

# PEMBELAJARAN MENGGAMBAR DENGAN TEKNIK DIGITAL PADA *BEGINNER CLASS* DI AGERU ART STUDIO

**Enggar Banifa Anggraeni**

Program Studi Film, Universitas Multimedia Nusantara

ebanifa@gmail.com

## **Abstrak**

Di era modern ini menggambar tidak hanya dapat dilakukan secara tradisional seperti menggunakan kertas dan pensil, tapi juga dapat dilakukan dengan cara digital. Salah satu tempat yang memberikan pelatihan menggambar dengan teknik digital sebagai bentuk pendidikan non formal yaitu Ageru Art Studio. Terdapat kelas pemula yang disediakan oleh mereka atau disebut dengan *Begginer Class*. Tujuan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan konsep pembelajaran pada Ageru Art Studio sebagai tempat pelatihan menggambar dengan teknik digital, khususnya di *Beginner Class*. Metode penelitian menggunakan kualitatif dengan pendekatan partisipatoris. Dalam hal ini, peneliti mengamati dan terlibat langsung dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian menemukan bahwa konsep operasional pembelajaran dikendalikan langsung oleh manajer operasional dan interaksi secara langsung kepada tutor terkait proses pembelajaran. Untuk proses pembelajarannya, *beginner class* terbagi menjadi dua, diantaranya *Basic Class* dan *Basic Manga Kids*. Pada *Basic Class*, murid yang masih berada di bangku sekolah dasar akan mempelajari cara menggambar dengan pentablet dan mewarnai. Sedangkan *Basic Manga Kids*, murid akan diajarkan cara membuat gambar manga. Kendala yang ditemukan pada yaitu kurangnya tenaga tutor dan murid yang cukup banyak terkadang membuat kelas kurang kondusif.

**Kata kunci:** Pembelajaran, Menggambar, Teknik Digital, Pendidikan Non formal

## **Learning to Draw With Digital Techniques in The Beginner Class at Ageru Art Studio**

### **Abstract**

*In this modern era, drawing can not only be done traditionally, such as using paper and pencil, but can also be done digitally. One place that provides drawing training using digital techniques as a form of non-formal education is Ageru Art Studio. There is a beginner class provided by them or called the Beginner Class. The aim of this research is to describe the learning concept at Ageru Art Studio as a training place for drawing using digital techniques, especially in the Beginner Class. The research method uses qualitative with a participatory approach. In this case, researchers observe and are directly involved in the learning process. The research results found that the operational concept of learning is controlled directly by operational managers and direct interaction with tutors regarding the learning process. For the learning process, the beginner class is divided into two, including Basic Class and Basic Manga Kids. In the Basic Class, students who are still in elementary school will learn how to draw with a tablet and color. Meanwhile, Basic Manga Kids, students will be taught how to make manga drawings. The problem found is that the lack of tutors and enough students sometimes makes the class less conducive.*

**Keywords:** Learning, Drawing, Digital Techniques, Non-formal Education

## PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya Era Digital di Indonesia, kemajuan teknologi semakin maju dan canggih. Pekerjaan menjadi dimudahkan karena teknologi yang baru. Salah satunya dalam hal menggambar. Menggambar tidak hanya dapat dilakukan dengan kertas dan pensil, tapi juga dapat dilakukan dengan cara digital menggunakan program menggambar dan perangkat yang berupa pen tablet.

Menggambar dengan media digital dapat disebut juga *digital drawing*. Secara pengertian *digital drawing* merupakan teknik menggambar dengan menggunakan software atau aplikasi komputer sehingga menghasilkan suatu gambar dalam bentuk vektor (Wardana, 2015). Teknik menggambar secara digital memiliki kelebihan seperti tidak memerlukan banyak alat dan bahan habis pakai serta mudah dalam penggunaan warna dan efek yang tersedia (Guntara dkk, 2020).

Beberapa tempat kursus menggambar digital drawing mulai bermunculan, termasuk Ageru Art Studio merupakan bentuk pendidikan non formal yang menyediakan pembelajaran untuk digital drawing. Menurut Irwan (2017), bahwa pendidikan non-formal yang memberikan bekal keterampilan yang praktis, terpakai. Pendidikan non formal merupakan salah satu cara untuk meningkatkan kualitas (Ratnasari dkk, 2021; Tridjata dkk, 202).

