

PELATIHAN MENGGAMBAR BERTEMA DI SD N 3 BANJARANGKAN, KABUPATEN KLUNGKUNG

I Wayan Arissusila, arissusila@unhi.ac.id

I Ketut Suwidiarta, suwidiarta@unhi.ac.id

I Ketut Gede Rudita, rudita@unhi.ac.id

Universitas Hindu Indonesia Denpasar

ABSTRACT

Education through the drawing method is considered very important because the benchmarks of students' success are not only assessed from general lessons, but students' interest in a particular field is also important, for example drawing. Themed drawing training at SDN 3 Banjarangkan, using dry media in the form of colored pencils and crayons that are sketched on drawing paper, with the theme of daily life, the surrounding environment and others. The purpose of themed drawing training is to liberate imagination and character development. The process that students go through in this themed drawing is: learning theories about basic drawing, for example making lines, shapes, coloring, dark light and others. Then sketching, contouring, coloring and making textures. The results obtained in the form of pictures with natural shapes in the surrounding environment and their contents. The purpose of this themed drawing training is to train students' abilities quickly, creativity, release of imagination and character development.

Keywords: Training, Themed Drawing, SD N 3 Banjarangkan

1. Pendahuluan

Sejak zaman prasejarah gambar merupakan media komunikasi efektif selain bahasa. Pada mulanya tema-tema gambar lebih banyak mengenai kehidupan manusia sehari-hari pada zamannya, seperti berburu binatang, benda-benda langit dan ritual yang berkembang saat itu (Apriyatno, 2014:1). Seiring dengan berkembangnya zaman, tema-tema gambar juga mengalami perkembangan yang sangat pesat. Sekolah-sekolah juga menggunakan kegiatan menggambar sebagai salah satu metode pembelajaran untuk menggali dan memperdalam bakat maupun minat siswa. Hal tersebut menjadi faktor utama dalam perkembangan pendidikan menggambar. Pendidikan menggambar dinilai sangat penting karena tolak ukur kesuksesan seorang siswa tidak hanya dinilai dari pelajaran umum, tetapi minat siswa terhadap suatu bidang tertentu itu juga penting misalnya menggambar. Menggambar dapat melatih kemampuan siswa secara cepat, kreatifitas, bahkan bisa menjadi sebuah ekspresi dan aktualisasi diri.

Menurut Tabrani (2014:15), pendidikan seni rupa (baca: menggambar) merupakan bagian yang tak terpisahkan dari pendidikan anak seutuhnya dan sudah cukup lama diakui di dunia, termasuk Asia salah satunya Indonesia. Pendidikan seni rupa (menggambar) penting bukan hanya untuk pembinaan, pertumbuhan dan perkembangan anak yang seimbang, akan tetapi karena hampir semua anak pada fase awal perkembangan kognitif dan psikomotornya memilih

menggambar sebagai salah satu permainannya, terlepas dari masing-masing anak ada yang berbakat dan tidak. Fakta ini merupakan suatu anugrah, karena tugas terpenting pendidikan seni rupa (menggambar) merupakan membina kemampuan anak untuk berpikir dengan rupa. Dengan kemampuan ini diharapkan setelah dewasa, bersama dengan kemampuannya untuk berpikir dengan kata, ia akan mampu berkreasi di bidang seni rupa, khususnya menggambar.

Di SD N 3 Banjarangkan, tepatnya di Desa Pakraman Banjarangkan, Kabupaten Klungkung para siswanya belajar (berlatih) menggambar bertema. Siswa yang belajar (berlatih) menggambar di SD N 3 Banjarangkan ini adalah kelas 4, 5 dan 6. Dengan menggunakan media berupa kertas gambar, spidol *permanent marker*, pensil H, pensil berwarna, crayon dan penghapus. Dengan adanya media dan ide-ide yang kreatif para siswanya belajar (berlatih) menggambar bertema misalnya: menggambar kehidupan sehari-hari, lingkungan di sekitar dan lain-lain. Adapula proses kerja yang dilalui siswa dalam menggambar bertema yaitu: belajar teori tentang dasar menggambar, kemudian membuat sketsa, mengontur, mewarnai serta membuat tekstur. Oleh karena itu, sangat menarik melakukan penelitian dengan tujuan pelatihan menggambar bertema ini adalah pembebasan imajinasi dan pengembangan karakter.

