

OIL PASTEL SEBAGAI MEDIA EKSPERIMEN MELUKIS DASAR KOMUNITAS MENG GAMBAR YUME NO HIKARI

Ratu Shinta Ardilla Yesaya¹, Winarno²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas, Universitas Negeri Surabaya
email: ratushinta.21040@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: winarno@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mendeskripsikan pemanfaatan oil pastel sebagai media belajar melukis dasar pada Komunitas Yume No Hikari. Latar belakang penelitian didasarkan pada perlunya media pembelajaran yang mudah digunakan untuk membantu pemula memahami teknik dasar melukis, khususnya teknik layering. Penelitian menggunakan metode action research dengan subjek 19 anggota komunitas menggambar remaja Yume No Hikari di Surabaya. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, angket, dokumentasi, dan penilaian hasil karya menggunakan rubrik yang mencakup aspek kesesuaian tema, harmonisasi warna, keseimbangan, komposisi, dan ketepatan teknik. Analisis data dilakukan menggunakan dokumentasi berupa foto, video, hasil karya peserta, dan hasil angket. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembelajaran melalui praktik langsung yang didukung video tutorial memperoleh hasil karya dengan kategori baik hingga sangat baik, serta memberikan respons positif terhadap kegiatan pembelajaran dengan tingkat ketertarikan mencapai 95,2%. Dengan demikian, oil pastel dapat dimanfaatkan sebagai media belajar melukis dasar yang efektif untuk meningkatkan pemahaman teknik, kreatifitas, minat, dan antusiasme anggota komunitas dalam berkarya.

Kata Kunci: oil pastel, lukis dasar, media pembelajaran, teknik layering, komunitas seni

Abstract

This study aims to describe the utilization of oil pastel as a learning medium for basic painting in the Yume No Hikari Community. The study was motivated by the need for an accessible learning medium to help beginners understand fundamental painting techniques, particularly the layering technique. The research employed an action research method involving 19 members of Yume No Hikari art Community in Surabaya as research participants. Data were collected through observation, questionnaire, documentation, and artwork assessment using a rubric covering theme suitability, color harmony, balance, and technical accuracy. Data were analyzed through data reduction, data display, and conclusion drawing, while data validity was supported by documentation in the form of photograph, videos, participants artworks, and questionnaire results. The findings indicate that direct practice supported by video tutorials effectively helped participants understand the layering technique using oil pastel. Most participants produced artworks categorized as good to very good and showed positive responses to the learning activities, with an interest level reaching 95,2%. Therefore, oil pastel can be effectively utilized as a learning medium for basic painting to improve technical understanding, creativity, interest, and enthusiasm among community members in creating artworks.

Keywords: oil pastel, basic painting, learning media, layering technique, art community

PENDAHULUAN

Pendidikan seni rupa merupakan salah satu bidang pendidikan yang berperan dalam mengembangkan kreativitas, kemampuan berekspresi, serta apresiasi terhadap karya seni. Kegiatan pembelajaran seni rupa tidak hanya berfokus pada hasil karya, tetapi juga pada proses berkarya yang mampu melatih keterampilan, imajinasi, dan kepekaan estetis peserta didik. Salah satu bentuk pembelajaran yang dapat diterapkan adalah kegiatan melukis, karena mampu menjadi sarana menuangkan ide, gagasan, dan pengalaman visual ke dalam bentuk karya dua dimensi.

Dalam proses pembelajaran melukis, pemilihan media menjadi salah satu faktor yang memengaruhi keberhasilan peserta didik dalam memahami teknik dasar melukis. Media yang mudah digunakan dapat membantu pemula mengembangkan keterampilan secara bertahap sekaligus meningkatkan rasa percaya diri dalam berkarya. Salah satu media yang memiliki karakteristik tersebut adalah *oil pastel*. Media ini memiliki tekstur yang lunak sehingga mudah dibaurkan untuk berbagai teknik termasuk teknik *layering*.

Komunitas Yume No Hikari merupakan komunitas menggambar yang beranggotakan remaja usia kisaran 12-18 tahun yang memiliki ketertarikan dalam bidang ilustrasi bergaya anime dan manga. Berdasarkan hasil observasi awal, sebagian besar anggota komunitas ini lebih sering menggunakan media digital atau media pensil sebagai alat utama dalam menggambar sehingga teknik *layering* dengan menggunakan *oil pastel* masih terasa asing bagi mereka. Hal tersebut menyebabkan anggota komunitas Yume No Hikari belum mengenal teknik *layering* menggunakan media *oil pastel*.

