



EKSPLORASI *CREATIVE THINKING* SEBAGAI KETERAMPILAN ABAD 21 MELALUI AKTIVITAS MELUKIS MIX MEDIA DI NOKUYA KIDS ART STUDIO SEMARANG

Devi Adi Riyanti¹, Eko Sugiarto²

Jurusan Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Semarang^{1,2}

e-mail: deviadiriyanti@students.unnes.ac.id¹, ekosugiarto@mail.unnes.ac.id²

Diterima: 30/6/2026; Direvisi: 20/7/2026; Diterbitkan: 11/9/2026

ABSTRAK

Pembelajaran seni pada anak tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan karya, tetapi juga dengan ruang yang memungkinkan mereka membangun gagasan, mencoba berbagai kemungkinan, dan mengambil keputusan secara mandiri. Penelitian ini menelaah proses berkembangnya *creative thinking* melalui aktivitas melukis *mix media* di Nokuya Kids Art Studio Semarang serta kemunculan kompetensi abad ke-21 yang menyertainya. Pendekatan kualitatif dengan rancangan *single case study* digunakan selama 23 April–6 Mei 2026 dalam dua pertemuan pembelajaran. Data diperoleh melalui observasi *non-participatory*, wawancara, dan dokumentasi dengan melibatkan dua instruktur seni, 10 peserta didik berusia tiga hingga dua belas tahun, serta dua orang tua atau wali. Analisis dilakukan melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan, sedangkan keabsahan data diperiksa melalui triangulasi sumber dan teknik. Aktivitas berkarya memperlihatkan keterhubungan antara penggalian gagasan, eksplorasi material, pengambilan keputusan visual, dan penyampaian makna karya. Kreativitas tampak pada ranah ide, proses, dan produk, sementara komunikasi berkembang melalui presentasi karya. Kolaborasi belum terlihat kuat karena kegiatan lebih banyak berlangsung secara individual. Temuan ini memperlihatkan bahwa studio seni nonformal dapat menjadi ruang belajar yang mendukung perkembangan *creative thinking* dan kompetensi abad ke-21 melalui pengalaman artistik yang terbuka dan personal.

Kata Kunci: *Creative Thinking, Keterampilan Abad ke-21, Melukis Mix Media, Pendidikan Nonformal, Seni Rupa Anak*

ABSTRACT

Art education for children involves more than the ability to produce artworks; it also concerns creating a space that allows them to develop ideas, explore possibilities, and make decisions independently. This study examines the development of *creative thinking* through *mixed-media* painting activities at Nokuya Kids Art Studio Semarang and the emergence of accompanying 21st-century competencies. A qualitative approach with a *single case study* design was employed from April 23 to May 6, 2026, across two learning sessions. Data were collected through *non-participatory* observation, interviews, and documentation involving two art instructors, 10 children aged three to twelve years, and two parents or guardians. Data analysis involved data condensation, data display, and conclusion drawing, while data credibility was examined through source and technique triangulation. The creative activities revealed interconnected processes of idea generation, material exploration, visual decision-making, and communicating the meaning of artworks. Creativity emerged across the domains of ideas, processes, and products, while communication developed through artwork



presentations. Collaboration was not yet strongly evident because the activities were predominantly conducted individually. These findings suggest that non-formal art studios can serve as learning environments that support the development of *creative thinking* and 21st-century competencies through open and personal artistic experiences.

Keywords: *Creative Thinking, 21st-Century Skills, Mixed-Media Painting, Nonformal Education, Children's Visual Arts*

PENDAHULUAN

Kehidupan anak pada abad ke-21 berkembang dalam situasi yang menuntut lebih dari sekadar kemampuan menerima dan mengingat pengetahuan. Mereka berhadapan dengan persoalan yang menuntut keberanian mencoba kemungkinan, mempertimbangkan pilihan, menyampaikan gagasan, dan merespons gagasan orang lain. Dalam perspektif *21st-century skills*, kreativitas, berpikir kritis, komunikasi, dan kolaborasi (4C) ditempatkan sebagai kompetensi yang saling berkaitan dalam membangun kesiapan individu menghadapi perubahan kehidupan dan tuntutan masa depan (Thornhill-Miller et al., 2023). Persoalan pendidikan kemudian bergeser pada bagaimana pengalaman belajar dapat menghadirkan ruang yang memungkinkan kompetensi tersebut digunakan, bukan hanya dikenalkan sebagai seperangkat kemampuan. Pada tahap perkembangan anak, ruang semacam itu dapat hadir melalui aktivitas yang memberi kesempatan untuk memilih, bereksperimen, menghasilkan kemungkinan, dan memberikan makna terhadap hasil yang dibuat sendiri.

