PROSIDING SEMINAR NASIONAL
LEMBAGA PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
ISBN: 978-602-555-459-9

Ilustrasi digital komputer bagi pelajar SMA di Kota Makassar

Irfan Arifin[1], Hasnawati[2], Baso Indra Wijaya[3]
[1,2,3]Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Negeri Makassar

Abstract. This program is expected to make the participants master the program/application of graphic design to create digital illustrations and apply them in the form of poster media to convey the desired messages. By mastering the graphic design, the participants can apply it to their daily lives to make ideal public communication since the need of graphic design is closely related to perception, image and communication. The learning method used in this graphic design workshop was exchanging knowledge, sharing basic tricks and learn them directly, which was then realized in the form of head to head training accompanied by Arts students and Visual Communication Design students of Faculty of Arts and Design of UNM who also joined in the graphic design community. The materials in this workshop covers 1) introduction to graphic design applications, 2) the practice of making illustration objects using graphic design applications, and 3) discussion and question and answer session about technical matters in designing. The results of workshop show that the participants are creative and skillful in processing text information to visually interesting.

Keywords: ilustrasi, digital, computers

I. PENDAHULUAN

Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa pendidikan nasional berakar dari kebudayaan bangsa Indonesia yang terangkum dalam Pancasila dan UUD 1945, dalam UU ini penyelenggaraan pendidikan wajib memegang beberapa prinsip, yakni pendidikan diselenggarakan secara demokratis dan berkeadilan serta tidak diskriminatif dengan menjunjung tinggi hak asasi manusia, nilai keagamaan, nilai kultural, dan kemajemukan bangsa dengan satu kesatuan yang sistemik dengan sistem terbuka dan multimakna. Selain itu dalam penyelenggaraan juga harus dalam suatu proses pembudayaan dan pemberdayaan peserta didik yang berlangsung sepanjang hayat dengan memberi keteladanan, membangun kemauan, dan mengembang-kan kreativitas peserta didik dalam proses pembelajaran melalui budaya membaca, menulis, dan berhitung bagi segenap warga masyarakat memberdayakan semua komponen masyarakat melalui peran serta dalam penyelenggaraan dan pengendalian mutu layanan pendidikan.

Sebagai bagian dari kebudayaan, elemen pendidikan bidang kesenian memiliki peran strategis sebagai media komunikasi dalam menyuarakan makna kehidupan. Apabila aspek budaya tersebut diberdayakan sedemikan rupa secara terus-menerus dan berkesinambungan, hal itu akan berdampak signifikan bagi kehidupan ber-bangsa dan bernegara. Kesenian dengan segala bentuk dan ragamnya merupakan wahana bagi manusia untuk mengekspresikan diri sesuai dengan tuntutan per-kembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Dengan menyemarakkan kegiatan berkesenian dalam dunia pendidikan, siswa akan mampu mengasah kepekaan hati dan nuraninya yang pada gilirannya kelak dapat memperhalus budi pekerti dan tingkah lakunya. Dalam kaitan itu, siswa sebagai generasi penerus bangsa harus memiliki bekal pendidikan kognitif, afektif, dan motorik yang selaras dan seimbang. Dalam upaya pemberian ruang bagi kreativitas dan potensi siswa Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan menyelenggarakan aktivitas kesenian untuk mewadahi ekspresi dan kreativitas siswa setiap tahunnya dalam bentuk festival yakni Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N). Melalui arena berkesenian itu diharapkan dapat dibangkitkan potensi dan talenta siswa sebagai warga masyarakat yang memperlihatkan prestasi karya, sekaligus kebanggaan bagi dunia pendidikan khususnya dan bagi bangsa Indonesia pada umumnya.

