

**Pkm Kelompok Belajar Mewarnai Sanggar Seni Lukis: Penanaman *Life Skill* Berbasis
Produk Plasterkit Dalam Menumbuhkan Kompetensi Kreatif Pada Anak Warga Belajar
Kabupaten Kudus**

Rofian¹, Singgih Adhi P.², Iin Purnamasari³, Gotsa Khusnun N.⁴
Universitas PGRI Semarang, rofian@upgris.ac.id

ABSTRACT

Art studio or art studio is a community forum for learning the art of painting. It is a place that accommodates children from kindergarten/PAUD to middle school playgrounds to carry out various learning and playing activities based on creating fine art products. Includes learning to draw, color, mural or paint, both classical and private. Ar(t)sada art studio is a partner located in the middle of urban areas, Singocandi village, Kota Kudus district. This studio or art studio has good potential to have a positive impact in the field of fine arts. Kudus Regency is classified as a small city area but is densely populated, where the characteristics of the community are workers with a very competitive level of education. This has an impact on competing learning and educational needs in Kudus district. One example is that schools collaborate with several artists and art studios to be involved in learning painting as an extracurricular at school. This is with the aim of promoting that the school has extra painting as an additional facility that students get. Based on this phenomenon, the PKM UPGRIS team offers a painting program with plasterkit products to communities, studios or art studios, as an alternative learning approach with an approach to instilling life skills in order to develop creative competencies for students in the learning community. The urgencies faced by art learning communities or studios are: (1) the materials and media for painting art work are still the same (coloring and painting on paper), (2) there is a lack of conveying the instillation of life skills to students' children through art work, (3) the need collaborating with many schools, to improve schools. The objectives and solutions offered are: (1) to provide life skills instilling competence in creating plasterkit art products as an alternative provision for children's creative competence, (2) to provide an understanding of the importance of collaborating with school parties, as a need for creative education in schools through learning extracurricular, (3) Monitoring and Evaluation which will be carried out throughout the implementation and after PKM as a form of sustainable partnership.

Keywords: *content, formatting, article*

ABSTRAK

Sanggar atau studio seni adalah sebuah wadah komunitas belajar seni Lukis. Merupakan tempat yang mewadahi anak-anak jenjang usia belajar taman bermain TK/PAUD sampai sekolah menengah untuk melakukan berbagai kegiatan belajar dan bermain berbasis mencipta produk seni rupa. Meliputi belajar menggambar, mewarnai, mural atau melukis baik bersifat klasikal ataupun privat. Studio seni Ar(t)sada adalah mitra yang berada di tengah perkotaan, desa Singocandi, kecamatan Kota kabupaten Kudus. Sanggar atau studio seni ini, memiliki potensi yang baik dalam memberikan dampak baik di bidang seni rupa. Kabupaten Kudus tergolong pada kawasan kota kecil namun padat akan penduduk, dimana karakteristik masyarakat yang pekerja dengan tingkat pendidikan yang sangat kompetitif. Hal ini berdampak pada kebutuhan belajar dan pendidikan di kabupaten Kudus saling bersaing. Salah satu tampak

pada sekolah-sekolah yang saling bekerjasama dengan beberapa seniman dan studio seni untuk dilibatkan dalam pembelajaran seni lukis sebagai ekstrakurikuler di sekolah. Hal ini dengan maksud untuk mempromosikan bahwa sekolah tersebut memiliki ekstra seni lukis sebagai fasilitas tambahan yang didapatkan siswa. Dari fenomena ini, tim PKM UPGRIS menawarkan program melukis dengan produk plasterkit kepada komunitas, sanggar atau studio seni, sebagai pendekatan belajar alternatif dengan pendekatan penanaman *life skill* guna menumbuhkembangkan kompetensi kreatif bagi anak warga belajar. **Urgensi** yang dihadapi komunitas atau studio belajar seni yaitu: (1) materi dan media berkarya seni Lukis masih sama (mewarnai dan melukis di kertas), (2) kurang maksimalnya menyampaikan penanaman *life skill* pada anak warga belajar melalui berkarya seni, (3) kebutuhan bekerjasama dengan sekolah-sekolah sangat banyak, sebagai peningkatan sekolah-sekolah. **Tujuan dan Solusi yang ditawarkan** adalah: (1) memberikan penanaman *life skill* kompetensi menciptakan produk karya seni plasterkit sebagai alternatif bekal di kompetensi kreatif anak, (2) memberikan pemahaman tentang pentingnya bekerjasama dengan pihak-pihak sekolah, sebagai kebutuhan Pendidikan kreatif di sekolah melalui pembelajaran ekstrakurikuler, (3) Monitoring dan Evaluasi yang akan dilakukan sepanjang pelaksanaan dan pasca PKM sebagai bentuk kemitraan yang *suistainable*.

