

PENYULUHAN SENI GRAFIS UNTUK GURU DENGAN MEDIA KERTAS DI PAUD ANGGREK ROSALINA 011 KOTA TANGERANG

Indra Gunara Rochyat¹, Huddiansyah²

Fakultas Desain Industri Kreatif Universitas Esa Unggul
Jalan Arjuna Utara 9, Tol Tomang – Kebon Jeruk, Jakarta 11510
indragunara@esaunggul.ac.id

Abstract

The condition of the Covid-19 virus, made the PAUD Anggrek Rosalina 011 educators have to change the learning system by implementing SFH (School from Home) for students. They give homework to the students which of course must be accompanied by the parents of these students and reported to the educators. Pandemic conditions make these educators think about how to provide a stimulus as part of the development of these students in accordance with the basic and core competencies contained in the 2013 curriculum. Seeing these conditions, the UEU FDIK community service team carried out a strategy in the form of a stimulus that could be used to stimulate the PAUD Anggrek Rosalina 011 students using paper media. Therefore, the community service team was assigned the task of creating a design that could stimulate the creative process of PAUD Anggrek Rosalina 011 students in the form of training on graphic arts through paper media in accordance with the age level of education at this PAUD Anggrek Rosalina 011. This method of community service activities uses qualitative methods, by choosing a grounded theory approach. The hypothesis is that there is a need for training in handicraft skills using paper media to improve the creative process of PAUD Rosalina 011 students.

Keywords: covid 19, graphic arts, paper

Abstrak

Kondisi virus Covid-19, membuat para pendidik PAUD Anggrek Rosalina 011 ini harus mengubah sistem pembelajaran dengan menerapkan SFH (School from Home) kepada para peserta didik. Mereka memberikan pekerjaan rumah kepada para siswa yang sudah tentu harus didampingi oleh para orang tua siswa tersebut serta dilaporkan kepada para pendidik tersebut. Kondisi pandemik membuat para pendidik ini harus memikirkan bagaimana bisa memberikan sebuah rangsangan stimulus sebagai bagian dalam pengembangan tumbuh kembang para peserta didik ini sesuai dengan kompetensi dasar dan inti yang terdapat pada kurikulum 2013 ini. Melihat kondisi seperti inilah maka tim pengabdian kepada masyarakat FDIK UEU ini melakukan sebuah strategi berupa stimulus yang dapat digunakan untuk merangsang siswa PAUD Anggrek Rosalina 011 ini menggunakan media kertas. Oleh karena itulah tim pengabdian kepada masyarakat ini mendapat tugas untuk membuat sebuah desain yang dapat merangsang proses kreatif siswa PAUD Anggrek Rosalina 011 dalam bentuk pelatihan mengenai seni grafis melalui media kertas sesuai dengan jenjang usia pendidikan di PAUD Anggrek Rosalina 011 ini. Metode kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini menggunakan metode kualitatif, dengan memilih pendekatan teori grounded. Hipotesis diperlukan adanya pelatihan keterampilan kerajinan tangan menggunakan media kertas untuk meningkatkan proses kreatif siswa PAUD Rosalina 011.

Kata kunci : covid 19, kertas, seni grafis

Pendahuluan

Kurikulum 2013 yang digunakan PAUD mengacu pada Standar Pendidikan PAUD, dimana salah satunya terdiri dari struktur kurikulum. Kompetensi Inti Keterampilan (KI-4) pun salah satu kompetensi inti PAUD yang merupakan salah satu gambaran pencapaian Standar Tingkat Pencapaian Perkembangan Anak pada akhir layanan PAUD usia 6 (enam) tahun yang dirumuskan secara terpadu, selain terdapat Kompetensi Inti Sikap Spiritual (KI-1), Kompetensi Inti Sikap Sosial (KI-2) dan Kompetensi Inti Pengetahuan (KI-3). Jadi terlihat bagaimana kemampuan keterampilan menjadi salah

satu kompetensi yang harus dimiliki oleh siswa PAUD selama mereka menempuh jenjang pendidikan tertentu. Tak hanya kompetensi inti saja, struktur kurikulum 2013 terdiri dari muatan kurikulum, kompetensi dasar dan lama belajar. Mengingat masa pandemik penyebaran virus Covid-14 di Indonesia ditambah lagi mulai diberlakukan PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar) oleh Pemerintah Pusat Negara Republik Indonesia yang diterapkan pada 10 wilayah Indonesia ini dalam upaya pencegahan virus Corona ini, pastinya membuat para pendidik khususnya di PAUD Anggrek Rosalina 011 ini harus menyesuaikan

sistem pengajarannya kepada para anak didiknya yakni siswa PAUD ini. Ditambah lagi lokasi PAUD ini berada di daerah Tangerang, dimana telah diadakan PSBB. Kondisi ini membuat para pendidik ini harus bisa beradaptasi. Mereka harus menerapkan sistem SFH (School from Home) dengan memberikan pekerjaan rumah kepada siswa PAUD dimana tentu dengan pendampingan dari orang tua mereka masing-masing.