Peningkatan keterampilan siswa akan menjadi semakin hari semakin baik dan kreatif dengan adannya dukungan event yang diselenggarakan oleh pemerintah. Tetapi kemampuan dan wadah untuk menyalurkan potensi siswa justru terkadang dianggap kurang maksimal karena kebanyakan siswa dipersiapkan secara tidak matang dan terkesan buru-buru menjelang kegiatan lomba saja. Seandainya potensi yang dimiliki oleh para siswa dikembangkan dengan mengoptimalkan fasilitas-fasilitas pelatihan dan workshop kesenian dari jauh hari sebelumnya, maka diyakini perkembangan kemampuan siswa dalam berkarya seni dapat lebih baik serta mempunyai daya saing. Seperti halnya teknologi desain grafis yang dapat menjadi wadah bagi mereka yang memiliki potensi di bidang seni desain dan bagi mereka yang ingin belajar untuk mendesain secara grafis. Namun, tidak banyak yang mampu mengoptimalkan perkembangan teknologi yang satu ini. Karena itu

dipandang perlu mengangkat Program Kemitraan Masyarakat, workshop Ilustrasi Digital Dengan Aplikasi Desain Grafis Komputer Bagi Pelajar SMA Kota Makassar yang berisi tentang teknik membuat ilustrasi menggunakan aplikasi desain grafis program corel draw untuk pengembangannya kedalam media poster digital.

Perkembangan teknologi informasi khususnya di bidang desain grafis tentu sangat bermanfaat bagi kemajuan dunia pendidikan. Desain grafis dapat memberikan keterampilan dalam berkomunikasi secara visual melalui media teks atau gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan dengan menggunakan aplikasi/software desain grafis. Keterampilan desain grafis sangat dibutuhkan dalam berbagai bidang usaha, seperti percetakan, advertising, multimedia, fashion, dan industri-industri kreatif lainnya (Misar, 2015”). Potensi teknologi informasi saat ini, tentu tentu tidak terlepas dari keberadaan Universitas yang ada di kota Makassar melalui Jurusan yang terkait seperti Program Studi Pendidikan Seni Rupa dan Program Studi Desain Komunikasi Visual, yang menjadi tolak ukur dalam kemajuan dunia pendidikan khususnya di bidang teknologi informasi. Sesuai dengan visi dan misi Fakultas Seni dan Desain sebagai pusat pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat yang unggul dalam bidang seni-budaya dan desain, serta menghasilkan lulusan yang berwawasan kewirausahaan. (Borang FSD, 2018).

Adapun tujuan yang diharapkan dalam Program Kemitraan Masyarakat, workshop Ilustrasi Digital dengan Aplikasi Desain Grafis Komputer Bagi Pelajar SMA Kota Makassar secara umum, yaitu siswa SMA sebagai target peserta dapat menguasai program/aplikasi desain grafis secara khusus untuk membuat ilustrasi digital dan mengaplikasikannya dalam media poster.

Pendidikan di Indonesia diarahkan untuk membentuk manusia seutuhnya. Sebagai bagian dari pembentukan budi pekerti, pendidikan dapat memberi kontribusi besar terhadap pembentukan jati diri, sikap, dan mental terpuji yang berakar dari nilai-nilai budaya bangsa. Dikatakan demikian karena di dalam pendidikan terangkum unsur pengetahuan (knowledge), keterampilan (skills), dan sikap (attitude) yang terpadu dalam kreativitas dan kepribadian siswa. Seiring perkembangan ilmu dan teknologi saat ini, media pembelajaran yang digunakan semakin canggih dalam proses belajar. Pentingnya mengembangkan keterampilan siswa dalam menguasai perangkat aplikasi computer merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan proses pembelajaran saat ini. Dari observasi awal dan melalui wawancara singkat dengan beberapa guru, sebagian besar sekolah menengah masih belum memasukan materi desan grafis dalam pelajaran TIK. Guru cenderung hanya memberikan materi pengenalan aplikasi Microsoft Office, sehingga siswa tidak memiliki keterampilan tambahan dibidang desain grafis. Sementara itu, keterampilan dibidang desain grafis sangat diperlukan apalagi dalam seleksi Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N). Kesulitan guru untuk mengajar secara langsung materi desain, keterbatasan kemampuan penggunaan komputer, persiapan penggunaan komputer, dan kekhawatiran kegagalan dalam menggunakan komputer ketika berlomba, serta ketidakpedulian sekolah untuk mengubah metode belajar yang lebih modern berbasis komputer menjadi faktor yang menghambat siswa dalam mengikuti berbagai event nasional dalam bidang seni dan desain yang berbasis teknologi. Padahal di era teknologi tinggi sekarang siswa saat ini dituntut untuk dapat meleburkan penggunaan komputer dalam proses belajar dan berkarya. Siswa sebagai peserta didik yang merupakan pusat pembelajaran dalam ranah pembelajaran modern akan berperan aktif dan maksimal apabila di fasilitasi dengan optimal sehingga dapat berkarya secara maksimal. Berdasarkan permasalahan tersebut, dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Siswa SMA yang berminat dalam bidang seni masih banyak belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup dibidang desain grafis.
2. Perkembangan teknologi desain grafis yang begitu cepat dan kebutuhan akan keterampilan di bidang desain grafis yang cukup besar dalam setiap event seleksi Festival dan Lomba Seni Siswa Nasional (FLS2N), akan memperlebar jurang kesenjangan antara tingkat keterampilan menggambar siswa secara manual dengan kebutuhan dilapangan saat event berlangsung.

