

Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Kegiatan Pelatihan Menggambar Pada Murid di Sekolah Alam Palembang

*Heri Iswandi, Husni Mubarat

Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indo Global Mandiri
Jl. Jend. Sudirman No. 629 KM.4 Palembang Indonesia. Postal code: 30128

*Corresponding Author e-mail: wandy_dkv@uigm.ac.id

Received: Juni 2024; Revised: Juni 2024; Published: Juni 2024

Abstrak: Pelatihan Menggambar yang diadakan oleh tim PkM dari Universitas Indo Global Mandiri melibatkan murid-murid di Sekolah Dasar Sekolah Alam Palembang sebagai mitra. Adapun jumlah mitra yang mengikuti pelatihan ini sebanyak 75 murid. Pelatihan ini berangkat dari permasalahan dasar, yaitu pada Jenjang awal pendidikan di Sekolah Dasar, orangtua dan guru hendaknya tidak hanya berfokus mengajarkan anak mereka untuk membaca, menulis, dan berhitung. Akan tetapi juga pengembangan kecerdasan interpersonal mereka juga harus diasah dan diperhatikan. Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang dalam memahami perasaan orang lain, memotivasi dan mudah memiliki hubungan sosial dengan lingkungan sekitarnya. Permasalahan lainnya, pada konteks pendidikan, di Sekolah-sekolah tidak jarang ditemui yang mengajarkan tentang bidang seni merupakan guru yang bukan bidangnya atau tidak memiliki kompetensi dibidang seni, terutama seni rupa. Pelatihan ini bertujuan untuk menambah, mengasah keterampilan, kreatifitas serta yang lebih terpenting adalah mengasah kecerdasan interpersonal mereka. Kegiatan PkM yang dilaksanakan ini menggunakan metode Survei, wawancara, sosialisasi, dan Pelatihan. Adapun hasil kegiatan menggambar untuk murid Sekolah Dasar diantaranya adalah menghasilkan karya gambar yang memiliki nilai estetik, serta sesuai dengan unsur-unsur dan kaedah pada bidang seni rupa. Peserta juga dapat pengetahuan terkait dengan bahan, alat dan teknik yang digunakan untuk menggambar, serta yang paling terpenting adalah dapat mengasah kecerdasan interpersonal untuk peka terhadap lingkungan sekitar baik dalam bersosialisasi, maupun dalam merespon benda ataupun objek disekitar untuk diadikan ide dalam menciptakan atau menghasilkan sebuah karya seni.

Kata Kunci : Peningkatan, Kecerdasan Interpersonal, Pelatihan, Menggambar

Graphic Arts Training Using Cutting Techniques to Increase Student Skills in Palembang

Abstract: The Drawing Training held by the PkM team from Indo Global Mandiri University involved students at Sekolah Alam Palembang Elementary School as partners. The number of partners who took part in this training was 75 students. This training starts from the basic problem, namely that at the initial level of education in elementary school, parents and teachers should not only focus on teaching their children to read, write and count. However, the development of their interpersonal intelligence must also be honed and paid attention to. Interpersonal intelligence is a person's ability to understand other people's feelings, motivate and easily have social relationships with the surrounding environment. Another problem, in the educational context, is that in schools it is not uncommon to find teachers who teach about the arts, who are not in the field or do not have competence in the arts, especially fine arts. This training aims to increase, hone their skills, creativity and, more importantly, hone their interpersonal intelligence. The PkM activities carried out use survey, interview, outreach and training methods. The results of drawing activities for elementary school students include producing drawings that have aesthetic value, and are in accordance with the elements and rules in the field of fine arts. Participants also gain knowledge related to materials, tools and techniques used for drawing, and the most important thing is to be able to hone their interpersonal intelligence to be sensitive to the surrounding environment both in socializing, and in responding to things or objects around them to use as ideas in creating or producing a work of art.

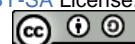
Keywords : Enhancement, Interpersonal Intelligence, training, draw

How to Cite: Iswandi, H., & Mubarat, H. (2024). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Kegiatan Pelatihan Menggambar Pada Murid di Sekolah Alam Palembang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 9(2), 313–329. <https://doi.org/10.36312/linov.v9i2.1962>



<https://doi.org/10.36312/linov.v9i2.1962>

Copyright© 2024, Iswandi dan Mubarat
This is an open-access article under the CC-BY-SA License.



PENDAHULUAN

Kecerdasan interpersonal merupakan kemampuan seseorang dalam memahami perasaan orang lain, memotivasi dan mudah memiliki hubungan sosial yang dengan lingkungan sekitar (Pahrul et al., 2019). Pengembangan kecerdasan interpersonal seringkali dikesampingkan dan tidak terlalu diperhitungkan oleh orang tua dan guru, para orang tua hanya sibuk mengajarkan anak-anak mereka belajar membaca, menulis dan berhitung. Asumsi mereka anak cerdas itu ketika seorang anak pintar membaca, menulis dan berhitung. Namun ada beberapa orang tua yang mengkhawatirkan kecerdasan interpersonal anaknya. Untuk itu perlu adanya pendidikan seni yang diajarkan oleh guru di sekolah guna sebagai pengembangan kecerdasan interpersonal tehadap murid-murid di Sekolah Dasar.

Adapun kekhawatiran dari beberapa orang tua terhadap kecerdasan interpersonal anaknya juga perlu menjadi perhatian kita semua sebagai guru, tenaga pendidik, dan juga dosen-dosen yang tidak hanya mengajar, akan tetapi juga melakukan Pengabdian kepada Masyarakat untuk bisa bermanfaat bagi masyarakat banyak. Permasalahan lainnya tidak hanya kecerdasan interpersonal pada anak, akan tetapi juga pada guru dan tenaga pendidik yang memang pada dasarnya tidak memiliki kompetensi dalam membantu meningkatkan kecerdasan interpersonal dengan menerapkan pendidikan seni pada murid di Sekolah Dasar. Pendidikan seni juga merupakan bagian terpenting dalam membentuk mental, kreativitas serta keterampilan murid di sekolah.

