

**PELATIHAN PENGENALAN WARNA UNTUK BERBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN
SENI RUPA DAN DESAIN GRAFIS DI DESA BAUNG SENGATAP KABUPATEN
SINTANG KALIMANTAN BARAT**

Rusdi, Warkintin, YakobusArroi, Revira Ayu

PGSD, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

PGSD, STKIP Persada Khatulistiwa Sintang

Email: rusdimns@gmail.com,

wkintin15@gmail.com

yakobusarroi@gmail.com

[,eviraayu@gmail.com](mailto:eviraayu@gmail.com)

Abstract

In this Community Service (PkM) activity, we aim to provide insight into color to be used as a learning medium for fine arts and graphic design. The target of PkM is aimed at people who enjoy fine arts, teachers, students and students in various schools. This PkM activity also aims to foster the creativity of teenagers and lovers of the world of fine arts and graphic design, in addition to maintaining the values of fine arts in society so that they can be more creative in accordance with the culture in Baung Sengatap village. After PkM is carried out, it is hoped that it will produce new works and products that are better and more balanced with the results of the color combinations that have been studied. In its implementation, we start with planning the concept of primary colors. Next is an introduction to the concept of secondary colors. After that, an introduction to tertiary colors. After the introduction is given to the participants, the next step is direct practice on mixing primary colors. After the primary colors are understood by the PkM participants, the next step is an introduction to direct practice on mixing secondary colors, and when the primary and secondary colors are understood, directions will be given for direct practice with tertiary colors.

Keywords: Color, Learning Media, Graphic Design Fine Arts.

Abstrak

Dalam kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) ini kami memiliki tujuan untuk memberi wawasan tentang warna untuk dimanfaatkan sebagai media pembelajaran seni rupa dan desain grafis. Sasaran PkM ditujukan pada masyarakat yang menyenangi seni rupa, para guru, mahasiswa/i serta siswa/siswi diberbagai sekolah. Kegiatan PkM ini juga bertujuan untuk menumbuhkan kreativitas para remaja dan pecinta dunia seni rupa dan desain grafis, selain itu juga untuk mempertahankan nilai-nilai seni rupa dimasyarakat agar dapat lebih berkreasi sesuai dengan budaya yang ada di desa Baung Sengatap. Setelah PkM dilakukan diharapkan dapat memunculkan karya dan produk baru yang lebih baik dan lebih seimbang dengan hasil-hasil perpaduan warna yang sudah di pelajari.

Dalam pelaksanaannya kami memulai dengan perencanaan konsep tentang warna primer. Selanjutnya pengenalan tentang konsep warna skunder. Setelahnya pengenalan warna tersier. Setelah pengenalan diberikan kepada para peserta berikutnya akan dilalukan praktek

langsung tentang pencampuran warna primer. Setelah warna primer dimengerti oleh para peserta PkM, berikutnya akan dilakukan pengenalan praktek langsung tentang pencampuran warna skunder, dan Ketika warna primer dan skunder sudah dipahami maka akan diberikan arahan untuk praktek langsung dengan warna tersier.

Kata kunci: Warna, Media Pembelajaran, Seni Rupa Desain Grafis.

PENDAHULUAN

Warna adalah salah satu bagian seni rupa yang tidak terpisahkan. Hal ini dikarenakan warna adalah salah satu elemen penting dalam dunia seni rupa. Selain warna media seni rupa mencakupi pemahaman tentang bahan, alat, dan teknik berkarya seni rupa. Menurut Linderman (1984) pemilihan media berkarya tersebut sangat erat dengan jenis kegiatan seni rupa; misalnya ketika berkarya seni rupa tiga dimensi di SD; dengan bahan tanah liat, alat yang digunakan butsir dengan teknik modeling. Pemilihan media berkarya seni rupa di SD, selain memperhatikan jenis kegiatannya, juga daya beli masyarakat dan ketersediaan berbagai karya seni rupa.

Senada dengan itu McFee juga Franz Cizek (Ismiyanto 2015) yang mengemukakan bahwa sebagai seniman, anak-anak mempunyai cara berbeda dalam berkarya dan berekspresi sekalipun dapat saling belajar. Hal ini menegaskan bahwa dalam pendidikan atau pembelajaran seni rupa yang terpenting bukan pada “bagaimana” hasil karya anak, tetapi lebih pada “bagaimana” prosesnya. Hasil karya anak “dipandang” sebagai sebuah proses

belajar yang bersifat kompleks.