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat, motivasi, dan hasil pada peserta didik dalam bidang seni rupa. Namun penelitian mengenai pemanfaatan *oil pastel* sebagai media belajar pada komunitas menggambar masih relatif terbatas. Oleh karena itu, penelitian ini dilakukan untuk memberikan gambaran mengenai penerapan *oil pastel* sebagai media belajar melukis dasar pada Komunitas Yume No Hikari sekaligus mengetahui hasil karya dan respons peserta mengenai pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode action research melalui kegiatan pembelajaran yang

memadukan penyampaian materi, demonstrasi, praktik melukis, serta video tutorial sebagai media pendukung. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan pembelajaran seni rupa, khususnya dalam pemanfaatan *oil pastel* sebagai alternatif media belajar melukis dasar pada komunitas seni maupun lingkungan pendidikan nonformal.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode action research (penelitian tindakan). Metode ini dipilih karena bertujuan untuk memperbaiki sekaligus meningkatkan proses pembelajaran melalui tindakan yang dilakukan secara sistematis, mulai dari tahap perencanaan, observasi, hingga evaluasi terhadap hasil tindakan. Penelitian difokuskan pada pemanfaatan *oil pastel* sebagai media belajar melukis dasar melalui penerapan teknik *layering* pada anggota komunitas Yume No Hikari.

Sasaran penelitian adalah anggota Komunitas Yume No Hikari, yaitu komunitas menggambar remaja yang ada di Surabaya yang memiliki ketertarikan di dunia ilustrasi, khususnya mengenai anime dan manga. Penelitian dilakukan di Taman Mundu, Kecamatan Tambaksari, Kota Surabaya selama dua kali pertemuan. Pertemuan pertama berisi penyampaian materi mengenai teknik *layering* dan pertemuan kedua adalah praktek langsung teknik *layering* di atas permukaan kanvas dengan tema yang telah ditemukan.

Data penelitian diperoleh dari hasil ketrampilan peserta setelah mengikuti kegiatan praktik, dokumentasi berupa foto dan video kegiatan, instrumen penilaian disusun dengan kategori terkait harmonisasi warna, kesesuaian tema, ketepatan teknik, komposisi dan keseimbangan.

Teknik pengumpulan data menggunakan angket melalui link google form, observasi, dan dokumentasi.

Analisis data dilakukan melalui tiga tahap, yaitu reduksi, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Reduksi data dilakukan dengan memilih dan menyederhanakan data lalu data disajikan dalam bentuk uraian berupa tabel, dan dokumentasi karya sehingga memudahkan proses penarikan kesimpulan. Selanjutnya pada proses penarikan kesimpulan, data yang telah terkumpul lalu dianalisis sehingga mendapat kesimpulan mengenai penelitian. Validitas data diperkuat melalui dokumentasi kegiatan dan hasil karya

peserta, serta hasil angket yang telah dibagikan kepada para peserta.

KERANGKA TEORETIK

Komunitas merupakan kelompok sosial yang terbentuk berdasarkan kesamaan minat, tujuan, maupun aktivitas yang dilakukan secara bersama. Menurut Wenger (2002), komunitas merupakan sekelompok individu yang saling berbagi lingkungan, pengalaman, sumber daya, dan ketertarikan yang sama sehingga tercipta proses belajar dan interaksi antaranggota. Hermawan (2008) juga menjelaskan bahwa komunitas terbentuk karena adanya kepedulian, hubungan antarpersonal, serta kesamaan nilai dan minat yang mengikat para anggotanya. Dalam penelitian ini, Komunitas Yume No Hikari merupakan komunitas menggambar yang mejadi wadah bagi para remaja dalam menyalurkan bakat dan ketertarikan mereka dalam bidang menggambar rupa (Wenger, 2002; Hermawan, 2008).

Seni Lukis merupakan salah satu cabang seni rupa dua dimensi yang memanfaatkan unsur-unsur visual seperti garis, bidang, bentuk, warna, ruang, tekstur, serta gelap terang untuk menyampaikan gagasan dan ekspresi visual. Menurut Endro (2018), seni rupa dua dimensi hanya memiliki dimensi berupa panjang dan lebar sehingga penyajian objek bergantung pada penguasaan unsur dan prinsip seni rupa. Oleh karena itu, pemahaman mengenai unsur dan prinsip seni rupa menjadi dasar dalam pembelajaran melukis agar peserta mampu menghasilkan karya yang sesuai dengan unsur dan prinsip seni rupa (Endro, 2018).