2. Metode Pelaksanaan

Berpijak pada paparan sebelumnya, maka dilakukanlah kegiatan pengabdian masyarakat berupa pelatihan menggambar bertema di SD N 3 Banjarangkan. Adapun metode yang digunakan dalam pelatihan menggambar bertema adalah dengan cara menjelaskan teori tentang dasar menggambar bertema dan pengenalan media. Kemudian mempraktekkan teori tersebut sampai tercipta hasil gambar yang diinginkan dan terakhir di evaluasi.

3. Hasil Dan Pembahasan

3.1 Pelatihan Menggambar Bertema

Pelatihan memiliki pengertian yaitu cara dan proses melatih, supaya menjadi pintar (terampil) (Zul Fajri, tt: 515). Sedangkan menggambar adalah kegiatan-kegiatan membentuk imaji, dengan menggunakan banyak pilihan, teknik dan alat. Bisa pula berarti membuat tanda-tanda tertentu di atas permukaan dengan mengolah goresan dari alat gambar. Pada umumnya menggambar tersebut menggunakan bahan yang kering misalnya pensil warna, crayon dan lain-lain (<https://id.wikipedia.org>). Kemudian bertema yaitu pokok pikiran atau dasar cerita (Zul Fajri, tt: 803). Jadi pelatihan menggambar bertema dapat disimpulkan bahwa proses melatih atau cara menoreh alat gambar, dengan menggunakan pensil warna dan crayon pada kertas gambar untuk membuat gambar yang sesuai dengan pokok pikiran atau dasar cerita sehingga menjadi indah serta enak dipandang.

Dalam pelatihan menggambar bertema di SD N 3 Banjarangkan, Kabupaten Klungkung diadakan pada hari sabtu. Siswa yang berlatih menggambar bertema adalah kelas 4, 5 dan 6. Instruktur sebelum melatih siswanya menggambar, terlebih dahulu memberikan teori tentang dasar menggambar, misalnya cara membuat garis, bentuk, pewarnaan, gelap terang, pencahayaan, dan yang lainnya. Selesai belajar teori barulah pengenalan media misalnya: kertas gambar, spidol permanent (snowman permanent marker), pensil H, pensil berwarna, crayon dan penghapus.

Selanjutnya melatih siswa menggambar bertema misalnya: menggambar kehidupan sehari-hari, lingkungan disekitar dan lain-lain. Pengajarannya dengan memberikan contoh gambar bertema di depan kelas. Setiap siswa diberikan masukan dan arahan oleh instruktur agar mampu menyelesaikan gambar dengan baik serta indah. Untuk menyelesaikan satu gambar, diperlukan dua kali pertemuan. Pertemuan pertama dilakukan untuk membuat sketsa dan dikontur. Kemudian pertemuan kedua dilanjutkan pewarnaan, membuat tekstur dan terakhir dievaluasi. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada sub-sub berikut.

3.2 Media

Dalam menggambar, media itu sangat penting karena dengan menggunakan media yang sesuai kebutuhan, akan menghasilkan gambar yang maksimal. Begitu sebaliknya apabila menggunakan media yang tidak sesuai dengan kebutuhan akan menghasilkan gambar yang tidak maksimal. Adapun media yang digunakan dalam pelatihan menggambar bertema yaitu: kertas gambar, spidol permanent (snowman permanent marker), pensil H, pensil warna, crayon dan penghapus.

1. Kertas Gambar

Kertas gambar sangat penting di dalam menggambar bertema. Jenis kertas yang baik digunakan dalam menggambar bertema adalah yang tidak licin, tidak mengkilat dan tidak terlalu tipis. Sebaiknya menggunakan kertas gambar yang permukaannya agak kasar atau bertekstur, sehingga kualitas goresan pensil bisa lebih optimal. Adapun jenis kertas gambar yang bagus digunakan dalam menggambar bertema misalnya: konkon, linen dan yang lainnya.

