api, kotak sabun, dan berbagai peralatan sederhana yang mudah dijumpainya di rumah, dijadikannya 'teman bermain'. Benda-benda mati itu dianggapnya sebagai benda yang hidup, dan bisa diajak bicara. Betapa anak-anak dalam dunianya itu penuh imajinasi dan fantasi. Dengan daya imajinasi dan fantasi itulah anak-anak juga mampu mengembangkan kemampuan penciptaan permainannya sesuai dengan pengaruh lingkungan dan pendidikan keluarga yang diterimanya.

Kegiatan bermain merupakan kegiatan jasmani dan rohani yang penting untuk diperhatikan oleh pendidik (dan orang dewasa). Sebagian besar perkembangan kepribadian anak, misalnya sikap mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik, dibentuk oleh kegiatan permainan.

Salah satu kegiatan bermain yang sangat disukai anak-anak ialah kegiatan menggambar. Hampir setiap anak yang diberi alat tulis pasti digoreskannya pada bidang kosong. Jika diberi kertas, dia akan menggoreskannya pada kertas. Jika tidak diberikan kertas, dia akan mencoret dinding rumah, atau lantai rumah. Keasyikan menggambar bagi anak-anak itu merupakan bukti bahwa menggambar baginya sangat memuaskan dan menyenangkan perasaan. Menggambar bagi anak-anak dapat juga menjadi alat berkomunikasi dan berekspresi yang utuh sesuai dunianya. Gambar manusia, benda-benda di sekelilingnya serta aneka flora

dan fauna kesenangannya adalah sebagai hasil ekspresinya, dan menjadi media berkomunikasi dengan orang lain (sebagai simbol bahasa).

Permainan anak-anak yang bernilai edukatif dapat dilakukan melalui kegiatan seni, khususnya seni rupa. Pada dasarnya seni adalah permainan yang memberikan kesenangan batin (rohani), baik bagi yang berkarya seni maupun bagi yang menikmatinya (Rohidi, 1985:8). Seni dengan berbagai keunikannya sering dibandingkan dengan suatu permulaan, dan kedua kegiatan ini sangat berkaitan (Ross, 1978).

Anak-anak selama masih ‘tidur penalarannya’ sangat bergairah berkarya seni, karena kegiatan bermain seni memberikan keleluasaan dan kebebasan bagi anak-anak untuk mengungkapkan perasaan atau berekspresi. Ketika penalarannya bangkit, seni harus dipersiapkan untuk memberikan jalan baginya yang akan diterimanya sebagai kegiatan yang disenanginya (Read, 1970:283). Oleh karena itulah seni dijadikan sebagai media pendidikan, dan kedudukan pendidikan seni sebagai bidang studi di sekolah umum menjadi sangat berfaedah.

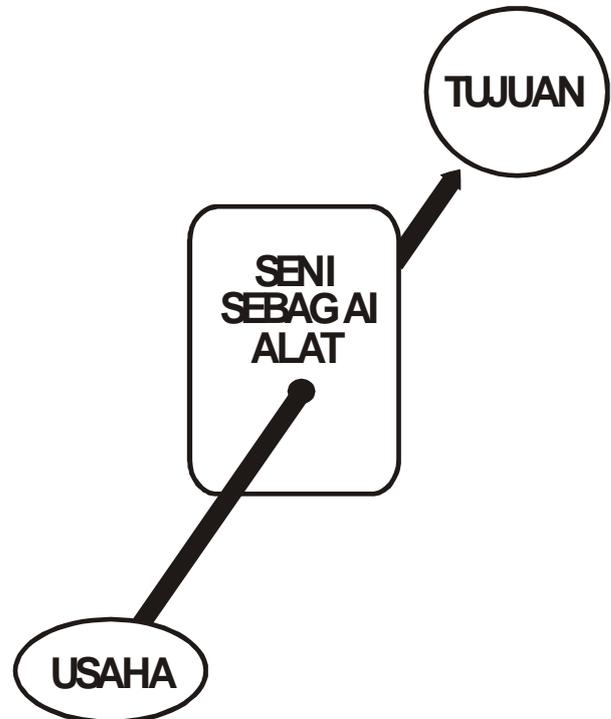
Jika pendidikan merupakan usaha sadar yang dilakukan orang dewasa dalam membantu anak-anak mencapai kedewasaannya, maka tentunya pula seni rupa dapat digunakan sebagai cara dan sekaligus media untuk mendidik anak. Jadi makna pendidikan dengan menggunakan seni rupa sebagai cara dan sekaligus sebagai sarannya. Pada bagian ini perlu dijelaskan perbedaan makna antara pendidikan seni rupa dengan pengajaran seni rupa agar tidak sampai menimbulkan kesalahafsiran dalam penggunaan istilah tersebut.

