

Pembelajaran Ilustrasi *Fashion* Digital Berbasis Kearifan Lokal Di Program Studi Desain Mode Institut Seni Indonesia Denpasar

Ni Kadek Yuni Diantari

Program Studi Desain Mode, Institut Seni Indonesia Denpasar

diantariyuni@isi-dps.ac.id

Perkembangan era industri 4.0 menuntut berbagai program studi salah satunya Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar untuk mampu beradaptasi dengan teknologi dan digitalisasi dalam proses pembelajaran. Pembelajaran dengan pemanfaatan teknologi dan digitalisasi dapat diterapkan melalui pembelajaran ilustrasi fashion digital, mengingat sebelumnya pembelajaran ilustrasi fashion dilaksanakan dengan teknik manual sehingga kurang efisien waktu. Pembelajaran ilustrasi fashion digital agar memiliki singularitas maka diterapkan kearifan lokal Indonesia yang diharapkan membantu mahasiswa desain mode untuk menjadi lulusan bermutu dan berdaya bersaing lokal serta global. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran ini memerlukan observasi dan wawancara terlebih dahulu sebelum terjun ke lapangan, dengan mengamati situasi dan kondisi di lapangan agar dapat menyiapkan hal-hal yang diperlukan untuk kebutuhan pembelajaran ilustrasi fashion digital berbasis kearifan lokal. Pembelajaran ilustrasi fashion digital yang dilakukan melalui workshop dan education sharing dengan 5 tahapan, tahapan pertama menyiapkan sarana, perijinan serta melakukan publikasi kegiatan, tahapan kedua menyusun materi workshop dan education sharing, tahapan ketiga pelaksanaan workshop dan education sharing, tahapan keempat memberikan latihan pembuatan sketsa desain digital kepada peserta berupa ilustrasi dengan tema berbasis budaya Indonesia "Diversity of Indonesia", dan tahapan kelima evaluasi kegiatan (feed back), setelah kegiatan workshop dan education sharing berakhir peserta diarahkan untuk mengisi google form sebagai bahan evaluasi kegiatan.

Kata kunci : ilustrasi, fashion, kearifan lokal, era industri 4.0.

The development of the industrial era 4.0 requires various study programs, one of which is the Fashion Design Study Program, Faculty of Fine Arts and Design, the Indonesian Institute of the Arts Denpasar to be able to adapt to technology and digitization in the learning process. Learning with technology and digitization can be applied through learning digital fashion illustrations, considering that previously learning fashion illustration was carried out using manual techniques so that it was less time efficient. Learning digital fashion illustration in order to have a dining singularity is applied to Indonesian local wisdom which is expected to help fashion design students to become graduates with quality and competitiveness locally and globally. Carrying out these learning activities requires observation and interviews before going into the field, by observing the situation and conditions in the field in order to prepare the things needed for learning digital fashion illustration based on local wisdom. Digital fashion illustration learning is carried out through workshops and education sharing with 5 stages, the first stage is preparing facilities, licensing and carrying out publication of activities, the second stage compiling workshop materials and education sharing, the third stage of workshop implementation and education sharing, the fourth stage providing training on making digital design sketches to participants in the form of illustrations with the theme based on Indonesian culture "Diversity of Indonesia", and the fifth stage of activity evaluation (feed back), after the workshop and education sharing activities ended, participants were directed to fill in the google form as material for the evaluation of the activity.

Keywords: illustration, fashion, local wisdom, industrial era 4.0.

PENDAHULUAN

Program Studi Desain Mode merupakan program studi yang menggunakan pendekatan eksperimental dan kreatif dengan menyatukan ide-ide serta pengembangan konseptual dalam proses pembelajaran merancang produk *fashion*. Saat ini Program Studi Desain Mode memiliki tantangan untuk bergerak selaras dengan era industri 4.0. Industri 4.0 ditandai dengan perubahan yang sangat besar dalam berbagai faktor, termasuk perubahan dalam sistem produksi meliputi desain, produksi, komunikasi, serta distribusi.

Perkembangan era industri 4.0 secara tidak langsung menuntut Program Studi Desain Mode untuk mampu beradaptasi dengan teknologi sehingga dapat lebih banyak berkreasi dan berinovasi. Teknologi sangat berperan penting dalam proses pembelajaran digital di prodi desain mode. Digitalisasi diharapkan dapat membantu mahasiswa desain mode untuk menjadi lulusan bermutu dan berdaya bersaing lokal serta global. Namun tetap berpedoman pada visi dari ISI Denpasar umumnya dan Program Studi Desain Mode khusus, yaitu menjadi pusat penciptaan, penyajian, dan pembinaan desain mode, yang memiliki singularitas (keunikan) identitas budaya lokal berlandaskan karakter Bangsa Indonesia.

