

ABSTRAKSI

Pada usia sekolah, penggunaan otak kiri lebih banyak ketimbang otak kanan. Hal ini dikarenakan anak mulai diarahkan pada potensi akademik. Anak cenderung berpikir secara konkrit, melihat segala sesuatu dari sudut pandangnya sendiri, dan berpikir secara sederhana. Sehingga penggunaan otak kiri belum dapat dilakukan secara maksimal. Oleh karena itu, program yang dilakukan seharusnya adalah upaya memaksimalkan pengembangan otak kanan anak. Otak kanan memberi kemampuan dalam hal emosional yang berkaitan dengan imajinasi dan kreativitas.

Kreativitas adalah kemampuan seseorang dalam menciptakan hasil karya atau gagasan yang baru, belum pernah ada atau memperbaharui yang ada sebelumnya, mengkombinasikan data atau informasi atau unsur-unsur yang ada. Salah satu bentuk kreativitas untuk memaksimalkan pengembangan otak kanan anak adalah dengan melakukan aktivitas seni. Dari beragam aktivitas seni yang ada, salah satu yang paling digemari adalah menggambar.

Menggambar bukan hanya sekedar menggores-goreskan pensil atau kuas berwarna di atas selembar kertas atau media lain. Pada hakekatnya menggambar ini adalah pengungkapan seseorang secara visual dari apa yang dialaminya dalam bentuk garis dan warna. Menggambar kini dilakukan tidak hanya menggunakan media konvensional saja, tetapi juga menggunakan perangkat elektronik seperti komputer dengan unsur multimedia.

Aplikasi multimedia pembelajaran menggambar ini memiliki dua fitur utama, yaitu pembelajaran menggambar melalui tutorial menggambar objek dan menggambar langsung. Fitur tutorial menggambar akan menampilkan sejumlah animasi langkah-langkah menggambar sebuah objek. Sedangkan fitur menggambar langsung menyediakan fasilitas bagi pengguna untuk menggambar secara langsung dikomputer menggunakan beragam fasilitas yang disediakan.

Melalui aplikasi multimedia pembelajaran menggambar ini, anak diberikan pemahaman mengenai cara-cara menggambar sebuah objek. Dengan demikian kemampuan menggambar anak dapat ditingkatkan.