

Membangkitkan Kreativitas Siswa Melalui Pelatihan Menggambar Figur Fashion di SMA Citra Cemara Bandung

Kezia Clarissa Langi¹ Dewi Isma Aryani²

^{1,2}Program Diploma-III Seni Rupa dan Desain, Universitas Kristen Maranatha
Jl. Prof. drg. Suria Sumantri, MPH no.65, Bandung

¹kezia.cl@art.maranatha.edu

²dewi.ia@art.maranatha.edu

Abstract—Art activities can help students polish their creative ability to improve learning outcomes. The lack of portion for studying art at school causes students to only train their left brain. In order to release the full potential of the brain, the balance of using the right and left brain is needed. This community service activity aims to evoke student creativity through fashion figure drawing training. This program is planned and designed by students from the Diploma-III Arts and Design Program. The method used in the implementation of this community service is the practicum method which is accompanied directly by the lecturer and three students from Maranatha Christian University. This service is held at Citra Cemara High School, with 28 participants from classes XI and XII. After completing this course, students would be able to put what they have learned into practice, allowing them to fully realize their artistic potential and creativity. It is intended that by providing training in sketching fashion figures, students interested in the field of art and design, particularly fashion design, will be able to maximize their potential.

Keywords— creativity, fashion design, figure drawing, high school students

I. PENDAHULUAN

Prodi Diploma-III Seni Rupa dan Desain Universitas Kristen Maranatha (UKM) memiliki Mata kuliah (MK) Pengembangan Karakter yang harus ditempuh oleh mahasiswa tahun pertama. Mata kuliah ini diberlakukan untuk seluruh program studi sejak tahun 2020. Diharapkan dengan mengikuti mata kuliah ini, mahasiswa dapat membangun *softskill* dan atmosfer kebersamaan serta persatuan di FSRD Universitas Kristen Maranatha. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat diinisiasi menjadi bagian dari syarat ujian akhir semester (UAS) dalam MK. Pengembangan Karakter di FSRD.

Tahun ini, mahasiswa tingkat pertama angkatan 2021 berlatih untuk membuka wawasan, kemampuan dan bekerja sama dalam tim untuk berkomunikasi, memimpin, mengembangkan kreativitas yang diwujudkan dalam kegiatan sosial di luar kampus. Topik yang dipilih oleh Angkatan 2021 adalah memberi pelatihan sesuai dengan

keahliannya, yakni menggambar figur fashion¹ pada siswa kelas XI dan XII di SMA Citra Cemara Bandung.

SMA Citra Cemara saat ini tidak memberikan mata pelajaran tentang seni menggambar. Kondisi ini dapat dimaklumi karena kebijakan pendidikan Nasional cenderung mengedepankan mata pelajaran STEM (*Science, Technology, Engineering and Mathematics*) dibanding pendidikan seni [1], [2]. Secara ilmiah, otak manusia memiliki dua belahan: otak kiri dan otak kanan. Kedua belahan otak ini memiliki fungsi yang berbeda. Menurut penelitian, otak kiri terspesialisasi dalam melakukan tugas-tugas yang membutuhkan analisis, pemikiran logis, dan bahasa sedangkan otak kanan terspesialisasi dalam melakukan tugas-tugas yang melibatkan kreativitas, seni, emosi, dan memori [3]. Setiap orang memiliki belahan otak yang dominan. Seseorang yang memiliki dominan otak kiri akan ahli dalam menganalisis dan berhitung; dan seseorang yang memiliki dominan otak kanan akan lebih kreatif dalam hal seni atau musik [3]. Hal ini membuktikan bahwa memiliki keseimbangan dalam otak kanan dan kiri, maka seseorang dapat melepaskan potensi otak yang tinggi. Pendidikan seni dapat membantu kecerdasan emosional dan intelektual sehingga pengajaran keduanya menjadi penting.

Menggambar secara umum merupakan suatu proses evolusioner dalam mengkomunikasikan sebuah ide. Menggambar dimulai dengan imajinasi dan dituangkan dalam bentuk ekspresi [4]. Menggambar juga membantu memacu kemampuan teknis dan kreativitas. Kemampuan berpikir kreatif merupakan suatu potensi yang dimiliki setiap siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar. Dengan menggambar secara ekspresif, kreativitas siswa akan di rangsang dan tumbuh pada kondisi lingkungan belajar yang menyenangkan [5], [6]. Hanya dengan diberinya kesempatan dan kebebasan pada siswa untuk berimajinasi, berekspresi, dan berkreasi dalam proses belajar, kemampuan berpikir kreatif akan terjadi [7].