Sasaran pendidikan rupa di sekolah-sekolah umum, dari tingkat pendidikan dasar sampai menengah, berbeda dengan sasaran pendidikan seni rupa di sekolah kejuruan, kursus atau pusat magang kesenirupaan dan kriya. Perbedaan itu dapat ditunjukkan dalam bagan berikut :

*Pengajaran Seni Rupa
di sekolah kejuruan seni rupa*



*Pendidikan Seni Rupa
di sekolah umum*



Di sekolah kejuruan seni rupa, berlaku pengajaran seni rupa yang lebih mengutamakan pemberian bekal kepada para siswa agar berhasil sebagai lulusan yang memiliki kemampuan/keterampilan bidang seni rupa tertentu. Sedangkan di sekolah umum, pendidikan seni rupa yang diberlakukan kepada semua siswa, (berbakat maupun tidak) lebih ditekankan kepada pemberian berbagai pengalaman kesenirupaan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan. Seni berfungsi sebagai media pendidikan.

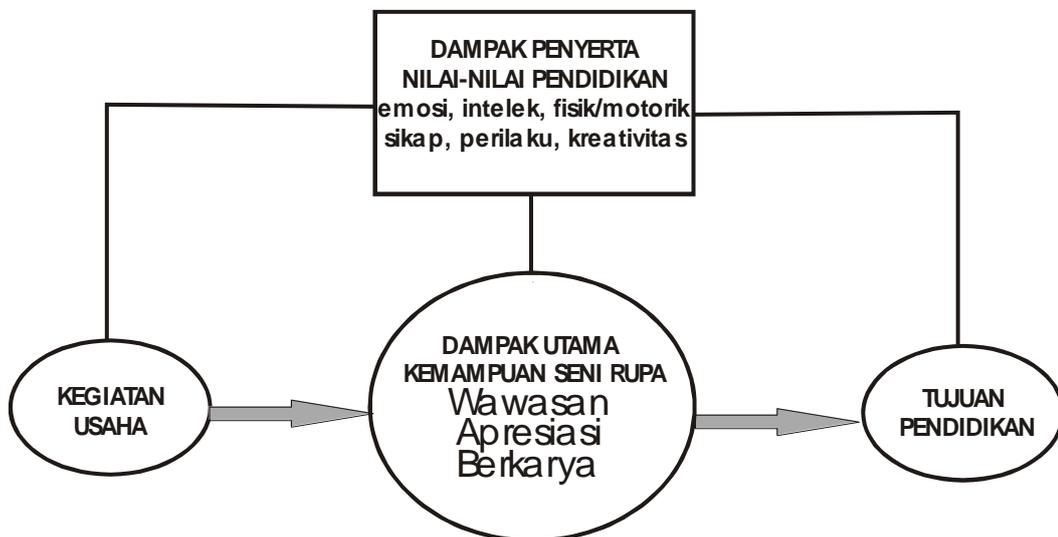
Akan tetapi, istilah “seni sebagai media pendidikan” tidak berarti bahwa kegiatan seninya tidak penting (karena dianggap hanya sekedar media). Keterlibatan siswa dengan seni tetaplah harus menjadi prioritas dalam rangka membentuk kemampuan seni atau meningkatkan kemampuan seni yang sudah ada pada diri para siswa. Upaya peningkatan kualitas belajar menjadi fokus kegiatan; dan ini berlaku umum dalam program belajar apa pun.

Sebagai pembandingan, tujuan utama orang belajar naik sepeda adalah supaya ia bisa naik sepeda; belajar silat supaya bisa silat, belajar Tembang

Cianjuran supaya bisa melantunkan lagu-lagu Cianjuran yang memiliki karakteristik tertentu. Kemampuan khusus yang diperoleh itu tadi merupakan tujuan langsung dari belajar yang disebut sebagai “dampak utama” (*main effect*) atau “dampak pembelajaran” (*instructional effect*) yang ingin dicapai . Bahwa akibat dari belajarnya itu ia menjadi tekun, sabar atau sehat, itu adalah dampak penyerta/pengiring (*nurturant effect*) yang tentu saja tidak kurang manfaatnya bagi kepentingan pribadi warga belajar.