Melihat pendidikan seni yang diterapkan ditingkat pendidikan dasar, ada baiknya beberapa kalangan seperti guru, pemerintah, dan pemerhati dunia pendidikan menelusuri lebih dalam, apakah telah sesuai dengan substansi pendidikan seni yang sesungguhnya. Kemudian bagaimana strategi belajar-mengajarnya, bagaimana ketersediaan fasilitasnya, bagaimana motivasi muridnya, alokasi waktu sebagaimana yang diterapkan pada kurikulumnya, dan yang paling penting adalah apakah guru yang mengajar pelajaran seni itu sudah memiliki kompetensi yang sesuai dengan apa yang mereka ajarkan. Minimal mengerti dan faham tentang aspek dan seluk-beluk seni, khususnya seni rupa. Selain itu, ada hal yang penting menjadi perhatian kita semua sebagai pendidik yang bergelut dibidang seni, realitasnya ada anggapan bahwa pelajaran seni khususnya seni rupa masih disepelikan di lingkungan sekolah, sehingga guru atau pengajarnya siapa saja yang itu tidak sesuai dengan kompetensinya, bisa mengajar atau sebagai pengampu pada mata pelajaran tersebut.

Adapun pendidikan seni sebenarnya sangat penting bagi murid-murid di sekolah, mengingat seni juga memberikan dampak positif bagi mereka. Seperti yang dituliskan oleh Alfa Kristanto pada Artikelnya yang berjudul Memahami Paradigma Pendidikan Seni :

“Pendidikan dalam seni pada mulanya dikemukakan oleh golongan esensialis bahwa secara harfiah seni sebagai materi atau disiplin ilmu perlu dan penting diberikan kepada murid-murid di sekolah. Skills dalam menggambar, melukis, mematung, membuat karya seni grafis, menari, musik, teater perlu diajarkan kepada anak dalam kerangka pengembangan dan pelestarian kesenian yang ada. Kesenian hasil budaya perlu dikanali, dipelajari agar dapat dijaga, dikembangkan dan dilestarikan, agar seni budaya yang ada di negara kita tidak dilupakan begitu saja. Penerapan pendidikan seni sejalan dengan pandangan pendidikan sebagai proses unkulturas (proses pembudayaan) yang dilakukan untuk mewariskan/menanamkan nilai-nilai budaya antargenerasi” (Kristanto, 2017).

Hal serupa juga diungkapkan oleh Denden Setiaji pada jurnalnya :

"Pendidikan Seni di sekolah mempunyai peran yang sangat penting terhadap pengembangan individu antara pengembangan mental, emosional, kreativitas, estetika sosial dan fisik para murid. Aspek kreativitas mempunyai peranan yang sangat krusial dalam kehidupan manusia, terutama murid di sekolah yang baru mengenyam pendidikan awal. Apalagi di masa pembangunan ini, orang yang berdaya kreatif sangat dibutuhkan guna mengembangkan ide-ide yang konstruktif untuk membantu pemerintah dan masyarakat dalam memajukan kehidupan dan berkebudayaan"(Setiaji, 2023).

Seni adalah bidang yang mendasarkan diri pada keindahan yang mempunyai peran signifikan bagi pendidikan seni kedepannya. Konsep pendidikan seni di Sekolah Dasar diarahkan pada pembentukan sikap, sehingga terjadi keseimbangan intelektual, kecerdasan, mental, fisik dan moral anak, karena pada masa usia Sekolah Dasar, perkembangan mental dan fisik anak sedang pada tahap perkembangan yang tinggi. Sehingga untuk mengoptimalkan kreativitasnya, maka pendidikan seni merupakan salah satu cara yang tepat untuk digunakan (Purhanudin, 2016).

Pentingnya pendidikan seni di Sekolah Dasar, maka seharusnya orang tua, guru, serta pemerhati dunia pendidikan di negeri ini bisa tergerak hatinya untuk bisa mengoptimalkan mata pelajaran pada bidang seni, khususnya seni rupa. Adapun pada bidang seni rupa, murid-murid bisa diajarkan untuk menggambar, agar mereka bisa menuangkan kreativitas serta imajinasi mereka pada sebuah objek gambar.

Menurut Farokhi dan Masoud dalam jurnal (Pahrul et al., 2019), Menggambar merupakan ekspresi simbolis dan ungkapan batin (the unconscious). Perasaan alam bawah sadar bisa tercipta melalui alam bawah sadar, dan tidak dapat disamarkan dengan mudah dalam hal komunikasi dengan bahasa verbal. Ketika sebuah karya gambar tercipta dari alam bawah sadar seseorang, sejumlah besar informasi psikologis dihasilkan, dan kedalaman jiwa dan dapat ditangkap melalui hasil gambar yang dibuat.

Menurut Sumanto menggambar merupakan kegiatan seseorang atau individu untuk menuangkan ide serta apa yang dirasakannya, baik mental maupun visual dalam bentuk garis maupun warna (Sianturi et al., 2023). Sedangkan menurut Nurasiyah dalam Jurnalnya, menggambar merupakan suatu aktivitas atau kegiatan awal dari seseorang dalam berkarya pada bidang seni rupa. Berkarya dengan materi membuat gambar yang bersifat imajinatif yang cocok untuk mengembangkan kemampuan dari seseorang (Lubis, 2022).

Dari beberapa penjelasan di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa menggambar merupakan kegiatan yang disenangi oleh suatu individu, dapat menghibur si pembuatnya, alat untuk mengungkapkan ide, pemikiran, ekspresi, emosi, dan imajinasi si pembuatnya. Gambar juga dapat mengungkapkan sesuatu kenyataan tentang realitas kehidupan. Gambar juga sebagai alat ukur untuk mengetahui kreativitas seseorang dalam menuangkan idenya.

Kegiatan seni yang dilakukan dengan menggambar dapat meningkatkan kecerdasan interpersonal bagi murid di Sekolah Dasar. Melalui kegiatan menggambar, anak-anak dapat berbagi dengan teman sebayanya, menghargai dan mengapresiasi coretan yang dibuat oleh temannya serta anak akan berbagi ruang dan ide pikirannya (Pahrul et al., 2019).

