

PELATIHAN ILUSTRASI FASHION UNTUK SISWA SMU/SMK JAKARTA BARAT

Oleh:

Waridah Muthi'ah

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

Waridah.muthiah@mercubuana.ac.id

ABSTRAK

Pendidikan berbasis potensi belum menyentuh ranah pendidikan dasar dan menengah di Indonesia, hal ini menimbulkan SDM sangat lambat untuk menentukan minat mereka saat menjalani pendidikan. Program kegiatan pengabdian masyarakat merupakan terapan ilmu yang dapat diaplikasikan secara langsung kepada masyarakat maupun peserta didik. Melalui program ini, masyarakat maupun peserta didik (siswa) diharapkan dapat mengembangkan potensi maupun menentukan arah minat mereka.

Pelatihan ilustrasi fashion merupakan salah satu bekal keterampilan yang edukatif. Melalui pelatihan ilustrasi fashion, siswa mampu mengenal ilmu secara aplikatif serta dapat mengenal peluang usaha melalui industri kreatif sejak dini. Pada pelatihan ini, peserta diberikan pengetahuan mengenai teknik membuat sketsa fashion, anatomi fashion model, gesture, gaya dan tekstur busana, serta mewarnai sketsa fashion dengan teknik yang mudah dan sederhana. Pada akhir pelatihan, peserta dapat mempresentasikan karya yang dihasilkan sehingga kegiatan ini juga menjadi ajang untuk meningkatkan kepercayaan diri peserta didik.

Kata Kunci: *Fashion illustration, pengabdian kepada masyarakat, SMA/SMK.*

ABSTRACT

Potential-based education has not yet touched the realm of primary and secondary education in Indonesia, this makes HR very slow to determine their interests while undergoing education. The program of community service activities is an applied science that can be applied directly to the community or students. Through this program, the community and students (students) are expected to develop their potential and determine the direction of their interests.

Fashion illustration training is one of the educational skills. Through fashion illustration training, students are able to get to know science applicatively and get to know business opportunities through the creative industry early on. In this training, participants were given knowledge about fashion sketching techniques, anatomical fashion models, gestures, fashion styles, and textures, as well as coloring fashion sketches with easy and simple techniques. At the end of the training, participants can present the work produced so that this activity also becomes a place to increase students' confidence.

Keywords: *Fashion illustration, community service, high school / vocational high school.*

A. PENDAHULUAN

Sektor ekonomi kreatif terdiri dari 15 sub-sektor yang memberikan kontribusi nilai tambah atau added value. Bidang ini

meliputi arsitektur, desain, mode, film dan video, game, komputer, kerajinan, music, dan pasar seni, penerbitan,

perangkat lunak, iklan seni pertunjukan, televisi dan radio.

Bidang desain mode, atau sering disebut sebagai *fashion design*, merupakan salah satu sektor industri kreatif yang sekarang tengah menunjukkan geliat perkembangan yang signifikan. Minat terhadap industri mode tak hanya diperlihatkan oleh banyaknya rumah mode dan desainer otodidak. Dalam bidang pendidikan, hal ini juga diperlihatkan oleh peningkatan minat terhadap bidang mode, baik dalam pendidikan formal maupun informal.

Keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam industri mode adalah keterampilan mendesain. Selain memadupadankan bahan/material, memperhatikan perkembangan trend dan gaya fashion, serta membuat pola dan menjahit, keterampilan membuat sketsa atau ilustrasi fashion juga merupakan keterampilan yang penting dalam industri mode. Sketsa dan ilustrasi fashion dapat menjadi sarana untuk menuangkan ide dan kreativitas sekaligus mempresentasikan ide desain kepada pihak-pihak lain yang berkepentingan. Sayangnya, tidak semua desainer dapat membuat sketsa ilustrasi fashion dengan baik.