Salah satu media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran melukis dasar adalah *oil pastel*. Berdasarkan Artchive (2024), *oil pastel* merupakan media menggambar dan melukis yang tersusun atas pigmen, minyak, yang tidak mengering, dan pegikat lilin sehingga menghasilkan warna yang cerah dan tekstur yang lembut. Karakteristik tersebut memungkinkan *oil*. Selama kegiatan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme dengan aktif bertanya dan berdiskusi mengenai teknik pencampuran warna dengan *oil pastel*.

pastel untuk dibaurkan dengan mudah untuk tanpa pelarut seperti halnya cat minyak. Hal inilah yang menyebabkan *oil pastel* dipilih sebagai media bagi pemula yang mulai belajar melukis. (Artchive, 2024).

Teknik *layering* merupakan teknik pewarnaan yang dilakukan dengan menumpuk beberapa lapisan warna secara bertahap untuk menghasilkan warna gradasi, kedalaman visual, dan kompleksitas warna pada sebuah karya. Berdasarkan kajian teori dalam penelitian ini, teknik *layering* memiliki dua fungsi utama, yaitu menghasilkan warna baru melalui lapisan beropasitas rendah (low opacity *layering*) dan lapisan beropasitas tinggi (high opacity *layering*). Perbedaan kedua teknik tersebut terletak pada ketebalan goresan dan tingkat opasitas setiap lapisan warna. Penguasaan teknik *layering* membantu peserta memahami pencampuran warna, pengaturan tekanan goresan, serta pembentukan volume objek sehingga mampu menghasilkan karya yang lebih ekspresif dan harmonis. Oleh karena itu, teknik *layering* dipilih sebagai materi utama dalam penelitian ini karena sesuai dengan karakteristik *oil pastel* sebagai media pembelajaran melukis dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Proses dan Hasil Pembelajaran menggunakan *Oil pastel*

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan melalui metode action research dalam dua kali pertemuan di Komunitas Yume No Hikari. Kegiatan di pertemuan pertama adalah pembagian materi mengenai teknik *layering* secara langsung dengan latihan di atas media kertas. Tak lupa peneliti juga memberikan materi tambahan berupa video tutorial yang telah peneliti buat sebelumnya. Video tersebut sebagai materi yang dapat dipelajari di rumah agar peserta menjadi semakin paham dengan materi. Pada hari kedua, peserta mulai melakukan praktik langsung di atas kanvas ukuran A5 dengan tema “Lingering Dream”.



Gambar 1. Kegiatan hari kedua, belajar mengenai teknik *layering*
(Sumber: Dokumentasi Rati Shinta)

Berdasarkan hasil observasi sebagian besar peserta mampu mengikuti tahapan pembelajaran dengan baik meskipun sebagian belum memiliki pengalaman menggunakan *oil pastel*. Karakteristik *oil pastel* yang lunak membuatnya mudah dibaurkan sehingga membuat peserta mudah dalam mempelajarinya. Temuan ini sejalan dengan Artchive (2024) yang menyatakan bahwa *oil pastel* memiliki karakteristi warna yang mudah dipadukan melalui teknik pelapeisan (*layering*), sehingga sesuai sebagai media belajar melukis dasar bagi pemula.

Hasil Karya Peserta

Penilaian hasil karya dilakukan dengan menggunakan rubrik yang mencakup lima aspek seperti kesesuaian tema, harmonisasi warna, keseimbangan, komposisi, dan ketepatan penggunaan teknik *oil pastel*. Adapun Rubrik Penilaian Karya yang digunakan masing-masing aspek adalah:

- Poin 1 = Sangat kurang
- Poin 2 = Kurang
- Poin 3 = Cukup
- Poin 4 = Baik
- Poin 5 = Sangat Baik

Nilai akhir peserta dihitung menggunakan rumus:

$$\text{Nilai} = \frac{\text{Skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100$$

Contoh perhitungan:

Jika peserta memperoleh total skor **20**, maka:

$$(20 \div 25) \times 100 = 80$$

Dengan demikian nilai akhir peserta adalah **80**.

