

---

## **Pelatihan Dasar Komputer Grafis Vektor dalam Ilustrasi Digital untuk Seniman Jalanan di Komunitas Lingkar Rupa, Kota Tua, Jakarta**

**Fransisca Retno Setyowati Rahardjo**

<sup>1</sup>Universitas Matana

<sup>1</sup>E-mail: fransisca.setyowati@matanauniversity.ac.id

---

### **Article History:**

Received: Mar 7, 2022

Revised: Mar 14, 2022

Accepted: Apr 11, 2022

**Keywords:** *Seniman Otodidak, Keterampilan Digital, Vector, Ilustrasi, Industri Kreatif*

**Abstract:** *Seniman jalanan di Kota Tua adalah seniman otodidak yang berasal dari golongan ekonomi menengah ke bawah sehingga tidak punya biaya untuk sekolah dan belajar keterampilan seni secara formal apalagi mengembangkan keterampilan digital ke intitusi desain. Sementara keterampilan desain grafis saat ini sangat penting untuk merespon kebutuhan visual di masyarakat modern. Oleh karena itu penulis berniat untuk membuat lokakarya mengenai ilmu dasar komputer grafis yang relevan dengan pekerjaan target sasaran para seniman jalanan yaitu produsen ilustrasi. Penulis akan memberikan pelatihan pembuatan vector, pemberian tugas, dan evaluasi serta menyediakan bahan software atau aplikasi yang akan digunakan. Dengan demikian para seniman jalanan inipun dapat meningkatkan taraf kehidupan mereka ke arah yang lebih baik juga dapat masuk dalam perhitungan para pelaku industri kreatif di dunia seni dan desain yang luas.*

---

### **Pendahuluan**

Komunitas Lingkar Rupa adalah wadah yang mengayomi para pelukis potret jalanan di wilayah Pintu Besar Selatan, Jakarta Pusat. Umumnya para pelukis jalanan ini belajar secara otodidak karena melihat kesempatan untuk bertahan hidup di jalur ini dan bukan karena kemauan pribadi atau persoalan eksistensi. Hal tersebut menjelaskan bahwa mereka berasal dari golongan menengah ke bawah sehingga mereka tidak memiliki akses formal terhadap pendidikan seni maupun ilmu manajemen ekonomi.

Dengan kemajuan teknologi hari ini penulis ingin menawarkan kepada mereka suatu akses terhadap kemampuan digital supaya bias memproduksi karya secara berulang-ulang dan lebih praktis. Mengacu kepada butir Analisis Situasi, uraikan permasalahan mitra yang

mencakup hal-hal berikut ini:

- a. Kesulitan ekonomi dan ketiadaan biaya untuk mengakses keterampilan digital.
- b. Kebutuhan industri masih direspon dengan gaya idealis seperti seniman professional di galeri mapan. Adanya kekurang pahaman mengenai perbedaan konteks di dua medan pasar tersebut.
- c. Tidak punya identitas visual masing-masing yang menginformasikan perbedaan gaya pelukis satu dengan gaya pelukis lainnya.
- d. Tidak mengetahui kehadiran layer pasar di industry lain yang seringkali menawarkan kompensasi yang lebih menjanjikan, yaitu dunia ilustrasi.
- e. Kurang baiknya manajemen kekaryaannya yang membuat mereka berputar pada lingkaran kemiskinan. Bila ada anak atau keturunan yang berbakat atau berminat dalam dunia seni mengalami nasib yang serupa dengan orangtuanya. Sehingga pelatihan ini terbuka untuk generasi keturunan anggota Lingkar Rupa yang lebih muda.

## **Metode**

Metode pelaksanaan kegiatan ini bersifat kualitatif dari diskusi internal sampai pemaparan materi ajar berupa *power point* yang penulis susun sendiri. Tahapan atau langkah-langkah dalam melaksanakan solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan. Rencana pelaksanaan pelatihan dasar komputer grafis vektor, menggunakan metode pelatihan tatap muka dan mentoring secara langsung, Materi pelatihan disusun sendiri oleh penulis berdasarkan kurikulum *Computer Graphic Introduction* yang pernah penulis emban di kelas studio pada mata kuliah DKV.