Keterampilan membuat ilustrasi

fashion perlu untuk dilatih dan dikembangkan sejak dini. Generasi muda sebagai calon desainer masa depan perlu diperkenalkan pada dasar-dasar ilustrasi fashion, sehingga mereka mampu mengembangkannya untuk menemukan gaya pribadi. Dengan melihat kebutuhan ini, diadakan pelatihan pembuatan ilustrasi fashion, dengan target sasaran dikhususkan bagi siswa SMA/SMK di Jakarta Barat.

B. TINJAUAN PUSTAKA

1. Ilustrasi Fashion

Dalam Kamus Mode Indonesia, disebutkan pengertian ilustrasi fashion sebagai “penyampaian visual berupa gambar, sketsa, atau ilustrasi dari suatu konsep atau ide desain mode, agar lebih mudah dipahami dan menarik pula untuk dilihat” (Hadisurya, Pambudy, dan Jusuf, 2011).

Pembuat ilustrasi fashion lazim disebut sebagai *fashion illustrator*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi ke-3 (2000:425), disebutkan bahwa ilustrator merupakan orang yang melukis gambar gambar hias untuk majalah, buku dan sebagainya.

2. Kreativitas

Menurut Semiawan dalam Yeni Rachmawati (2005:16) mengemukakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk memberikan gagasan baru

dan menerapkannya dalam pemecahan masalah. Menurut Chaplin dalam Yeni Rachmawati (2005:16) mengutarakan bahwa kreativitas adalah kemampuan menghasilkan bentuk baru dalam seni, atau, dalam permesinan, atau dalam pemecahan masalah-masalah dengan metode-metode baru. Sedangkan menurut Utami Munandar (1992:47) kreativitas adalah kemampuan untuk membuat kombinasi baru, berdasarkan data, informasi, atau unsur-unsur yang ada". Sedangkan menurut Clarkl Monstakis dalam Munandar (1995:15) mengatakan bahwa kreativitas merupakan pengalaman dalam meng-ekspresikan dan mengaktualisa-sikan identitas individu dalam bentuk terpadu antara hubungan diri sendiri, alam dan orang lain.

Campbell (dalam Manguhardjana, 1986) mengemukakan kreativitas sebagai suatu kegiatan yang mendatangkan hasil yang sifatnya baru atau *novel*, berguna atau *useful*, serta dapat dimengerti atau *understandable*,

Oleh karena beragamnya pendapat para ahli akan pengertian kreativitas, maka dapat disimpulkan bahwa kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan suatu produk yang baru ataupun kombinasi dari hal-hal yang sudah ada sebelumnya, yang

berguna, serta dapat dimengerti.

Guilford (dalam Munandar, 2009) mengemukakan ciri-ciri dari kreativitas antara lain Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), Keluwesan berpikir (*flexibility*), Elaborasi (*elaboration*), dan Originalitas (*originality*).

Menurut Roger (dalam Munandar, 2009) setiap individu memiliki kecenderungan atau dorongan dari dalam dirinya untuk berkreativitas, mewujudkan potensi, mengungkapkan dan mengaktifkan semua kapasitas yang dimilikinya. Dorongan ini merupakan motivasi primer untuk kreativitas ketika individu membentuk hubungan-hubungan baru dengan lingkungannya dalam upaya menjadi dirinya sepenuhnya (Rogers dalam Munandar, 2009). Hal ini juga didukung oleh pendapat Munandar (2009) yang menyatakan individu harus memiliki motivasi intrinsik untuk melakukan sesuatu atas keinginan dari dirinya sendiri, selain didukung oleh perhatian, dorongan, dan pelatihan dari lingkungan.

