

LEAP COMMUNITY ENGAGEMENT PEMBERDAYAAN KOMUNITAS GAMBAR MELALUI KEGIATAN PAMERAN KARYA ONLINE BERBASIS EKONOMI KREATIF

+
+
Yosafat Agung Satria Respati¹, Dr. Heru Dwi Waluyanto²

Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra,
Jl.Siwalankerto no.121-131t, Surabaya, Indonesia
Email: E12170060@john.petra.ac.id

+ + Abstrak

+
Penelitian ini dilaksanakan berdasarkan *problem* yang dirasakan oleh para komunitas dan juga pelaku kreatif yang terkena dampak COVID-19. Komunitas yang diberdayakan adalah komunitas gambar garis kelas dimana mereka kebingungan untuk melanjutkan karya mereka ke jenjang berikutnya dan masih belum yakin dengan karya mereka. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana proses kegiatan pemberdayaan komunitas yang berbasis ekonomi kreatif dan Untuk mengetahui cara mengembangkan kreativitas dalam berkarya agar bernilai ekonomi. Penelitian ini dilakukan dengan pemberdayaan melalui sosialisasi berbasis online karena komunitas ini juga berbasis online dan untuk hasil karya mereka diadakan sebuah pameran online untuk menunjang karya dan nama dari komunitas. Hasil dari penelitian ini menyatakan bahwa pameran online berbasis ekonomi kreatif berhasil membawa para anggota komunitas ke jenjang berikutnya.

+
Kata kunci: Kata kunci : pemberdayaan, komunitas, pameran online

+ + Abstract

+
Title: *LEAP Community Engagement: Empowering the Drawing Community through Online Exhibition Activities Based on Creative Economy*

+
This research was carried out based on the problems felt by the creative community and actors affected by COVID-19. The empowered community is a the line-drawing class community who have doubts about continuing their work to the next level and about their work. The purpose of this research is to discover the process of community empowerment activities based on the creative economy and how to develop creativity in work to make it economically valueable. This research was conducted with empowerment through online-based dissemination due to the online basis of the community. An online exhibition was held to support their work and names of the community. The results of this study indicate that online exhibitions based on the creative economy have succeeded in taking community members to the next level.

+
Keywords: *empowerment, community, online exhibition* +

+ + Pendahuluan

+
Pemberdayaan masyarakat adalah konsep pembangunan ekonomi yang merangkum nilai-nilai masyarakat untuk membangun paradigma baru dalam pembangunan yang bersifat *peoplecentered*, *participatory*, *empowerment* and *sustainable* (Chamber, 1995). Lebih jauh Chamber menjelaskan bahwa konsep pembangunan dengan model pemberdayaan masyarakat tidak hanya semata-mata memenuhi kebutuhan dasar (*basic need*) masyarakat tetapi lebih sebagai upaya mencari *alternative* pertumbuhan ekonomi lokal. Pemberdayaan masyarakat (*empowerment*) sebagai strategi *alternative* dalam pembangunan telah berkembang

dalam berbagai literatur dan pemikiran walaupun dalam kenyataannya belum secara maksimal dalam implementasinya. Pembangunan dan pemberdayaan masyarakat merupakan hal banyak dibicarakan masyarakat karena terkait dengan kemajuan dan perubahan bangsa ini kedepan apalagi apabila dikaitkan dengan *skill* masyarakat yang masih kurang akan sangat menghambat pertumbuhan ekonomi itu sendiri.

Sejak Januari 2020 lalu, dunia digemparkan oleh sebuah penyakit yang dapat menular dari satu orang ke orang lain, tepatnya di Wuhan, Cina. Penyakit tersebut kemudian berkembang sangat pesat di seluruh dunia selain Wuhan. Awal Maret 2020 menjadi awal masuknya virus tersebut ke Indonesia. hal ini tidak

hanya menyebabkan sektor kesehatan saja yang mengalami dampak negatif, akan tetapi dampak ini juga berpengaruh terhadap sektor ekonomi. Dilansir dari pikiran-rakyat.com Sebagian besar usaha mikro kecil menengah (**UMKM**) sektor **industri kreatif**, mencapai 98%, terdampak pandemi **Covid-19**. Sebanyak 70% mengalami penundaan proyek atau pekerjaan, 67% mengalami penurunan penjualan dan pemasukan, 59% mengalami pembatalan proyek, dan 21% mengalami kesulitan bahan baku.