Kata Kunci: *Life Skill*; Kreatif; Plasterkit

PENDAHULUAN

Sanggar seni lukis atau studio seni lukis adalah tempat di mana para seniman, pecinta seni dan orang-orang yang mendedikasikan pada seni berkumpul untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui medium lukisan. Dalam sanggar seni lukis, tercipta suasana yang penuh inspirasi dan semangat, di mana berbagai ide dan gaya seni bisa dijelajahi dan dikembangkan. Banyak berdirinya sanggar-sanggar seni atau studio seni Lukis di setiap daerah. Salah satunya adalah sanggar seni Lukis dengan nama Ar(t)sada studio. Berada di kabupaten Kudus, di tengah kota atau jantung perkotaan kabupaten Kudus.

Sanggar atau studio seni lukis ini memberikan atau mewadahi anak-anak belajar dari usia sekolah PAUD, TK, SD dan SMP. Berbagai kegiatan belajar, bermain yang positif berbasis kekeluargaan dengan format pendidikan nonformal bidang seni rupa. Studio seni ini tidak memiliki kurikulum yang terstruktur, serta tidak meargetkan capaian atau tujuan pembelajaran dari kompetensi yang diajarkan.

Sanggar seni ar(t)sada studio berdiri pada 4 april 2021 dengan alamat gang Singocandi nomor 15 Rt 04 Rw 03 Desa Singocandi kecamatan Kota Kabupaten Kudus. Pendirinya merupakan alumni lulusan S1 jurusan seni rupa dari kampus Universitas Negeri Semarang tahun 2011, bernama Surya Wahyudi, S. Sn. atau akrab disapa Kak Surya. Pendiri sanggar ini merupakan salah satu seniman muda dari kabupaten Kudus yang mendedikasikan dirinya hidup sebagai seniman dan pendidik seni. Latar belakang dibentuknya sanggar ini adalah, berangkat dari banyaknya permintaan sekolah-sekolah untuk bekerjasama dengan Kak Surya, untuk terlibat dalam pembelajaran seni lukis di sekolah-sekolah TK dan SD sebagai keilmuan tambahan di sekolah sebagai ekstrakurikuler. Sehingga, pemilik sanggar seni ini, memiliki inisiatif untuk memberikan fasilitas kepada semua masyarakat kabupaten Kudus yang ingin belajar tentang seni lukis.

Melalui program PKM ini, menjadi wadah program pemberian manfaat kepada sanggar atau studio seni sebagai mitra untuk dibekali bagaimana memberikan penanaman nilai-nilai *life skill*, kompetensi kreatif serta tujuan ketercapaian dalam sebuah pengajaran seni lukis pada anak warga belajar.

Penanaman *life skill* dan kompetensi kreatif merupakan hal yang sangat penting dalam kehidupan sehari-hari. *Life skill* dan kompetensi kreatif meliputi kemampuan untuk mengelola emosi, berkomunikasi dengan baik, mengambil keputusan yang tepat, berpikir kritis, dan menemukan solusi pada setiap permasalahan yang dihadapi. Oleh karena itu, penanaman *life skill* dan kompetensi kreatif sebaiknya dimulai sejak dini. Pendidikan tentang *life skill* dan kreativitas dapat membantu anak-anak untuk mempersiapkan diri mereka menghadapi dunia yang semakin kompleks dan menantang.

