

PEMBERDAYAAN TALENTA MUDA MELALUI EKONOMI KREATIF LUKIS PRODUK FESYEN DI ARTLAND, QBIG BSD - TANGERANG

Oleh:

Agus Budi Setyawan¹

*Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

Agustan²

*Desain Produk, Fakultas Desain dan Seni Kreatif
Universitas Mercu Buana*

budi.setyawan@mercubuana.ac.id¹ ; agustan@mercubuana.ac.id²

ABSTRAK

Pemerintah memutuskan untuk mencabut kebijakan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM). Dengan dicabutnya kebijakan PPKM ini, maka aktivitas yang berpotensi menciptakan kerumunan dan pergerakan massa dapat kembali dilaksanakan. Berbagai aktivitas kegiatan Artland yang sempat ditiadakan karena masa pandemi dapat kembali diselenggarakan. Sebagai bentuk kontribusi Artland untuk "Mewarnai Indonesia" yakni dengan mendukung masyarakat dalam bereksperimen dan berkreasi menciptakan produk seni yang kreatif dan inovatif sebagai upaya penguatan ekonomi kreatif pasca pandemi Covid-19. Ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor unggulan yang diharapkan mampu meningkatkan devisa negara, memperluas lapangan pekerjaan, serta memberikan manfaat secara langsung maupun tidak terhadap sektor ekonomi lainnya. Pemberdayaan talenta muda melalui ekonomi kreatif lukis produk fesyen di Artland, QBIG, BSD, Tangerang merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang menjadi bagian dari 3 pilar utama perguruan tinggi (Tri Dharma Perguruan Tinggi). Kegiatan ini dilakukan dengan metode penyuluhan dan praktek sehingga dapat menjadi pilihan untuk berperanserta dalam menyelesaikan permasalahan yang terjadi di masyarakat.

Kata Kunci: *Ekonomi Kreatif; Lukis; Pemberdayaan; Produk Fesyen.*

ABSTRACT

The government decided to revoke the policy of imposing restrictions on community activities (PPKM). With the repeal of this PPKM policy, activities that have the potential to create crowds and mass movements can be carried out again. Various Artland activities that were canceled due to the pandemic can be held again. As a form of Artland's contribution to "Coloring Indonesia", namely by supporting the community in experimenting and being creative in creating creative and innovative art products as an effort to strengthen the creative economy after the Covid-19 pandemic. The creative economy is one of the leading sectors which is expected to be able to increase the country's foreign exchange, expand employment opportunities, and provide direct or indirect benefits to other economic sectors. Empowering young talents through the creative economy of painting fashion products at Artland, QBIG, BSD, Tangerang is a community service activity that is part of the 3 main pillars of higher education (Tri Dharma Perguruan Tinggi). This activity is carried out using counseling and practice methods so that it can be an option to participate in solving problems that occur in the community.

Keywords: *Empowerment, Creative Economy, Paint, Fashion Products*

Copyright © 2023 Universitas Mercu Buana. All right reserved

A. PENDAHULUAN

Artland merupakan perusahaan yang berdiri sejak tahun 2008 sebagai pusat bisnis dengan nama usaha STAPLES. Pada tahun 2010, Management membuka Store Artland dengan konsep baru penyedia Art and Craft Materials, dimana Artland menyediakan brand terkenal, produk – produk berkualitas serta membangun komunikasi yang kreatif juga menjalin hubungan yang erat dengan Lingkungan Universitas, Sekolah, dan juga Pelanggan.

Hingga saat ini, Artland sudah memiliki 9 cabang yang tersebar diberbagai kota, seperti Jakarta, Tangerang, Bandung, Surabaya, dan Denpasar. Berbagai aktivitas kreatif sudah dijalankan oleh Artland dengan melibatkan berbagai instruktur yang kompeten dibidangnya seperti kegiatan Lukis Accrylic Bersama Ian Wongkar; Lukis Water Color bersama Agus Budiyanto; Multimedia Bersama Tommi Faisal; Polymer Clay dan Modeling Clay Bersama Hans Duino; Atr-Lab untuk mengenalkan jenis-jenis kertas dan cat; dan Aktivitas Lukis on the spot (Artland & Kita, 2022).