Covid-19 yang menyebar di Indonesia sekarang ini membuat perkembangan ekraf tersungkur. Umar Fawzy Sungkar, pelaku ekraf di bidang fotografi mengakui, pandemi Covid-19 telah membuat dirinya kehilangan puluhan juta dari sejumlah *event* yang dibatalkan. Hal ini tidak dirasakan dari bidang fotografi saja, tetapi freelancer-freelancer lain seperti jasa juga terkena dampaknya. Akhirnya banyak pelaku kreatif yang mencoba membuat hal-hal yang lebih humanis dimana mereka mengubah produk mereka menjadi sebuah layanan, seperti UMKM fesyen yang beralih menjadi membuat masker untuk masyarakat. Meskipun di era pandemi, pelaku-pelaku kreatif masih mencari dan terus berinovasi untuk tetap bisa bertahan, namun adapun pelaku-pelaku kreatif dan juga komunitas yang baru saja berdiri tetapi masih belum bisa bertahan dan masih bingung ingin membuat apa, bagaimana cara membuatnya, ada yang belum berani atau percaya diri dengan karya yang dibuatnya, dan juga bagaimana menyebar luaskan apa yang mereka buat di era pandemi ini.

komunitas garis kelas adalah komunitas gambar berbasis online yang berdiri sejak agustus tahun 2020 lalu. anggota komunitas ini adalah mahasiswa yang baru lulus SMA dan hanya berisikan 3 orang saja. berawal dari ajakan teman, satu per satu mulai mengikuti komunitas ini dan sudah beraneka ragam anggotanya tidak hanya mahasiswa saja tapi sudah ada yang bekerja. Asal kampung halaman Anggota komunitas ini cukup beragam bukan berasal dari surabaya saja melainkan ada yang dari luar pulau dan luar kota, ada yang dari kendari, jakarta, sulawesi, surakarta.

Untuk potensi dari komunitas yang saya berdayakan adalah anggota komunitas ini memiliki potensi gambar yang bagus. Ada anggota yang sudah menerima client dan juga ada yang suka mengikuti lomba-lomba design ilustrasi, walaupun ada juga yang baru saja belajar menggambar. Lalu komunitas ini baru berdiri sehingga membutuhkan nama atau “brand” yang baik agar bisa dikenal oleh masyarakat.

Namun ada masalah-masalah yang dihadapi oleh komunitas garis kelas ini, dimana di masa pandemi komunitas ini masih belum mengerti bagaimana cara menjual gambar mereka sehingga mereka kebingungan dengan kelanjutan karya yang telah mereka buat. Lalu mereka juga memiliki standar gambar yang masih kurang sehingga mereka tidak

berani untuk mempromosikan karya mereka di masyarakat.

Pemberdayaan ini dilakukan kepada suatu komunitas gambar yang baru dibentuk untuk membuat suatu produk kreasi original yang akan di pameran melalui media pameran online yang berbasis ekonomi kreatif agar mereka bisa mengasah kepekaan mereka dalam bidang ilustrasi saat pandemi ini.

Rumusan masalah

1. Bagaimana proses kegiatan pemberdayaan komunitas menggambar berbasis ekraf di komunitas gambar ?
2. Bagaimana cara mengembangkan kreativitas dalam berkarya agar bernilai ekonomi ?

Tujuan

1. Untuk mengetahui proses kegiatan pemberdayaan komunitas menggambar berbasis ekraf .
2. Untuk mengetahui cara mengembangkan kreativitas dalam berkarya agar bernilai ekonomi.