Seni rupa memiliki karakter pembelajaran yang memungkinkan proses tersebut berlangsung secara konkret karena anak tidak hanya menerima instruksi, tetapi berhadapan dengan proses penciptaan yang terbuka terhadap berbagai kemungkinan. Ketika anak menentukan bentuk, warna, komposisi, atau material, keputusan tersebut menjadi bagian dari proses berpikir yang menghubungkan gagasan dengan pengalaman visual. Samaniego et al. (2024) melalui kajian sistematis menunjukkan bahwa pendidikan seni dan desain memiliki keterkaitan dengan perkembangan *creative thinking*, terutama melalui pengalaman yang mendorong orisinalitas, fleksibilitas, elaborasi, dan eksplorasi solusi. Huang et al. (2025) juga menemukan bahwa pengalaman pendidikan seni yang komprehensif dapat memfasilitasi kreativitas anak melalui lingkungan belajar yang memungkinkan keterlibatan aktif dan pengembangan gagasan. Dengan demikian, nilai pembelajaran seni tidak hanya terletak pada kemampuan menghasilkan karya, tetapi juga pada proses kognitif dan ekspresif yang menyertai perjalanan dari gagasan menuju bentuk visual.

Akan tetapi, peluang tersebut tidak selalu hadir dalam praktik pembelajaran seni anak. Ketika kegiatan berkarya terlalu diarahkan pada reproduksi contoh, anak berisiko lebih banyak memusatkan perhatian pada kesesuaian hasil daripada mengembangkan keputusan visualnya sendiri. Primawati (2023) menguraikan pengembangan kreativitas seni anak sebagai proses yang membutuhkan ruang ekspresi dan kesempatan bagi anak untuk menghasilkan gagasan secara mandiri, sedangkan Rukoyah et al. (2025) memperlihatkan bahwa pembelajaran seni rupa dapat menjadi ruang pengembangan kreativitas ketika anak terlibat secara aktif dalam pengalaman berkesenian. Pada aktivitas yang lebih spesifik, Sunarsih et al. (2025) menemukan bahwa kegiatan melukis dapat dimanfaatkan untuk mendukung perkembangan kemampuan kognitif anak usia dini. Temuan-temuan tersebut mengarahkan perhatian pada kualitas pengalaman selama anak berkarya: semakin terbuka kesempatan untuk mengeksplorasi dan mengambil keputusan, semakin besar pula kemungkinan aktivitas



seni menjadi pengalaman yang mengaktifkan proses berpikir kreatif, bukan sekadar latihan menghasilkan produk.

Material yang digunakan dalam berkarya turut menentukan luasnya kemungkinan yang dapat dijelajahi anak. Satu karya dapat berkembang melalui pertemuan antara warna, bentuk, tekstur, dan bahan yang memiliki karakter berbeda, sehingga anak memperoleh lebih banyak alternatif ketika menerjemahkan gagasan ke dalam bahasa visual. Etnawati dan Pamungkas (2022) menunjukkan bahwa penggunaan media lukis dalam pembelajaran seni dapat memberikan pengalaman yang mendukung perkembangan berbagai potensi anak, sementara Suci (2026) secara khusus menempatkan eksplorasi material sebagai bagian dari pembelajaran seni rupa yang dapat mendorong kreativitas anak usia dini. Sumiyati dan Pamungkas (2023) juga memperlihatkan bahwa kegiatan pengembangan seni dapat dirancang melalui pengalaman yang beragam sehingga anak memperoleh ruang untuk terlibat dalam proses artistik. Dalam konteks tersebut, *mix media* dapat dipahami bukan sekadar teknik menggabungkan beberapa bahan, tetapi sebagai pengalaman yang memperluas pilihan anak dalam mencoba, mengubah, mengombinasikan, dan mengembangkan gagasan visual.

Namun, persoalan yang belum banyak terurai bukan lagi sekadar apakah kegiatan seni dapat berhubungan dengan kreativitas anak, melainkan bagaimana proses kreatif itu berlangsung ketika pembelajaran terjadi di luar lingkungan sekolah formal. Kajian yang tersedia telah memberikan gambaran mengenai pembelajaran seni, penggunaan media, kegiatan melukis, dan pengembangan kreativitas, tetapi konteks lembaga seni nonformal menghadirkan karakter pengalaman belajar yang berbeda. Safitri et al. (2025) memperlihatkan bahwa sanggar seni dapat berfungsi sebagai ruang tumbuh kreativitas dan semangat belajar anak, sedangkan Purnamasari (2023) menunjukkan pemanfaatan sanggar seni lukis sebagai lingkungan kegiatan yang diarahkan pada penumbuhan kompetensi kreatif. Kedua kajian tersebut memberikan pijakan bahwa lingkungan seni nonformal layak dipandang sebagai ruang pendidikan, tetapi belum secara khusus menjelaskan bagaimana rangkaian aktivitas melukis *mix media* membentuk proses *creative thinking* anak dan kompetensi abad ke-21 apa saja yang muncul selama proses tersebut. Dengan demikian, *research gap* penelitian ini terletak pada belum terpetakannya secara mendalam hubungan antara tahapan pengalaman berkarya *mix media*, perkembangan proses berpikir kreatif, dan kemunculan kompetensi abad ke-21 dalam praktik pendidikan seni nonformal.