Berkaitan dengan penanaman kecakapan anak, pembentukan *life skill* bisa diberikan pada pengalaman berkarya seni plasterkit pada anak usia warga belajar dari kelas mewarnai sanggar lukis ar(t)sada studio. Seni kerajinan Plasterkit adalah seni membuat ukiran atau relief dengan menggunakan bahan dasar plaster atau semen. Teknik ini melibatkan penggunaan cetakan atau mold

untuk membuat ukiran atau bentuk tertentu pada plaster. Setelah plaster mengeras, hasilnya dapat diwarnai dan dihiasi sesuai dengan selera. Seni Plasterkit biasanya digunakan untuk menghias dinding atau bagian lain dari interior rumah, seperti tiang atau balok. Bentuk-bentuk yang dibuat dari Plasterkit dapat bermacam-macam, mulai dari bentuk geometris hingga bentuk figuratif yang rumit.

Pertimbangan pemberian pengalaman skill atau kompetensi berbasis produk plasterkit, adalah produk ini dirasa sesuai dengan karakter dan kebutuhan anak usia warga kelas mewarnai sanggar lukis ar(t)sada studio. Pertimbangan hal lain adalah karena riset terkait seni plasterkit telah dilakukan oleh tim pengusul PKM ini, sebelumnya. Riset dengan judul **“Pameran Seni Rupa Plasterkit dalam Mengembangkan Pendidikan Kreativitas Mahasiswa FIP UPGRIS”** dilaksanakan pada tahun 2022, dengan luaran hasil riset adalah penciptaan produk plasterkit yang dibuat oleh mahasiswa FIP UPGRIS dan kemudian dilakukan pameran karya seni plasterkit secara kolosal berjumlah 400 karya lebih. Luaran lain yang diperoleh adalah HKI buku atau katalog karya dan metode penciptaan plasterkit dengan bahan gypsum. Katalog ini juga terdaftar ber-ISBN sebagai bentuk kelegalan dari hasil riset.

Dari hal ini, tim pengusul PKM ingin melakukan desiminasi hasil riset yang telah dilakukan kepada program PKM dengan mitra sanggar lukis ar(t)sada studio dengan sasarannya adalah anak usia warga belajar kelas mewarnai. Pengalaman menciptakan karya seni plasterkit dari mahasiswa, akan dibawa kepada anak-anak sebagai penanaman kreativitas dan *life skill* berbasis produk plasterkit.



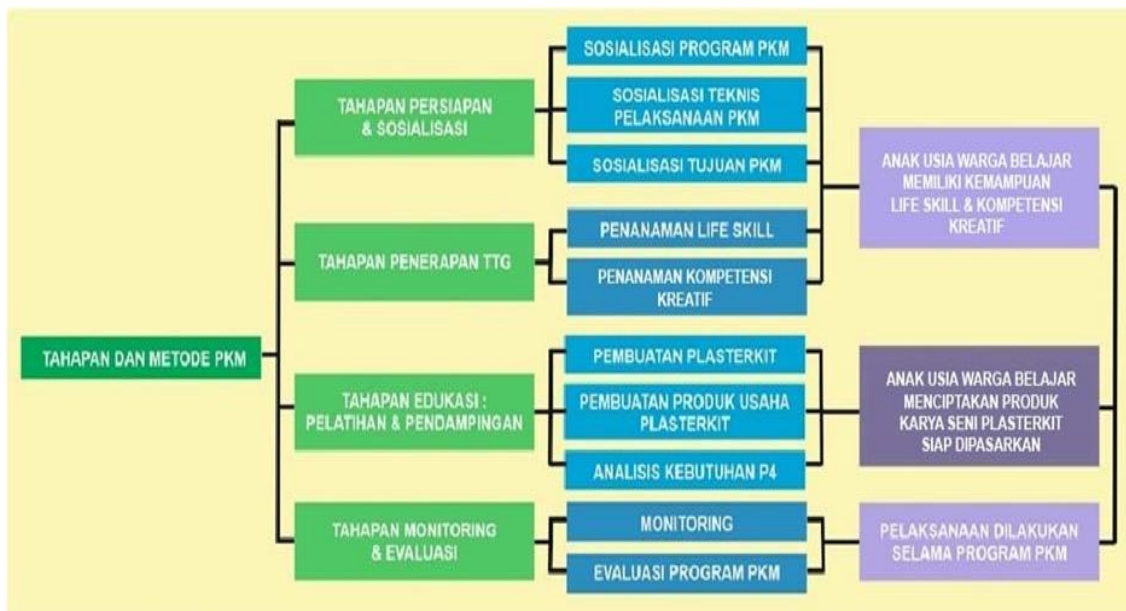
Gambar 1 dan 2. kegiatan pameran seni rupa plasterkit dari penelitian tahun 2022