2. Spidol Permanent (Snowman Permanent Marker)

Spidol permanent (snowman permanent marker) yaitu media yang digunakan dalam menggambar bertema. Tujuan memilih spidol permanen (Snowman Permanent Marker) adalah untuk mengontur gambar bertema lebih tajam dan apabila gambar kena air, spidol permanent yang dipakai untuk mengontur tidak akan menyebar (*melobor*) kemana-mana.

3. Pensil H, Pensil Warna dan Crayon

Pensil H merupakan pensil dengan intensitas kehitaman paling rendah. Pensil ini digunakan untuk membuat sketsa atau perencanaan dalam menggambar bertema. Sedangkan pensil warna dan crayon digunakan untuk mewarnai yang merupakan tahap finishing dalam menggambar bertema. Masing-masing orang memiliki selera yang berbeda dalam memakai warna. Ada yang suka memakai pensil warna, crayon dan yang lainnya. Di SD N 3 Banjarangkan para siswanya belajar menggunakan pensil warna dan crayon. Pensil warna merupakan pensil yang digunakan dalam mewarnai gambar bertema. Pensil warna sangat bagus digunakan oleh orang-orang pemula dalam menggambar bertema misalnya: mudah digunakan, mudah mencari keserasian antara warna satu dengan yang lainnya dan warnanya cerah. Sedangkan crayon juga bagus digunakan dalam menggambar bertema, karena warnanya lebih cerah dibandingkan dengan pensil warna.

4. Penghapus

Penghapus merupakan media gambar yang lentur, kenyal serta memiliki warna berbeda misalnya putih, hitam, kuning, merah, biru dan lain-lain. Penghapus berfungsi untuk menghapus coretan-coretan pensil yang salah pada kertas gambar. Penghapus yang bagus digunakan adalah merek merkert dengan warna hitam dan putih.

3.3 Proses Kerja

Dalam menggambar bertema tentu ada proses kerja yang dilalui oleh setiap orang. Proses tersebut ada yang cepat mengerjakan (mewujudkannya) dan ada juga yang lambat dalam mengerjakan. Hal itu tergantung dari mut atau tidak serta ide-ide yang keluar dari benak seseorang yang mengerjakannya. Adapun proses kerja dalam menggambar bertema yang dilalui oleh para siswa SD N 3 Banjarangkan tersebut diantaranya: belajar teori tentang dasar menggambar, membuat sketsa (perencanaan), mengontur, mewarnai dan membuat tekstur.

Belajar teori dalam menggambar bertema sangatlah penting, dengan mempelajari teori dasar tersebut akan memudahkan dalam belajar menggambar. Misalnya membuat garis, bentuk, cara mewarnai, membuat gelap terang dan lain-lain. Setelah mempelajari teori dasar menggambar barulah membuat sketsa yang merupakan suatu goresan awal dalam menggambar bertema. Membuat sketsa dalam menggambar bertema itu sangat penting bagi orang-orang pemula karena tanpa sketsa kemungkinan hasilnya tidak sesuai dengan apa yang diinginkan. Dengan membuat sketsa ide-ide (keinginan) yang ada dalam benak seseorang akan keluar dan apabila sketsa tadi salah atau tidak sesuai dengan keinginan, hal itu bisa dihapus kemudian diganti dengan sketsa lain sesuai keinginan. Mengontur merupakan tahap selanjutnya dalam menggambar bertema. Mengontur atau dikontur itu menggunakan spidol permanent (snowman permanent marker) yang tujuannya untuk memperjelas sketsa dan memudahkan untuk mewarnai. Mewarnai adalah tahap finishing dalam menggambar bertema. Warna yang digunakan adalah pensil warna dan crayon. Warna yang dituangkan terlebih dahulu adalah warna muda tujuannya yaitu apabila ada kesalahan dalam mewarnai, nantinya mudah ditumpuk menggunakan warna yang lebih tua. Tahap akhir adalah membuat tekstur, dengan menggunakan alat berupa penggaris yang memiliki mulut tajam menyerupai burung. Tekstur yang dibuat yaitu tekstur semu dengan tujuan bisa dilihat namun tidak bisa diraba atau dirasakan.