C. METODE

1. Metode Kegiatan

a. Proses Persiapan

Proses persiapan meliputi:

- 1) Penyusunan proposal kegiatan
- 2) Koordinasi dengan pihak

Kelurahan Rawa Buaya sebagai lokasi kegiatan

- 3) Koordinasi dengan SMA di Jakarta Barat dalam proses rekrutmen peserta
- 4) Persiapan alat dan bahan pelatihan
- 5) Persiapan metode pelatihan

b. Proses Rekrutmen Peserta

Proses rekrutmen peserta dilakukan dengan cara:

- a) Sosialisasi dan survey langsung pada para anak-anak SMA di Jakarta Barat yang akan menjadi sasaran dari kegiatan ini.
- b) Bekerja sama dengan SMA Jakarta Barat untuk mendapatkan data tentang ketrampilan dan potensi yang telah mereka miliki.
- c) Bekerja sama dengan Kelurahan Rawa Buaya sebagai tempat pelaksanaan kegiatan mengenai kapasitas peserta
- d) Melakukan pendataan calon peserta yang berminat sekaligus melakukan seleksi sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan untuk mendapatkan pelatihan tersebut.
- e) Menetapkan peserta pelatihan
Dalam proses rekrutmen peserta, kriteria peserta pelatihan

ditetapkan sebagai berikut:

- 1) Siswa/siswi SMA Jakarta Barat.
- 2) Bertempat tinggal dekat dengan lokasi pelatihan.
- 3) Memiliki kemampuan dalam membuat ketrampilan tangan.

c. Metode Pelatihan

Pelaksanaan pelatihan ilustrasi fashion menggunakan lima metode yaitu:

1) Presentasi

Metode presentasi digunakan untuk menjelaskan pengetahuan dasar mengenai seluk-beluk teori menggambar sketsa mode, khususnya berkaitan dengan anatomi dan perbandingan model fashion, gaya/pose figure model fashion, model busana dasar, dan teori warna. Sebagai salah satu metode pengayaan, instruktur juga menampilkan beberapa contoh sketsa ilustrasi fashion yang didapat dari berbagai sumber. Dengan pemberian teori yang sesuai, diharapkan akan memudahkan peserta dalam pelaksanaan praktik pembuatan sketsa ilustrasi fashion.

Teori yang diberikan berupa:

- a) Pengenalan dan definisi sketsa ilustrasi fashion.
- b) Pengenalan fungsi sketsa ilustrasi fashion dalam

- industri mode.
- c) Peluang usaha.
 - d) Teknik pembuatan gambar model dengan proporsi/ perbandingan anatomi yang tepat.
 - e) Teori pembuatan figur model fashion dalam berbagai gaya.
 - f) Aneka model busana.
 - g) contoh-contoh ilustrasi fashion.
- 2) Modul
- Penggunaan modul dalam pelatihan ini dimaksudkan untuk bahan acuan atau pegangan bagi peserta dalam mempelajari materi yang diajarkan. Modul yang digunakan dirangkum dari materi pelatihan, ditambah dengan beberapa sumber acuan yang dianggap perlu. Modul diberikan di awal pelatihan, sehingga peserta memiliki waktu untuk membaca dan mempelajari secara sekilas isi materi guna mendapatkan gambaran pelatihan sebelum memasuki pelatihan.
- 3) Tutorial
- Pelaksanaan metode *tutorial* digunakan sebagai pengenalan mengenai tahapan-tahapan dalam membuat ilustrasi fashion. Instruktur menayangkan melalui *slideshow* dan memberikan peragaan mengenai:
- a. Persiapan bahan dan alat.
 - b. Konsep Proporsi Model.
 - c. Teknik Pembuatan Sketsa.
 - d. Teknik Pewarnaan.
- 4) Praktik
- Metode praktek dilakukan agar peserta dari pelatihan dapat memperoleh pengalaman langsung membuat sketsa ilustrasi mode. Dengan metode praktik, peserta mampu melakukan simulasi dan dalam mengaplikasikan pengetahuan yang didapat dari pemberian teori ilustrasi fashion melalui penggunaan metode presentasi dan *tutorial*.
- 5) Asistensi
- Dalam seluruh proses kegiatan praktik, peserta diawasi dan dibimbing secara langsung oleh tim pelaksana (instruktur dan asisten). Peserta diberikan kesempatan untuk bertanya dan mendapatkan arahan secara langsung secara individual, sehingga setiap peserta lebih mudah memahami materi.