Pandemi Covid-19 yang melanda dunia menjadi pukulan berat bagi berbagai sektor kehidupan dan dunia usaha. Lebih dari 3 tahun, aktivitas kegiatan yang biasa dijalankan secara rutin oleh Artland dengan melibatkan banyak massa menjadi harus ditiadakan karena alasan Kesehatan. Seiring dengan pandemi Covid-19 yang berhasil dikendalikan dengan indikator bahwa dalam beberapa bulan terakhir kasus harian, *positivity rate* mingguan, tingkat perawatan rumah sakit, angka kematian berada dibawah angka standard dari WHO, dan tingkat cakupan imunitas yang tinggi melalui capaian vaksinasi, maka pertanggal 30 Desember 2022 Pemerintah memutuskan untuk mencabut kebijakan pemberlakuan pembatasan kegiatan masyarakat (PPKM). Dengan dicabutnya kebijakan PPKM ini, maka aktivitas yang berpotensi menciptakan kerumunan dan pergerakan massa dapat kembali dilaksanakan, meski demikian kehati-hatian dan kewaspadaan harus tetap dikedepankan (Setkab.go.id, diakses 21-1-2023).

Berbagai aktivitas kegiatan Artland yang sempat ditiadakan karena masa pandemi dapat kembali diselenggarakan. Sebagai bentuk kontribusi Artland untuk “Mewarnai Indonesia” yakni dengan mendukung masyarakat dalam bereksperimen dan berkreasi menciptakan produk seni yang kreatif dan inovatif sebagai upaya penguatan ekonomi kreatif pasca pandemi Covid-19.

Ekonomi kreatif merupakan nilai tambah yang menjadikan kreatifitas, budaya, warisan budaya, dan lingkungan sebagai tumpuan masa depan (Howkins, 2001). Ada 3 hal pokok yang menjadi dasar dari ekonomi kreatif, yakni kreativitas, inovasi, dan penemuan. Kreativitas merupakan suatu kapasitas atau kemampuan untuk menghasilkan atau menciptakan sesuatu yang unik, fresh, dan dapat diterima secara umum. Inovasi merupakan transformasi dari ide atau gagasan

dengan dasar kreativitas dengan memanfaatkan penemuan yang sudah ada untuk menghasilkan suatu produk atau proses yang lebih baik, bernilai tambah, dan bermanfaat. Penemuan lebih menekankan pada menciptakan sesuatu yang belum pernah ada sebelumnya (Purnomo, 2016). Ekonomi kreatif merupakan salah satu sektor yang diharapkan mampu meningkatkan devisa negara, memperluas lapangan pekerjaan, serta memberikan manfaat secara langsung maupun tidak terhadap sektor ekonomi lainnya. Kinerja ekspor ekonomi kreatif Indonesia di tahun 2021 mengalami peningkatan sebesar 27% dibanding tahun sebelumnya, dengan penyumbang terbesar dari sub sector fesyen sebesar 61% dengan nilai US\$ 14,6 Miliar (Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif, 2022).

Pemberdayaan talenta muda melalui ekonomi kreatif lukis produk fesyen di Artland, QBIG, BSD, Tangerang merupakan kegiatan pengabdian masyarakat yang menjadi bagian dari 3 pilar utama perguruan tinggi (Tri Dharma Perguruan Tinggi) selain kegiatan pembelajaran dan kegiatan penelitian. Dari tiga pilar tersebut, kegiatan pengabdian masyarakat dapat menjadi pilihan untuk berperan dalam menyelesaikan permasalahan yang ada.

