

## SURAT TUGAS

Nomor: 81-R/UNTAR/Pengabdian/III/2024

Rektor Universitas Tarumanagara, dengan ini menugaskan kepada saudara:

RUBY CHRISSANDY, S.Sn., M.Ds.

Untuk melaksanakan kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan data sebagai berikut:

Judul : Menggambar ilustrasi digital  
Mitra : SMAK PROVIDENTIA  
Periode : Gasal 2023/2024/ November 2023  
URL Repository :

Demikian Surat Tugas ini dibuat, untuk dilaksanakan dengan sebaik-baiknya dan melaporkan hasil penugasan tersebut kepada Rektor Universitas Tarumanagara

14 Maret 2024

Rektor



**Prof. Dr. Ir. AGUSTINUS PURNA IRAWAN**

Print Security : c3960fef77631f499630f8c972769af0

Disclaimer: Surat ini dicetak dari Sistem Layanan Informasi Terpadu Universitas Tarumanagara dan dinyatakan sah secara hukum.

### Lembaga

- Pembelajaran
- Kemahasiswaan dan Alumni
- Penelitian & Pengabdian Kepada Masyarakat
- Penjaminan Mutu dan Sumber Daya
- Sistem Informasi dan Database

### Fakultas

- Ekonomi dan Bisnis
- Hukum
- Teknik
- Kedokteran
- Psikologi
- Teknologi Informasi
- Seni Rupa dan Desain
- Ilmu Komunikasi
- Program Pascasarjana

LAPORAN AKHIR KEGIATAN  
BELAJAR MENGAJAR DI SMA PROVIDENTIA



KEGIATAN EKSTRAKULIKULER DESAIN KOMUNIKASI VISUAL  
DI SMA PROVIDENTIA

Disusun oleh:

**Ketua Tim**

Ruby Chrissandy S.Sn., M.Ds, (0317077602 / 10600011)

**Anggota:**

Nathaniel Laus Deo Halim (62520023)

Valentino Renaldy Susilo (625220037)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI  
VISUAL FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN  
JAKARTA  
NOVEMBER 2023



SEKOLAH PROVIDENTIA  
kedoya - jakarta barat

**IMPLEMENTASI KERJA SAMA  
ANTARA  
PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL (DKV)  
FAKULTAS SENI RUPA DAN DESAIN UNIVERSITAS TARUMANAGARA  
DAN  
SMA PROVIDENTIA  
TENTANG  
WORKSHOP MENGGAMBAR ILUSTRASI DIGITAL  
Nomor : 120/KPS.DKV/FSRD.UNTAR/XI/2023**

Pada hari Senin tanggal Tiga Belas bulan November Dua Ribu Dua Puluh Tiga (13 November 2023) bertempat di Jakarta Barat, yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Ruby Chrissandy, S.Sn., M.Ds.  
Jabatan : Ketua Program Studi Desain Komunikasi Visual  
Instansi : Universitas Tarumanagara  
Alamat : Jalan Letjen S. Parman No. 1, Jakarta Barat 11440  
Selanjutnya disebut PIHAK PERTAMA

Nama : Drs. Markianno Masin, M.Pd.  
Jabatan : Kepala Sekolah SMA Providentia Jakarta  
Instansi : Sekolah SMA Providentia Jakarta  
Alamat : Jalan Kedoya Raya 35, Kebon Jeruk, Jakarta Barat  
Selanjutnya disebut PIHAK KEDUA

Secara bersama-sama disebut PARA PIHAK

PARA PIHAK telah melaksanakan kegiatan "Menggambar Ilustrasi Digital" pada tanggal 11 September - 13 November 2023.

PARA PIHAK sepakat hal ini memberikan manfaat bagi masing-masing institusi. PIHAK PERTAMA mengirimkan Dosen dan Mahasiswa sebagai narasumber workshop, PIHAK KEDUA menyediakan peserta dan ruangan untuk workshop.

Demikian Implementasi Kerja Sama ini ditandatangani kedua belah pihak, dan berkekuatan hukum yang sama.

PIHAK PERTAMA  
PRODI DKV UNIVERSITAS TARUMANAGARA

**Ruby Chrissandy, M.Ds**  
Kaprosdi DKV UNTAR

Jakarta, 13 November 2023  
PIHAK KEDUA  
KEPALA SEKOLAH SMA PROVIDENTIA

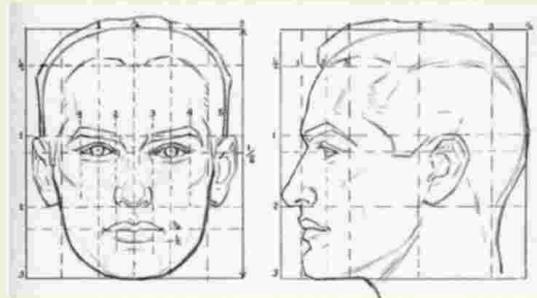
**Drs. Markianno Masin, M.Pd**  
Kepala Sekolah SMA Providentia

# MENGGAMBAR ILUSTRASI DIGITAL

## BENTUK DASAR HUMANOID

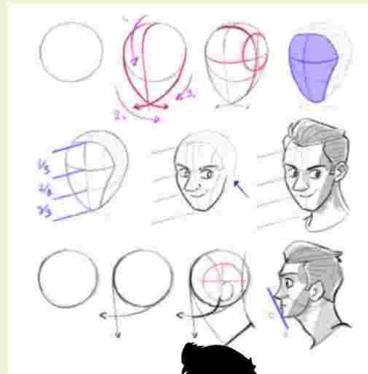
### MEMBUAT KEPALA

Saat membuat kepala, diperlukan ukuran proporsi yang ideal dari kepala dan wajah.