Berdasarkan kepentingan di atas, dibentuklah program

¹ Dalam artikel ini, istilah disebutkan dalam bahasa Inggris. "Fashion" tidak dicetak miring dan bukan bentuk serapannya yaitu "fesyen," karena "fashion" merupakan istilah yang familiar dan kombinasinya dengan kata berbahasa Indonesia sudah lumrah digunakan.

pengabdian kepada masyarakat “Pelatihan Menggambar Figur Fashion di SMA Citra Cemara Bandung”. Tujuan kegiatan pengabdian ini untuk membangkitkan kreativitas murid kelas XI dan XII kepada SMA Citra Cemara Bandung melalui pelatihan menggambar figur fashion.

Pada artikel ini akan dipaparkan lebih detail dan terstruktur mengenai salah satu materi yang ada dalam Program pengabdian kepada masyarakat (PKM) yakni tentang “Pelatihan Menggambar Figur Fashion di SMA Citra Cemara Bandung”. Hasil pengabdian ini diharapkan nantinya pihak SMA Citra Cemara dapat mempraktikkan hasil kegiatan dalam bentuk ekstrakurikuler siswa maupun menjadi media pembelajaran kreatif [8].

II. METODE

Tahap-tahap yang dilakukan pada program ini adalah sebagai berikut:

A. Tahap persiapan

Program pengabdian kepada masyarakat ini merupakan bagian dari Mata Kuliah Pengembangan Karakter semester genap 2021/2022 dari angkatan 2021. Sebanyak 28 mahasiswa merancang program pengabdian ini dengan pantauan 5 tenaga pengajar FSRD UKM. Para mahasiswa membentuk grup koordinasi melalui WhatsApp terkait rencana kegiatan. Melalui proses koordinasi, dibentuk kepanitiaan berupa kelompok kecil terkait hasil pencapaian pembagian kerja yang sudah ditentukan oleh ketua pengabdian

Teknik pengumpulan data pada mitra PKM, SMA Citra Cemara adalah melalui wawancara, observasi, dan survei. Wawancara dilakukan kepada wakil kepala sekolah (Wakasek) bagian kesiswaan, Bapak Wahyu Srihandoyo. Selain wawancara juga dilakukan observasi serta survei tentang situasi dan kondisi siswa serta SMA Citra Cemara bertujuan untuk mengumpulkan data tentang minat para siswa terhadap kreativitas maupun tentang bidang seni rupa dan desain. Berdasarkan hasil wawancara, observasi, dan survei, para mahasiswa merancang bahan ajar untuk pelatihan menggambar figur fashion pada akhir Juni 2022.

Sebelum diadakan pelatihan, para mahasiswa mengadakan rapat koordinasi dan simulasi pelatihan melalui aplikasi Zoom Meet (lihat Gambar 1). Simulasi ini membantu para mahasiswa dalam mempersiapkan PKM yang lancar, berhubung kegiatan ini merupakan PKM pertama para mahasiswa yang dirancang secara mandiri.



Gambar 1. Rapat koordinasi dan simulasi kegiatan PKM

B. Tahap pelaksanaan Pelatihan

Pada masa pandemi, pihak sekolah masih membatasi pemakaian gedung sekolah, oleh karena itu PKM ini berlangsung dalam waktu satu hari yang dilakukan setelah para siswa di SMA Citra Cemara selesai menjalani kegiatan belajar mengajar.

Metode yang digunakan dalam pelaksanaan PKM ini adalah metode praktikum yang didampingi langsung oleh dosen dan tiga mahasiswa FSRD UKM. Pelatihan dilakukan dengan menyampaikan bahan pelajaran dengan memberikan kesempatan berlatih kepada siswa untuk meningkatkan ketrampilan sebagai penerapan bahan yang telah mereka pelajari sebelumnya.

C. Tahap Evaluasi

Pada tahap ini siswa berdiskusi mengenai hasil karyanya serta menjelaskan kemudahan dan kesulitan yang dirasakannya selama mengikuti pelatihan.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan diselenggarakan selama satu hari di SMA Citra Cemara. Pelatihan ini diikuti oleh 28 peserta yang terdiri atas siswa kelas XI dan XII. Tujuan diadakannya pelatihan menggambar figur bagi siswa SMA Citra Cemara adalah agar siswa dapat mengenal garis besar tentang bagaimana merancang mode yang akan diciptakan di kemudian hari secara kreatif.