Pendidikan seni rupa tidak dapat dipisahkan dari praksis pendidikan atau pembelajarannya. Tujuan pendidikan seni rupa dapat terwujud optimal, jika pembelajarannya pun berlangsung secara efektif dan kondusif. Pembelajaran diwarnai oleh kualitas *self* maupun *external instruction*, artinya keberhasilan pembelajaran seni rupa ditentukan oleh peserta didik dan guru. Pembelajaran dalam perspektif *external instruction* orientasinya adalah pada bagaimana efektivitas perilaku guru. Pembelajaran menurut teori *behavioristic* sebagai upaya seorang guru untuk membentuk perilaku peserta didik dengan “menciptakan” lingkungan belajar, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi peserta didik dengan lingkungan; pandangan ini senada dengan teori kognitif dan teori humanistik. Dalam pembelajaran seni rupa, Wachowiak dan Ramsay (Ismiyanto 2015) menyatakan bahwa guru seni rupa harus menguasai materi ajar seni rupa dan memahami karakteristik peserta didik sekaligus sebagai pengelola, pembimbing, dan perancang sumber belajar juga pembiayaannya. Selain hal tersebut, bagi

masyarakat desa Baung Sengatap wawasan seni rupa terutama pengenalan tentang warna, adalah sesuatu elemen yang penting untuk memaksimalkan hasil karya seni rupa yang diaplikasikan kepada benda, media belajar, rumah hingga eksterior maupun interior.

METODE PELAKSANAAN

Pada pelaksanaan kegiatan ini kita lakukan dengan metode observasi dan pengamatan. Selanjutnya proses penjelasan konsep warna. Pada metode observasi akan dilakukan pada tahap awal dimana ketua akan menganalisis keadaan lingkungan dan kebutuhan masyarakat, para guru seni serta ketertarikan remaja mahasiswa dan siswa-siswi. Selanjutnya dilakukan pelatihan tentang pengenalan warna pertama yaitu;

1. Pengenalan warna primer
2. Pengenalan warna sekunder
3. Pengenalan warna tersier
4. Pemanfaatan warna pada media pembelajaran
5. Pengaplikasian pencampuran warna pada media seni rupa maupun eksterior dan interior.



Gambar 1. Pembukaan



Gambar 2. Penjelasan Materi



Gambar 3. Peserta PkM



Gambar 4. Penjelasan Materi

SIMPULAN

Program Pengabdian Kepada Masyarakat (PKM) Dosen STKIP Persada Khatulistiwa di Desa Dedai Kanan Kecamatan Dedai Kabupaten Sintang. PELATIHAN PENGENALAN WARNA UNTUK BERBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN SENI RUPA DAN DESAIN GRAFIS DI DESA BAUNG SENGATAP KABUPATEN SINTANG KALIMANTAN BARAT. Semoga dengan diadakannya PKM ini masyarakat lebih menyadari pentingnya pendidikan dan literasi bagi kehidupan serta dapat melestarikan dan mengembangkan kebudayaan positif yang ada dan semoga masyarakat Desa Baung Sengatap memiliki jiwa entrepreneur dan produktif untuk meningkatnya kesejahteraan hidup serta diharapkan memiliki kesadaran kebhinekaan global. Selain itu juga membantu generasi

muda untuk lebih kreatif dengan pengetahuan warna-warna serta aplikasi desain grafis untuk kebutuhan sehari-hari.

Kegiatan PkM yang dilakukan diharapkan mampu memberikan inspirasi dan daya kreativitas pada masyarakat, terutama generasi muda di Desa Baung Sengatap Kabupaten Sintang Kalimantan Barat. Hal ini bertujuan untuk memberikan opsi kegiatan yang positif agar, para remaja dapat mengurangi aktivitas negatif dalam kesehariannya. Selain hal tersebut semoga fasilitas desa mendukung kegiatan-kegiatan positif untuk generasi muda yang mandiri dan efektif.

DAFTAR RUJUKAN

- Agung, I. 2010. *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta Timur:PT. Bestari Buana Murni.
- Agung, I. (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta Timur: PT. Bestari Buana Murni.
- Ismiyanto, PC. S. 2015. "Strategi Pembelajaran Seni Rupa", Bahan Ajar, Jurusan Seni Rupa FBS Unnes.
- Kurniasih, W. (2021). *Desain Grafis: Pengertian, Jenis, dan Tugasnya*.
- Linderman, E.W. and Marlene M. Linderman. 1984. *Arts & Crafts for the Calssroom*.

JPPM : Jurnal Pelayanan dan Pemberdayaan Masyarakat
Vol 1 No 1 April 2025
E-ISSN:

New York: The Macmillan
Publishing, Co.

Subari, W. A. (2022). *Pengertian Desain Grafis, Kategorinya, dan Desainer Grafis.*

Teknologi, J., Dan, I., & Vol, K. (2020). *TEMATIK - Jurnal Teknologi Informasi Dan Komunikasi Vol. 7, No. 2 Desember 2020. 7(2), 211–229.*
Visual, D. K., Kreatif, I., Petra, U. K., & No, J. S. (n.d.). *GRAFIS DALAM PERANCANGAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL.*