Dalam pembelajaran di sekolah, khususnya pembelajaran seni, dampak instruksional maupun dampak pengiring perlu dirancang sebaik-baiknya untuk mencapai tujuan belajar yang diharapkan.

Pendidikan seni rupa melalui pembelajaran di sekolah, berikut dampak utama dan dampak penyerta yang ingin dihasilkan, dapat digambarkan sebagai berikut :



Konsekuensi logis dari pemikiran di atas adalah bahwa penyelenggaraan pendidikan seni harus *berkualitas*. Pendidikan seni rupa bukan sekedar kegiatan rutin, sekedar untuk mengisi jam pelajaran yang tersedia. Siswa harus merasa bahwa dari kegiatan-kegiatan kesenirupaan di sekolah, ada hasil nyata yang dia peroleh, ada peningkatan atau kemajuan yang ia capai: dari tidak tahu menjadi

tahu, dari kurang senang menjadi senang, dari tidak terampil menjadi lebih terampil, dari kurang bisa menata menjadi lebih bisa menata, dari kurang bisa membedakan menjadi lebih bisa membedakan (berbagai hal yang menyangkut kesenirupaan). Secara kodrati, kita semua, khususnya para siswa, tentu tidak menyukai kegiatan remeh-temeh, kegiatan yang tidak berkualitas, yang hanya membuang-buang waktu. (Tarjo, Enday, 2004)

B. Pendidikan Seni Rupa Sebagai Pendidikan Kreativitas dan Emosi

1. Pendidikan Kreativitas

De Francesco (1958) menyatakan bahwa pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu antara membantu pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik. Aspek kreativitas mempunyai peranan yang sangat penting dalam kehidupan manusia. Apalagi di masa pembangunan ini, orang yang berdaya kreatif sangat dibutuhkan guna mengembangkan ide-ide yang konstruktif yang akan membantu pemerintah dan masyarakat dalam memajukan kehidupan dan berkebudayaan.

Pembinaan kreativitas manusia sebaiknya dilakukan sejak anak-anak. Kondisi lingkungan yang kreatif dan tersedianya kesempatan melakukan berbagai kegiatan kreatif bagi anak-anak akan sangat membantu dalam mengembangkan budaya kreativitasnya. Perlu diingat bahwa dunia anak-anak merupakan awal perkembangan kreativitasnya. Kreativitas itu nampak di awal kehidupan anak dan tampil untuk pertama kalinya dalam bentuk permainan anak-anak (Hurlock, 1985:328).

Seni sebagai bagian dari kegiatan bermain menempati kedudukan yang sangat penting dalam pendidikan umum, terutama di Taman Kanak-kanak dan Sekolah Dasar, jika kita ingin memanfaatkan masa keemasan berekspresi secara kreatif untuk membina dan mengembangkan kreativitas anak-anak pada usia dini.

Masa keemasan berekspresi kreatif adalah pandangan Pierre Duquette yang menyediakan makalah untuk seminar Pendidikan Seni Rupa Internasional yang diselenggarakan di Bristol. Ia juga menegaskan bahwa pada anak-anak yang berusia di bawah 10 tahun merupakan *the golden age of creative expression*.

Ekspresi artistik merupakan salah satu kebutuhan anak-anak, oleh karena itu kebebasan berkarya dengan berbagai media dan metode pada kegiatan seni anak-anak menjadi pendekatan utama dalam pendidikan seni rupa.

Ruang lingkup bahan pengajaran Pendidikan Seni Rupa bagi anak-anak TK dan SD meliputi kegiatan berkarya dua dimensional dan tiga dimensional. Kegiatan menggambar, mencetak, menempel, dan kegiatan berkarya seni rupa dua dimensional lainnya yang menyenangkan anak dengan media dan cara-cara yang sederhana dapat dikembangkan dalam kegiatan belajar-mengajar. Juga kegiatan memotong, membentuk, merangkai, dan menyusun dari berbagai media dan dengan cara-cara yang menyenangkan anak akan membantu pengembangan kreativitasnya.