Kajian Teori

TEORI PEMBERDAYAAN

Pengertian Pemberdayaan Masyarakat berasal dari kata Daya atau Power yang berarti kekuatan yang menjelaskan posisi yang berpengaruh dalam pengambilan keputusan. Dengan adanya kekuatan ini diharapkan seseorang atau kelompok dapat menggunakan kekuatan mereka untuk menemukan solusi dalam permasalahan kehidupan. Dalam persoalan siapa yang memberdayakan dan diberdayakan, pemberdayaan merupakan upaya dari pihak luar, kelompok atau organisasi untuk memperkuat satu dengan yang lain. Dalam pelaksanaannya Pemberdayaan dapat dilakukan secara internal maupun eksternal. Internal berasal dari dalam diri sendiri dan eksternal berasal dari pihak lain yang akan membantu orang yang diberdayakan supaya mendapatkan informasi, inovasi, dan kemampuan dalam mengambil keputusan bersama. . (noor, 2011)

TEORI TENTANG KOMUNITAS

Definisi komunitas menurut para ahli komunitas merupakan kelompok sosial dari berbagai kalangan dengan bermacam-macam lingkungan yang mempunyai ketertarikan atau hobi yang sama. dalam komunitas, pada individu yang ada di dalam komunitas mempunyai resiko, sumber daya, tujuan yang sama, dan memiliki rasa saling mendukung dan membantu satu dengan yang lainnya. (Kertajaya, 2008)

Menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2013 tentang “Organisasi Kemasyarakatan” mengatakan bahwa:

“Organisasi yang didirikan dan dibentuk oleh masyarakat secara sekarela berdasarkan kesamaan aspirasi, kehendak, kebutuhan, kepentingan, kegiatan, dan tujuan untuk berpartisipasi dalam pembangunan demi tercapainya tujuan Negara Kesatuan Republik Indonesia.”

CIRI-CIRI KOMUNITAS

Ciri-ciri Komunitas Dari buku *Dinamika Kelompok* karya Santosa (Slamet Santosa, 2006), ada berbagai macam ciri-ciri komunitas yang ada, berikut beberapa contoh ciri-ciri komunitas menurut para ahli :

- a. Yang pertama Menurut Muzafer Sherif, ciri-ciri komunitas adalah sebagai berikut:
 1. Adanya dorongan/motif yang sama pada setiap individu sehingga terjadi interaksi sosial sesamanya dan tertuju dalam tujuan bersama.
 2. Adanya reaksi dan kecakapan yang berbeda di antara individu satu dengan yang lain akibat terjadinya interaksi sosial.
 3. Adanya pembentukan dan penegasan struktur kelompok yang jelas, terdiri dari peranan dan kedudukan yang berkembang dengan sendirinya dalam rangka mencapai tujuan bersama.
 4. Adanya penegasan dan peneguhan norma-norma pedoman tingkah laku anggota kelompok yang mengatur interaksi dan kegiatan anggota kelompok dalam merealisasi tujuan kelompok.
- b. Menurut George Simmel, ciri-ciri Komunitas adalah sebagai berikut :
 1. Besar kecilnya jumlah anggota kelompok sosial
 2. Derajat interaksi sosial dalam kelompok sosial
 3. Kepentingan dan wilayah
 4. Berlangsungnya suatu kepentingan
 5. Derajat organisasi

TEORI TENTANG EKONOMI KREATIF DI BIDANG DESAIN

Beberapa tahun belakangan ini pekerjaan sebagai seorang desainer sudah menjadi sorotan di Indonesia. profesi desainer adalah sebuah profesi yang memiliki pola pikir kreativitas, inovasi, dan ide di bidang desain produk, ilustrasi, arsitek, grafis. Desain sendiri sudah ada sejak masa revolusi industri dimana profesi itu sudah dikenal dan diakui sebagai profesi profesional yang dapat berkolaborasi dengan profesi profesional lainnya. Desainer juga diharapkan dapat memberikan solusi dalam permasalahan yang dihadapi untuk memenuhi kebutuhan manusia.(Rivali,2020)

TEORI TENTANG PAMERAN ONLINE

Pameran Virtual online dulunya hanya dianggap sebagai pelengkap untuk menunjang pameran offline atau fisik karena pameran virtual

hanya mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan lokasi. Dengan adanya Pameran Virtual pengunjung dapat mengakses produk dan juga karya hasil yang disimpan selama 24 jam. Pameran virtual yang baik dapat menawarkan pengalaman alternatif untuk hal yang nyata dan juga membuka peluang pembelajaran dan juga banyaknya konten di luar pameran offline atau fisik.(Budyanto,2020)

