

# IMPROVISASI DIGITAL ART SKILL MELALUI PELATIHAN DESAIN MENGGUNAKAN ADOBE ILLUSTRATOR

Gina Nurhasanah

*Program Studi Pendidikan Fisika, FMIPA, Universitas Negeri Jakarta, Indonesia*

✉: ginanurhasanah\_1302620022@mhs.unj.ac.id

## Abstrak

Pelatihan ini bertujuan untuk mengeksplorasi dan meningkatkan keterampilan seni digital melalui pemahaman yang mendalam tentang keterampilan teknis yang diperlukan untuk menghasilkan karya seni digital menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator. Pelatihan diikuti sebanyak 60 peserta dan dilaksanakan melalui serangkaian sesi interaktif yang mencakup pembelajaran teori, demonstrasi praktis, dan latihan langsung. Peserta diberi kesempatan untuk menerapkan konsep-konsep yang dipelajari dalam situasi praktis, dengan bimbingan dan umpan balik. Meskipun beberapa peserta merasakan kurangnya waktu untuk latihan mandiri dan kompleksitas materi yang tinggi bagi beberapa peserta pemul. Namun secara keseluruhan, pelatihan tersebut memberikan manfaat yang signifikan bagi peserta, termasuk peningkatan keterampilan teknis dalam menggunakan Adobe Illustrator dan pemahaman yang lebih baik tentang prinsip-prinsip desain.

**Keywords:** *Pelatihan, Desain, Digital Art Skill, Adobe Illustrator*

## PENDAHULUAN

Dalam era digital saat ini, kemampuan untuk menciptakan karya seni digital dan desain grafis yang menarik adalah keterampilan yang semakin berharga. Seiring dengan peningkatan penggunaan teknologi, baik dalam bentuk laptop, komputer, maupun perangkat mobile, permintaan akan konten visual berkualitas pun semakin meningkat (Hidayatulloh et al., 2023). Terkait hal tersebut, pelatihan desain grafis menjadi sangat relevan untuk membekali individu dengan keterampilan yang dibutuhkan untuk menciptakan karya-karya visual yang menarik dan efektif. Pelatihan yang dimaksud adalah proses sistematis dan terstruktur yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan, pengetahuan, atau kemampuan individu atau kelompok dalam bidang tertentu (Hakam et al., 2022). Dalam konteks ini, pelatihan desain visual merujuk pada serangkaian kegiatan yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan dan pengetahuan peserta dalam bidang seni digital.

Desain grafis, yang secara umum dikaitkan dengan estetika dan komunikasi melalui potensinya untuk menyampaikan pesan, memengaruhi perilaku, dan membentuk persepsi (Mohamed & Adiloglu, 2023). Namun desain grafis tidak hanya tentang menciptakan gambar-gambar estetis semata, tetapi juga tentang menyampaikan pesan secara efektif melalui elemen visual (Putra & Arifianto, 2023). Salah satu keterampilan utama untuk menghadapi tantangan dan kemajuan dalam konteks kompleks saat ini adalah desain digital termasuk dalam bidang pendidikan (González-Zamar & Abad-Segura, 2021) Dalam konteks desain digital dalam seni, keterampilan artistik yang diperoleh berperan sebagai keunggulan kompetitif. *Digital art* mencakup serangkaian disiplin kreatif di mana teknologi digital diterapkan dalam proses produksi atau pamerannya (Liu, 2020). Oleh karena itu, *digital art* berfokus

pada aspek digital untuk mempersiapkan individu menghadapi masa depan, memupuk kreativitas, pemikiran kreatif dan imajinasi ketika memecahkan masalah (Perignat & Katz-Buonincontro, 2019).

Keterampilan desain ini penting dalam era digital saat ini, di mana seni digital menjadi salah satu cara utama untuk menyampaikan ide, emosi, dan pesan melalui media digital (Uduak & Akpan, 2020). Penggabungan ICT ke dalam pengajaran seni dan budaya visual mewakili cara baru dalam bekerja dan belajar, sehingga memungkinkan untuk mengembangkan strategi baru dalam proses pendidikan (Bukharova & Urozhenko, 2020). Seiring dengan kemajuan teknologi, desain grafis telah berkembang menjadi disiplin yang melibatkan berbagai teknik dan alat, termasuk software khusus seperti Adobe Illustrator. Adobe Illustrator merupakan salah satu perangkat lunak desain yang paling populer dan kuat dalam industri, yang memungkinkan para desainer untuk menciptakan karya seni yang berkualitas.

Adobe Illustrator adalah salah satu perangkat lunak desain grafis yang paling populer dan digunakan secara luas dalam industri seni digital. Perangkat lunak ini memungkinkan pengguna untuk menciptakan gambar vektor, yang berbeda dari gambar bitmap yang terdiri dari piksel (Markert et al., 2023). Gambar vektor dapat diskalakan tanpa kehilangan kualitas, membuatnya ideal untuk desain yang dapat dicetak dalam berbagai ukuran sehingga lebih mudah untuk penelusuran dan penskalaan gambar (Rodríguez-López et al., 2021). Adobe Illustrator juga menyediakan berbagai alat dan fitur yang memungkinkan pengguna untuk menciptakan desain yang kompleks dan detail untuk membuat pola yang menarik dan unik.