Artland dipilih menjadi mitra dengan beberapa pertimbangan, yaitu karena letaknya yang masih berada dalam jangkauan target market Universitas Mercu Buana. Jarak lokasi mitra dengan universitas mercubuana sekitar 15 KM. Kegiatan Pengabdian Masyarakat ini juga bertujuan sebagai bentuk kegiatan soft marketing Fakultas Desain dan Seni Kreatif dan Mitra.

1. Identifikasi Permasalahan Mitra

Dalam pelaksanaan kegiatan Pengabdian Pada Masyarakat dengan judul, *Pemberdayaan Talenta Muda Melalui Ekonomi Kreatif Lukis Produk Fesyen di Artland, QBIG, BSD, Tangerang* ini akan memungkinkan dijumpai beberapa permasalahan yang dialami mitra. Dari kondisi tersebut tim PPM Desain Produk FDSK, Mercu Buana merumuskan beberapa masalah yang akan diselesaikan, sebagai berikut:

1. Bagaimana model pemberdayaan talenta muda dengan pendekatan ekonomi kreatif?
2. Bagaimana mengimplementasikan objek gambar/lukis hasil pelatihan pada produk fesyen sehingga dapat meningkatkan nilai ekonomi?

2. Tujuan Kegiatan

1. Memberikan pelatihan kreativitas kepada talenta muda melalui ekonomi kreatif lukis produk fesyen.
2. Memberikan sumbangsih nyata bagi talenta muda untuk menghasilkan objek rancangan yang dapat diimplementasikan pada produk fesyen.

3. Manfaat Kegiatan

1. Terciptanya talenta muda dengan kreativitas yang tinggi dalam bidang ekonomi kreatif lukis produk fesyen.
2. Memberikan pengetahuan mengenai proses kreatif untuk menghasilkan objek gambar yang dapat diimplementasikan pada produk fesyen.
3. Menghasilkan produk yang mempunyai nilai ekonomi.
4. Membuka peluang terlahirnya *creative entrepreneur*.

B. METODE PELAKSANAAN

Lokasi kegiatan Pengabdian Masyarakat ini akan dilaksanakan di toko Artland yang berada di QBIG Mall, BSD, Tangerang. Adapun yang menjadi pembahasan adalah tentang upaya meningkatkan pengetahuan dan kreativitas talenta muda lewat pelatihan. Khalayak sasaran untuk kegiatan ini adalah talenta muda di wilayah sekitaran Jakarta Barat dan Tangerang. Khalayak diperkirakan berjumlah 20 orang dengan pertimbangan protokol kesehatan dan jumlah dari tim Pengabdian pada Masyarakat. Dalam mengatasi permasalahan yang terjadi pada masyarakat mitra sebagaimana yang telah diuraikan sebelumnya, maka dalam Program Kemitraan Masyarakat ini ditawarkan beberapa metoda pendekatan yang dapat membantu dalam menyelesaikan masalah yang ada yaitu dengan metode penyuluhan dan praktek. Metode penyuluhan dilakukan untuk menyampaikan pengetahuan terkait dengan bahan dan material, adapun metode praktik dilakukan untuk mengasah dan meningkatkan kreativitas peserta agar mampu menghasilkan suatu rancangan visual yang dapat diimplementasikan pada produk fesyen untuk menambah nilai ekonomi.

Teknik Pelaksanaan Kegiatan

Kegiatan Pengabdian ini pelaksanaan dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu: pertama, adalah pelaksana dari Artland yang bertanggung jawab menyiapkan tempat dan kebutuhan pelatihan. Pelaksana kedua adalah Tim PPM dari Desain Produk FDSK yang bertanggung jawab menyiapkan materi dan pelaksanaan pelatihan.