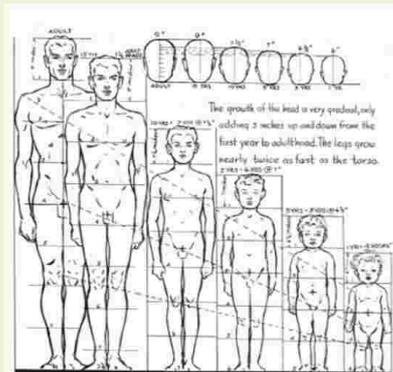
### LATIHAN DIVIDED BALL & FRAME

- > Ambil pen tablet dan persiapkan dimensi gambar
- > Lihat objek yang akan disketsa, lihat bentuknya dan buat struktur dalam bentuk bulat
- > Mulai membuat pembagian bidang untuk penempatan alis, mata, hidung dan mulut
- > Lanjutkan dengan menebalkan garis luarnya



### LATIHAN MEMBUAT FIGUR ORANG

- > Ambil pen tablet dan persiapkan dimensi gambar
- > Lihat objek yang akan disketsa, lihat bentuknya
- > Mulai membuat bentuk dasar lingkaran dan elips
- > Lanjutkan dengan membuat garis outline pada figur tersebut



# **BAB I**

## **Pendahuluan**

### **A. Analisis Situasi**

Kegiatan ekstrakurikuler adalah kegiatan yang berada di luar kurikulum, serta umumnya pihak sekolah menyediakan waktu 90 menit perhari dalam 1 minggu untuk pelaksanaan kegiatan ini. Kegiatan ekstrakurikuler sangat berguna untuk pengembangan hobi, minat dan bakat siswa pada suatu bidang. Di sisi lain, pelaksanaan kegiatan ini merupakan suatu bentuk perhatian sekolah pada siswa/siswinya agar melakukan kegiatan yang lebih positif.

Kegiatan ekstrakurikuler berupa kegiatan kegiatan yang menunjang dan dapat mendukung program intrakurikuler yaitu mengembangkan pengetahuan dan kemampuan penalaran siswa serta membina pembentukan karakter siswa. Siswa dapat mengasah ketrampilan melalui hobi dan minatnya serta mengembangkan sikap yang ada pada program intrakurikuler dan program kokurikuler. Pada umumnya, terdapat beberapa jenis kegiatan ekstrakurikuler sebagaimana dijelaskan oleh Departemen Pendidikan dan Kebudayaan (1995), yaitu Pendidikan Kepramukaan, Pasukan Pengibar Bendera (PASKIBRA), Palang Merah Remaja (PMR), Pasukan Keamanan Sekolah (PKS), Gema Pencinta Alam, Filateli, Koperasi Sekolah, Usaha Kesehatan Sekolah (UKS), Kelompok Ilmiah Remaja (KIR), Olahraga dan Kesenian (Arifudin, 2022).

Berdasarkan hal tersebut, DKV UNTAR dan SMA Providentia mengadakan kegiatan ekstrakurikuler Desain Komunikasi Visual yang diharapkan dapat mewedahi minat, bakat, dan kreatifitas siswa pada bidang terkait sehingga mampu menghasilkan peserta didik yang berkarakter, memiliki keterampilan dan daya saing siswa serta memiliki kemampuan intelektual tinggi, cerdas dan pintar, namun juga memiliki nilai nilai social dan spiritual yang baik sehingga mampu bersaing sesuai dengan Visi dan Misi sekolah.

## B. Masalah Mitra dan Solusinya

Hampir setiap aktivitas saat ini berkaitan dengan teknologi digital, sehingga terjadi perubahan besar dari era sebelumnya. Mereka menggunakan teknologi digital untuk berbagai tujuan seperti komunikasi, hiburan, pencarian informasi, dan bisnis (Farida, 2019). Hal tersebut juga berlaku pada kegiatan menggambar. Kebanyakan orang pada era yang dihidupi saat ini menggambar menggunakan media digital. Besar pengaruhnya penggunaan media digital pada kondisi dunia saat ini. Oleh sebab itu, SMA Providentia ingin mendukung minat bakat murid-muridnya sembari mengikuti perkembangan jaman.

Baik siswa maupun siswi SMA Providentia memiliki minat pada kegiatan menggambar. Kegiatan ekstrakurikuler membutuhkan tenaga pendidik untuk memberikan ilmu yang dibutuhkan untuk menunjang bakat dan minat yang dimiliki oleh siswa/I sekolah. Adapun kegiatan ekstrakurikuler di sekolah merupakan cara yang tepat untuk menunjang perkembangan siswa (Lestari, 2016). Hal tersebut tentunya perlu dikemas dengan cara yang menyenangkan agar peserta didik dapat mengikuti kegiatan belajar mengajar dengan nyaman.

Namun untuk menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan menyenangkan, diperlukan bantuan tenaga pendidik yang mempunyai cara pandang lebih modern dan mengikuti tren terkini. Oleh karena itu, SMA Providentia melakukan Kerjasama dengan Universitas Tarumanagara jurusan Desain Komunikasi Visual untuk memberikan edukasi yang layak kepada murid yang berminat untuk belajar menggambar. Mempercayai dengan adanya tenaga pendidik yang mumpuni, Siswa dan siswi dari SMA Providentia dapat mengembangkan bakat serta minat individu.

## BAB II

### Pelaksanaan

#### A. Deskripsi Kegiatan

Kerja sama antara DKV UNTAR dan SMA PROVIDENTIA mengidentifikasi perlunya dukungan tenaga pendidik untuk mendukung kegiatan ekstrakurikuler DKV di SMA Providentia. Penawaran ekstrakurikuler ini diperuntukkan bagi siswa dari kelas X hingga XII. Pembelajaran individual diperlukan untuk memotivasi siswa dalam belajar, termasuk menggunakan media dan metode pengajaran yang lebih mudah diakses oleh siswa sekolah menengah. Kegiatan ekstrakurikuler yang bertempat di Sekolah Providentia, Kedoya Green Garden, Jakarta Barat dimulai pada tanggal 14 Agustus 2023. Total murid yang antusias mengikuti kegiatan ekstrakurikuler DKV adalah sebanyak 14 murid.



