

PELATIHAN PEMBUATAN DESAIN BUSANA SECARA DIGITAL BAGI PESERTA DIDIK SMK TATA BUSANA DI YOGYAKARTA

Laila Nurul Himmah¹, Chytra Mahanani², dan Resi Sepsilia Elvera³

^{1,2,3}Universitas Negeri Yogyakarta

¹lailanh@uny.ac.id

²chytramahanani@uny.ac.id

ABSTRAK

Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah untuk memberikan pengetahuan dan keterampilan membuat desain busana secara digital sebagai lanjutan dari proses pembuatan desain busana secara manual bagi peserta didik SMK Tata Busana di Yogyakarta. Adapun sasaran kegiatan adalah peserta didik kelas XII Program Keahlian Tata Busana SMK di Yogyakarta. Dosen berkegiatan diluar kampus terkait desain busana ini memberikan pelatihan mengenai pembuatan desain busana secara digital dengan aplikasi yang digunakan adalah CLO 3D. Tahapan kegiatan ini berbentuk pelatihan, dimana pemateri tidak hanya menyampaikan materi atau teori saja, tetapi juga melakukan pelatihan langsung ke peserta didik. Secara garis besar, kegiatan ini terbagi ke dalam tiga tahapan, yaitu: tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi. Metode yang digunakan dalam kegiatan pelatihan ini adalah ceramah untuk menyampaikan teori desain busana, metode demonstrasi untuk memberikan contoh proses pembuatan desain busana secara digital, dan praktek membuat desain busana dengan menggunakan aplikasi CLO 3D yang dilakukan oleh peserta didik dengan didampingi tim pemateri. Hasil kegiatan: (1) Terselenggaranya kegiatan praktek membuat desain busana dengan teknik digital yang diikuti oleh 3 kelas, yakni XII Busana 1, 2 dan 3 yakni 90 siswa. (2) Terlatihnya siswa dalam membuat desain busana dengan teknik digital menggunakan aplikasi CLO 3D. Berdasarkan evaluasi pembuatan desain busana secara digital, kehadiran peserta selama pelatihan 96% terpenuhi. Sementara berdasarkan hasil praktek siswa 62% hasil desain siswa dalam kategori baik sementara 38% berada pada kategori cukup baik.

Kata kunci: Desain Digital, CLO 3D, SMK Tata Busana.

ABSTRACT

This training activity aims to provide knowledge and skills in making digital fashion designs as a continuation of the process of making manual fashion designs for students of SMK Fashion Yogyakarta. The target of the activity is the third-year students of SMK (vocational high school) of the Fashion Expertise Program in Yogyakarta. The lecturers doing off-campus project activities related to fashion design provide training on making fashion designs digitally with the CLO 3D application. In the form of training, the speaker not only delivers material or theory but also conducts training directly to students. This activity is divided into three stages: the preparation stage, the implementation stage, and the evaluation stage. The methods used in this training activity are lectures to convey fashion design theory, demonstration methods to provide examples of the process of making fashion designs digitally, and the practice of making fashion designs using the CLO 3D application carried out by students accompanied by a presenters team. The activity results are (1) Implementing practical activities to make fashion designs with digital techniques attended by three classes, XII Busana 1, 2, and 3, consisting of 90 students. (2) Students are trained in making fashion designs with digital techniques using the CLO 3D application. Based on the evaluation of digitally making fashion designs, participants' attendance during the training reached 96%. While based on student practice results, 62% of student design result is categorized as 'good,' while 38% means fairly good.

Keywords: Digital Design, 3D CLO, Vocational High School Design Fashion.

PENDAHULUAN

Secara filosofi SMK adalah kegiatan belajar mengajar di kelas, bengkel, dan laboratorium [1]. Desain merupakan suatu rancangan gambar yang nantinya dilaksanakan dengan tujuan tertentu yang berupa susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur [2]. Sedangkan menurut [3] pengertian desain adalah suatu rancangan atau gambaran suatu obyek atau benda, dibuat berdasarkan susunan dari garis, bentuk, warna dan tekstur. Menggambar busana adalah menggambar sketsa model dengan menggunakan ide-ide dan menerapkannya pada suatu kertas gambar [4]. Desain busana yakni rancangan model busana berupa gambar dengan mempergunakan unsur garis, bentuk, siluet (*silhouette*), ukuran, tekstur yang dapat diwujudkan menjadi busana.

