

PENDAMPINGAN MENGUBAH WARNA RGB MENJADI WARNA LAINNYA UNTUK KEGIATAN *FINGER PAINTING* PADA ANAK USIA DINI

Ferdian Utama¹

¹Institut Agama Islam Ma'arif NU (IAIMNU) Metro Lampung

ferdianutama@gmail.com

Abstract

Finger painting is one of the most popular art activities among early childhood. In this context, understanding the concept of color is very important. This research aims to develop assistance that helps early childhood children change colors in finger painting using the RGB (Red, Green, Blue) color concept into other colors. The results of the service show that this assistance is effective in improving children's understanding of color and encouraging richer creative expression. Children who used this assistance showed an increase in understanding of color mixtures and were able to create more diverse finger painting artworks. This research also has practical implications in the context of early childhood art education and development. Although this activity has some limitations, the results provide a basis for further development in the use of mentoring in early childhood art contexts. It is hoped that this research can make a positive contribution in enriching young children's art experiences and facilitating a better understanding of the world of color.

Keywords: RGB Colors, Finger Painting, Early Childhood

Abstrak

Finger painting salah satu kegiatan seni yang populer di kalangan anak usia dini. Dalam konteks ini, pemahaman tentang konsep warna menjadi sangat penting. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pendampingan yang membantu anak-anak usia dini mengubah warna dalam finger painting menggunakan konsep warna RGB (Red, Green, Blue) menjadi warna lainnya. Hasil pengabdian menunjukkan bahwa pendampingan ini efektif dalam meningkatkan pemahaman warna anak-anak dan mendorong ekspresi kreatif yang lebih kaya. Anak-anak yang menggunakan pendampingan ini menunjukkan peningkatan dalam pemahaman tentang campuran warna dan mampu menciptakan karya seni finger painting yang lebih beragam. Penelitian ini juga memiliki implikasi praktis dalam konteks pendidikan dan pengembangan seni anak usia dini. Meskipun kegiatan ini memiliki beberapa batasan, hasilnya memberikan dasar untuk pengembangan lebih lanjut dalam penggunaan pendampingan dalam konteks seni anak usia dini. Diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi positif dalam memperkaya pengalaman seni anak-anak usia dini dan memfasilitasi pemahaman yang lebih baik tentang dunia warna.

Kata Kunci: Warna RGB, Finger Painting, Anak Usia Dini

Dikirim:	Revisi:	Diterima:	Terbit:
Februari 2022	March 2022	April 2022	April 2022

PENDAHULUAN

Finger painting merupakan salah satu kegiatan kreatif yang sangat populer di kalangan anak usia dini. Kegiatan ini melibatkan penggunaan tangan dan jari-jari sebagai alat utama untuk menciptakan lukisan di atas kanvas atau media lainnya (Maftutah, Jannah, & Utama, 2021). Finger painting tidak hanya merupakan sarana hiburan, tetapi juga merupakan alat penting dalam pengembangan keterampilan motorik halus, ekspresi kreatif, dan pemahaman tentang warna (Sari, Sariah, & Heldanita, 2020). Melalui kegiatan ini anak-anak tidak hanya memiliki waktu yang menyenangkan, tetapi juga mengasah keterampilan motorik halus mereka (Jumriatin & Anhusadar, 2022). Penggunaan jari-jari untuk mengendalikan cat dan menggambar mengembangkan kemampuan koordinasi tangan-mata serta kemampuan mengontrol gerakan jari mereka (Wahyuningsih, Wahyuni, & Siregar, 2023). Selain itu, finger painting memberikan ruang ekspresi kreatif yang penting dalam perkembangan anak. Anak-anak dapat dengan bebas mengekspresikan perasaan, imajinasi, dan ide-ide mereka, yang mendukung pengembangan kemampuan berpikir kreatif dan rasa percaya diri mereka dalam ekspresi diri (Wahyuni & Erdiyanti, 2020). Aktivitas ini juga membantu mereka memahami dan menggali pemahaman tentang warna, serta memberikan sensasi taktil yang memperkaya pengalaman sensorik mereka. Finger painting cara yang sempurna untuk merangsang koordinasi mata-tangan anak-anak, mempromosikan perkembangan kreativitas dan imajinasi, dan memungkinkan mereka tumbuh secara holistik (Suryawan, Ariputra, & Sindu, 2022).