Pembelajaran ilustrasi *fashion* digital tersebut diimplementasikan dalam 8 tahapan desain mode untuk memproduksi karya *fashion*. 8 tahapan desain mode meliputi 1) tahapan ide pematik (*design brief*), 2) tahapan sumber dan riset (*research & sourcing*), 3) tahapan pengembangan desain (*design development*), 4) tahapan prototipe, sampel dan konstruksi (*prototype, sampling, construction*), 5) tahapan koleksi akhir (*final collection*), 6) tahapan promosi, pemasaran, merk dan penjualan (*promotion, marketing, branding and sales*), 7) tahapan produksi (*production*), 8) tahapan bisnis (*the business*). Pada 8 tahapan desain mode, terdapat beberapa tahapan yang paling dominan memanfaatkan pembelajaran digital yakni, a) tahapan pengembangan desain (*design development*), b) tahapan prototipe, sampel dan konstruksi (*prototype, sampling, construction*), dan c) tahapan bisnis (*the business*). Pembelajaran digital dalam tiga tahapan tersebut perlu ditingkatkan untuk menghasilkan lulusan dengan *outcomes* berbasis kearifan lokal berwawasan universal (*Think Locally, Act Globally*).

Berdasarkan pengamatan terhadap situasi pembelajaran di prodi desain mode, menunjukkan bahwa mahasiswa lebih dominan mengerjakan 8 tahapan desain mode dengan pola manual daripada pembelajaran yang dikolaborasi dengan proses digital. Dari 8 tahapan desain mode, tahapan yang dapat memanfaatkan proses digital secara optimal adalah tahapan pengembangan desain (*design development*). Umumnya tahapan pengembangan desain dilakukan dengan membuat ilustrasi *fashion* atau rancangan desain secara manual sehingga kurang efisien waktu.

Mahasiswa perlu dimotivasi untuk lebih menguasai dan mengoptimalkan pembelajaran digital agar mahasiswa tidak terkekang dalam zona nyaman dengan penggunaan pola manual selama pengerjaan tahapan tersebut. Disamping itu pembelajaran digital yang dilakukan tentunya harus memiliki keunikan atau singularitas yakni dengan menerapkan kearifan lokal bangsa Indonesia. Kearifan dalam arti luas tidak hanya berupa norma-norma dan nilai-nilai budaya, melainkan juga segala unsur gagasan, termasuk yang berimplikasi pada teknologi, penanganan kesehatan, dan estetika. “kearifan lokal” terjalar dalam seluruh warisan budaya, baik yang tangible maupun yang intangible (Edy Sedyawati, 2006: 382). Dengan pembelajaran ilustrasi *fashion* berbasis kearifan lokal maka mahasiswa dapat lebih

terarah menuangkan kreasinya sehingga kedepannya mahasiswa menemukan ciri khas dalam berkarya dan lebih percaya diri menghadapi era industri 4.0.

METODE PELAKSANAAN

Pelaksanakan kegiatan pembelajaran ini memerlukan observasi dan wawancara terlebih dahulu sebelum terjun ke lapangan. Metode observasi yang dimaksud disini adalah proses pengumpul data yang dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat secara sistematis gejala-gejala yang diselidiki (Supardi, 2006 :88). Dalam hal ini penulis mengamati situasi dan kondisi di lapangan agar dapat menyiapkan hal-hal yang diperlukan untuk kebutuhan pembelajaran ilustrasi *fashion* digital berbasis kearifan lokal.

Pemilihan Lokasi dan Waktu Pelaksanaan

Lokasi pelaksanaan yang penulis pilih sebagai lokasi pembelajaran ini adalah di Program Studi Desain Mode, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar. Lokasi ini dipilih mengingat Program Studi Desain Mode Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Seni Indonesia Denpasar merupakan Program Studi Mode pertama di Bali yang memiliki visi menjadi pusat penciptaan, penyajian, dan pembinaan Desain Mode, yang memiliki singularitas (keunikan) identitas budaya lokal berlandaskan karakter bangsa Indonesia dan memperkaya nilai-nilai kemanusiaan sesuai dengan perkembangan jaman serta berdaya saing global. Pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan penyelenggaraan pendidikan yang berkualitas dan bermutu untuk menjadikan mahasiswa sarjana vokasi yang berbasis Identitas Budaya Indonesia (*culture identity of Indonesia*) dalam penciptaan karya *fashion*.