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan di atas, maka penulis beserta tim PkM di Universitas Indo Global Mandiri berinisiatif untuk memberikan pelatihan kepada murid Sekolah Dasar guna untuk menambah kemampuan mereka dalam

memahami dan mendalami bidang seni pada konteks menggambar dengan menghasilkan karya menggambar yang sesuai dengan kaedah dan unsur seni rupa. Selain itu, pelatihan ini juga sebagai pemenuhan salah satu Tri Dharma Perguruan Tinggi pada unsur Pengabdian kepada Masyarakat. Adapun Judul dari Pengabdian kepada Masyarakat yang dilaksanakan oleh penulis yaitu : "Peningkatan Kecerdasan Interpersonal Melalui Kegiatan Pelatihan Menggambar pada Murid di Sekolah Alam Palembang".

Adapun pelatihan menggambar ini dilaksanakan di Sekolah Alam Palembang. Yang beralamat di Jalan Gub. H. Bastari, 8 Ulu, Kecamatan Seberang Ulu I, Kota Palembang, Provinsi Sumatera Selatan. Alasan penulis memilih sekolah ini untuk pelaksanaan Pengabdian kepada Masyarakat, mengingat konsep sekolahnya yang unik, lokasinya yang strategis, murid-muridnya yang sangat responsif dan antusias, serta penulis pernah beberapa kali dipercaya untuk menjadi juri diberbagai kegiatan lomba pada sekolah tersebut.

Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk memberikan pengetahuan kepada murid di Sekolah Dasar, tentang pengenalan bahan, alat dan teknik yang digunakan dalam menggambar. Selanjutnya juga menambah keterampilan dan kreativitas untuk menghasilkan karya seni yang memiliki nilai tinggi, serta meningkatkan kecerdasan interpersonal para peserta untuk bisa lebih peka pada lingkungan sosial disekitarnya.

METODE PELAKSANAAN

Metode adalah suatu langkah yang diterapkan untuk mengimplementasikan rencana yang sudah dirancang dalam suatu kegiatan nyata di lingkungan sosial, sehingga tujuan yang telah dibuat dan disusun tadi, hendaknya tercapai secara optimal (Praswoto, 2017:272). Sedangkan menurut Jujun dalam (Husni et al., 2022) "metode adalah suatu langkah kerja atau cara untuk mengungkap sesuatu fenomena, yang mempunyai tahap-tahap praktek dalam masa yang relatif singkat dan dilaksanakan se-efektif mungkin. Dengan pelaksanaan pelatihan pada waktu yang tersedia lebih singkat maka muatan materi untuk menambahkan keterampilan yang diberikan kepada peserta pelatihan harus memiliki tahapan-tahapan yang sederhana, tidak rumit, jelas dan tepat sasaran. Sehingga pelatihan yang tergolong atau kategori dengan waktu yang singkat tadi dapat dioptimalkan.

Adapun uraian dari penjelasan di atas dapat dimengerti bahwa dalam sebuah kegiatan workshop ataupun pelatihan yang akan diadakan, perlu disusun langkah dan metodenya dengan efektif, sehingga kegiatan pelatihan dengan waktu yang tergolong singkat tadi dapat mencapai tujuan ataupun capaian yang telah ditargetkan. Oleh sebab itu, pada pelaksanaan kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) pelatihan menggambar bagi murid SD di Palembang, perlu adanya langkah kerja dan metode yang tepat. Agar peserta pelatihan atau murid-murid tadi dapat menerima materi dengan baik dan jelas. Dari beberapa survei dan pertimbangan dari penulis dengan melihat dari respon, kesiapan dan kebutuhan murid Sekolah Dasar di Palembang, adapun metode pelatihan yang diterapkan oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Persiapan untuk Pelaksanaan Pelatihan. Adapun persiapan yang dilakukan adalah:
 - a. Mempersiapkan materi menggambar serta memberikan contoh-contoh karya gambar kepada peserta pelatihan. Adapun materi yang disampaikan penulis beserta tim PkM adalah berisikan tentang pengetahuan dan lingkup Seni

- rupa, serta pengenalan alat-alat dan bahan menggambar yang nantinya akan dipraktekkan.
- b. Menetukan lokasi atau tempat pelatihan, adapun tempat pelatihan harus kondusif untuk penyampaikan materi dan melakukan praktek, serta yang paling terpenting adalah ukuran ruangan sesuai dengan kapasitas atau jumlah untuk peserta pelatihan.
 - c. Mempersiapkan bahan dan alat untuk pelatihan menggambar dengan menggunakan kertas gambar serta media-media untuk menggambar seperti pensil, crayon/pastel, cat air, dan pensil warna.
 - d. Menetapkan jadwal pelaksanaan pelatihan. Adapun pelaksanaan kegiatan pelatihan menggambar diadakan selama 1 hari.
2. Metode sosialisasi.
- Adapun kegiatan sosialisasi ini sangat penting dilakukan, mengingat untuk peserta pelatihan bisa memulai untuk melakukan praktek, mereka harus mengetahui terlebih dahulu bahan dan alat yang digunakan untuk menggambar serta langkah kerja yang dilakukan.
3. Metode Praktikum.
- Yaitu peserta pelatihan atau murid-murid Sekolah Dasar langsung mempraktikkan dengan membuat karya gambar. Dengan mengikuti prosesnya dari awal, yaitu membuat sketsa terlebih dahulu, kemudian membuat objek pada sketsa yang dibuat tadi menjadi lebih detail. Langkah selanjutnya yaitu tahap pewarnaan, dan yang terakhir yaitu tahap penyelesaian akhir atau *finishing*.
4. Metode bimbingan, yaitu memberikan arahan, masukan dan membimbing seluruh peserta atau murid pada saat melakukan praktikum yaitu membuat karya gambar.
5. Evaluasi kegiatan,
- Adapun evaluasi kegiatan bertujuan untuk sejauh mana penulis atau tim PkM dapat mengetahui apakah peserta pelatihan dapat memahami dan mengikuti pelatihan tersebut dengan baik dan maksimal. Sehingga ilmu yang mereka dapatkan pada pelatihan ini benar-benar bisa bermanfaat buat mereka kedepannya.