Desain merupakan suatu pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan benda seperti busana, yang dihasilkan melalui pemikiran, cita, rasa, seni, serta kegemaran banyak orang yang dituangkan di atas kertas berwujud gambar. Desain juga mudah dibaca atau dipahami maksud dan pengertiannya oleh orang lain sehingga mudah diwujudkan ke bentuk benda yang sebenarnya [5]. Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka dapat disimpulkan desain adalah suatu rancangan sebelum dibuat yang terdiri dari susunan garis, bentuk, warna dan tekstur dari benda tersebut untuk dapat menciptakan suatu busana.

Industri fesyen sama seperti industri lainnya yang telah lama terdampak dengan perkembangan sistem informasi dan teknologi [6] dan terus beradaptasi dengan dunia digital melalui perubahan proses bisnis. Perkembangan teknologi mempengaruhi proses bisnis dalam berbagai level: produksi, pemasaran, distribusi, penjualan, komunikasi [7] Di tengah pandemi pun, lowongan pekerjaan fesyen digital tetap tinggi [8]. Indikasi ini memberikan tanda bahwakedepannya, kemampuan digital akan semakin bermanfaat dalam mendukung bisnis fesyen. Perusahaan saat ini dituntut berkembang lebih cepat ke arah digital seperti pameran busana virtual, showroom digital, *livestream commerce*, dan desain busana 3D. Fokus artikel disini adalah pada pembuatan desain busana 3D.

Untuk menyederhanakan prosedur desain dengan hasil cepat, tubuh manusia juga bisa dikreasikan dengan teknologi Clo3D, termasuk di dalamnya bentuk tubuh, bentuk kerah, bentuk lengan, aneka lipatan, sehingga menghasilkan pemodelan 3D virtual yang bisa dilihat secara instan [9]. Software untuk mendesain busana yang bernama CLO 3D, mendesain sebuah busana dan hasil rancangan bisa langsung dipakai oleh model dengan animasi yang cantik. CLO3D pada dasarnya terdiri dari 3 jendela yaitu

1. Jendela model, dimana hasil rancangan kita dapat langsung dipakai oleh model, beserta animasi berjalan
2. Jendela perancangan, tempat membuat pola baju, menjahit dll
3. Jendela browser, untuk mengatur bahan kain, tekstur, corak kain dll

“Manufacture of computer-based fashion design, providing a visual and tangible image characteristics, so the details that exist on the clothing can be visualized with more expressive”. Pembuatan desain busana berbasis komputer, menyediakan karakteristik gambar visual dan nyata, sehingga detail itu yang ada pada busana dapat divisualisasikan dengan lebih ekspresif.

“Fashion design as a form of design to fulfill human needs for products and clothing, today has been transformed from the conventional parameters of the design basis, in digital format parameter.”

Desain busana sebagai bentuk desain yang harus dipenuhi kebutuhan manusia akan produk dan sandang, dewasa ini telah ditransformasikan dari parameter konvensional desain dasar, dalam parameter format digital [10].

Sasaran kegiatan pelatihan ini adalah peserta didik SMK di Yogyakarta dari program keahlian Tata Busana kelas XII sebanyak 90 siswa yang terbagi menjadi 3 kelas, yakni XII Busana 1, XII Busana 2 dan XII Busana 3. Keterampilan yang diberikan yaitu pembuatan desain busana secara digital dengan aplikasi CLO 3D.

METODE

Metode dosen berkegiatan di luar kampus ini berbentuk pelatihan, dimana pemateri tidak hanya sekedar menyampaikan materi atau teori saja, tetapi juga melakukan pelatihan kepada peserta didik Kelas XII SMK Tata Busana di Yogyakarta. Secara garis besar, kegiatan ini terbagi ke dalam tiga tahapan, yaitu: tahapan persiapan, tahapan pelaksanaan, dan tahapan evaluasi.