Golongan akar rumput yang secara ekonomi serba kesulitan memang umumnya akan terjebak ke dalam lingkaran kemiskinan karena minimnya pengetahuan survival sebagai urbanis dari segala aspek. Namun sebaliknya pendekatan yang penulis lakukan cukup mudah karena pada dasarnya masyarakat jalanan adalah orang-orang yang sederhana. Pendekatan sudah dilakukan dari 1 tahun terakhir dengan upaya silaturahmi dan membuat acara mural bersama. Setelah kedekatan terjalin, rasa percaya dan persaudaraan juga akan terbangun yang akan memudahkan penulis untuk memberikan tawaran-tawaran yang membangun.

Tahapan-tahapan pelaksanaannya adalah sebagai berikut:

1. Tahap penyusunan modul dan tutorial ajar
2. Tahap pelatihan dan pembimbingan selama 1 hari (maksimal 5 orang peserta)
3. Tahap review hasil pelatihan peserta

Materi pertama kegiatan ini adalah pelatihan penggunaan *path* di *software Adobe Photoshop*. Peserta diminta untuk memisahkan gambar buah-buahan dari latar belakangnya. Potongan-potongan buah tersebut kemudian disusun dengan proporsi tertentu sampai terbentuk suatu figur makhluk baru yang bersifat fantasi.

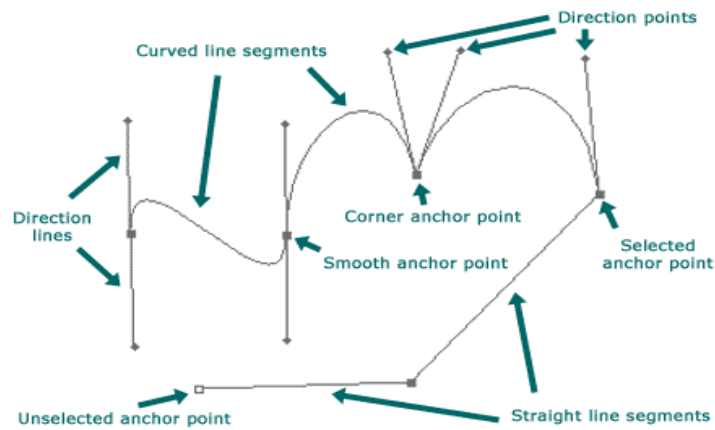
Materi kedua dalam kegiatan ini adalah pelatihan garis vektor dengan menggunakan *Adobe Illustrator*. Peserta diminta untuk meng-*convert* imaji gambar bitmap menjadi vektor yang mempunyai sistem informasi *fill* dan *stroke*.

Total peserta yang berpartisipasi dalam kegiatan ini berjumlah 4 orang, yaitu (1) Ferry Kurniawan (41 tahun), (2) Salsabiil Rifdah (20 tahunan), (3) Moch. Solihin (45 tahunan) dan (4) Bambang S. Tridoyo (65 tahunan).

Setelah program PKM di lapangan selesai dilaksanakan penulis akan terus mengevaluasi beberapa- individu tersebut dalam berkarya di luar program. Penulis juga akan menitipkan pesan kepada mereka supaya dapat menjadi duta yang dapat mengajarkan keterampilan ini kembali kepada komunitas yang membutuhkan. Berikutnya terbuka kemungkinan bagi penulis untuk membuat konten PKM yang berbeda di komunitas yang sama ini yaitu Komunitas Lingkar Rupa.