Memberian bekal *life skill* dan kompetensi kreatif melalui produksi seni plasterkit sebagai produk karya seni pada kelas mewarnai tentunya akan menumbuhkan kemandirian sejak dini. Merupakan suatu hal yang sangat penting untuk diperhatikan terkait kemandirian berfikir kritis, kreatif, dan memiliki kecakapan hidup atau *life skill* sebagai bekal kelak dalam mengatasi berbagai masalah yang mungkin muncul dalam hidup nanti.

Fokus pengabdian pada program PKM ini adalah; (1) memberikan penanaman *life skill* kompetensi menciptakan produk usaha plasterkit sebagai alternatif bekal di masa mendatang, (2) memberikan pemahaman tentang penanaman kompetensi kreatif dalam pembelajaran berkarya seni lukis, (3) Pelatihan dan pendampingan/advokasi produksi seni plasterkit. (4)Monitoring dan Evaluasi yang akan dilakukan sepanjang pelaksanaan dan pasca PKM sebagai bentuk kemitraan yang *sustainable* melalui *business tracer*. PKM ini terkait dengan program MBKM dengan melibatkan 3 mahasiswa dengan potensi rekognisi pada perkuliahan yang ditempuh diantaranya mata kuliah seni rupa dan kewirausahaan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

PELAKSANAAN DAN METODE

PKM ini dilaksanakan dengan metode yang disepakati oleh tim pengabdi bersama mitra, meliputi (1) tahap persiapan dengan sosialisasi program dan teknis pelaksanaan PKM, (2) tahap penerapan TTG, (3) tahap edukasi berupa pelatihan dan pendampingan, (4) tahap monitor dan evaluasi. Dalam hal ini mitra berpartisipasi menyediakan tempat pelatihan, lokasi *display* sebagai sentra produksi dan anggota sasaran yang terlibat dalam seluruh rangkaian program yang dilaksanakan. Berikut tahapan dan metode kegiatan yang akan dilaksanakan.



Program Pengembangan Kemitraan ini akan melibatkan dua (3) mahasiswa yang berasal dari program studi PGSD. Keterlibatan mahasiswa juga terkait dengan program MBKM yang memiliki potensi rekognisi pada beberapa mata kuliah yang ditempuh, sebagaimana tersaji pada tabel berikut.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan PKM ini bekerja sama dengan sanggar Lukis Ar(t)sada sebagai mitra yang diikuti oleh murid binaan kelas mewarnai dengan jumlah pendamping atau orang tua 20, dan 25 anak sebagai target program kemitraannya. Kegiatan PKM ini dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 8 Juli 2023 di taman kuliner Prasmanan Djepang, kompleks kuliner yang berada di daerah kabupaten Kudus. Kegiatan dimulai pukul 08.00 pagi yang dibuka oleh Bp Surya Wahyudi, S. Sn. Selaku pemilik sanggar Lukis, dan kegiatan ini berakhir sampai pukul 13.30. dan sabtu 15 Juli 2023. Ketua tim pengusul PKM, memberikan sambutan dan mengisi materi kelas mewarnai dan dilanjut dengan tim pengusul PKM. Materi diberikan secara singkat dengan memfokuskan pada teknis bagaimana pengaplikasian sebuah teori dalam kegiatan praktik mewarnai dan membuat plasterkit sebagai wadah penanaman *life skill* dan kreativitas pada anak warga belajar.

Kegiatan dilaksanakan selama 2 hari dengan pelaksanaan dilaksanakan berbeda waktu dan tempat. Pada pertemuan pertama dilaksanakan secara luring, di tanam kuliner prasmanan Djepang di desa Jepang Pakis kabupaten Kudus. Dihadiri oleh tim pengusul PKM, mitra PKM sanggar Lukis Ar(t)sada, orang tua pendamping dan murid kelompok mewarnai sanggar Lukis. Kegiatan pertama sosialisasi tentang penanaman *life skill* pada kegiatan membuat plasterkit dan mewarnainya oleh siswa atau murid kelompok mewarnai sanggar lukis. Kegiatan pertemuan kedua, terfokus pada memberikan pemahaman tentang pentingnya memfasilitasi anak dalam memperoleh kompetensi kreatif dan penanaman *life skill* kepada siswa melalui kegiatan berkesenian. Kegiatan ini adalah sharing dari tim pengusul PKM dan mitra PKM kepada orang tua murid.