*Gambar 2.1 x kegiatan menggambar digital di SMA Providentia*

Proses belajar mengajar berlangsung secara tatap muka di kelas SMA Providentia. Dibimbing oleh dua mahasiswa dari jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Tarumanagara. Cara penyampaian materi cenderung lebih santai, namun tetap serius.

Proses belajar menggambar dengan media digital dilakukan dengan menggunakan perangkat Adobe Photoshop. Aplikasi Adobe Photoshop dipercaya mampu menjadi sarana yang baik dalam memfasilitasi kegiatan belajar mengajar selama kegiatan ekstrakurikuler berlangsung.



*Gambar 2.2 Hasil icebreaking ekstrakurikuler DKV*

Selain kegiatan belajar mengajar dengan melakukan penyampaian materi antara pendidik dan murid, dilakukan juga ice breaking yang mengharuskan murid untuk berpikir kreatif. Menurut Riya Sussana dan Dedy Hidayatullah Alarifin, permainan *icebreaking* dilakukan untuk mencairkan suasana belajar yang membosankan, kaku, dan pasif menjadi kegiatan belajar yang menyenangkan, menyegarkan, dan aktif sehingga menimbulkan motivasi belajar yang lebih bergairah (Nuryana, 2020). Permainan yang diberikan juga terkait dengan materi yang akan diberikan. Ice Breaking sangat penting diterapkan dalam kegiatan pembelajaran agar pembelajaran akan terasa lebih menyenangkan. Selain itu, relasi antara pendidik dan siswa juga dapat lebih terjalin dengan baik.

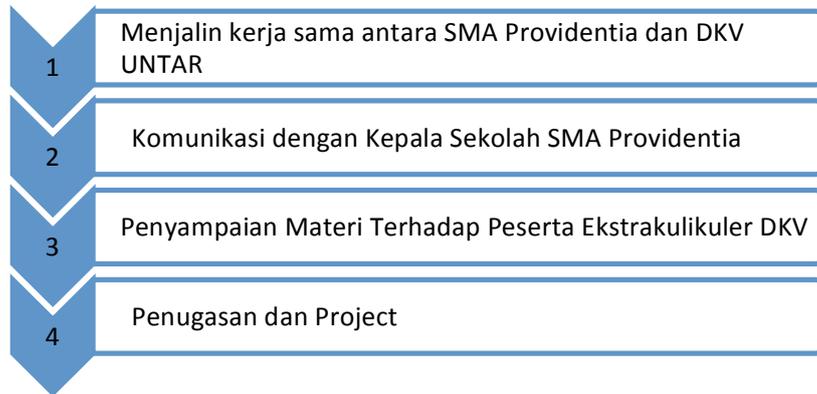


*Gambar 2.3 Suasana belajar menggambar digital*

Dalam prosesnya, siswa menjadi lebih aktif dan lebih dekat satu sama lain. Dengan gaya dan kemampuan yang beragam, mereka menyerap materi pelajaran dengan baik dan menunjukkan kemajuan yang cukup besar dalam menggambar. Siswa belajar dengan baik sambil merasa nyaman dalam lingkungan belajar yang menyenangkan dan santai. Kegiatan membaca, menelaah, memahami dan menganalisis isi pembelajaran yang dialami siswa tidak dapat dilakukan secara cepat dan cepat, karena setiap siswa mempunyai minat dan bakat yang berbeda-beda sehingga memerlukan pengulangan (Ahmad Munir Saifulloh, 2020).

#### A. Metode Pelaksanaan

Pelaksanaan kegiatan ini melibatkan 2 mahasiswa pada pelaksanaan pelatihan. Berikut adalah kerangka pelaksanaannya :



Deskripsi Bagian :

- a. Menjalin kerja sama antara SMA Providentia dan DKV UNTAR  
Pada tahap awal berdasarkan kebutuhan SMA Providentia, diperlukan tim dari DKV UNTAR untuk menjadi tenaga pendidik dalam ekstrakurikuler terkait. Sehingga terbentuklah kerjasama.
- b. Komunikasi dengan Kepala Sekolah SMA Providentia  
Tahap selanjutnya membahas mengenai proses belajar mengajar yang akan dilaksanakan di SMA Providentia. Mulai dari jadwal hingga perlengkapan atau fasilitas yang mendukung proses belajar mengajar yang diperlukan oleh siswa maupun pengajar.
- c. Penyampaian Materi Terhadap Peserta Ekstrakurikuler DKV  
Setelah menetapkan jadwal, dilanjutkan penyampaian materi terkait Desain Komunikasi Visual dimulai dengan menggambar sketsa dasar. Materi disampaikan secara lisan dan tulisan baik menggunakan media digital Powerpoint maupun langsung di papan tulis.
- d. Penugasan dan Project  
Pada tahap akhir kegiatan belajar mengajar, siswa diberikan tugas sebagai bahan ajar dan latihan mereka. Tugas yang diberikan terkait dengan materi yang disampaikan pada hari yang sama. Tugas diselesaikan di sekolah dan boleh dibawa pulang. Sebelum pulang, siswa diminta untuk melakukan dokumentasi terhadap hasil tugas mereka sebagai acuan penilaian.

