

Pelatihan Ilustrasi Digital Sketchbook Berbasis Smartphone Untuk Startup

¹⁾Dharma Prasetya Irawan, ²⁾IGA Pt Wina Pertiwi Putri Wardani, ³⁾Jose, ⁴⁾I Putu Griya Pujana, ⁵⁾I Putu Bagus Suarjana

^{1),2),3),4)}Desain Komunikasi Visual, Primakara University, Denpasar, Indonesia

⁵⁾Sistem Informasi Akutansi, Primakara University, Denpasar, Indonesia

Email Corresponding: Dharmaprasetya@primakara.ac.id

INFORMASI ARTIKEL	ABSTRAK
Kata Kunci: Ilustrasi Digital Smartphone StartUp Pelatihan SMK Wira Harapan	Kemajuan teknologi digital telah membuka peluang besar bagi startup dalam berbagai bidang, termasuk industri kreatif seperti ilustrasi digital. Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memahami secara mendalam permasalahan dalam pembelajaran ilustrasi digital berbasis smartphone di SMK Wira Harapan, berfokus kepada interpretasi, proses, dan konteks pembelajaran yang dialami oleh siswa dan guru dalam menguasai keterampilan ilustrasi digital melalui aplikasi Sketchbook. Tujuan pelatihan khusus yang efektif dan efisien di SMK adalah memanfaatkan teknologi smartphone sebagai media yang mudah diakses dan terjangkau. Pelatihan ilustrasi digital menggunakan aplikasi Sketchbook berbasis smartphone telah memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa, terutama dalam mendukung pengembangan ide kreatif dan produk untuk startup mereka. Pelatihan ini secara keseluruhan berhasil membekali siswa dengan keterampilan ilustrasi digital yang tidak hanya dapat diterapkan langsung, tetapi juga mendukung mereka dalam menciptakan konten visual yang inovatif untuk memperkuat branding dan pemasaran startup mereka.
Keywords: Digital Illustration Smartphone Startup Training SMK Wira Harapan	Advances in digital technology have opened up great opportunities for startups in various fields, including creative industries such as digital illustration. A descriptive qualitative approach was used to understand in depth the problems in smartphone-based digital illustration learning at Wira Harapan Vocational School, focusing on the interpretation, process and learning context experienced by students and teachers in mastering digital illustration skills through the Sketchbook application. The aim of effective and efficient special training at vocational schools is to utilize smartphone technology as a medium that is easily accessible and affordable. Digital illustration training using the smartphone-based Sketchbook application has provided significant benefits for students, especially in supporting the development of creative ideas and products for their startups. Overall, this training succeeded in equipping students with digital illustration skills that can not only be applied directly, but also supported them in creating innovative visual content to strengthen the branding and marketing of their startup.
This is an open access article under the CC-BY-SA license.	
	

I. PENDAHULUAN

Era digital telah membuka peluang besar bagi kreativitas visual dan mengembangkan bisnis startup berbasis digital (Nugraha 2017:3). Melalui teknologi ilustrasi tidak lagi terbatas pada penggunaan perangkat profesional, seperti komputer atau tablet grafis khusus. Penggunaan teknologi smartphone dalam pembelajaran keterampilan ilustrasi digital memberikan fleksibilitas yang signifikan bagi siswa untuk mengakses dan mempraktikkan keterampilan tersebut di mana saja dan kapan saja. Ilustrasi digital merupakan representasi visual yang dibuat menggunakan teknologi dan alat-alat digital (Yusa et al. 2024:3). SMKS Wira Harapan sebagai sekolah menengah kejuruan khususnya adalah siswa DKV (Desain Komunikasi Visual) akan menjadi target dalam Pelatihan ini. Jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) menjadi target sasaran utama dalam penelitian ini karena bidang ini sangat bergantung pada kemampuan ilustrasi dan desain visual yang kreatif,