HASIL DAN DISKUSI

Kegiatan menggambar merupakan sebuah praktek yang dapat mengasah kecerdasan interpersonal dari peserta pelatihan. Menggambar juga erat kaitannya dengan proses kegiatan awal yang dilakukan oleh seseorang dalam berkarya pada bidang seni rupa. Kegiatan menggambar secara terminologinya adalah kemampuan untuk menciptakan suatu gambar dengan menghadirkan berbagai objek yang diimajinasikan (Lubis, 2022). Kreativitas dalam sebuah berkarya pada bidang seni rupa termasuk menggambar dapat diartikan sebagai kemampuan seseorang untuk menghasilkan, menciptakan, menemukan dan mentransformasikan sebuah ide dan gagasan baru yang realisasikan ke dalam komposisi suatu hasil karya seni rupa dalam bentuk karya menggambar, didukung dengan pengetahuan serta kemampuan terampil yang dimilikinya.

Menggambar adalah suatu usaha dalam mengungkapkan dan mengkomunikasikan suatu pikiran, ide/gagasan, ataupun imajinasi dalam bentuk visual yang memiliki nilai estetik yang tinggi dengan menerapkan unsur rupa, seperti garis, bidang, bangun, ruang warna, gelap terang, dan tekstur untuk menciptakan sebuah karya seni rupa (Lubis, 2022). Sedangkan Imajinasi adalah suatu proses

kegiatan membayangkan sesuatu berdasarkan pengalaman yang tersimpan pada memori atau pikiran seseorang (Syafii, 2006 : 3-7).

Seperti ang diuangkapkan Rara Dini Pebrianty dan Joko Pamungkas pada urnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini menyebutkan :

“Menggambar adalah suatu kegiatan yang dilakukan seseorang dengan tujuan untuk mengasah kepekaan mereka dalam menelaah objek yang mereka lihat pada kehidupan nyata baik secara langsung maupun tidak langsung. Menggambar merupakan sebuah alternatif pendekatan konsepsi pendidikan seni rupa, baik kepada anak-anak maupun remaja, guna mengasah kemampuan dan keterampilan mereka dalam membuat sebuah karya seni rupa”(Dini Pebrianty & Pamungkas, 2023).

Dalam menggambar seseorang membuat sebuah bentuk, adapun bentuk dalam konteks menggambar adalah istilah yang gampang dikacaukan dengan raut, dalam bahasa Inggris bentuk merupakan form, bentuk merupakan keseluruhan rupa sebuah rancangan walaupun raut merupakan unsur pengenal yang utama. Kita juga mengenal bentuk dari unsur garis, bidang, ukuran, warna, dsb. Dengan kata lain, semua unsur elemen rupa sekaligus disebut bentuk. Sedangkan racana menentukan cara sebuah bentuk dibangun, atau cara menghadirkan beberapa bentuk tersusun. Racana adalah keseluruhan organisasi dalam ruang, yakni sebuah kerangka yang menopang keseluruhan susunan raut, garis, bidang, dan warna.

Dengan kata lain rancangan merupakan wujud untuk melahirkan sebuah bentuk yang dapat dipahami dan dinikmati dengan lebih sempurna. Pemahaman ini untuk lebih jelasnya tidak terlepas dari proses gambar menggambar, yang diawali dengan coret-mencoret atau sketsa-sketsa yang melahirkan gambar dari suatu bentuk objek yang diamati, kemudian disebut dengan menggambar bentuk. Gambar yang digunakan untuk merepresentasi suatu objek, khususnya benda-benda yang tidak bergerak (benda mati), disebut gambar alam benda (*still life*).

Pada gambar alam benda ini dapat digambar objek seperti gelas, botol, sepatu, tas, kendi, bunga, buah-buahan dan sebagainya yang diatur secara artistik. Pada dunia pendidikan, menggambar alam benda ini lebih dikenal dengan menggambar bentuk. Gambar bentuk sebagaimana alam benda berusaha menampilkan objek yang digambar dengan setepat-tepatnya.

Menggambar bentuk sedikit berbeda dengan gambar alam benda karena harus mengikuti model atau objek yang digambar, sedangkan dalam gambar alam benda bisa saja bertolak dari objek yang ada dalam ingatan atau imajinasi. Menggambar bentuk adalah suatu kegiatan memindahkan objek model yang dilihat langsung, ke atas bidang gambar dengan lebih mengutamakan kemiripan terhadap model tersebut. Menggambar bentuk juga identik dengan fotografi, yaitu memindahkan objek yang ada di depan mata ke bidang gambar. Kegiatan fotografi menggunakan alat tustel yang menangkap bentuk objek melalui lensa di dalamnya, lalu dipantulkan ke film untuk merekam bentuk tersebut. Jika rekaman itu diprint maka akan tercetak objek tadi pada kertas foto.

Pada kegiatan menggambar, pekerjaan tustel pada fotografi itu digantikan oleh manusia. Si Penggambar secara langsung mengamati model yang ada di depannya, lalu mencerna dalam otak, terus memerintahkan tangan untuk mencoretkan pada kertas gambar. Hasil gambar yang diharapkan adalah sangat mirip dengan model tersebut. Kegiatan menggambar diawali dengan membuat sketsa bentuk objek-objek yang diamati. Sketsa merupakan kerangka bentuk objek

model yang semula berada dalam pemikiran, lalu dituangkan atau digoreskan ke bidang gambar(Dini Pebrianty & Pamungkas, 2023).

Adapun peranan sketsa adalah untuk mempermudah dalam memahami objek yang digambar secara garis besarnya, sebelum objek tersebut terlaksana menurut raut sebenarnya. Sejauh sketsa tersebut dapat komunikatif bagi orang awam yang mengamatinya, maka sketsa tersebut dapat dikatakan mendekati sempurna. Sempurna dalam arti adanya penyesuaian antara gagasan/imajinasi dan pengungkapan ke dalam sketsa sedetil mungkin terhadap objek gambar yang diamati.