Rencana Pembelajaran

- 1) Mengadakan pembelajaran melalui *workshop* dan *education sharing* dengan mengundang *fashion illustrator* yang karyanya melestarikan budaya lokal.
- 2) Memberikan latihan pembuatan ilustrasi *fashion* digital berbasis kearifan lokal kepada mahasiswa dengan tema “Diversity of Indonesia”.
- 3) Melakukan *review* atau evaluasi hasil pembelajaran mahasiswa

Teknik Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran ilustrasi *fashion* digital yang dilakukan melalui *workshop* dan *education sharing* ini dilaksanakan dalam beberapa tahapan selama 23 hari (26 Februari – 11 Maret 2020). Adapun teknik pelaksanaannya melalui beberapa tahapan sebagai berikut :

- a. Menyiapkan sarana, perijinan serta melakukan publikasi yang menunjang kegiatan praktek membuat ilustrasi *fashion* dalam *workshop* dan *education sharing*.
- b. Menyusun materi *workshop* dan *education sharing* tentang pembuatan ilustrasi *fashion* dengan menggabungkan teknik sketsa manual dan teknik digital. Materi tersebut dibagikan secara daring berupa *handout* pdf.
- c. Pelaksanaan *workshop* dan *education sharing* mengundang salah satu *fashion illustrator* muda sekaligus *fashion* desainer Bali.
- d. Memberikan latihan pembuatan sketsa desain digital kepada mahasiswa berupa ilustrasi dengan tema berbasis budaya Indonesia “Diversity of Indonesia”.

- e. Evaluasi kegiatan (*feed back*), setelah kegiatan *workshop* dan *education sharing* berakhir peserta diarahkankan untuk mengisi *google form* sebagai bahan evaluasi kegiatan.

PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Visi dan Misi Program Studi

Program studi Desain Mode di ISI Denpasar memberikan kesempatan mahasiswa untuk belajar *fashion* serta akan dibimbing untuk dapat memahami, menganalisis, mengeksplor serta mengimplementasikan serta penunjangnya dan strategi-strategi khusus dalam industri *fashion*. Program ini menitik beratkan pada penggabungan antara teori dan praktek kreatif berbasis budaya lokal Bali dan Indonesia yang dibutuhkan dalam dunia industri *fashion*. Program studi desain mode dirancang untuk mencetak pemimpin-pemimpin masa depan di industri kreatif yang turut mengisi perbendaharaan produk unggulan Indonesia di bidang *fashion* dan dapat bersaing di pasar global.

Program Studi Desain Mode memiliki visi menjadi pusat penciptaan, penyajian, dan pembinaan Desain Mode, yang memiliki singularitas (keunikan) identitas budaya lokal berlandaskan karakter bangsa Indonesia dan memperkaya nilai-nilai kemanusiaan sesuai dengan perkembangan jaman serta berdaya saing global. Sedangkan misi program studi desain mode 1) Peningkatan wawasan ilmu pengetahuan teknologi dan seni berbasis riset dan pembelajaran vokasi Desain Mode serta menghasilkan lulusan profesional yang siap berkompetisi di dunia kerja, 2) Mengadakan penelitian dan pengabdian masyarakat dengan memahami dan mengembangkan potensi keunikan lokal (*local indegenious*) dalam penciptaan Desain Mode yang kreatif dan inovatif, 3) Optimalisasi organisasi untuk meningkatkan kinerja dan produktivitas Program Studi Desain Mode dalam mencapai kinerja yang optimal untuk mengantisipasi perkembangan global, serta mengembangkan kerjasama dengan lembaga/asosiasi terkait.