Pelatihan desain menggunakan Adobe Illustrator tidak hanya tentang menguasai alat dan fitur dalam perangkat lunak tersebut, tetapi juga tentang memahami prinsip-prinsip desain yang mendasar dan mengembangkan kemampuan artistik dalam menciptakan karya seni digital yang menarik. Pelatihan ini bertujuan untuk memberikan peserta pemahaman yang kuat tentang konsep-konsep desain, teknik-teknik kreatif, dan keterampilan teknis yang diperlukan dalam menciptakan karya seni digital.

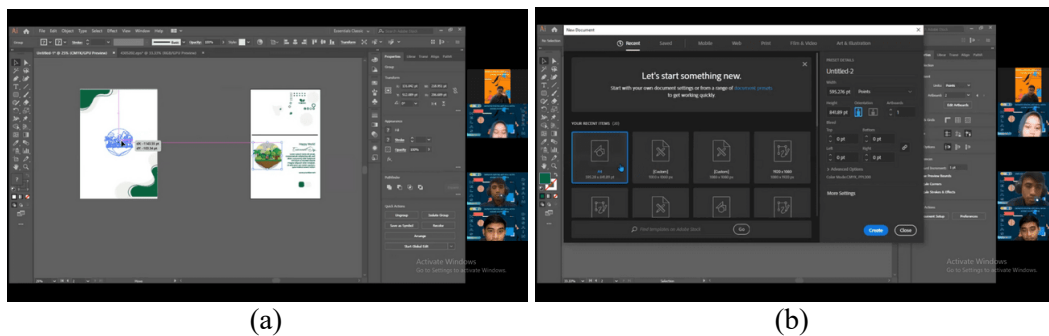
## METODE

Pelaksanaan kegiatan pelatihan meliputi persiapan, pelaksanaan dan percobaan, serta evaluasi untuk memperoleh data. Peserta pada pelaksanaan kegiatan pelatihan terdiri dari mahasiswa internal UNJ Fakultas MIPA dan juga mahasiswa umum. Tahap persiapan diawali dengan mengadakan rapat perdana membahas lini masa, tema, dan pembagian tugas yang diperlukan. Tahap persiapan dilaksanakan secara daring di *Zoom Cloud Meetings* pada bulan Oktober-November 2021 yang meliputi persiapan teknis dan materi untuk digunakan sebagai bahan pelatihan.

Kegiatan ini dilakukan secara berkala yang dilaksanakan pada tanggal 21 dan 28 November 2021 melalui *Zoom Cloud Meetings*. Pada pertemuan pertama meliputi serangkaian sesi interaktif yang mencakup pembelajaran dasar-dasar mendesain karya dan demonstrasi praktis. Output yang diharapkan dari pertemuan pertama adalah peserta mendapatkan arahan tentang langkah-langkah pembuatan karya menggunakan Adobe Illustrator. Peserta pelatihan dapat berpartisipasi dalam membuat karya menggunakan Adobe Illustrator yang nantinya akan dipresentasikan pada pertemuan kedua dimana pelatihan difokuskan untuk membahas karya yang dibuat peserta.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Pelatihan desain ini mengangkat tema "*Improve Digital Art Skill with Adobe Illustrator*". Output dari pelatihan ini yaitu peserta menghasilkan karya desain menggunakan Adobe Illustrator. Dalam mendesain karya, peserta harus memiliki perangkat lunak Adobe Illustrator sebagai bahan atau media untuk pembuatan karya. Pada pertemuan pertama, peserta dibekali dasar-dasar mendesain karya menggunakan Adobe Illustrator dan demonstrasi menggunakan aplikasi tersebut.



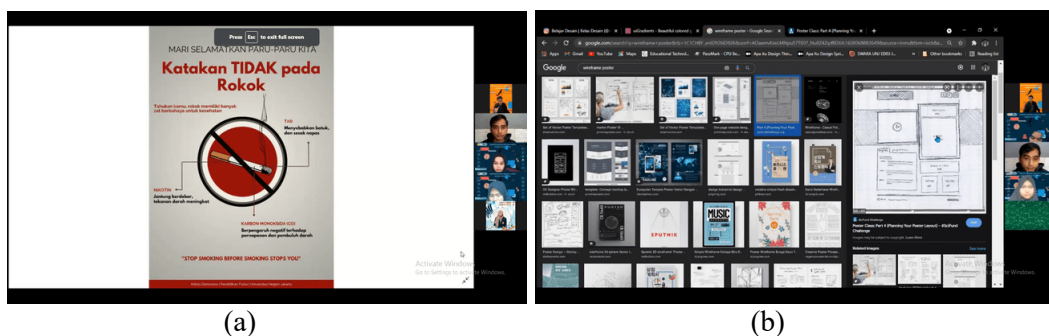
Gambar 1. Demonstrasi Penggunaan Adobe Illustrator pada pertemuan ke- 1

Setelah diberikan waktu selama 7 hari, peserta mengumpulkan karyanya seperti yang ditunjukkan pada gambar di bawah ini.



