

## **PENGEMBANGAN KARYA ILUSTRASI APLIKASI PADA REMAJA BINAAN KOMUNITAS SAHABAT ANAK MANGGARAI - JAKARTA**

**Ayoeningsih Dyah Woelandhari<sup>1)</sup>, Vidya Kharishma<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup>Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina (Penulis 1)

<sup>2)</sup>Fakultas Ilmu Rekayasa, Universitas Paramadina (Penulis 2)

*ayoeningsih.dyah@paramadina.ac.id*

### **Abstrak**

Sahabat Anak adalah yayasan perlindungan anak yang digerakkan oleh para *volunteer* atau relawan dalam memperjuangkan terpenuhinya hak anak, khususnya anak marjinal yang umumnya ditemukan di jalanan, dan hidup berkeliaran di jalanan. Yayasan ini aktif memberikan pendampingan dan akses pendidikan tanpa berbayar, dalam bentuk beasiswa untuk siswa atau pelajar dari tingkat Pendidikan TK/PAUD, juga sekolah non-formal, fasilitas perpustakaan, pemberian makanan sehat, penyuluhan dan konseling pada perkembangan anak binaan serta pemeriksaan berkala pada aspek kesehatan dan pendampingan advokasi pada anak binaan. Dalam aspek pendidikan formal, anak binaan perlu diberikan pendampingan untuk menambah keterampilan agar kelak dapat dimanfaatkan menjadi bekal untuk memperoleh kehidupan yang lebih layak. Salah satu keterampilan yang dapat dikembangkan adalah kegiatan merancang yang dapat berupa ilustrasi aplikasi pada aneka produk yang kelak dapat dikembangkan serta bekal untuk mempersiapkan anak binaan dalam merintis atau membangun wirausaha yang bergerak di bidang produk kriya lainnya melalui keterampilan ilustrasi dan dapat mengaplikasikan pada beragam produk.

**Kata Kunci:** Ilustrasi, Aplikasi, Komunitas, Sahabat Anak Manggarai-Jakarta

### **Abstract**

Sahabat Anak is a child protection foundation that is driven by volunteers in fighting for the fulfillment of children's rights, especially marginalized children who are generally found on the streets, and live roaming the streets. This foundation is active in providing accompaniment and access to free education, in the form of scholarships for students from the Kindergarten/PAUD education level, as well as non-formal schools, library facilities, providing healthy food, counseling and counseling on the development of fostered children as well as periodic checks on aspects of education. Health and advocacy assistance for fostered children. In the aspect of formal education, fostered children need to be given assistance to add skills so that later they can be used as provisions to obtain a more decent life. One of the skills that can be developed is that designing activities can be in the form of application illustrations on various products that can be developed as well as provisions to prepare the fostered children to pioneer or build entrepreneurs engaged in other craft products.

**Keywords:** *Illustration, Application, Community, Sahabat Anak, Manggarai-Jakarta Children*

**Correspondence author:** *Ayoeningsih.Dyah Woelandhari, ayoeningsih.dyah@paramadina.ac.id, Jakarta, Indonesia*



*This work is licensed under a CC-BY-NC*

## **PENDAHULUAN**

Masa pandemik membuat banyak sektor yang terkendala, tidak hanya industri, dalam aspek pekerjaan pun banyak para orang tua yang terkena dampaknya, contoh paling banyak yang ditemukan adalah pemutusan hubungan kerja. Banyak orang tua, sekaligus kepala rumah tangga terdampak yang berdampak pula pada kesulitannya para orang tua untuk melanjutkan pendidikan anak, baik dalam kegiatan formal maupun non formal. Maka penting untuk menyiapkan generasi muda yang tumbuh di masa pandemik untuk tetap memiliki jiwa *entrepreneurship* dan kewirausahaan, dan diberikan peluang untuk memanfaatkan setiap kesempatan, hingga akan memberi dampak yang positif dan menumbuhkan kemandirian untuk menghadapi tantangan dan kondisi yang semakin kompetitif di masa yang tidak terduga sekalipun. Kegiatan inovatif, dan kewirausahaan tidak akan sejalan bila tidak diimbangi dengan upaya bagaimana menjaga keberlangsungan dalam menjalankan industri kreatif. Salah satunya yang dilakukan adalah dengan melakukan pelatihan ilustrasi untuk dikembangkan dan ditingkatkan menjadi produk karya rupa, baik benda produk fungsional, elemen estetis yang memiliki nilai ekonomi.