yang dapat sangat terbantu oleh kemajuan teknologi digital (Nugroho and Santi 2023:6). Dalam dunia Desain Komunikasi Visual (DKV), keterampilan membuat ilustrasi digital bukan hanya menekankan aspek seni, tetapi juga menawarkan efisiensi waktu sejalan dengan kebutuhan industri kreatif saat ini. Dibandingkan metode tradisional seperti menggambar manual di atas kanvas, ilustrasi digital memungkinkan proses pengerjaan yang jauh lebih cepat seiring dengan berkembangnya teknologi digital, membuat peluang dari pasar karya di ranah media sosial terus meningkat di masa depan (Yusa et al. 2024:18). Pelatihan yang memanfaatkan teknologi *smartphone* menjadi pilihan tepat untuk bekerja lebih cepat, seperti aplikasi *Sketchbook*, memungkinkan siswa DKV untuk memanfaatkan alat yang mereka miliki sehari-hari untuk menghasilkan karya desain yang efisien dan berkualitas, kapan saja dan di mana saja. Teknologi ini memungkinkan siswa tidak terbatas oleh ruang dan waktu tertentu dalam menghasilkan karya. Teknologi yang ada dalam *smartphone* ini adalah aplikasi ilustrasi *Sketchbook*. Siswa dapat melakukan sketsa, pewarnaan, dan berbagai teknik ilustrasi lainnya hanya dengan perangkat yang mereka miliki sehari-hari. Integrasi *smartphone* dalam pembelajaran ilustrasi juga mendukung pendekatan *ubiquitous learning*, siswa dapat belajar secara mandiri di berbagai situasi baik di dalam kelas, di luar lingkungan sekolah, maupun saat memiliki waktu luang. Hal ini tidak hanya meningkatkan kenyamanan dalam belajar tetapi juga memungkinkan siswa untuk mengembangkan kebiasaan produktif dan kreatif secara mandiri.

Aplikasi *Sketchbook* berbasis *smartphone* memang memberikan akses bagi siswa ke alat-alat digital yang canggih, fleksibel, dan ekonomis. Aplikasi *Sketchbook* dipilih karena, dapat diunduh secara gratis, fitur gratis, dapat dijalankan di *smartphone* (Hesti, Ruci, and Angge 2021:148). Sebagai bagian dari upaya ini, Penulis memberikan rencana pelatihan yang mengajarkan teknik dasar hingga teknik lanjutan dalam ilustrasi digital, yang akan memaksimalkan potensi siswa dalam menggunakan aplikasi tersebut. Pelatihan penyusunan bertujuan untuk memberikan pemahaman kepada guru mengenai pentingnya bahan ajar berkualitas, proses penyusunannya, peran ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa (Fajriyah et al. 2024:102). Rencana pelatihan ini akan berfokus pada penguasaan teknik dasar hingga teknik lanjutan dalam ilustrasi digital. Dengan pendekatan ini, siswa tidak hanya akan belajar secara mandiri, tetapi juga mampu menghasilkan karya yang berkualitas tinggi. Output dari pelatihan ini diharapkan siswa dapat membangun startupnya dalam rencana bisnis yang akan di tekuni.

II. MASALAH

SMK Wira Harapan, yang berlokasi di Jl. Raya Padang Luwih, Br Tegal Jaya, Dalung, Kuta Utara, Badung, merupakan institusi pendidikan vokasi yang memiliki sarana dan prasarana lengkap untuk mendukung pembelajaran kreatif digital. Dengan pembangunan gedung pembelajaran modern berlantai empat serta aula berkapasitas 600 orang, sekolah ini telah menjadi salah satu yang termegah di Pulau Bali. Dalam mendukung perkembangan industri kreatif digital, SMK Wira Harapan (SMK WIRA HARAPAN n.d.) Penulis mencoba untuk merencanakan untuk mengadakan pembelajaran ilustrasi digital berbasis *smartphone* menggunakan aplikasi *Sketchbook*. Di jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) SMK Wira Harapan, siswa lebih sering mengandalkan alat seperti komputer dan laptop untuk mendesain. Alat ini memang memberikan kemampuan untuk membuat karya desain dengan fitur lengkap dan presisi tinggi. Namun, tidak jarang saat mengerjakan ilustrasi, ada kalanya komputer atau laptop terasa kurang praktis, terutama jika harus berpindah tempat atau bekerja di lingkungan yang terbatas. Proses desain yang memerlukan ketelitian terkadang membuat multitasking menjadi lebih sulit dilakukan.