+

+

Metode Penerapan

+

Penelitian dilakukan secara kualitatif mengingat penelitian ini diangkat berdasarkan experience-based. Penulis menggunakan metode wawancara terstruktur yang bersifat tertutup, observasi, serta studi dokumen. Metode wawancara terstruktur dilakukan dengan anggota komunitas garis kelas yang turut terlibat dalam kegiatan. Metode observasi dilakukan dengan bekerja dan mengamati proses perkembangan *skill* gambar anggota komunitas yang dilakukan selama kegiatan berlangsung. Studi dokumen dilakukan dengan cara mempelajari kembali materi yang telah dibuat oleh panitia anggota yang bersumber dari buku seni dan internet.

HASIL DAN KETERCAPAIAN SASARAN

Gambaran Umum lokasi kegiatan

Kondisi geografis

Komunitas gambar yang saya berdayakan adalah komunitas gambar garis kelas. Komunitas ini adalah komunitas berbasis online, karena berbasis online latar belakang tempat tinggal anggota komunitas ini cukup beragam. Sebagian besar anggota komunitas ini berasal dari Kendari, Sumatra Selatan. Adapun beberapa anggota yang berasal dari Jakarta, Surabaya, Kediri, Gresik, dan juga Sidoarjo.

Kondisi Demografis

Komunitas Garis Kelas merupakan komunitas berbasis online dengan anggota yang beragam. Ada beberapa anggota yang masih SMP dan ada juga beberapa anggota yang sudah menjadi mahasiswa. Jumlah anggota sebanyak 39 anggota diantaranya ada 22 anggota laki-laki dan 17 anggota perempuan.

Kondisi Sosial-budaya

Kehidupan Komunitas garis kelas bisa dibilang cukup ramah, sering berteguh sapa antar anggota, dan juga memberikan evaluasi berupa kritik yang membangun kepada anggota, namun ada sedikit kecanggungan dengan anggota baru, dan juga anggota baru yang tidak aktif berimbas kepada anggota lama sehingga anggota baru maupun anggota lama menjadi tidak aktif.

Kondisi Pendidikan

Tingkat pendidikan Komunitas Garis kelas mayoritas adalah mahasiswa. Ada juga beberapa anggota yang

masih menduduki bangku SMP. Untuk konteks pendidikan yang mengarah pelajaran seni hanya sebatas jenjang sekolah dan pengalaman berupa pengajaran yang pernah dilakukan di komunitas gambar lain.

Kondisi Sosial Ekonomi

Berdasarkan hasil observasi pada komunitas garis kelas ini berada di Strata Ekonomi Sosial (SES) tingkat B-C atau menengah kebawah. Hasil observasi ini dinilai dari pengeluaran uang dari anggota komunitas per bulannya, uang saku yang didapat dari orang-tua mereka, dan penghasilan orang tua mereka.

Struktur Organisasi

Struktur organisasi dari Komunitas Garis Kelas ini masih belum terbentuk dengan baik, karena komunitas ini baru terbentuk pada agustus tahun lalu dan saat kegiatan program Community Engagement ini berlangsung.

Pelaksanaan Pelatihan

Sosialisasi

Pendekatan yang dilakukan adalah dengan menggunakan media google meet dan whatsapp group karena berbasis online. Pendekatan awal dilakukan dengan cara dengan cara perkenalan terlebih dahulu seperti nama, tempat asal, umur, dan sejak kapan mereka suka menggambar, nantinya kegiatan ini dilanjutkan dengan menggambar bersama dan saling evaluasi di Whatsapp group.

Kurikulum

Pembuatan kurikulum yang dilakukan berdasarkan materi basic fundamental art dan juga cara menjual karya. Basic fundamental ini merupakan materi dasar yang harus di mengerti oleh masing-masing anggota supaya mereka mengerti dasar menggambar. Untuk anggota yang masih pemula materi ini cukup membantu karena mereka harus mengerti dasar menggambar terlebih dahulu, untuk yang sudah berpengalaman basic fundamental art ini berguna agar mereka lebih mengerti dengan apa yang mereka gambar karena kebanyakan dari yang anggota yang berpengalaman mereka tidak sadar dengan teknik mereka gunakan dan paham dengan apa yang mereka buat.