Hal menarik Ageru Art Studio dari adalah terdapat kelas pemula atau Beginner Class yang dikhususkan bagi peserta yang baru memulai belajar menggambar digital. Sehingga, menjadi alternatif bagi individu khususnya bagi anak-anak yang ingin meningkatkan keterampilan dalam menggambar.

Dalam proses pembelajaran yang diberikan kepada pemula tentu memiliki cara yang berbeda dengan pembelajaran bagi seseorang yang sudah cukup menguasai. Cara yang dilakukan dalam proses pembelajaran akan menentukan hasil dari pembelajaran tersebut terutama pada pendidikan non formal. sehingga, penelitian ini dilakukan untuk mendeskripsikan konsep pembelajaran pada Ageru Art Studio sebagai tempat pelatihan menggambar dengan teknik digital, khususnya di Beginner Class.

## METODE

Metode penelitian menggunakan kualitatif deskriptif dengan pendekatan etnografis. Penelitian etnografi berusaha untuk mendorong peneliti masuk ke dalam interaksi masyarakat yang akan diteliti melalui perilaku dan persepsi yang terjadi (Reeves et al., 2008). Sehingga dalam penelitian ini, peneliti masuk ke dalam bagian dari objek yang diteliti dan merasakan langsung peristiwa yang terjadi.

Kegiatan pengamatan yang dilakukan sesuai dengan ketentuan langkah-langkah pendekatan partisipatoris. dengan waktu pelaksanaan selama 3 bulan yaitu Januari – April 2023. Lokasi penelitian dilakukan di Ruko Apartemen Serpong Greew view, Jl. Lekong Gudan Timur. Teknik Pengumpulan data dengan observasi, wawancara semi terstruktur dan studi literatur. Wawancara semi terstruktur memanfaatkan potensi dalam dialog yang akan menghasilkan pengetahuan dengan lebih baik (Brinkmann, 2013).

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### A. Gambaran Umum Ageru Art Studio

Ageru Art Studio merupakan tempat pembelajaran dibidang kreatif. Ageru Art

Studio memberikan layanan pendidikan untuk murid-muridnya belajar dan mengenal digital painting. Ageru Art Studio sendiri merupakan salah satu cabang dari PT. Aku Generasi Byru yang didirikan oleh Bu Lita Haryani. Ageru Art Studio didirikan pada Ruko Apartemen Serpong Green View.

PT. Aku Generasi Byru adalah sebuah perusahaan yang memberikan jasa-jasa umum, pendidikan, serta pelatihan di bidang kreatif. PT. Aku Generasi Byru didirikan pada tanggal 22 Agustus 2017, dan disahkan sejak tanggal 31 Juli 2017. PT. Aku Generasi Byru menciptakan sebuah tempat kursus belajar digital drawing, yaitu Ageru Art Studio yang akan memberikan pembelajaran mengenai digital drawing dan akan menciptakan sumber daya manusia yang kreatif, produktif dan inovatif. PT. Aku Generasi Byru pun mengeluarkan tempat kursus bahasa Jepang dan Korea yang akan segera dibuka, serta Aikido yang terletak di gedung lantai 3 di kantor Ageru Art Studio.



**Gambar 1.** Logo Ageru Art Studio

Dari wawancara pribadi pada Operational Manager, Ageru Art Studio adalah tempat yang menyenangkan untuk menyalurkan dan mengasah bakat dan seni. Ageru Art Studio membuka pelajar mulai dari TK, SD, hingga kuliah maupun yang sudah lulus kuliah yang ingin belajar lebih mendalam dibidang seni. Program yang diberikan oleh Ageru Art Studio adalah

digital art dan FSRD. Dibagian digital art, Ageru Art Studio dibagi menjadi beberapa kelas, yaitu Beginner class dan Advance class. Jenis art untuk digital art yang dapat dipelajari di Ageru Art Studio adalah cartoon, manga, digital painting, dan desain grafis. Ageru Art Studio yang memiliki kelas FSRD dikhususkan untuk murid sekolah menengah atas yang berminat dengan fakultas Seni Rupa dan Desain Komunikasi Visual.