### **BAB III**

#### **Kesimpulan**

Murid SMA Providentia mampu menunjukkan bakatnya melalui metode belajar yang tepat. Dengan didukung oleh peralatan yang memadai, siswa dapat mengkreasikan karyanya dengan sekreatif mungkin. Pembelajaran tatap muka juga membantu mereka untuk menyerap materi dengan lebih cepat. Pembawaannya yang menyenangkan dan tidak begitu kaku membuat suasana belajar lebih nyaman bagi pelajar SMA.

Dalam Upaya mengikuti perkembangan jaman, siswa sudah mampu menggambar dengan media digital yang akan membantu individu dalam berkreasi dengan lebih matang lagi dalam bentuk media apapun. Dengan demikian diharapkan materi pembelajaran yang diberikan oleh tenaga pendidik DKV UNTAR dapat memberikan arahan yang tepat kepada siswa untuk memaksimalkan kemampuan menggambar. Karena antusias dan minat siswa terhadap seni, maka kegiatan ekstrakurikuler inilah yang mendorong kreatifitas para siswa yang mengikuti program ekstrakurikuler DKV di SMA Providentia.

## Daftar Pustaka

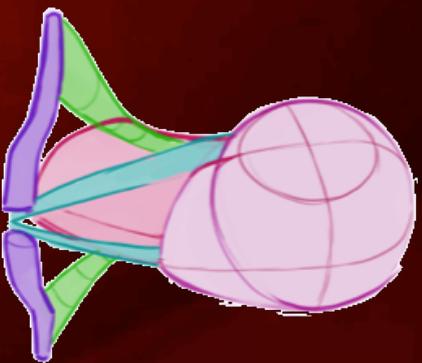
- Ahmad Munir Saifulloh, M. D. (2020). MANAJEMEN PEMBELAJARANDALAM MENINGKATKAN EFEKTIVITAS PROSES BELAJAR MENGAJAR DI MASA PANDEMI COVID-19. *Bidayatuna: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 286-311.
- Arifudin, O. (2022). Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Membina Karakter Peserta Didik. *JIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 829-837.
- Farida, E. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN TEKNOLOGI DIGITAL UNTUK MENINGKATAN EFEKTIVITAS BELAJAR SISWA PADA ABAD-21. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 457-476.
- Lestari, R. Y. (2016). PERAN KEGIATAN EKSTRAKURIKULER DALAM MENGEMBANGKAN WATAK KEWARGANEGARAAN PESERTA DIDIK. *Untirta Civic Education Journal*, 136-152.
- Nuryana, S. (2020). Pengaruh Strategi Ice Breaking Giving terhadap Motivasi Belajar Siswa. *CJPE: Cokroaminoto Journal of Primary Education*, 80-86

# Bentuk Dasar Humanoid

Ruby Chrissandy, S.Sn., M.Ds.

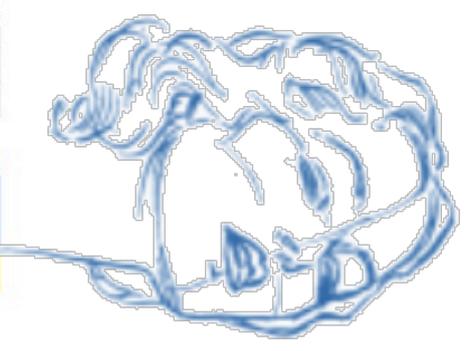
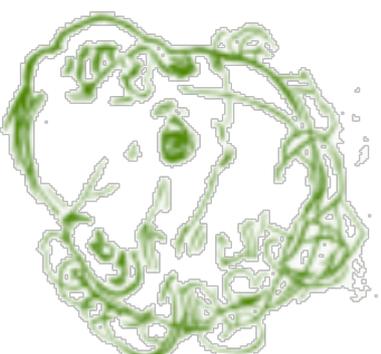
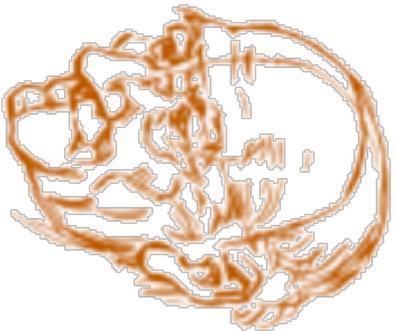
Valentino

Nathan



# Tujuan

- Peserta dapat mengetahui teknik divided ball and plane dari Andre Loomis.
- Peserta mampu membuat sketsa orang dengan teknik divided ball and plane.



**UNTAR**  
Universitas Tarumanagara

Yogyakarta  
KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN INFORMATIKA  
**A**  
Layanan