Dalam mewujudkan kegiatan ini, tim dosen P2M membagi kegiatan pelatihan ini menjadi 3 tahap yaitu tahap persiapan, tahap pelatihan dan tahap evaluasi. Berikut penjelasan metode pelaksanaannya:

Tabel 1. Kegiatan dan Metode Pelaksanaan

TAHAP	KEGIATAN	METODE
Persiapan	Koordinasi dengan mitra	Memberikan penjelasan kondisi mitra, permasalahan yang dihadapi mitra serta maksud dan tujuan dari kegiatan
	Penyusunan materi	Studi pustaka dan koordinasi tim
Pelaksanaan Kegiatan	Pemberian materi dan contoh tentang: <ul style="list-style-type: none">• Bahan dan material lukis kaos• Teori tentang kreatifitas	<ul style="list-style-type: none">• Metode ceramah, metode ini dilakukan dalam memberikan materi teori

	<ul style="list-style-type: none"> • Proses kreatif sebuah <i>project</i> (desain) 	<ul style="list-style-type: none"> • Metode tanya jawab juga digunakan untuk memberikan kesempatan bagi para peserta yang belum memahami
	Simulasi pengembangan konsep berfikir pada sebuah <i>project</i> (desain)	<ul style="list-style-type: none"> • Metode demonstrasi pengembangan materi
	Pendampingan simulasi pengembangan materi lukis kaos	<ul style="list-style-type: none"> • Konsultasi instruktur
Penyusunan Laporan Kegiatan PKM	Tim menyusun materi pelatihan dan hasil pelatihan dalam bentuk laporan	Penyusunan Laporan

Selama proses berlangsung ada instruktur yang mendampingi, sehingga seluruh peserta dapat berperan aktif.

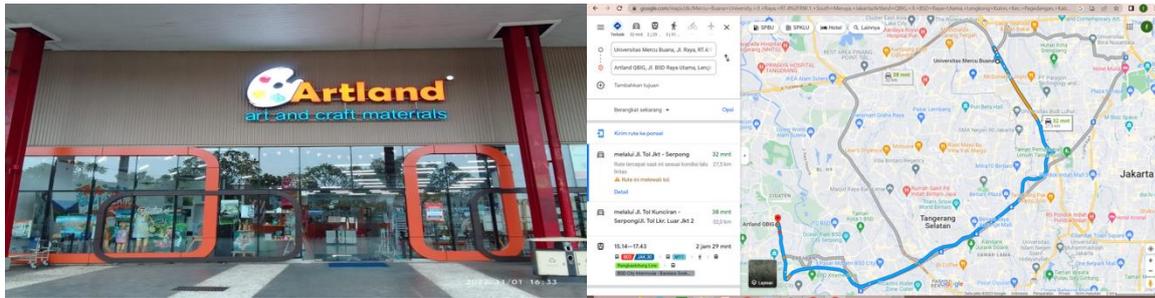
C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Hasil

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan secara tatap muka (*offline*) pada hari Minggu, tanggal 5 Maret 2023, pukul 14.00-16.00 WIB bertempat di Artland QBIG Tangerang. Publikasi kegiatan ini menggunakan medi cetak dan media sosial (Instagram) yang di share oleh akun resmi mitra (Artland), seperti pada gambar berikut:



Gambar 1. Poster Kegiatan PPM Workshop Patch Painting (Lukis Produk Fesyen)



Gambar 2. Poster Kegiatan PPM Workshop *Patch Painting* (Lukis Produk Fesyen)

2. Pembahasan

Melukis adalah seni atau kegiatan menciptakan gambar, gambaran, atau karya seni visual lainnya menggunakan berbagai media seperti cat, pensil, pensil warna, pastel, atau media digital. Aktivitas melukis telah menjadi bagian integral dari budaya manusia sejak zaman prasejarah, dan seni ini terus berkembang dan berevolusi hingga saat ini.