### ***B. Prosedur Pembelajaran di Ageru Art Studio***

Ageru Art Studio memiliki strategi pembelajaran tersendiri dalam memberikan pelatihan menggambar untuk murid mereka. Di setiap minggunya murid yang datang ke Ageru Art Studio akan belajar dan dibimbing oleh tutor-tutornya. tutor berperan untuk membimbing murid dan mengawasi mereka.

Untuk proses pembelajaran yang lebih terarah, Operational Manager berperan mengarahkan para tutor untuk memberikan materi pada murid sesuai dengan minat dari masing-masing murid. Setelah selesai menjelaskan, Operational Manager akan memberikan kepercayaan penuh pada tutor untuk membimbing murid hingga waktu murid untuk belajar telah usai disetiap pertemuannya.

Dalam sesi belajar, tutor menjelaskan tahapan-tahapan menggambar pada murid. Selama sesi belajar, tutor juga dituntut untuk mengamati perkembangan murid dalam menggambar dan mewarnai.

Usai membimbing murid, tutor akan memberikan hasil review kepada Operational Maganer. Kemudian, tutor akan menuliskan sebuah tutor note untuk setiap muridnya, yang berisikan perkembangan dan apa yang telah dilakukan oleh murid disetiap pertemuannya.

### C. Proses Pelaksanaan Pembelajaran di *Beginner Class*

Murid yang berada dikelas beginner akan mempelajari basic dalam menggambar. Materi yang telah diberikan oleh Ageru Art Studio akan dipelajari oleh murid-murid disana. Murid pertama kali diberikan pengenalan pada pentablet dan aplikasi yang bernama Paint Tool Sai. Dalam beginner class terbagi menjadi dua, diantaranya Basic Class dan Basic Manga Kids.

Dalam Basic Class, murid yang masih berada dibangku sekolah dasar akan mempelajari cara menggambar dengan pentablet dan mewarnai. Kemudian murid-murid yang diberikan materi basic class, akan diberikan sebuah gambar yang akan menjadi tempat latihan mereka untuk mewarnai. Di minggu selanjutnya murid dari basic class akan diberikan sebuah gambar lagi untuk mereka tracing dan warnai. Ini berguna untuk mengenalkan beberapa tools lainnya serta pemahaman pada layer serta secondary color. Dalam beberapa minggu murid akan terus dilatih untuk terbiasa dengan pentablet, tetap dengan cara tracing dan merapihkan warna.

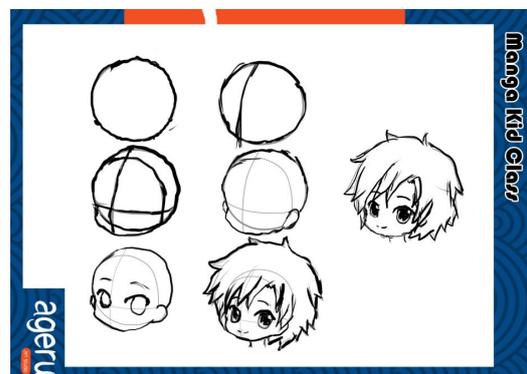


**Gambar 2.** Murid dengan materi *Basic Class 1*

Materi untuk basic class memiliki 3 tahapan, yaitu Basic Class 1, Basic Class 2 dan Basic Class 3. Disetiap tahapan tersebut, masing-masing memiliki tingkat kesulitan gambar yang berbeda. Pada Basic Class 1,

murid akan mempelajari menggambar dan mewarnai hewan-hewan. Pada Basic Class 2, murid akan belajar untuk menggambar beberapa karakter. Kemudian pada Basic Class 3, murid akan belajar menggunakan tool pada aplikasi Paint Tool Sai, yaitu linework karena untuk menggambar kendaraan darat, laut dan udara.