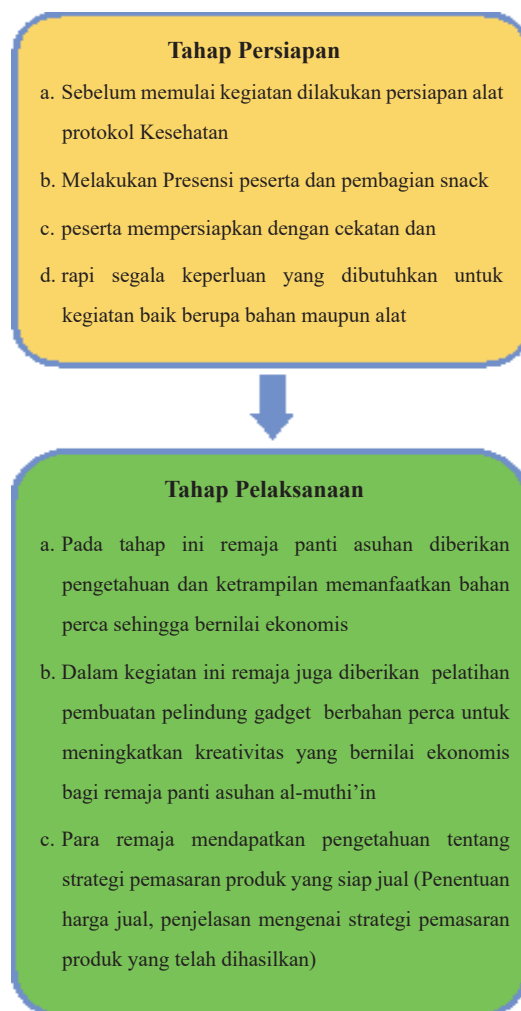
Tahapan persiapan, pemateri berkoordinasi dengan pihak sekolah terkait jadwal pelaksanaan dan menyiapkan materi yang akan diberikan kepada peserta didik, materi tersebut juga disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik di sekolah dan untuk kebutuhan industri. Kegiatan ini dilaksanakan satu minggu sebelum kegiatan pelatihan, dan bertujuan untuk mengetahui materi apa saja yang dibutuhkan oleh peserta didik.

Pada tahapan pelaksanaan, dilakukan pelatihan yang bertempat di Laboratorium Komputer SMK di Yogyakarta. Pemateri mengawali tahapan ini dengan terlebih dahulu memberikan materi teori tentang membuat desain busana secara digital. Dilanjutkan demonstrasi pembuatan desain busana dengan aplikasi CLO 3D dengan menunjukkan langkah demi langkah proses pembuatan desain busana. Kemudian peserta didik langsung praktik mengikuti arahan pemateri dalam menggunakan tools pada aplikasi CLO 3D dalam membuat desain busana secara digital.

Pada tahapan terakhir yaitu evaluasi, setelah praktik desain busana yang dibuat peserta didik sudah jadi, kemudian pemateri memberikan evaluasi bagi para peserta didik secara sederhana. Hasil desain busana tersebut langsung ditunjukkan dan dideskripsikan kepada pemateri, kemudian pemateri memberikan review untuk selanjutnya dapat dikembangkan atau dicoba kembali oleh peserta didik.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan kegiatan ini dilakukan dengan tahapan-tahapan sebagai berikut: pertama menyiapkan alat protocol Kesehatan, kemudian menyiapkan presensi mahasiswa dan membagikan snack, dilanjut menyampaikan materi mengenai pembuatan pelindung gadget, alat, bahan pembuatan pelindung gadget, dan memberikan pengetahuan penentuan harga jual, Penjelasan mengenai strategi pemasaran produk yang telah dihasilkan. Kedua melakukan demonstrasi dan pelatihan pembuatan produk serta inovasi produk. Pelatihan pembuatan pelindung gadget merupakan kegiatan pengabdian pada masyarakat yang bertujuan untuk meningkatkan kreativitas remaja panti asuhan dalam memanfaatkan bahan perca sehingga bernilai ekonomis, dan remaja panti asuhan mendapatkan pengetahuan tentang strategi pemasaran produk yang siap jual (Penentuan harga jual, Penjelasan mengenai strategi pemasaran produk yang telah dihasilkan).



Bagan 2. Pelaksanaan Kegiatan

Tahap persiapan dan proses dapat dilihat pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Tahap Persiapan

Adapun proses yang telah diajarkan kepada remaja panti asuhan dalam pembuatan pelindung gadget berbahan perca disajikan pada gambar di bawah ini:



Bagan 3. Prosedur pembuatan pelindung gadget berbahan perca

Sosialisasi PPM tentang pelatihan pembuatan pelindung gadget berbahan perca pada remaja panti asuhan Al-Muthi'in banguntapan untuk meningkatkan kreativitas kerajinan tangan yang bernilai ekonomis, sosialisasi tersebut menunjukkan peranan akademik terhadap pertumbuhan jiwa wirausaha muda dan perkembangan kreativitas remaja dalam mendukung ekonomi kreatif remaja. Satu hal yang perlu mendapat apresiasi positif yaitu para peserta sangat antusias dan aktif dalam mengikuti kegiatan pelatihan dari awal sampai akhir. Hal ini nampak melalui interaksi intensif yang terjadi antara peserta dengan tim pengabdian, serta semua peserta menyatakan senang dengan pelaksanaan kegiatan pelatihan yang diberikan.