Tabel III.2. Tahapan Pelatihan

SESI 1	Keterangan
<ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan Perkembangan industri mode - Pengenalan desain fashion - Pengenalan ilustrasi fashion 	Teori
SESI 2	
<ul style="list-style-type: none"> - Pengenalan Bahan dan Alat - Pengenalan Teknik Ilustrasi Fashion3D 	Teori
SESI 3	
<ul style="list-style-type: none"> - Praktik Ilustrasi Fashion 3D 	Workshop (Praktik)

2. Evaluasi Kegiatan

Dalam pelaksanaan pelatihan ini terdapat beberapa kriteria yang akan menjadi tolak ukur dasar pencapaian dari kegiatan yaitu:

1. Peserta pelatihan menguasai teori tentang pembuatan model ilustrasi fashion.
2. Peserta menguasai teknis pembuatan ilustrasi fashion.
3. Peserta mampu mewarnai ilustrasi fashion dengan teknik pensil warna/cat air.

Evaluasi pelatihan diadakan setelah

rangkaian acara telah selesai yaitu dengan dua cara:

1. Test teori yaitu berisi tentang soal-soal yang berkaitan tentang teori yang telah diajarkan, dilakukan dengan cara kuis/tanya jawab singkat.
2. Tes praktik yaitu dengan menilai hasil praktik peserta sesuai yang diajarkan, yakni dengan membuat ilustrasi fashion 3 dimensi menggunakan media yang diberikan.

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

a. Metode dan Strategi Kegiatan

Berdasarkan hasil pengamatan terhadap jalannya kegiatan dan hasil yang diperoleh, didapatkan penilaian terhadap efektivitas metode dan strategi kegiatan sebagai berikut:

- 1) Persiapan Kegiatan
 - a. Persiapan waktu, tempat, dan peserta kegiatan
 Persiapan waktu dan tempat dilakukan dengan melibatkan PKK Rawa Buaya dan pihak tempat penyelenggaraan kegiatan (RPTRA Cempaka). Kendati dilakukan dalam jangka waktu relatif singkat (sekitar 2 minggu), persiapan ini dirasa memadai dan efektif berkat kerjasama yang terlebih dahulu dilakukan antara

- P2M Universitas Mercu Buana dan Kelurahan Rawa Buaya.
- b. Persiapan sarana kegiatan
Persiapan alat dan bahan pelatihan dilakukan setelah mendapatkan kepastian jumlah peserta acara. Peserta dialokasikan sebanyak 20 orang, dan bertambah menjadi 25 orang pada koordinasi terakhir 3 hari sebelum acara, sehingga berpengaruh pada penambahan anggaran untuk pembelian alat dan bahan kegiatan.
 - c. Persiapan materi
Materi kegiatan berupa slide Power Point teknik ilustrasi fashion, yang dipresentasikan pada sesi teori.
 - d. Persiapan pendukung kegiatan
Pendukung kegiatan berupa menu kegiatan buka puasa bersama bagi seluruh peserta dan panitia.
- 2) Fasilitas Kegiatan
- a. Fasilitas untuk peserta
Fasilitas untuk peserta berupa alat gambar (kertas A3, pensil, pensil warna aquarelle, kuas cat air, penghapus, dan peraut pensil) yang dibagikan dan menjadi hak milik peserta.
 - b. Efektivitas distribusi bahan pelatihan
Distribusi bahan pelatihan dilakukan sebelum kegiatan (setelah pembukaan) dilakukan oleh asisten instruktur. Seluruh alat dan bahan pelatihan dikemas dalam *goodie bag* untuk mempermudah distribusi.
 - c. Efektivitas penggunaan bahan pelatihan
Seluruh bahan pelatihan digunakan dalam pembuatan sketsa ilustrasi. Walaupun pembuatan sketsa ilustrasi hanya menjadi langkah awal bagi sesi selanjutnya, yakni pembuatan 3D Fashion Illustration, sehingga pembuatan busana menggunakan teknik tempel menggunakan material lain, alat gambar seperti pensil warna digunakan untuk mewarnai kulit dan membuat detail.
- 3) Metode Penyampaian Materi
- a. Teori, diberikan dengan bantuan slideshow (powerpoint). Instruktur memberikan gambar-gambar pendukung dan beberapa contoh ilustrasi sehingga dapat memberikan gambaran bagi peserta.
 - b. Praktik, Sebelum praktik mandiri, instruktur memberikan teknik pembuatan sketsa ilustrasi secara langsung di *whiteboard* yang tersedia. Teknik demonstrasi seperti ini dirasa membantu karena