Gambar 2. Hasil desain karya peserta

Pada gambar 2 merupakan poster yang di desain peserta menggunakan Adobe Illustrator. Hasil karya peserta yang sudah dikumpulkan kemudian dipresentasikan pada pertemuan kedua.



Gambar 3. Presentasi karya dan diskusi hasil

Pelatihan desain menggunakan Adobe Illustrator membawa sejumlah manfaat penting bagi mahasiswa dalam meningkatkan *digital art skill*. Pelatihan ini membuka pintu bagi mahasiswa untuk mengeksplorasi berbagai jalur karir di bidang desain grafis, ilustrasi, dan banyak lagi. Dengan menggunakan Adobe Illustrator memperluas pemahaman mahasiswa tentang teknologi dan desain digital, yang merupakan keterampilan yang sangat krusial dalam era digital saat ini. Dengan demikian, pelatihan desain menggunakan Adobe Illustrator bukan hanya memberikan manfaat langsung dalam

hal kemahiran teknis, tetapi juga mempersiapkan mahasiswa untuk masa depan yang sukses di dunia profesional yang semakin terhubung secara digital.

## KESIMPULAN

Pelatihan desain menggunakan Adobe Illustrator ini bertujuan untuk mengeksplorasi sekaligus mengimprovisasi *digital art skill* menggunakan perangkat lunak Adobe Illustrator. Peserta dalam kegiatan pelatihan ini memiliki keterampilan dasar dalam menggunakan perangkat lunak tersebut dan berhasil mendesain suatu karya. Kegiatan pelatihan ini dapat memberikan motivasi dan inovasi bagi individu untuk mempersiapkan diri dalam menghadapi era digital.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dan mendukung kegiatan improvisasi digital art skill melalui pelatihan desain menggunakan adobe illustrator, khususnya kepada para peserta mahasiswa umum dan mahasiswa internal Fakultas MIPA UNJ yang telah berpartisipasi dalam kegiatan pelatihan ini.

## REFERENSI

- Bukharova, E., & Urozhenko, O. (2020). Artistic Reality in the Space of Digital Technologies: Towards the Problem of Art Criticism. *KnE Social Sciences*.
- González-Zamar, M.-D., & Abad-Segura, E. (2021). Digital Design in Artistic Education: An Overview of Research in the University Setting. *Education Sciences, 11*(4).
- Hakam, I. A., Fatahillah, K., Faniati, R. N., Izzah, N. N., & Putra, R. S. (2022). A SYSTEMATIC LITERATURE REVIEW: STRATEGI PENGEMBANGAN USAHA MIKRO DAN MENENGAH (UMKM) MELALUI PENINGKATAN KUALITAS SUMBER DAYA MANUSIA. *WORLDVIEW (Jurnal Ekonomi Bisnis Dan Sosial Sains)*, 2(1).
- Hidayatulloh, S., Widyanto, M. A. R., Tsabita, A. D., & Yaqin, M. A. (2023). Survey Teknik-Teknik Design User interface Menggunakan Systematic Literature Review. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics, 5*(2).
- Liu, X. (2020). Artistic Reflection on Artificial Intelligence Digital Painting. *Journal of Physics: Conference Series, 1648*(3).
- Markert, J., Luger, K., Lee, H., Hu, H., Taylor, N. M. I., Fernandez-Martinez, J., Rout, M., & Alder, N. (2023). Depicting protein structures as schematics. *Trends in Biochemical Sciences, 48*(4).
- Mohamed, K., & Adiloglu, F. (2023). Analyzing the Role of Gestalt Elements and Design Principles in Logo and Branding. *International Journal of Communication and Media Science, 10*(2).
- Perignat, E., & Katz-Buonincontro, J. (2019). STEAM in practice and research: An integrative literature review. *Thinking Skills and Creativity, 31*.
- Putra, I. P. R. O., & Arifianto, P. F. (2023). PERAN FOTOGRAFER DALAM MENYEDIAKAN FOTO PRODUK COLAR LIVING YANG BAGUS UNTUK NANTINYA DIOLAH MENJADI DESAIN GRAFIS YANG DAPAT MENARIK KONSUMEN. *Triwikrama: Jurnal Ilmu Sosial, 2*(3), 21–30.
- Rodríguez-López, S., Escobedo Martínez, M. F., Junquera, L., & García-Pola, M. (2021). Two-Dimensional Analysis of Digital Images through Vector Graphic Editors in Dentistry: New Calibration and Analysis Protocol Based on a Scoping Review. *International Journal of Environmental Research and Public Health, 18*(9).
- Uduak, P., & Akpan, R. W. (2020). AN OVERVIEW OF THE ARTS AS A LANGUAGE OF COMMUNICATION, EXPRESSION AND EXPERIENCE: A DISCOURSE. *Serbian Research Journal of Education, Humanities and Developmental Studies, 10*(1).