II. METODE PELAKSANAAN

Program Kemitraan Masyarakat ini terdiri atas 3 (tiga) orang, Ketua yang berkualifikasi (S2) Magister dan Anggota yang juga berkualifikasi (S2) Magister. Tim Pengabdian kepada masyarakat ini memiliki bidang keilmuan Pendidikan Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual. Status sebagai tim/staff pengajar pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar yang berkompeten memberikan materi mengenai workshop Ilustrasi Digital dengan Aplikasi Desain Grafis Komputer Bagi Pelajar SMA Kota Makassar, diketuai oleh Irfan Arifin, S.Pd., MPd., Anggota Hasnawati, S.Pd,, M.Pd., dan Baso Indra Wijaya, S.Sn., M.Sn. Berikut bagan kerangka pikir metode pelaksanaan kegiatan (Gambar 1).

Metode penyelesaian masalah dilakukan dengan kegiatan dalam bentuk Workshop Ilustrasi digital, pelatihan secara langsung didampingi mahasiswa Seni Rupa dan DKV FSD UNM yang tergabung dalam komunitas desain grafis Vectorina Makassar yang materi diantaranya meliputi; 1) Materi pengenalan aplikasi desain grafis, 2) Praktek pembuatan ilustrasi dengan menggunakan aplikasi Desain grafis Corel Draw dengan

ISBN: 978-602-555-459-9

pembimbingan langsung, dan 3) Diskusi dan tanya jawab seputar hal hal teknis perancangan poster dengan tema-tema lomba.

Gambar 1. Bagan kerangka pelaksanaan kegiatan

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelaksanaan PKM berupa Workshop Ilustrasi Digital dengan Aplikasi Desain Grafis Komputer Bagi Pelajar SMA Kota Makassar dilaksanakan pada bulan Juli dan Agustus 2018 selama enam (6) hari yang dibagi dalam tiga (3) sesi. Terhitung sesi pertama mulai tanggal 28 – 29 Juli 2018 yang kemudian dilanjutkan pada sesi kedua tanggal 5 – 6 Agustus 2018, dan pertemuan terakhir sesi ketiga tanggal 11 – 12 Agustus 2018. Pemateri dalam workshop ini Irfan Arifin, S.Pd., M.Pd., yang beranggotakan: Hasnawati, S.Pd,, M.Pd., dan Baso Indra Wijaya, S.Sn., M.Sn. bertempat di Kopi Alps Ratulangi dengan didampingi oleh tim WPAP Makassar dan Vectorina Makassar sebagai mitra fasilitator dalam Program Kemitraan Masyarakat.

Pelaksanakan kegiatan workshop Ilustrasi Digital dengan Aplikasi Desain Grafis Komputer Bagi Pelajar SMA Kota Makassar ini dilakukan dalam beberapa tahap, yakni:

1. Pemberian materi mengenai pengenalan program desain grafis.
2. Pemberian materi Ilustrasi Digital dengan program/ aplikasi desain grafis.
3. Praktek cara membuat Poster dengan menggunakan Ilustrasi Digital.
4. Evaluasi dan Monitoring.
5. Pameran Hasil Workshop.

