

PENINGKATAN PENGETAHUAN MASYARAKAT TENTANG PEMILIHAN WARNA PADA PENDEKATAN STEAM DITINJAU DARI PSIKOLOGI DESAIN

Irma Damayantie¹, Ratih Pertiwi², Oktian Fajar Nugroho³

^{1,2}Fakultas Desain dan Industri Kreatif, Universitas Esa Unggul

³Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Esa Unggul

Jalan Arjuna Utara No 9, Kebon Jeruk, Jakarta 11510

damayantie@esaunggul.ac.id

Abstract

Design psychology is a common area between the fields of psychology and design. Color is one of the influential studies in design psychology. Educators, such as teachers and lecturers, need to gain knowledge of color's role in spaces and media. Choosing a good color will certainly affect the user's psychology (space and media). Increased community's knowledge in design psychology, especially color selection can have a good influence on students. STEAM can be one of educating for educators in giving design psychology through color games. The scope of community service from before was only for the Kindergarten Teachers Association in Curug District, Tangerang Regency, which is our partner, within this covid-19 pandemic can target the wider community because it is carried out through online seminar. The method of implementation is carried out in 3 stages, namely the planning stage, implementing activities, and evaluating the participants who are given knowledge. As a result, people's knowledge can increase from before, from only choosing colors randomly to a more focused way to improve the participants' psychology in art. The success of students in playing the role of color in the arts, can also have a deeper impact in the field of design.

Keywords: Psychological Design, STEAM, Color

Abstrak

Psikologi desain merupakan wilayah bersama antara bidang psikologi dan desain. Warna merupakan salah satu kajian yang berpengaruh dalam psikologi desain. Para pendidik, seperti guru dan dosen perlu mendapatkan pengetahuan akan peran warna dalam ruang dan media ajar. Pemilihan warna yang baik tentunya akan berpengaruh pada psikologi si pengguna (ruang dan media). Meningkatnya pengetahuan dari masyarakat dalam hal psikologi desain, khususnya pemilihan warna dapat memberikan pengaruh yang baik kepada para peserta didik. STEAM dapat menjadi sarana edukasi para pendidik dalam menyisipkan psikologi desain melalui permainan warna. Lingkup pengabdian masyarakat dari sebelumnya hanya untuk Ikatan Guru Taman Kanak-kanak di Kecamatan Curug, Kabupaten Tangerang yang merupakan mitra kami, maka di masa pandemi covid-19 ini dapat menjangkau masyarakat luas karena dilaksanakan melalui seminar *online*. Metode pelaksanaan dilakukan dalam 3 tahap, yaitu tahap perencanaan, pelaksanaan kegiatan, dan evaluasi kepada para peserta akan pengetahuan yang diberikan. Hasilnya pengetahuan masyarakat dapat meningkat dari sebelumnya, dari hanya memilih warna secara acak menjadi lebih terarah untuk meningkatkan psikologi para peserta didik di bidang seni. Keberhasilan para peserta didik memainkan peran warna dalam seni, juga dapat berpengaruh lebih dalam di bidang desain.

Kata kunci : Psikologi Desain, STEAM, Warna

Pendahuluan

Kebutuhan manusia tidak hanya berpusat pada kebutuhan pokok, seperti sandang, pangan, dan papan. Pendidikan merupakan salah satu modal penting dalam hidup manusia. Setiap harinya manusia dapat belajar akan pengetahuan baru guna menambah

ilmu mereka saat menjalani kehidupan bermasyarakat. Melalui kegiatan pengabdian masyarakat, edukasi mengenai berbagai hal adalah kegiatan yang dapat dilakukan untuk dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat.

STEAM yang terdiri dari *Science, Technology, Engineering, Art, dan Mathematics*

merupakan suatu pendekatan yang sudah diteliti oleh banyak ahli sebelumnya. STEAM merupakan peningkatan keterampilan peserta didik yang populer di abad ke-21 ini. Keterampilan yang dimaksud adalah keterampilan 4C, yaitu *Creativity, Communication, Critical Thinking, dan Collaborative* (As'ari, 2017). Keterampilan para pendidik dalam mengedukasi peserta didik memberi tantangan tersendiri, khususnya dalam penyediaan fasilitas sekolah yang dapat menunjang pembelajaran di kelas (Ningrum & Sobri, 2015).

