

PELATIHAN ILUSTRASI DIGITAL DESAIN KARAKTER PAPUA SISWA SMK NEGERI 8 TIK JAYAPURA

Hence Sahusilawane¹, Putri Prabu Utami², Nur Halisah Asaf³, Nasrulah⁴

^{1,3,4}Program Studi Desain Komunikasi Visual, Jurusan Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua
email: hencesahusilawane@yahoo.com¹, nurhalisah.as@gmail.com³,
nasrulscout@gmail.com⁴

²Program Studi Kriya Seni, Jurusan Seni Rupa dan Desain
Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua
email: putri@isbi-tanahpapua.ac.id²

ABSTRAK

Pelatihan digital ilustrasi karakter Papua ini memiliki nilai pendidikan budaya yang sangat tinggi di era modern saat ini. Tujuan pelatihan untuk para siswa SMKN 8 TIK di Jayapura adalah untuk meningkatkan kemampuan atau skill individu saat menggunakan teknologi berbasis komputer sebagai media pembuatan ilustrasi digital dengan tetap melestarikan tradisi budaya daerah. Para siswa juga akan mendapatkan pengalaman baru dalam dunia seni digital. Perangkat lunak desain grafis terus berkembang dan fitur-fitur canggih terus muncul sehingga para siswa dapat menciptakan karya karakter Papua yang lebih kreatif. Dengan pemahaman dan penguasaan alat-alat digital, para siswa dapat menciptakan karya seni yang lebih menarik dan berkualitas. Pelatihan ilustrasi digital membuka daya kreativitas pada para siswa untuk dapat belajar menciptakan visual digital yang baik, mengeksplorasi berbagai gaya dan teknik dan menciptakan gaya desain baru, serta menggabungkan berbagai elemen untuk menghasilkan karya digital karakter Papua yang unik.

Kata Kunci: Budaya; ilustrasi digital; teknologi

ABSTRACT

Papuan character illustrations digital training has very high cultural educational value in modern era. The aim of this training for SMKN 8 ICT students in Jayapura are to improve individual abilities or individual skills using computer-based technology for create digital illustrations while still preserve regional cultural traditions. Students will also get new experiences about digital art. Graphic design software continues to develop and advanced features continue to appear so that students can create more creative works of Papuan characters. By understanding and mastering digital tools, students can create more interesting and high-quality works of art. Digital illustration training opens up creativity of students so they can learn to create good digital visualization, explore various styles, techniques and create new design styles, as well as combine various elements to produce digital works of unique Papuan characters.

Keywords: culture, digital illustration, technology

PENDAHULUAN

Penggunaan teknologi dan seni khususnya ilustrasi digital saat ini berkembang pesat yang membuat para seniman atau desainer dapat bergerak dengan mudah dalam bidang teknologi. Salah satu contohnya adalah dengan menggunakan aplikasi komputer (Software) Adobe Photoshop untuk mempermudah pekerjaan para desainer dalam membuat karya desain/visual. Pembuatan ilustrasi dapat diaplikasikan dalam banyak bidang dan dalam tema apapun untuk menginformasikan

atau memberi pesan kepada konsumen visual itu sendiri.

Salah satu pemanfaatan teknologi komputer di era modern saat ini adalah untuk pembelajaran ilustrasi digital yang memiliki banyak kelebihan seperti mudah untuk diakses dimanapun dan kapanpun siswa berada, disekolah maupun dirumah atau bahkan sedang liburan sekalipun. Hasil ilustrasi menggunakan media digital juga sangat mudah untuk diduplikasi, diperbanyak sesuai kebutuhan. Melalui kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat ini kami ingin berbagi

pengetahuan mengenai pemanfaatan teknologi komputer sebagai media pembelajaran ilustrasi digital khususnya ilustrasi karakter tokoh Papua untuk siswa-siswa SMK N 8 TIK Kota Jayapura. Tujuan yang ingin dicapai dari kegiatan ini adalah menumbuhkan minat siswa SMK N 8 untuk mencoba teknologi berbasis komputer sebagai media pembuatan ilustrasi digital. Metode pelaksanaan kegiatan ini terdiri dari dua tahap, pertama pemaparan teori dan cara pembuatan ilustrasi digital kepada para siswa. Kedua, membimbing para siswa untuk mencoba langsung pembuatan ilustrasi digital tokoh Papua menggunakan perangkat komputer.