A. Pelaksanaan Kegiatan Workshop

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) diawali Workshop pada sesi pertama yakni tanggal 28 Juli 2018 dan ditutup workshop pada Akhir sesi ketiga tanggal 12 Agustus 2018. Pemberian Workshop Ilustrasi Digital dengan materi pengenalan desain secara umum yakni berupa pengenalan aplikasi, penggunaan tools yang dilanjutkan dengan pemberian tips-tips dasar bagi pemula dalam merancang desain poster serta prinsip mendesain yang sangat perlu dipahami dalam perancangan desain poster. Peserta dalam workshop ini betul-betul dibekali dengan ilmu basic pengetahuan desain yang pada sesi pelatihan selanjutnya dapat mereka aplikasikan saat membuat ilustrasi desain.

Gambar 2. Capture workshop desain

Tabel 1. Acuan ukuran teks

Teks	Format (*Times New Roman*)		
	Biasa (*Regular*)	Tebal (*Bold*)	Miring (*Italic*)
8	Judul tabel (*Small Caps*), Judul Gambar, Daftar Pustaka		Pustaka di dalam daftar pustaka (sebagian)
9	Email penulis (*font Courier*), Teks di dalam tabel	Abstrak, isi makalah	Judul abstrak (*italic* dan *bold*)
10	Judul Bab tingkat 1 (*Small Caps*), Paragraf		Judul Bab tingkat 2 dan tingkat 3, informasi institusi penulis
11	Nama penulis		
24	Judul makalah		

Materi yang diberikan berupa materi desain yakni tentang Layout dan Komposisi dalam desain. Peserta diperkenalkan pengetahuan tentang apa itu komposisi dan bagaimana melayout objek desain dalam perancang-an desain. Layout dan komposisi dalam desain grafis merupakan hal yang penting diketahui oleh peserta untuk menguasai teknis desain yang benar. Berikut diuraikan prinsip dalam menentukan komposisi dan layout: (1) Keseimbangan/Balance, cara ini dimaksud-kan bagaimana menempatkan komponen atau objek

ISBN: 978-602-555-459-9

desain secara proporsional seperti text, gambar, warna dan lainnya. (2) Kesesuaian/Proximity, mendesain bukan hanya untuk membuat sesuatu karya seni tapi juga untuk menyampaikan pesan pembuatnya kepada orang lain. Tapi hal lain yang perlu diperhatikan adalah kesesuaian terhadap apa yang ditampilkan dengan apa yang ingin disampaikan. (3) Konsistensi, Suatu desain akan mudah dikenali dari warna, bentuk, jenis huruf ataupun komponen lain. Untuk itu dalam mendesain harus menggunakan hal yang sama pada setiap desain untuk menjadi ciri khas. (4) Kontras, dengan prinsip penggunaan komponen yang berbeda akan memudahkan orang lain memahami pesan dari hasil karya desain yang dibuat.

B. Praktek dan Pelatihan Desain

Setelah workshop pada hari pertama, hari kedua disesi pertama pada tanggal 29 Juli 2018 kemudian dilanjutkan dengan pelatihan pengenalan aplikasi desain dengan praktek dasar latihan membuat objek ilustrasi sederhana. Dihari kedua sesi ini pelatihan dilaksanakan selama kurang lebih lima (5) jam dengan melanjutkan materi sebelumnya hingga tuntas. Disini peserta diwajibkan dapat menyelesaikan karya secara sederhana sesuai dengan materi latihan yang telah diberikan pada hari sebelumnya.