Celah tersebut menjadi semakin menarik ketika ditempatkan pada Nokuya Kids Art Studio Semarang yang menerapkan kurikulum Gummy Art Studio dengan kebebasan berekspresi sebagai salah satu karakter pembelajarannya. Lingkungan ini memungkinkan anak berinteraksi dengan aktivitas seni dalam suasana yang berbeda dari pembelajaran seni yang terikat pada struktur kelas sekolah, sehingga proses memilih material, mengembangkan gagasan, menyelesaikan karya, dan mengomunikasikan hasilnya dapat diamati sebagai satu rangkaian pengalaman. Penelitian ini tidak menempatkan Nokuya semata-mata sebagai lokasi penelitian, tetapi sebagai konteks yang memungkinkan proses pembentukan *creative thinking* ditelaah secara utuh melalui aktivitas *mix media*. Novelty penelitian terletak pada pemetaan proses pengembangan *creative thinking* anak melalui aktivitas melukis *mix media* dalam lembaga pendidikan seni nonformal, sekaligus mengidentifikasi bagaimana kompetensi abad ke-21 muncul di sepanjang proses tersebut. Posisi ini membedakan penelitian dari kajian yang hanya menilai hasil kreativitas, menguji satu media tertentu, atau mendeskripsikan kegiatan seni secara umum, karena perhatian diarahkan pada hubungan antara proses berkarya, keputusan kreatif, dan kompetensi yang terbentuk di dalam pengalaman belajar.



Atas dasar persoalan dan celah kajian tersebut, penelitian ini diarahkan untuk memahami proses kreatif anak secara kontekstual dalam kegiatan melukis *mix media* di Nokuya Kids Art Studio Semarang. Fokus penelitian tidak berhenti pada keberagaman karya yang dihasilkan, tetapi menelusuri bagaimana gagasan muncul, dikembangkan, diwujudkan melalui pilihan material, dan dikomunikasikan setelah karya selesai. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan proses pengembangan keterampilan berpikir kreatif anak melalui aktivitas melukis *mix media* di Nokuya Kids Art Studio Semarang; dan (2) mengidentifikasi kemunculan kompetensi abad ke-21 dalam kegiatan pembelajaran tersebut. Melalui fokus tersebut, penelitian diharapkan memberikan pemahaman yang lebih kontekstual mengenai pendidikan seni nonformal sebagai ruang pengalaman belajar yang dapat mempertemukan proses penciptaan karya dengan perkembangan *creative thinking* dan kompetensi abad ke-21.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini berlangsung di Nokuya Kids Art Studio, Jalan Hasanudin No. A41, Panggung Lor, Kecamatan Semarang Utara, Kota Semarang, selama 23 April–6 Mei 2026. Pengamatan dilakukan dalam dua pertemuan pembelajaran untuk menangkap rangkaian aktivitas anak sejak pemunculan gagasan hingga penyelesaian dan presentasi karya. Informasi lapangan melibatkan dua instruktur seni, 10 peserta didik berusia tiga hingga dua belas tahun, serta dua orang tua atau wali yang dipilih karena keterlibatannya dalam lingkungan pembelajaran yang diamati. Fokus pengamatan diarahkan pada cara anak mengembangkan gagasan, menggunakan material, mengambil keputusan selama berkarya, serta mengomunikasikan karya yang telah diselesaikan.

Gambaran proses pembelajaran diperoleh melalui observasi *non-participatory*, wawancara, dan dokumentasi yang dilakukan selama kegiatan berlangsung. Observasi digunakan untuk mengikuti perubahan aktivitas anak pada fase pra-karya, berkarya, dan pasca-karya, sedangkan wawancara kepada instruktur, peserta didik, dan orang tua atau wali digunakan sebagai informasi pelengkap mengenai pengalaman pembelajaran. Dokumentasi mencakup proses pengerjaan dan karya seni yang dihasilkan peserta didik; lima karya kemudian digunakan sebagai bahan analisis visual untuk menggambarkan variasi gagasan, pemilihan material, teknik, komposisi, dan karakter ekspresi anak. Dengan cara tersebut, proses dan produk tidak diperlakukan sebagai dua bagian yang terpisah, tetapi dibaca sebagai rangkaian pengalaman berkarya yang saling berkaitan.

Data yang terkumpul dianalisis secara bertahap melalui kondensasi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Catatan pengamatan, hasil wawancara, serta dokumentasi dipilah sesuai dengan fokus proses kreatif dan kompetensi yang tampak selama kegiatan, kemudian disusun dalam uraian dan tampilan visual yang digunakan pada bagian hasil. Keabsahan informasi diperiksa melalui triangulasi sumber dengan membandingkan informasi dari instruktur, peserta didik, dan orang tua atau wali, serta triangulasi teknik dengan mempertemukan hasil observasi, wawancara, dan dokumentasi. Kesimpulan akhir disusun setelah keterkaitan antarsumber dan antarteknik diperiksa kembali sehingga interpretasi yang digunakan dalam penelitian tetap bertumpu pada data lapangan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