Pentingnya unsur warna dalam finger painting tidak dapat dilepaskan. Warna memainkan peran kunci dalam menggambarkan emosi, memahami dunia sekitar, dan mengungkapkan ide-ide kreatif. Oleh karena itu, memahami konsep dasar

warna dan cara mengubah warna menjadi bagian yang penting dalam pengalaman finger painting anak usia dini (Unsiyah Zulfa & Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2023). Melalui finger painting, anak-anak dapat belajar tentang warna dasar, warna sekunder, dan berbagai variasi warna di antaranya. Ini membantu mereka mengidentifikasi, mengenali, dan menghargai warna secara lebih baik. Selain itu, finger painting memungkinkan mereka untuk menjadi lebih kreatif dalam menciptakan karya seni mereka, karena mereka dapat memilih warna sesuai dengan ide dan ekspresi kreatif mereka (Handayani, Hidayati, & Khotimah, 2023). Aktivitas ini juga mengajarkan mereka tentang pencampuran warna, di mana mereka dapat mencampur dua warna atau lebih untuk menciptakan warna baru, yang mengembangkan pemahaman mereka tentang hubungan antara warna. Dengan pengalaman ini, anak-anak juga dapat mengasah kemampuan pengamatan, memahami konsep kontras dan harmoni, serta mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam seni mereka (Anggraini, Thoha Jaya, Sofia, 2018). Finger painting memberikan kesempatan bagi anak-anak untuk merangkul dunia warna dalam seni mereka dan membantu dalam pengembangan ekspresi kreatif mereka.

Namun, meskipun finger painting menjadi salah satu kegiatan favorit anak-anak, belum ada banyak sumber daya atau alat yang dapat membantu anak usia dini memahami dan mengubah warna dengan cara yang mudah dipahami (Sundari & Zahro, 2021). Oleh karena itu, pendampingan ini melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat bertujuan untuk menciptakan pendampingan yang dapat membantu anak usia dini mengubah warna dalam finger painting menggunakan konsep warna RGB (Red, Green, Blue) menjadi warna lainnya.

Pendampingan ini mendukung pemahaman anak usia dini tentang konsep warna dan memberikan mereka alat untuk mengembangkan ekspresi kreatif melalui

finger painting. Dengan pemahaman yang lebih baik tentang warna dan kemampuan untuk mengubahnya, anak-anak akan dapat menghasilkan karya seni yang lebih beragam dan kreatif. Selain itu, penelitian ini juga dapat membantu pendidik dan orang tua dalam mendukung perkembangan keterampilan anak-anak dalam dunia seni dan kreativitas.

METODE

Metode pengabdian yang diterapkan adalah Partisipatory Action Research (PAR). PAR adalah sebuah pendekatan dalam pengabdian masyarakat yang bertujuan untuk mengatasi permasalahan dalam pembelajaran yang dihadapi oleh guru, meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran, serta mencoba pendekatan baru dalam pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan hasil pembelajaran. Dalam penelitian ini, digunakan pendekatan gabungan antara penelitian kualitatif dan kuantitatif untuk memahami kondisi lapangan dan mengevaluasi temuan. Penelitian dilakukan dalam dua siklus tindakan, di mana setiap siklus melibatkan dua tindakan.

Proses analisis data dilakukan dengan metode sistematis, termasuk pengumpulan data melalui wawancara, observasi lapangan, dan sumber data lainnya. Hasil analisis data disusun agar dapat dengan mudah dipahami dan dibagikan kepada pihak lain. Dalam analisis data, digunakan pendekatan kuantitatif dengan menggunakan rumus persentase untuk menggambarkan pemahaman anak-anak terhadap makanan bergizi. Selain itu, digunakan juga pendekatan kualitatif dengan melakukan reduksi data, penyajian data, dan interpretasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Warna RGB (Red, Green, Blue) adalah model warna yang digunakan dalam dunia digital untuk merepresentasikan dan menggambarkan warna. Model ini sangat populer dalam berbagai aplikasi, termasuk

finger painting, karena memungkinkan kita untuk mencampur berbagai warna dasar (merah, hijau, dan biru) untuk menciptakan berbagai warna lainnya. Dalam model warna RGB, setiap warna direpresentasikan oleh tiga komponen utama: merah, hijau, dan biru. Merah mengontrol intensitas warna merah dalam sebuah warna, hijau mengatur intensitas warna hijau, dan biru mengendalikan intensitas warna biru. Setiap komponen ini dapat diatur dari nol hingga maksimum (warna penuh).