2. Pendidikan Emosi

Pentingnya pendidikan emosi telah diungkapkan para ahli pendidikan sejak lama. Fransesco (1958), seorang ahli pendidikan seni rupa mengemukakan tugas pendidikan seni rupa antara lain sebagai penghalus rasa dan pendidikan emosi. Dikemukakan, penguasaan emosi sangatlah penting, khususnya pada manusia di zaman modern. Dalam seni, emosi disalurkan ke dalam wujud yang memiliki nilai ekspresi-komunikasi. Kegiatan penguasaan dan penyaluran ekspresi tadi menjadi dinamis dan bersemangat.

Kini, perhatian kepada emosi semakin besar dan studi psikologi telah menemukan adanya kecerdasan emosi (emotional intelligence) yang saat ini mulai banyak dibicarakan. Psikologi telah mempelajari bahwa otak memainkan peranan dalam berbagai kegiatan manusia dalam fungsi-fungsi: kognitif, afektif (emosional, sosial), fisik (gerak) dan intuitif (Clark, dalam Hanna Widjaja, 1996). Jadi untuk mencapai perkembangan integral, semua fungsi ini perlu dikembangkan.

Ditengarai, bahwa dalam kehidupan nyata, banyak persoalan yang dipecahkan secara jitu dengan menggunakan kecerdasan emosi yang sering kali mendahului berjalannya kecerdasan rasio (intelijen). Orang sering membedakan antara tindakan yang menggunakan otak dan hati. Mungkin sekali, nenek moyang

kita zaman dahulu banyak mengaktifkan kecerdasan emosi dalam menghadapi tantangan lingkungannya.

Menurut Daniel Goleman, pakar dalam studi kecerdasan emosi, kompetensi dalam bidang pengendalian emosi atau kecerdasan emosi (EQ) dapat dipelajari dan ditingkatkan. Dikaitkan dengan pendapat ini, pendidikan seni rupa yang banyak melibatkan emosi, intuisi dan imajinasi dapat dijadikan salah satu cara yang tepat untuk mengembangkan kecerdasan emosi.

Lebih jauh lagi, pendidikan seni dapat juga menjadi semacam penyembuh (*therapy*) atau penyehat mental dalam hal tercapainya kepuasan dan keberanian baru. Cara yang efektif untuk pendidikan emosi adalah memberi peluang dan stimulasi yang memungkinkan para siswa dapat bekerja dengan rasa aman serta penuh percaya diri. (Fransesco, 1958).

C. Peranan Guru Seni Rupa

Guru memegang peranan penting dalam pendidikan seni. Setiap guru seni perlu memahami kepemimpinan bagaimana dan tanggung jawab apa yang dituntut para siswa serta bimbingan mana yang dapat memberi inspirasi kepada mereka; apa yang boleh dan yang tidak boleh dia lakukan. Di ruangan kelas, setiap saat guru senantiasa diperlukan para siswanya.

Peran kunci guru seni rupa, tidak lagi terletak pada mengajarkan kepada siswa bagaimana cara menggambar, atau memberikan contoh gambar untuk ditiru siswa, tetapi lebih terfokus kepada penciptaan iklim belajar yang menunjang, suasana yang akrab serta adanya penerimaan guru atas pribadi para siswa yang beraneka ragam dengan karya dan gagasan mereka yang bervariasi pula. Dalam keseluruhan penyelenggaraan kegiatan seni di sekolah, peranan guru adalah memberi inspirasi, memberi kejelasan/klarifikasi, membantu menerjemahkan gagasan perasaan dan reaksi siswa ke dalam bentuk-bentuk karya seni yang terorganisasi secara estetis (Jefferson, 1969); atau, menciptakan iklim yang menunjang bagi kegiatan “menemukan”, “eksplorasi” dan “produksi”. Peranan ini dapat dimainkan guru, baik pada saat awal ataupun di tengah pelajaran sedang berlangsung. Tentu saja, untuk dapat berperan seperti ini guru seni perlu

“mengasah” kepekaan rasa seninya secara memadai, melalui kegiatan belajar yang terus-menerus (belajar bisa diartikan: mengamati, menghayati, mengkaji atau berkarya).