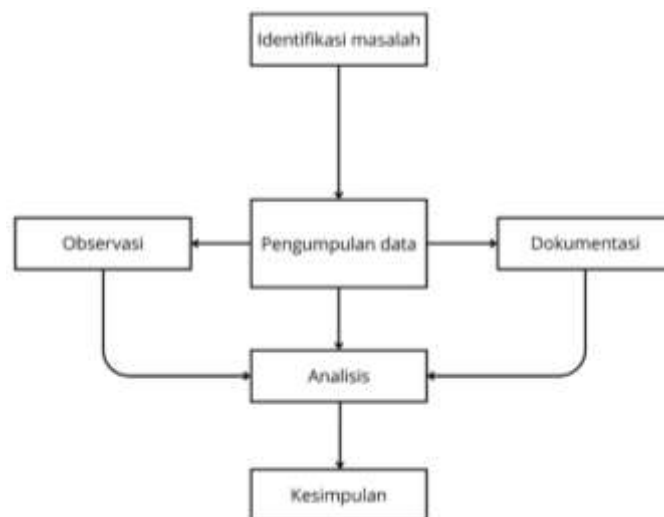
Oleh karena itu, *smartphone* menjadi solusi yang sangat membantu dalam menunjang kegiatan desain. Dengan kemajuan teknologi, *smartphone* kini dilengkapi dengan aplikasi desain yang cukup canggih, memungkinkan siswa untuk membuat ilustrasi kapan saja dan di mana saja dalam jurnal Naimar menyatakan, *Membuat desain busana menggunakan aplikasi berbasis smartphone (Ibis Paint X) dirasakan lebih fleksibel dan statis karena dapat digunakan dimanapun tanpa harus membawa alat bantu dalam mendesain seperti pen tablet ataupun mouse* (M Naimar 2022:28). Dengan fleksibilitas ini, desain dapat tetap berjalan meskipun dalam situasi yang tidak memungkinkan untuk menggunakan komputer atau laptop. *Smartphone* menawarkan kenyamanan dan kemudahan, menjadikannya alat bantu yang sangat berguna bagi para siswa DKV dalam menciptakan karya desain secara lebih praktis dan efisien. Pelatihan ini bertujuan untuk siswa untuk mengakses dan mengembangkan keterampilan ilustrasi di mana saja dan kapan saja. Namun, meskipun fasilitas sudah memadai, tantangan utama yang dihadapi adalah kurangnya bimbingan teknis bagi siswa dalam memahami dan mengoptimalkan teknik ilustrasi digital.



Gambar 1. Lokasi SMK Wira Harapan
Sumber: www.google.com

III. METODE

Pendekatan kualitatif deskriptif digunakan untuk memahami secara mendalam permasalahan dalam pembelajaran ilustrasi digital berbasis smartphone di SMK Wira Harapan, dengan menggambarkan kondisi, tantangan, serta efektivitas metode pembelajaran yang mengarah pada analisis pelatihan ilustrasi digital (Imanina 2020:46). Penelitian ini tidak berfokus pada angka atau statistik, tetapi pada interpretasi, proses, dan konteks pembelajaran yang dialami oleh siswa dan guru dalam menguasai keterampilan ilustrasi digital melalui aplikasi Sketchbook.



Gambar 2. Diagram Alir Penelitian
Sumber: Penulis

1. Identifikasi Masalah

Program Kemitraan Masyarakat (PKM) untuk digitalisasi seni ini adalah SMK Wira Harapan. Metode yang digunakan sebagai bentuk penyelesaian masalah adalah dengan mengadakan pelatihan bagi siswa-siswi sekolah mitra. Pada pelaksanaannya, mitra diberikan pembekalan mengenai pemanfaatan aplikasi Sketchbook yang bisa diunduh lewat *Playstore*, dengan tujuan meningkatkan literasi digitalnya. Secara khusus, pelatihan ini ditujukan memberi pengetahuan dan dukungan kepada mitra agar mampu menghadapi dan beradaptasi terhadap kemajuan teknologi yang berlari begitu pesat hari ini. Terlebih dalam konteks digitalisasi seni lukis menggunakan aplikasi Sketchbook.

2. Pengumpulan data

Untuk memahami lebih dalam permasalahan ini, data akan dikumpulkan melalui beberapa metode:

- Observasi:** Dalam penelitian mengenai Pelatihan Ilustrasi Digital Sketchbook berbasis smartphone untuk startup, observasi kualitatif dapat diterapkan dengan menggunakan kerangka kerja Spradley yang mencakup tiga komponen utama: *Place* (tempat), *Actor* (pelaku), dan *Activities* (aktivitas). Tempat yang dimaksud di sini adalah media atau platform pelatihan digunakan, yaitu aplikasi Sketchbook yang diakses melalui smartphone, lingkungan kelas. Pelaku adalah peserta pelatihan, baik itu instruktur maupun siswa yang terlibat dalam proses pembelajaran, yang berinteraksi dan berkolaborasi untuk mengembangkan keterampilan ilustrasi digital. Sedangkan aktivitas mencakup berbagai kegiatan yang dilakukan selama pelatihan, seperti sesi tutorial, praktik menggambar, diskusi kelompok, serta penerapan aplikasi Sketchbook dalam menciptakan desain ilustrasi yang sesuai dengan kebutuhan industri startup. Observasi terhadap ketiga komponen ini akan memberikan pemahaman mendalam mengenai dinamika pelatihan dan efektivitas penggunaan teknologi dalam pendidikan kreatif berbasis smartphone (Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri 2019:40).
- Wawancara** melalui kuisioner yang di buat kan. wawancara ini disebut dengan wawancara terstruktur (Purwasih and Elshap 2021:945). Persiapan pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian dilakukan terlebih dahulu, dan hasilnya akan dianalisis serta dibahas dalam bagian pembahasan yang kemudian hasilnya dilihat dari jumlah responden terbanyak menjadi ukuran dalam penelitian ini.
- Dokumentasi:** Mengumpulkan catatan, materi ajar, serta contoh hasil ilustrasi siswa untuk menganalisis sejauh mana pemahaman dan kemampuan mereka berkembang. Perencanaan dokumentasi dimulai dengan penayangan slide show pelatihan yang dijelaskan oleh mentor, Selama pelatihan, catatan, materi ajar, dan contoh hasil ilustrasi siswa dikumpulkan untuk menganalisis sejauh mana pemahaman dan kemampuan mereka berkembang. Karya siswa kemudian dikumpulkan melalui sistem barcode untuk mempermudah pengarsipan dan pengawasan. Setelah karya terkumpul, hasil karya siswa dipamerkan untuk dinilai. Penyerahan hadiah dilakukan untuk memberikan apresiasi kepada karya terbaik, dan acara diakhiri dengan sesi foto bersama sebagai kenang-kenangan. Dokumentasi ini bertujuan untuk mendokumentasikan setiap tahap kegiatan secara sistematis dan menyeluruh, sekaligus untuk menilai perkembangan peserta dalam memahami dan menerapkan materi yang telah diajarkan.

3. Analisis data

Setelah data dikumpulkan, dilakukan analisis deskriptif dengan langkah-langkah berikut:

- Reduksi Data:** data yang relevan dari observasi, wawancara, dan dokumentasi akan difokuskan pada hal-hal berikut: Teknologi dan Alat Digital: Penggunaan aplikasi Sketchbook pada smartphone sebagai media pembelajaran ilustrasi digital, Pendekatan Ubiquitous Learning: Siswa dapat belajar secara mandiri dalam berbagai situasi, yang menunjukkan fleksibilitas waktu dan tempat dalam proses pembelajaran dan pelatihan Terstruktur: Untuk memastikan efektivitas penggunaan aplikasi Sketchbook, diperlukan rencana pelatihan yang terstruktur yang mencakup teknik dasar dan lanjutan dalam ilustrasi digital (Izhar et al. 2024:45).
- Penyajian Data:** Penyajian data ini menggambarkan meskipun teknologi sudah memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri dan fleksibel, masih ada tantangan dalam hal penguasaan teknik dan infrastruktur yang mendukung pembelajaran tersebut seperti; Keterbatasan Penguasaan Teknik, Kesulitan dalam Pembelajaran Mandiri, Kurangnya Infrastruktur Pendukung.
- Penarikan Kesimpulan:** Penarikan kesimpulan ini mengarah pada pentingnya kombinasi antara teknologi yang memadai, pelatihan yang terstruktur, serta akses materi yang sistematis untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam ilustrasi digital seperti; Pelatihan yang Terstruktur, Penyediaan Materi Pembelajaran yang Sistematis, dan Peningkatan Infrastruktur.

IV. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Identifikasi masalah

Pelatihan Ilustrasi Digital Sketchbook Berbasis Smartphone untuk Startup akan dilaksanakan pada tanggal 11 Desember 2024, mulai pukul 08.00 hingga 10.00 WITA, bertempat di SMK Wira Harapan. Pada proses pembelajarannya, terdapat beberapa tantangan yang perlu diatasi. Kesulitan pertama yang dihadapi adalah banyak siswa yang masih perlu waktu untuk beradaptasi dengan teknik menggambar manual, seperti

menggambar bentuk dan proporsi dengan tepat. Hal ini sangat wajar dikarenakan mereka baru pertama kali mempraktekan teknik ini pada pelatihan. Proses adaptasi ini memerlukan waktu, sehingga siswa perlu sedikit lebih lama untuk merasa nyaman dan percaya diri dalam menggambar dan mengembangkan kemampuan ilustrasi mereka secara keseluruhan.