Pada waktu pertama mengamati objek model menggambar bentuk, kita lebih mengutamakan penangkapan bentuk secara keseluruhan, karena bentuk keseluruhan merupakan salah satu faktor yang penting dan menentukan keberhasilan gambar bentuk. Bentuk keseluruhan lebih menjamin kemiripan gambar bentuk yang kita buat. Dengan menampilkan bentuk keseluruhan itu, kita atau orang lain akan lebih mudah mengenal benda-benda yang kita gambarkan. Misalnya gambar buah-buahan, bunga, tas, sepatu, sepeda motor, mobil, dsb. Contoh sederhana dalam penggambaran bola. Bentuk yang bulat belum tentu akan dikenali sebagai bola, apabila belum dibentuk sedemikian rupa dengan tanda-tanda sebuah bola. Mungkin saja bulat dalam artian lingkaran, piringan, dan lain sebagainya. Jadi faktor yang menunjang kemiripan menjadi sebuah bola itu harus diperhatikan oleh si penggambarnya. Sebuah bola tentu harus terlihat plastis dan cembung yang diwujudkan dengan teknik arsiran.

Dari contoh di atas dapat dipahami bahwa hanya dengan penampilan bentuk keseluruhan saja dari sebuah model belum memadai. Jika ada seseorang bertanya jenis bola apa yang kamu gemari, maka si penggambar harus dapat menjawab dengan tepat, karena dia memang mampu menampilkan karakter sebuah bola apa yang dimaksud. Misalnya bola tenis, bola pingpong, bola basket, bola kaki, bola golf dan sebagainya.

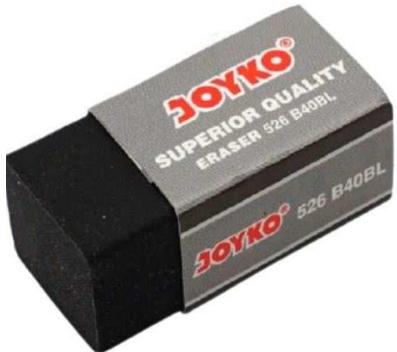
Eksistensi dalam bidang seni rupa, erat hubungannya dengan aktivitas berkesenian yang diimplementasikan dalam kegiatan menggambar. Kreativitas dalam. Merangsang dan melatih kreativitas anak semenjak dini, adalah sebuah upaya dari orang tua yang patut diapresiasi. Mengingat dengan upaya tersebut, setidaknya orang tua sudah mencoba untuk membekali anak mereka untuk mampu menciptakan sebuah karya seni dengan hasil keterampilan dan kreativitas. Kegiatan menggambar merupakan kegiatan yang relevan untuk anak yang berada pada jenjang Sekolah Dasar. Adapun kegiatan menggambar juga merupakan upaya untuk mengaktualisasikan, mengekspresikan diri dan membantu anak untuk mengembangkan serta meningkatkan ruang imajiner pada pikiran mereka dan kreativitasnya dalam mengolah garis, warna, bentuk, dan tekstur dengan kegiatan menggambar yang dituangkan melalui ekspresi mereka secara bebas, spontan, kreatif, unik dan bersifat perrangan/individual (Sartika Ukar et al., 2021).

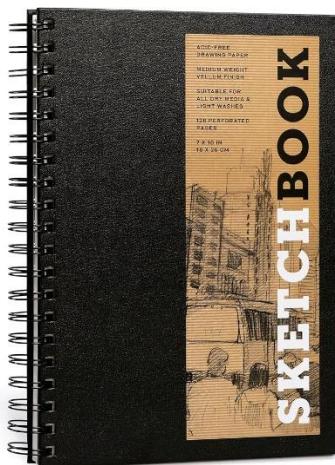
Berdasarkan dari penjelasan di atas, adapun tujuan dilaksanakannya kegiatan pelatihan ini adalah bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal peserta atau murid di Sekolah Dasar untuk membentuk karakter serta mental yang kuat, dan juga menambah keterampilan serta kreativitas mereka dalam bidang seni rupa. Pada dasarnya keterampilan merupakan kemampuan yang sebenarnya telah ada dan sudah melekat pada diri seseorang awal mereka lahir ke dunia ini, tinggal bagaimana pendidikan berperan untuk bisa mempersiapkan dan membimbing murid-murid agar dapat dididik, dilatih, dibimbing, diasah serta dikembangkan secara

terus-menerus, sehingga ilmu dan keterampilan tersebut dapat bermanfaat bagi mereka nantinya ketika berada di tengah-tengah masyarakat.

1. Pengenalan Media untuk Menggambar

Tabel 1. Jenis Media untuk Menggambar

No.	Jenis Alat/Bahan	Fungsinya
1.	Pensil	<p>Pensil berfungsi untuk membuat sketsa awal pada kertas gambar. Adapun sketsa sangat menentukan dari hasil karya nantinya. Penggunaan pensil sangat efektif, melihat pensil bisa dihapus jika salah satu pada bagian objek gambar salah.</p> 
2.	Penghapus	<p>Adapun Penghapus berguna untuk menghapus goresan atau tarikan garis pada kertas yang sedang digambar. Kualitas penghapus juga berpengaruh terhadap daya dan hasil yang dihapusnya. Jika kualitas pengapusnya bagus, maka kertas akan terlihat bersih dengan hasil sedia kala.</p> 
3.	Kertas Gambar	<p>Kertas menggambar adalah sebuah media dengan bahan yang halus berwarna putih dengan ketebalan dan ukuran</p>



bervariasi, sesuai dengan kebutuhan dari penggunaanya. Dalam konteks seni rupa tentang penggunaan media, adapun dari kertas menggambar ini banyak jenisnya, sesuai dengan kebutuhan si pemakainya mereka mau menggunakan media apa. Seperti pensil tulis, pensil warna, crayon/pastel, atau cat air.