1. Konteks Pembelajaran di Nokuya Kids Art Studio

Nokuya Kids Art Studio merupakan lembaga pendidikan seni rupa nonformal yang berdiri pada tahun 2024 dan menyelenggarakan pembelajaran melukis, menggambar, mewarnai, serta kerajinan tangan untuk anak usia tiga hingga dua belas tahun. Kegiatan pembelajaran dilaksanakan dalam kelompok kecil dengan pendampingan instruktur dan menggunakan kurikulum Gummy Art Studio. Salah satu karakter yang tampak dalam pelaksanaannya adalah pemberian ruang kepada anak untuk memilih material dan mengembangkan gagasan visualnya sendiri. Konteks pembelajaran tersebut menjadi lingkungan berlangsungnya aktivitas melukis *mix media* yang diamati dalam penelitian.

Gummy Art Studio merupakan lembaga seni kreatif anak yang didirikan Peter Rhian (Mr. Pete) pada tahun 2018 di Kota Bandung dan menjadi pencetus kurikulum yang diterapkan di Nokuya Kids Art Studio. Program pembelajaran di Nokuya mencakup kegiatan reguler di dalam studio serta beberapa kegiatan luar kelas, seperti pameran tahunan, lomba menggambar dan mewarnai, seminar dan lokakarya, proyek seni, serta kunjungan ke galeri. Dalam penelitian ini, pengamatan difokuskan pada kegiatan melukis *mix media* dan rangkaian aktivitas yang menyertainya.

Kondisi ruang pembelajaran tempat kegiatan berlangsung disajikan pada Gambar 1. Dokumentasi tersebut digunakan sebagai gambaran konteks pelaksanaan kegiatan sebelum uraian diarahkan pada proses kreatif peserta didik.



Gambar 1. Nokuya Kids Art Studio

Gambar 1 memberikan gambaran mengenai lingkungan tempat kegiatan seni berlangsung. Pembelajaran yang diamati dalam penelitian berlangsung dalam konteks studio tersebut, dengan aktivitas anak yang menjadi fokus utama pada tahapan berkarya dan penyelesaian karya.

2. Proses Kreatif Berkarya

Pengamatan terhadap aktivitas pembelajaran memperlihatkan adanya tiga fase yang membentuk rangkaian proses berkarya, yaitu pra-karya, berkarya, dan pasca-karya. Ketiganya berlangsung secara berurutan, dimulai dari kegiatan yang memunculkan gagasan, dilanjutkan dengan penerjemahan gagasan ke dalam karya, kemudian diakhiri dengan penyampaian konsep karya. Rangkaian aktivitas dan indikator keterampilan berpikir kreatif yang teramati pada setiap fase diringkas dalam Tabel 1.

Tabel 1. Fase Proses Kreatif Berkarya di Nokuya Kids Art Studio

Fase	Deskripsi Proses	Indikator Kreatif yang Muncul
Pra-karya (<i>Pre-Artwork Stage</i>)	Instruktur membuka sesi melalui kegiatan <i>storytelling</i> yang mendorong anak menghubungkan pengalaman dan imajinasi pribadi sebagai titik awal konsep visual. Anak kemudian memilih material dan pendekatan yang akan digunakan.	Kelancaran (<i>fluency</i>), keluwesan (<i>flexibility</i>), dan berpikir divergen.
Berkarya (<i>Artwork Creation Stage</i>)	Anak membuat sketsa di kertas, memindahkan gagasan ke kanvas, melakukan pewarnaan secara mandiri, kemudian menyelesaikan <i>detailing</i> menggunakan material <i>mixed media</i> , seperti kapas, glitter, pom-pom, dan kancing.	Elaborasi kreatif, pengambilan keputusan estetis, dan transformasi ide abstrak menjadi bentuk visual.
Pasca-karya (<i>Post-Artwork Stage</i>)	Anak mempresentasikan karya di hadapan orang tua dan rekan sebaya dengan menjelaskan konsep serta makna pilihan visual yang dibuat. Kegiatan tersebut direkam sebagai dokumentasi proses belajar.	Artikulasi verbal, komunikasi visual, dan refleksi terhadap proses kreatif.

Tabel 1 memperlihatkan perpindahan aktivitas dari pembentukan gagasan menuju pengerjaan visual dan penyampaian hasil. Pada fase awal, kegiatan berpusat pada pengalaman, imajinasi, dan pilihan material; selama proses berkarya, perhatian beralih pada penerapan gagasan melalui sketsa, warna, dan material; sedangkan fase akhir memberi ruang bagi anak untuk menjelaskan karya yang telah dibuat. Urutan tersebut menjadi kerangka pengamatan terhadap proses kreatif yang berlangsung selama kegiatan melukis *mix media*.

Dokumentasi visual dari tiga fase tersebut dirangkum dalam Gambar 2. Penyajian secara komposit digunakan untuk mempertahankan keterkaitan antaraktivitas tanpa memecah setiap tahapan menjadi gambar terpisah.