Pengabdian ini adalah bentuk penuluran ilmu terhadap siswa-siswi yang memiliki semangat belajar ilustrasi digital namun terkendala fasilitas serta pengajar yang mampu memberikan materi tersebut. Belum optimalnya pemanfaatan teknologi berbasis komputer sebagai media pembelajaran ilustrasi digital di lingkungan SMKN8 di Kota Jayapura menjadi alasan utama dilaksanakan kegiatan PkM ini. Hingga kegiatan PkM ini dilakukan, penggunaan media digital berbasis komputer lebih ditujukan untuk keperluan yang lain seperti praktek mengajar guru namun bukan dalam ruang lingkup desain digital. Dalam kurikulum pengajaran SMKN8 terdapat 2 (dua) mata pelajaran yang berkaitan langsung dengan praktek menggunakan komputer yaitu mata pelajaran Dasar Desain Grafis dan Desain Grafis Percetakan. Sharing mengenai teknologi berbasis komputer untuk pembelajaran ilustrasi digital perlu disampaikan kepada para siswa SMK N 8, agar para siswa dapat memahami berbagai manfaat dan kemudahan yang diberikan media digital, khususnya dalam pembuatan ilustrasi digital di lingkungan sekolah.

Kegiatan PkM ini juga bertujuan untuk optimasi pemanfaatan perangkat komputer yang berada di sekolah. Tim PkM ISBI Tanah Papua memiliki dan menyediakan tenaga pelatih berpengalaman yang dibutuhkan untuk optimasi pemanfaatan perangkat komputer di sekolah, salah satunya pengetahuan mengenai pembelajaran ilustrasi digital. Sehingga kami melihat adanya *matching* antara kebutuhan di sekolah dan pengetahuan yang kami miliki. Prinsip *mutualisme* ini sesuai dengan apa yang telah dicanangkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi melalui program Merdeka Belajar. Kebutuhan pembelajaran ilustrasi digital berbasis media komputer sudah saatnya diberikan supaya siswa dan sekolah dapat segera memperoleh manfaatnya. Adapun manfaat yang dapat diperoleh seperti pengetahuan pembuatan ilustrasi digital menggunakan media komputer, efisiensi tempat penyimpanan (dapat dialihkan untuk yang lain), dan penghematan pengeluaran biaya untuk

pembelian alat tulis. Selain manfaat yang telah diuraikan, para peserta dapat selalu mencoba membuat ilustrasi digital dimanapun mereka berada, jadi tidak terikat dengan suatu tempat. Dengan demikian *outcome* yang diperoleh dari proses pembelajaran menjadi lebih optimal. Dalam melaksanakan kegiatan PkM ini, kami selalu memperhatikan dan mematuhi aturan umum dari pemerintah dan aturan khusus dari pihak sekolah.

Kegiatan PkM dapat menjadi media sosialisasi dan promosi kampus ISBI Tanah Papua kepada calon mahasiswa baru. Kegiatan ini juga melibatkan peran mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual ISBI Tanah Papua yang pernah berpartisipasi dalam beberapa kegiatan skala nasional. Semoga dengan rencana pelatihan ini nantinya akan tercipta ilustrator lokal yang mampu bersaing, serta percaya diri dalam dunia industri kreatif. Besar harapan kami agar pelatihan ini dapat berkesinambungan untuk menjangkau lebih banyak anak muda yang potensial dan mau belajar untuk kemudian menularkan kembali ilmunya ke masyarakat luas. Melalui kegiatan ini diharapkan mahasiswa dan alumni dapat berkerjasama dalam memberikan ruang untuk membagi ilmu kepada peserta pelatihan (siswa).

