

Pelatihan Fashion Design Digital sebagai Upaya Peningkatan Kompetensi Siswa SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang

Digital Fashion Design Training as an Effort to Improve the Competence of Students of SMKS Prince Antasari Deli Serdang

Joko Bintarto^{1*}, John²

^{1,2} Universitas Potensi Utama, Indonesia

Alamat: JL. KL. Yos Sudarso Km. 6,5 No. 3-A, Tanjung Mulia, Tj. Mulia, Kec. Medan Deli, Kota Medan, Sumatera Utara 20241

Korespondensi penulis : ribintarto@gmail.com*

Article History:

Received: Januari 17, 2025;

Revised: Januari 31, 2025;

Accepted: Februari 10, 2025;

Published : Februari 12, 2025;

Keywords: training, digital fashion design, corel draw,

Abstract: The objective of this training program is to enhance the knowledge and skills of 11th-grade students in the Fashion Design Program at SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang in creating digital fashion designs using CorelDRAW. The training aims to improve students' ability to design fashion digitally, assess the skills they have acquired, and evaluate their satisfaction with the learning process using CorelDRAW software. The training was attended by 36 students from the 11th grade of the Fashion Design Program. The activities were conducted through material presentations, discussions, guided assignments, and program evaluations. Through this training, students gained a better understanding of digital fashion design and improved their ability to create proportionate body sketches and digital fashion illustrations using CorelDRAW software. The results of the training indicate that the objectives were successfully achieved. A total of 90% of participants expressed that they were "very satisfied" with the training, while 10% rated it as "satisfying." Additionally, 95% of the participants gave a score of 3, indicating a high level of satisfaction, and 2% rated it as "satisfying." Based on these findings, it can be concluded that the digital fashion design training using CorelDRAW was highly beneficial and provided significant advantages for students, teachers, and the school as a whole.

Abstrak

Tujuan kegiatan pelatihan ini adalah : 1) meningkatkan pengetahuan siswa SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang Program Keahlian Tata Busana kelas XI dalam mendesain busana secara digital menggunakan corel draw; 2) meningkatkan keterampilan siswa SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang Program Keahlian Tata Busana kelas XI dalam mendesain busana secara digital menggunakan corel draw; 3) mengetahui hasil keterampilan yang dicapai SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang Program Keahlian Tata Busana kelas XI dalam mendesain busana secara digital menggunakan corel draw, serta mengetahui kepuasan peserta pelatihan dalam mempelajari materi desain digital menggunakan software corel draw. Kegiatan pelatihan diikuti oleh 36 orang siswa SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang Program Keahlian Tata Busana kelas XI. Secara rinci kegiatan dilakukan dengan paparan materi, diskusi, penugasan dengan bimbingan, dan evaluasi pelaksanaan kegiatan. Hasil kegiatan sebagai berikut: 1) Peningkatan pengetahuan dan ketrampilan siswa prakarya SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang Program Keahlian Tata Busana kelas XI dapat dilakukan melalui kegiatan pelatihan pembuatan desain busana secara digital menggunakan corel draw. 2) keterampilan dari hasil pelatihan berupa gambar proporsi badan dan desain busana secara digital menggunakan software corel draw, 3) Tujuan pelatihan dapat tercapai sesuai target yang ditunjukkan dengan 90% menyatakan sangat puas dan 10% termasuk dalam kategori puas, jadi dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain digital dengan menggunakan software corel draw termasuk dalam kategori sangat memuaskan bagi para siswa serta jika dilihat 95% pada skor 3 yaitu sangat memuaskan, dan 2 % menyatakan puas, jadi dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan termasuk dalam kategori sangat memuaskan sehingga pelatihan ini memberikan manfaat yang baik bagi sekolah,

guru dan siswa

Kata Kunci: Pelatihan, Jurnalistik, Presenter berita

1. PENDAHULUAN

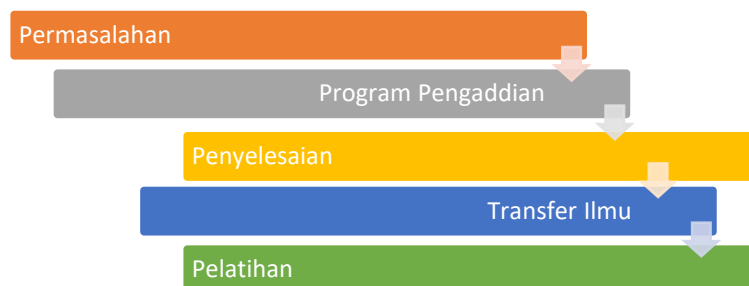
Perkembangan zaman yang dihadapi saat ini selalu berhubungan dengan digitalisasi yang tidak dapat dipungkiri menjadi sebuah kebutuhan di setiap lini kehidupan. Peningkatan kompetensi siswa, dalam hal ini juga dipertaruhkan karena setiap siswa harus mampu mengikuti perkembangan zaman tanpa mengenal usia, gender, waktu dan kesempatan. Setiap siswa harus mampu meningkatkan kompetensinya di berbagai kegiatan sesuai dengan bidangnya terutama dalam menghadapi era digital. Dengan demikian peran siswa dalam belajar mandiri dan aktif merupakan hal yang harus diperhatikan untuk dapat memenuhi tuntutan global yang serba digilat dan cepat karena substansi kajian dan konteks pembelajaran selalu berkembang dan berubah menurut dimensi ruang dan waktu” (Ahmad et al., 2023; Himmah, Mahanani, & Elvera, 2023). Terjadinya perkembangan yang serba digital turut mengubah kurikulum pendidikan yang harus serba digital pula. Hal ini terjadi pada pendidikan di SMK Tata Busana. Pada SMK Tata busana yang notabene harus memiliki keterampilan dalam membuat sebuah produk juga dituntut untuk dapat membuat desain busana secara digital. Permasalahan terjadi ketika banyak sekali perkembangan software desain digital namun para guru kurang mampu mengikutinya dengan berbagai alasan baik dalam kesibukan mengajar, kegiatan administrasi sekolah hingga mengurus keluarga masing-masing dan lain sebagainya (Melianah Melianah, 2022). Hal ini tentunya dapat menghambat kemajuan siswa-siswi di SMK Tata Busana.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan pengabdian kepada para siswa di SMK Tata Busana ternyata para siswa sangat kurang menguasai digitalisasi dalam hal pembelajaran desain busana. Selama ini desain yang diajarkan masih pada pembelajaran manual menggunakan kertas dan alat tulis lainnya. Hal ini tidak dapat dibiarkan terus-menerus karena zaman akan selalu menuntut siswa mampu untuk menguasai software desain digital (Lita, Meuthia, Surya, & Rahmi, 2022). Adapun Software digital yang paling sederhana dan mudah untuk dipelajari salah satunya adalah Corel Draw di mana software tersebut merupakan software dasar dari grafis/menggambar digital yang tentunya dapat digunakan untuk mendesain busana (Yanto, Kesuma, Alfiarini, Apriadi, & Etriyanti, 2022). Bestari mengatakan bahwa, desain merupakan suatu rancangan atau gambaran suatu objek atau benda yang disusun dari warna, bentuk, ukuran, tekstur, dan garis menjadi suatu yang menarik antara satu dengan bagian lainnya (Bestari & Ishartiwi, 2016), sedangkan dalam

bidang busana, desain busana adalah bentuk rumusan dari suatu proses pemikiran, pertimbangan dan perhitungan seorang desainer yang dituangkan dalam bentuk gambar, di mana desain bukanlah hanya sekedar gambar. Desain merupakan pedoman bagi seorang perancang atau pembuat busana untuk mewujudkan pakaian dalam bentuk sebenarnya (Indarti, 2020). Ketidakmampuan para siswa SMK merupakan penghambat utama yang harus segera ditemukan solusinya agar tuntutan perkembangan zaman dapat dihadapi dengan baik. Dengan penguasaan desain digital mampu membawa para siswa untuk dapat berkembang baik dalam karier ke depannya (Sulusyawati, 2021). Berdasarkan kondisi yang dijelaskan di atas, tim pengabdian yang terdiri dari para dosen desain komunikasi visual dapat menarik kesimpulan terkait permasalahan yang muncul. Pertama, bagaimana cara meningkatkan kompetensi siswa di bidang desain busana digital, kedua bagaimana cara siswa dalam membuat desain busana digital dengan baik.

2. METODE

Kegiatan PPM ini diawali dengan analisis kebutuhan siswa SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang yang dapat dijelaskan pada bagan berikut ini :



Gambar 1. Kerangka Pemecahan Masalah

Berdasarkan analisis permasalahan yang muncul oleh siswa SMKS Pangeran Antasari terkait dengan permasalahan desain digital yang sama sekali belum diterima oleh siswa di SMK menggerakkan pengabdian untuk dapat menyelesaikan permasalahan tersebut. Sasaran pelatihan merupakan siswa SMKS Pangeran Antasari kelas XI sejumlah 36 siswa dilaksanakan secara tatap muka di laboratorium komputer sekolah.

Metode yang digunakan dalam pelatihan tersebut adalah ceramah, tanya jawab, demonstrasi, penugasan dan praktik (Cahya, Rahmadani, Wijiningrum, & Swasti, 2021). Metode ini dilakukan untuk memberikan pemahaman kepada siswa terkait dengan pemahaman pengetahuan terkait materi desain digital yang dilakukan dengan ceramah memberikan pemahaman secara kognitif agar siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik, metode tanya jawab memberikan kesempatan bagi siswa untuk lebih jelas dalam

pemahaman materi untuk di praktikkan secara langsung dan secara tidak langsung memberikan pengalaman secara afektif bagi siswa. Penugasan diberikan kepada para siswa untuk melatih psikomotor siswa yang kemudian siswa langsung mempraktikkan penugasan yang diberikan. Tugas yang diberikan membuat proporsi tubuh wanita dan desain busana secara digital menggunakan *software Corel Draw*.

Kegiatan pembelajaran dilaksanakan lima kali pertemuan dengan rincian dua kali pembelajaran secara langsung dan tiga kali dilaksanakan pendampingan secara daring melalui konsultasi di whatsapp dan zoom meeting. Evaluasi dilaksanakan pada saat siswa mengerjakan tugas dan setelah dilaksanakan pelatihan untuk mengetahui keefektifan kegiatan pelatihan yang dilaksanakan.

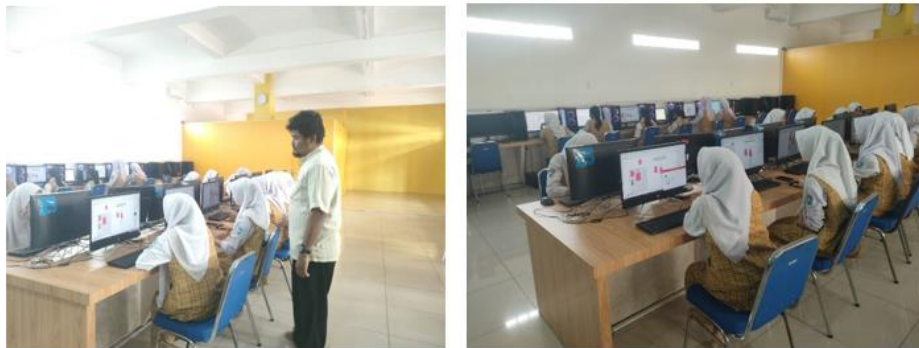
3. HASIL

Materi desain digital yang diberikan berupa pelatihan pembuatan *fashion design* digital dengan menggunakan *software Corel Draw* di mana *software* tersebut dirasa sesuai karena merupakan *software* dasar pembuatan grafis, dengan permasalahan siswa yang belum mengenal desain digital. Kegiatan pelatihan dilaksanakan secara tatap muka dan daring. Secara efektif pelatihan tersebut dilaksanakan secara tatap muka. Pelatihan dilaksanakan pada bulan Januari 2025 dengan melibatkan dosen sebagai pengabdian sekaligus sebagai pendamping dan siswa sebagai subyek yang dilatih, berikut kegiatan pelatihan *corel draw* yang dilakukan di laboratorium komputer sekolah. Sebelum melaksanakan kegiatan pelatihan pengabdian melakukan instalasi *software corel draw* pada komputer sekolah. Setelah instalasi siap digunakan maka pelatihan sudah dapat dilaksanakan. Kegiatan pelatihan hari pertama meliputi penjelasan mengenai desain digital berbasis *coreldraw* dengan materi pembuatan proporsi badan wanita. Setelah mendapatkan penjelasan mahasiswa diarahkan untuk dapat mempraktikkan tugas yang telah diberikan, Adapun kegiatan tersebut terlaksana dengan baik.



Gambar 2. Pelaksanaan Pelatihan CorelDRAW

Pelaksanaan pelatihan *corel draw* pada hari pertama berjalan dengan lancar yang kemudian dilanjutkan dengan penyelesaian di hari kedua yaitu secara daring. Hasil yang dicapai pada pertemuan pertama yakni menggambar proporsi tubuh wanita sesuai dengan ukuran yang baik. Pertemuan berikutnya yaitu dilaksanakan satu minggu setelah diadakan pelatihan di hari pertama dengan materi mendesain busana pada proporsi tubuh wanita yang telah dibuat sebelumnya. Adapun materi pelatihan berupa materi mengenai desain busana, layering, transparansi, penyelesaian desain busana, *export* gambar pada format *JPG/PNG/PDF*. Hasil karya berupa desain busana casual atau pesta sesuai dengan kemampuan dan kreativitas masing-masing siswa. Adapun kegiatan pelatihan dapat dilihat pada gambar berikut ini



Gambar 3. Latihan Mendesain Mockup Busana

Pelaksanaan kegiatan pelatihan hari ketiga berjalan lancar dan siswa dapat menghasilkan desain busana dengan baik berdasarkan dari materi yang disampaikan. Penyelesaian desain busana dilaksanakan dengan pendampingan secara daring yang nantinya di hari kelima diadakan evaluasi pelatihan. Hasil dari pelatihan desain digital dengan *corel draw* dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 4. Hasil Karya Pelatihan (Desain Mockup Kemeja)



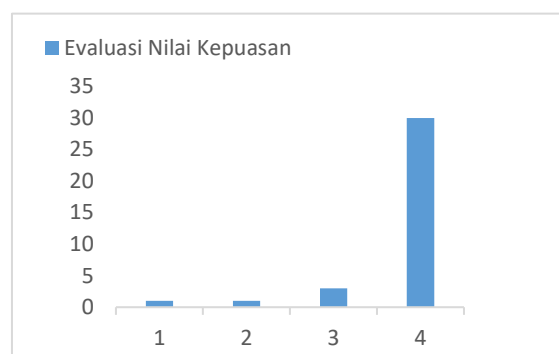
Gambar 5. Hasil Karya Pelatihan (Desain Busana Wanita)

Pelatihan desain digital menggunakan *software corel draw* telah dilaksanakan dengan baik. Evaluasi ketercapaian telah berhasil dilaksanakan dengan 36 siswa telah menyelesaikan *project* dengan baik. Evaluasi dilakukan dengan penyebaran angket kepuasan yang diisi oleh para peserta pelatihan. Adapun penilaian dilihat dari aspek kepuasan, dan aspek

kebermanfaatan kegiatan pelatihan. Penilaian dilihat dari skor antara 1 sampai dengan 4. Skor penilaian:

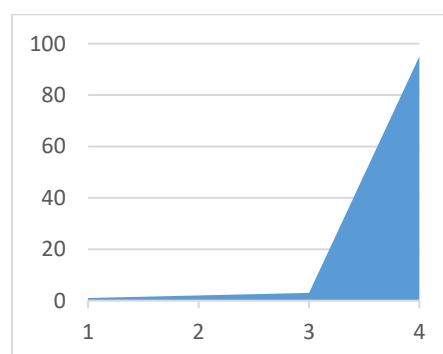
- 4: Sangat Puas
- 3: Puas
- 2: Kurang Puas
- 1: Tidak Puas

Melalui evaluasi yang telah dilaksanakan diharapkan dapat memberikan manfaat yang baik bagi sekolah khususnya para siswa. Dari penilain yang dilakukan pada 36 siswa maka didapatkan hasil berikut ini.



Gambar 6. Grafik Evaluasi Nilai Kepuasan

Berdasarkan data grafik di atas menunjukkan 90% menyatakan sangat puas dan 10% termasuk dalam kategori puas, jadi dapat disimpulkan bahwa pelatihan desain digital dengan menggunakan *software corel draw* termasuk dalam kategori sangat memuaskan bagi para siswa. Selain dari aspek kepuasan penilaian juga dilihat dari aspek kebermanfaatan kegiatan pelatihan, Adapun penilaian dari peserta dapat dilihat pada grafik berikut ini.



Gambar 7. Aspek kebermanfaatan pelatihan

Berdasarkan grafik di atas maka dapat dilihat 95% pada skor 3 yaitu sangat memuaskan, dan 2 % menyatakan puas, jadi dapat disimpulkan bahwa pelatihan yang dilaksanakan

termasuk dalam kategori sangat memuaskan sehingga pelatihan ini memberikan manfaat yang baik bagi sekolah, Khususnya para siswa. Dalam pembelajaran terdapat empat macam kompetensi (pedagogik, kepribadian, sosial dan profesional) menjadi kembali dipertanyakan saat siswa tersebut tidak menguasai teknologi digital sesuai perkembangan zaman (Jamin, 2018). Yakni apakah kriteria kompetensi tersebut masih memadai, atau sudah tidak memadai lagi, sehingga perlu adanya penyempurnaan. Pada kompetensi pedagogik sudah dimasukkan keharusan pemanfaatan teknologi pembelajaran; dan pada kompetensi sosial sudah dimasukkan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi secara fungsional. Namun demikian, kriteria kompetensi pedagogik dan sosial tersebut masih perlu disempurnakan karena beberapa alasan. Seseorang yang hidupnya selalu mengikuti perkembangan teknologi digital akan tidak pernah berhenti untuk menyediakan waktu Suheri, Rosmawiah, Effrata, & Wisman, (2020), pikiran dan dana untuk mengadakan, mencari dan memburunya, karena tanpa itu, kelengkapan sarana dan prasarana kehidupannya akan terasa kurang, dan *social psychology*-nya akan terasa terganggu, ia merasa dirinya sebagai orang yang kurang *up to date* (Suheri et al., 2020). Dengan adanya pelatihan yang dilakukan oleh tim pengabdian diharapkan dapat meng-*upgrade* kemampuan guru dan siswa dalam menguasai pembuatan desain *fashion* digital bagi para siswa SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang. Oleh karena itu SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang memiliki potensi untuk menerapkan hal tersebut yaitu mengembangkan keterampilan digital dalam hal mendesain busana dengan menggunakan *software Corel Draw*. SMKS Pangeran Antasari adalah salah satu SMK Swasta yang berada di Kabupaten Deli Serdang yang memiliki beberapa program keahlian Tata Busana. Dengan kondisi yang demikian pelatihan ini dirasa sangat tepat diadakan di sekolah tersebut sehingga para guru dan siswa menjadi melek digital untuk memenuhi kebutuhan industri fashion saat ini dan di masa yang akan datang. Melalui beberapa langkah pelatihan yang diberikan, selain dapat menguasai *software* digital, para siswa juga paham dalam membuat desain *fashion* digital dengan baik. Sebagai tambahan materi perlu pula diarahkan pada trend busana yang sedang berkembang saat ini sehingga desain yang dibuat tidak monoton dan ketinggalan jaman didukung dengan *pose* yang sesuai dengan proporsi badan yang baik. Pelatihan yang diberikan terkait dengan literasi desain *fashion digital* dirasa sangat tepat untuk memecahkan masalah pada para guru dan siswa. Hal yang paling penting adalah bagaimana para siswa dapat mengikuti perkembangan desain digital untuk kepentingan karier masa depan. Harapan utama dari pelatihan ini adalah untuk mengupayakan peningkatan kompetensi siswa SMK Tata Busana dalam hal penguasaan desain *fashion* secara digital.

4. KESIMPULAN

Siswa kelas XI Program keahlian Tata Busana SMKS Pangeran Antasari Deli Serdang sebagai peserta pelatihan desain digital menggunakan software corel draw telah mengetahui serta memahami cara membuat desain busana secara digital mulai dari membuat proporsi badan hingga ke pembuatan desain secara utuh dengan mendesain busana kerja, kasual atau pesta. Melalui pelatihan mendesain busana dengan corel draw inidiharapkan dapat memberikan dampak yang positif bagi warga sekolah khususnya program keahlian tata busana yang berdampak baik pada keahlian sebagai bekal karier di masa mendatang. Desain digital di bidang tata busana sangat dibutuhkan di dunia industri, sehingga dengan adanya pelatihan ini dapat bermanfaat. Adapun hasil yang di capai pada pelatihan ini pada aspek kepuasan dan kebermanfaatan pelatihan termasuk dalam kategori sangat baik karena di atas 95% peserta pelatihan merasa sangat puas dengan adanya pelatihan ini. Hasil dari pelatihan ini berupa kemampuan atau keterampilan membuat desain busana secara digital dengan menggunakan software corel draw sebagai dasar pengembangan desain digital menggunakan aplikasi lain ke depannya

DAFTAR REFERENSI

- Ahmad, Ahmad, Tiara Sari, Adelia Jihan, Wardana, Ahmad Hadziq, Rosyid, Moch Nur Ilham, Widiyanto, Edi, & Rasyad, Ach. (2023). Tren Perkembangan Pendidikan NonFormal. *Jurnal Pendidikan (Teori Dan Praktik)*, 7(2), 76–82. <https://doi.org/10.26740/jp.v7n2.p76-82>
- Bestari, Afif Ghurub, & Ishartiwi, Ishartiwi. (2016). Pengaruh Penggunaan Media Mood Board Terhadap Pengetahuan Desain Busana Pada Mahasiswa Pendidikan Teknik Busana. *Jurnal Inovasi Teknologi Pendidikan*, 3(2), 121. <https://doi.org/10.21831/jitp.v3i2.8006>
- Cahya, Agus Dwi, Rahmadani, Daru Amanta, Wijiningrum, Ary, & Swasti, Fierna Fajar. (2021). Analisis pelatihan dan pengembangan sumber daya manusia. *YUME: Journal of Management*, 4(2).
- Dalyono, Bambang, & Agustina, Dwi Ampuni. (2016). Guru profesional sebagai faktor penentu pendidikan bermutu. *Bangun Rekaprima: Majalah Ilmiah Pengembangan Rekayasa, Sosial Dan Humaniora*, 2(2, Oktober).
- Fahrozy, Fazrul Prasetya Nur, Iskandar, Sofyan, Abidin, Yunus, & Sari, Mia Zultrianti. (2022). Upaya Pembelajaran Abad 19-20 dan Pembelajaran Abad 21 di Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 3093–3101. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2098>
- Hasriadi, H. (2022). Metode Pembelajaran Inovatif di Era Digitalisasi. *Jurnal Sinestesia*, 12(1), 136–151.

- Himmah, Laila Nurul, Mahanani, Chytra, & Elvera, Resi Sepsilia. (2023). Pelatihan Pembuatan Desain Busana Secara Digital Bagi Peserta Didik SMK Tata Busana di Yogyakarta. *Abdi Seni*, 14(1), 52–59.
- Indarti, Indarti. (2020). Metode Proses Desain dalam Penciptaan Produk Fashion dan Tekstil. *BAJU: Journal of Fashion & Textile Design Unesa*, 1(2), 128–137. <https://doi.org/10.26740/baju.v1n2.p128-137>
- Jamin, Hanifuddin. (2018). Upaya meningkatkan kompetensi profesional guru. *At-Ta'dib: Jurnal Ilmiah Prodi Pendidikan Agama Islam*, 19–36.
- Lita, Ratni Prima, Meuthia, Meuthia, Surya, Sari, & Rahmi, Devi Yulia. (2022). Inovasi Produk Berbasis Desain Digital pada Tenun Kubang di Kabupaten Limapuluh Kota. *JPPM (Jurnal Pengabdian Dan Pemberdayaan Masyarakat)*, 4(2), 345. <https://doi.org/10.30595/jppm.v4i2.7180>
- Melianah Melianah. (2022). Peningkatan Kemampuan Mengajar Guru Selama Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 189–203. <https://doi.org/10.55606/jpbb.v1i1.869>
- Suheri, Ana, Rosmawiah, Rosmawiah, Effrata, Effrata, & Wisman, Yossita. (2020). Guru Profesional Di Era Digital. *Jurnal Ilmiah Kanderang Tingang*, 11(2), 278–291.
- Sulusyawati, Heni. (2021). Pengaruh Dukungan Sosial Teman Sebaya Terhadap Perencanaan Karier Siswa. *Jurnal Bikotetik (Bimbingan Dan Konseling: Teori Dan Praktik)*, 5(1), 13–16. <https://doi.org/10.26740/bikotetik.v5n1.p13-16>
- Yanto, Robi, Kesuma, Hendra Di, Alfiarini, Alfiarini, Apriadi, Deni, & Etriyanti, Endang. (2022). Pelatihan Aplikasi Coreldraw Dalam Peningkatan Hardskill Siswa Menghadapi Dunia Kerja. *RESWARA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 3(1), 129–134. <https://doi.org/10.46576/rjpkm.v3i1.1571>
- Zamista, Adelia Alfama, Rahmi, Hanifatul, Sellyana, Ari, Industri, Teknik, Informatika, Teknik, Tinggi, Sekolah, & Dumai, Teknologi. (2020). Sinergi Guru dan Orangtua dalam Memotivasi Siswa Selama Pembelajaran Masa COVID-19 Teacher and Parent Synergy in Motivating Students During COVID-19 Era of Learning adanya jaringan