No.	Jenis Bahan/Alat	Fungsinya
4.	Pensil Warna	<p>Pensil warna adalah media seni yang dibuat dari inti berpigmen kecil yang terbungkus dalam cangkang silinder kau seperti hal na pensil. Namun, berbeda dengan pensil grafit dan pensil arang, inti pensil warna berbahan dasar lilin atau minyak dan mengandung berbagai proporsi pigmen, zat tambahan, dan bahan pengikat.</p> 
5.	Krayon/Pastel	<p>Krayon adalah bahan menggambar yang terbuat dari lilin yang berwarna. Adapun jumlah warna menyesuaikan dari jenis dan merk crayon yang di jual. Adapun kraon terbuat dari bahan lilin parafin. Lilin parafin dipanaskan dan kemudian didinginkan untuk mencapai suhu yang tepat di mana zat lilin yang digunakan dapat diwarnai atau ditorehkan pada media kertas dan lain sebagainya.</p> 

No.	Jenis Alat/Bahan	Fungsinya
6.	Cat Air (Water Colour)	<p>Cat lukis dengan medium lukis yang menggunakan pigmen dengan pelarut air. Adapun teknik yang bisa diterapkan untuk melukis dan menggambar adalah, teknik aquarel/transparan. Teknik ini pada umumnya banyak menggunakan campuran air, sehingga pada saat penguasaan pada kertas, warna putih kertas masih kelihatan pada bidang yang sudah diwarnai tadi. Selanjutnya yaitu teknik plakat yang sedikit menggunakan air, sehingga sapuan kuas pada saatnya tergolong tebal.</p> 
7.	Kuas Cat Menggambar	<p>Kuas berfungsi untuk sebagai alat untuk menyapukan dan meratakan cat air. Jika hendak dipakai untuk menggambar, sebaiknya kuas dibasahi dulu. Agar saat penguasaan bulu kuas terasa lebih lembut dan tidak kasar. Adapun ukuran kuas yang digunakan untuk menggambar atau melukis menyesuaikan dengan bidang gambar yang akan diberikan warna. Perbedaan kuas yang digunakan untuk basis air dan basis minyak terlihat pada jenis bulu pada kuas. Bulu pada kuas cat minyak berbentuk lebih keras dan kasar. Sedangkan bulu pada kuas cat air lebih lembut dan halus.</p> 

2. Kegiatan Praktek Menggambar

Kegiatan praktek menggambar merupakan implementasi dari materi yang mereka terima pada saat pelatihan di awal. Untuk memahami secara menyeluruh, para peserta diwajibkan untuk bisa fokus dan menyimak secara baik pada saat pemateri menyampaikan materi terkait dengan lingkup seni rupa, khususnya memahami cara membuat karya gambar. Karena untuk bisa menguasai keterampilan, seseorang tidak akan bisa hanya mengetahuinya secara teoritis, akan tetapi juga dari segi praktikum. Selain itu, yang lebih terpenting adalah bagaimana murid-murid dapat mengetahui tahapan-tahapan dalam membuat karya gambar dari tahapan awal hingga akhir. Sehingga langkah kerjanya jelas dan mudah untuk dimengerti. Adapun tahapan-tahapan dalam membuat karya gambar adalah sebagai berikut :

a. Membuat Sketsa



Gambar 1. Kegiatan Praktek Membuat Karya Gambar (Tahap Pembuatan Sketsa)

Lokasi : Sekolah Alam Palembang

Sumber : Di Foto oleh (Muhammad Idris, 2024).

Berdasarkan dari Gambar di atas, langkah awal dalam membuat sebuah karya seni rupa adalah membuat sketsa atau rancangan awal. Sketsa merupakan gambaran objek yang dibuat menggunakan garis. Garis itu sendiri terbentuk dari tarikan atau goresan dari satu titik ke titik lainnya menggunakan pensil, pena, tinta atau lain sebagainya. Seperti yang diungkapkan Dharsono dalam Buku : Garis merupakan dua titik yang dihubungkan. Pada dunia seni rupa seringkali kehadiran "garis" bukan saja hanya sebagai garis tetapi kadang sebagai simbol emosi yang diungkapkan lewat garis atau lebih tepat disebut dengan goresan. Goresan atau garis yang dibuat oleh seorang seniman akan memberikan kesan psikologis yang berbeda pada setiap garis yang dihadirkan. Sehingga dari kesan yang berbeda maka garis mempunyai karakter yang berbeda pada setiap goresan yang lahir dari seniman (Dharsono, 2004 : 21).

b. Proses Pewarnaan



Gambar 2. Kegiatan Praktek Membuat Karya Gambar (Tahap Pewarnaan)

Lokasi : Sekolah Alam Palembang

Sumber : Di Foto oleh (Muhammad Idris, 2024).

Langkah Berikutnya adalah tahapan mewarnai, yaitu kelanjutan dari tahap membuat sketsa. Pada tahap mewarnai, murid-murid dituntut untuk bisa lebih kreatif untuk bisa menerapkan dan mengkombinasikan warna yang mereka terapkan pada karya gambar mereka. Suatu benda dapat dikenali dengan berbagai warna seperti merah, kuning, hijau, biru dan sebagainya, karena secara alami mata kita dapat menangkap cahaya yang dipantulkan dari permukaan cahaya tersebut. Ada 3 unsur pemberian warna sesuai fungsinya yaitu ;1. warna sebagai warna, 2. warna sebagai representasi alam dan 3. warna sebagai tanda/lambang/simbol.

1. Warna Sebagai Warna

Kehadiran warna tersebut sekedar untuk memberi tanda pada suatu benda atau barang, atau hanya untuk membedakan ciri benda satu dengan yang lainnya tanpa maksud tertentu dan tidak memberikan pretensi apapun. Warna-warna tidak perlu dipahami dan dihayati karena kehadirannya hanya sebagai tanda dan lebih dari itu hanya sebagai pemanis permukaan.

2. Warna Sebagai Representasi Alam

Kehadiran warna merupakan penggambaran sifat objek secara nyata, atau penggambaran dari suatu objek alam sesuai dengan apa yang dilihatnya. Misalnya: warna hijau untuk menggambarkan daun, rumput dan biru untuk laut, gunung, langit dan sebagainya. Warna-warna tersebut sekedar memberikan ilustrasi dan tidak mengandung maksud lain kecuali memberikan gambaran dari apa yang dilihatnya. Warna-warna ini banyak dipakai oleh kaum naturalis dan realis dan juga pada karya representatif lainnya.

3. Warna Sebagai Tanda/Lambang/Simbol

Di sini kehadiran warna merupakan lambang atau melambangkan sesuatu yang merupakan tradisi atau pola umum. Kehadiran warna di sini banyak digarap oleh seniman tradisi dan banyak dipakai untuk memberikan warna pada wayang, batik tradisional, dan tata rupa lain yang punya citra tradisi. Juga kehadiran warna di sini untuk memberikan tanda tertentu yang sudah merupakan suatu kebiasaan

umum atau pola umum, misal tanda merah, hijau dan kuning pada lampu jalan (Dharsono, 2004).