Mode atau lebih dikenal dengan istilah fashion adalah segala sesuatu yang dikenakan pada tubuh, baik dengan maksud melindungi tubuh maupun memperindah penampilan tubuh pemakainya. Menggambar figur fashion merupakan tahap yang krusial dalam perancangan fashion. Pada tahap ini seorang desainer mengembangkan ide di atas kertas untuk diterjemahkan dalam bentuk tiga dimensi sampai akhirnya menjadi pakaian jadi. Teknik menggambar dalam ilmu fashion dilakukan untuk melatih tangan dan mata dalam menghadirkan seluruh rasa dan nuansa desain. Tujuan dasar menggambar figur fashion adalah untuk memahami figur, anatomi dasar, gerakan, dan sikap dari figur [9]. Setelah menguasai tujuan dasar tersebut, siswa dapat mengembangkan kesadaran akan desain melalui media sketsa dengan penekanan pada aspek gambar dan desain (lihat Gambar 2). Gaya dan cara menggambar

bersifat personal pada setiap orang sehingga dapat mengekspresikan kreativitas [4].



Gambar 2. Contoh *fashion drawing* dalam keilmuan *fashion design* (Sumber: Langi, 2014)

Pelatihan membuat gambar figur untuk desain fashion dilakukan di dalam kelas XII IPS-1 yang berada di lantai 4 gedung sekolah Yayasan Citra Cemara dengan lokasi jalan. Soekarno Hatta no.22 Bandung. Sebelum kegiatan pelatihan dimulai, terlebih dahulu diawali dengan doa oleh mahasiswa, dilanjut dengan pembukaan oleh mahasiswa, Farrah Nadira dan Terry Michael Surya. Setelah kata pembuka dilanjutkan oleh sambutan dari ketua pengabdian kepada para siswa yakni Ibu Dewi Isma A ryani, S.Ds., M.Ds. Setelah pemaparan sambutan dari ketua pengabdian dilanjutkan dengan sambutan dan pengarahan oleh Kepala SMA Citra Cemara yakni Bapak Max Muljanto Suherlim, S.Pd., M.M. kepada seluruh siswa (lihat Gambar 2). Selain membuka acara, dalam sesi tersebut juga dilakukan perkenalan oleh seluruh tim pengabdian dari FSRD UKM sekaligus membuka acara pelatihan (lihat Gambar 3).



Gambar 3. Kepala Sekolah Citra Cemara memberikan sambutan dan pengarahan kepada seluruh siswa peserta PKM



Gambar 3. Perkenalan tim pengabdian kepada seluruh siswa peserta PKM

Selanjutnya siswa yang akan mengikuti pelatihan menggambar figur diarahkan untuk memasuki ruang kelas yang telah disiapkan oleh pihak sekolah. Pelatihan dimulai pukul 10.30 WIB dengan diawali oleh pemberian dan penjelasan materi awal oleh dosen pengampu yang dibantu oleh tiga mahasiswa. Adapun isi materi terkait gambar figur tersebut antara lain:

- Pengertian tentang *fashion design*,
- Pentingnya sketsa atau *fashion drawing* sebagai perencanaan ide desain,
- Aturan atau ketentuan proporsi figur dalam *fashion design*,
- Jenis atau *style* busana dalam *fashion design*,
- Perbedaan figur dan proporsi pria dan wanita dalam *fashion design*.

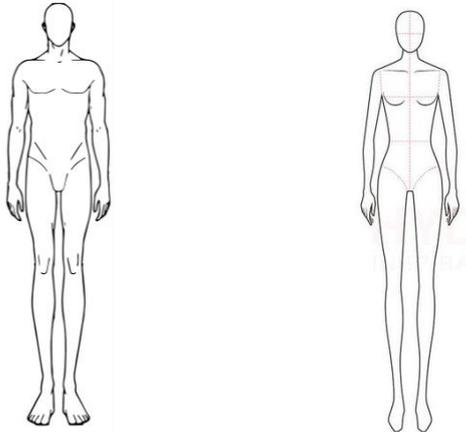
Kelima materi di atas perlu disampaikan kepada seluruh peserta supaya mampu dimengerti dan dipahami bahwa terdapat aturan maupun ketentuan tertentu pada saat menggambar figur dalam fashion yang berbeda dengan menggambar biasa pada umumnya (lihat Gambar 4).