OS  
STARS  
PAKSIUS SYSTEM  
5 4 3 2 1

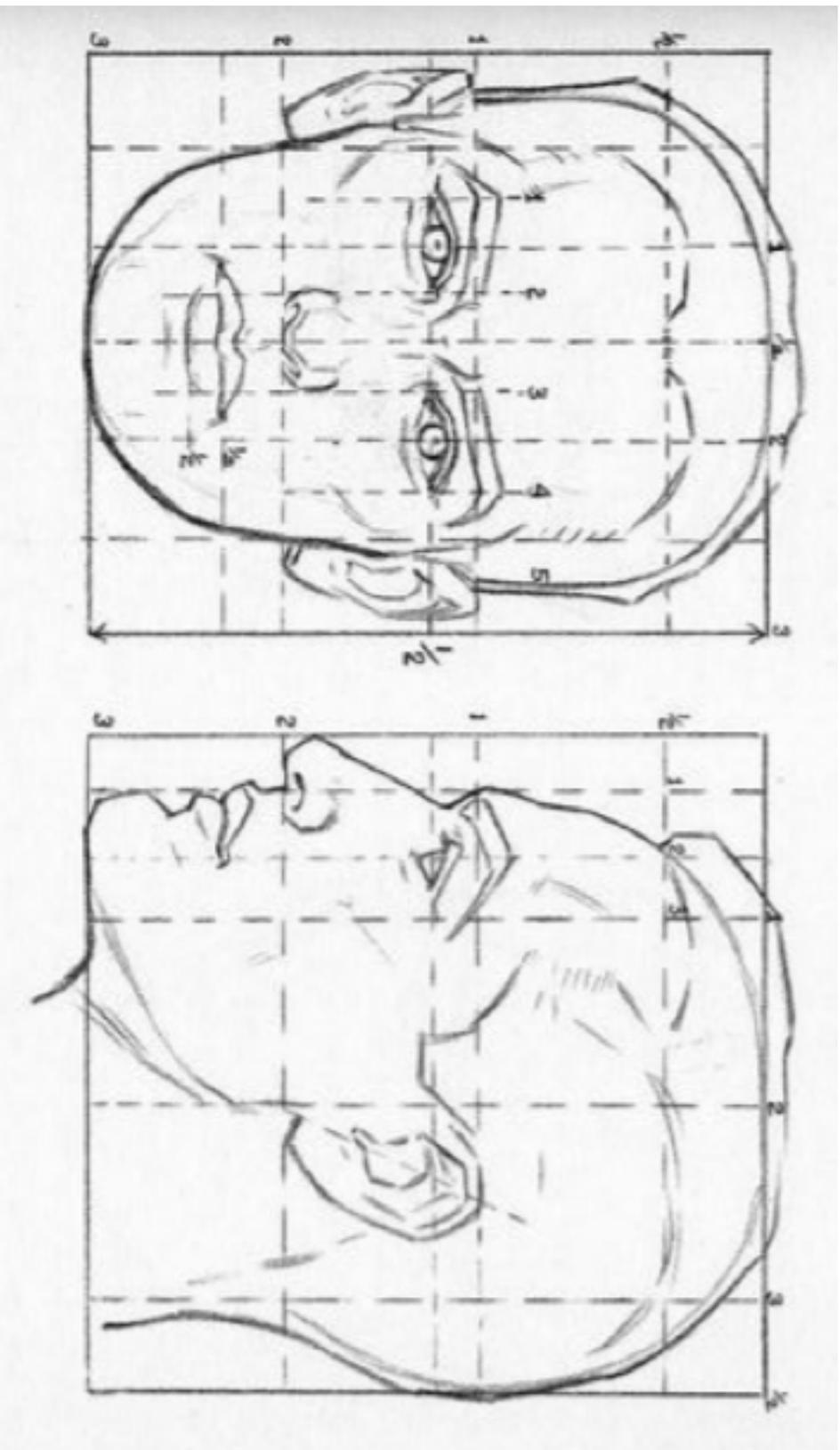
7  
KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN

CPA  
KONFEDERASI PERHIMPATAN AKUNTAN INDONESIA

ICAA  
CHARTERED ACCOUNTANTS

**UNTAR untuk INDONESIA**





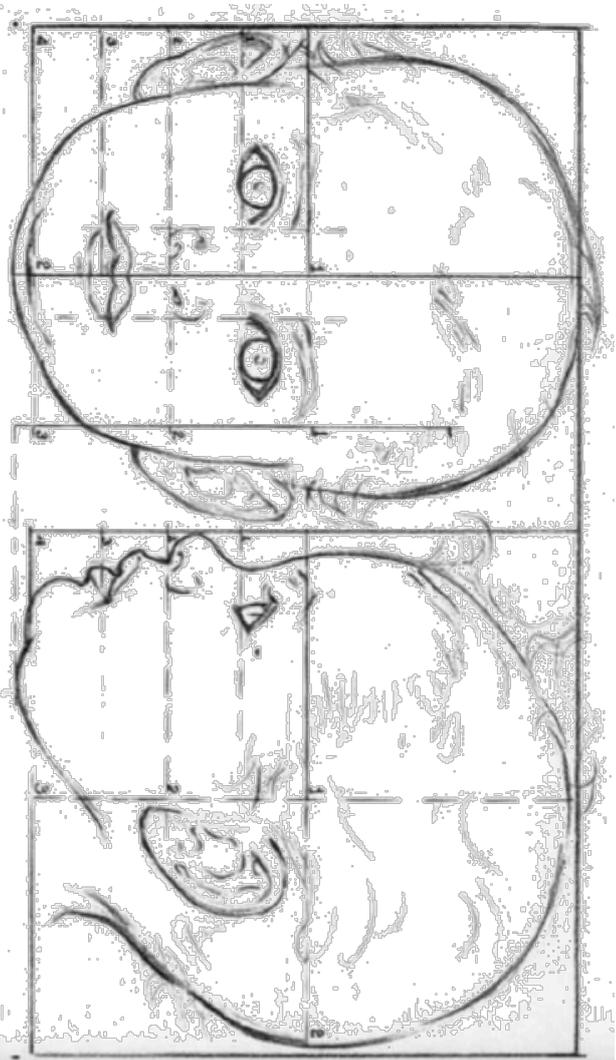
**UNTAR**  
Universitas Tarumanagara



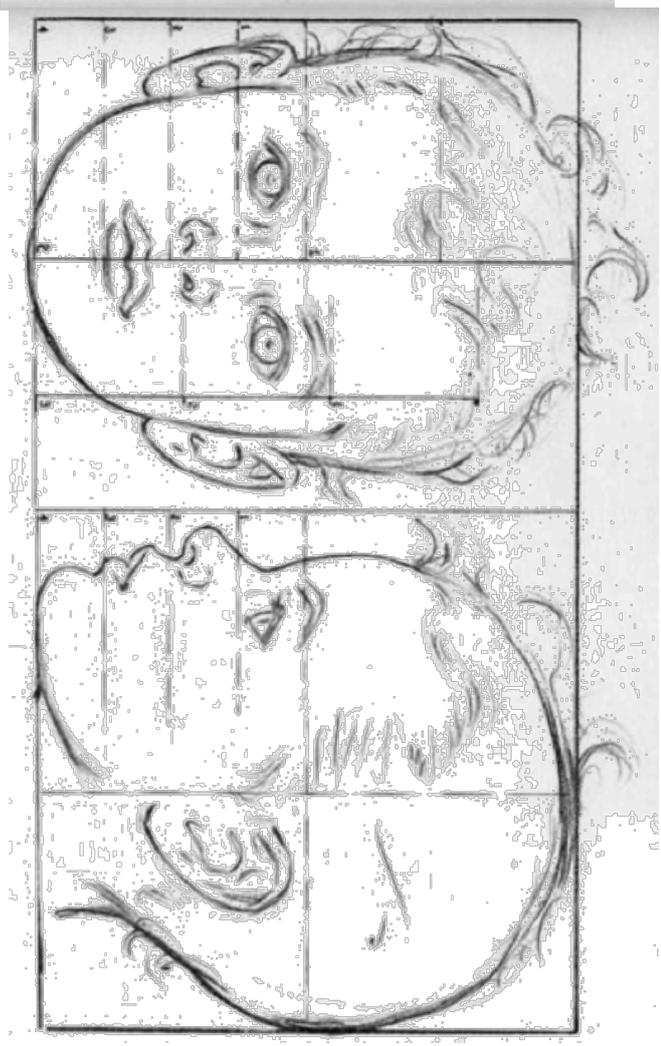
**UNTAR** untuk INDONESIA



First Year



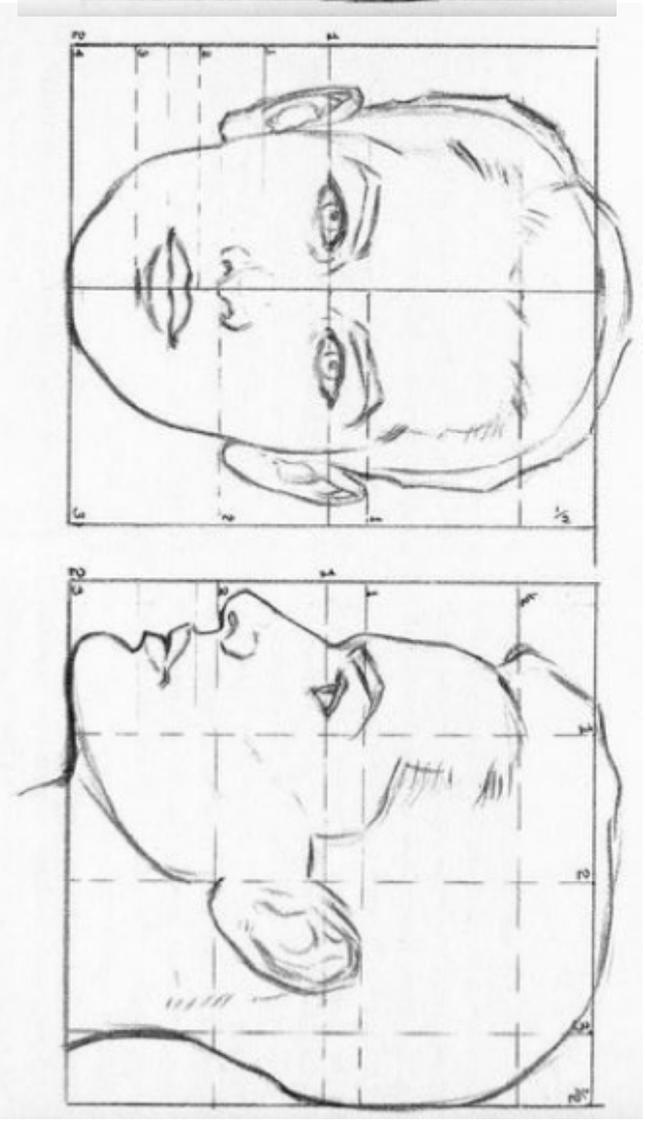
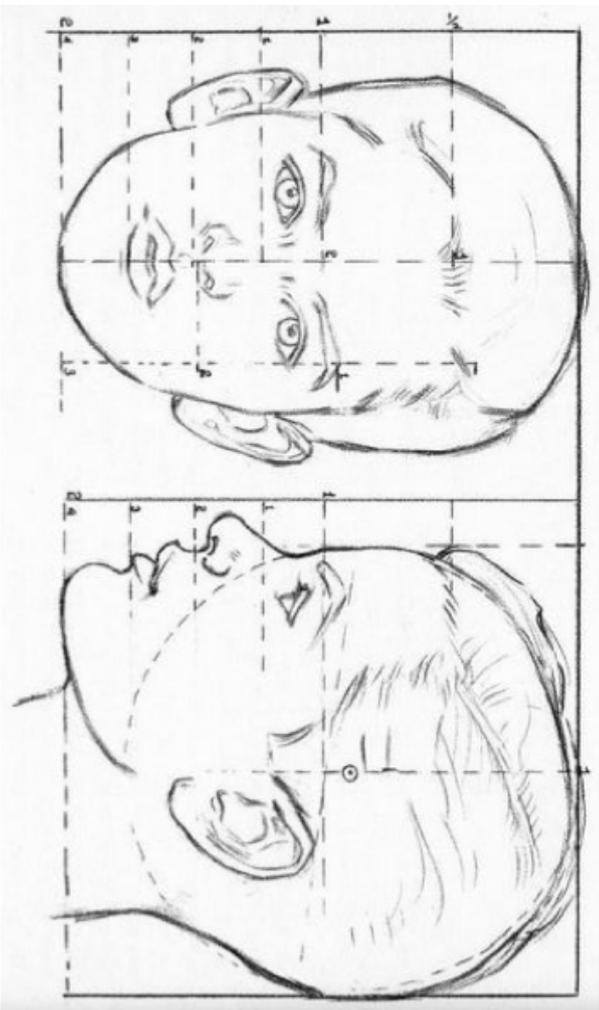
Second or Third Year