Kategori Penilaian

- 86 – 100 = Sangat baik
- 76 – 85 = Baik
- 66 – 75 = Cukup
- 56 – 65 = Kurang
- ≤ 55 = Sangat Kurang

Berikut adalah contoh hasil karya peserta:

1. Contoh Karya Kategori Sangat Baik



Gambar 2. Karya buatan Rahma
(Sumber: Dokumentasi Rati Shinta)

Karya rahma memperoleh skor 23 dari 25 dengan nilai akhir 92 sehingga termasuk kategori sangat baik. Karya sangat sesuai dengan tema, memiliki harmonisasi warna yang baik melalui penerapan teknik *layering*, komposisi dan keseimbangan yang tertata sehingga menghasilkan karya yang menarik dan kaya dimensi visual

2. Contoh Karya Kategori Baik



Gambar 3. Karya Buatan Davina
(Sumber: Dokumentasi Rati Shinta)

Karya Devina memiliki skor 21 dari 25 dengan nilai akhir 84 sehingga termasuk dalam kategori baik. Karya telah sesuai dengan tema, memiliki perpaduan warna yang cukup harmonis, komposisi yang seimbang, penerapan teknik yang cukup baik, meskipun masih terdapat beberapa sapuan warna yang belum tertata.

3. Contoh Karya Kategori Cukup



Gambar 4. Karya buatan Rena
(Sumber: Dokumentasi Rati Shinta)

Karya rena memperoleh skor 18 dari 25 dengan nilai akhir 72 sehingga termasuk kategori cukup. Karya telah menggambarkan tema, namun eksplorasi objek masih sederhana. Harmonisasi warna, komposisi, dan penerapan teknik *layering* masih perlu ditingkatkan agar gradasi warna dan kualitas visual menjadi lebih optimal.

4. Contoh Karya Kategori Kurang



Gambar 5. Karya Buatan Retha
(Sumber: Dokumentasi Rati Shinta)

Karya retha memperoleh skor 15 dari 25 dengan nilai akhir 60 sehingga termasuk kategori kurang. Tema sudah mulai tergambar, namun komposisi, harmonisasi warna, objek, dan penggunaan teknik masih belum optimal sehingga diperlukan latihan lebih lanjut.

5. Contoh Karya Kategori Sangat Kurang



Gambar 6. Karya buatan Kaka
(Sumber: Dokumentasi Rati Shinta)

Karya Kaka memperoleh skor 12 dari 25 dengan nilai akhir 48 sehingga termasuk kategori sangat kurang. Karya belum mampu menggambarkan tema dengan jelas, penggunaan warna dan komposisi yang kurang tepat, dan juga teknik dasar belum terlihat. Hal ini menunjukkan bahwa peserta butuh latihan lebih.

Berikut adalah table nilai karya dari keseluruhan anggota Yume No Hikari:

Tabel 1. Nilai Anggota Yume No Hikari

No.	Nama	Total	Nilai
1.	Alfiyatin	19	76
2.	Davina	18	72
3.	Devina	21	84
4.	Diah	15	60
5.	Gladys	14	56
6.	Irene	14	56
7.	Jihan	16	64
8.	Kaka	15	60
9.	Lukman	21	84
10.	Mira	24	96
11.	Nabila	20	80
12.	Nafis	21	84
13.	Nica	18	72
14.	Rahma	23	92
15.	Rena	18	72
16.	Retha	15	60
17.	Rizky	18	72
18.	Vincent	17	68
19.	Zaky	13	52

Berdasarkan hasil penilaian terhadap 19 peserta, diperoleh bahwa 2 peserta (10,53%) berada pada kategori sangat baik, yaitu memperoleh nilai antara 86–100. Selanjutnya, 5

peserta (26,32%) termasuk kategori **baik** dengan rentang nilai 76–85. Sebanyak 5 peserta (26,32%) berada pada kategori cukup dengan nilai 66–75.

Sementara itu, kategori kurang menjadi kategori dengan jumlah peserta terbanyak, yaitu 6 peserta (31,58%) yang memperoleh nilai antara 56–65. Adapun 1 peserta (5,26%) berada pada kategori sangat kurang dengan nilai ≤ 55 .

Secara keseluruhan, sebagian besar peserta (63,16%) masih berada pada kategori cukup hingga kurang, sedangkan peserta yang telah mencapai kategori baik dan sangat baik berjumlah 7 orang (36,84%). Hasil ini menunjukkan bahwa kemampuan peserta masih perlu ditingkatkan melalui pendampingan dan latihan yang lebih intensif agar lebih banyak peserta mencapai kategori baik dan sangat baik.