Untuk menangani hal tersebut, tim pengabdian kepada masyarakat ini memberikan sebuah solusi penanganan permasalahan PAUD Anggrek Rosalina 011 ini dengan cara melakukan kegiatan melalui pelatihan keterampilan menggambar berupa seni grafis, yang sudah dikemas menjadi sebuah paket keterampilan disertai dengan tata cara pembuatannya. Paket keterampilan menggambar bagi para guru nanti akan dibagikan kepada seluruh murid di PAUD Anggrek Rosalina 011 pada saat pembelajaran daring.

Melihat kondisi dan permasalahan di PAUD Anggrek Rosalina 011 yang berdiri di tengah-tengah perumahan warga dan ditambah pula dengan adanya masa pandemik virus Covid-19 dan adanya PSBB (Pembatasan Sosial Berskala Besar), maka mau tidak mau para pendidik maupun peserta didik ini harus menyesuaikan dengan kondisi sekitar. Mereka pun akhirnya menerapkan pembelajaran jarak jauh atau SFH (School from Home) dengan memberikan tugas kepada peserta didik, agar para orang tua dapat lebih intens membimbing dan mendampingi anaknya selama masa PSBB ini. Kegiatan belajar melalui bermain yang biasa diterapkan oleh PAUD secara tatap muka antara pendidik dengan peserta didik pun menjadi sedikit terganggu. Pembelajaran kala ini lebih berfokus dengan pembelajaran tidak langsung dikarenakan kondisi seperti ini. Padahal jika mengikuti kurikulum PAUD tahun 2013 ini terdapat pembelajaran langsung dan tidak langsung demi tumbuh kembang siswa PAUD tersebut.

Metode Pelaksanaan

Adapun kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang ini mengambil skema abdimas unggulan program studi yang terdapat pada Fakultas Desain dan Industri Kreatif dengan menggandeng ketua, 2 anggota dan 5 mahasiswa yang berasal dari prodi Desain Produk dan Desain Interior. Kegiatan ini diadakan di PAUD Anggrek Rosalina 011 yang dipimpin oleh Ibu Dra. Anik Warda dengan jangka waktu sekitar 1-3 bulan. Pelaksana kegiatan ini pun adalah minimal 40 jam.

Diperlukan adanya survey lokasi selama beberapa hari untuk memahami lokasi pengabdian kepada masyarakat, dari survey lokasi dibuat dokumentasi baik foto atau video berdasarkan

pendekatan fenomenologi yang melibatkan segala panca indera dan melakukan pendeskripsian. Dilakukan penjanjian surat menyurat administrasi antara ketua pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan pihak mitra terkait, yakni Ketua PAUD Anggrek Rosalina 011, ibu Dra. Anik Warda melalui proses surat menyurat untuk perijinan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini pun ditentukan jadwal pelaksanaannya agar tidak merepotkan pihak mitra itu sendiri. Mengingat mitra dalam hal ini adalah PAUD Anggrek Rosalina 011 telah memiliki kalender akademik sekaligus memiliki RPPM dan RPPH yang harus dijilani selama masa kegiatan pembelajaran sehingga mau tidak mau ketua pelaksana pengabdian kepada masyarakat dan tim ini jadwal dan juga tema kegiatan pembelajaran PAUD Anggrek Rosalina 011.

Ketua dan tim pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat menyiapkan materi dan peralatan yang digunakan untuk pelatihan menggambar seni grafis menggunakan media kertas. Pada hari pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat, ketua dan tim dibantu 5 mahasiswa Fakultas Desain dan Industri Kreatif Universitas Esa Unggul melakukan kegiatan Penyuluhan Seni Grafis Untuk Guru Melalui Medium Kertas Di Paud Rosalina 011 Kota Tangerang. Hasil pelatihan didokumentasi dengan baik sebagai bukti pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat.

Peran serta partisipasi PAUD Anggrek Rosalina 011 dalam pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat ini diantara sebagai narasumber dalam pengumpulan data yang digunakan dalam Pelatihan seni grafis media kertas. Adapun pendekatan yang dilakukan dengan mitra selain melakukan pendekatan fenomenologi juga pendekatan metode eksplorasi material. Pendekatan eksplorasi wawasan dilakukan dengan melatih guru merasakan secara inderawi maupun peralatan yang digunakan selama proses pelatihan. Dari sini akan dijelaskan tahap per tahap hingga guru nantinya dapat melakukan proses kreativitas kepada kelompok bermain, Kelompok A, dan Kelompok B yang merupakan siswa PAUD Anggrek Rosalina 011.

