

**LAPORAN
PENGABDIAN PADA MASYARAKAT**



**KREATIF DI TENGAH PANDEMI DENGAN TEMA
“SIM SALABIM IDE KREATIF BISA JADI DUIT”**

Oleh

NIKEN SAVITRI A, S.SN, M.DS
NIDN : 0307097702

**FAKULTAS ILMU KOMUNIKASI
UNIVERSITAS PERSADA INDONESIA YAI
NOVEMBER 2020**

HALAMAN PENGESAHAN

KREATIF DI TENGAH PANDEMI DENGAN TEMA “SIM SALABIM IDE KREATIF BISA JADI DUIT”

1. Nama Mitra 1 : Universitas Persada Indonesia YAI
Nama Mitra 2 : Peserta umum

2. **Ketua Tim Pelaksana**
Nama : Joachim David Magetanapuang, S.Sn, M.Ds
NIDN : 0316086203
Jabatan : Dosen Tetap
Fakultas : Ilmu Komunikasi
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Bidang Keahlian : Desain Komunikasi Visual
Perguruan Tinggi : Universitas Persada Indonesia YAI
Alamat Kantor : Jl. Diponegoro 74, Jakarta Pusat
Alamat Rumah : Jl. H. Abdul Majid No. 17, Cipete Selatan, Cilandak,
Jakarta Selatan
Telp : 085880135860, 087878352537
Email : dvdjoachim@gmail.com

3. **Anggota Tim Pelaksana**
Jumlah Anggota : Dosen Tetap 2 (satu) orang, dosen tamu 1 (satu) orang
Nama Anggota : Supradaka, S.Sos, MM
Sujendro Hery, M.Sn
Win Rico, S.Ds, MM
Joachim David M, S.Sn, M.Ds

4. **Lokasi Kegiatan Mitra 1**
Wilayah Mitra 1 : Universitas Persada Indonesia YAI
Kota : Jakarta Pusat
Propinsi : DKI Jakarta
Jarak PT ke Lokasi Mitra : -

Lokasi Kegiatan Mitra 2

- Wilayah Mitra 2 : Dari berbagai wilayah (umum)
Kota : Umum
Propinsi : Umum
Jarak PT ke Lokasi Mitra : -
5. Luaran yang Dihasilkan : Membuka wawasan mahasiswa menggali ide-ide kreatif yang dapat menghasilkan uang di masa pandemi lewat ilustrasi
6. Waktu Pelaksanaan : 1 (satu) hari
7. Sifat abdimas : Webinar
8. Biaya Total : Rp. 5.000.000,-

Mengetahui

Jakarta, 30 November 2020



Prof. Dr. Ibnu Hamad, M.Si

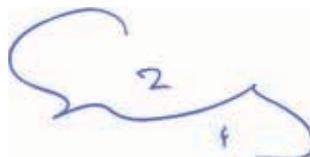


Niken Savitri A. S.Sn, M.Ds

Menyetujui,

Pusat Penelitian dan Pengabdian Pada Masyarakat
Fakultas Ilmu Komunikasi
Universitas Persada Indonesia YAI

Ketua



Dr. Siti Komsiah, M.Si

STRUKTUR LAPORAN

1. **Judul Kegiatan** : Kreatif di tengah pandemi dengan tema “Sim Salabim bisa jadi duit”
2. **Nama Mitra 1** : Universitas Persada Indonesia YAI
Nama Mitra 2 : Umum
3. **Jumlah Mitra** : 85 orang
4. **Pendidikan Mitra** : Mahasiswa
5. **Persoalan Mitra** : Kreativitas untuk mendapatkan penghasilan di masa pandemi
6. **Status Sosial Mitra** : Menengah
7. **Lokasi** : Umum
8. **Jarak PT ke Lokasi** : -
9. **Sarana Transportasi** : -
10. **Sarana Komunikasi** : Zoom meeting
11. **Tim Pengabdian Masyarakat**
 - Jumlah Dosen : 5 orang (3 orang sebagai pembicara dan 2 orang sebagai panitia pelaksana merangkap moderator)
 - Jumlah Mahasiswa : 5
 - Gelar Akademik : S2
 - Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 - Fakultas : Ilmu Komunikasi UPI YAI
12. **Aktivitas Kegiatan**
 - Metode Kegiatan : Webinar tentang mengasah kreativitas lewat ilustrasi
13. **Waktu Pelaksanaan** : 1 (satu) hari
14. **Tingkat Keberhasilan** : Berhasil
15. **Indikator Keberhasilan** : Peserta mengerti dan memahami serta menemukan ide-ide Kreatif untuk mendapatkan penghasilan tambahan pada masa pandemi.