Dari metode pembelajaran ini harapannya adalah anggota yang sudah berpengalaman dapat menyalurkan *skill* kepada yang masih pemula karena telah paham dengan teknik yang mereka gunakan. Untuk cara menjual karya dilakukan untuk anggota komunitas yang tidak tahu bagaimana cara mengaplikasikan gambar mereka.



Gambar 1 Dokumentasi pembuatan kurikulum di Rumah Rizal Fardana (salah satu pengurus komunitas)

Fasilitas

Fasilitas yang dipakai oleh anggota komunitas ada beberapa macam, untuk yang menggunakan digital art, berupa :

- laptop
- Smartphone
- tablet

sedangkan anggota yang menggunakan traditional art, berupa :

- cat air
- drawing pen,
- dan juga pensil warna.

Untuk menunjang sarana promosi, dari program pemberdayaan community Engagement ini telah memberikan fasilitas berupa :

- Website
Pembuatan Website ini menggunakan Website maker yaitu Wix.com. fungsi dari website ini adalah sebagai tempat penampungan karya-karya para anggota dan sekaligus sarana mempromosikan para anggota komunitas. Website ini lebih berfokus pada profil komunitas dan artisan.



Gambar 2 Tampilan Website garis kelas bagian Home

- Instagram
Instagram ini adalah sebuah sarana promosi bagi komunitas gambar dan juga tempat penampungan karya komunitas.



Gambar 3. Screenshot instagram komunitas

- **Catalog**
 Catalog karya adalah kumpulan karya-karya anggota komunitas yang terbaik. Berfungsi sebagai sarana promosi karya dan juga memperkenalkan branding anggota sendiri.



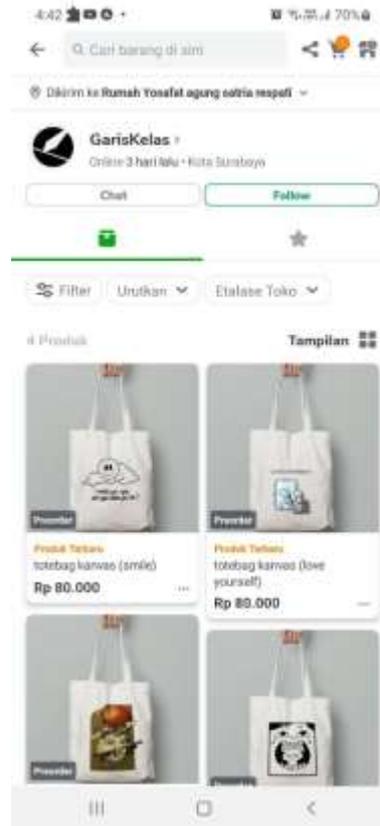
Gambar 4.. Gambar Cover Catalog

- **Google drive**
 Tempat penampungan refrensi para anggota komunitas. Biasanya berupa E-book ilustrasi dan juga foto-foto refrensi untuk ilustrasi.



Gambar 5.. Google drive tempat penyimpanan refrensi

- **Tokopedia**
 Tokopedia digunakan sebagai tempat jual-beli karya anak-anak komunitas.



Gambar 6.. Tampilan Tokopedia sebagai tempat penjualan karya

Pelaksanaan Pelatihan Di Lapangan

Pelaksanaan pelatihan dilakukan melalui webinar gmeet dan grup whatsapp. Adapun kegiatan pelaksanaan sebagai berikut :

Daily Challenges

Daily challenge adalah sebuah kegiatan menggambar setiap hari yang dilakukan oleh setiap anggota komunitas. Pada daily challenge ini nantinya akan ada tema yang harus digambar oleh tiap anggota. Kegiatan ini dilakukan di grup whatsapp. Tiap anggota yang telah mengirimkan hasil karyanya akan diberikan evaluasi. Kegiatan ini dilakukan setiap harinya agar anggota komunitas bisa konsisten dalam menggambar. Kegiatan ini dilakukan dari oktober 2020 lalu bersama dengan *event inktober* agar anggota komunitas lebih semangat dan juga lebih memiliki motivasi dalam konsistensi menggambar.