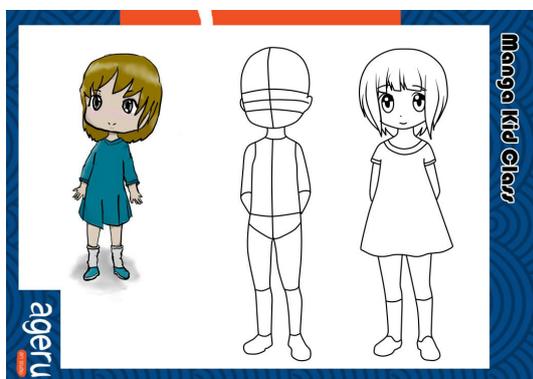
Berbeda dengan murid yang menginginkan untuk belajar basic manga. Murid dibimbing dengan mengarahkan kepada materi yang sudah Ageru Art Studio siapkan, yaitu Manga Kids Class. Di minggu pertama murid akan mulai belajar untuk menggambar wajah perempuan chibi. Tutor membimbing murid untuk mengikuti tahapan menggambar wajah chibi, kemudian murid tersebut akan mengulang tahapan yang sama dengan mengingat tahapan yang telah dia pelajari. Tutor tetap membimbing ketika murid merasa kesulitan. Diminggu kedua, murid akan diberikan materi yang sama, tentang menggambar wajah chibi, namun di minggu kedua murid akan belajar menggambar wajah chibi laki-laki. Minggu ketiga hingga minggu kelima, murid akan diberikan materi berupa cara menggambar wajah chibi tampak samping, belakang dan serong samping.



Materi Ageru mengenai gambar wajah Chibi

Minggu keenam murid akan mempelajari cara menggambar jari-jari

tangan. Pertama-tama Tutor memberikan contoh jari tangan yang akan murid pelajari. Kemudian oleh Tutor membimbing murid untuk memberikan tahapan bagaimana untuk menggambar jari tangan dengan mudah. Mulai dari bentuk kotak, kemudian ditambahkan beberapa garis sebagai acuan untuk menggambar jari-jarinya. Minggu ketujuh hingga minggu kesepuluh, murid mempelajari cara menggambar badan chibi dan ekspresinya. Mulai dari hadap depan, samping, dan belakang. Tahapan-tahapan yang telah murid pelajari, akan digambar ulang oleh murid dengan bimbingan Tutor. Tutor dengan perlahan menunjukkan pada murid bagaimana cara menggambar badan dengan tahapan yang berada pada materi dari Ageru Art Studio. Gambar-gambar badan chibi yang telah selesai digambar oleh murid, selanjutnya akan diberikan warna sebagai hasil final karena murid telah menyelesaikan materi.



4. Salah satu hasil gambar murid di Manga Kids Class

Murid yang telah menyelesaikan materi-materi yang diberikan oleh *Ageru Art Studio*, akan diberikan tema untuk mereka gambar seorang diri. Tutor akan tetap membimbing murid ketika menggambar. Tutor mengarahkan murid untuk mengikuti apa yang Tutor tunjukkan pada mereka. Tahapan mulai dari menggambar kepala, badan hingga kaki. Tutor memberikan arahan cara menggambar baju yang baik,

serta cara untuk meletakkan *secondary layer (shadding)* yang baik dan nyaman untuk dilihat dalam hasil *finalnya*.

#### D. Evaluasi Hasil Pembelajaran

Ketika mengajar murid-murid di Ageru Art Studio, Tutor merasa kesulitan untuk menyemangati murid untuk menggambar. Karena beberapa murid hanya ingin berbincang dengan Tutor dan bercanda. Ada pula murid-murid yang sering bertengkar dan beradu mulut serta berteriak. Murid yang datang tidak sesuai dengan jadwal, terkadang masuk pada hari dimana kelas penuh dengan anak-anak yang sedang belajar, sehingga kelas sangat ramai. Kemudian Tutor juga kesulitan untuk menangani sendiri murid-murid yang pada satu hari kelas sedang penuh. Tutor juga kesulitan untuk menentukan tema yang akan digambar oleh para murid.