16. **Kelanjutan Kegiatan** : Selesai
17. **Biaya Program**
- DIPA DP2M : -
 - Perguruan Tinggi : -
 - Sumber Lain : Swadana Kelompok Rp. 5.000.000,-
18. **Likuidasi Dana Program**
- Tahap Pencairan Dana : Mendukung Kegiatan di Lapangan
 - Jumlah Dana : Diterima 100%
19. **Kontribusi Mitra**
- Peran Mitra : Aktif
 - Peranan Mitra : Menetapkan teknik pelaksanaan
 - Alasan Kelanjutan : Keputusan bersama
20. **Usul Penyempurnaan Program Pengabdian Masyarakat**
- a. Usulan Kegiatan : Penyempurnaan Materi dan Media Presentasi
 - b. Anggaran Biaya : Ditingkatkan
 - c. Dokumentasi : Dilengkapi
 - d. Kegiatan yang bermanfaat dari berbagai perspektif : Tingkat Pemahaman
 - e. Potret permasalahan yang terekam : Mahasiswa menjadi apatis di masa pandemi sehingga kreativitas menurun. Selain itu banyak dari mereka yang kesulitan keuangan karena terdampak pandemic Covid 19.
 - f. Lain – lain : -

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Permasalahan

Covid 19 merupakan wabah penyakit yang diakibatkan oleh virus yang pertama kali terjadi di Wuhan, Cina pada tahun 2019. Virus ini menyerang paru-paru yang menyebabkan penderitanya sesak napas dan akan sangat beresiko bila penderita menderita penyakit bawaan. Virus ini sudah menelan banyak korban dan sampai saat ini belum ditemukan obat maupun vaksinnnya. Yang terjadi kemudian, wabah ini dengan cepat menyebar ke berbagai negara karena adanya mobilitas dari penduduk dunia dan pada 2020 akhirnya menjadi sebuah pandemic.

Beberapa negara melakukan upaya untuk menekan jumlah korban, diantaranya dengan melakukan lockdown, pembatasan wilayah, physical distancing, dan lain-lain. Di Wuhan, Cina pembatasan wilayah atau lockdown berhasil menekan jumlah penderita Covid bahkan pada bulan Februari 2020 mereka menyatakan sudah bebas dari virus Covid/ Corona. Proses lockdown merupakan pembatasan gerak masyarakat untuk berdiam diri di rumah. Masyarakat “dipaksa” untuk melakukan kegiatan sehari-hari di dalam rumah, tidak diperbolehkan bepergian kemana-mana kecuali untuk pergi ke pasar, supermarket, apotik, serta rumah sakit. Tentunya kegiatan ini sangat mengganggu pertumbuhan ekonomi karena aktivitas masyarakat yang sangat minim bahkan tidak berjalan sama sekali. Kegiatan lockdown juga akhirnya memaksa pemerintah untuk mengeluarkan dana untuk menanggung hidup masyarakat yang terkena dampak ekonomi karena Covid 19.

Tidak hanya ekonomi yang terganggu dengan adanya virus Covid 19 / Corona namun sudah merambah ke berbagai aspek. Salah satunya adalah pendidikan. Karena adanya peraturan pemerintah untuk Work From Home (WFH), maka semua sarana belajar, olahraga, hiburan, perkantoran, tempat perbelanjaan, dunia usaha harus ditutup. Indonesia sudah melakukan pembatasan wilayah sejak Maret 2020 dan masih berlanjut hingga sekarang. Dalam pendidikan, kegiatan belajar mengajar pun harus dilakukan di rumah. Pembelajaran dilakukan dengan daring yang tentunya memaksa guru, dosen, siswa, dan mahasiswa beradaptasi dengan kondisi yang ada.