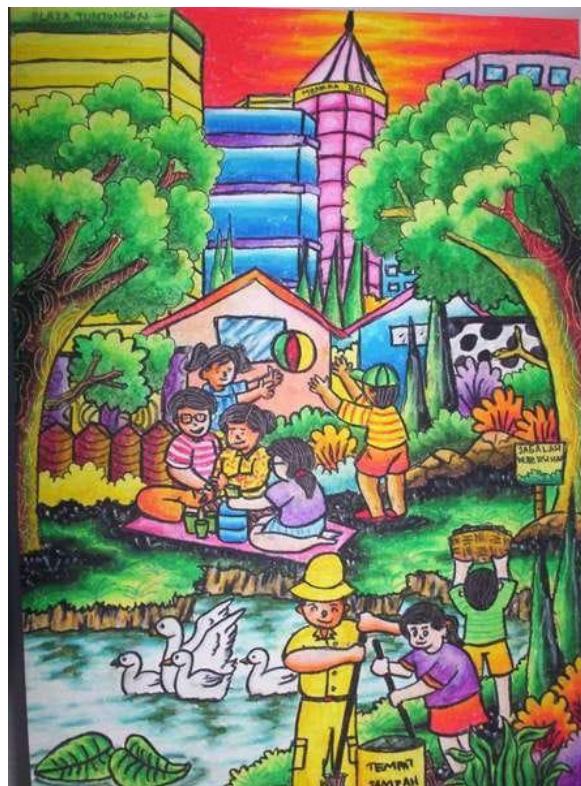
Gambar 3. Suasana Kegiatan Praktek Menggambar Lokasi : Sekolah Alam Palembang
Sumber : Di Foto oleh (Heri Iswandi, 2024).

3. Hasil Kegiatan Pelatihan Menggambar

Kegiatan pelatihan menggambar pada murid di Sekolah Dasar Sekolah Alam Palembang menghasilkan karya gambar yang memiliki nilai keindahan/estetika. Adapun kegiatan pelatihan ini diperlakukan langsung oleh masing-masing dan seluruh peserta secara langsung dengan baik dan memiliki antusias yang tinggi. Dari hasil karya yang dibuat mereka dapat membedakkan kualitas karya yang dibuat tanpa menerapkan unsur-unsur dan kaidah pada seni rupa dengan karya gambar yang mengikuti penerapan unsur-unsur dan kaidah kesenirupaan. Berikut merupakan beberapa karya yang dihasilkan oleh para peserta pelatihan :



Gambar 4. Hasil Karya Gambar (1) Peserta Pelatihan
Sumber : Di Foto oleh (Heri Iswandi, 2024).

**Gambar 5.** Hasil Karya Gambar (2) Peserta Pelatihan

Sumber : Di Foto oleh (Heri Iswandi, 2024).

4. Indikator Capaian Pelatihan

Tabel 3. Indikator Capaian Kegiatan Pelatihan Menggambar

Peningkatan Keterampilan	Indikator Peningkatan Keterampilan	Jumlah Peserta	Persentase
1. Pengetahuan bahan-bahan yang digunakan pada menggambar	Peserta pelatihan dapat mengetahui dengan jelas bahan apa saja yang digunakan untuk menggambar.	50	85 %
2. Pengetahuan alat-alat yang digunakan pada saat menggambar	Peserta dapat mengetahui alat-alat apa saja yang digunakan pada saat menggambar. Dengan memahami cara penggunaannya dan juga tekniknya.	50	86 %
3. Pengetahuan peserta pelatihan terkait dengan tata cara dan teknik menggambar yang baik.	Peserta dapat mengetahui cara menerapkan teknik menggambar yang memiliki unsur rupa dan juga nilai estetikanya.	50	90 %
4. Praktikum/ proses dalam Penciptaan karya menggambar.	Peserta dapat langsung mencoba dan mempraktekkan dalam membuat karya menggambar dengan mengikuti proses dari apa yang disampaikan oleh pemateri.	50	100 %

Berdasarkan dari tabel yang bisa dilihat di atas, adapun indikator capaian yang dapat dilihat dari uraian pada tabel di atas, dapat dipahami bahwa secara keseluruhannya para peserta pelatihan dapat memahami proses dalam membuat karya gambar. Akan tetapi ada beberapa indikator ketercapaian berdasarkan dari tabel di atas, serta ada beberapa aspek yang tidak sepenuhnya persentasi ketercapaian mencapai 100%, terutama pada aspek penguasaan alat dan bahan yang digunakan pada praktik. Faktor tersebut disebabkan karena peserta pelatihan yang masih tergolong pemula sehingga proses penciptaan karya gambar masih belum berhasil secara optimal. Faktor lain juga dipengaruhi oleh ketersediaan waktu pelaksanaan pelatihan yang dapat dikatakan cukup singkat, yaitu hanya 1 hari. Oleh karena itu kegiatan peatihan menggambar ini diharapkan untuk kedepannya akan terus berlanjut, agar peserta pelatihan dapat memperoleh pengalaman di bidang seni rupa dengan lebih baik lagi, serta dapat menciptakan karya yang lebih menarik dan inovatif. Tidak hanya matang pada penerapan teknik, akan tetapi juga menarik pada bentuk objek yang digambar.

KESIMPULAN

Berdasarkan dari keseluruhan kegiatan pada pelatihan menggambar yang diberikan kepada murid SD di Kota Palembang, dapat diberi kesimpulan bahwa peserta dengan jumlah 75 orang semuanya dapat mengikuti pelatihan ini dengan baik dengan antusias yang tinggi. Adapun pelatihan ini memberikan kontribusi kepada murid di Sekolah Dasar untuk meningkatkan keterampilan, kreativitas serta kecerdasan interpersonal terhadap semua peserta pada pelatihan. Adapun tahapan-tahapan yang dilakukan pada pelatihan ini di antaranya yaitu : 1) Peserta mendapatkan materi terkait dengan pengetahuan tentang bidang seni rupa khususnya membuat karya gambar, 2) Pengenalan alat dan bahan yang digunakan pada pembuatan karya gambar, 3) Membuat sketsa, dan 4) Proses pewarnaan pada karya gambar. Adapun tahapan yang diikuti oleh peserta pelatihan merupakan suatu bentuk praktik yang bertujuan untuk memberikan keterampilan menggambar kepada murid di tingkat Sekolah Dasar dan bisa menciptakan karya yang bernilai, tidak hanya dari segi nilai estetika, akan tetapi memiliki makna atau isi pada karya yang mereka buat. Kegiatan menggambar ini juga bertujuan untuk meningkatkan kecerdasan interpersonal pada peserta untuk bisa lebih peka dalam melihat berbagai fenomena dan keadaan sosial disekitar untuk kemudian bisa menjadi sumber ide pada penciptaan karya seni, yaitu karya gambar.