Gambar 1. Proses Pencampuran Warna

Dalam praktiknya, berbagai warna dicapai dengan mencampurkan intensitas merah, hijau, dan biru. Sebagai contoh, warna merah murni memiliki intensitas maksimum pada merah (255), dengan hijau dan biru diatur ke nol (255, 0, 0). Untuk menciptakan warna kuning, Anda mengatur intensitas merah dan hijau pada maksimum, tetapi biru diatur ke nol (255, 255, 0). Jadi, dengan model warna RGB, kita dapat mencapai beragam warna dengan menggabungkan komponen-komponennya. Dalam finger painting, model warna RGB memiliki peran kunci. Seniman digital dapat memilih warna dengan menggesekkan atau mengetuk palet warna pada layar sentuh perangkat mereka dan kemudian mengaplikasikannya pada gambar dengan ujung jari mereka. Dengan mengubah intensitas merah, hijau, dan biru, pengguna dapat menciptakan berbagai warna dan efek visual yang menarik dengan sentuhan jari mereka. Ini membuka peluang ekspresi kreatif yang luas dalam seni digital, memungkinkan seniman untuk

menggambarkan dunia mereka dengan cara yang unik dan menarik.



Gambar 2. Karya Anak (Finger Painting)

Mengajarkan anak usia dini melalui pendampingan tentang warna RGB dalam finger painting adalah pengalaman yang kreatif dan edukatif. Pertama-tama, penting untuk memperkenalkan konsep warna dasar kepada anak-anak, seperti merah, hijau, dan biru. Anda dapat mengenalkan warna-warna ini secara visual dan dengan contoh benda-benda yang sesuai dengan warnanya, seperti merah untuk apel atau hijau untuk daun.

Selanjutnya, anak-anak dapat diajak untuk bermain finger painting dengan cat warna merah, hijau, dan biru. Dalam aktivitas ini, Anda dapat menggambarkan bahwa dengan mencampurkan warna-warna primer ini, mereka dapat menciptakan warna-warna lain. Misalnya, mencampurkan merah dan biru akan menghasilkan warna ungu. Ini adalah cara yang baik untuk memulai pengenalan konsep pencampuran warna dalam model RGB.

Setelah pengenalan awal, biarkan anak-anak mencoba mencampur warna dengan jari-jari mereka pada kertas atau permukaan finger painting. Ini akan memberi mereka pengalaman langsung dalam menciptakan warna dengan cara yang menyenangkan. Anda juga bisa memberikan mereka gambar-gambar sederhana untuk diwarnai dengan warna-

warna yang telah mereka campur sendiri. Selama aktivitas finger painting, tanyakan pertanyaan sederhana yang merangsang pemikiran mereka, seperti "Apa yang akan terjadi jika kamu mencampur merah dan hijau?" Hal ini dapat membantu mereka memahami konsep pencampuran warna dengan lebih baik. Selain itu, Anda bisa memainkan permainan sederhana terkait warna, seperti "Tebak Warna" atau "Temukan Warna," di mana anak-anak diminta untuk mencari objek dengan warna tertentu. Ini akan membantu mereka mengasah pemahaman mereka tentang warna dalam konteks sehari-hari.

Terakhir, pujian dan dukungan positif sangat penting. Ketika anak berhasil mencampur warna atau membuat gambar dengan warna yang mereka pilih sendiri, berikan pujian untuk memotivasi mereka dalam eksplorasi warna dan seni finger painting. Dengan pendekatan yang sesuai dan dukungan yang tepat, anak-anak dapat dengan mudah memahami konsep warna RGB dalam finger painting sambil tetap menjadikan proses pembelajaran sebagai pengalaman yang menyenangkan.