Menghadapi kondisi seperti ini sangat tidak mudah karena mahasiswa dihadapkan dengan berbagai macam problem, dari permasalahan psikologis sampai masalah ekonomi. Masalah psikologis yang dihadapi mahasiswa umumnya adalah perasaan stress, bosan,

gangguan cemas, sampai kepada gangguan perubahan perilaku makan. Sedangkan permasalahan ekonomi yang muncul lebih disebabkan karena adanya gangguan dalam menghasilkan pemasukan untuk kebutuhan sehari-hari dari orang tua maupun dari mahasiswa itu sendiri bila telah bekerja. Hal-hal tersebut menimbulkan permasalahan baru dalam mengikuti pembelajaran secara daring. Banyak mahasiswa yang tidak termotivasi mengikuti perkuliahan karena terlalu lama di rumah, menerapkan gaya hidup sedentary, stress hingga merasa bosan. Akibatnya keaktifan mereka di kelas pun mengalami penurunan.

Untuk mengatasi hal tersebut, mahasiswa harus dimotivasi untuk aktif, menggunakan otaknya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat. Selain agar mereka tetap rajin kuliah daring, waktu luang mereka dapat dimanfaatkan untuk memperoleh hal-hal yang lebih berguna, seperti memperoleh pengetahuan baru, mempelajari skill baru, dan mengasah kreativitas mereka untuk mendapatkan penghasilan tambahan. Hal inilah yang akhirnya menjadi alasan utama perlunya pengabdian masyarakat ini dilaksanakan melalui webinar.

b. Data tentang target audience

Target audience dari pengabdian masyarakat ini adalah mahasiswa dan khalayak umum yang terkena dampak pandemic Covid 19. Pengabdian masyarakat lebih ditujukan ke segmentasi tersebut dengan pertimbangan untuk memberikan keuntungan dari pemanfaatan waktu luang yang banyak.

c. Tata cara pengabdian masyarakat

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara daring pada tanggal 28 November 2020 pukul 14.00 melalui zoom meeting. Acara ini dihadiri oleh 86 mahasiswa dari berbagai daerah.

d. Permasalahan Mitra

Pada saat pandemi seperti sekarang ini, mitra dihadapkan pada banyaknya waktu luang akibat pembatasan sosial dari pemerintah. Karena banyaknya waktu luang di rumah, dikhawatirkan mahasiswa tidak memanfaatkannya dengan baik. Waktu luang hanya dimanfaatkan untuk mengerjakan kegiatan yang kurang bermanfaat seperti banyak tidur, makan, main game, ataupun bermain media sosial. Dengan adanya pengabdian masyarakat ini diharapkan akan membawa ide-ide segar yang berkaitan dengan ilustrasi dalam menambah penghasilan selama pandemic Covid 19.

BAB II

TEORI TENTANG ILUSTRASI

Menurut Kusrianto, ilustrasi menurut definisinya adalah seni gambar yang dimanfaatkan untuk memberi penjelasan atas suatu maksud atau tujuan secara visual. Dalam perkembangannya, ilustrasi secara lebih lanjut ternyata tidak hanya berguna sebagai saran pendukung cerita, tetapi juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi bisa berbentuk macam-macam, seperti seni sketsa, seni lukis, grafis, karikatural, dan *image bitmap* hingga karya foto.

a) Fungsi Ilustrasi

Menurut Supriyono, Rakhmat, mengatakan bahwa fungsi ilustrasi adalah untuk memperjelas teks dan sekaligus sebagai *eye catcher*. Sejalan dengan munculnya berbagai *software* pengolah gambar, saat ini telah berkembang berbagai jenis dan bentuk ilustrasi, tidak hanya berupa foto dan gambar manual. Pada prinsipnya semua elemen visual dapat digunakan sebagai ilustrasi. Semua teknik dapat dilakukan untuk mewujudkan ide. Bentuk ilustrasi dalam desain komunikasi visual tidak selalu berupa gambar (*hand drawing*), namun bisa berupa foto, goresan abstrak, garis, warna, tekstur, huruf dan sembarang elemen visual yang dapat mendukung tujuan komunikasi dan estetika.

b) Tujuan Ilustrasi

Menurut Arifin dan Kusrianto, tujuan ilustrasi adalah:

- Ilustrasi bertujuan memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan.
- Ilustrasi bertujuan memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga dapat memudahkan pembaca memahami pesan.
- Ilustrasi bertujuan memudahkan pembaca untuk mengingat konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

c) Jenis ilustrasi

- Ilustrasi Naturalis, jenis gambar dengan memiliki tampilan bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis) yang ada di alam tanpa adanya pengurangan ataupun penambahan
- Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk ilustrasi tampilan disederhanakan atau dilebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai *style*)
- Ilustrasi kartun adalah gambar yang memiliki bentuk-bentuk yang lucu atau memiliki macam ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, ilustrasi komik, dan cerita bergambar.
- Ilustrasi karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran dimana dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tampilan tubuh. Gambar ini banyak ditemukan di majalah atau koran.

d) Gaya ilustrasi

- Realis, realis adalah gaya gambar yang merujuk pada kesamaan objek yang digambar, nyata, dan benar-benar ada.
- Surealis, surealis adalah gaya gambar dimana menitikberatkan kepada fantasi atau khayal, tidak nyata, dan adakalanya menggunakan pendekatan gaya metafora, gaya hiperbola, gaya humanoid, dan lain-lain.
- Gaya ilustrasi kartun adalah gaya gambar yang memiliki kesan lucu, penuh warna, dan menarik untuk dilihat.
- *Japan style*, gaya ilustrasi ini merujuk kepada gambar manga, cirinya terkenal dengan mata besar, corak rambut banyak warna, gesture tokoh tidak wajar.
- *American style*, ilustrasi ini adalah gaya gambar dimana merujuk kepada gaya gambar Amerika, kebanyakan mengenai heroism, dengan ciri tubuh si tokoh penuh otot, muka segi empat, dan efek kadang berlebihan

- *Pop art* adalah gaya gambar yang saling menindih objek satu dengan objek lainnya, dan terkadang objek itu tidak berhubungan sama sekali, namun dapat memberi makna dan arti. *Pop art* dapat berupa foto-foto, maupun ilustrasi-ilustrasi, atau keduanya digabungkan bersama-sama, tentu dengan efek yang membuat gaya ilustrasi ini mudah dikenali.
- Fotografi, gaya ilustrasi ini adalah gaya gambar dengan menggunakan penggabungan beberapa foto sampai menjadi sebuah desain ilustrasi. Gaya ilustrasi ini tak kalah kuat dengan gaya ilustrasi dengan menggunakan *hand made*.

Dalam membuat karya ilustrasi yang baik diperlukan pemahaman tentang komposisi. Adapun dalam menyusun komposisi harus memperhatikan hal-hal sebagai berikut :

a) Kesatuan (*Unity*)

Kesatuan adalah kohesi, konsistensi, keutuhan, yang merupakan isi pokok dari komposisi. Kesatuan dapat membantu semua elemen menjadi sebuah kepaduan dan menghasilkan tema yang kuat, serta mengakibatkan sebuah hubungan yang saling mengikat.

b) Penekanan (*Emphasis*)

Untuk mewujudkan hal sehingga dapat mengarahkan pandangan khalayak sehingga apa yang mau disampaikan tersalur.

c) Keseimbangan (*Balance*)

Keseimbangan berarti keseluruhan komponen-komponen desain harus tampil seimbang. Desainer harus memadukan keseimbangan antara tulisan, warna, atau gambar sehingga tidak muncul kesan berat sebelah. Keseimbangan dibagi menjadi dua yaitu keseimbangan simetris dan keseimbangan asimetris.

d) Irama (*rhythm*)

Ritme adalah pembuatan desain dengan prinsip yang menyatukan irama. Bisa juga berarti pengulangan atau variasi dari komponen-komponen desain grafis.

e) Proporsi

Proporsi merupakan hubungan perbandingan antara bagian dengan bagian lain atau bagian dengan elemen keseluruhan.