METODE PENELITIAN

Metode yang digunakan merupakan, metode pelaksanaan pelatihan melalui 3 (tiga) tahapan yaitu:

1. Pemberian materi pengenalan sebagai langkah awal mengenai apa itu pengertian gambar ilustrasi kepada para siswa SMKN 8 TIK Jayapura. Disini kami memberikan gambar yang disertai dengan cerita agar dapat lebih mudah dipahami.
2. Tahapan menggambar sketsa manual. Tahapan ini terbagi menjadi dua yaitu a). Dengan memberikan sebuah lembar kertas kosong ukuran A4, pensil dan penghapus untuk para siswa dan mempersilahkan mereka menggambar bebas 10 objek yang terlintas dalam benak masing-masing. Para siswa diberikan waktu 30 menit untuk menggambar; b). Para siswa memilih salah satu dari karakter Papua yang telah dipersiapkan panitia (ditampilkan lewat proyektor) untuk dapat diikuti mereka.
3. Tahapan menggambar digital. Pada tahapan ini para siswa mengaplikasikan hasil gambar sketsa manual yang telah dikerjakan sebelumnya ke gambar digital melalui perangkat computer dengan menggunakan software *Adobe Photoshop*. Pengaplikasian gambar digital dibimbing langsung oleh panitia dengan melihat secara langsung proses/tahapan digital mulai

dan menggambar *outline*, *coloring*, *gradation* dan *finishing*

Sasaran

Target utama dalam kegiatan pengabdian ini yaitu para siswa SMKN 8 TIK yang duduk di kelas 1 (satu) Jurusan DKV dan kelas 2 (dua) Jurusan Multimedia. Total jumlah peserta yaitu sebanyak 25 siswa. Kegiatan Pengabdian ini dapat memotivasi siswa SMKN 8 TIK Jayapura untuk terus mengembangkan kemampuan dan daya kreatifitasnya dalam dunia desain dengan memanfaatkan penggunaan teknologi komputer sebagai alat penunjang agar dapat lebih optimal.

Pelaksanaan Kegiatan

1. Persiapan.

Adapun kegiatan yang dilakukan pada tahapan ini yaitu:

- Pada tahapan ini, kami melakukan persiapan berupa penelusuran tempat/lokasi dengan survey secara langsung ke SMKN 8 TIK Jayapura.
- Pembuatan proposal dan penyelesain administrasi perijinan tempat atau lokasi kegiatan.
- Pembuatan modul atau bahan ajar yang akan disampaikan ke para siswa.
- Penentuan waktu pelaksanaan dan persiapan materi.

2. Pelaksanaan.

Kegiatan pengabdian ini dilaksanakan setelah semua perijinan dan persiapan bahan ajar sudah selesai dilakukan. Adapun pelaksanaan kegiatan dilakukan di SMKN 8 Jayapura dibagi menjadi dua hari agar para siswa sebagai peserta kegiatan dapat membuat karya ilustrasi digital tokoh atau figur karakter Papua dengan maksimal. Pada sesi pertama adalah peserta akan mendapatkan materi pelajaran pemahaman prosedur menggambar ilustrasi dasar secara teoritis dari pemateri dosen, kemudian para siswa akan mencoba menggambar karakter Papua secara manual dengan menggunakan kertas ukuran A4. Sesi ini berlangsung dari jam 08.00 WIT hingga 14.00 WIT.



Gambar 1: Digital karakter Papua sebagai referensi yang akan diikuti peserta
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Kemudian pada hari kedua (sesi dua) para siswa akan langsung melakukan praktek menggambar ilustrasi dengan teknik digital menggunakan komputer software Adobe Photoshop dan Pen Tablet yang dibantu oleh beberapa mahasiswa DKV ISBI Tanah Papua yang telah dianggap cakap dan kompeten untuk membantu dalam pelaksanaan kegiatan ini.