Masalah kedua muncul saat siswa beralih dari sketsa manual ke aplikasi Sketchbook untuk membuat lineart. Proses ini seringkali tidak mudah bagi siswa yang belum terbiasa menggunakan perangkat lunak digital. Kurangnya pemahaman tentang penggunaan alat di aplikasi atau kesulitan mengadaptasi gaya manual ke dalam format digital dapat membuat siswa merasa frustrasi. Mereka mungkin mengalami kesulitan dalam menjaga ketepatan garis dan bentuk yang telah dibuat sebelumnya, sehingga kualitas hasil akhirnya terpengaruh.

Masalah ketiga terjadi pada tahap pewarnaan, pemberian shadow, highlight, dan rendering. Siswa sering kali kesulitan dalam memilih warna yang tepat, serta dalam mengaplikasikan teknik pencahayaan dan bayangan secara digital. Hal ini bisa mengakibatkan gambar terlihat datar dan kurang mendalam. Tanpa pemahaman yang kuat tentang teori warna dan teknik shading, siswa mungkin kesulitan dalam memberikan efek realistis pada karya digital mereka. Modul ini harus mengatasi semua hambatan tersebut dengan memberikan panduan yang jelas, latihan yang terstruktur, dan contoh karya yang memotivasi siswa untuk mengembangkan keterampilan mereka secara bertahap.

2. Pengumpulan Data:

Observasi

Hasil observasi yang dilakukan dalam pelatihan ilustrasi digital berbasis smartphone menggunakan aplikasi Sketchbook dapat dijelaskan melalui tiga komponen utama sesuai dengan kerangka Place (Tempat), Actor (Pelaku), dan Activities (Aktivitas). Tempat (Place): Pelatihan dilakukan di kelas XII DKV SMK Wira harapan, dengan para siswa menggunakan smartphonnya masing-masing untuk mengakses aplikasi Sketchbook. Tempat pelatihan ini berlangsung selama 120 menit. Pelaku (Actor): Pelaku utama dalam observasi ini adalah para siswa dan siswi yang aktif berpartisipasi dalam pelatihan yang berjumlah 31 siswa. Mereka berinteraksi dengan fasilitator, bertanya, dan mencoba teknik ilustrasi digital yang diajarkan menggunakan aplikasi Sketchbook. Selain itu, fasilitator atau instruktur juga berperan sebagai pendamping, memberikan instruksi dan membantu siswa dalam mengatasi kesulitan yang mereka hadapi dalam penggunaan aplikasi. Aktivitas (Activities): Aktivitas utama yang diamati dalam pelatihan ini adalah penggunaan aplikasi Sketchbook dengan alur; pembagian materi fasilitator, redraw sketsa, hingga rendering. Para siswa berusaha menguasai berbagai fitur aplikasi, meskipun beberapa mengalami kesulitan dalam memahami teknik lanjutan. Selain itu, aktivitas lainnya termasuk interaksi dengan fasilitator, baik melalui tanya jawab ataupun mengikuti instruksi secara langsung. Para siswa juga menunjukkan konsentrasi yang baik meskipun menghadapi tantangan dalam menguasai fitur aplikasi yang lebih kompleks. Pada akhir sesi fasilitator memberikan link kuisisioner sebagai hasil dari pelatihan mereka mengenai testimoni dan evaluasi untuk fasilitator.

Wawancara & Kuisioner

Pengumpulan data melalui wawancara dilakukan dengan mengumpulkan beberapa kuesioner yang telah dipersiapkan melalui pertanyaan yang telah dipersiapkan penulis. Berdasarkan hasil dari berikut ini hasil dari kuisisioner yang telah di kumpulkan:

Tabel 1. Hasil Kuisioner

No	Pertanyaan	Ringkasan Jawaban
1.	Kelas dan Jurusan	31 siswa DKV
2.	Gender	17 laki-laki, 14 Perempuan
3.	Apa yang mendorong Anda untuk mengikuti pelatihan ini?	18 responden menyatakan ingin meningkatkan kemampuan desain untuk startup 11 responden menyatakan tertarik dan ingin belajar Teknik ilustrasi digital pada smartphone 1 responden menyatakan hanya ingin tahu saja 1 responden menyatakan untuk mencari Solusi praktis dalam menggambar di perangkat mobile