peserta dapat mendapatkan gambaran teknik pembuatan sketsa secara langsung. Praktik dilakukan secara berkelompok dengan dampingan instruktur dan asisten. Pada saat praktik, peserta mengalami sedikit kendala dalam membuat sketsa karena tidak memiliki dasar kemampuan menggambar anatomi. Hal ini diatasi dengan memberikan teknik *stick figure* dan perbandingan proporsi blok berdasarkan ukuran kepala, sehingga memudahkan peserta pemula untuk mengikuti tahap-tahap pembuatan sketsa ilustrasi. Instruktur dan asisten juga melakukan pendampingan per kelompok dengan langsung melakukan demo di kertas gambar dan mengoreksi teknik gambar peserta.

4) Metode Pendampingan (Asistensi)

a. Efektivitas metode pembagian kelompok dan asistensi

Pada kegiatan, peserta dibagi menjadi 4 kelompok, yang masing-masing didampingi oleh seorang instruktur/ asisten. Sistem praktik per kelompok ini dirasa cukup efektif terkait dengan distribusi alat dan bahan pelatihan serta pendampingan/asistensi.

b. Interaksi peserta, Metode pendampingan mendukung interaksi antara peserta dan instruktur/asisten, sehingga peserta dapat bertanya dan meminta bimbingan secara langsung. Kelompok kecil juga mendukung interaksi antarpeserta, sehingga peserta dapat saling mendukung perkembangan satu sama lain.

5) Evaluasi

a. Hasil karya

Dalam jangka waktu yang terbatas, peserta dapat menghasilkan sketsa ilustrasi yang cukup baik. Secara garis besar, kekurangan peserta adalah dalam menetapkan proporsi dan detail anatomi, *skill* yang dapat ditingkatkan melalui latihan intensif.

b. Keberlanjutan

Kegiatan ini memperkenalkan teknik pembuatan ilustrasi fashion bagi peserta yang baru pertama kali membuat ilustrasi fashion, sehingga hasil yang didapat kurang maksimal. Untuk meningkatkan *skill* peserta dalam menghasilkan karya sketsa yang baik, perlu dilakukan latihan terus-menerus dan intensif disertai pendampingan.

b. Keberhasilan Program

Keberhasilan program kegiatan ini tidak terlepas dari kerjasama antara pihak tim pelaksana (dosen dan asisten), pihak Universitas Mercu Buana, RPTRA Cempaka dan Kelurahan Rawa Buaya selaku penyedia fasilitas kegiatan dan mitra kerjasama, pihak sekolah, serta seluruh peserta kegiatan.

c. Kendala yang Dihadapi

Dalam pelaksanaan kegiatan, didapat beberapa kendala, antara lain:

a) Waktu dan tempat kegiatan

Kegiatan diadakan pada momen Ramadhan, sehingga dapat diselenggarakan bersamaan dengan buka puasa bersama. Namun, karena kegiatan dilakukan siang hari, beberapa peserta terlihat lelah sehingga menurunkan konsentrasi.