Gambar 7.. Contoh kegiatan daily challenges

Webinar/Workshop

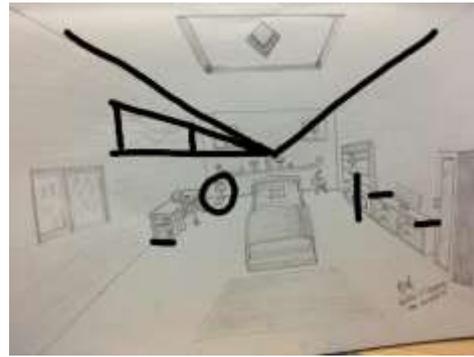
Event webinar/workshop ini adalah event yang bersifat sederhana dan dilakukan secara online yang diadakan sebulan sekali. Event ini akan dilakukan bersama pengajar yang nantinya akan diajak ber-kolaborasi atau ilustrator lain yang mau diajak ber-kolaborasi. Hasil karya yang sudah dibuat nantinya akan di post di sosial media oleh masing-masing peserta/anggota komunitas. Webinar ini dilakukan dengan tema yang telah disesuaikan oleh kurikulum. Berikut webinar yang telah dilakukan.

Webinar tentang Structure dan Shading

Materi pertama adalah Structure dan shading, bagian fundamental atau dasar yang harus dipahami oleh masing-masing anggota. Karena materi ini berhubungan dengan bagaimana membedah suatu objek dan juga anatomi pada benda-benda di lingkungan, tidak hanya benda tetapi manusia juga. Pada kegiatan webinar ini anggota diberikan penjelasan secara teori dan juga tugas yang dikerjakan setelah webinar berakhir. Webinar ini dilakukan oleh salah satu anggota yaitu Rizal Fardana.



Gambar 8.. Gambar dokumentasi webinar pertama



Gambar 9. Gambar dokumentasi hasil karya anggota

Hasil di atas adalah hasil kegiatan pada webinar pertama yang telah dilakukan oleh anggota komunitas. Dalam kegiatan ini dilakukan evaluasi dengan media whatsapp group. Hasil dari webinar ini membuat anggota komunitas menjadi tertarik terhadap *Shape dan shading* hal ini terealisasi pada *daily challenges* dimana kita saling mengkritisi gambar dan saling mengevaluasinya setiap minggunya.

Webinar tentang Color

Materi kedua adalah color atau warna. Materi ini diajarkan oleh kak ucha seniman lulusan Institut Seni Indonesia. beliau mengajarkan materi tentang lingkaran warna dan komposisi warna dan bagaimana pengaplikasian warna pada ilustrasi. Pada kegiatan ini dibagi menjadi dua sesi yang pertama adalah menggambar lingkaran warna dan membuat komposisi warna pada buah.



Gambar 10. Gambar dokumentasi webinar kedua

Gambar diatas adalah penjelasan tentang komposisi warna pada buah. Media yang digunakan adalah google meet. Pada segmen ini Kak Ucha mengajarkan secara teori terlebih dahulu. Beliau menjelaskan pentingnya komposisi warna dan bagaimana cara menerapkan komposisi warna. Untuk penerapannya beliau

menggunakan buah sebagai salah satu metode pengajaran karena buah merupakan metode yang paling mudah untuk diajarkan. Setelah itu beliau meminta para anggota untuk membuat gambar buah beserta komposisi warnanya.



Gambar 11. Gambar dokumentasi hasil webinar kedua

Dalam kegiatan webinar kedua ini para anggota komunitas dapat mengikuti dengan baik materi yang diberikan oleh pemateri yaitu Kak Ucha dan anggota juga mendapatkan respon yang positif dari pemateri. Setelah dilaksanakannya webinar kedua, adanya perbaikan pewarnaan dalam ilustrasi pada anggota komunitas.

Webinar tentang *Layouting*

Materi ketiga adalah *layouting*. Materi ini diajarkan oleh Surya Putra Bahari dari komunitas *jatim strip surabaya*. Beliau mengajarkan bagaimana membuat *layout* atau komposisi ilustrasi terutama di bidang komik dan bagaimana cara menyampaikan pesan lewat gambar. Disamping itu beliau juga memberikan pengalaman kerja dalam bidang komik sehingga anggota dapat memiliki pengetahuan baru dalam dunia ilustrasi komik. Pada kegiatan ini beliau memberikan penjelasan secara teori tentang *Layout* pada komik dan nantinya anggota membuat gambar *fan-art* dari komik yang dibuat oleh Surya.