Gambar 3. Pendampingan pelatihan

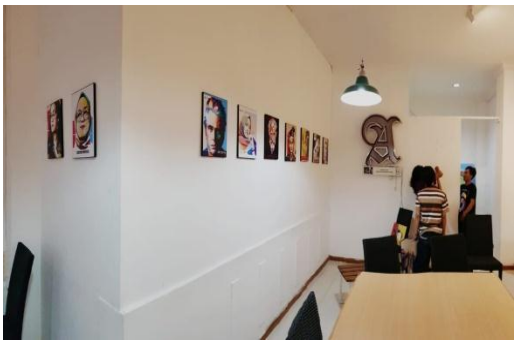
Dalam pelatihan ini peserta langsung dibimbing secara aktif. Pendampingan dalam pelatihan dilakukan secara intensif hingga peserta betul-betul mahir dan paham dalam penggunaan dan penguasaan aplikasi desain grafis.

C. Evaluasi dan Pameran

Setelah penyajian materi dengan pembekalan ilmu tentang desain dan juga dilakukan pelatihan secara intensif yang didampingi dengan fasilitator dalam memberikan pengetahuan dan praktek secara langsung selama 6 (enam) kali pertemuan. Maka dalam kegiatan ini peserta menghasilkan karya-karya desain yang cukup menarik dan siap untuk dievaluasi dan diapresiasi. Dari karya-karya yang telah dihasilkan oleh peserta tentunya banyak kekurangan, butuh tanggapan dari yang lainnya, perlu diapresiasi, dikritik, dan diberi saran. Hal ini karena peserta adalah pemula dalam bidang desain grafis. Tentu saja penilaian dalam bentuk pameran kecil yang diadakan sebagai bentuk evaluasi dimana karya peserta dipandang sebagai karya latihan yang karyanya tentu masih banyak kekurangannya namun tetap layak diapresiasi.

Gambar 4. Evaluasi karya hasil workshop

Dari hasil evaluasi karya-karya tersebut selanjutnya karya-karya peserta akan dipamerkan untuk diapresiasi oleh orang banyak melalui pameran karya. Dalam pameran ini peserta dapat mengetahui letak kekurangan mereka dengan membandingkan karya-karya mereka satu sama lainnya. Selain itu dalam pameran karya juga dapat menambah wawasan peserta dan setelahnya peserta dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan dari hasil review. Pameran yang dilaksanakan ini sebagai bagian dari hasil workshop juga bertujuan sebagai sarana motivasi kepada pengunjung untuk mau belajar juga tentang ilmu desain. Terlebih lagi bagi yang ingin mengembangkan bakatnya lebih jauh untuk dijadikan sebagai penghasilan dibidang seni. Dan Akhirnya tujuan akhir dari pameran yang diadakan adalah mengupayakan karya-karya desain dapat diapresiasi oleh khalayak umum, karena masyarakat yang maju adalah masyarakat yang menghargai karya sebagai bagian dari kehidupan seni dan berbudaya.



Gambar 5. Pameran karya hasil workshop

IV. KESIMPULAN

Dari pelaksanaan Kegiatan Program Kemitraan Masyarakat (PKM) dapat disimpulkan bahwa:

1. Workshop dan pelatihan yang diadakan secara intens dengan pendampingan dari fasilitator adalah sebagai sarana pembelajaran yang cukup efektif dan dianggap mmampu memberikan kesadaran akan pengetahuan dasar dalam praktek mendesain sebagai bagaian dari belajar berkarya seni.
2. Pameran dari hasil Workshop dan pelatihan ini juga ternyata dapat dijadikan sebagai sarana hiburan bagi khalayak masyarakat umum terutama pecinta seni dan desain.
3. Dengan adanya whorkshop dan pelatihan ini dapat menjadi sarana pencapaian dan pengembangan bakat dan mengukur prestasi untuk dapat berkompetisi dengan berkarya lebih baik.

DAFTAR PUSTAKA

Depniknas. 2003. *Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003, tentang Sistem Pendidikan Nasional*. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas.2017. Pedoman Pelaksanaan Festival Lomba Seni Siswa. Jakarta.

FSD, 2018.Borang Institusi Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Misar dkk, 2015.Penerapan Dan Penggunaan Teknologi Maju Bagi Industri Kreatif Desain Grafis Dalam Menghadapi Asean Economic Community 2015.*Seminar Nasional."Strategi Indonesia Kreatif Menghadapi ASEAN Economic Community 2015".* Universitas Widyatama. Bandung.