Jurnal Pengabdian Masyarakat
Terbit Online:
https://journal-mandiracendikia.com/index.php/pkm
Mandira Cendikia

PENINGKATAAN KEMAMPUAN ILUSTRASI DIGITAL SISWA-SISWI SEKOLAH MENGENGAH PERTAMA MATARAM

I Nyoman Yoga Sumadewa[1], Hasbullah[2], Ni Putu Sinta Dewi [3], Chritofer Satria[4], I Nyoman Subudiarta[5]
[12345]Universitas Bumigora

open access

***Corresponding author**
Hasbullah
Email :
hasbullah@universitasbumigora.ac.id
HP: 087885494992

Kata Kunci:
Peningkatan,
Kemampuan,
Ilustrasi Digital,
Sumber Daya,
Nasional

Keywords:
Improvement,
Capabilities,
Digital Illustrations,
Resources,
National

ABSTRAK

Ilustrasi digital semakin banyak dibutuhkan di Mataram. Terutama dalam bidang konten digital seperti: flayer, digital imaging, poster digital dana lain sebagainya. Maraknya kebutuhan karya ilustrasi digital sebagai bagian dari kemampuan pengetahuan seni dan budaya. Namun, bagaimana strategi pengembangan dan peningkatan kemampuan ilustrasi digital bagi siswa-siswi Sekolah Menengah Pertama (SMP) di Kota Mataram. Tujuan tulisan ini untuk mengurai strategi pendampingan dan peningkatan kemampuan ilustrasi digital siswa-siswi di Kota Mataram. Melalui metode klasikal, dan praktikum, pendampingan dan peningkatan kemampuan ilustrasi digital menunjukkan hasil talenta yang luar biasa dari siswa dan siswi SMP di Kota Mataram. Siswa-siswi yang berjumlah 13 anak tersebut, di klasifikasikan menjadi tiga siswa dan siswi yang memiliki kemampuan ilustrasi digital yang baik.

ABSTRACT

Digital illustration has become increasingly needed in Mataram. Especially in the field of digital content such as: flayers, digital imaging, digital posters and so on. There is a growing need for digital illustration work as part of arts and culture knowledge skills. However, what is the strategy for developing and improving digital illustration skills for junior high school students in Mataram City. The purpose of this article is to outline strategies for assisting and improving the digital illustration skills of students in Mataram City. Through classical and practicum methods, mentoring and improving digital illustration skills shows the extraordinary talents of junior high school students in Mataram City. The 13 students were classified into three students and students who had good digital illustration skills.

Submitted for possible open access publication under the terms and conditions
of the Creative Commons Attribution (CC BY SA) license (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Undang-Undang Dasar (UUD) 1945 ditulis dan mengamanatkan kepada para insan akademik untuk ikut serta dalam mencrdaskan kehidupan bangsa. Hal demikian, menunjukan peran serta insan akademik dalam mencerdaskan generasi bangsa, dimulai sedini mungkin. Perkembangan dalam tingkat sekolah menengah pertama, sudah mulai menunjukkan kemampuannya. Minat dan bakat ini perlu di tingkatkan dengan cara berpikir yang abstrak, baik berupa gambar dan music dan lain-lain. Senada di sampaikan Harto Nuroso dan Joko Siswanto, bahwa perkembangan kognitif anak usia SMP adalah pada tahap operasional formal artinya tidak perlu berpikir dengan pertolongan benda-benda atau peristiwa-peristiwa kongkret dapat dikatakan mempunyai kemampuan berpikir abstrak (Nuroso & Siswanto, 2012). Perkembangan kognitif siswa-siswi SMP yang masih dalam wacana kongkrit perlu digali dari segala kemampuan.

Kemampuan siswa-siswi tersebut, perlu dikembang melalu sistem akademik maupun non-akademik. Kemampuan yang ditunjukan berupa kecerdasan yang konfrehensip seperti: olah hati (kecerdasan Spiritual), olah pikir (kecerdasan intelektual), olah rasa (kecerdasan emosional dan sosial), dan olah raga (kecerdasan kinetetik)(Sudrajat, 2023). Kecerdasan tersebut sangat perlu di kembangkan dengan melakukan kegiatan seperti peningkatan kemampuan dalam bidang seni dan oleh raga. Pada masa tersebut, siswa-siswi menunjukkan kemampuan dalam bidang-bidang yang diminatinya. Bidang-bidang seperti digitalisasi sangat perlu sekali, mengingat hampir kehidupan siswa-siswi di Mataram sudah sangat familiar dengan adanya Smartphone. Siswa yang kecanduan Smartphone tidak mampu mengontrol dirinya dengan baik, sehingga mengganggu aktivitasnya sehari-hari khususnya aktivitas belajar di rumah dan di sekolah (Lestari & Sulian, 2020). Mencegah kecanduan inilah, maka urgensi peningkatan kemampuan siswa-siswa ini dilakukan. Hal ini bertujuan untuk menggiring siswa-siswi SMP tersebut untuk lebih kreatif lagi menggunakan smarphonnya.