Dalam pelaksana kegiatan pengabdian kepada masyarakat untuk siswa PAUD Anggrek Rosalina 011, ketua dan tim pelaksana tidak sendirian. Mereka didampingi oleh segenap pendidik sesuai dengan kelasnya sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan antara ketua pelaksana pengabdian kepada masyarakat dengan Kepala Sekolah PAUD Anggrek Rosalina 011 melalui surat menyurat yang dilakukan sebelum acara berlangsung. Setelah pelatihan selesai diadakan evaluasi pelaksanaan

program baik secara internal (ketua dan tim) maupun eksternal (dengan mitra) agar nantinya kedepan tetap ada keberlanjutan program setelah selesai kegiatan pengabdian kepada masyarakat dilaksanakan.

Berikut ini adalah format gambaran IPTEKS yang di transfer ke PAUD Anggrek Rosalina 011:



Gambar 1 Penerapan IPTEKS

Pelatihan dan penyuluhan diselenggarakan dengan syarat peserta didik yang berupa guru-guru PAUD Rosalina 011 telah memahami materi atau modul pertama hingga tiga dengan pendekatan *online class*. Peserta pelatihan harus mempelajari penjelasan materi yang dapat digunakan terlebih dahulu agar bisa digunakan saat mengerjakan karya yang sesungguhnya. Pemateri menjelaskan materi menggunakan modul maupun video online dengan software Zoom agar peserta pelatihan dan penyuluhan dapat menanyakan apa yang harus ditanyakan mengenai materi ini sehingga dapat dijadikan pembelajaran bagi para guru sendiri kelak bagaimana mereka dapat mempresentasikan / mengerjakan tugas

Hasil dan Pembahasan

Grafis dalam bahasa Inggris adalah *graph* atau *graphic* yang berarti membuat tulisan, lukisan dengan cara ditoreh atau digores. Seni rupa 2 dimensi adalah karya seni rupa yang hanya memiliki dua ukuran atau sisi, mudahnya karya ini hanya memiliki panjang dan lebar saja, tanpa dimensi ketiga yaitu: ruang (z). Contohnya adalah lukisan, seni grafis, ilustrasi dan karya rupa lain yang digambar diatas permukaan datar. Istilah ini muncul ketika seni rupa dibedakan berdasarkan

dimensinya, yaitu karya seni rupa dua dimensi dan seni rupa 3 dimensi. Penggolongan seperti ini dilakukan agar kita memahami seberapa jauh cakupan seni rupa dapat dibedakan. Misalnya, seni rupa juga dapat dibedakan berdasarkan fungsinya. Yaitu, seni rupa terapan (*applied art*) yang pembuatannya melalui proses perancangan (*desain*), dan seni rupa murni, karya yang dibuat dengan tujuan untuk dinikmati keindahan dan keunikannya saja tanpa mempertimbangkan fungsi praktisnya. Selain berdasarkan bentuk (*dimensi*) dan fungsinya, karya seni rupa juga dapat dibedakan berdasarkan karakteristik media (*alat, teknik, dan bahan*) dan orientasi pembuatannya. Berdasarkan karakteristik tersebut, seni rupa terbagi menjadi: seni lukis, seni grafis, seni patung, seni kriya, dan desain. Ketika kita mengetahui setiap jenis seni rupa berdasarkan parameter fungsinya, maka akan jauh lebih mudah bagi kita untuk mengapresiasi atau menciptakan karya spesifik yang ingin kita pelajari. Karena setiap jenis karya seni rupa yang berbeda akan membutuhkan *treatment yang berbeda*

Hal ini yang ditekankan kepada para peserta pelatihan adalah unsur fisik yang mendasar dan penting untuk menciptakan karya seni rupa. Garis memiliki dimensi datar memanjang, arah dan sifat-sifat khusus seperti: pendek, panjang, vertikal, horizontal, lurus, melengkung, berombak, dst. Raut merupakan tampak, potongan atau wujud dari suatu objek. Istilah bidang digunakan untuk menunjuk wujud benda yang datar, sedangkan bangun / bentuk menunjukkan wujud benda yang tampak memiliki volume (*mass*), meskipun pada seni rupa 2 dimensi, volume tersebut hanya ilusi. Ruang dalam karya seni rupa 2 dimensi berarti kesan dimensi dari objek atau background yang terdapat pada karya seni. Ruang dihadirkan melalui perbedaan intensitas gelap-terang, warna, hingga menggunakan teknik menggambar perspektif untuk menciptakan ruang semu (*khayal*). Unsur rupa yang menunjukkan kualitas taktil dari suatu permukaan atau penggambaran struktur permukaan suatu objek pada karya seni rupa. Terdapat tekstur semu (*buatan*) dan tekstur asli. Tekstur asli adalah perbedaan ketinggian permukaan objek yang nyata dan dapat diraba (*seperti cat timbul*). Sementara tekstur semu/buatan adalah kesan semu permukaan objek yang direka melalui pengolahan unsur garis, gelap-terang, dsb. Gelap terang adalah rekaan perbedaan intensitas cahaya yang jatuh pada permukaan benda yang digambar/dilukis pada karya seni rupa 2 dimensi. Bagian yang terkena cahaya harus dibuat lebih terang dan bagian yang kurang terkena cahaya akan harus tampak lebih gelap. Warna adalah unsur rupa yang paling menarik perhatian. Menurut teori warna Brewster, semua warna yang ada berasal dari tiga