Gambar 4. Pemberian materi oleh

Berdasarkan urutan materi yang diberikan di atas, seluruh siswa diberikan *template* gambar figur untuk proporsi pria dan wanita dalam satu lembar kertas berukuran A3 (lihat Gambar 5). Gambar figur dan proporsi pria dan wanita yang ditunjukkan dalam gambar 4 di atas berfungsi

sebagai alat bantu bagi para *fashion designer* dalam merealisasikan ide desain busana dengan cepat, karena tidak perlu lagi untuk mengatur atau menyesuaikan proporsi objek melainkan dapat lebih fokus kepada visual desain busana yang diharapkan.



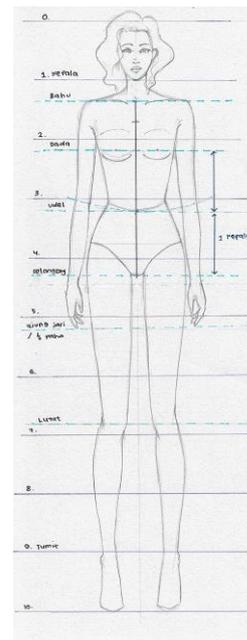
Gambar 5. *Template* figur dan proporsi pria dan wanita dalam desain fashion

(Sumber: Langi, 2020)

Figur maupun proporsi pria dan wanita yang digunakan dalam *fashion drawing* sendiri tidak merepresentasikan proporsi normal manusia pada umumnya yakni proporsi delapan kepala melainkan sengaja dibuat hiperbola dengan proporsi sepuluh kepala (lihat Gambar 5) [10], [11]. Proporsi ini berkembang sesuai dengan nilai-nilai budaya dan sosial mengenai tubuh ideal yang berlaku pada masanya. Sejak pertengahan abad ke -19, majalah fashion mempublikasikan *fashion plates*, yakni sebuah gambar fashion. Gambar tersebut menjadi penting karena menjadi suatu acuan bagi masyarakat dalam melihat gaya fashion yang berlaku saat itu. Gambar yang dipublikasikan juga menjadi cara berkomunikasi dengan para pembaca. Pada zaman yang sama, desainer *couture* Charles Frederik Worth membuat gambar figur untuk kliennya [12], [13]. Gambar yang dihasilkan memiliki proporsi yang nyata dengan detail tekstil yang sempurna.

Sejak akhir 1960-an dan 1970-an proporsi yang dlebih-lebihkan ini menjadi umum dan berlaku hingga hari ini pada sebagian besar gambar figur fashion. Tinggi yang ditambahkan pada gambar figur adalah bagian kaki, leher dan torso (lihat Gambar 6). Proyeksi sosok yang tinggi ini merujuk dari tinggi model *runway* sehingga dapat mengomunikasikan tampilan.

Perbedaan mendasar antara proporsi figur fashion pria dan wanita adalah, garis lekuk tubuh (*curves*) [14]. Figur wanita memiliki lekuk yang halus sedangkan figur pria memiliki lekuk yang lebih tegas. Bentuk tubuh ideal figur fashion wanita adalah bentuk jam pasir (*hourglass*) dan untuk pria adalah segitiga terbalik (*inverted triangle*) yang menunjukkan sosok maskulin.



Gambar 6. Proporsi figur 10 kepala dalam desain fashion (Sumber: Langi, 2020)

Setelah para siswa memahami proporsi 9 dan 10 kepala dalam *fashion drawing*, maka mereka dapat menerapkan desain busana yang diinginkan di atas *template* yang telah disediakan (lihat Gambar 8). Dalam proses membuat pakaian, para siswa diberikan kebebasan untuk memilih gaya, jenis, dan konsep. Para awalnya para siswa kurang percaya diri dengan kebebasan yang diberi, namun berkat dorongan dan arahan dari tim pemateri, para siswa mulai merasa nyaman dengan menggambar dari hal yang mereka sukai (lihat Gambar 8). Pengalaman dalam memilih pakaian dan melihat tren pakaian yang ada memacu kreativitas mahasiswa.