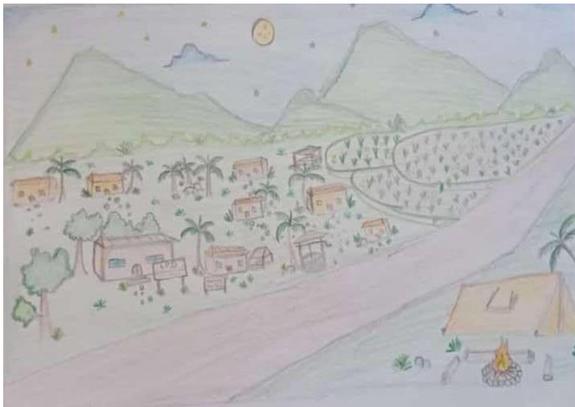
3.4 Hasil Ciptaan (Gambar Bertema)

Hasil ciptaan merupakan hasil akhir dari apa yang bisa diciptakan atau diwujudkan lewat karya seni misalnya gambar bertema. Adapun hasil gambar bertema, siswa siswi di SD N 3 Banjarangkan adalah sebagai berikut.



Gambar: 1
Judul : Kelinci
Ukuran : 30 X 42 Cm
Tahun : 2018

Gambar dengan judul kelinci, mengambil tema lingkungan disekitar. Dengan menggunakan media berupa pensil warna yang digoreskan di atas kertas gambar. Gambar tersebut memperlihatkan bentuk kelinci yang sedang mencari makanan, dengan warna putih. Di luar bentuk kelinci juga terdapat bentuk tumbuh-tumbuhan dan bunga dengan warna hijau muda. Selain itu juga terdapat bentuk awan dan matahari, yang seolah-olah menyinari kelinci, tumbuh-tumbuhan dan bunga serta memberikan kehidupan.



Gambar: 2
Judul : Alam Pedesaan
Ukuran: 30 X 42 Cm
Tahun : 2018

Gambar dengan judul alam pedesaan, itu mengambil tema lingkungan sekitar. Menggunakan media berupa cat air yang digoreskan di atas kertas gambar. Judul ini mengisiratkan bagaimana alam di pedesaan yang memperlihatkan bentuk rumah sederhana dengan dikelilingi pohon menghijau, jalan, gunung yang indah serta langit dengan warna biru. Adanya alam pedesaan seperti itu merupakan tanda kehidupan yang penuh dengan ketenangan, keceriaan dan kebahagiaan.



Gambar: 3
Judul : Alam pegunungan
Ukuran: 30 X 42 Cm
Tahun : 2018

Gambar dengan judul alam pegunungan, itu mengambil tema lingkungan disekitar. Dengan menggunakan media berupa crayon yang digoreskan di atas kertas gambar. Judul ini mengisaratkan bagaimana keadaan alam dipegunungan yang kesemuanya terdapat gunung menjulang tinggi dan berdiri dengan megahnya, pohon menghijau, awan serta air yang jernih. Dengan adanya alam pegunungan seperti itu tanda kehidupan di bumi ini akan tetap terus ada dan tidak pernah sirna.

3.5 Unsur-Unsur Rupa

Untuk membuat gambar bertema tentu saja memiliki struktur yang berkaedah sebagai suatu sistem. Susunan tersebut dapat menjadi sempurna bila menerapkan unsur-unsur rupa misalnya: garis, bentuk dan warna. Selain itu diperlukan pula kaedah-kaedah karya seni yang lainnya yaitu: komposisi, proporsi, kesatuan dan pusat perhatian.