Dalam proses melukis, seniman menciptakan karya mereka dengan menggabungkan berbagai elemen seperti warna, komposisi, bentuk, dan tekstur untuk mengekspresikan perasaan, pikiran, ide, atau menyampaikan pesan kepada penonton. Melukis juga dapat digunakan sebagai sarana untuk merekam sejarah, menggambarkan alam, menciptakan fiksi atau fantasi, dan menyajikan interpretasi pribadi tentang dunia. Teknik dan gaya melukis sangat bervariasi dan dapat mencakup berbagai bentuk seperti lukisan minyak, akrilik, air, cat air, pastel, mural, abstrak, realisme, impresionisme, ekspresionisme, dan banyak lagi. Melukis bukan hanya kegiatan kreatif, tetapi juga dapat berfungsi sebagai terapi seni bagi banyak orang yang menemukan ekspresi diri, pelarian, atau cara untuk mengatasi stres melalui seni visual ini. Tujuan dari melukis produk fashion adalah untuk mengkomunikasikan gagasan, detail desain, dan gaya produk.

Beberapa poin yang dapat dicakup dalam "teori melukis produk fashion" meliputi:

1. **Ilustrasi Desain:** Melukis digunakan untuk membuat ilustrasi visual dari produk fashion, seperti pakaian, sepatu, atau aksesoris. Ilustrasi ini membantu merinci desain, warna, tekstur, dan elemen desain lainnya.
2. **Komunikasi Konsep:** Melalui lukisan, perancang dapat lebih mudah mengkomunikasikan visi mereka kepada anggota tim lainnya, seperti desainer teknis, pemasaran, dan manufaktur. Ini membantu memastikan bahwa semua orang memiliki pemahaman yang sama tentang desain yang diinginkan.
3. **Eksplorasi Kreatif:** Melukis juga dapat digunakan sebagai alat eksplorasi kreatif di mana perancang dapat dengan bebas menciptakan bentuk, warna, dan gaya yang berbeda untuk mengembangkan konsep yang kuat sebelum memasuki tahap produksi.

4. **Presentasi Pelanggan:** Ilustrasi melalui melukis membantu saat presentasi kepada klien atau pelanggan potensial. Ini memberikan gambaran lebih baik tentang bagaimana produk akan terlihat dan membantu dalam pengambilan keputusan.
5. **Pemahaman Tekstil dan Detail:** Melalui melukis, perancang dapat menggambarkan tekstur, pola, dan detail yang mungkin sulit dijelaskan hanya dengan kata-kata.
6. **Dokumentasi Desain:** Melukis juga dapat digunakan untuk mendokumentasikan perkembangan desain dari awal hingga akhir, yang dapat berguna untuk referensi di masa depan.

Bahan dan Perlengkapan

Bahan yang dibagikan pada peserta terkait materi teoritis dan pelatihan *patch painting* (lukis produk fesyen). Tahapan pertama adalah peserta akan diberi pengetahuan terkait dengan alat dan bahan, setelah itu materi disajikan dalam bentuk praktik langsung untuk melukis objek yang sesuai dengan minat dan ketertarikan peserta. Hasil praktik didokumentasikan di lokasi dan dibawa pulang oleh peserta.

Tabel 2. Bahan dan Perlengkapan

No	Bahan Kebutuhan PkM	Jumlah
1.	Cat Acrylic warna merah, hijau, kuning	3 tube untuk semua peserta
2.	Kuas Lukis size 4, 6, 8	Sesuai jumlah peserta
3.	Pensil	Sesuai jumlah peserta
4.	Tempat cat lukis	Sesuai jumlah peserta
5.	Canvas 15 x 15 cm	Sesuai jumlah peserta
6.	Gunting	3 untuk semua peserta
7.	Jarum jahit dan benang	3 untuk semua peserta

Berikut adalah tahapan umum dalam melukis produk fashion dengan media cat air:

1. Membuat Konsep:
 - Mulailah dengan penelitian tentang tren mode terbaru dan gaya yang relevan dengan produk yang ingin dilukis.
 - Mengembangkan ide dan konsep desain yang ingin diciptakan, lalu membuat sketsa awal untuk merencanakan komposisi dan tata letak desain.
2. Persiapan Material:
 - Para peserta menyiapkan semua bahan yang dibutuhkan, termasuk kertas khusus untuk cat air, kuas dengan berbagai ukuran, palet, dan tentu saja cat air dalam berbagai warna.
3. Pembuatan Sketsa:
 - Mulailah dengan menggaris sketsa ringan dari desain produk pada kertas. Gunakan pensil yang ringan sehingga garis-garisnya dapat dihapus atau tertutup oleh cat air nanti.