Gambar 12. Gambar dokumentasi webinar ketiga



Gambar 12. Gambar dokumentasi hasil webinar ketiga

Dari kegiatan webinar ketiga yang dilaksanakan anak komunitas telah mengerti dan telah memahami tentang materi yang diberikan oleh Mas Surya. Hasil dari webinar ketiga adalah berupa *fan-art*. Komunitas menggunakan *fan-art* sebagai media promosi dan bentuk terima kasih dari komunitas bagi Mas Surya selaku pengajar dan juga komikus yang sudah mau membantu dalam kegiatan webinar ini.

Fan-art Diatas adalah milik rizal fardana yang memiliki konsep keren karena *muros* ini adalah karakter ciptaan Mas Surya yang memiliki muka boros.

Dari Hasil pengajaran Webinar ketiga, terjadi peningkatan komposisi gambar pada beberapa anggota komunitas. Hal ini terlihat dari gambar harian beberapa anak komunitas hingga menjadi produk berupa kaos dan *totebag*.



Gambar 13. Hasil Gambar salah satu anak komunitas sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan

Kedua gambar ini adalah gambar milik Dea Salfia. Gambar kiri adalah gambar *de* sewaktu dia masih awal memasuki komunitas. Bisa dilihat bentuk yang dibuat dan juga komposisi gambar masih kurang tertata sehingga gambar yang dihasilkan masih kurang natural dan masih kurang yakin ingin berfokus pada bagian apa. Gambar kanan adalah gambar milik *Dea* setelah mengikuti kegiatan webinar dan juga kegiatan harian dimana gambar hasil bagian kanan ini memiliki komposisi yang baik dan jauh lebih tertata dari gambar sebelumnya.

Webinar tentang Anatomi

Materi keempat adalah anatomi dalam materi ini diajarkan oleh *jemmi lasapu* seorang ilustrator dari *surabaya*. Beliau mengajarkan tentang teori anatomi dan bagaimana teknik menggambar anatomi. Dalam

kegiatan ini beliau lebih mengajarkan secara teorinya saja.



Gambar 13. Gambar Dokumentasi Webinar Keempat

Dari kegiatan webinar keempat yang telah dilaksanakan, beberapa dari anggota komunitas telah mengerti dengan materi yang telah diberikan. Hasil dari pelaksanaan webinar ini telah terjadi peningkatan anatomi gambar pada beberapa anggota komunitas pada saat menggambar harian.

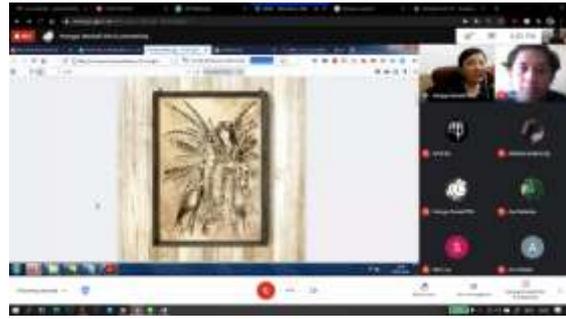


Gambar 14. Gambar Sebelum dan sesudah mengikuti kegiatan

Kedua gambar ini adalah hasil gambar dari Rizal Fardana. Pada gambar kiri bisa dilihat bahwa anatomi yang digambarkan masih kurang benar walaupun gambar yang dihasilkan sudah bisa dikatakan baik dari segi arsiran, namun anatomi pada wajah masih belum dikatakan baik. Gambar kanan adalah hasil gambar dari Rizal Fardana yang telah mengikuti kegiatan yang akhirnya bisa menggambar wajah dengan benar.

Webinar tentang Penjualan Karya

Materi terakhir adalah tentang penjualan karya. Materi ini diajarkan oleh Hangga Ganiadi seorang ilustrator dari Surabaya. Beliau mengajarkan bagaimana cara untuk mengolah ilustrasi kedalam bentuk yang bisa dijual, bagaimana cara menentukan harga, bagaimana cara untuk bisa mendapatkan pasar ilustrasi.