1. Garis

Garis adalah suatu goresan atau batas limit dari suatu benda, masa dan ruang. Kehadiran garis bukan saja hanya sebagai garis tetapi juga sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis atau goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan yang berbeda pada setiap garis yang diciptakan. Garis ada dua macam yaitu garis vertical (tegak) dan garis horizontal (datar). Selain itu garis juga memiliki sifat yakni garis nyata dan garis khayalan. Garis nyata adalah garis yang mudah untuk diamati misalnya garis lurus, lengkung, bergelombang, zig-zag dan patah-patah. Garis khayalan adalah garis yang tidak jelas terlihat tetapi dapat dirasakan kehadirannya, misalnya garis yang hadir dengan sendirinya sebagai batas bidang, batas warna dan batas benda (Sidik, 1994: 4). Dengan demikian garis yang dihasilkan pada gambar siswa SD N 3 Banjarangkan mencerminkan kekuatan daya imajinasi dan ketrampilan yang dimilikinya. Gambar siswa SD N 3 Banjarangkan, memperlihatkan garis yang tegas. Misalnya dalam membuat pohon, binatang ataupun objek-objek pendukung lainnya. Salah satu contoh terdapat pada gambar nomor 3 yang berjudul, *Alam Pegunungan*.

2. Bentuk

Segala benda alam atau ciptaan manusia semuanya memiliki bentuk dasar. Bentuk dasar ini berlainan dengan apa yang biasa kita lihat di alam. Hal ini terjadi akibat irama yang ditimbulkan oleh kondisi alam. Secara garis besar bentuk itu ada lima jenis misalnya bentuk tabung, bola, piramid, kerucut dan balok (Mofit, 2003: 15). Sedangkan menurut (Djelantik, 2004: 18) titik, garis, bidang dan ruang merupakan bentuk-bentuk yang mendasar bagi seni rupa. Unsur bentuk ada dua macam yaitu bentuk dua dimensi dan bentuk tiga dimensi. Bentuk dua dimensi adalah bidang datar yang dibatasi oleh garis, sedangkan bentuk tiga dimensi merupakan ruang bervolume yang dibatasi oleh permukaan. Bentuk gambar yang dihasilkan oleh siswa SD N 3 Banjarangkan dapat dinikmati dari penggambaran bentuk alam yang ada di lingkungan sekitarnya.

3. Warna

Warna menurut ilmu fisika adalah kesan yang ditimbulkan oleh cahaya pada mata. Warna menurut ilmu bahan adalah berupa pigmen (Sidik, 1994: 10). Dalam seni rupa warna menambah kegairahan kerja para seniman dan kepuasan para pengamat, karena warna selamanya menyenangkan. Secara umum warna dapat digolongkan menjadi dua berdasarkan sifatnya yang

khas yaitu warna panas dan dingin. Warna panas terdiri dari merah, kuning dan jingga, sedangkan warna dingin diantaranya hijau, biru serta ungu. Warna yang dihasilkan dari gambar siswa SD N 3 Banjarangkan terlihat sangat bervariasi. Hal itu dapat ditinjau dari keberanian peserta didik dalam membuat kombinasi dan gradasi warna yang satu dengan lainnya terkesan tidak monoton dan mencolok.

4. Komposisi

Komposisi adalah penyusunan atau pengorganisasian dari unsur-unsur seni (Sidik, 1994: 44). Komposisi itu ada dua yaitu komposisi simetris dan komposisi asimetris. Komposisi simetris adalah komposisi yang seimbang antara bidang kiri dengan bidang kanan, atau bidang bawah dan atas. Sedangkan komposisi asimetris adalah tidak seimbang tetapi tetap memberikan kesatuan dan keharmonisan. Dalam pengamatan penulis gambar yang dihasilkan oleh siswa SD N 3 Banjarangkan menerapkan komposisi asimetris dengan tujuan lebih dinamis dalam penampilan karya-karyanya.

5. Proporsi

Proporsi merupakan hubungan antara bagian-bagian atau hubungan antara bagian dengan keseluruhan. Proporsi itu dapat mengenai warna, cahaya, gelap, bentuk, atau jumlah elemen desain lainnya yang dapat diukur misalnya proporsi tubuh manusia baik pria maupun wanita dan lain-lain. Beberapa siswa di SD N 3 Banjarangkan sudah mengenal proporsi walaupun belum sempurna seperti pada kenyataannya. Siswa disana cukup berhasil menampilkan bentuk kaki, kepala dan badan kelinci. Hal itu terlihat pada gambar nomor 1, terdapat bentuk kelinci, sekalipun proporsinya belum sempurna.