Hasil Angket

Berdasarkan hasil angket, para peserta merasa bahwa *oil pastel* adalah media yang mudah digunakan karena teksturnya yang lunak walau ini adalah kali pertama mereka mencoba *oil pastel*. Peserta sebanyak 95,2% juga merasa kegiatan penelitian ini menarik dan sebanyak 66,7% peserta mengungkapkan bahwa mereka akan membuat karya dengan *oil pastel* karena dinilai sangat menarik.

SIMPULAN DAN SARAN

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan *oil pastel* sebagai media belajar melukis dasar pada komunitas Yume No Hikari berlangsung dengan baik dan mendapat respon positif. Baik pembelajaran langsung maupun video tutorial sangat membantu mereka dalam memahami materi mengenai *layering*. Dengan data-data yang tertera, maka dapat disimpulkan bahwa *oil pastel* adalah media yang cocok digunakan untuk pembelajaran melukis dasar.

Saran

Bagi para anggota yang merasa kesulitan dengan tekstur lemek *oil pastel* maka dapat dilakukan latihan intensif agar dapat menguasai tekanan tiap goresan.

Bagi peneliti selanjutnya, penelitian ini dapat dikembangkan dengan melibatkan peserta yang lebih banyak agar dapat membandingkan relevansi media *oil pastel* dan pembelajarannya pada skala kelas atau komunitas yang lebih besar.

REFERENSI

- Aini, W. H. A. (2024). Analisis Kepuasan Konsumen Pada Penggunaan Ojek Online Dan Ojek Konvensional Di Kabupaten Banyuwangi. *Analisa: Jurnal Manajemen Dan Akuntansi*, 12(1), 14–20.
- Artchive. (2024, June 30). Oil Pastels: History, Techniques, How They Are Made. <https://www.artchive.com/art-mediums/oil-pastels/>
- Endro, M. (2018). Teknik Dasar Menggambar Bentuk. Yogyakarta: Andi.
- Hamid, N., Fardhani, A. Y. S., & Takao, G. S. (2025). Pengembangan Kombinasi Teknik Pewarnaan Layering Pada Batik Brush Strokes Dengan Ikat Celup Pada Lembaran Tekstil.
- Hanna, Yomi. (N.D.). Perbedaan Krayon Dan Oil Pastel. <https://bobo.grid.id/read/08679321/perbedaan-krayon-dan-oil-pastel->
- Heryana, A., Rostiyati, A., Herlinawati, L., & Madiyo, S. H. (2017). Komunitas Budaya Di Jakarta Utara.
- How To Use Oil Pastels. (N.D.). Retrieved January 20, 2026, From <https://thevirtualinstructor.com/how-to-use-oil-pastels.html>
- Kidayat.Com. (2023b, December 13). Teknik Pemilihan Warna Menggunakan Color Wheel. Kidayat. <https://www.kidayat.com/2020/06/teknik-pemilihan-warna-pada-desain.html>
- Pengembangan Teknik Pewarnaan Layering Dengan Inspirasi Motif Batik Klasik Menggunakan Cap Batik Klasik. (2025, September 18). Eprosiding Seni Dan Desain. <https://openlibrarypublications.telkomuniversit.ac.id/index.php/artdesign/article/view/27864>

- Sassu, J. (2023). Kemampuan Melukis Menggunakan Media Krayon Dengan Tema Lingkungan Sekolah Pada Peserta Didik Kelas X 5 Sma Negeri 9 Makassar (Doctoral Dissertation, Fakultas Seni Dan Desain).
- Setiawan, E. (N.D.). Arti Kata Komunitas - Kamus Besar Bahasa Indonesia (Kbbi) Online. <https://kbbi.web.id/komunitas>
- Spanner, H. (2024, August 8). A Beginner's Guide To Sgraffito. Gathered. <https://www.gathered.how/arts-crafts/a-beginners-guide-to-sgraffito>
- Suparta, I. M. (N.D.). Prinsip Seni Rupa. https://repo.isi-dps.ac.id/97/1/1._Suparta.pdf
- Thabroni, G. (2022, April 19). Unsur-Unsur Seni Rupa & Desain (Diperkuat Pendapat Ahli). <https://serupa.id/unsur-unsur-seni-rupa-dan-desain/>
- The Editors Of Encyclopaedia Britannica. (1998, July 20). Stenciling: Techniques, History & Uses. <https://www.britannica.com/art/stenciling>
- Wardani, L. (2021). Kemampuan Siswa Kelas X Dalam Berkarya Seni Lukis Dengan Media Oil Pastel Di Masa Pandemi Smkn 6 Pangkep (Doctoral Dissertation, Fakultas Seni Dan Desain).