b) Peserta

Karena tingginya animo dari warga sekitar, peserta yang semula dialokasikan 20 orang meningkat menjadi 25 orang pada 3 hari sebelum hari-H, dan 28 orang pada hari-H. Hal ini turut berpengaruh pada ketersediaan alat dan bahan.

c) Kecukupan dan efektivitas bahan dan alat

Dikarenakan penambahan peserta, 3 orang peserta tambahan tidak mendapatkan *goodiebag*.

d) Efektivitas waktu

Waktu yang dialokasikan hanya cukup untuk menyampaikan pengenalan materi. Untuk peningkatan *skill* butuh latihan intensif dengan waktu yang lebih panjang.

e) Ketersampaian materi

Materi cukup tersampaikan melalui teori dan contoh yang telah dipersiapkan, namun peserta bisa mendapatkan penguasaan materi yang lebih baik jika tersedia koneksi internet.

E. KESIMPULAN

Kesimpulan

Dalam pelaksanaan kegiatan pelatihan ilustrasi fashion di Kelurahan Rawa Buaya, diperoleh kesimpulan sebagai berikut:

- a. Peserta dapat mengikuti kegiatan pengenalan teknik pembuatan sketsa ilustrasi fashion dengan baik.
- b. Dalam waktu yang dialokasikan, peserta dapat mengenal peran ilustrasi fashion dalam pembuatan desain fashion, mengenal alat dan bahan pembuatan sketsa fashion, mengenal proporsi sketsa model

fashion, dan mempraktikkan teknik pembuatan sketsa ilustrasi fashion sederhana.

- c. Teknik *stick figure* dan proposi berdasarkan ukuran kepala dianggap lebih mudah untuk peserta pemula dalam membuat sketsa ilustrasi fashion, namun untuk memperhalus sketsa dan menambahkan detail anatomi butuh latihan guna meningkatkan *skill* gambar.

Saran

Dari analisa terhadap kegiatan yang telah dilaksanakan, dirumuskan saran untuk pengembangan dan pelaksanaan kegiatan serupa mendatang, sebagai berikut:

- Kegiatan ini memperkenalkan teknik pembuatan ilustrasi fashion bagi peserta yang baru pertama kali membuat ilustrasi fashion, sehingga hasil yang didapat kurang maksimal. Untuk meningkatkan *skill* peserta dalam menghasilkan karya sketsa yang baik, perlu dilakukan latihan terus-menerus dan intensif disertai pendampingan.

F. UCAPAN TERIMAKASIH

Ucapan terima kasih diberikan kepada hibah Penelitian Dosen Muda Dikti dan Universitas Mercu Buana sebagai

sponsor yang telah mendanai penelitian, serta seluruh rekan-rekan yang mendukung terselenggaranya penelitian dan penulisan artikel ilmiah ini.

G. DAFTAR PUSTAKA

- Cropley, A. (2009). *Creativity in education and learning – a guide for teachers and educators*. New York: Routledge Falmer.
- Frascara, J. (2004). *Communication design: principles, methods, and practice*.
- Hadisurya, Pambudy, & Jusuf. (2011). Kamus Mode Indonesia.
- Hurlock, E.B. (1980). *Development Psychology A life-Span Approach, fifth edition*. New Delhi: Tata Mc Graw-Hill Publishing Company Ltd.
- Khatchadourian, H. (1965). The Expression Theory of Art: A Critical Evaluation. *The Journal of Aesthetics and Art Criticism*. Vol. 23 (3), Pg.335-352.
- Munandar, S.C.U. (1985). *Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah*. Jakarta: Gasindo.
- Munandar, U. (2002). *Kreativitas & Keberbakatan Strategi Mewujudkan Potensi Kreatif & Bakat*. Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama.
- Munandar, U. (2002). *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Smith, K. L. (2005). *Handbook of visual communication: theory, methods, and media*. ISBN 978-0-8058-4178-7