6. Kesatuan

Kesatuan atau unity yaitu penyusunan atau pengorganisasian daripada elemen-elemen seni sedemikian luasnya sehingga menjadi kesatuan, organik, ada harmoni antara bagian-bagian dengan keseluruhannya (Djelantik, 2004: 47). Untuk mencari kesatuan seperti yang dijelaskan di atas tanpa dipraktekkan cukup sulit. Maka dengan demikian antara teori dengan praktek harus seimbang walaupun aturan-aturan tersebut tidak sepenuhnya dilakukan, tetapi bagi orang pemula itu sangat penting dan dapat menjembati kesulitannya. Bagi siswa SD N 3 Banjarangkan hal ini telah dapat diwujudkan pada gambarnya, karena di dalam setiap mulai berkarya selalu didasari dengan proses kreatif sehingga terwujud karya yang unity.

7. Pusat Perhatian (*point of interest*)

Pusat perhatian itu sama dengan fokus dari suatu susunan. Hal ini tidak dapat diabaikan karena pusat perhatian akan mengarahkan pandangan yang paling penting dari suatu susunan. Gambar yang dihasilkan oleh siswa SD N 3 Banjarangkan apabila ditinjau dari visualisasi objek utama cenderung ditampilkan lebih besar dan ada pula visualisasi latar belakang dibuat sederhana sehingga tidak mengganggu keberadaan *point of interest* pada gambar.

3.6 Evaluasi

Sistem evaluasi pelatihan menggambar bertema di SD N 3 Banjarangkan, Kabupaten Klungkung tidak konvensional karena berbasis pada pengembangan kreatifitas anak. Penilaian langsung dinilai oleh instruktur yang berupa angka. Setelah itu instruktur memberikan masukan

dan arahan pada siswanya. Dengan tujuan untuk memajukan dan mengembangkan hasil gambar siswanya lebih baik dari sebelumnya.

4. Penutup

Berdasarkan uraian sebelumnya dapat disimpulkan bahwa pelatihan menggambar bertema di SD N 3 Banjarangkan, Kabupaten Klungkung dilakukan oleh siswa kelas 4, 5 dan 6. Pelatihan menggambar bertema diadakan setiap hari Sabtu. Dengan menggunakan media berupa kertas gambar, pensil H, Pensil warna, crayon, spidol permanent dan penghapus. Adanya media gambar tersebut para siswanya berlatih menggambar dengan tema kehidupan sehari-hari, lingkungan sekitar dan lain-lain. Proses yang dilalui siswa dalam menggambar bertema ini yaitu: belajar teori tentang dasar menggambar, misalnya membuat garis, bentuk, pewarnaan, gelap terang dan yang lainnya. Kemudian membuat sketsa, mengontur, mewarnai serta membuat tekstur. Hasil yang diperoleh berupa gambar dengan bentuk alam di lingkungan sekitar beserta isinya. Tujuan pelatihan menggambar bertema ini adalah untuk melatih kemampuan siswa secara cepat, kreatifitas, pembebasan imajinasi dan pengembangan karakter. Mengingat pentingnya pelatihan menggambar bertema ini, sangat perlu dipertahankan dan dikembangkan kembali agar siswa siswi SD N 3 Banjarangkan, memiliki skil yang nantinya berguna untuk dimasa depan.

Daftar Pustaka

- Apriyatno, Veri. 2004. *Cara Mudah Menggambar Dengan Pensil*. Jakarta: PT Kawasan Pustaka.
- Djelantik, A, A, M. 2004. *Estetika Sebuah Pengantar*, Cetakan Ketiga. Yogyakarta.: Masyarakat Seni Pertunjukan Indonesia.
- Fajri, Em Zul. Ratu Aprilia Senja. tt. *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia*. Jakarta: Difa Publisher.
- Mofit. 2003. *Cara Mudah Menggambar*. Cetakan Pertama. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Sidik, Fadjar. DKK. 1994. *Desain Elementer*. Cetakan keempat. Yogyakarta: Sekolah Tinggi Seni Rupa (ASRI).
- Tabrani, Primadi. 2014. *Proses Kreasi-Gambar Anak-Proses Belajar*. Denpasar: Erlangga.

<https://id.wikipedia.org>