Berdasarkan hasil observasi, mayoritas siswa menggambar pakaian yang terinspirasi dari tokoh animasi yang disukai. Gabungan antara kostum dan pakaian sehari-hari merupakan tema yang populer. Siswa lain menggambar pakaian yang ingin dipakai, maraknya *fashion influencer* di media sosial menunjukkan tren pakaian sehingga siswa menyadari pakaian populer. Tema lain yang dipakai siswa adalah tema seragam. Seragam polisi dan pembalap digambar oleh siswa yang terinspirasi dari cita-cita mereka. Beberapa siswa lainnya menggambar dengan tema makanan favorit dengan cara menggambar makanan tersebut pada bagian pakaian. Ide yang beragam serta kreativitas yang unik menunjukkan bahwa setiap siswa memiliki imajinasi dan ketertarikan yang berbeda sehingga hasil karya pakaian yang dihasilkan tidak ada yang sama satu dengan yang lain. Walaupun tidak memiliki kemampuan menggambar tingkat lanjut, ide dan kreativitas yang dimiliki siswa patut dipuji.



Gambar 7. Contoh penggunaan *template* figur dalam desain fashion



Gambar 8. Siswa mendapatkan arahan dari tim pemateri

Kreativitas siswa dalam membuat desain pakaian dipresentasikan di depan kelas. Pada tahap ini para siswa dapat mengutarakan ide dan kreativitasnya yang tertuang dalam bentuk dua dimensi (lihat Gambar 9 dan 10). Tanggapan yang positif serta diskusi mengenai desain yang dibuat oleh teman dan tim pemateri membangkitkan kepercayaan diri siswa. Proses ini menjadi krusial bagi para siswa agar dapat mempercayai pilihan dan kreativitasnya.



Gambar 9. Siswa 1 menjelaskan hasil gambarnya di depan kelas



Gambar 10. Siswa 2 menjelaskan hasil gambarnya di depan kelas

Pelatihan ini diakhiri dengan evaluasi dari perwakilan siswa. Berdasarkan pelaksanaan kegiatan “Pelatihan Menggambar Figur Fashion di SMA Citra Cemara Bandung” maka didapatkan hasil evaluasi yaitu pelaksanaan pelatihan sudah berjalan dengan lancar, para siswa tertarik dan paham dengan pelatihan menggambar figur fashion yang diberikan. Selain itu sebagian besar siswa menyatakan tertarik dan bersedia mengikuti pelatihan sejenis di masa mendatang. Siswa dengan karya dan pertanyaan terbaik diberi suvenir oleh tim pengabdian sebagai bentuk apresiasi (lihat Gambar 11).



Gambar 11. Proses evaluasi dan foto Bersama tim pengabdian dan peserta

IV. SIMPULAN

Kreativitas merupakan suatu kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru. Proses menggambar dapat membangkitkan kreativitas siswa sehingga meningkatkan hasil belajar. Ketika siswa memiliki keseimbangan kecerdasan emosional dan intelektual, maka potensi siswa dapat tercapai.

Berdasarkan pelaksanaan program pengabdian kepada masyarakat (PKM) di SMA Citra Cemara, dapat disimpulkan bahwa menggambar merupakan kegiatan yang

memacu kreativitas siswa serta proses diskusi yang dilakukan meningkatkan rasa percaya diri. Tahap diskusi dengan teman sekelas serta tim pemateri yang antusias dan adanya respons yang positif ternyata membantu siswa dalam mengutarakan idenya.

Pengabdian kepada masyarakat oleh mahasiswa Mata Kuliah Pengembangan Karakter semester genap 2021/2022 dari angkatan 2021 dan tim dosen berhasil memberikan pelatihan dan pendampingan pada siswa untuk mengembangkan kreativitas melalui gambar figur fashion. Pada tahap evaluasi para siswa memberikan *feedback* berupa pengalaman dari proses menggambar dan sesi tanya jawab. Ditemukan bahwa sebagian besar siswa sangat tertarik dengan pelatihan menggambar figur yang diberikan dan berharap dapat mengikuti pelatihan sejenis supaya dapat meningkatkan *softskill* menggambar dan memacu kreativitas.

Selain memberikan manfaat pada siswa kelas XI dan XII SMA Citra Cemara, kegiatan ini memberikan dampak positif bagi mahasiswa Angkatan 2021. Pandemi Covid 19 membuat angkatan 2021 hanya bertemu secara daring. PKM ini melatih kemampuan berkomunikasi, memimpin, dan bekerja dalam tim secara daring dan luring, serta meningkatkan rasa tanggung jawab sosial sebagai pelaku akademik. Hubungan yang baik terjalin antara SMA Citra Cemara dan Universitas Kristen Maranatha.