Gambar 1. Modul Ajar “Topeng Buah”  
(Sumber: penulis)



*Gambar 2.* Example Path Matt Doyle  
(Sumber: penulis)



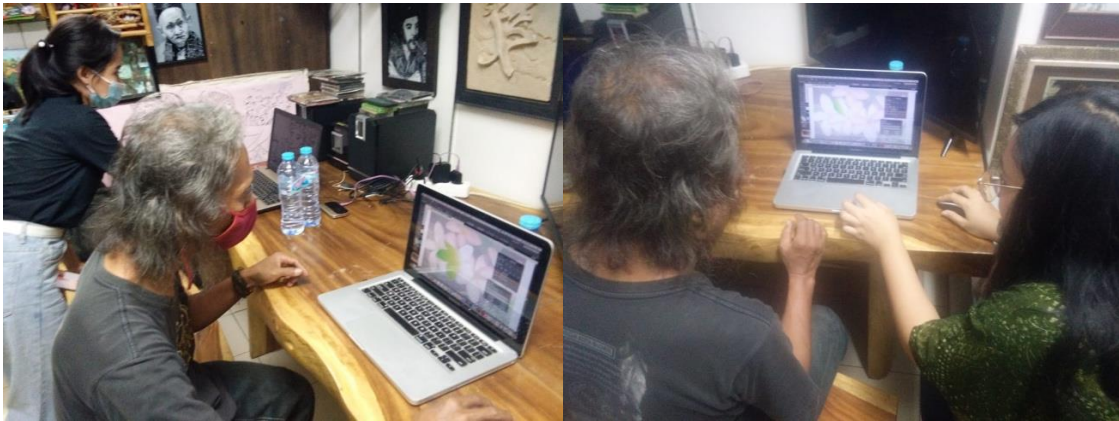
*Gambar 3.* Modul Ajar Gambar Vektor  
(Sumber: karya pribadi penulis)



DART 100 Illustrator Section: Stroke To ...  
youtube.com

*Gambar 4.* Logika vector dalam Adobe Illustrator  
(Sumber: www.youtube.com)

Karena keterbatasan fasilitas maka peserta bergantian berlatih. Rentang usia yang sangat jauh antar satu peserta dan peserta yang lain juga merupakan kendala dalam mengajar karena tingkat penyerapan ilmu yang berbeda-beda pula. Oleh karena ini penulis sebagai tutor tidak dapat memaksakan hasil akhir semua peserta harus sesuai dengan tingkat harapan yang sudah penulis rancang, melainkan menarik kesimpulan dari observasi di lapangan mengenai metode apa ya mungkin kurang tepat diterapkan saat itu dana pa yang harus diperbaiki ke depannya. Situasi belajar yang nyaman bebas dan tanpa tuntutan juga merupakan strategi penulis untuk mendapatkan kepercayaan mereka supaya dapat melanjutkan kegiatan serupa yang berkesinambungan.



*Gambar 5. Situasi Lokakarya*  
(Sumber: penulis)



*Gambar 6. Peserta menyimak materi yang penulis sampaikan*  
(Sumber: penulis)

## Hasil

Gambar dibawah ini adalah hasil karya peserta dari pelatihan yang diselenggarakan penulis. Dari 4 peserta hanya 1 peserta yang berhasil menyelesaikan tugas sampai selesai yaitu ketua komunitas Lingkar Rupa itu sendiri Ferry Kurniawan dengan membuat topeng buah dan vektorisasi logo Lingkar Rupa garapannya. Keberhasilan ini didukung oleh pengalamannya yang beberpa tahun lalu ternyata pernah mendapatkan lokakarya dengan tema yang serupa dari penyelenggara lainnya.