4. Penggunaan Cat Air:
 - Pilih area yang akan Anda cat pertama kali.
 - Campurkan cat air pada palet dengan air untuk menciptakan berbagai nilai warna dan intensitas.
 - Mulailah mewarnai dengan kuas basah pada area yang ingin Anda beri warna. Mulailah dari area yang lebih terang dan lanjutkan ke yang lebih gelap. Teknik ini dikenal sebagai teknik “basah ke basah”.
5. Pengaturan Nilai Warna dan Tekstur:
 - Gunakan variasi dalam intensitas cat air untuk menciptakan perbedaan nilai warna yang akan memberikan dimensi pada produ.
 - Para peserta membuat tekstur atau pola, dengan menggunakan berbagai teknik seperti cengkeraman spons atau penggeseran kuas kering di atas cat basah.
6. Detail dan Sentuhan Akhir:
 - Setelah lapisan pertama cat kering, para peserta dapat menambahkan detail lebih lanjut dengan menggunakan kuas yang lebih kecil. Ini bisa termasuk detail seperti lipatan pakaian, aksesoris, atau ornamen.
 - Tambahkan akhiran seperti highlight (poin cahaya) dengan meninggalkan area putih pada kertas atau menggunakan cat putih yang sangat tipis.
7. Penyelesaian dan Perlindungan:
 - Biarkan lukisan kering dengan sendirinya.
 - Setelah lukisan kering sepenuhnya, para peserta dapat melindunginya dengan semprotan perlindungan atau pelapis khusus untuk cat air.
8. Presentasi dan Dokumentasi:
 - Saat lukisan selesai, para peserta Lukis produk fashion dapat memasukkannya ke dalam portofolio untuk dapat dipamerkan secara online ataupun offline.

D. KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul “*Pemberdayaan Talenta Muda Melalui Ekonomi Kreatif Lukis Produk Fesyen di Artland, QBIG, BSD, Tangerang*” dilaksanakan dalam bentuk pelatihan kepada talenta muda untuk memberikan pengalaman empiris dan memantik daya kreativitasnya. Secara umum, kegiatan berlangsung dengan lancar sesuai dengan yang direncanakan. Kegiatan dihadiri oleh segenap karyawan Artland, perwakilan manajemen QBIG Mall, pengunjung Artland/mall, peserta undangan, dosen, dan mahasiswa. Artland sebagai mitra kerjasama menyediakan tempat, bahan dan perlengkapan pelatihan, serta publikasi dari pra acara hingga pasca acara diselenggarakan.

Para peserta terlihat antusias mengikuti rangkaian pelatihan dan terlihat bangga terhadap hasil yang mereka buat. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini para peserta mampu merancang atau mengembangkan suatu produk desain dan seni yang bermanfaat dan memiliki nilai ekonomi yang bisa diserap oleh pasar.

Kegiatan ini sebagai perwujudan tanggungjawab sosial kepada masyarakat yang sekaligus dapat digunakan sebagai sarana untuk membangun citra positif dan promosi Fakultas Desain dan Seni Kreatif, Universitas Mercu Buana.

E. DAFTAR PUSTAKA

Howkins, John. (2001). *The Creative Economic*. UK: The Penguin Press.

Kementerian Pariwisata dan Ekonomi Kreatif. (2022). *Panduan Pendampingan Kreasi Fesyen Modest*. Jakarta: Badan Pariwisata dan Ekonomi Kreatif.

Purnomo, Rochmat Aldy. (2016). *Ekonomi Kreatif Pilar Pembangunan Indonesia*. Surakarta: Ziyad Visi Media.