BAB III
KEGIATAN PENGABDIAN MASYARAKAT WEBINAR KREATIF DI TENGAH
PANDEMI “SIM SALABIM IDE KREATIF BISA JADI DUIT”

1. Deskripsi kegiatan

a. Perumusan materi webinar

Perumusan materi dilakukan melalui pertemuan zoom meeting antara panitia dan ketiga pembicara. Rapat zoom dilakukan sebulan sebelum acara dilaksanakan. Adapun jadwal zoom meeting terlampir sebagai berikut :

Tanggal	Peserta	Pembahasan
14 Oktober 2020	1. Joachim David M. 2. Niken Savitri A. 3. Sujendro Hery	Perumusan materi webinar Materi dipertajam kearah ilustrasi
19 Oktober 2020	1. Joachim David M. 2. Sujendro Hery 3. Supradaka	Pembahasan materi ilustrasi yang dapat dikembangkan pada masa pandemi
22 Oktober 2020	1. Joachim David M. 2. Sujendro Hery 3. Supradaka	Pembahasan materi ilustrasi: berbagi pengalaman dalam pengerjaan ilustrasi
5 November 2020	1. Joachim David M. 2. Niken Savitri A. 3. Sujendro Hery 4. Supradaka	Ilustrasi yang dapat mendatangkan keuntungan financial
17 November 2020	1. Joachim David M. 2. Sujendro Hery 3. Supradaka 4. Win Rico	Ilustrasi digital dan pengerjaannya. Akses ilustrasi digital dalam web
25 November 2020	1. Joachim David M. 2. Niken Savitri A. 3. Supradaka 4. Win Rico	Pelaksanaan webinar

b. Desain flyer

Sebelum acara dimulai, Panitia membuat flyer digital untuk disebarakan kepada WhatsApp Grup dan media sosial. Flyer ini berfungsi sebagai media promosi acara agar banyak peserta yang bersedia ikut.



Gambar 1
Flyer webinar

c. Pelaksanaan webinar

Pelaksanaan acara webinar pengabdian masyarakat ini tanggal 28 November 2020. Sebelumnya acara dibuka oleh moderator sekaligus pembawa acara, Joachim David M dan Niken Savitri. Kemudian dilanjutkan dengan materi dari pembicara, yaitu Sujendro Hery, Supradaka, dan Win Rico.

Sujendro Hery menjelaskan peranan ilustrasi dalam menambah pemasukan financial. Beliau juga menjelaskan bahwa pembuatan ilustrasi sangat mudah asalkan terbiasa berlatih dengan baik. Sujendro Hery yang mengkhususkan diri pada karikatur menjelaskan bahwa membuat ilustrasi karikatur itu mudah asalkan dapat mengenali karakter tokoh yang akan dibuat karikturnya. Setiap tokoh memiliki karakter sendiri yang dapat dieksplorasi karakteristiknya.

Selanjutnya materi dilanjutkan dengan pemaparan dari Supradaka dengan topik “Pengantar Kartun dan Karikatur”. Supradaka menjelaskan bahwa kartun merupakan gambar

lucu yang dibuat agar pembacanya terhibur bahkan tertawa ketika melihatnya. Supradaka yang sangat piawai menggambar karikatur maupun kartun sudah pernah memenangkan beberapa penghargaan dalam kompetisi menggambar kartun. Beliau menjelaskan bahwa kesempatan berupa kompetisi dapat menjadi ajang untuk memperoleh penghasilan disamping mengumpulkan portfolio untuk menunjukkan kredibilitas sebagai desainer.

Terakhir adalah materi dari Win Rico. Win Rico adalah seorang entrepreneur yang bergerak dalam bidang clothing selain berprofesi sebagai pengajar Desain Komunikasi Visual. Win Rico menyajikan materi bagaimana menjual asset berupa ilustrasi di portal creative market. Walaupun karya yang dihasilkan tidak begitu bagus sebaiknya tidak perlu berkecil hati karena segmen peminat dan pembelinya pasti ada. Menjual asset di portal semacam creative market dapat menjadi tabungan bagi Desainer dalam mengumpulkan penghasilan. Apalagi pada saat pandemi dimana banyak memiliki waktu luang, desainer dapat menciptakan karya yang mampu menghasilkan uang walaupun kecil namun tetap berharga.

Acara diakhiri dengan sesi tanya jawab. Banyak peserta tertarik untuk mengirimkan karya ke creative market. Beberapa pertanyaan dijawab dengan baik oleh para pemateri dan akhirnya ditutup dengan acara foto bersama.





Gambar 2
Para moderator dan narasumber



Gambar 3
Materi dari Supradaka



Gambar 4
Materi dari Win Rico



Gambar 5
Para peserta webinar