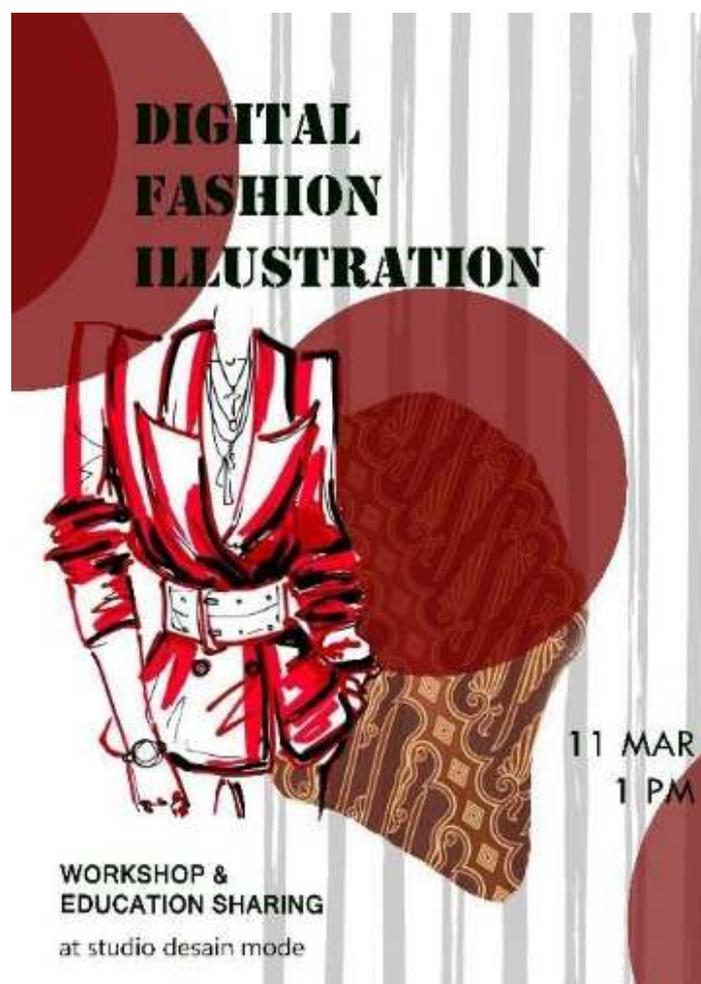
Kualifikasi lulusan dari Program Studi Desain Mode adalah Sarjana Sains Terapan Desain Mode (S.Tr.Ds), memiliki kompetensi memahami, menganalisis, mengeksplor serta mengimplementasikan desain dalam singularitas (keunikan) produk berbasis budaya lokal Bali dan Indonesia serta mampu menjadi jembatan budaya bangsa Indonesia dalam dunia global yang dibutuhkan dalam industri *fashion* demi memperkaya nilai-nilai kemanusiaan, sesuai perkembangan jaman untuk menghasilkan 7 *Learning Outcomes* (LO) yaitu: 1) Desainer *Fashion* (*Fashion Designer*), 2) Desainer Tekstil (*Textile Designer*), 3) Pembuat Pola (*Patternmaker*), 4) Penata Gaya Busana (*Fashion Stylist*), 5) Ilustrator *Fashion* (*Fashion Illustrator*), 6) Konsultan *Fashion* (*Fashion Consultant*), dan 7) Jurnalis *Fashion* (*Fashion Journalist*)

Tahapan Pelaksanaan Pembelajaran

Pembelajaran ilustrasi *fashion* digital berbasis kearifan lokal dalam tahapan pengembangan desain di program studi desain mode dilakukan melalui 5 tahapan. Ilustrasi *fashion* berasal dari bahasa Inggris yang terdiri dari *fashion* yang berarti mode dan *illustration* yang berarti gambar, dapat diartikan ilustrasi *fashion* adalah cara menggambar desain busana. Ilustrasi *fashion* termasuk dalam jenis gambar tingkat tinggi yang menuntut kepiawaian dan citarasa artistik serta daya imajinatif yang tinggi dari desainer *fashion*. Tujuan pembuatan ilustrasi *fashion* adalah : a) Sebagai sarana dalam mengaktualisasikan kreativitas maksimal seorang desainer, yang biasanya ditampilkan dalam berbagai media cetak, b) sebagai media promosi

eksistensi desainer / perusahaan, dan c) sebagai ilustrasi dalam rubrik mode di berbagai media cetak (Wiana, 2013).

Tahapan pelaksanaan pembelajaran diawali dengan menyiapkan sarana, perijinan serta melakukan publikasi yang menunjang kegiatan praktek membuat sketsa desain digital dalam workshop dan education sharing. Sarana yang diperlukan antara lain proyektor, laptop dengan spesifikasi *processor* icore 3 keatas serta aplikasi adobe photoshop CS 3 keatas. Sedangkan perijinan dan publikasi dilakukan dengan menyusun surat permohonan pelaksanaan kegiatan serta publikasi kegiatan dengan pembuatan poster kegiatan untuk mempromosikan kegiatan kepada calon peserta kegiatan pembelajaran sketsa desain digital.