Kegiatan kemitraan dengan praktisi sanggar seni Lukis sebagai bentuk kegiatan pendampingan berbasis penanaman *life skill* berbasis produk plasterkit dalam menumbuhkan kompetensi kreatif pada anak warga belajar kabupaten kudus. Siswa sebagai target sasaran dalam kegiatan ini, diberikan fasilitas oleh mitra PKM dan tim pengusul PKM, untuk menumbuhkembangkan kompetensi kreatif. Melaksanakan praktik berkarya membuat plasterkit, mewarnai plasterkit dengan media cat akrilik, mewarnai gambar dengan krayon dan mengekspresikan diri di dalamnya. Sedangkan orang tua sebagai sasaran alternatif, yakni memberikan edukasi agar penanaman *life skill* pada murid anak kelompok belajar mewarnai di sanggar seni Lukis, diberikan sedari dini. Dengan harapan nantinya anak tersebut memiliki tambahan kompetensi atau skill dalam menghadapi permasalahan-permasalahan di dunia nyata nantinya saat dewasa kelak.

Pembahasan

PKM Kelompok Belajar Mewarnai Sanggar Seni Lukis merupakan sebuah kegiatan yang sangat relevan dalam pengembangan kreativitas anak-anak kelompok belajar di Kabupaten Kudus. Program ini fokus pada penanaman *life skill* berbasis produk penciptaan seni plasterkit dan perwarnanya. Menciptakan pengalaman belajar yang unik dan bermanfaat. Pertama, kegiatan ini mendukung pengembangan keterampilan seni lukis, melibatkan anak-anak dalam aktivitas kreatif

yang merangsang imajinasi dan ekspresi diri. Selain itu, dengan menggunakan plasterkit sebagai medium, anak-anak dapat merasakan berbagai tekstur dan bentuk, meningkatkan pengalaman sensorik mereka.

Aspek pendidikan *life skill* sangat penting dalam kegiatan ini. Anak-anak belajar untuk bekerja sama dalam kelompok, mengasah keterampilan komunikasi, dan membangun rasa tanggung jawab melalui kolaborasi dalam proyek seni melalui kelompok belajar sanggar seni lukis bersama mitra PKM. Proses ini tidak hanya mengembangkan kompetensi kreatif, tetapi juga mempersiapkan mereka untuk menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari. Mewarnai dengan plasterkit tidak hanya tentang seni, tetapi juga tentang belajar bersama, bertukar ide, dan menciptakan sesuatu bersama-sama.

Melalui penggunaan pendekatan media baru materi seni plasterkit sebagai media utama, anak-anak diperkenalkan pada teknik dan bahan baru. Mereka belajar bagaimana mengelola plasterkit dengan tepat, menggali potensi seni dari bahan yang tidak biasa, dan mengembangkan pemahaman mendalam tentang proses kreatif. Pengalaman ini memberikan perspektif baru tentang seni lukis, menciptakan kesempatan untuk eksplorasi dan inovasi di luar batas konvensional.

Kegiatan PKM yang bekerjasama dengan mitra sanggar seni Ar(t)sada ini juga menciptakan produk mewarnai menggunakan krayon pada kertas gambar dan produk plasterkit sebagai hasil akhir. Anak-anak tidak hanya menghasilkan karya seni, tetapi juga memahami nilai dari kreativitas mereka. Produk karya seni plasterkit dapat dijadikan sarana pameran, memberikan pengakuan kepada anak-anak akan kemampuan dan pencapaian mereka dalam pengembangan media baru pada kegiatan belajar seni lukis. Hal ini memberikan rasa bangga dan motivasi untuk terus mengembangkan keterampilan seni mereka. PKM Kelompok Belajar Mewarnai Sanggar Seni Lukis menjangkau anak-anak warga belajar di Kabupaten Kudus, memberikan akses yang lebih luas terhadap kegiatan seni. Ini memastikan bahwa pengembangan kreativitas tidak hanya terbatas pada kelompok tertentu, melainkan mencakup seluruh komunitas belajar di kabupaten tersebut.