Tugas-tugas guru seni sebetulnya cukup jelas dan spesifik tetapi jangan diartikan secara kaku. Yang penting, tetaplah berorientasi kepada kebutuhan belajar siswa. Tugas-tugas guru paling sedikit meliputi lima kegiatan penting, yaitu: (1) merancang, (2) memotivasi, (3) membimbing, (4) mengevaluasi, dan (5) menyelenggarakan pameran.

Berikut ini akan dibahas salah satu tugas yang sangat penting bagi guru dan perlu dikembangkan, tetapi sering diabaikan yaitu *memotivasi*.

Motivasi berasal dari kata “motif” yang berarti dorongan untuk berbuat. Jadi motivasi adalah proses yang memungkinkan perilaku seseorang digerakkan dan diarahkan kepada suatu tujuan tertentu. (baca: Kleinginna & Kleinginna, 1981).

Sering dikemukakan orang bahwa dalam kegiatan berkarya seni, anak-anak tidak perlu dimotivasi, karena mereka sudah dengan sendirinya menyukai kegiatan ini. Pernyataan ini tidak sepenuhnya benar, sebagaimana terbukti dalam kenyataan. Tidak semua anak secara spontan mampu berkreasi, sekalipun ia berada pada fase perkembangan yang disebut “the golden age of creative expression” (masa keemasan ekspresi kreatif), sekitar usia kelas I – III SD. Kiranya faktor lingkungan budaya turut memegang peranan dalam hal ini. Spontanitas berekspresi-kreatif pada anak hanya terjadi jika didukung oleh iklim yang menunjang dan melalui serangkaian pengalaman berkesenian, baik dalam bentuk kegiatan apresiasi maupun kreasi.

Beberapa cara yang dapat dijadikan alat motivasi oleh guru pada awal pelajaran seni rupa yaitu : insentif, membangunkan pengalaman pribadi (ingatan, asosiasi emosional), pengamatan langsung kepada objek di lingkungan, asosiasi gagasan dengan bahan/media dan perluasan pengetahuan.

Insentif di sini lebih diartikan sebagai penguatan (*reinforcement*) bersifat non-material, yang memungkinkan para siswa tergugah minatnya untuk mengikuti pelajaran. Bentuknya antara lain berupa: kata-kata pujian, gerak mimik, acungan

jempol, atau tanda persetujuan dan penerimaan guru kepada siswa yang mengemukakan gagasan menarik. Hal ini dapat dilakukan terutama pada diskusi awal.

Membangunkan ingatan perlu dilakukan, untuk mengungkapkan kembali pengalaman siswa di masa lalu yang mungkin sudah dilupakan. Caranya, dengan melakukan pancingan-pancingan kata-kata, kalimat pernyataan atau pertanyaan yang tak perlu dijawab secara verbal.

Asosiasi emosional hampir sama dengan membangunkan ingatan, namun lebih diperdalam sehingga dapat menyentuh perasaan dan imajinasi siswa. Gagasan yang dikaitkan dengan ekspresi menghasilkan karya yang lebih berkualitas.

Asosiasi gagasan dengan bahan. Artinya, setiap jenis bahan yang digunakan memiliki karakter khusus yang memancing ide penciptaan. Bandingkan, apa yang mungkin dihasilkan oleh bahan tanah liat, pastel minyak/crayon, bubuk kertas? Guru perlu memberi sugesti tentang sifat bahan, variasi kemungkinan untuk menghasilkan bentuk-bentuk beraneka ragam, yang ditindaklanjuti dengan percobaan-percobaan oleh siswa.

Memperluas pengetahuan, artinya guru berupaya agar pengetahuan siap mengenai suatu objek yang telah dimiliki siswa, ditambah, diperkaya oleh guru maupun siswa-siswa lainnya. Hal ini dapat dilakukan dengan diskusi pada tahap awal (pra-kegiatan), pada waktu kegiatan sedang berlangsung atau setelah hasil karya selesai dibuat siswa. Pengetahuan yang luas akan memperlancar proses kreasi, bahkan meningkatkan daya tarik hasil karya.

Akhirnya guru perlu memperhatikan juga kapan saat-saat yang tepat diberikannya motivasi, jangan sampai mengganggu siswa yang sedang asyik bekerja (Wachowiak dan Clements, 1993).