Gambar 2. Rangkaian Proses Kreatif Berkarya

Gambar 2 memperlihatkan kesinambungan aktivitas sejak anak memperoleh pemantik gagasan hingga menyampaikan karya yang telah diselesaikan. Dokumentasi tersebut melengkapi uraian pada Tabel 1 dengan memperlihatkan aktivitas anak secara langsung pada masing-masing fase.

3. Karakteristik Karya Kreatif Peserta Didik

Lima karya peserta didik yang dianalisis memperlihatkan variasi pada objek visual, material, teknik, dan penyusunan elemen dalam bidang karya. Peserta yang terdokumentasi

berada pada rentang usia 4–9 tahun. Perbedaan tersebut tampak pada cara setiap anak membentuk objek, mengombinasikan material, dan menyusun elemen visual dalam karya masing-masing. Ringkasan kelima karya tersebut disajikan dalam Tabel 2.

Tabel 2. Karakteristik Karya Kreatif Peserta Didik

No.	Identitas Karya	Karakteristik Visual dan Kreatif
1	Peserta Didik 1 Usia: 4 tahun Judul: <i>Monsterah</i>	Figur monster bernuansa ungu-hijau; kombinasi daun Monstera dan anatomi putri duyung; penggunaan kancing, pom-pom, dan glitter; warna kontras.
2	Peserta Didik 2 Usia: 6 tahun Judul: <i>Portugal</i>	Panorama kota pesisir; kolase papan tebal dengan efek <i>relief</i> ; kapas sebagai awan; tiga perahu pada bidang laut.
3	Peserta Didik 3 Usia: 6 tahun Judul: <i>Luwak</i>	Figur kucing kasturi sebagai pusat narasi; latar taman; matahari, awan kapas, dan gambaran isi bumi; glitter dan jepitan bunga.
4	Peserta Didik 4 Usia: 9 tahun Judul: <i>3D Illusion</i>	Lorong perspektif menuju satu titik pusat; bidang dinding, langit-langit, dan lantai; variasi motif dan warna kontras.
5	Peserta Didik 5 Usia: 4 tahun Judul: <i>Cookie Monster</i>	Dua figur geometris melalui teknik <i>pop-out</i> ; googly eyes berbagai ukuran; <i>pipe cleaner</i> dan kertas origami berbentuk duri.

Tabel 2 memperlihatkan bahwa kelima karya memiliki bentuk visual yang berbeda, baik pada pemilihan objek maupun cara penggunaan material. Material tambahan seperti kapas, glitter, pom-pom, kancing, papan, dan kertas tidak digunakan dengan pola yang sama pada setiap karya. Variasi juga terlihat pada teknik yang digunakan, mulai dari kolase hingga pembentukan efek ruang dan perspektif. Dengan demikian, dokumentasi karya memperlihatkan keberagaman cara anak menerjemahkan gagasan ke dalam bentuk visual.

Kelima karya tersebut disajikan secara bersamaan dalam Gambar 3 untuk memberikan gambaran visual yang lebih utuh mengenai variasi hasil karya peserta didik. Kode peserta digunakan secara konsisten agar identitas anak tidak ditampilkan dalam publikasi.



Gambar 3. Representasi Karya Kreatif Peserta Didik

Gambar 3 melengkapi Tabel 2 dengan memperlihatkan secara langsung perbedaan objek, komposisi, teknik, dan penggunaan material pada lima karya yang dianalisis. Dokumentasi tersebut menjadi representasi visual dari variasi produk yang muncul selama kegiatan melukis *mix media*.



Pembahasan

Kreativitas yang berkembang dalam kegiatan melukis di Nokuya Kids Art Studio memperlihatkan bahwa pengalaman artistik anak tidak dapat dipisahkan antara proses menghasilkan gagasan dan proses mewujudkannya. Ruang belajar yang memberi keleluasaan kepada anak untuk menghubungkan pengalaman, imajinasi, dan pilihan visual membuat kreativitas hadir sebagai aktivitas yang terus bergerak, bukan kemampuan yang hanya dinilai melalui keunikan produk akhir. Pemaknaan ini sejalan dengan Telaumbanua dan Bu'ulolo (2024) yang menempatkan seni rupa sebagai pengalaman yang dapat merangsang kreativitas anak melalui aktivitas penciptaan dan eksplorasi. Dalam konteks penelitian ini, temuan tersebut memperoleh nuansa yang lebih spesifik karena rangsangan kreatif tidak hanya berasal dari aktivitas menggambar atau melukis, tetapi juga dari cara instruktur membuka kemungkinan gagasan sejak awal kegiatan.