**UNTAR**  
Universitas Tarumanagara

**UNTAR untuk INDONESIA**



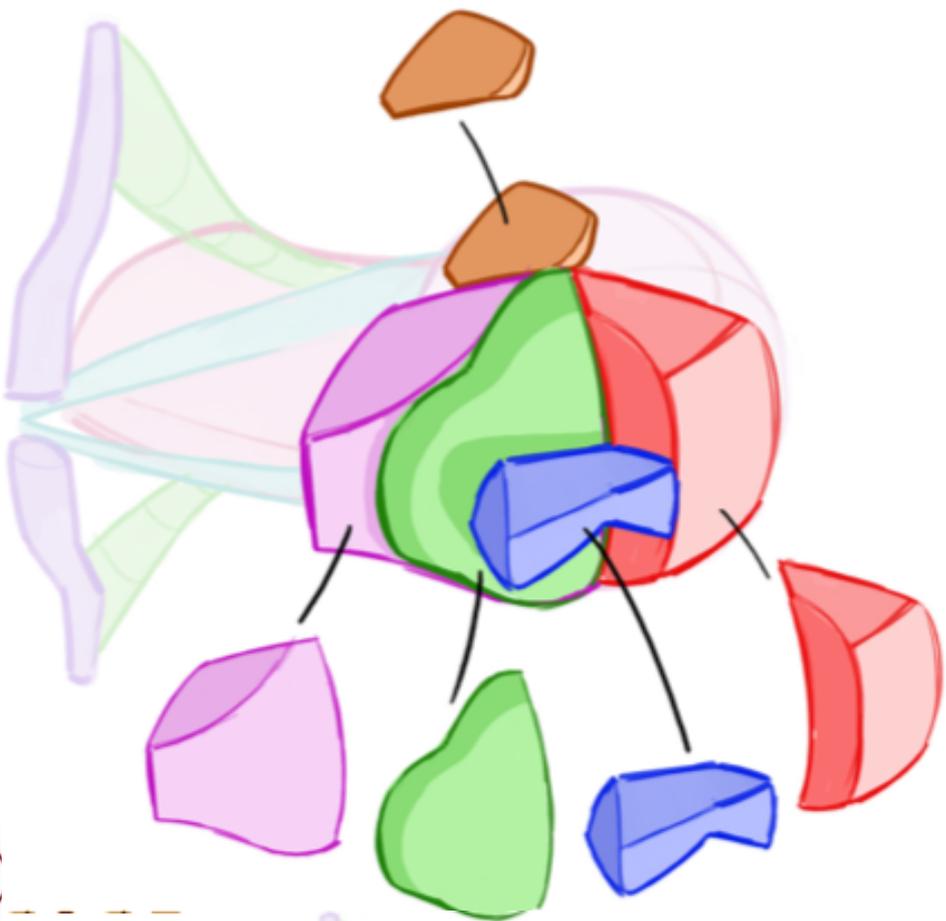


**UNTAR**  
Universitas Tarumanagara



UNTAR untuk INDONESIA

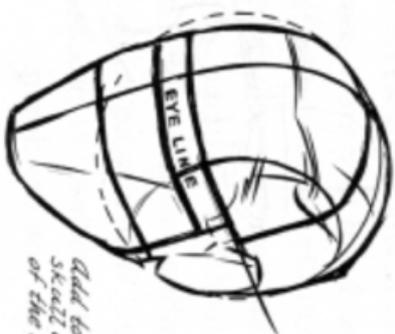
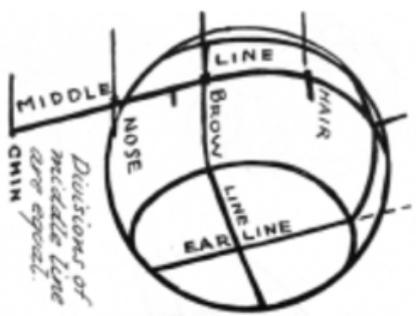