Yayasan Sahabat Anak berlokasi di Sekretariat Karang Taruna Manggarai Utara, Jl. Manggarai Utara V RT 05/01, Jakarta atau Ruang serbaguna RT 04 Manggarai. Berawal dari pelaksanaan Jambore Anak Jalanan (JAJ) yang pertama kali diselenggarakan pada tahun 1997, dimana sejumlah *volunteer* yang terdiri dari mahasiswa, alumni, dan profesional yang tergabung dalam kepanitiaan melihat adanya hal yang dibutuhkan oleh para anak jalanan ini, yaitu hadirnya pendidikan dan pendampingan berkelanjutan, yang diharapkan kelak akan memberikan jalan bagi mereka dimasa depan dalam memperbaiki masa depan, status, ekonomi, merubah karakter menjadi manusia yang lebih baik dan berkehidupan lebih bermakna bagi masyarakat. Hasil diskusi yang dilakukan dengan tim pengurus Sahabat Anak (SA) Manggarai dijelaskan bahwa kegiatan pemberian pelatihan dengan tema berkarya dengan menggunakan ilustrasi dan dikembangkan menjadi berbagai produk rupa tersebut belum pernah dilakukan dan hal ini dapat berdampak positif mengingat banyak remaja binaan yang dapat memanfaatkan ilmu tersebut untuk kelak melakukan pengembangan diri. Aktivitas yang banyak diberikan selama ini berupa pendampingan pembelajaran, literasi budaya dan lainnya.

## **METODE PENELITIAN**

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi mitra tersebut, maka diperlukan tahapan metode dalam pelatihan dan praktika dengan tahapan metoda praktika dan pengenalan wawasan, yang dirangkum dalam beberapa tahapan, yaitu:

- a. Pengetahuan dasar mengenai ilustrasi  
Peserta diberikan wawasan dan pengetahuan dasar mengenai ilustrasi perlu disampaikan pada mitra sehingga mitra memahami pentingnya keterampilan ilustrasi serta mengetahui teknik-teknik yang digunakan dalam ilustrasi. Pembelajaran ilustrasi dalam produk kriya dan fesyen meliputi manfaat ilustrasi dalam kegiatan beragam kegiatan kreatif dan pengembangannya serta jenis dan teknik ilustrasi untuk digunakan pada kegiatan visual produk kriya dan fesyen. Target adalah peserta membuat beberapa alternatif ilustrasi yang akan dikembangkan menjadi beberapa visual alternatif.
- b. Praktika ilustrasi digital  
Praktika pembuatan ilustrasi secara digital, bertujuan untuk meningkatkan keterampilan dasar mitra sehingga mitra dapat mewujudkan desain kriya dan fesyen dalam bentuk visual. Teknik yang dapat digunakan pada produk kriya dan fesyen yaitu manual dan digital. Pada pelatihan ini, teknik manual akan diajarkan secara praktika dan sarana digital akan dipekenalkan untuk perkembangan teknik pada pelatihan-pelatihan selanjutnya. Materi berupa modul mengenai ilustrasi dalam produk kriya dan fesyen. Bahan ajar merupakan media yang dibutuhkan oleh mitra sebagai panduan penting dalam pembelajaran dan pelatihan ilustrasi. Dengan bahan ajar ini diharapkan dapat membantu pembelajaran dan memicu timbulnya ide-ide kreatif dari mitra sehingga mereka dapat

meningkatkan potensi kreativitas dalam bidang kriya dan fesyen. Modul pelatihan yang diberikan pada PKM ini yaitu modul pembelajaran, video tutorial serta *template* materi dan kelengkapan.

### HASIL DAN PEMBAHASAN

Sebelum memulai pelatihan, tim pelatihan melakukan diskusi dengan tim Komunitas Sahabat Anak untuk menentukan kebutuhan mitra terkait materi ajar dan metode pembelajaran. Berdasarkan hasil diskusi maka metode pembelajaran yang dilakukan adalah metode demonstrasi. Metode demonstrasi tetap dilakukan secara daring namun bertahap.