Gambar 1. Poster Publikasi Kegiatan Workshop & Education Sharing

Tahapan kedua dilakukan dengan mengumpulkan referensi-referensi dari berbagai sumber *offline* seperti buku seperti buku, artikel dan sumber *online* seperti video tutorial tentang pembelajaran digital yang berkaitan dengan ilustrasi *fashion*. Pengumpulan referensi dilakukan untuk menyusun materi *workshop* dan *education sharing* tentang pembuatan ilustrasi *fashion* dengan menggabungkan teknik sketsa manual dan teknik digital yang berbasis kearifan lokal. Materi tersebut dibagikan secara *daring* serta berupa *hand out* untuk membantu peserta dalam memahami proses dan langkah-langkah membuat ilustrasi *fashion* digital.

Tahapan ketiga adalah pelaksanaan pembelajaran sketsa desain digital melalui workshop dan education sharing. Pada saat pembukaan acara, dibuka oleh perwakilan kaprodi Desain Mode, dilanjutkan dengan penyampaian materi praktek

oleh tim pengampu mata kuliah *fashion* ilustrasi mahir dan komputer *fashion* serta *fashion* ilustrator muda yakni Dyah Pradnya. Dyah Pradnya aktif sebagai *fashion* ilustrator muda dan *fashion* desainer Bali yang banyak mengangkat budaya lokal sebagai inspirasi karyanya sekaligus menjadi ciri khas dari karyanya. Dyah Pradnya memberikan banyak tips bagi para peserta workshop yakni mahasiswa desain mode yang berjumlah 38 orang untuk membuat desain yang berkarakter kearifan lokal namun tetap dapat mengikuti tren global yang berkembang dengan siklus yang sangat cepat.

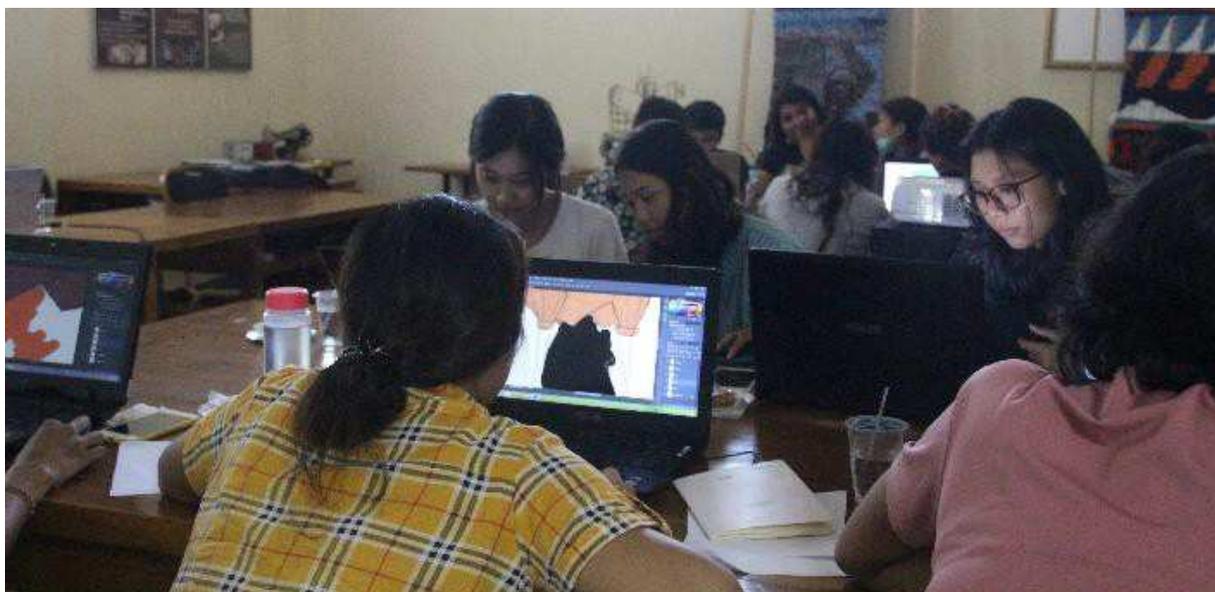


Gambar 2. Workshop & Education Sharing Dibuka Oleh Perwakilan Kaprodi Desain Mode