Warna dipercaya bisa memberikan pengaruh pada psikologi, emosi serta cara bertindak manusia. Warna juga menjadi bentuk komunikasi non verbal, sehingga bisa mengungkapkan pesan secara instan dan lebih bermakna. Carl Gustav Jung, seorang psikolog ternama dari Swiss, menjadikan warna sebagai alat penting dalam psikoterapi yang dilakukannya. Beliau meyakini setiap warna punya makna, potensi, dan kekuatan untuk memengaruhi. Bahkan menghasilkan efek tertentu pada emosi, produktivitas, hingga perubahan *mood* (suasana hati) seseorang.

Mitra dari kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan ini adalah Ikatan Guru Taman Kanak-kanak (IGTK). Latar belakang kegiatan adalah untuk dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat, khususnya pada kelompok Guru TK dalam melakukan pemilihan warna pada pendekatan STEAM ditinjau dari sisi desain.

Awalnya kegiatan pengabdian masyarakat akan dilakukan dengan mendatangi lokasi dan berinteraksi langsung dengan kelompok Guru TK. Namun dikarenakan selama waktu pelaksanaan kegiatan terjadi pandemi covid-19, maka peningkatan pengetahuan masyarakat kemudian disalurkan dalam bentuk Forum Ilmiah mengenai Pengabdian Masyarakat secara *online*. Forum Group Discussion (FGD) merupakan salah satu metode penyuluhan yang dinilai dapat efektif untuk memberikan edukasi. Hasil penelitian Lathifah *et al* (2015) menunjukkan metode FGD dapat meningkatkan pengetahuan dan praktik. Hasil penelitian Mashfufa (2018) juga menunjukkan metode FGD dapat meningkatkan

pengetahuan seseorang karena metode FGD mudah dipahami.

Hasil akhir yang diharapkan dari kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pengetahuan masyarakat dapat meningkat saat pendidik melakukan pendekatan STEAM kepada peserta didiknya. Pemilihan warna yang dilakukan para pendidik tentunya akan dapat memberi dampak yang baik dalam psikologi anak didik mereka. Peserta didik yang memilih warna tertentu dapat menghasilkan psikologi dalam bidang desain secara khusus ke depannya.

Metode Pelaksanaan

Kegiatan *online* edukasi kepada masyarakat diselenggarakan dengan dukungan dari LPPM Universitas Esa Unggul yang turut mengundang dosen internal Universitas Esa Unggul dan bekerja sama dengan mitra dari kegiatan pengabdian masyarakat kami, yaitu Ikatan Guru Taman Kanak-kanak (IGTK) di Kecamatan Curug, Kabupaten Tangerang. Peserta yang mendaftarkan diri mereka saat pelaksanaan kegiatan berjumlah 125 orang. Akan tetapi karena kegiatan *online* seringkali terkendala dengan sinyal, maka beberapa peserta kemudian beralih dari media Zoom ke media sosial *facebook* dan Youtube (*live streaming*) saat mendengarkan paparan dan melakukan tanya jawab di akhir acara. Pada akhir acara, terdapat hanya 76 responden yang bersedia menjawab kuesioner yang diberikan.

Kegiatan pengabdian masyarakat dilakukan pada bulan September 2020. Kegiatan ini memiliki tema "Membangun Kreativitas dan Keterampilan Siswa/Siswi di Era Pandemic New Normal". Tim pengabdian masyarakat terdiri atas 3 orang dosen, yaitu Irma Damyantie, Ratih Pertiwi, dan Oktian Fajar Nugroho. Tim dosen berasal dari 3 bidang ilmu, yaitu dari Program Studi Desain Interior dan Desain Komunikasi Visual (Fakultas Desain dan Industri Kreatif) serta dari Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan).

Tahapan kegiatan pengabdian masyarakat yang dilakukan, antara lain:

1. Perencanaan

Pada tahapan ini tim pengabdian masyarakat melakukan diskusi dan menetapkan materi

yang akan dibawakan oleh masing-masing dosen. Setelah menghubungi pihak dari Ikatan Guru Taman Kanak-kanak (IGTK), diputuskan akan mengangkat pendekatan STEAM. Bidang *Art* (seni/desain) akan dibawakan materinya oleh dosen-dosen dari Fakultas Desain dan Industri Kreatif. Sementara materi pendekatan STEM akan dibawakan oleh dosen dari Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan.