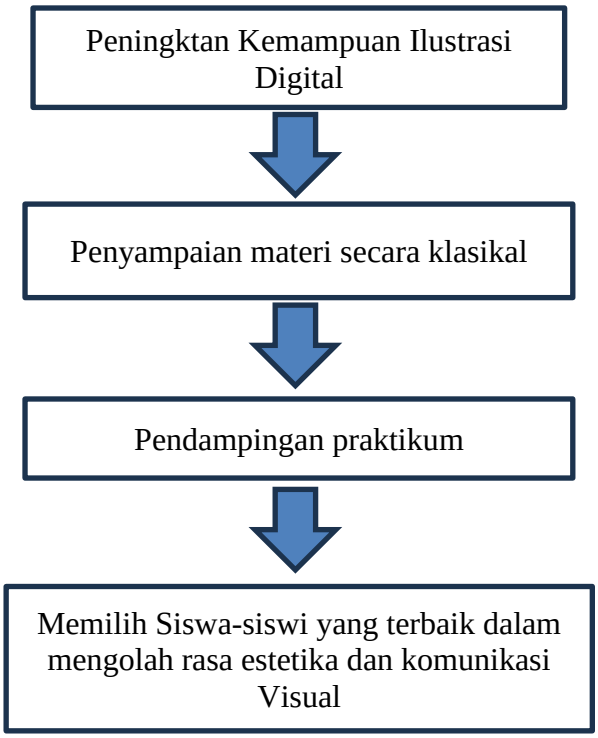
Kreativitas dengan meningkatak perkembangan kemampuan berpikir melalui olah rasa dan intelektual. Maka, peningkatan yang dilakukan kepada siswa-siswi SMP di Kota Mataram berdasarkan permintaan Dinas Pendidikan Dasar dan Menengah Kota Mataram. Peningkatan kemampuan ini di fokuskan pada skil menggambar secara digital. Mengingat prestasi siswa-siswi SMP di Kota Mataram sering menjadi perwakilan Festival Lomba Seni Siswa tingkat Nasional (FLS2N). Berdasarkan hal demikian, maka peningkatan kemampuan dipusatkan di SMPN 15 Mataram, dengan peserta dari berbagai SMP Sederajat di Mataram. Kemampuan dalam bidang yang ditingkat adalah menggambar ilustrasi seca digital.

Ilustrasi digital menurut Dedi Nurhadiat merupakan ilustrasi dalam bahasa Belanda (ilustratie) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku ialah dalam bentuk gambar kartun (Aurellia & Marwan, 2022). Tetapi lebih berkembang lagi dalam perkembangan digital. Lebih tepatnya pemamfaat ilustrasi digital dengan menggunakan komputer atau tablet dan lain sejenisnya. Ilustrasi menggunakan media digital juga sangat mudah untuk diduplikasi, diperbanyak sesuai kebutuhan (Sanmorino et al., 2023). manfaatnya ilustrasi digital banyak di gunakan sebagai media yang menyentuh emosional anak-anak remaja, karena bentuknya yang estetik dan komunikatif. Estetik

dari bentuk visual yang di balut dengan garis, warna dan tekstur yang menarik. Sedangkan komunikatif ditinjau dari komunikasi berupa teks yang mampu di baca dari jarak sewajarnya. Oleh karena itu, peningkatan ini dilakukan sejalan dengan akan adanya Festifal dan Lomba Seni Siswa Nasional. Hal ini diadakan untuk mencari bibit yang berpotensi mewakili kota Mataram dalam tingkat Nasional.

METODE PELAKSANAAN

Peningkatan kemampuan ilustrasi digital ini dilakukan dengan pendekatan klasikal dan praktikum. klasikal merupakan stretegi pengajaran yang di terap di kelas dengan metode ceramah. Menurut Tarmudji dalam Nasution mengatakan bahwa, metode ceramah keterlibatan kelas mudah di jaga dan mudah menguasai kelas, melatih peserta untuk menggunakan pendengarannya dengan baik serta menangkap dan menyimpulkan ceramah dengan cepat dan tepat, materi jelas sampai kepada seluruh siswa dengan merata (Hasbullah et al., 2022). ketepatan materi yang disampaikan dengan jelas sangat perlu dilakukan, hal demikian menyangkut tingkat kepahaman dan daya tangkap siswa. Strategi penyampaian guru di kelas juga menentukan pemahaman siswa. Selain strategi di kelas yang disampaiakan secara ceramah yang merupakan strategi penyampaian materi secara merata kepada siswa. Terdapat juga strategi yang melibatkan siswa secara langsung mengolah intelektual dan olah rasa. Strstrgi praktikum dilakukan secara langsung menggunakan laptop, agar siswa-siswi langsung berinteraksi dengan media yang buat. Adapun langkah-langkah kegiatan yang dilakukan sebagai berikut:



Gambar 1. Bagan Proses Pendampingan Siswa-Siswi

Sistem pelaksaan dalam menentukan siswa-siswi yang memiliki kemampuan dalam mengolah rasa keindah memalui ilustrasi digital. Pelaksanaan kegiatan ini di lakukan dengan melibatkan para akademisi dalam bidang ilustrasi dan desain komunikasi visual yang mampu mengajarkan dan mendampingi siswa-siswi SMP di Mataram.