Gambar 3. Narasumber memberikan materi Workshop & Education Sharing

Tahapan keempat merupakan proses latihan atau praktek dari materi yang telah diberikan oleh tim pengampu mata kuliah *fashion* ilustrasi mahir dan komputer *fashion* serta *fashion* illustrator muda, Dyah Pradnya. Latihan atau praktek tersebut dilaksanakan dengan memadukan teknik ilustrasi manual dan digital berdasarkan konsep kearifan lokal dengan tema “*Diversity of Indonesia*”, sehingga ilustrasi memiliki ciri khas atau keunikan. Hal ini mendukung misi Prodi Desain *Fashion* yaitu peningkatan wawasan ilmu pengetahuan teknologi dan seni berbasis riset dan pembelajaran vokasi Desain *Fashion* serta menghasilkan lulusan profesional dalam membina dan menciptakan Desain *Fashion* yang memiliki singularitas (keunikan).



Gambar 4. Peserta Kegiatan Workshop & Education Sharing Mempraktekkan Materi dari Narasumber



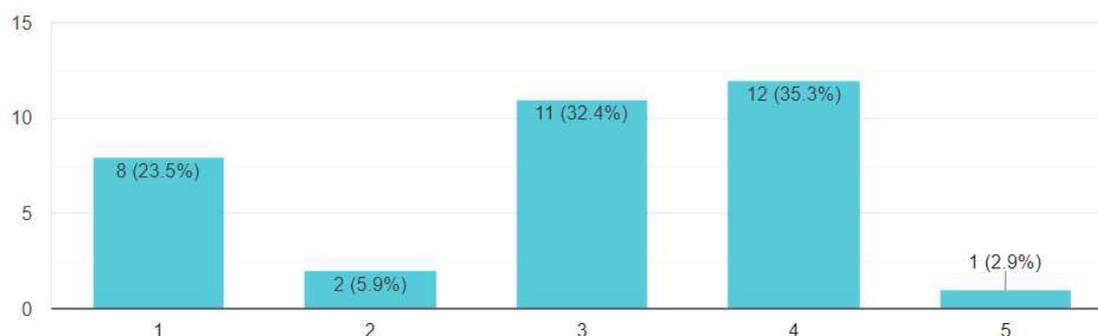
Gambar 5. Beberapa Hasil Praktek Peserta Workshop and Education Sharing

Tahapan kelima adalah tahapan evaluasi pembelajaran, setelah kegiatan workshop dan education sharing berakhir, peserta diarahkan untuk mengisi google form sebagai bahan evaluasi kegiatan dan tingkat kepuasan mahasiswa terhadap

kegiatan pembelajaran yang diselenggarakan. Sehingga kedepannya prodi dapat melaksanakan kegiatan yang lebih baik sesuai kebutuhan mahasiswa dalam rangka meningkatkan skill dalam persaingan global di era 4.0.

Sudah mampukah Anda menggunakan aplikasi photoshop dalam menggabungkan ilustrasi fashion manual dan digital ? 

34 responses



Gambar 6. Hasil Responden Kuisisioner Melalui Google Form Kegiatan Workshop & Education Sharing

SIMPULAN

Pelaksanaan pembelajaran sketsa desain digital berbasis kearifan lokal dalam tahapan pengembangan desain di program studi desain mode bertujuan untuk menindaklanjuti tuntutan perkembangan era industri 4.0 yang selalu menerapkan teknologi dan digitalisasi. Program Studi Desain Mode diharapkan mampu beradaptasi dengan teknologi dan digitalisasi sehingga dapat mempersiapkan mahasiswa yang memiliki jiwa kreatif dan inovatif dalam mewujudkan karya atau produk fashion dengan daya saing secara global berlandaskan kearifan lokal sebagai singularitas lulusan Program Studi Desain Mode.

DAFTAR RUJUKAN

- Sedyawati, Edi. 2006. *Budaya Indonesia: Kajian Arkeologi, Seni, dan Sejarah*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Supardi, M.d, 2006. *Metodologi Penelitian*. Mataram : Yayasan Cerdas Press
- Wiana, Wiwin. 2013. *Analisis Kualitas Ilustrasi Desain Busana Pada Mata Kuliah Proyek Desain Mode*. Jakarta: Universitas Pendidikan Indonesia