4.	Apa harapan Anda setelah mengikuti pelatihan ini?	26 responden menyatakan mampu membuat ilustrasi digital dengan kualitas profesional 3 responden menyatakan menguasai Teknik menggambar cepat menggunakan smartphone 2 responden menyatakan hanya ingin tahu saja
5.	Sejauh mana Anda memahami penggunaan aplikasi ilustrasi digital di smartphone sebelum pelatihan ini?	17 responden menyatakan sedikit paham 12 responden menyatakan sangat paham 2 responden menyatakan tidak paham sama sekali
6.	Apa yang menurut Anda paling sulit saat membuat ilustrasi digital di smartphone?	17 responden menyatakan keterbatasan layar kecil 10 responden menyatakan kesulitan dalam kontrol dan presisi 2 responden menyatakan tidak cukupnya fitur dibandingkan software desktop 2 responden menyatakan tidak memiliki keinginan belajar
7.	Bagaimana menurut Anda materi pelatihan yang diberikan?	28 responden menyatakan sangat bermanfaat 3 responden menyatakan cukup bermanfaat
8.	Apakah Anda merasa bahwa Teknik yang diajarkan dapat diterapkan langsung dalam memenuhi cara mendesain Anda?	18 responden menyatakan sangat dapat diterapkan 11 responden menyatakan bahwa dapat diterapkan dengan beberapa penyesuaian 2 responden menyatakan tidak dapat diterapkan
9.	Apakah durasi pelatihan sesuai dengan kebutuhan Anda?	21 responden menyatakan cukup 5 responden menyatakan sangat sesuai 5 responden menyatakan kurang sekali
10.	Apa yang paling Anda sukai dari pelatihan ini?	16 responden menyatakan materi yang diajarkan 15 responden menyatakan penggunaan aplikasi yang praktis
11.	Apa yang perlu diperbaiki dalam pelatihan ini?	15 responden menyatakan waktu pelatihan yang lebih Panjang 5 responden menyatakan penjelasan materi yang lebih mendalam 5 responden menyatakan tidak ada semua sempurna 3 responden menyatakan lebih banyak Latihan/praktik langsung 3 responden menyatakan aplikasi atau alat yang digunakan lebih beragam
12.	Apakah Anda merasa pelatihan ini akan membantu dalam pengembangan produk atau ide startup Anda?	25 responden menyatakan sangat membantu 6 responden menyatakan cukup membantu
13.	Seberapa besar kemungkinan Anda merekomendasikan pelatihan ini kepada teman atau kolega Anda?	23 responden menyatakan cukup besar 8 responden menyatakan sangat besar
14.	Berikan rating untuk pelatihan ini	21 responden memberikan rating 5 10 responden memberikan rating 4
15.	Apakah pelatihan ini sudah memenuhi harapan Anda dalam mengembangkan keterampilan menggambar menggunakan sketchbook? (berikan masukan dan saran jika tidak ada bisa dikosongkan)	16 responden menyatakan tidak ada masukan dan saran 11 responden menyatakan bahwa pelatihan sudah memenuhi harapan mereka 4 responden memberikan berbagai macam saran dan masukan

Berdasarkan hasil survei yang dilakukan terhadap 31 siswa jurusan DKV (17 laki-laki dan 14 perempuan). Hasil ini dapat disimpulkan, bahwa sebagian besar peserta merasa materi yang diberikan relevan, bermanfaat, dan mudah diaplikasikan dilihat dari **28 responden** yang menyatakan pelatihan sangat bermanfaat. Namun, meskipun beberapa merasa waktu pelatihan kurang untuk mendalami teknik yang diajarkan. Sebelum pelatihan, banyak peserta yang memiliki pemahaman terbatas tentang ilustrasi digital dan merasakan keterbatasan perangkat smartphone, tetapi setelah pelatihan, mereka optimis dapat membuat ilustrasi yang lebih profesional.

Penulis juga membuat evaluasi pada proses pelatihan ini dan menyatakan, bahwa tingkat kepuasan peserta cukup tinggi dengan rata-rata penilaian 4 dari 5, meskipun terdapat saran untuk menambah waktu latihan dan variasi aplikasi yang digunakan. Secara keseluruhan, pelatihan ini dinilai efektif dalam mendukung kebutuhan profesional peserta, khususnya di bidang kreatif.