Penggunaan media Zoom, *facebook*, dan Youtube didukung secara penuh oleh LPPM Universitas Esa Unggul. Pihak LPPM telah melakukan sosialisasi kegiatan kepada target peserta sejak beberapa hari sebelum kegiatan *online* diadakan. Penyebaran undangan dan *e-flyer* telah disampaikan oleh LPPM kepada masyarakat luas.

Peserta yang berminat mengikuti kegiatan ini diminta mendaftarkan diri melalui *Google Form* sekitar 30 menit sebelum acara diadakan. Pendaftaran dilakukan agar dari pihak LPPM dapat mengetahui siapa saja peserta yang akan diberikan izin untuk mengikuti acara melalui media Zoom. Peserta dapat juga mengikuti kegiatan ini melalui media *facebook* dan Youtube dengan langsung melakukan *live streaming*.

2. Pelaksanaan Kegiatan

Acara *online* ini berlangsung selama kurang lebih 3 jam, dimulai sejak pukul 13.00 WIB hingga batas akhir pengisian kuesioner pada pukul 16.00 WIB. Susunan acara saat hari H pelaksanaan dimulai dengan pembukaan,

moderator melanjutkan setelahnya dengan mempersilakan narasumber memaparkan materi secara bergantian, dan di akhir acara dilakukan diskusi melalui sesi tanya-jawab antara peserta dan narasumber.

3. Evaluasi

Tahap terakhir dalam kegiatan pengabdian masyarakat ini adalah pemberian kuesioner kepada para peserta. Kuesioner diberikan dengan batas waktu tertentu agar responden dapat segera memberikan respon mereka.

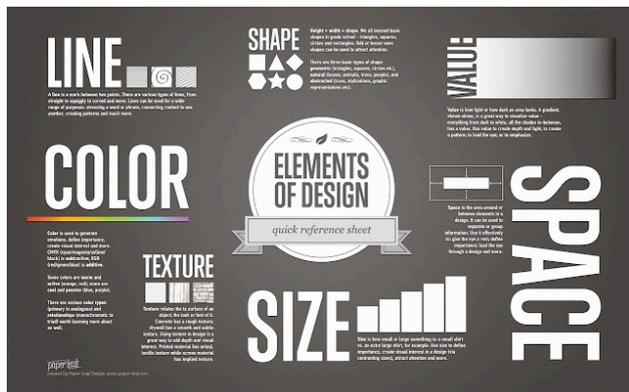
Rangkaian kegiatan pengabdian masyarakat ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan masyarakat mengenai pendekatan STEAM melalui diskusi dari berbagai sudut pandang. Walaupun materi disampaikan secara *online*, tetapi antusias peserta menambah semangat kegiatan ini. Hasil evaluasi kegiatan akan dapat menjadi kesimpulan dan masukan bagaimana kegiatan sejenis ini untuk di kemudian hari.

Hasil dan Pembahasan

Kegiatan pengabdian masyarakat yang diselenggarakan secara online melalui media Zoom, *facebook*, dan Youtube menampilkan 3 orang narasumber dengan berbagai materi yang dipaparkan terkait dengan pendekatan STEAM. Materi yang akan dibahas berikut merupakan materi ketiga yang dibawakan pada acara tersebut.