Rangkuman

Salah satu kegiatan bermain yang sangat disukai anak-anak ialah kegiatan menggambar. Menggambar bagi anak-anak dapat juga menjadi alat berkomunikasi dan berekspresi yang utuh sesuai dunianya. Oleh karena itulah seni

dijadikan sebagai media pendidikan, dan kedudukan pendidikan seni sebagai bidang studi di sekolah umum menjadi sangat berfaedah.

Sasaran pendidikan rupa di sekolah-sekolah umum, dari tingkat pendidikan dasar sampai menengah, berbeda dengan sasaran pendidikan seni rupa di sekolah kejuruan, kursus atau pusat magang kesenirupaan dan kriya. Di sekolah kejuruan seni rupa, berlaku pengajaran seni rupa yang lebih mengutamakan pemberian bekal kepada para siswa agar berhasil sebagai lulusan yang memiliki kemampuan/keterampilan bidang seni rupa tertentu. Sedangkan di sekolah umum, pendidikan seni rupa yang diberlakukan kepada semua siswa, (berbakat maupun tidak) lebih ditekankan kepada pemberian berbagai pengalaman kesenirupaan sebagai wahana untuk mencapai tujuan pendidikan.

Pendidikan Seni Rupa sebagai pendidikan kreativitas dan emosi. pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu antara membantu pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik.

Guru memegang peranan penting dalam pendidikan seni. Peran kunci guru seni, tidak lagi terletak pada mengajarkan kepada siswa bagaimana cara menggambar, atau memberikan contoh gambar untuk ditiru siswa, tetapi lebih terfokus kepada penciptaan iklim belajar yang menunjang, suasana yang akrab serta adanya penerimaan guru atas pribadi para siswa yang beraneka ragam dengan karya dan gagasan mereka yang bervariasi pula. Dalam keseluruhan penyelenggaraan kegiatan seni di sekolah, peranan guru adalah memberi inspirasi, memberi kejelasan/klarifikasi, membantu menerjemahkan gagasan perasaan dan reaksi siswa ke dalam bentuk-bentuk karya seni yang terorganisasi secara estetis (Jefferson, 1969)

Tugas-tugas guru seni sebetulnya cukup jelas dan spesifik tetapi jangan diartikan secara kaku. Yang penting, tetaplah berorientasi kepada kebutuhan belajar siswa. Tugas-tugas guru paling sedikit meliputi lima kegiatan penting, yaitu: (1) merancang, (2) memotivasi, (3) membimbing, (4) mengevaluasi, dan (5) menyelenggarakan pameran.

Tes Formatif 3

Pilih satu jawaban yang paling tepat dari beberapa alternatif jawaban yang disediakan

1. Sebagian besar perkembangan kepribadian anak, misalnya sikap mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik, dibentuk oleh
 - a. kegiatan permainan
 - b. kegiatan membaca
 - c. kegiatan menulis
 - d. kegiatan berhitung
2. Salah satu kegiatan bermain yang sangat disukai anak-anak ialah.....:
 - a. kegiatan menggambar
 - b. kegiatan membaca
 - c. kegiatan berolah raga
 - d. kegiatan berhitung
3. Permainan anak-anak yang bernilai edukatif dapat dilakukan melalui...
 - a. kegiatan seni
 - b. kegiatan membaca
 - c. kegiatan berolah raga
 - d. kegiatan berhitung
4. Pendidikan seni mempunyai kontribusi terhadap pengembangan individu antara membantu pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika, sosial, dan fisik. Pendapat tersebut dikemukakan oleh:
 - a. De Frankestain
 - b. De Franconero
 - c. De Franchise
 - d. De Francesco
5. Menurut Hurlock, berkaitan dengan pendidikan seni, dunia anak-anak merupakan awal...
 - a. perkembangan emosinya
 - b. perkembangan heeditasnyaa
 - c. perkembangan badanya
 - d. perkembangan kreativitasnya
6. Tugas-tugas guru paling sedikit meliputi lima kegiatan penting, yaitu:
 - a. merancang, dan memotivasi,
 - b. membimbing, dan mengevaluasi,
 - c. menyelenggarakan pameran.
 - d. a, b, c semuanya benar
7. Menurut Jefferson, (1969) peranan guru adalah memberi inspirasi, memberi kejelasan/klarifikasi, membantu menerjemahkan gagasan perasaan dan reaksi siswa ke dalam bentuk-bentuk karya seni yang terorganisasi secara estetis atau, menciptakan iklim yang menunjang bagi kegiatan.....
 - a. mencari, eksplorasi dan produksi
 - b. eksploitasi, eksplorasi dan produksi
 - c. menemukan, eksplorasi dan produksi
 - d. a, b, c semuanya benar
8. Tujuan langsung dari belajar disebut sebagai
 - a. dampak ikutan (*instructional effect*)
 - b. dampak utama (*main effect*)
 - c. dampak penyerta/pengiring (*nurturant effect*)
 - d. dampak sosial (*social effect*)
9. Tujuan tidak langsung dari belajar disebut sebagai
 - a. dampak ikutan (*instructional effect*)
 - b. dampak utama (*main effect*)
 - c. dampak penyerta/pengiring (*nurturant effect*)
 - d. dampak sosial (*social effect*)
10. Fungsi utama penyelenggaraan pendidikan seni di sekolah umum adalah.....
 - a. sebagai media pendidikan
 - b. sebagai media komunikasi
 - c. sebagai media ekspresi
 - d. sebagai media hiburan