**UNTAR**  
Universitas Tarumanagara



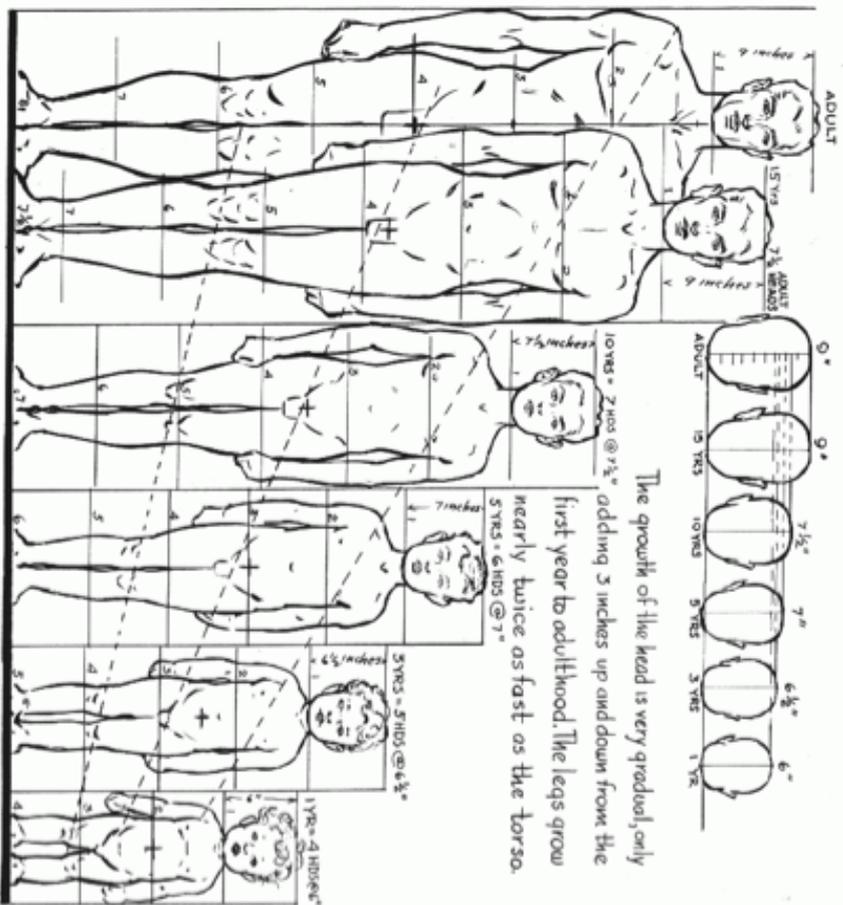
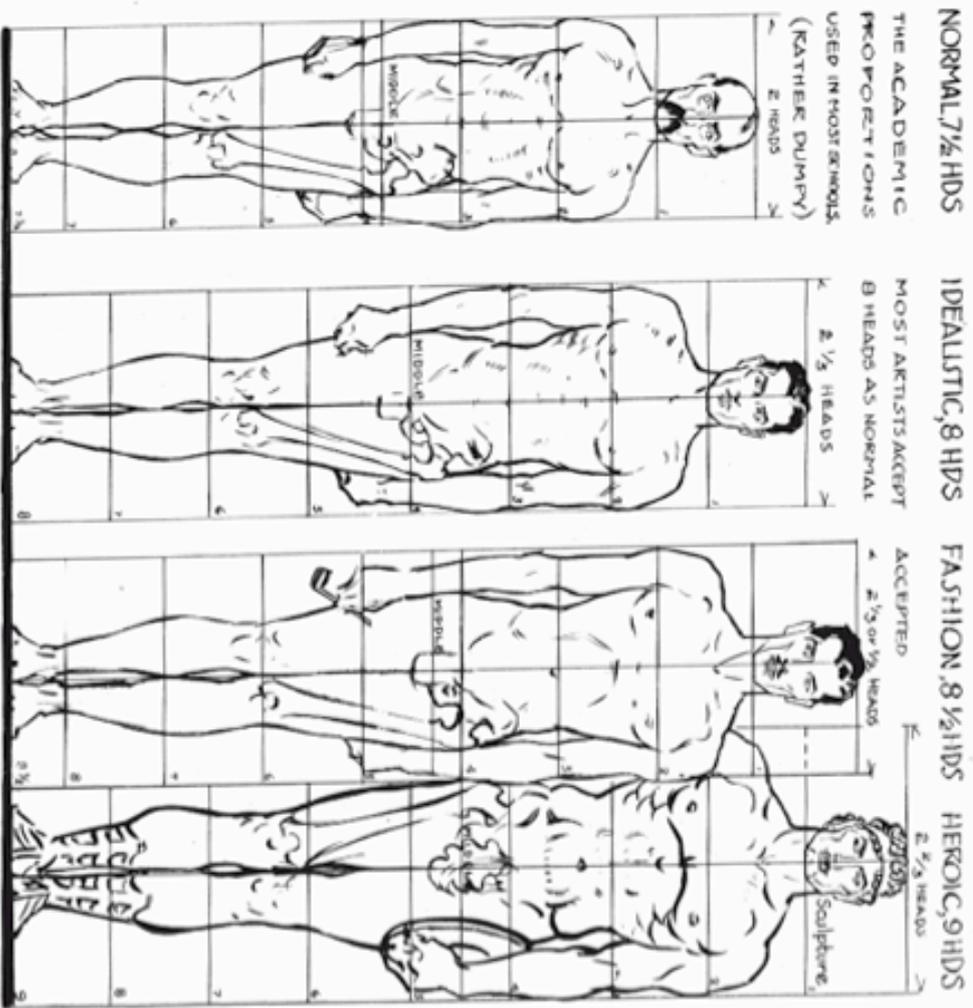
**UNTAR untuk INDONESIA**



Gambarkan bolanya seperti sebelumnya, tapi tambahkan garis di tengah bola. Bagilah garis tengah menjadi empat bagian, masing-masing bagian sama dengan Setengah jarak dari garis alis ke atas bola. Buat irisan sisi sampingnya dengan garis lurus ke bawah. Garis tengah dan garis awal sejajar. Garis mata sekarang berada di bawah garis khatulistiwa, yang menjadi garis alis. Buat garis hidung di tengah bidang dan sejajar dengan telinga. Telinga menempel pada perpotongan garis mata dan telinga. Bidang itu Berhenti di dekat telinga. Bagian atas telinga menyentuh garis alis.



## VARIOUS STANDARDS OF PROPORTION



# Latihan Divided Ball & Frame (Head)

- Ambil pensil dan persiapkan kertas untuk membuat sketsa.
- Lihat objek yang akan disketsa, lihat bentuknya dan buat struktur dalam bentuk bulat.
- Mulai membuat pembagian bidang untuk penempatan alis, mata, hidung dan mulut
- Lanjutkan dengan menebalkan garis luarnya.

# Latihan Membuat figur orang

- Ambil pensil dan persiapkan kertas untuk membuat sketsa.
- Lihat objek yang akan disketsa, lihat bentuknya.
- Mulai membuat bentuk dasar lingkaran dan elips.
- Lanjutkan dengan membuat garis outline pada figur tersebut.