Ageru Art Studio membutuhkan lebih banyak tutor. Pembagian jadwal untuk tutor harus diperjelas agar satu tutor tidak kesulitan untuk mengajar banyak murid. Kemudian kejelasan jadwal murid untuk datang ke Ageru Art Studio, setidaknya memberikan informasi pada tutor yang lain bahwa murid mengganti hari pertemuan. Ageru Art Studio menyediakan tema disetiap minggunya untuk murid-murid tuangkan pada karya mereka, sehingga Tutor tidak kesulitan untuk menentukan tema yang mereka inginkan. Tema yang diberikanpun bisa saja terkait dengan hal-hal yang sedang trend pada kala itu.

Tutor harus lebih berani untuk memulai pembicaraan dengan murid, sehingga murid merasa nyaman dan tidak canggung atau takut terhadap Tutor. Dalam proses pelatihan membuat karya, peserta tidak hanya memahami prosesnya, akan

tetapi menyalurkan emosi sebagai bentuk meningkatkan emosional, kognitif dan fisik (Joseph dkk., 2018). Murid akan dengan berani bertanya pada Tutor jika kesulitan. Tutor harus belajar untuk sabar dan konsisten dalam membimbing murid, sehingga murid tidak setiap saat berbincang dan bercanda.

## KESIMPULAN

Tutor bertugas untuk memberikan bimbingan dan bantuan dalam hal mengajar yang bersifat akademik kepada murid agar murid mendapatkan ilmu demi kelancaran untuk memahami suatu hal. Dalam perusahaan Ageru Art Studio, pekerjaan yang diberikan kepada Tutor adalah sebagai tutor. Tutor bertugas untuk membimbing murid dalam menggambar dan mendesain poster. Tutor membimbing murid dalam kelas Beginner dan Advance desain grafis. Dengan materi yang telah disediakan oleh pihak Ageru Art Studio, Tutor dengan mudah dapat membimbing murid sesuai dengan materi yang ada. Dengan membimbing murid dan mengajarkan mengenai tahapan menggambar dan mewarnai. Apabila murid tidak datang pada hari pertemuan yang sudah dijadwalkan, Tutor mengerjakan pekerjaan lain seperti membuat poster.

Tutor mendapatkan pembelajaran mengenai bagaimana caranya membuat murid-murid merasa nyaman belajar di Ageru Art Studio. Tanggung jawab pada murid-murid juga ditekankan pada perusahaan ini.

## DAFTAR PUSTAKA

Brinkmann, Svend. (2013). Understanding Qualitative Research: Qualitative Interviewing. *Understanding*

*Qualitative Research: Qualitative Interviewing*, 4(January).

Guntara, M., Syakir, S., & Mujiyono, M. (2020). PERANCANGAN GAMBAR ILUSTRASI PERSONIFIKATIF TEKNIK DIGITAL DAN PENERAPANYA PADA MERCHANDISE. *Eduarts: Jurnal Pendidikan Seni*, 9(2), 70-80.

Irwan, Mahfuzi. (2017). Evaluasi Program Pelatihan Keterampilan Mengolah Limbah Kertas Semen Pada PKBM Cahaya Kota Binjai. *JPPM (Jurnal Pendidikan dan Pengabdian Masyarakat)*, 4 (2), 121-132.

Joseph, Mario Carl dkk. (2018). Penerapan Terapi Seni dalam Mengurangi Kecemasan pada Perempuan Korban Kekerasan Dalam Rumah Tangga di Jakarta. *Jurnal Muara Ilmu Sosial, Humaniora dan Seni*, Vol. 2 No. 1.

Ratnasari, Sri dkk. (2021). Pemberdayaan Perempuan Melalui Pelatihan Kewirausahaan Menjahit di PKBM Bina Swakarya. *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, Number 1, (Volume 5).

Reeves, S., Kuper, A., & Hodges, B. D. (2008). Qualitative research: Qualitative research methodologies: Ethnography. *BMJ*, 337(7668).

Tridjata, Caecilia., Oetopo, A., & Al Hazmi, F. (2022). Pemberdayaan Penyandang Disabilitas Mental Melalui Pelatihan Membuat Batik di Yayasan Jiwa Layang. *Diklus: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah*, 6(2), 127-137.

Wardana, P. D. (2015). *Hubungan kemampuan menggambar ilustrasi secara manual dengan kemampuan menggambar ilustrasi secara digital* (Doctoral dissertation, State University of Surabaya).