Gambar 1
Pemaparan Materi oleh Narasumber

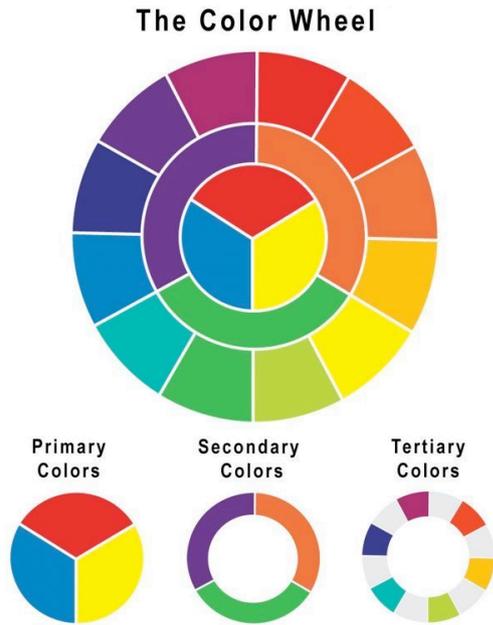


Gambar 2
Elemen-elemen Desain

Pembahasan diawali dengan menjelaskan terlebih dulu akan elemen-elemen desain. Elemen-elemen desain, terdiri atas: titik dan garis (*line*), bidang (*shape*) dan bentuk (*form*), ruang, tekstur (*texture*), ukuran (pada desain grafis) dan cahaya (pada desain interior), serta warna. Kunci dalam mendesain sebuah ruang atau rumah yang estetik adalah menjaga agar keseluruhan elemen tadi bisa seimbang. Selain mempercantik penampilan sebuah ruangan, mengharmoniskan elemen desain juga dapat menambah fungsionalitas ke dalam setiap ruang. Warna merupakan unsur penting dalam obyek desain. Karena

dengan warna, orang bisa menampilkan identitas, menyampaikan pesan atau membedakan sifat dari bentuk-bentuk bentuk visual secara jelas.

Psikologi warna mempelajari sifat dasar warna dan dampaknya terhadap pola perilaku manusia. Sejak kecil, manusia mempelajari warna dan simbol-simbol yang terdapat dalam lingkungan sosial budaya. Hal itu menyebabkan dampak emosional dan psikologis warna yang berbeda-beda pada setiap orang, tergantung pada kondisi sosial dan budayanya. Warna bisa memunculkan kenangan dan mengubah emosi dengan menstimulasi respons fisik dan psikologis dari tubuh kita. Contohnya, warna hijau dan biru memunculkan kesan tenang dan cocok digunakan di dalam kamar tidur, sementara warna merah dapat mendorong nafsu makan, sehingga lebih cocok digunakan di dapur.



Gambar 3
Lingkaran Warna Brewster

Teori Brewster adalah teori yang menyederhanakan warna yang ada di alam menjadi 4 kelompok warna. Keempat kelompok warna tersebut antara lain adalah warna primer, sekunder, tersier, dan juga warna netral. Teori ini pertama kali dikemukakan pada tahun 1831. Kelompok warna ini sering disusun dalam lingkaran warna Brewster, dengan begitu lingkaran warna Brewster mampu membedakan kelompok warna. Lingkaran Brewster juga mampu menjelaskan teori kontras warna (komplementer), split komplementer, triad, dan tetrad.



Gambar 4
Warna Dingin dan Warna Panas

Pendapat lain, secara umum warna juga dapat dikelompokkan menjadi empat kelompok, yaitu:

1. Warna Netral
Warna netral adalah warna-warna yang tidak lagi memiliki kemurnian warna. Warna netral bukan merupakan warna primer maupun sekunder. Warna ini merupakan percampuran ketiga komponen warna dalam komposisi yang berbeda. Contoh warna netral adalah percampuran dari kuning hijau, merah jingga, dan biru ungu.
2. Warna Kontras
Warna kontras yaitu warna yang terkesan berlawanan dengan yang lainnya. Warna kontras bisa diperoleh dari warna yang berlawanan. Warna kontras terdiri dari warna primer dan sekunder. Namun tidak menutup kemungkinan untuk membentuk kontras warna dengan mengolah nilai kemurnian warna ataupun memutar lingkaran warna. Contoh warna kontras di antaranya kuning dengan ungu, biru dengan jingga, dan merah dengan hijau.
3. Warna Dingin
Warna dingin yaitu kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna, mulai dari hijau hingga ungu.
4. Warna Panas
Warna panas yaitu kelompok warna dalam rentang setengah lingkaran di dalam lingkaran warna, mulai dari merah hingga kuning.

Kesimpulan

Pada kegiatan pengabdian masyarakat ini narasumber telah melakukan pemaparan materi mengenai pemilihan warna yang dapat dilakukan oleh pendidik pada pendekatan STEAM ditinjau dari psikologi desain. Kegiatan ceramah secara online ini diikuti oleh berbagai peserta yang merupakan pendidik, yaitu dosen maupun guru.