Dokumentasi:

Proses dokumentasi dimulai dengan penayangan slide show pelatihan, yang menggambarkan materi dan kegiatan yang telah dilaksanakan. Kemudian, karya siswa dikumpulkan melalui sistem barcode untuk mempermudah proses pengarsipan. Setelah karya terkumpul, hasil karya siswa dipamerkan untuk dinilai. Penyerahan hadiah dilakukan untuk memberikan apresiasi kepada karya terbaik, dan acara diakhiri dengan sesi foto bersama sebagai kenang-kenangan. Dokumentasi ini bertujuan untuk mendokumentasikan setiap tahap kegiatan secara sistematis dan menyeluruh.



Gambar 3. Slide Materi Pelatihan Berisi tutorial pembuatan ilustrasi Sketchbook & Startup
Sumber: **Penulis**



Gambar 4. Slide Pengumpulan Karya Ilustrasi Siswa Siswi
Sumber: **Penulis**

Siswa Siswi Wira Harapan diminta untuk mengumpulkan hasil karya ilustrasi mereka, untuk dilakukannya penilaian & mencari 3 karya terbaik.



Gambar 5. Foto Tiga Karya Terbaik
Sumber: Karya dari siswa siswi SMK Wira Harapan



Gambar 6. Foto Penyerahan Hadiah
Sumber: Foto dari I Putu Griya Pujana



Gambar 7. Foto Bersama Guru dan Siswa SMK Wira Harapan sebagai bukti pelatihan ini memang benar dilakukan dalam lingkungan sekolah.

Sumber: Foto dari I Putu Griya Pujana

3. Analisis Data Reduksi Data

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan, data dapat direduksi menjadi beberapa poin utama yang mencerminkan proses pelatihan ilustrasi digital menggunakan aplikasi Sketchbook berbasis smartphone:

- Kehadiran dan Antusiasme Siswa:** Sebagian besar siswa hadir dengan antusias dan aktif selama sesi pelatihan. Mereka menunjukkan ketertarikan yang tinggi dalam mencoba teknik-teknik baru yang diajarkan, meskipun ada beberapa yang kesulitan dalam mengikuti proses.
- Tantangan dalam Proses Pembelajaran:** Tantangan terbesar yang dihadapi adalah kesulitan siswa dalam beradaptasi dengan teknik menggambar manual, pengalihan ke aplikasi digital, serta masalah presisi dan kontrol pada perangkat mobile yang memiliki layar lebih kecil. Banyak siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami beberapa fitur aplikasi Sketchbook, yang menghambat mereka untuk sepenuhnya menguasai teknik ilustrasi digital.
- Evaluasi Pelatihan melalui Kuis:** Sebagian besar peserta berharap dapat membuat ilustrasi digital dengan kualitas profesional setelah pelatihan. Materi pelatihan dinilai sangat bermanfaat oleh mayoritas siswa, namun beberapa siswa

menginginkan durasi pelatihan yang lebih panjang dan penjelasan materi yang lebih mendalam. Secara keseluruhan, pelatihan dinilai cukup membantu dalam pengembangan produk atau ide startup, dengan sebagian besar peserta merekomendasikan pelatihan ini kepada teman atau kolega mereka.

Penyajian Data:

- Kehadiran dan Penggunaan Aplikasi:** Mayoritas siswa aktif menggunakan aplikasi Sketchbook di smartphone mereka untuk menggambar dan mewarnai. Namun, masih ada kesulitan dalam menguasai teknik lanjutan, terutama pada fitur-fitur aplikasi yang lebih kompleks.
- Harapan dan Keterampilan yang Dicapai:** Sebagian besar siswa berharap bisa menghasilkan ilustrasi digital dengan kualitas profesional setelah mengikuti pelatihan. Meskipun ada beberapa siswa yang merasa kesulitan, mereka tetap berusaha dan berharap untuk menguasai teknik menggambar cepat di smartphone.
- Kesulitan dan Tantangan:** Siswa mengidentifikasi beberapa tantangan utama, seperti keterbatasan layar kecil pada smartphone dan kesulitan dalam mengontrol presisi gambar. Mereka juga merasa aplikasi mobile kurang lengkap dibandingkan dengan software desktop.
- Umpan Balik Terhadap Pelatihan:** Umumnya, peserta merasa pelatihan ini bermanfaat dan dapat diterapkan dalam pekerjaan mereka, dengan sebagian besar memberi rating tinggi terhadap pelatihan. Namun, mereka menginginkan waktu pelatihan yang lebih panjang dan lebih banyak latihan langsung.