Keterbukaan pada tahap awal berkarya menjadi relevan ketika anak memperoleh kesempatan untuk mengembangkan gagasan berdasarkan pengalaman dan imajinasinya sendiri. *Storytelling* yang digunakan sebelum proses visual dimulai dapat dipahami sebagai jembatan antara pengalaman internal anak dan keputusan artistik yang kemudian dibuat, sehingga gagasan tidak muncul dalam ruang yang sepenuhnya kosong. Pola ini memiliki kedekatan dengan Permatasari et al. (2025), yang menunjukkan bahwa aktivitas melukis dapat menjadi wahana pengembangan imajinasi anak, tetapi praktik di Nokuya memperlihatkan bahwa pemantik imajinasi tersebut dilanjutkan dengan pilihan material dan teknik yang terbuka. Syauqia et al. (2026) juga memperlihatkan bahwa eksplorasi material dapat memberikan pengalaman yang memungkinkan anak menemukan beragam kemungkinan dalam berkarya. Perbedaannya, eksplorasi di Nokuya tidak berhenti pada manipulasi bahan, melainkan terhubung dengan proses menerjemahkan gagasan personal menjadi keputusan visual yang berbeda pada setiap anak.

Keberagaman karya yang dihasilkan kemudian dapat dipahami sebagai konsekuensi dari lingkungan belajar yang tidak terlalu membatasi jalur penciptaan. Lima karya yang dianalisis memperlihatkan perbedaan dalam pemilihan objek, warna, komposisi, tekstur, maupun kombinasi material, sehingga keseragaman produk tidak menjadi ukuran keberhasilan pembelajaran. Perspektif tersebut selaras dengan Wang et al. (2025) yang mengaitkan aktivitas melukis dengan perkembangan *creative thinking*, khususnya ketika anak memperoleh kesempatan untuk menghasilkan gagasan dan membuat keputusan secara mandiri. Kartikasari dan Usodo (2022) juga memperlihatkan bahwa lingkungan pembelajaran yang bersifat terbuka dapat memberikan ruang bagi berkembangnya kemampuan berpikir kreatif. Temuan penelitian ini memperluas pemaknaan tersebut dengan memperlihatkan bahwa keterbukaan dalam pembelajaran seni dapat bekerja melalui pilihan material, teknik, dan penyelesaian karya, bukan hanya melalui bentuk tugas yang diberikan.

Hubungan antara kebebasan dan kreativitas menjadi semakin jelas ketika anak diberi kendali terhadap cara karya dikembangkan. Pada tahap *detailing*, misalnya, tambahan kapas, glitter, pom-pom, kancing, papan, atau bahan lainnya memungkinkan anak mengubah karakter visual karya sesuai dengan gagasan yang mereka bangun sendiri. Kebebasan tersebut tidak semata menghasilkan variasi estetis, tetapi memberikan pengalaman mengambil keputusan yang memungkinkan anak merasakan kepemilikan terhadap proses penciptaannya. Saskiani et al. (2026) memandang kebebasan artistik sebagai bagian dari pengalaman yang berkaitan dengan *well-being* anak, sedangkan Khuluqi et al. (2026) memperlihatkan bahwa



eksplorasi dalam kegiatan seni dapat digunakan untuk menstimulasi kreativitas. Dalam penelitian ini, kedua perspektif tersebut dapat dibaca melalui satu pola yang sama, yakni bahwa anak memperoleh ruang untuk mencoba, memilih, dan mengubah gagasan tanpa harus selalu menyesuaikan diri dengan satu bentuk visual yang telah ditentukan.

Produk artistik yang dihasilkan juga memperoleh makna baru ketika anak diminta menjelaskan karya yang telah dibuat. Presentasi tersebut memperlihatkan bahwa pengalaman seni tidak berhenti pada aktivitas visual, sebab anak perlu mengubah pengalaman dan gagasannya menjadi pesan yang dapat dipahami oleh orang lain. Masruroh (2024) menjelaskan bahwa seni rupa dapat berfungsi sebagai sarana pembentukan bahasa visual anak, sehingga unsur seperti warna, bentuk, simbol, dan komposisi dapat digunakan untuk mengomunikasikan gagasan. Pada praktik di Nokuya, komunikasi berlangsung melalui hubungan antara karya sebagai representasi visual dan penjelasan verbal anak mengenai proses serta pilihan yang dibuatnya. Dengan demikian, aktivitas presentasi memberi dimensi tambahan terhadap proses kreatif karena anak tidak hanya menciptakan sesuatu, tetapi juga belajar memberi makna dan menjelaskan hasil ciptaannya kepada lingkungan sosial.

Jika ditempatkan dalam kerangka kompetensi abad ke-21, pengalaman tersebut memperlihatkan bahwa setiap unsur *4C* tidak harus muncul dengan kekuatan yang sama dalam satu aktivitas pembelajaran. Kreativitas memperoleh ruang paling luas karena struktur kegiatan secara langsung memberi kesempatan kepada anak untuk membangun gagasan, mengeksplorasi bahan, dan menentukan bentuk akhir karya. Proses mempertimbangkan pilihan warna, material, komposisi, serta cara menyelesaikan persoalan visual dapat dibaca sebagai pengalaman yang beririsan dengan proses berpikir kritis, tetapi penelitian ini tidak melakukan pengukuran khusus terhadap kompetensi tersebut. Ferianto et al. (2024), Kartikasari dan Usodo (2022), Mawaddah (2023), dan Raza (2023) memberikan landasan bahwa pengalaman belajar yang terbuka, eksploratif, dan berbasis seni dapat berkaitan dengan kreativitas serta proses berpikir tingkat tinggi. Oleh karena itu, temuan penelitian ini lebih tepat dimaknai sebagai adanya kondisi pembelajaran yang memberi peluang bagi proses tersebut, bukan sebagai bukti bahwa seluruh komponen *4C* telah berkembang pada tingkat yang sama.

Keterbatasan paling jelas terlihat pada dimensi kolaborasi karena sebagian besar proses berkarya berlangsung secara individual. Anak memiliki kesempatan luas untuk menentukan gagasan dan penyelesaian karyanya sendiri, tetapi kesempatan untuk berbagi peran, bernegosiasi, atau membangun satu produk bersama belum menjadi bagian utama dari pengalaman tersebut. Kondisi ini memberikan pemahaman bahwa pengembangan kreativitas individual dan pengembangan kompetensi sosial tidak selalu berjalan melalui rancangan pembelajaran yang sama. Mawaddah (2023) menempatkan *4C* sebagai kompetensi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran anak usia dini, tetapi temuan Nokuya memperlihatkan bahwa bentuk aktivitas menentukan kompetensi mana yang memperoleh ruang paling besar untuk berkembang. Dengan demikian, kekuatan pembelajaran yang diamati terletak pada keterbukaan terhadap gagasan, eksplorasi material, pengambilan keputusan artistik, dan komunikasi melalui karya, sementara kolaborasi memerlukan rancangan pengalaman bersama yang lebih eksplisit agar dapat muncul secara lebih kuat.

KESIMPULAN



Aktivitas melukis *mix media* di Nokuya Kids Art Studio memperlihatkan bahwa ruang belajar seni nonformal dapat menjadi konteks yang mendukung tumbuhnya *creative thinking* pada anak usia tiga hingga dua belas tahun. Kebebasan dalam membangun gagasan, memilih material, menentukan cara mengolah visual, dan menyampaikan makna karya membentuk pengalaman kreatif yang berlangsung sebagai satu kesatuan, bukan sebagai keterampilan yang berdiri sendiri. Dalam konteks ini, kreativitas anak tampak tidak hanya pada bentuk karya yang dihasilkan, tetapi terutama pada keberanian mengembangkan kemungkinan dan membuat pilihan selama proses berkarya. Temuan tersebut menegaskan bahwa nilai pembelajaran seni terletak pada kualitas pengalaman kreatif yang memungkinkan anak menjadi penggagas sekaligus pengambil keputusan atas karyanya sendiri.

Implikasinya, pengelolaan pembelajaran seni nonformal dapat diarahkan untuk mempertahankan ruang eksplorasi individual sekaligus memperluas pengalaman belajar yang mendukung kompetensi abad ke-21. Ruang yang telah memberi keleluasaan bagi anak untuk bereksperimen dapat dikembangkan melalui kegiatan berkarya berpasangan atau berkelompok agar kesempatan bernegosiasi, berbagi gagasan, dan menyelesaikan persoalan secara bersama memperoleh porsi yang lebih nyata. Penelitian berikutnya dapat menguji pengembangan pola tersebut pada beberapa studio seni nonformal dengan waktu pengamatan yang lebih panjang, sehingga perubahan proses kreatif dan kemunculan kompetensi abad ke-21 dapat diamati secara lebih luas. Arah pengembangan ini menempatkan studio seni bukan sekadar sebagai tempat menghasilkan karya, melainkan sebagai lingkungan belajar yang dapat dirancang secara sadar untuk mempertemukan kreativitas, komunikasi, berpikir kritis, dan kolaborasi dalam pengalaman artistik anak.

DAFTAR PUSTAKA

- Etnawati, S., & Pamungkas, J. (2022). Penggunaan media lukis dalam pembelajaran seni untuk mengembangkan multiple intelegensi anak. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 6(6), 5960–5969. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v6i6.2766>
- Ferianto, A. E., Suprpto, N., & Suryanti, S. (2024). Implementasi pendekatan STEAM terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis dan kreativitas siswa sekolah dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(04), 231–245. <https://journal.unpas.ac.id/index.php/pendas/article/view/19921>
- Huang, L., Leung, S. K. Y., Li, J. W., & Wu, Z. (2025). How does comprehensive art education facilitate children's creativity? A mixed-methods study in China. *Early Education and Development*, 36(2), 460–476. <https://doi.org/10.1080/10409289.2024.2404822>
- Kartikasari, I. A., & Usodo, B. (2022). The effectiveness open-ended learning and creative problem solving models to teach creative thinking skills. *Pegem Journal of Education and Instruction*, 12(4), 29–38. <https://eric.ed.gov/?id=EJ1364833>
- Khuluqi, I. M., Afiah, N., Zaqiyah, L., & Usriyah, L. (2026). Stimulasi kreativitas anak usia dini melalui pembelajaran seni tari berbasis eksplorasi gerak. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 12(02), 233–243. <https://www.jurnal.stkipsubang.ac.id/index.php/didaktik/article/view/14708>
- Masruroh, U. (2024). Seni rupa sebagai alat komunikasi: Membangun bahasa visual pada anak usia dini. *Widya Sundaram: Jurnal Pendidikan Seni Dan Budaya*, 2(2), 159–170. <https://doi.org/10.53977/jws.v2i2.2389>