Berdasarkan hasil analisa karakter dari mitra, maka terdapat beberapa kebutuhan, yaitu kurangnya kepercayaan diri siswa dalam berkarya dan terbatasnya pengetahuan mengenai teknik dan media berkarya dalam seni. Karena itu, materi pelatihan yang akan diajarkan kepada para anak dan remaja binaan di Komunitas Sahabat Anak Manggarai adalah dengan mengembangkan aneka objek dalam bentuk gambar, sesuai gagasan mereka untuk meningkatkan kepercayaan diri dan antusias remaja binaan dalam berkarya. Pada tahapan selanjutnya, gambar yang telah dibentuk akan lakukan pendampingan secara bertahap. Selain itu, dengan diberikan keleluasaan dalam memilih obyek gambar, diharapkan peserta binaan dapat memilih obyek gambar yang mereka sukai dan kuasai sehingga ilustrasi yang mereka hasilkan optimal. Objek gambar berasal dari apa saja yang ada di sekitar mereka, dapat berupa flora, fauna, ikon budaya dan lainnya.



Gambar I Referensi Ide dalam Ilustrasi  
Sumber: Istimewa, 2022.

Hasil ilustrasi selanjutnya akan dikembangkan menjadi objek karya yang akan dijadikan salah satu *souvenir* atau cinderamata yang menarik, menggunakan profil tokoh yang dikenal publik, dan membuat alternatif kreasi yang dapat menjangkau segmen baru. Proses pendampingan harus dilakukan sebagai solusi untuk proses pengembangan untuk para remaja yang terdampak pandemik hingga minimal mereka bisa mandiri, dan mampu memanfaatkan keterampilan yang diberikan untuk melahirkan produk inovatif lainnya. Berdasarkan hasil diskusi dan wawancara, tema dekoratif memiliki peluang untuk dijadikan benda koleksi semua kalangan usia dan segmen ekonomi. Peserta yang mengikuti pelatihan dipilih oleh komunitas sejumlah 15 orang, dengan umur rerata 13-15 Tahun dan memiliki kepedinan terhadap dunia menggambar. Adapun di bawah ini adalah skema pelatihan yang diberikan kepada remaja dan anak binaan:



Gambar 2 Skema Pendampingan Ilustrasi Aplikasi  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022.

Pada pelaksanaan kegiatan ini, setiap peserta binaan diberikan 1 set pelatihan yang berisi alat menggambar, buku gambar, pensil 2B, penghapus, penerus, *drawing pen*, 1 set *brush pen*, kuas, dan palet. Pemilihan alat gambar berdasarkan pada target yang akan dicapai dalam pelatihan, yakni berdasarkan pada :

- Tingkat kemudahan penguasaan teknik gambar sehingga mudah dipelajari oleh peserta binaan.
- Intensitas hasil warna dari alat gambar, intensitas warna yang tinggi dan pekat dapat membuat ilustrasi jelas dan padat ketika dicetak pada karya kriya/fesyen.

Tujuan pemberian alat gambar adalah agar para peserta binaan dapat melakukan praktik secara langsung terhadap materi yang diberikan oleh tim PKM. Bahan dan materi pelatihan akan dikirimkan kepada pengurus dan koordinator program Sahabat Anak (SA). Pada kegiatan ini, teknik gambar yang digunakan adalah teknik gambar dengan menggunakan *brush pen* karena tingkat penguasaan alat gambar yang mudah, intensitas hasil warna yang tinggi, dan fleksibilitas dalam penggunaannya. *Brush pen* yang dipilih adalah *brush pen* dengan *water-soluble dye-based ink* yang aman digunakan untuk anak-anak dan tidak cepat kering. Karakteristik *brush pen* ini dapat menghasilkan dua teknik yang berbeda yaitu teknik arsir dan *block* seperti menggunakan spidol dan teknik plakat seperti menggunakan cat air. Kedua teknik ini akan diajarkan kepada peserta binaan sehingga peserta binaan mempunyai alternatif teknik yang dapat mereka kembangkan dan gunakan dalam pembuatan ilustrasi.