HASIL PEMBAHASAN

Hasil dari undangan Dinas Pendidikan Dasar dan Menengah Kota Mataram, kepada sejumlah SMP/sederajat, hanya 13 sekolah yang mengirimkan peserta dalam acara ini. Adanya potensi Ilustrasi Digital di Tingkat SMP, terdapat skil menggambar digital siswa-siswi yang ikut dalam acara peningkatan kemampuan ini yang mendekati ahli desain grafis. Melalui pelaksanaan kegiatan ini kedepan siswa-siswi diharapkan mampu bersain di tingkat Nasional.

Klasikal

Penyampaian materi secara menyeluruh dilakukan langsung dengan metode ceramah dan berinteraksi kepada Siswa-siswi yang ikut dalam kegiatan tersebut.

Gambar 2. Kegiatan penyampaian materi secara klasikal

Kegiatan penyampaian materi dilakukan secara bergantian dengan pengabdi dalam kegiatan peningkatan kemampuan ilustrasi digital. Ilustrasi sendiri tercipta sebuah citra yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual (Meningkatkan et al., 2023). Kemampuan ilustrasi bagi siswa-siswi menjadi kebanggaan mereka, karena hal tersebut melahirkan karya kartun yang indah dan menarik. Keindahan tercipta dari unsur desain seperti garis, warna, bentuk, dan tekstur. Keindahan yang menarik melalaui pesan artistic dari visual yang ada (Ariansah, 2008). pesan secara visual terbentuk dari warna yang membalut mengikuti bentuk. Bentuk yang tercipat berdasarkan ide dan konsep yang dirancang dan disaipkan siswa-siswi sendiri.

Pelaksanaan secara klasikal ini melahirkan ide-ide yang unik dari unsur cerita yang disusun secara intelek dan olah rasa dalam menyusun brief. Kelas belajar kecil ini mengutamakan dan menekan olah intelektual dan kemapuan siswa-siswi SMP

tentang perkembangan dunia digital. Tujuan dan manfaarnya agar siswa-siswi diajarkan semenjak dini untuk lebih kreatif memanfaatkan teknologi yang dimiliki.

Praktikum

Kegiatan praktikum dilakukan langsung di tempat aatau ruang kelas yang sudah disediakan. Dengan membawa alat atau laptop sendiri, para siswa-siswi antosias mencoba mengeksplorasi bentuk-bentuk yang diinginkan. Melalui pendekatan ide dan konsep yang buat sendiri para siswa-siswi melakukan praktikum dengan penuh konsentrasi. Pembelajaran praktikum sebagai salah satu alat evaluasi dan mengembangkan instrumen penilaian kinerja (Nahadi & Pertiwi, 2016). Pembelajaran dengan praktikum, sangat perlu dikembangkan agar pembelajran bagi siswa-siswi tidak merasa terkekang, mengingat siswa-siswi SMP memiliki logika yang masih abstrak.

Gambar 3. Kegiatan Praktikum Ilustrasi Digital

Penerapan materi dengan melalui konsep dan ide yang sudah dirumuskan, para siswa-siswi dengan penuh konsentrasi menjalani kegitan tersebut. Praktikum ilustrasi ini bermanfaat untuk merekam dunia fisik dan intelektual, banyak ditemukan di buku-buku pendidikan, ensiklopedia, dan pengetahuan alam (Meningkatkan et al., 2023). Dunia fisik yang digambarkan melalui ilustrasi digita mengandung isi pesan yang mampu disampaikan secara visual atau di perjelas dengan teks.

Komunikasi visual menjadi hal terpenting dalam dunia saat ini, mengingat indra mata yang paling utama yang dianugerahi yang paling utama melihat apa yang disampaikan melalui gambar/ilustrasi. Menurut Danton Sihombing, bahwa desain grafis mempekerjakan berbagai perangkat seperti marka, symbol, uarian verbal yang ditampikan lewat tipografi dan gambar (Royhan & Ngabekti, 2021). Simbol komunikasi yang diterapkan dalam sebuah ilustrasi, mampu dikomunikasikan secara visual, karena mudah diingat dan di pahami kode-kode komunikasi yang efektif. Kode-kode tersebut menjadi simbolik yang mampu di terima nalar dan diolah untuk menyadarkan atau menggiring pembacanya. Terkadang hal demikian diambil dari unsur kebiasaan atau budaya sekitar dimana ilustrasi itu dibuat.