Gambar 2. Kegiatan Pelatihan

Dari metode ceramah, praktik dan demonstrasi yang diterapkan pada kegiatan pelatihan tersebut, nampaknya peserta memahami materi pelatihan ini dengan baik. Jumlah peserta terdiri dari para remaja santri Al-Muthi'in Banguntapan Jumlah peserta yang hadir mencapai 100% dari target undangan yang disebarkan. Dalam kegiatan ini tim PPM dibantu oleh dua orang mahasiswa Prodi pendidikan Tata Busana, yang membantu mengurus hal-hal operasional kegiatan seperti dokumentasi. Berikut ini adalah beberapa dokumentasi dari pelaksanaan kegiatan pelatihan yang telah dilakukan.

Gambar 2 menunjukkan proses pendampingan dalam bentuk pelatihan dan praktek secara langsung dalam pembuatan pelindung gadget berbahan perca. Dari dokumentasi tersebut terlihat bahwa antusiasme remaja panti asuhan sangat tinggi dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan. Selain itu para peserta juga secara aktif bertanya dan berdiskusi dengan para tim pelaksana kegiatan. Pengetahuan dan tingkat pemahaman peserta juga dievaluasi, hasilnya menunjukkan bahwa 85% peserta memahami materi pelatihan yang diberikan. Dilihat dari hasil pengamatan menunjukkan bahwa peserta pelatihan memiliki kinerja yang sangat baik mulai dari persiapan sampai akhir pelaksanaan kegiatan, dan sebagian besar mampu membuat produk sesuai dengan yang diharapkan. Gambar 3 menunjukkan contoh hasil pembuatan pelindung gadget berbahan perca dan juga foto bersama setelah kegiatan pelatihan bersama tim pelaksana kegiatan.



Gambar 3. Hasil pembuatan pelindung gadget dan juga foto Bersama pasca kegiatan

KESIMPULAN

Kegiatan pelatihan pembuatan pelindung gadget berbahan perca pada remaja panti asuhan Al-Muthi'in dapat disimpulkan bahwa peserta dalam pelatihan di kalangan remaja Panti Asuhan Al- Muthiin di desa Maguwo berjalan lancar dan mendapatkan dukungan serta antusias peserta dalam melaksanakan pelatihan. Hal tersebut terbukti dari keikutsertaan jumlah peserta yang ikut dalam pelatihan yaitu 100%. Peserta mendapatkan wawasan pengetahuan, pelatihan dan kreativitas dari tim pelatihan tentang pemanfaatan bahan perca untuk meningkatkan kreativitas kerajinan tangan sehingga bernilai ekonomis; Memberikan pengetahuan dan wawasan jiwa kewirausahaan bagi remaja Panti Asuhan Al-Muthi'in sehingga dapat layak jual; dan Membuka peluang Home Industry bagi remaja Panti Asuhan Al-Muthi'in sebagai upaya meningkatkan kesejahteraan keluarga. Setelah kegiatan selesai banyak peserta yang menindaklanjuti dengan membuat kembali produk lain dengan memanfaatkan bahan perca. Keterbatasan pelaksanaan kegiatan ini adalah hanya memberikan pelatihan kerativitas pembuatan pelindung gadget bernilai ekonomis, tanpa melihat analisis faktor potensial yang juga mempengaruhi kompetensi wirausaha. Sehingga perlu adanya kontinuitas kegiatan pelatihan yang memberikan pengetahuan serta wawasan jiwa kewirausahaan sejak dini misalnya modal psikologi, dukungan sosial, maupun budaya sehingga para remaja memiliki kesadaran untuk dapat berwirausaha, berinovasi dan membuka peluang Home Industry sebagai upaya meningkatkan kesejahteraan keluarga.

DAFTAR PUSTAKA

- Buchari Alma. (2010). Kewirausahaan. Alfabeta.
- Hardiwardoyo. (2020). Kerugian Ekonomi Nasional Akibat Pandemi Covid. *Journal of Business Dan Entrepreneurship*, Vol 02, No.(02), 142–147.
- Nenny Angraini. (2008). Industri Kreatif. *Jurnal Ekonomi*, Vol XIII, No.(3).
- Zabidi Yasri. (2018). Pengembangan Industri Kreatif di Panti Asuhan Miftahunnajah Banguntapan Bantul Yogyakarta Berupa Pendampingan Pembuatan Produk Kreatif dari Bahan Limbah Konveksi (Kain Perca). *Jurnal Pengabdian Masyarakat Bidang Teknologi*, Vol 1, No.(1).