Gambar 3 Alat yang digunakan dalam kegiatan pendampingan Ilustrasi Aplikasi  
Sumber: Dokumentasi penulis, 2022.

Dalam kegiatan pendampingan pada remaja siswa binaan, mereka diminta membuat beberapa karya secara bebas, mereka diperbolehkan membuat beberapa eksplorasi ide terhadap

imajinasi yang ada dalam benak siswa. Pada tahap ini dilakukan juga diskusi dan pendampingan dengan asistensi melalui media *Whatsapp Group*, hingga siswa bebas dapat bertanya dan berkomunikasi pada tim PKM. Jika mengacu pada teori dan tahapan menggambar anak, dalam pandangan seorang ahli Piere Duquet dalam Loita, (2017), dimana seorang anak membutuhkan pendampingan karena sangat penting untuk dirawat rasa dan antusiasmenya dalam penyampaiannya melalui gambar, bahkan seorang menyatakan bahwa anak yang tidak senang menggambar tergolong kepada berkelainan (anomali) (Loita, 2017). Mereka bisa menghabiskan waktu yang banyak untuk kegiatan ini yaitu mengambarkan, memberikan pemahaman dan memaparkan ide.

Peserta adalah usia anak-anak, memiliki beberapa tahap atau fase dalam menggambar, berdasarkan para ahli yang telah banyak meneliti pola perkembangan gambar anak, diantaranya yang paling sering di rujuk ialah periodisasi gambar anak yang dilakukan oleh Victor Lowenfield dan W. Lambert Brittain (1982) dalam bukunya *Creative and Mental Growth* (Loita, 2017). Pertama adalah Tahap Coreng Moreng atau *The Scribbling Stage* yaitu sebuah tahap yang dialami anak 2-4 tahun berupa aktifitas motorik yang berawal dari coreng moreng tanpa kendali, menjadi coreng moreng terkendali dan akhirnya menjadi coreng moreng dengan nama atau arti. Kedua adalah tahap Pra Skematik, hal ini dominan dialami anak umur 4-7 tahun, kondisi gambar sudah memperlihatkan bagan yang sederhana walaupun begitu masih belum memperlihatkan bagan yang informatif. Perhatian dan gairah anak lebih tertuju pada hubungan antara gambar dengan obyek dan pada warna dengan obyek. Karena itu warna menjadi subyektif dan tidak mempunyai hubungan tertentu dengan obyek. Ketiga adalah Tahap Bagan, dalam tahap ini gambar lebih jelas dan informatif, sehingga audiens bisa memahami arti dari objek yang digambar oleh anak kebanyakan di usia 7-9 tahun.

Istilah bagan mengacu pada bentuk-bentuk yang diciptakan secara berulang-ulang. Bentuk-bentuk seperti segitiga, bundar, lonjong, atau segi empat digunakan untuk menggambar tubuh, bagian kaki, tangan, atau pakaian, sehingga obyek tampak lebih jelas dalam menggambarkan manusia. Pada periode ini terdapat ciri yang menarik pada gambar anak, yakni penggunaan garis dasar atau sejumlah garis dasar tempat menggambarkan obyek gambarnya berdiri, meskipun ada kalanya tampak terbalik (gambar rebahan). Keempat Tahap Permulaan Realisme, usia anak antara 9-12 tahun, kelima Tahap Naturalistik Semu usia 12-14 tahun atau tahap menjelas remaja, sehingga ada banyak kepentingan untuk membuat jelas obyek secara lebih rinci. Selanjutnya sudah bukan lagi usia anak karena tahap keenam ini disebut dengan Tahap Masa Puber, sehingga objek menjadi sangat terbatas karena dituntut digambarkan secara realistis.