*Gambar 7. Hasil Karya Peserta  
(Sumber: penulis)*

## Diskusi

Menurut Sanento Yuliman dalam kutipan Agung Hujatnikajennong dalam bukunya “Kurasi dan Kuasa” memaparkan penggolongan yang dapat dilihat pada Gambar 8. Tetapi penulis menemukan bahwa yang terjadi di Indonesia khususnya Jakarta lebih kompleks dari skema tersebut. Ada satu golongan lagi yang belum teridentifikasi karena tidak tidak masuk kriteria strata ekonomi ala Barat. Sedangkan pelaku seni *Low Art* justru berasal dari kalangan menengah sampai menengah ke atas oleh sebab itu menurut penulis mereka butuh diidentifikasi ulang menjadi pelaku seni menengah atau yang ditranslasi ke dalam Bahasa Inggris menjadi *Middle Art*. Sedangkan seniman jalanan yang betul-betul hidup dan bekerja di trotoar demi menyangung hidup adalah *Indonesia’s Low Art* yang sesungguhnya.



**Gambar 8.** Bagan Stratifikasi kelas social  
(Sumber: Sanento Yuliman)

Upaya PKM kali ini adalah sebuah langkah awal untuk para seniman jalanan yang berada di bawah garis kemiskinan apalagi punya kesempatan untuk teridentifikasi oleh medan sosial seni rupa maupun industri agar dapat mengakses ilmu dan meningkatkan ketrampilannya. Dengan demikian diharapkan kurva kuantitas seni rupa bawah versi penulis kelak dapat berkurang karena mereka telah dapat meningkatkan kesejahteraan hidupnya.

## **Kesimpulan**

Hasil kegiatan PKM terbilang cukup berhasil walaupun banyak tantangan yang penulis hadapi diantaranya usia beberapa peserta yang sudah senior sehingga kesulitan untuk mengikuti instruksi yang bersifat digital. Kendala berikutnya adalah fasilitas computer atau laptop serta aplikasi software desain grafis yang mereka tidak punya terkait alasan dana. Sehingga dalam pelatihan memakan waktu yang cukup panjang karena peserta harus bergantian menggunakan fasilitas yang ada. Faktor kebiasaan berkarya secara tradisional yaitu mengelaborasi ketrampilan tangan manual juga menjadi tantangan yang cukup besar. Penggunaan software desain justru terlihat lebih rumit karena selain menggunakan rasa instingtif juga harus mengkalkulasi hitungan hanya untuk membuat stroke outline. Oleh sebab itu durasi pelatihan ini memang tidak cukup bila hanya diberikan satu-dua kali pertemuan.

---

## **Pengakuan/Acknowledgements**

Akhir kata penulis ingin mengucapkan terima kasih yang besar kepada LPPM Universitas Matana yang sudah mendukung pembiayaan terselenggaranya acara ini dan juga kepada Pak Yosef yang sudah bersedia meminjamkan toko suvenirnya di rumah susun Kalibata sebagai ruang belajar dan pelatihan secara cuma-cuma dan Cak Likin yang mencetuskan ide. Terima kasih juga untuk respon antusias warga komunitas Lingkar Rupa terhadap acara ini.



*Gambar 9. Situasi akhir sesi lokakarya  
(Sumber: penulis)*

## **Daftar Referensi**

- Arifin, M.Z., Sadewo, F.X.S. (2017). Analisis Fenomenologi Tentang Motif – Motif Sosial Penggiat Seni Jalanan Grafiti di Surabaya, *Jurnal Paradigma*, 5(1).
- Bishop, C. (2004). Antagonism and Relational Aesthetics, October Magazine.Ltd and Massachusetts Institute of Technology.*
- Hujatnikajennong, A. (2015). Kurasi dan Kuasa, DKJ.
- Kaplan, D & Manners, R.A. (2002). Teori Budaya. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Minissale, G. (2013). *The Psychology of Contemporary Art*, Cambridge University Press.
- Purwantono, A. (2012). Stensil Sebagai Media Aspirasi Dalam Wacana Desain Komunikasi Visual, *Jurnal DEKAVE*, 1(3).
- Saifuddin, AF. (2006). *Antropologi Kontemporer, Suatu Pengantar Kritis Mengenai Paradigma*. Jakarta: Kencana