- Evaluasi dilakukan pada tahap akhir kegiatan dengan mengumpulkan data dari masing-masing kegiatan pada hari pertama dan kedua. Evaluasi ini dilakukan untuk menyimpulkan target pemahaman siswa terhadap kegiatan pelatihan ilustrasi digital ini. Hasil dari gambar-gambar ilustrasi digital setiap siswa dapat dijadikan indikator ketercapaian tujuan kegiatan pengabdian ini. Dari gambar-gambar tersebut akan terlihat apakah para siswa sudah memahami dan memiliki kemampuan pengetahuan dasar ilustrasi digital, proses perancangan ilustrasi digital dan kemampuan pengembangan keterampilan peserta dalam bidang desain ilustrasi digital. Dengan demikian akan terlihat apakah siswa SMK N 8 TIK Jayapura untuk dapat dapat termotivasi untuk mengembangkan kemampuan dan daya kreatifitasnya dalam dunia desain dengan memanfaatkan penggunaan teknologi komputer sebagai alat penunjang dengan lebih optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

SMKN 8 TIK Jayapura merupakan salah satu SKM di Jayapura yang memiliki Jurusan DKV dan Multimedia telah memiliki laboratorium komputer yang lengkap dengan spesifikasi mendukung proses pembelajaran khususnya praktikum yang berkaitan dengan digitalisasi, sehingga proses pelatihan ini juga sangat dimudahkan. Hasil yang didapat dari

pelatihan ini sangat berguna bagi kedua pihak baik dari pihak sekolah dan siswa serta pihak pemberi pelatihan. Pihak sekolah dan siswa mendapatkan pengalaman langsung mengikuti pelatihan digital ilustrasi dengan pemaparan teori dan metode pembelajaran yang menarik yang diberikan oleh tim kami. Pihak pemberi pelatihan juga mendapatkan pengalaman luar biasa dengan memberikan ilmu dan skill kepada para siswa. Hasil pelaksanaan dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Hari Pertama

Tahapan persiapan pelaksanaan dimulai sambutan dan pembukaan oleh Ibu Feronika Munthe selaku Kepala Sekolah SMKN 8 TIK Jayapura. Kemudian dilanjutkan dengan sambutan dari Ibu Nur Jaya selaku Kepala Bidang SMA/SMK Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Jayapura serta Drs.Paulus G.D.Lasmono S.,MT selaku Ketua Lembaga Penelitian, Pengabdian Kepada Masyarakat dan Penjaminan Mutu Pendidikan, Institut Seni Budaya Indonesia Tanah Papua.



Gambar 2: Sambutan dari Ibu Nur Jaya (Kepala Bidang SMA/SMK Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kota Jayapura)
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 3: Foto bersama pimpinan dan Pejabat Dinas Pendidikan Kota Jayapura
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Setelah itu kegiatan dilanjutkan dengan pengenalan tim pelatihan yang terdiri dari ketua

tim beserta para mahasiswa yang mendampingi siswa dalam pelatihan ini.

Kegiatan dilanjutkan dengan pemaparan bagaimana menggambar ilustrasi secara teoritis dari pemateri dosen, kemudian para siswa akan mencoba menggambar karakter Papua secara manual dengan menggunakan kertas ukuran A4. Sesi ini berlangsung dari jam 08.00 WIT hingga 14.00 WIT. Gambar dibuat dibagi menjadi tiga sesi yaitu setiap siswa membuat 10 gambar objek bebas; siswa membuat contoh gambar karakter yang diberikan oleh pemateri; dan yang terakhir adalah para siswa dibagi menjadi 5 kelompok (tiap kelompok terdiri dari 5 siswa) dan diminta belajar bekerjasama untuk membuat gambar sketsa poster manual dengan tema promosi SMKN 8 Jayapura.