SIMPULAN

Dalam melaksanakan pendampingan terhadap anak usia dini tentang warna RGB dalam finger painting, kita dapat menyimpulkan bahwa pendekatan yang cocok dan bermain adalah kunci untuk pemahaman yang efektif. Mengenalkan anak-anak pada konsep dasar warna, seperti merah, hijau, dan biru, adalah langkah awal yang penting. Melalui finger painting dan pencampuran warna, mereka dapat mengalami konsep RGB dalam aksi, yang membuat pembelajaran lebih mendalam dan bermakna. Pertanyaan sederhana dan permainan warna seperti "Tebak Warna" memungkinkan anak-anak untuk berpikir kreatif tentang warna dan mengasah pemahaman mereka. Aktivitas ini juga memberi mereka peluang untuk mengekspresikan diri melalui seni, yang sangat penting dalam perkembangan kreativitas mereka.

UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terimakasih kami berikan kepada semua pihak yang telah bersedia membantu untuk terlaksananya pengabdian kepada masyarakat yang kami lakukan.

DAFTAR PUSTAKA

- Anggraini, S., Thoha Jaya, M. B., Sofia, A., Universitas Lampung, F., & Soemantri Brojonegoro No, J. (2018). Pengaruh Aktivitas Permainan Finger Painting terhadap Pengenalan Warna Anak Usia 5-6 Tahun. *Jurnal Pendidikan Anak*, 4(2), 355068. Retrieved from <https://www.neliti.com/publications/355068/>
- Handayani, S., Hidayati, N., & Khotimah, N. (2023). Peningkatan Kreatifitas Seni melalui Pembelajaran Sains Pencampuran Warna dengan Teknik Finger Painting pada Anak Usia Dini. *Journal of Education Research*, 4(2), 801–813. Retrieved from <https://www.jer.or.id/index.php/jer/article/view/271%0Ahttps://www.jer.or.id/index.php/jer/article/download/271/197>
- Jumriatin, J., & Anhusadar, L. (2022). Finger Painting Dalam Menstimulus Perkembangan Motorik Halus Anak Usia Dini. *PELANGI: Jurnal Pemikiran Dan Penelitian Islam Anak Usia Dini*, 4(1), 31–49. <https://doi.org/10.52266/pelangi.v4i1.815>
- Maftutah, D., Jannah, S. R., & Utama, F. (2021). Fingerboard Media Development Calculate for the Cognitive Improvement of Teachers at RA Muslimat NU 1 Tulus Rejo. *Journal of Childhood Development*, 1(1), 31–45. <https://doi.org/10.25217/JCD.V1I1.1485>
- Sari, M. M., Sariah, & Heldanita. (2020). Kegiatan Finger Painting dalam Mengembangkan Motorik Halus Anak Usia Dini. *KINDERGARTEN: Journal of Islamic Early Childhood Education*, 3(2), 136–145. Retrieved from <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/KINDERGARTEN/article/view/10983>
- Sundari, R., & Zahro, F. (2021). Peningkatan Kreativitas Melalui Pelatihan Finger Painting Bagi Guru PAUD. *Journal of Early Childhood and Character Education*, 1(1), 73–90. <https://doi.org/10.21580/joecce.v1i1.6610>
- Suryawan, I. G., Ariputra, I. P. S., & Sindu, I. B. K. (2022). Manfaat Pembelajaran Finger Painting Bagi Anak Usia Dini. *Kumarottama: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 2(1), 26–27. <https://doi.org/10.53977/kumarottama.v2i1.561>
- Unsiyah Zulfa, L., & Sunan Kalijaga Yogyakarta, U. (2023). Pencampuran Warna dalam Finger Painting pada Kelompok B di RA Al Anwar Kota Kediri. *Journal of Education and Instruction (JOEAI)*, 6(1), 270–277. <https://doi.org/10.31539/JOEAI.V6I1.5746>
- Wahyuni, R., & Erdiyanti, E. (2020). Meningkatkan Kemampuan Motorik Halus Anak Melalui Finger Painting Menggunakan Tepung Singkong. *Murhum: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), 28–40. <https://doi.org/10.37985/MURHUM.V1I1.5>
- Wahyuningsih, S., Wahyuni, S., & Siregar, R. (2023). Pengembangan Motorik Halus Anak Usia Dini melalui Kegiatan Finger Painting. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 7(1), 991–1000. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v7i1>