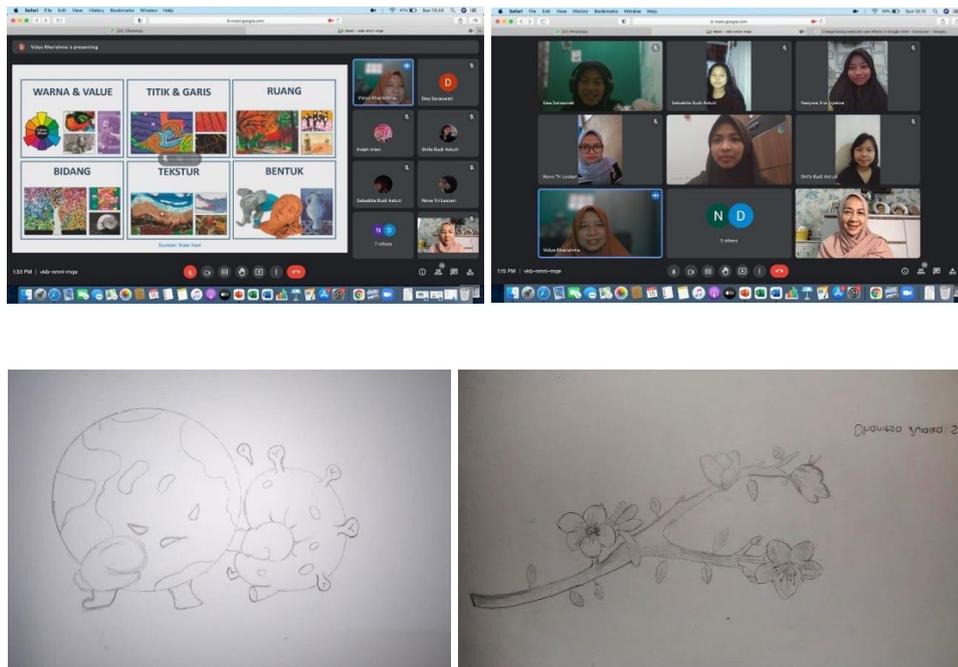
Materi untuk bahan ajar dibagi menjadi tiga tahap pelatihan yaitu tahap satu adalah tahap pengenalan, tahap dua adalah tahap desain, dan tahap tiga adalah tahap eksekusi/aplikasi desain. Metode pembelajaran yang digunakan yaitu pembelajaran daring. Keuntungan dari pembelajaran daring adalah pembelajaran bersifat mandiri dan interaktivitas yang tinggi, mampu meningkatkan tingkat ingatan, memberikan lebih banyak pengalaman belajar dengan teks, audio, video dan animasi yang semuanya digunakan untuk menyampaikan informasi, dan juga memberikan kemudahan menyampaikan, memperbarui isi, mengunduh, dan para siswa juga bisa mengirim *email* kepada siswa lain, mengirim komentar pada forum diskusi, memakai ruang *chat*, hingga link *video conference* untuk berkomunikasi langsung (Ely Satiyasih Rosali, 2020). Pelatihan ini akan menggunakan *gmeet* sebagai *link* forum diskusi dan pemberian materi secara tatap muka, video pembelajaran untuk pendukung materi, dan pendampingan melalui *whatsapp group*. Untuk memfasilitasi metode tersebut maka dibuat *whatsapp group* khusus sebagai media yang berfungsi untuk pengumuman terkait informasi pelatihan dan forum pendampingan dalam tahap desain.

Tabel 1. Tahapan Pelatihan

Tahap Pelatihan	Materi Ajar	Metode Pembelajaran
Tahap Perkenalan	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pengayaan wawasan umum mengenai ilustrasi dan visual</li> <li>▪ Pengayaan wawasan prinsip-prinsip ilustrasi dan tahap-tahap pembuatan ilustrasi</li> </ul>	Tatap muka secara daring
Tahap Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Pendampingan proses pembuatan ilustrasi dari tahap sketsa, pembuatan <i>outline</i>, dan pemilihan warna.</li> </ul>	Video pembelajaran dan asistensi melalui <i>WhatsApp Group</i>
Tahap Aplikasi Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Aplikasi pada produk kriya</li> <li>▪ Pendampingan Aplikasi produk/<i>Mock-up</i></li> </ul>	Tatap muka secara daring

**Proses Kreativitas dan Hasil Ilustrasi Aplikasi**

Materi ajar pada tahap perkenalan dan aplikasi desain diberikan dalam bentuk *power point* pada pertemuan tatap muka secara daring. Materi ajar juga akan diunggah pada *whatsapp group* untuk dapat dibaca ulang oleh peserta binaan. Sementara, metode demonstrasi untuk memperkenalkan teknik ilustrasi pada tahap desain akan diberikan melalui video pembelajaran. Video pembelajaran akan mendemonstrasikan tutorial proses pembuatan ilustrasi dari awal sampai akhir. Materi yang pertama diberikan yaitu pemahaman mengenai ilustrasi secara umum, fungsi ilustrasi pada produk kriya dan fesyen, serta elemen-elemen rupa pada gambar. Peserta diberi tugas untuk membuat sketsa yang akan diolah menjadi ilustrasi berwarna,



Gambar 4 Foto kegiatan peningkatan keterampilan  
Sumber: Dokumen Penulis, 2022.