KESIMPULAN

Kegiatan pengabdian ini dilakukan dengan kerjasama ke pihak Dinas Pendidikan Dasar dan Menengah di Kota Mataram. Melalui pengabdian ini, mampu mengeksplor kemammpuan bakat ilustrasi digital terutama di lingkungan siswa-siswi SMP/Sederajat di Kota Mataram. Dari 13 peserta, melalui pendampingan kegiatan peningkatan kemampuan Ilustrasi Digital di tingkat SMP, maka menemukan 3 (tiga) siswa-siswi yang memiliki kemampuan untuk melakukan kerja ilustrasi digital secara tepat. Ilustrasi yang dibuat disampaikan dengan bentuk yang kreatif, estetik dan komunikatif. Dengan menerapkan system desain komunikasi visual yang khas dengan budaya setempat, maka hasilnya menjadi sangat menarik dan mampu di gunakan didalam media poster, flayer, atau konten media sosial yang menjadi tujuan genarasi saat ini. Adanya kegiatan pengabdian dengan menekankan meningkatkan kemampuan ilustrasi digital siswa-siswi SMP di Kota Mataram, maka dapat melahirkan sumberdaya yang kreatif dan mampu bersain di Tingkat lokal maupun Nasional.

DAFTAR PUSTAKA

Ariansah, M. (2008). Film dan Estetika. Imanji, 4, 1–8.

Aurellia, S., & Marwan, R. H. (2022). Pengaplikasian Gaya Art Deco dalam Ilustrasi Digital pada Buku Minuman Tisane Bunga “Khasiat Kesehatan Minuman Seduhan dari Bunga di Lingkungan Sekitar Kita.” IMATYPE: Journal of Graphic Design Studies, 1(1), 16. https://doi.org/10.37312/imatype.v1i1.5215

Hasbullah, H., Anggrawan, A., Satria, C., Sumadewa, I. N. Y., & Rahmiati, B. F. (2022). Pendampingan Fotografi dan Desain Grafis di Sekolah Menengah Pertama Katolik (SMPK Kesuma) Mataram. ADMA : Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat, 3(1), 111–118. https://doi.org/10.30812/adma.v3i1.2135

Lestari, R., & Sulian, I. (2020). Faktor-Faktor Penyebab Siswa Kecanduan Handphone Studi Deskriptif Pada Siswa Di Smp Negeri 13 Kota Bengkulu. Consilia : Jurnal Ilmiah Bimbingan Dan Konseling, 3(1), 23–37. https://doi.org/10.33369/consilia.v3i1.9473

Meningkatkan, U., Belajar, H., & Pancasila, P. (2023). Cendikia pendidikan. 1(1), 1–13. https://doi.org/10.9644/scp.v1i1.332

Nahadi, S. A., & Pertiwi, H. R. (2016). Pengembangan Instrumen Penilaian Kinerja Pada Pembelajaran Titrasi Asam Basa Dengan Metode Praktikum. Jurnal Pengajaran MIPA, 21(2011), 35–41. http://dx.doi.org/10.18269/jpmipa.v21i1.667

Nuroso, H., & Siswanto, J. (2012). Model Pengembangan Modul Ipa1Terpadu Berdasarkan Perkembangan Kognitif Siswa1). Jurnal Penelitian Pembelajaran Fisika, 1(1), 35–46. https://doi.org/10.26877/jp2f.v1i1/april.106

Royhan, M. G., & Ngabekti, D. K. (2021). Problematika Desain Komunikasi Visual dan Plagiarisme dalam Dunia Desain Grafis. CITRAWIRA : Journal of Advertising and Visual Communication, 2(1), 86–95. https://doi.org/10.33153/citrawira.v2i1.3671

Sanmorino, A., Gustriansyah, R., Puspasari, S., Komputer, F. I., Indo, U., Mandiri, G., Jend, J., No, S., No, K., Iv, I. D., I, K. I. T., Palembang, K., & Indonesia, S. S. (2023). Pemanfaatan Teknologi Komputer untuk Pembelajaran Ilustrasi Digital pada Siswa Raudhatul Athfal Ma ’ had di Kota Palembang Utilization of Computer Technology for Digital Illustration Learning for Raudhatul Athfal Students in Palembang City pemanfaatan tek. Lumbung Inovasi: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat, 8(1), 52–59.

Sudrajat, D. (2023). PEDOMAN FESTIVAL LOMBA SENI DAN SISWA NASIONAL (FLS2N) JENJANG SMP TAHUN 2023. Balai Pengembangan Talenta Indonesia, Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi.