



Pengembangan kompetensi guru dan peserta didik keahlian busana dalam mendesain busana digital dengan Ibis Paint X di SMK Sukapura Tasikmalaya

Cucu Ruhidawati¹, Mila Karmila², Katiah³, Win Win Wiana⁴, Asri Wibawa Sakti⁵
^{1,2,3,4,5}Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung, Indonesia
cucuruhidawati@upi.edu¹

ABSTRACT

This community service activity is a follow-up to the mentoring program of the Center of Excellence Vocational School implemented at Sukapura Tasikmalaya Vocational School. The knowledge and skills of fashion design teachers in digital design still need strengthening and development. This condition is one of the bases for implementing community service by lecturers of the Fashion Design Education Study Program, FPTI UPI. Based on these conditions, the proposed community service program based on expertise in the field of science aims to realize a follow-up program from the results of the mentoring of the SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) fashion expertise carried out by Lecturers of the Fashion Design Education Study Program, FPTI UPI. The impact of this program is expected to increase the ability of teachers and students with fashion expertise at SMK PK Sukapura Tasikmalaya to design clothes digitally using the "Ibis Paint X" program. The method used in this community service is carried out by action research, through several steps, including: 1) Planning, at this stage, the team makes preparations starting from preparing proposals, searching for data, potential, problems and coordinating with SMK PK program targets related to the Agency and DUDIKA; 2) Implementation, at the implementation stage, Research, Action and Evaluation of training / mentoring results are carried out as material in the preparation of further Research and Action to realize SMK PK fashion expertise; 3) Monitoring is carried out during the training / mentoring process and after the activity is completed; 4) Evaluation; and 5) Follow-up. Through community service activities, it can be observed that there is an increase in the ability to design clothes digitally, especially with Ibis Paint X, for teachers and students at SMK Sukapura Tasikmalaya.

ARTICLE INFO

Article History:

Received: 11 Aug 2024
Revised: 8 Dec 2024
Accepted: 13 Dec 2024
Available online: 20 Dec 2024
Publish: 27 Dec 2024

Keywords:

competences; design; Ibis Paint X; teacher competencies

Open access

Jurnal Abmas
It is a peer-reviewed open-access journal

ABSTRAK

Kegiatan pengabdian masyarakat ini merupakan tindak lanjut dari program pendampingan SMK Pusat Keunggulan yang dilaksanakan di SMK Sukapura Tasikmalaya. Pengetahuan dan keterampilan Guru Tata Busana dalam mendesain secara digital masih membutuhkan penguatan dan pengembangan. Kondisi ini merupakan salah satu dasar di dalam pelaksanaan pengabdian oleh dosen Prodi Pendidikan Tata Busana FPTI UPI. Berdasarkan kondisi tersebut, program pengabdian kepada masyarakat berbasis kepakaran bidang ilmu yang diusulkan ini bertujuan untuk mewujudkan program tindak lanjut dari hasil pendampingan SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) keahlian busana yang dilakukan oleh Dosen program Prodi Pendidikan Tata Busana FPTI UPI. Dampak dari program ini diharapkan meningkatnya kemampuan guru dan peserta didik keahlian busana di SMK PK Sukapura Tasikmalaya dalam mendesain busana secara digital menggunakan program "Ibis Paint X. Metode yang digunakan dalam pengabdian kepada masyarakat ini dilakukan dengan kaji tindak atau action research, melalui beberapa langkah, di antaranya: 1) Perencanaan, pada tahap ini, tim melakukan persiapan mulai dari penyusunan proposal, mencari data, potensi, permasalahan dan koordinasi dengan SMK PK sasaran program Dinas terkait dan DUDIKA; 2) Pelaksanaan, Pada tahap pelaksanaan dilakukan Research, Action dan Evaluasi hasil pelatihan / pendampingan sebagai bahan di dalam penyusunan Research dan Action lanjutan untuk mewujudkan SMK PK keahlian busana; 3) Monitoring dilakukan selama proses pelaksanaan pelatihan/pendampingan dan pasca kegiatan selesai; 4) Evaluasi; dan 5) Tindak lanjut. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat dapat diamati adanya peningkatan kemampuan mendesain busana secara digital khususnya dengan Ibis Paint X pada guru dan peserta didik di SMK Sukapura Tasikmalaya.

Kata Kunci: Ibis Paint x; kompetensi; kompetensi guru; mendesain

How to cite (APA Style)

Ruhidawati, C., Karmila M., Katiah, K., Wiana, W. W., & Sakti, A. W. (2024). Pengembangan kompetensi guru dan peserta didik keahlian busana dalam mendesain busana digital dengan Ibis Paint X di SMK Sukapura Tasikmalaya. *Jurnal Abmas*, 24(2), 169-174.

Peer review

This article has been peer-reviewed through the journal's standard double-blind peer review, where both the reviewers and authors are anonymised during review.

Copyright



2024, Cucu Ruhidawati, Mila Karmila, Katiah, Win Win Wiana, Asri Wibawa Sakti. This an open-access is article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International (CC BY-SA 4.0) <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>, which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original author, and source are credited. *Corresponding author: cucuruhidawati@upi.edu

INTRODUCTION

Peran perguruan tinggi sangat strategis bermitra dengan Dunia Usaha Dunia Industri dan Dunia Kerja (DUDIKA) yang sudah menjadi mitra SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) atau yang sedang dirintis, di mana sekaligus pendamping dapat merintis untuk melaksanakan kemitraan dalam konteks Tri Darma Perguruan Tinggi. Manfaat yang sangat relevan sekali adalah mengembangkan jaringan kemitraan program studi untuk mitra Praktik Industri mahasiswa, melakukan kegiatan pengembangan / penyempurnaan kurikulum program studi. Selain itu yang berkaitan dengan darma ke 2 yaitu penelitian dan darma ke 3 pengabdian kepada masyarakat.

Tindak lanjut dari hasil pendampingan SMK PK oleh perguruan tinggi khususnya oleh Universitas Pendidikan Indonesia merupakan tahapan yang perlu dilakukan dalam bentuk pengabdian kepada masyarakat dan penelitian oleh dosen atau mahasiswa. Tahapan ini dilakukan agar terjadi kesinambungan program yang saling menguatkan dengan harapan target SMK PK betul-betul dapat terwujud dengan baik. Tindak lanjut penguatan guru yang sesuai dengan bidang keahlian yang SMK jadikan unggulan, merupakan salah satu kebutuhan dari SMK PK dalam upaya mengembangkan keahlian SMK yang sejalan dengan kebutuhan dengan DUDIKA.

Guru SMK PK keahlian busana yang berada di Tasikmalaya, dilihat dari sisi pengetahuan dan keterampilan mendesain busana secara digital masih membutuhkan penguatan dan pengembangan. Kompetensi sangat diperlukan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran di kelas (Nurhijrah *et al.*, 2022; Supiningsih, 2022). Kondisi ini merupakan salah satu dasar di dalam pelaksanaan pengabdian oleh dosen Program Studi Pendidikan Tata Busana FPTI UPI. Selain itu agar terdapat kesinambungan program kemitraan antara SMK PK khususnya SMKS Sukapura dengan UPI dalam mengembangkan kemampuan guru khususnya dalam membuat desain busana secara digital.

Pemanfaatan teknologi digital dalam membuat desain busana, menjadi hal yang sangat penting untuk dilakukan oleh guru sebagai upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pembuatan desain busana secara digital juga menjadi salah satu bentuk penggunaan teknologi pada proses pembelajaran yang dilakukan oleh peserta didik (Himmah *et al.*, 2023). Guru juga perlu mendampingi pada proses tersebut sehingga tidak hanya peserta didik yang harus menggunakan teknologi, tetapi guru juga harus sama-sama bisa menggunakannya agar dapat memberikan tutorial kepada peserta didik (Desvianasari & Prasetyaningtyas, 2022). Di Era 4.0 hampir seluruh aktivitas manusia sangat ditunjang dengan perkembangan teknologi digital, termasuk dalam proses pembuatan desain busana. Sebagai bentuk adaptasi terhadap dunia industri/DUDIKA khususnya industri desain busana. Maka setiap guru di SMK keahlian busana dituntut untuk memiliki ilmu pengetahuan dan ketrampilan dalam membuat desain busana secara digital untuk membantu dalam mewujudkan kreativitas dalam membuat desain, mengomposisikan unsur-unsur dan prinsip-prinsip desain sesuai dengan tujuan yang sudah ditetapkan.

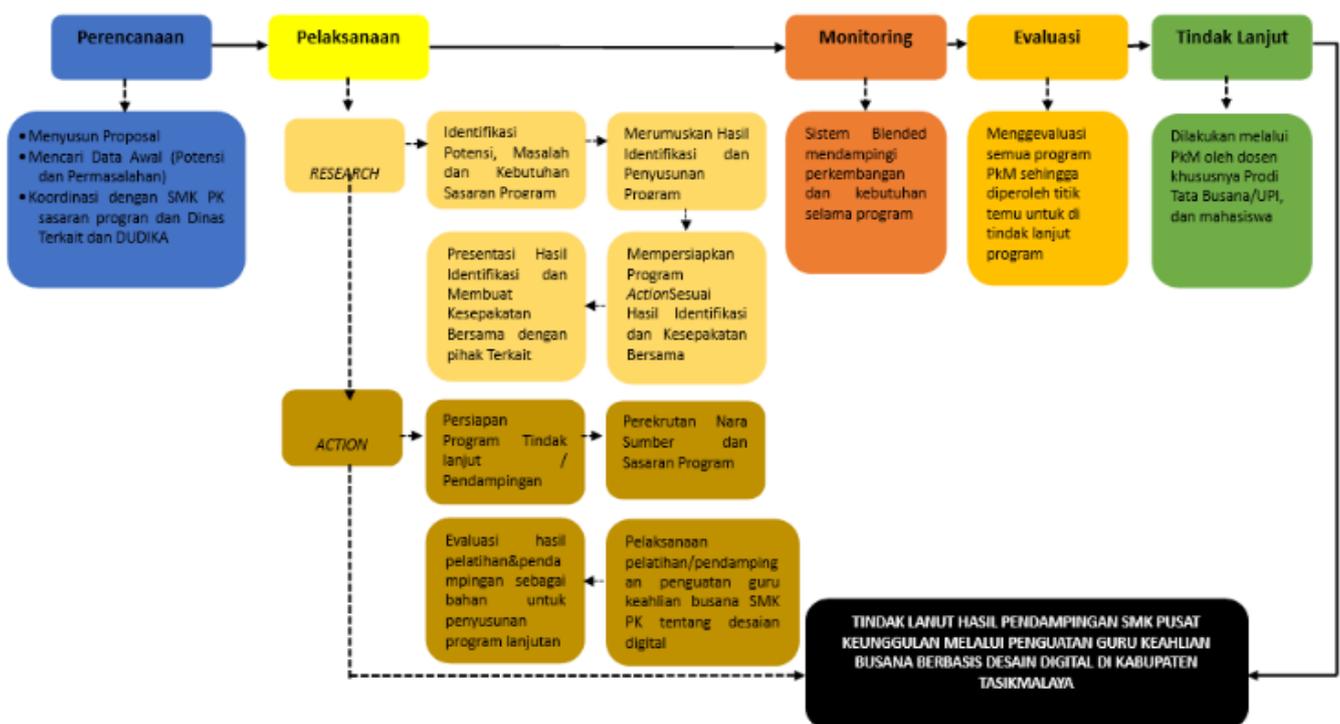
Ibis Paint X merupakan aplikasi pada smartphone yang digunakan untuk menggambar yang dapat digunakan secara *online* maupun *offline*. Aplikasi ini menjadi salah satu aplikasi yang digunakan pada pembelajaran desain busana secara digital. Ibis Paint X memiliki berbagai macam fitur yang diperlukan untuk menciptakan karya seperti berbagai macam bentuk kuas, material, filter, *screen tone*, *text tool*, pemisah bingkai dan mendukung perangkat tambahan seperti *stylus pen* dan sejenisnya. Ibis Paint X ini mudah digunakan dan bisa dimanfaatkan oleh guru dan peserta didik.

Sebagai bentuk upaya untuk peningkatan kompetensi guru dalam pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, Program Studi Pendidikan Tata Busana FPTI UPI melakukan kegiatan pendampingan sebagai bagian dari pelaksanaan pengabdian kepada masyarakat di SMKS Sukapura. Pendampingan biasanya dilakukan sebagai upaya untuk meningkatkan kompetensi khususnya pada pengabdian ini adalah guru, sehingga kompetensi dalam penguasaan teknologi dapat meningkat (Arifin *et al.*, 2022; Rahma *et al.*, 2021). Dengan meningkatnya kompetensi guru, diharapkan kompetensi peserta didik juga akan ikut meningkat dalam penggunaan teknologi pada proses pembelajaran. Melalui kegiatan pengabdian kepada masyarakat yang dilakukan oleh dosen Program Studi

Pendidikan Tata Busana FPTI UPI diharapkan adanya peningkatan dan penguatan keterampilan baik guru ataupun peserta didik di SMK khususnya di SMK Sukapura dalam membuat desain busana secara digital dengan aplikasi Ibis Paint X.

METHODS

Kegiatan pengabdian pada Masyarakat sebagai tindak lanjut dari hasil pendampingan SMK PK oleh Universitas Pendidikan Indonesia menggunakan metode kaji tindak atau *Action research*. *Action research* bertujuan untuk memberikan kontribusi baik pada tataran praktis kepedulian terhadap masalah khususnya dalam meningkatkan dan mengembangkan keterampilan membuat desain secara digital pada guru SMK Sukapura. Peserta yang mengikuti kegiatan pelatihan pembuatan desain busana digital ini sebanyak 10 guru dan 31 peserta didik keahlian busana dan juga DKV. Sampel dipilih berdasarkan pada kondisi kebutuhan peningkatan keterampilan mendesain digital pada guru dan juga peserta didik SMK Sukapura.



Gambar 1. Metodologi Pelaksanaan PkM Tindak Lanjut Hasil Pendampingan SMK PK Penguatan Guru Keahlian Busana
Sumber: Pengabdian 2024

Tahapan pelaksanaan kegiatan tersebut, yakni dapat dideskripsikan sebagai berikut:

1. Perencanaan yang dimulai dengan penyusunan proposal, mencari data, potensi, permasalahan dan koordinasi dengan SMK PK;
2. Pelaksanaan dimulai dengan *Research* (mengidentifikasi permasalahan guru di SMK), *action* (menyiapkan pelatihan, nara sumber, pelaksanaan pelatihan);
3. *Monitoring* dilakukan selama proses pelaksanaan pelatihan serta pendampingan dan pasca kegiatan selesai;
4. Evaluasi;
5. Tindak lanjut pada pengabdian ini dilakukan melalui pengabdian dosen khususnya Prodi Tata Busana maupun dosen UPI.

RESULTS AND DISCUSSION

Pelatihan dilaksanakan secara luring di SMK Sukapura Tasikmalaya. Pada kegiatan tersebut peserta diberikan pembekalan materi tentang membuat desain busana dengan aplikasi Ibis Paint X pada *smartphone* dan juga dilengkapi dengan media berupa modul pembuatan desain digital dengan Ibis Paint X. Proses pelatihan diikuti dengan kegiatan pendampingan. Ibis Paint X dipilih karena dapat digunakan oleh siapa saja dengan cukup mudah (Farkhatun, *et al.*, 2021).

Kegiatan pendampingan ini dilakukan oleh fasilitator yang bertujuan memberikan penguatan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat desain busana secara digital dengan Ibis Paint X, dimulai dari menyiapkan *template*, sumber ide, membuat lembar kerja, memasukkan *template*, membuat sketsa desain, *tracing* sketsa desain, pembuatan folder layer, memasukkan tekstur ke dalam desain, memberi warna pada desain, pemberian *shading* pada desain, memberi detail desain, melengkapi gambar desain (misalnya wajah) dan menyimpan gambar hasil akhir desain (Sholikhah *et al.*, 2023).

Kegiatan pendampingan dilanjutkan dengan kegiatan penguatan oleh fasilitator dengan memberikan waktu kepada peserta pendampingan yaitu perwakilan dari guru dan peserta didik, untuk mempresentasikan permasalahan terkait dengan kesulitan atau kendala yang dihadapi ketika membuat desain busana digital dengan Ibis Paint X, dan diakhiri dengan diskusi aktif dari seluruh peserta pelatihan. Strategi tersebut dilakukan sebagai upaya *brainstorming* untuk mencari solusi dari permasalahan yang ada, selain itu kegiatan ini menjadi upaya mewujudkan *mentoring* tutor sebaya bagi seluruh peserta pendampingan di SMK Sukapura sebagai objek pendampingan.

Pada kegiatan ini fasilitator berperan aktif dalam memfasilitasi dan juga mengarahkan para peserta agar memiliki ilmu pengetahuan dan juga keterampilan dalam membuat desain busana digital dengan Ibis Paint X berbasis *Smartphone*. Hasil dari kegiatan penguatan ini adalah ditemukannya langkah-langkah praktis dan *user friendly* dalam membuat desain busana digital dengan Ibis Paint X berbasis *Smartphone*, sehingga membuat desain busana bisa dilakukan dengan cepat dan menyenangkan.

Tahap evaluasi merupakan salah satu upaya untuk mengukur kualitas program ini dan hasilnya dengan menggunakan pendekatan yang tepat. Proses evaluasi yang dilakukan dalam kegiatan ini adalah dengan membagikan kuesioner untuk mendapatkan informasi berupa pendapat audiens tentang keunggulan dan kekurangan membuat desain busana digital dengan Ibis Paint X pada *smartphone*. Evaluasi dari audiens sangat penting karena keterampilan membuat desain busana secara digital merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki baik itu oleh guru sebagai pendidik dan juga peserta didik sebagai bentuk adaptasi pada orientasi lulusan yang memiliki kecakapan dan keterampilan yang *link and match* dengan tuntutan industri.

Berdasarkan pendapat 41 responden mengenai keunggulan mendesain dengan Ibis Paint X, sebanyak 86 persen responden beranggapan bahwa aplikasi Ibis Paint X memiliki fasilitas berupa fitur-fitur yang memudahkan pengguna dalam mendesain busana, dan 14 persen menganggapnya ada beberapa fitur yang masih sulit dalam penggunaannya. Kemudian dari aspek kekurangan, sebanyak 85 persen responden menyatakan bahwa aplikasi tersebut sangat sedikit kekurangannya hanya dari aspek *supporting* antara *smartphone* yang harus memiliki kapasitas ram yang lebih besar supaya lebih lancar ketika proses mendesain. Dan 15 persen responden masih merasakan kesulitan dalam mendesain dengan Ibis Paint X karena belum terbiasa dan familiar dengan menggambar desain melalui media *smartphone*.

Penggunaan Ibis Paint X untuk desain busana secara digital sangat mungkin untuk dilakukan. Ibis Paint X dapat digunakan alat bantu dalam pelaksanaan pembelajaran dengan segala *tools* yang dimilikinya (Sudiarsana *et al.*, 2023). Dengan pelatihan ini, kompetensi guru diharapkan dapat meningkat dalam menggunakan teknologi pada pelaksanaan pembelajaran serta meningkatkan kompetensi peserta didik pada konteks desain busana digital (Naimar, 2022).

CONCLUSION

Pelatihan penguatan keterampilan menggambar desain digital dengan Aplikasi Ibis Paint X pada Smartphone merupakan satu upaya untuk meningkatkan kompetensi guru dan peserta didik khususnya dalam membuat desain busana secara digital, juga sebagai bentuk adaptasi terhadap perkembangan teknologi digital pada era 4.0 serta sebagai upaya *link and match* dengan kebutuhan industri busana serta DUDIKA. Pelatihan lanjutan dapat dilakukan untuk penguatan kompetensi guru dan peserta didik agar lebih terampil dalam membuat desain busana digital dengan Ibis Paint X ini diharapkan Guru dan peserta didik SMK Sukapura bisa menjadi *pilot project* bagi SMK lainnya dalam mengembangkan ilmu pengetahuan dan keterampilan dalam membuat desain busana digital dengan efektif, efisien, dan kreatif.

AUTHOR'S NOTE

Penulis menyatakan bahwa tidak ada konflik kepentingan terkait publikasi artikel ini. Penulis menegaskan bahwa data dan isi artikel bebas dari plagiarisme.

REFERENCES

- Arifin, Z., Surindra, B., Irmayanti, E., Afandi, T. Y., Lukiani, E. R. M., & Prastyaningtyas, E. W. (2022). Pendampingan guru dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi untuk optimalisasi pembelajaran. *Jurnal ABDINUS: Jurnal Pengabdian Nusantara*, 6(2), 486-496.
- Desvianasari, I., & Prasetyaningtyas, W. (2022). Pengembangan media pembelajaran berupa video tutorial pada materi menggambar busana secara digital. *Teknobuga: Jurnal Teknologi Busana dan Boga*, 10(1), 61-67.
- Farkhatun, F., Wahyuningsih, S. E., & Suprpto, E. (2021). Increasing fashion design creativity by using the Ibis Paint X application module. *Journal of Vocational and Career Education*, 6(2), 150-157.
- Himmah, L. N., Mahanani, C., & Elvera, R. S. (2023). Pelatihan pembuatan desain busana secara digital bagi peserta didik SMK Tata Busana di Yogyakarta. *Abdi Seni*, 14(1), 52-59.
- Naimar, M. (2022). Penggunaan aplikasi berbasis smartphone (Ibis Paint x) untuk pengembangan desain busana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 7(4), 10-29.
- Nurhijrah, N., Qur'ani, B., & Suryana, S. (2022). Kemampuan Guru SMK Menyusun Soal HOTS pada Program Keahlian Tata Busana. *Jurnal Edukasi dan Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 11-15.
- Rahma, M., Yulis, E., Pratiwi, N., Susanto, R., Syofyan, H., Keguruan, F., & Pendidikan, I. (2021). Pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi untuk mengembangkan kompetensi pedagogik guru. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 6(2), 97-105.
- Sholikhah, R., Widowati, W., & Nurmasitah, S. (2023). Development of digital fashion illustration media using Ibis Paint X software to improve the competence of UNNES fashion students. *International Journal of Active Learning*, 8(2), 130-140.

Sudiarsana, I. G. N. A., Rediasa, I. N., & Sudarmawan, A. (2023). Penggunaan aplikasi Ibis Paint X pada pembelajaran kelas fase F seni lukis digital di SMK Negeri 1 Sukasada. *Jurnal Pendidikan Seni Rupa Undiksha*, 13(3), 196-209.

Supiningsih, S. (2022). Peningkatan kemampuan guru praktik produktif tata busana dalam membuat produk batik melalui workshop kekhasan Wilayah Ngawen, Gunungkidul di SMK Negeri 1 Ngawen. *Wacana Akademika: Majalah Ilmiah Kependidikan*, 6(1), 11-18.