Terdapat beberapa harapan yang sebagai bentuk evaluasi dari PKM ini sebagai program lanjutan, yakni (1) program lanjutan yang fokus pada teknik menggambar ragam pose fashion, (2) program lanjutan yang fokus pada teknik menggambar dan mewarnai detail figur dan pakaian, (3) waktu yang cukup panjang untuk menyelesaikan karya.

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulis menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Kepala Sekolah, Wakasek Kesiswaan, dan seluruh siswa SMA Citra Cemara atas dukungan dilakukannya pengabdian kepada masyarakat (PKM) ini. Terima kasih pula atas dukungan dari Fakultas Seni Rupa dan Desain serta LPPM Universitas Kristen Maranatha sehingga PKM ini dapat terselenggara dengan lancar. Terima kasih kepada seluruh mahasiswa peserta MK. Pengembangan Karakter semester Genap 2021/2022 dan tim dosen yang terlibat dan turut membantu seluruh tahap pelaksanaan program PKM ini.

DAFTAR PUSTAKA

- [1] V. E. Iryanti dan M. Jazuli, "MEMPERTIMBANGKAN KONSEP PENDIDIKAN SENI," *Harmonia Journal of Arts Research and Education*, vol. 2, no. 2, hlm. 40–48, 2001.
- [2] A. Anekawati, J. N. Hidayat, N. Abdullah, dan H. Matlubah, "Structural Equation Modeling Multi-group of Science Process Skills and Cognitive in PjBL Integrated STEAM Learning," *JPSI*, vol. 9, no. 3, hlm. 512–527, Jul 2021, doi: 10.24815/jpsi.v9i3.20447.
- [3] Z. Y. Lim, K. S. Sim, dan S. C. Tan, "Metric Learning Based Convolutional Neural Network for Left-Right Brain Dominance Classification," *IEEE Access*, vol. 9, hlm. 120551–120566, 2021, doi: 10.1109/ACCESS.2021.3107554.
- [4] J. Hopkins, *Fashion Drawing*. London: Bloomsbury Publishing, 2018.
- [5] H. Tambunan dan E. Napitupulu, "PENGARUH STRATEGI PEMBELAJARAN DAN KEMAMPUAN BERPIKIR KREATIF TERHADAP HASIL BELAJAR MENGGAMBAR EKSPRESI," *JTP*, vol. 8, no. 1, Apr 2015, doi: 10.24114/jtp.v8i1.3310.
- [6] K. M. Karimovich dan M. Hayotullo, "Increasing Activity By Students Creativity in Drawing Classes," *Eurasian Scientific Herald*, vol. 7, hlm. 153–159, 2022.
- [7] N. Uz, "Importance of drawing education in plastic arts and an example of method for developing creativity," *GJAE*, vol. 8, no. 3, hlm. 91–102, Nov 2018, doi: 10.18844/gjae.v8i3.3880.
- [8] D. I. Aryani, A. Pandanwangi, I. Ida, R. T. Manurung, dan O. C. Pattipawaej, "A training on the development of adaptive digital learning materials to improve teachers' competence during the COVID-19 pandemic," *CE*, vol. 6, no. 9, hlm. 1600–1608, Agu 2021, doi: 10.31603/ce.5120.
- [9] D.-R. Chang, "A Study on the Basic Education Program of Fashion Drawing," *The Korean Society of Fashion Business*, vol. 1, no. 1, hlm. 84–87, 1997.
- [10] A. Kiper, *Fashion Illustration: Inspiration and Technique*. UK: David & Charles, 2011.
- [11] I. Simoes, M. M. Ribeiro, dan N. Nogueira, "Sense and Sensibility in Fashion Design Education," dalam *Advances in Human Factors in Training, Education, and Learning Sciences*, Cham, 2019, hlm. 151–160.
- [12] V. Mendes dan A. de la Haye, *20th Century Fashion*. New York: Thames and Hudson Ltd., 2003.
- [13] L. Barron, "The Return of the Celebrity Fashion Muse: Brand Endorsement, Creative Inspiration and Celebrity-Influenced Design Communication," *Fashion Theory*, vol. 25, no. 6, hlm. 757–776, Sep 2021, doi: 10.1080/1362704X.2019.1656946.
- [14] J. Hopkins, *Fashion Design: The Complete Guide*, 2nd ed. London: Bloomsbury Publishing, 2022.