Gambar 4. Siswa menggambar manual Bebas 10 objek
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 5: Siswa menggambar manual karakter Papua
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 6. Siswa menyimak pemaparan dari pemateri
Sumber. Dokumen pribadi (2023)

Tujuan dari sesi pertama ini adalah untuk mengukur kemampuan para siswa dan melatih keterampilan dalam menggambar sketsa manual sebagai dasar untuk membuat sketsa digital. Selain itu para siswa juga dituntut untuk dapat bekerja sama sebagai tim dalam memberikan ide gagasan untuk menciptakan suatu karya poster promosi SMKN 8 Jayapura. Para siswa akan diberikan media gambar berupa kertas, pensil dan penghapus. Tim anggota pendamping (mahasiswa) membantu mengarahkan dan membimbing siswa dalam menggambar sketsa manual. Untuk menambah kemeriahan para siswa juga diberikan reward berupa hadiah untuk hasil gambar yang terbaik.



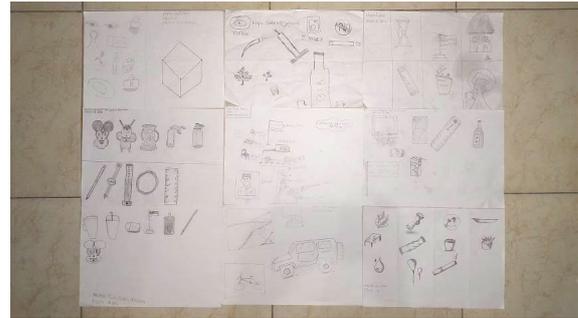
Gambar 7: Pemateri membantu mengarahkan siswa cari membuat sketsa gambar manual
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 8: Pemberian hadiah untuk gambar terbaik karya para siswa
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 9: Pemberian hadiah untuk gambar terbaik karya para siswa
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 10: Hasil sketsa manual objek bebas dari para siswa
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 11: Hasil sketsa manual objek karakter Papua dari para siswa
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 12: Hasil sketsa manual objek karakter Papua dari para siswa



Gambar 13. Hasil sketsa manual objek bebas dari para siswa
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 14. Hasil sketsa manual berkelompok, gambar poster promosi SMKN 8
Sumber. Dokumen pribadi (2023)

2. Hari Kedua

Pada hari kedua para siswa melanjutkan gambar yang telah dibuat dengan sketsa manual yang diaplikasikan ke media digital. Siswa langsung melakukan praktek menggambar ilustrasi dengan teknik digital menggunakan komputer software Adobe Photoshop dan Pen Tablet yang dibantu oleh beberapa mahasiswa DKV ISBI Tanah Papua. Tujuan dari kegiatan kedua ini adalah para siswa dapat mempraktikkan teknik dasar ilustrasi digital, konsep dalam melukis digital, menguasai teknik-teknik digital sketching, mampu menggunakan kuas digital (*brush tool*), menganalisa perspektif menggambar untuk ilustrasi, serta pemilihan

warna yang akan diaplikasikan pada gambar digital karakter Papua.



Gambar 15. Praktik outline digital oleh siswa
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 16. Praktik outline digital oleh siswa
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 17: Praktik coloring digital oleh siswa
Sumber: Dokumen pribadi (2023)



Gambar 18. Praktik coloring digital oleh siswa
Sumber: Dokumen pribadi (2023)

Kegiatan pada hari kedua ini berlangsung dari jam 08.00 WIT hingga 14.00 WIT dan diakhir dengan pengumpulan seluruh karya digital siswadalam format *.jpg yang kemudian akan dijadikan file dokumentasi hasil karya pelatihan.

Diakhir kegiatan ditutup dengan penyerahan plakat sebagai simbol kerjasama dan ucapan terima kasih dari ketua tim pelatihan mewakili Kampus ISBI Tanah Papua kepada pihak sekolah SMKN 8 Jayapura serta diakhiri dengan foto bersama para siswa, guru, pimpinan SMKN 8 Jayapura dengan tim pelatihan.



