

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan seni rupa pada jenjang Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD), Taman Kanak-Kanak (TK), dan Sekolah Dasar (SD) berperan penting dalam mendukung mengembangkan kognitif, afektif, dan psikomotorik anak. Melalui aktivitas seni, anak-anak memperoleh kesempatan untuk mengekspresikan gagasan dan emosi secara bebas, membangun kepercayaan diri, serta mengasah imajinasi dan kreativitas. Oleh karena itu, pendekatan pembelajaran seni pada tahap usia dini idealnya berfokus pada proses eksploratif yang menyenangkan, bukan semata-mata pada pencapaian hasil akhir yang sesuai dengan standar estetika orang dewasa.

Dalam konteks ini, metode pengajaran yang dikembangkan oleh Tino Sidin relevan untuk diperkenalkan kembali kepada pendidik seni di tingkat PAUD hingga SD. Tino Sidin adalah tokoh penting dalam pendidikan seni rupa anak di Indonesia yang dikenal melalui program televisi *Gemar Menggambar* yang tayang di TVRI sejak tahun 1980. Ia mengembangkan pendekatan yang sederhana, menyenangkan dan apresiatif. Salah satu ciri khas pendekatannya adalah penggunaan pujian “Ya, Bagus...” yang diberikan kepada setiap karya anak sebagai bentuk penguatan positif (Joesoef, 2014:43). Filosofi pengajarannya menempatkan proses kreatif sebagai inti pembelajaran, bukan kesimpulan hasil karya.

Namun demikian, pendekatan ini kian jarang diterapkan. Pendidikan seni rupa saat ini cenderung lebih berorientasi pada hasil akhir yang sesuai dengan standar estetika tertentu. Banyak pendidik secara tidak sadar menilai karya anak berdasarkan kriteria visual yang kaku, sehingga membatasi ruang eksplorasi kreatif peserta didik. Banyak pendidik seni yang masih fokus pada penilaian visual yang sempurna, sehingga kurang memahami pentingnya membuka ruang untuk berekspresi secara bebas (Awalini et al., 2023). Pendidikan seni pada usia dini seharusnya mendukung proses yang eksploratif, eksperimental, dan bebas dari tekanan.

Untuk itu, diperlukan upaya memperkenalkan kembali metode pengajaran Tino Sidin adalah melalui pendekatan yang sesuai dengan karakteristik generasi saat ini. Salah satu pendekatan yang relevan adalah *storytelling*. Dalam konteks pendidikan, *storytelling* terbukti mampu meningkatkan pemahaman dan keterlibatan peserta didik, karena memungkinkan terjadinya proses transfer nilai secara afektif dan kognitif (Wardiah, 2017).

Agar lebih menarik dan komunikatif, *storytelling* dapat dikemas dalam bentuk komik, yakni media visual yang menggabungkan teks dan gambar. Komik merupakan bentuk komunikasi yang mudah dipahami dan populer, serta telah lama digunakan sebagai media informasi di Indonesia (Soedarso, 2015). Dengan menyajikan biografi dan metode pengajaran Tino Sidin dalam bentuk komik, nilai-nilai pengajaran beliau dapat diperkenalkan secara kontekstual dan inspiratif, sekaligus digunakan sebagai bahan ajar atau sumber refleksi bagi pendidik seni.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan sebelumnya, maka fokus permasalahan dalam karya ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Pentingnya menghadirkan cara yang tepat untuk menginspirasi calon pendidik seni agar mampu menghargai proses kreatif dan memberikan apresiasi terhadap ekspresi anak-anak dalam kegiatan menggambar, sebagaimana yang dilakukan oleh Tino Sidin.
2. Diperlukan upaya untuk menanamkan pemahaman kepada calon pendidik seni agar tidak berfokus pada hasil akhir yang dianggap “bagus”, tetapi lebih mengutamakan proses kreatif yang dijalani oleh anak-anak.
3. Diperlukan strategi penyampaian nilai-nilai dalam metode apresiatif Tino Sidin yang mendorong anak-anak untuk berani berekspresi tanpa rasa takut akan kritik atau kegagalan.

4. Perlunya pengembangan bentuk adaptasi dari pendekatan apresiatif Tino Sidin yang relevan dan mudah dipahami oleh calon pendidik seni di era digital ini.

Berlandaskan dari latar belakang yang dijabarkan, maka rumusan masalah yang diangkat penulis adalah: Bagaimana perancangan komik digital tentang biografi Tino Sidin ?

1.3 Batasan Masalah

Perancangan tugas akhir ini berfokus pada metode apresiatif Tino Sidin dalam menggambar sebagai inspirasi bagi pendidik seni tingkat PAUD, Taman Kanak-Kanak dan Sekolah Dasar. Komik digital yang dirancang ditujukan untuk pendidik seni yang terlibat dalam pendidikan seni rupa anak-anak. Komik ini menggunakan format digital dengan gaya ilustrasi semi-realis, sehingga media cetak dan komunikasi konvensional tidak menjadi bagian dari kajian.

1.4 Tujuan Tugas Akhir

Tugas akhir ini bertujuan untuk menginspirasi calon pendidik seni agar memahami dan menerapkan metode apresiatif dalam pembelajaran seni rupa, sehingga dapat menciptakan lingkungan yang mendukung proses kreatif anak tanpa rasa takut dan salah dengan merancang komik digital tentang biografi Tino Sidin.

1.5 Manfaat Tugas Akhir

Manfaat yang diperoleh dalam melakukan perancangan tugas akhir ini terbagi menjadi berikut :

1. Manfaat Teoritis :

Manfaat tugas akhir ini yaitu sebagai usaha mengenang serta mengapresiasi jasa, perjuangan dan warisan yang telah ditinggalkan oleh Tino Sidin dalam dunia pendidikan seni rupa di Indonesia. Tugas akhir ini diharapkan dapat berkontribusi dalam kajian pendidikan seni rupa, khususnya terkait metode apresiatif dalam pembelajaran menggambar. Penelitian ini juga

dapat menjadi referensi studi lanjut tentang strategi pengajaran seni yang menekankan pada apresiasi dan proses kreasi, bukan hasil akhir.

2. Manfaat Praktis:

Tugas akhir ini diharapkan dapat memberikan kontribusi bagi universitas, khususnya dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV) sebagai referensi dalam mengembangkan media pembelajaran berbasis visual dan narasi visual. Komik digital yang dihasilkan dapat menjadi contoh penerapan desain sebagai alat edukasi yang efektif dalam menyampaikan konsep pedagogis, khususnya dalam bidang seni rupa. Selain itu, penelitian ini dapat membantu mahasiswa DKV dalam memperkaya wawasan mengenai bagaimana desain visual dapat digunakan untuk menyampaikan gagasan dan nilai-nilai edukatif secara menarik dan mudah dipahami.