V. KESIMPULAN

Pelatihan ilustrasi digital menggunakan aplikasi Sketchbook berbasis smartphone telah memberikan manfaat yang signifikan bagi siswa, terutama dalam mendukung pengembangan ide kreatif dan produk untuk startup mereka. Meskipun ada tantangan dalam proses pembelajaran yang memerlukan waktu adaptasi lebih lama, siswa menghadapi kesulitan pada tahap awal menggambar manual dan pengalihan ke media digital. Mereka juga masih kesulitan menguasai teknik lanjutan dalam aplikasi digital, terutama dalam menjaga presisi dan kontrol garis. Kendala teknis lainnya mencakup keterbatasan layar kecil pada smartphone dan kurangnya fitur dibandingkan aplikasi desktop. Berdasarkan hasil kuisioner, disarankan untuk memperpanjang durasi pelatihan, memberikan lebih banyak latihan langsung, dan menambah kedalaman materi yang diajarkan agar siswa dapat lebih mudah memahami dan menguasai teknik ilustrasi digital secara lebih efektif. Pelatihan ini secara keseluruhan berhasil membekali siswa dengan keterampilan ilustrasi digital yang tidak hanya dapat diterapkan langsung, tetapi juga mendukung mereka dalam menciptakan konten visual yang inovatif untuk memperkuat branding dan pemasaran startup mereka.

UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih terutama ditujukan kepada Universitas Primakara. Ucapan terima kasih disampaikan kepada SMK Wira Harapan Dalung yang membantu pelaksanaan kegiatan Pengabdian.

DAFTAR PUSTAKA

- Dr. Umar Sidiq, M.Ag Dr. Moh. Miftachul Choiri, MA. 2019. *Metode Penelitian Kualitatif Di Bidang Pendidikan*. Vol. 53.
- Fajriyah, K., W. Priyanto, M. F. A. Untari, and ... 2024. "Pelatihan Penyusunan Bahasa Ajar Berbasis Gambar Ilustrasi Guru Sekolah Dasar Di Kecamatan Gayamsari Semarang." *JAMU: Jurnal Abdi ...* 4(02):100–107.
- Hesti, Wening, Nawa Ruci, and Indah Chrysanti Angge. 2021. "Pelatihan Menggambar Digital Dengan Media Handphone Melalui Aplikasi Sketchbook." *Unikama* 5(November):147–53.
- Imanina, Kafilah. 2020. "Penggunaan Metode Kualitatif Dengan Pendekatan Deskriptif Analitis Dalam Paud." *Jurnal Ilmiah Kajian Ilmu Anak Dan Media Informasi PAUD* 5(229):45–48.
- Izhar, Izhar, Fatahillah Fatahillah, Rahma Faelasofi, and Yesi Budiarti. 2024. "Desain Pembelajaran Berbasis Proyek Dalam Ekosistem Ubiquitous Learning Mata Kuliah Wajib Kurikulum Bahasa Indonesia Pada Universitas Muhammadiyah Pringsewu." *Anterior Jurnal* 23(1):43–51. doi: 10.33084/anterior.v23i1.6230.
- M Naimar. 2022. "Penggunaan Aplikasi Berbasis Smartphone (Ibis Paint X) Untuk Pengembangan Desain Busana." *Unsyiah* 7. No. 4(November):1–20.
- Nugraha, Aryan Eka Prastya. 2017. "Jurnal NUSAMBA Vol2 No.1 2017." *Jurnal Nusamba* 2(1):1–9.
- Nugroho, Rizki Wiji, and Dyan Evita Santi. 2023. "Application of DKV Learning to Increase Student Creativity." *International Conference on Humanity Education and Society (ICHES)* 2(1):1–8.
- Purwasih, Ratni, and Dewi Safitri Elshap. 2021. "Belajar Bersama Covid-19:Review Impelementasi, Tantangan Dan Solusi Pembelajaran Daring Pada Guru-Guru Smp." *AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika*

10(2):940. doi: 10.24127/ajpm.v10i2.3545.

SMK WIRA HARAPAN. n.d. "SMKS WIRA HARAPAN SMK PARIWISATA DAN TEKNOLOGI TERBAIK DI KABUPATEN BADUNG." Retrieved November 12, 2016 (<https://smkwiraharapan.sch.id/>).

Yusa, I. M. M., I. G. A. S. Anggara, B. Muhdaliha, I. G. N. A. Y. Putra, D. Prasetyo, N. Ramadhani, N. Nurhadi, A. T. Negoro, A. D. Saputro, and R. W. Putra. 2024. *Ilustrasi Digital: Teori Dan Penerapan*. Pertama. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.