REKOMENDASI

Dengan diadakannya pelatihan ini, penulis beserta tim PkM melihat begitu banyak yang tertarik untuk mengikuti kegiatan ini, serta juga antusias semua peserta yang begitu tinggi, maka kegiatannya ini akan dilaksanakan secara kontinyu. Adapun untuk ke depannya kegiatan pelatihan menggambar ini akan dikemas dari segi varian media, mengingat begitu banyak media seni pada bidang seni rupa yang bisa dikembangkan untuk bisa dipelajari oleh murid Sekolah Dasar dengan mengangkat konsep yang tidak hanya berkaitan dengan zaman modern akan tetapi juga berkaitan dengan kearifan lokal di sebuah daerah. Selain untuk membujuk dan mengingatkan murid-murid di seoklah betapa pentingnya untuk membuat karya dengan mengangkat kearifan lokal di daerah mereka masing-masung, diharapkan karya yang mereka buat dapat memberikan kebaharuan objek gambar dan dapat menjadi daya tarik bagi wisatawan yang berkunjung di daerah mereka masing-masing, khususnya di kota Palembang. Dengan melihat besarnya keinginan dan

minat murid-murid di Sekolah Dasar di kota Palembang untuk mengikuti pelatihan menjadikendala tersendiri untuk kami para tim PkM, karena tidak adanya tempat yang memadai, ketersesedian waktu yang biasanya satu hari dibuat menjadi tiga hari. Agar murid atau peserta pelatihan dapat menyerap ilmunya dengan baik atau tidak-setengah, serta capaian dari pelatihan nantinya sesuai dengan apa yang diharapkan. Dengan diadakannya pelatihan ini diharapkan bisa memberikan kontribusi terhadap dunia pendidikan negeri ini serta dapat menginspirasi teman-teman pengajar agar dapat memberikan bentuk pelatihan lainnya untuk menambah kecerdasan interpersonal murid-murid di tingkat Sekolah Dasar.

ACKNOWLEDGMENT

Ucapan terima kasih kepada :

1. Universitas Indo Global Mandiri (UIGM) yang telah memberikan izin serta dukungan untuk melaksanakan kegiatan pelatihan menggambar ini bagi murid Sekolah Dasar yang diadakan di Sekolah Alam Palembang. Semoga kegiatan pelatihan ini dapat bermanfaat dan menjadi ilmu untuk menambah kecerdasan interpersonal serta menjadi individu yang terampil dan berkualitas.
2. Terima kasih kepada Program Studi Desain Komunikasi Visual UIGM, teman-teman dosen, dan Mahasiswa yang telah banyak membantu demi kelancaran kegiatan ini. Semoga untuk kedepannya kita bisa lebih bergeming lagi untuk bisa memberikan pelatihan guna untuk meningkatkan kualitas SDM di Kota Palembang.

DAFTAR PUSTAKA

- Dini Pebrianty, R., & Pamungkas, J. (2023). Menggambar sebagai Alternatif Pendekatan Konsepsi Pendidikan Seni Rupa Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 536–547. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1.3696>
- Husni, H. M., Iswandi, H., & Halim, B. (2022). Pelatihan Industri Kreatif Melalui Sablon Manual Bagi Mahasiswa Desain Komunikasi Visual Uinversitas Indo Global Mandiri Palembang. *Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 7(4), 517–527. <https://doi.org/10.36312/linov.v7i4.942>
- Kartika, Dharsono Sony, 2004, *Seni Rupa Modern*, Bandung : Rekayasa Sain.
- Kristanto, A. (2017). Memahami Paradigma Pendidikan Seni. *Jurnal Abdiel: Khazanah Pemikiran Teologi, Pendidikan Agama Kristen, Dan Musik Gereja*, 1(01), 119–126. <https://doi.org/10.37368/ja.v1i01.90>
- Lubis, N. A. A. (2022). Meningkatkan Kreativitas Siswa Sekolah Dasar melalui Karya Seni Rupa Menggambar Imajinatif Nurasiyah Anas Lubis Sekolah Tinggi Agama Islam Hikmatul Fadhillah Medan. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(2), 15–25.
- Pahrul, Y., Hartati, S., & Meilani, S. M. (2019). Peningkatan Kecerdasan Interpersonal melalui Kegiatan Menggambar pada Anak Usia Dini. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 461. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.186>
- Purhanudin. (2016). Jurnal Waspada FKIP UNDARIS. *Jurnal Waspada*, 2(3), 12–23.
- Sartika Ukar, D., Taib, B., & Alhadad, B. (2021). Analisis Kreativitas Menggambar Anak Melalui Kegiatan Menggambar. *Jurnal Ilmiah Cahaya Paud*, 3(1), 117–128. <https://doi.org/10.33387/cp.v3i1.2262>
- Setiaji, D. (2023). Analisis Pembelajaran Seni Terhadap Esensi dan Tujuan

- Pendidikan. *Naturalistic: Jurnal Kajian Dan Penelitian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 7(2), 1685–1693. <https://doi.org/10.35568/naturalistic.v7i2.3146>
- Sianturi, L. D. S., Sari, E. P., Susanti, N. P. D. A., & Watini, S. (2023). Implementasi Model Atik dalam Meningkatkan Kemampuan Menggambar Jari Tangan di TK Kids Holistik-Manokwari. *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 6(6), 4004–4011. <https://doi.org/10.54371/jiip.v6i6.2124>
- Syafii, dkk. (2006). *Materi dan Pembelajaran Kertakes SD*. Jakarta : Universitas Terbuka.