b. sebagai media emosi

d. sebagai media komunikasi

Untuk melihat kemampuan Anda, coba cocokkan jawaban Anda dengan Kunci Jawaban Tes Formatif yang terdapat pada akhir Bahan Belajar Mandiri ini. Kemudian hitunglah jawaban Anda yang benar dan gunakan rumus di bawah ini untuk mengetahui tingkat penguasaan Anda terhadap Materi Kegiatan Pembelajaran ini.

Rumus:

$$\text{Tingkat penguasaan} = \frac{\text{Jumlah Jawaban Anda yang benar}}{10} \times 100\%$$

Arti tingkat penguasaan yang Anda capai:

90 - 100%	= baik sekali
80 - 89%	= baik
70 - 79%	= cukup
< 70%	= kurang

Catatan: Bila Anda mencapai tingkat penguasaan 80% atau lebih, Anda dapat meneruskan dengan Kegiatan Pembelajaran selanjutnya, tetapi bila tingkat penguasaan Anda masih di bawah 80%, Anda harus mengulangi Kegiatan Belajar ini, terutama bagian yang belum Anda kuasai.

Kunci Jawaban

Test Formatif 1

1. a
2. a
3. c
4. c
5. b
6. d
7. a
8. c
9. b

10. a

Tes Formatif 2

1. c
2. a
3. b
4. c
5. d
6. a
7. c
8. d
9. d
10. b

Tes Formatif 3

11. a
12. a
13. a
14. d
15. d
16. d:
17. c
18. b
19. c
20. a

DAFTAR PUSTAKA

- Alisjahbana, S. T. (1983). *Kreativitas*. Jakarta: Dian Rakyat.
Bangun, C.S. (2001). *Kritik Seni Rupa*. Bandung: Penerbit ITB.