Gambar 19. Foto bersama peserta siswa SMKN 8 dengan tim pelatihan ISBI Tanah Papua Sumber. Dokumen pribadi (2023)



Gambar 20. Foto bersama peserta siswa SMKN 8 dengan tim pelatihan ISBI Tanah Papua Sumber. Dokumen pribadi (2023)



Gambar 21. Foto penyerahan plakat dari ketua tim pelatihan kepada pihak SMKN 8 Jayapura Sumber. Dokumen pribadi (2023)



Gambar 22: Foto bersama SMKN 8 dengan tim pelatihan ISBI Tanah Papua Sumber: Dokumen pribadi (2023)

PENUTUP

Gambar ilustrasi digital merupakan suatu karya seni yang diciptakan dengan proses yang kompleks namun karya yang dihasilkan akan sangat menarik dibandingkan dengan karya manual karena dapat diaplikasikan atau dicetak pada berbagai media. Karakter Papua juga memiliki nilai seni yang unik dan khas yang mencerminkan nilai budaya daerah Papua yang tetap harus dilestarikan di zaman era digital saat ini. Kegiatan pengabdian berupa pelatihan digital ilustrasi karakter Papua pada siswa SMKN 8 Jayapura menambah kemampuan praktek digital mereka, sehingga menumbuhkan rasa percaya diri untuk semakin memperdalam ilmu pengetahuan dan kreativitas khususnya di bidang desain visual, tanpa meninggalkan identitas dan jadi diri budaya dimana tempat tinggal mereka saat ini.

Pola pengabdian pada masyarakat ini bisa dilanjutkan kembali sebagai PKM berkelanjutan di SMK lainnya yang ada di daerah Jayapura ataupun

luar sesuai dengan tokoh karakter yang ada di lingkungan daerah masing-masing.

Dari pengalaman melakukan kegiatan pengabdian ini, terdapat beberapa saran. Pertama, pentingnya pelatihan bagi masyarakat khususnya yang tertarik dibidang desain ilustrasi digital untuk semakin memperdalam ilmu pengetahuan dan kreativitas; Kedua, para siswa diharapkan mendapatkan pengalaman untuk dapat belajar bekerja sama atau berkolaborasi dengan rekan setim untuk mendapatkan hasil yang maksimal. Ketiga, kerjasama antar institusi pendidikan di daerah dapat menciptakan sinergi yang menghasilkan produk SDM yang berkualitas dan siap terjun ke dunia kerja nantinya. Dan yang terakhir adalah karya ilustrasi digital mampu juga untuk tetap menjaga nilai warisan budaya daerah papua

DAFTAR PUSTAKA

- Arifin, Kusrianto, 2009. *Fungsi Ilustrasi*, Jakarta
- Arsyad, Azhar. 2009. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Guntara, M., Syakir, S., & Mujiyono, M. (2020). *Perancangan Gambar Ilustrasi Personifikatif Teknik Digital Dan Penerapannya Pada Merchandise*. Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni, 9(2), 70-80.
- Ken N Paige, 2004. *Basic Function Illustration*
- Sagala, Sofian. 2012. *Menggambar Ilustrasi 1*. Universitas Negeri Medan: UNIMED Press.
- Sagala, Sofian. 2014. *Menggambar Ilustrasi 3*. Universitas Negeri Medan: UNIMED Press.
- Suwarno, Wiji. 2020. *Perpustakaan & Buku: Wacana Penulisan & Penerbitan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Vinseus, Sitepu, 2005. *Panduan mengenal Desain Grafis*. Sumatra Utara
- Wardana, dkk. 2015. *Hubungan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara Manual Dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara Digital*. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya*, 3 (3) 043-051.
- Witabora, Jonata. 2012. *Peran dan Perkembangan Ilustrasi*. *Jurnal Desain Komunikasi Visual, School of Design*, 3 (2) 659-667.
- Rachmadani, Nisa Putri, 2022, *Pengembangan Keterampilan Cerita Bergambar Menggunakan Media Digital Untuk Murid SMPN 02 di Gampong Teureubeh, Jantho, Aceh Besar*.
<https://ojs.unm.ac.id/sureq/article/view/42776>
- Wibowo, Sulistiyo, 2022. *Pelatihan Pembuatan Ilustrasi Foto Digital dan Portfolio Berbasis Online Bagi Siswa-Siswi SMK IT AL Hidayah 2 Jakarta*.
<https://ojs2.polimedia.ac.id/index.php/JPK/article/view/421>