Gambar 5 Foto kegiatan peningkatan keterampilan  
Sumber: Dokumen Penulis, 2022



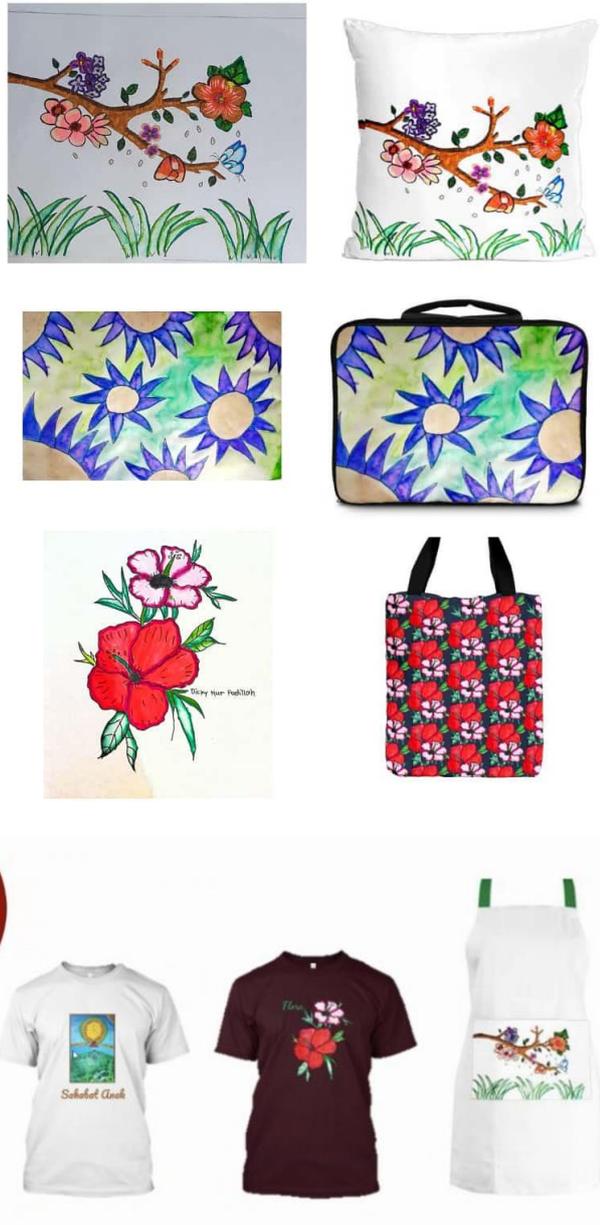
Gambar 6 Foto beberapa karya ilustrasi remaja binaan  
Sumber: Dokumen Penulis, 2022

Pelatihan selanjutnya yang merupakan tahap desain dilakukan melalui pemberian video tutorial tahapan ilustrasi. Video tutorial diberikan melalui *whatsapp group*, dan tutorial tersebut menjelaskan tahapan ilustrasi dengan menggunakan *brush pen* melalui teknik arsir dan *block* serta teknik plakat. Video tutorial berdurasi 18 menit dengan format MP4. Proses berikutnya dilanjutkan dengan pembimbingan praktek pembuatan ilustrasi dari pembuatan sketsa, *outline*, dan pewarnaan.