- Baret, T. (1994). *Critizing Art, Understanding the Contemporary*. California: Mayfield Publishing Company
- Bastomi, S. (1981/1982). *Landasan Berapresiasi Seni Rupa*. Semarang: Proyek Peningkatan Perguruan Tinggi IKIP Semarang.
- Best, D. (1985). *Feeling and Reason in the Arts*. George Alen and Unwin.
- Chang, R. (1980). "Philosophic Approaches to an Art Psychology". *Commentaries on the Psychology of Art*. Unpublished. Tersedia: <http://www.lastplace.com/Journal/philosart.htm>. [6 Oktober 2005].
- Chang, R. (1980). *What is "Art"*. Tersedia: di <http://www.lastplace.com/whatisartfrom.htm>. [17 Desember 2005].
- Chapman, L.H (1978) *Approaches to Art In Education*. New York: Harcourt Brace Jovanovich, Inc.
- Emmons, R. A. & McCullough, M.E. (Ed.) (2004). *The Psychology of Gratitude*. New York: Oxford University Press. Tersedia: <http://www.questia.com>. [28 Mei 2005].
- Feagin, S. L. (1996). *Reading with Feeling, The Aesthetics of Appreciation*. Ithaca and London: Cornell University Press.
- Feldman, E. B. (1967). *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.
- Fisher, E. F. (1978). *Aesthetic Awareness and the Child*. Illionis: F. E. Peacock Publishers, Inc.
- Gaitskell, C. D. and Gaitskell, M. R. (1954). *Art Education During Adolescence*. New York: Harcourt, Brace and Company.
- Iskandar, P (2000) *Alam Pikiran Seniman*. Yogyakarta: Aksara Indonesia.
- Jansen, C. R. (Stokrocki, M. (Ed). (1995). Scenarios of Art Apreciation. In *New Waves of Research in Art Education. Reports Seminar for Research in Art Education*. Michigan Iniversity. ED 395 871 Tersedia: http://eric.ed.gov/ERICDOCs/data/ericdocs2/content_storage_01/0000000b/80/26/94/c1.pdf. [30 Agustus 2005].
- Kamaril, C. Dkk. (1999). *Pendidikan Seni Rupa/Kerajinan Tangan*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Kartono, K dan Gulo, D. (1978) *Kamus Psikologi*. Bandung: Pionir Jaya.
- Khisbiyah, Y. dan Sabardila, A. (Ed) (2004). *Pendidikan Apresiasi, Wacana dan Praktik untuk Toleransi Pluraisme Budaya*. Surakarta: Pusat Studi Budaya dan Perubahan Sosial Universitas Muhamadiyah bekerja sama dengan *The Ford Fondation*.
- Klausmeier, H. J. (1953) *Principles and Practices of Secondary School Teaching*. New York: Harper & Brothers.
- Klausmeier, H. J. (1953). *Principles and Practices of Secondary School Teaching*. New York: Harper & Brothers
- Kuswana, W. S. (2005). "Model, Pendekatan, Strategi Belajar". *CD Interaktif Pelatihan Implementasi Kurikulum* Bandung: UPTD BPG Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Barat.
- Margaret, M. (1992). "Art Appreciation in Practice in Sydney, Austalia". *Reports-Evaluative/Feasibility*. ED 354 172. Tersedia: http://eric.ed.gov/ERICDOCs/data/ericdocs2/content_storage_01/0000000b/80/24/f1/ca.pdf. [30 Agustus 2005].

- Neni, Y. W. (200..). "Jurnal Program Apresiasi Seni rupa untuk Remaja (AsuRA). Yogyakarta: Yayasan Seni Cameti. 14, Agustus – Oktober 2004.
- Osborne, H. (1970). *The Art of Appreciation*. London: Oxford University Press.
- Read, H. (1958) *Education Through Art*. London: Faber and Faber
- Riantiarno, A.R. (2002). "Program Apresiasi Dewan Kesenian Jakarta". Makalah pada Semiloka Nasional Pendidikan Apresiasi Seni: Merayakan Keanekaragaman Budaya Nusantara Kerja sama Pust Studi Budaya UMS dan Ford Foundation di Hotel Lor In Solo pada tanggal 28-30 Juli 2002.
- Rice, R. W. (1997). *Art Appreciation*. (Online). In Art 360 Foundation of Art Education. Tersedia: <http://www.uncg.edu/art/courses/rwrice/360/AAprec.htm> [4 Maret 2006].
- Sahman, H. (1993). *Mengenal Dunia Seni Rupa, Tentang Seni, Karya Seni, Aktivitas Kreatif, Apresiasi, Kritik dan Estetika*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Smith, M. R. (1995). "Using Art Criticism to Examine Meaning in Today's Visual Imagery". *Conference Paper in Eyes on the Future: Converging Image, Ideas, an Instruction Selected Eadings from tehe Annual Confrece of Iternatioal Visual Literacy Association (27th , Chicago, October 18-22, 1995)*. ED 391517. 351-360.
- Soedarso SP. (1990) *Tinjauan Seni Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sana Yogyakarta.
- Soehardjo, A. J. (2005). *Pendidikan Seni, dari Konsep sampai Program*. Malang: Balai Kajian Seni dan Desain Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.**
- Soekamto, T. dan Winaputra, (1997). *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Pusat Antar Universitas Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.**
- Sukmadinata, N.S. (2004) *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung: Kesuma Karya.**
- Supangkat, J. (1992). "Kritik Seni Rupa Indonesia, Masalah, Metode dan Penerapannya". Makalah pada Seminar Kritik Seni di Institut Kesenian Jakarta-LPKJ pada September 1992.
- Wachowiak, F and Clements R., (1993). *Emphasis Art, A Qualitative Art Program for Elementary and Midle Schools*. Fifth Edition. New York: Harper Collins College Publishers.