Berdasarkan data kuesioner yang dikumpulkan dari 76 responden, dapat terlihat:

1. 49 responden (64,47 %) telah menjawab dengan benar bahwa *additive color* adalah salah satu pembeda warna dalam praktiknya.

2. 69 responden (90,78 %) berhasil menjawab bahwa menurut Teori Warna Brewster, warna dibedakan menjadi merah, biru, dan kuning.
3. 42 responden (55,26 %) dapat menjawab bahwa merah, jingga, kuning adalah kelompok warna analogus.
4. 55 responden (72,36 %) mengetahui dengan benar bahwa warna dingin adalah warna hijau, biru, dan ungu.

Menurut hasil evaluasi yang didapat oleh tim pengabdian masyarakat di atas dapat diambil kesimpulan bahwa telah terjadi peningkatan pengetahuan masyarakat secara signifikan mengenai pemilihan warna dari sisi psikologi desain. Mayoritas masyarakat dapat menjawab dengan benar pertanyaan yang diberikan oleh narasumber. Responden sebanyak 45 orang menjawab bahwa sangat penting mempelajari psikologi warna dalam kehidupan sehari-hari. Oleh karena itu, kegiatan semacam ini perlu diadakan lagi agar tercipta kembali peningkatan pengetahuan di masyarakat.

Daftar Pustaka

- As'ari, A. R. (2017, May). Tantangan Pengembangan Profesionalisme Guru dalam Rangka Membelajarkan Matematika di Abad ke-21 dan Membangun Karakter Peserta Didik. In *Prosiding Seminar Nasional Mahasiswa Kerjasama Direktorat Jenderal Guru dan Tenaga Kependidikan Kemendikbud 2016*.
- Damayantie, I. (2020). Modul Perkuliahan Pengantar Desain Interior. Universitas Esa Unggul, Jakarta.
- Damayantie, I. (2020). Modul Perkuliahan Psikologi Desain. Universitas Esa Unggul, Jakarta.
- Farwati, R., Permanasari, A., Firman, H., & Suhery, T. (2017). Integrasi Problem based learning dalam STEM education berorientasi pada aktualisasi literasi lingkungan dan kreativitas. *Prosiding seminar nasional pendidikan IPA*. Palembang.
- Irwan, B., Tamara, P. (2013). Dasar-Dasar Desain. Griya Kreasi, Jakarta.
- Lathifah, M.A., Susanti, Ilham, M., Wibowo, A. Efektivitas Diabetes Self Management Education Dan Community Based Interactive Approach Terhadap Self Care Penderita Diabetes Mellitus. *Pharm Sci Res*. 2015. 2:9. 89-100. <https://doi.org/10.31983/jnj.v3i1.4453>.
- Lebond, B. (28 April 2017). Arti dan Pengaruh Warna bagi Psikologi Manusia. Warna dapat mempengaruhi mood. <https://psyline.id/arti-dan-pengaruh-warna-bagi-psikologi-manusia/>
- Mashfufa, E, W. Efektifitas FGD tentang kekerasan pada anak. *E-Journal UMM*. 2018. 9(1). 11-17.
- Ningrum, E. S., & Sobri, A. Y. (2015). Implementasi Kurikulum 2013 di Sekolah Dasar. *Jurnal Manajemen Pendidikan*, 24(5), 416-423. Nova. (11 Desember 2016). 7 Warna Ini Mampu Pengaruhi Pola Perilaku Manusia. <https://nova.grid.id/read/07654839/7-warna-ini-mampu-pengaruh-pola-perilaku-manusia>
- Sari, S.M. (2003). Peran Warna Pada Interior Rumah Sakit Berwawasan Healing Environment Terhadap Proses Penyembuhan Pasien. *Jurnal Dimensi Interior*, 1 (2), 141-156.
- Setiawan, B., Ruki, U.A. (2014). Penerapan Psikologi Desain Pada Elemen Desain Interior. *Jurnal Humaniora*, 5 (2), 1251-1260.
- Wicaksono, A. A., Tisnawati, E. (2014). Teori Interior. Griya Kreasi, Jakarta.
- Zubaidah, S. (2019). STEAM (Science, Technology, Engineering, Arts, and Mathematics): Pembelajaran untuk Memberdayakan Keterampilan Abad ke-21. *Seminar Nasional Matematika dan Sains*. Indramayu.