Pada pelaksanaannya para remaja binaan cenderung melakukan eksplorasi tema gambar dengan gagasan-gagasan yang sederhana dan mengikuti dari contoh yang sudah pernah mereka lihat. Tema flora dan fauna merupakan tema yang paling umum terpilih. Beberapa juga mencoba mengkaitkan gambar dengan topik yang sedang populer saat ini yaitu pandemik Covid-19 untuk dapat diikutsertakan pada lomba. Gaya visual yang digunakan rata-rata adalah komik atau nonrealism. Gambar binatang cenderung mencontoh dari gambar kartun dibandingkan obyek binatang yang sebenarnya. Hal yang

perlu menjadi perhatian adalah beberapa remaja binaan cenderung kesulitan memilih tema ketika tema karya bebas dan tidak ada aturan.

Remaja binaan mengemukakan bahwa mereka mampu memahami teknik gambar yang telah diajarkan. Dari evaluasi hasil gambar remaja binaan, terlihat bahwa remaja binaan cenderung menerapkan kombinasi teknik-teknik baru yang diajarkan dan teknik yang sebelumnya sudah mereka kuasai. Hal ini menunjukkan sifat adaptif remaja binaan dalam menerapkan pengetahuan teknik yang sudah mereka miliki. Waktu penyelesaian karya remaja binaan rata-rata mundur dari tenggat waktu yang telah ditetapkan. Kondisi sosial ekonomi mereka mengharuskan mereka membagi waktu antara sekolah, pekerjaan dan pelatihan. Proses remaja binaan dalam penyelesaian karya menjadi skala prioritas terakhir dibandingkan kegiatan bersekolah dan bekerja. Namun, secara umum pelatihan ilustrasi produk kriya dan fesyen berjalan lancar dan berhasil mencapai target *output*.



Gambar 7 Contoh beberapa karya ilustrasi aplikasi pada produk  
Sumber: Dokumen Penulis, 2022

## SIMPULAN

Pelaksanaan kegiatan pelatihan ilustrasi produk kriya dan fesyen pada remaja binaan di komunitas sahabat anak-jakarta berlangsung lancar dan mendapat respon cukup positif. Berdasarkan hasil kegiatan pelatihan terdapat beberapa hal yang harus menjadi perhatian guna kelancaran proses pelatihan dengan target audiens serupa, yaitu:

1. Kondisi sosial peserta binaan pada umumnya mengharuskan mereka bekerja sambil bersekolah. Penyesuaian waktu pelatihan yang fleksible dan metode pelatihan yang bervariasi sangat penting sehingga peserta dapat mengikuti pelatihan dengan lancar ditengah kesibukan mereka.
2. Pemberian tema karya penting untuk panduan peserta binaan dalam menentukan arah desain sehingga peserta dapat segera menentukan desain yang akan dibuat dan tidak mengulur waktu karena kebingungan menentukan tema.
3. Motivasi dari instruktur menjadi hal yang krusial dalam mendorong peserta untuk menyelesaikan karya secara optimal karena kepercayaan diri peserta yang kurang.

## DAFTAR PUSTAKA

- Disdikpora. (2017, December 20). *Ada Banyak Manfaat Menggambar bagi Anak Usia Dini/Dinas Pendidikan Pemuda Dan Olahraga*. Beranda Dinas Pendidikan Pemuda dan Olahraga. <https://disdikpora.bulelengkab.go.id/informasi/detail/artikel/ada-banyak-manfaat-menggambar-bagi-anak-usia-dini-77>
- Loita, A. (2017). Karakteristik Pola Gambar Anak Usia Dini. *EARLY CHILDHOOD: JURNAL PENDIDIKAN*, 1(1), 44-57. <https://doi.org/10.35568/earlychildhood.v1i1.52>
- Lowenfeld, Viktor (1982), *Creative and Mental Growth*, 3 Edition, The Macmillan Company, [https://openlibrary.org/books/OL6221368M/Creative\\_and\\_mental\\_growth](https://openlibrary.org/books/OL6221368M/Creative_and_mental_growth).
- Rosali, E. S. (2020). Aktifitas Pembelajaran Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Jurusan Pendidikan Geografi Universitas Siliwangi Tasikmalaya. *Geography Science Education Journal (GEOSEE)*, 1(1). <https://jurnal.unsil.ac.id/index.php/geosee/article/view/1921/pdf>
- Salam, S. (2017). *Seni Ilustrasi*. Badan Penerbit Universitas Negeri Makassar.
- Universitas Paramadina. (2022). *Buku Panduan LPPM Universitas Paramadina*.