warna pokok (primer) yaitu merah, kuning, dan biru. Dalam berkarya seni rupa terdapat beberapa teknik penggunaan warna, yaitu secara harmonis, heraldis, murni, monokromatik dan polikromatik.

Tabel 1
Kegiatan-kegiatan Harian Penyuluhan

No	Kegiatan harian	Keterangan
1	Pembukaan	Kepala Sekolah
2	Materi Sesi 1	Pemateri
3	Istirahat	
4	Materi sesi 2	Pemateri



Gambar 2
Hasil Karya Para Guru

Kesimpulan

Peserta Mampu secara teori dan praktis berolah seni rupa dan keterampilan mengenai pengetahuan tentang seni grafis dengan berbagai tehnik pengolahan dan penggambarannya. Peserta yang merupakan gruru pada akhirnya menguasai pemahaman mengenai hakikat teori Teknik berkarya dua dimensi pada keterampilan seni grafis pada seni rupa anak, yang merupakan pembentuk karakter yang terampil dan jati diri anak. Hasil pelatihan ini juga menjadika guru-guru PAUD Rosalina 011 dapat mengaplikasikan materi ini dengan menentukan bahan-bahan untuk menyusun

materi tersebut dan mempersiapkannya sebagai bahan ajar kepada siswa didiknya dikemudian hari. Para guru juga dapat membuat bahan ajar yang tepat, efisien dan baik sehingga dapat mudah dipresentasikan dan dimengerti oleh anak. Terlihat juga para guru mampu secara teoritis konsep berkarya dua dimensional (seni grafis).

Tingkat keberhasilan program pengadain ini juga terlihat dari beberepa indicator, yakni: (1) bahwa para guru mampu memberikan analisis mengenai materi pertemuan tentang berbagai unsur pembentuk dari seni grafis dalam hasil karyanya, (2) para guru juga mampu menilai secara obyektif terhadap materi pertemuan tentang berbagai unsur pembentuk dari seni grafis pada karyanya sendiri, (3) para guru memiliki kepekaan terhadap pengetahuan dari materi pertemuan tentang berbagai unsur pembentuk dari seni grafis setelah mengikuti program ini.

Daftar Pustaka

- Ernawati B.L., D. (2011). *Silabi Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan*. UNY. <http://staffnew.uny.ac.id/upload/131785899/pendidikan/Silabus+Seni+Rupa+Dan+Keterampilan.pdf>
- Pendidikan, D. (2020). *Ilustrasi Adalah - Pengertian, Teknik, Unsur, Contoh Dan Gambar*. Dosenpendidikan.Co.Id. <https://www.dosenpendidikan.co.id/ilustrasi-adalah/>
- Soedarso. (2006). *Speed Reading (Sistem memb.Cepat)*. In *Gramedia Pustaka Utama*.
- Rokhmat, Nur. (1997). *Cetak Tinggi: Cukil Kayu Sebagai Corak dalam Seni Grafis*, dalam *Jurnal Media no.1 Th.XX*. Semarang : FPBS IKIP Semarang.
- Sastra, M.Oscar. (2007). *Modul Pembelajaran Seni Grafis I*. Bandung: FPSD UPI Bandung.
- Susanto, Mikke. (2002). *Diksi rupa: kumpulan istilah seni rupa*. Yogyakarta: Kanisius
- Tabhroni, G. (2019a). *Ragam Hias: Pengertian, Fungsi, Pola, Jenis Motif & Teknik*. Serupa.Id. <https://serupa.id/ragam-hias-pengertian-motif-teknik/>
- Tabhroni, G. (2019b). *Seni Rupa 2 Dimensi: Pengertian, Unsur, Alat, Teknik & Contoh*. Serupa.Id. <https://serupa.id/seni-rupa-2->

dimensi-pengertian-contoh/

Yagami. (2018). *TEKNIK BASAH Merupakan Salah Satu Teknik Seni Lukis - Seni Rupa dan Desain / Ilmu Seni Rupa*. Diction Community. <https://www.diction.id/t/teknik-basah-merupakan-salah-satu-teknik-seni-lukis/35565>