- Mawaddah, K. (2023). *Inovasi desai pembelajaran pendidikan anak usia dini berbasis kecerdasan majemuk untuk menstimulasi kemampuan 4C (Analisis dokumen Kurikulum Merdeka)* [Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Surabaya]. <https://repository.um-surabaya.ac.id/id/eprint/9405/>
- Permatasari, S. J., Saputra, E. E., & Sarah, S. (2025). Mengembangkan imajinasi anak usia dini melalui kegiatan melukis dengan media alam. *Sulawesi Tenggara Educational Journal*, 5(1), 442–450. <http://www.jurnal-unsultra.ac.id/index.php/seduj/article/view/1207>
- Primawati, Y. (2023). Pengembangan kreativitas seni rupa anak usia dini. *Journal of Early Childhood Studies*, 1(2), 1–10. <https://journal.nubaninstitute.org/index.php/jecs/article/view/31>
- Purnamasari, I. (2023, December). PKM kelompok belajar mewarnai sanggar seni lukis: Penanaman life skill berbasis produk Plasterkit dalam menumbuhkan kompetensi kreatif pada anak warga belajar Kabupaten Kudus. In *Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian Kepada Masyarakat*, 4, 427–436. <https://conference.upgris.ac.id/index.php/snhp/article/view/5029>
- Raza, A. (2023). Art and education: Fostering creativity and critical thinking in humanity. *Journal of Religion and Society*, 1(1), 13–25. <https://www.islamicreligious.com/index.php/Journal/article/view/19>
- Rukoyah, S., Nursobah, A., & Jaelani, I. (2025). Analisis peran pembelajaran seni rupa dalam mengembangkan kreativitas siswa sekolah dasar. *Jurnal Intisabi*, 3(1), 94–108. <https://www.jurnal.putragaluh.ac.id/index.php/itsb/article/view/181>
- Safitri, S., Hikmah, N., Ginting, K. B., & Prabudi, M. I. (2025). Peran sanggar tari sebagai ruang tumbuh kreativitas dan semangat belajar kesenian anak-anak di Sanggar Melati Suci Binjai. *Mesada: Journal of Innovative Research*, 2(2), 726–736. <https://ziaresearch.or.id/index.php/mesada/article/view/169>
- Samaniego, M., Usca, N., Salguero, J., & Quevedo, W. (2024). Creative thinking in art and design education: A systematic review. *Education Sciences*, 14(2), 192. <https://doi.org/10.3390/educsci14020192>
- Saskiani, G. N., Rahman, T., & Sianturi, R. (2026). Analisis kebebasan artistik dalam mendukung children's well-being pada anak usia dini. *Ar-Raihanah: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 6(1), 765–769. <https://ejournal.stit-alkifayahriau.ac.id/index.php/arraihanah/article/view/1127>
- Suci, H. (2026). Pembelajaran seni rupa berbasis eksplorasi material untuk meningkatkan kreativitas anak usia dini. *Paradigma: Jurnal Filsafat, Sains, Teknologi, dan Sosial Budaya*, 32(1), 144–150. <https://doi.org/10.33503/paradigma.v32i1.2945>
- Sumiyati, S., & Pamungkas, J. (2023). Implementasi kegiatan pengembangan seni berbasis kurikulum 2013. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 981–990. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.2857>
- Syauqia, D. Z., Rohmatun, S., Istiqomah, A. S., & Fatiatun, F. (2026). Eksplorasi media loose parts dari bahan alam dalam menstimulus kreativitas anak usia dini di Pos PAUD Pelita Mandiri Kertek. *Intellektika: Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 4(4), 01–12. <https://jurnal.stikes-ibnusina.ac.id/index.php/Intellektika/article/view/3747>
- Telaumbanua, K., & Bu'ulolo, B. (2024). Manfaat seni rupa dalam merangsang kreativitas anak usia dini. *Khirani: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 123–135. <https://doi.org/10.47861/khirani.v2i1.920>



- Thornhill-Miller, B., Camarda, A., Mercier, M., Burkhardt, J.-M., Morisseau, T., Bourgeois-Bougrine, S., Vinchon, F., El Hayek, S., Augereau-Landais, M., Mourey, F., Feybesse, C., Sundquist, D., & Lubart, T. (2023). Creativity, critical thinking, communication, and collaboration: Assessment, certification, and promotion of 21st century skills for the future of work and education. *Journal of Intelligence*, 11(3), 54. <https://doi.org/10.3390/jintelligence11030054>
- Wang, A., Zhang, Y., Wang, A., & Zheng, W. (2025). The impact of AI-based painting technology on children's creative thinking. *Frontiers in Psychology*, 16, 1598210. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2025.1598210>