Inklusivitas ini memastikan bahwa setiap anak memiliki kesempatan yang sama untuk mengembangkan keterampilan seni dan *life skill*.

PENUTUP

Simpulan

PKM atau Program Kemitraan Masyarakat yang dilaksanakan, sudah berjalan dengan sangat lancar, baik dan terlaksana sesuai dengan target yang telah dirancang. Kegiatan PKM menjadi wadah bagi semua dosen (khususnya tim pengabdian ini), dengan menggandeng mitra lapangan Sanggar Seni Ar(t)sadayang terletak di kabupaten Kudus untuk mengaplikasikan dan mempraktikkan pelaksanaan tentang aktivitas kesenian dan belajar seni pada kelompok anak Masyarakat pembelajar. Pembekalan *life skill*, kreativitas, dalam pembuatan seni Plasterkitg untuk meningkatkan dan pengembangan kompetensi siswa dalam menumbuhkembangkan kompetensi kreatif pada kelompok belajar mewarnai sanggar seni Lukis Ar(t)sada kabupaten Kudus. Di samping itu program kemitraan masyarakat ini juga mampu menumbuhkan kompetensi wawasan tentang peningkatan pelayanan oleh sanggar seni Lukis Ar(t)sada dalam memberikan pelayanan kepada para murid bimbingan belajar seni Lukis, selain kurikulum melukis, mewarnai, namun bertambah pada kurikulum seni plasterkit.

Saran

Saran diberikan kepada lembaga kursus atau bimbingan belajar, khususnya di sanggar seni lukis, bahwa perlunya memiliki kurikulum bervariasi selain memberikan materi melukis dan mewarnai. Perlunya memanfaatkan media baru, referensi-referensi lain, sesuai dengan kebutuhan-kebutuhan siswa didiknya. Kemudian saran kepada orang tua murid, untuk sedari dini memberikan pemahaman tentang pentingnya menanamkan *soft skill*, *life skill*, dan kompetensi kreativitas, untuk bekal anak nantinya.

DAFTAR PUSTAKA

- Iin Purnamasari, 2016, Menumbuhkan Wawasan Edupreneurship Mahasiswa Melalui KKNPPM, *Jurnal Wasana Nyata, Vol. 1, No. 2.*
- Iin Purnamasari, 2017, Pembelajaran Pemberdayaan Masyarakat Bagi Mahasiswa Melalui Pengembangan Olahan Udang Vannamei Berwawasan Edupreneurship, *Jurnal Wasana Nyata, Vol. 2, No. 4.*
- Iin Purnamasari, 2021, Grand Desain Tata Sosial Ekonomi Lingkungan Berwawasan Edupreneurship, <http://library.upgris.ac.id/digital>.
- Iin Purnamasari, dkk., (2018) Establish Tourism Centre based on Local Potential by Empowering Rural Community. *Prosiding International Conference on Education and Social Science Research (ICESRE).*
- Singgih Adhi Prasetyo, Rofian, (2016), Karakteristik motif batik Kendal interpretasi dari wilayah dan letak geografis, *Imajinasi: Jurnal Seni 10 (1), 51-60.*
- Singgih Adhi Prasetyo, Iin Purnamasari, Rofian, (2021), Peningkatan Seni Dan Kreativitas Guru Dalam Kegiatan Melukis Berbasis Kearifan Lokal Di Kecamatan Semarang Barat, *Prosiding Seminar Nasional hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat UPGRIS 2.*
- Iin Purnamasari, (2022), Membangun Jiwa Enterpreneurship Para Wanita Di Desa Jatijajar, *Comvice: Journal of community service 6 (1), 19-26.*
- Singgih Adhi Prasetyo, Rofian, (2022), Pameran Seni Rupa Plasterkit dalam Mengembangkan Pendidikan Kreativitas Mahasiswa FIP UPGRIS, *JEE: Jurnal Ekspresi Estetik, Volume 1 (nomor 1), 1-10.*
- Profil sanggar seni Ar(t)sada Studio, 2023