Gambar 15. Gambar dokumentasi webinar kelima

Dari hasil kegiatan pada webinar kelima, beberapa anggota komunitas telah memahami materi yang telah disampaikan dan mencoba membuat produk sendiri yang nantinya akan dipamerkan di pameran online. Produk-produk tersebut berupa totebag, stiker, dan kaos.



Gambar 16. Hasil karya berupa mockup kaos



Gambar 17. Hasil karya berupa mockup totebag



Gambar 18. Hasil karya berupa mockup Stiker

Pameran karya online

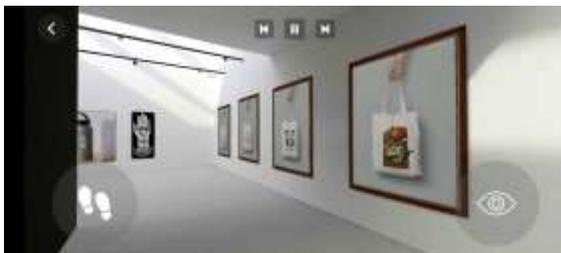
Pameran karya online adalah acara puncak komunitas ini dan juga acara puncak dari program pemberdayaan masyarakat Community Engagement ini. pada kegiatan pameran ini menampilkan karya-karya anggota komunitas yang telah dikurasi. Pameran karya online ini digelar melalui aplikasi Artsteps dan di bagikan melalui website dan instagram TV.



Gambar 19. Gambar pameran online tampilan awal



Gambar 20. Gambar pameran online tampilan sesi daerah



Gambar 21. Gambar pameran online tampilan sesi penjualan produk

Faktor pendukung dan penghambat

Adapun faktor pendukung dan penghambat yang dialami penulis sewaktu melaksanakan kegiatan.

Faktor pendukung

- Antusias Para anggota, antusias para anggota yang menjadi faktor pendukung pada pelaksanaan kegiatan ini.
- Para pengajar dari berbagai kalangan dan komunitas. Pengajar untuk acara webinar berasal dari berbagai kalangan komunitas.
- Media gambar yang mendukung. Media gambar yang para anggota miliki sudah terbilang mendukung, untuk *traditional art* mereka menggunakan pensil, *drawing pen*, dan juga cat air, sedangkan untuk *digital art* mereka sudah menggunakan *pen tablet*, dan juga laptop.

Faktor Penghambat

- Tidak semua anak memiliki prinsip dan motivasi yang sama.
- Adanya hari-hari libur dan perayaan hari raya. Karena adanya hari libur dan hari raya membuat kegiatan tidak bisa dijalankan.
- Kesulitan sinyal dan juga jadwal sekolah yang kurang teratur. setiap pertemuan dilakukan melalui via online.
- Karena Komunitas Garis Kelas tidak memiliki struktur organisasi menyebabkan kesulitan dalam memberdayakan para anggota.

Potensi pemberdayaan Masyarakat

Dari hasil kegiatan yang peneliti dapatkan di lapangan, kegiatan yang telah dilakukan sebagai upaya pemberdayaan masyarakat pada komunitas gambar, antara lain menciptakan lapangan kerja kegiatan yang kondusif yang bisa mengembangkan potensi komunitas gambar dengan hal-hal sebagai berikut :

- Mendorong komunitas agar mereka menyadari dan mengembangkan potensi yang mereka miliki. Menyadarkan dalam hal ini adalah bahwa komunitas telah memiliki bakat atau kemampuan dalam bidang menggambar, tetapi tidak mampu mengembangkan bakat mereka ke tingkatan atau jenjang berikutnya dan Mereka tidak tahu bagaimana cara mengaplikasikan potensi yang mereka miliki. Kegiatan yang sudah dilakukan dengan mengadakan berbagai jenis pelatihan guna mendorong potensi komunitas dan juga meningkatkan kemampuan mereka agar mampu mengaplikasikan karya mereka.
- Dikarenakan adanya struktur organisasi yang kurang baik menyebabkan peluang yang baik untuk pengurus selanjutnya, karena mempermudah pengurus untuk membentuk konsep komunitas yang lebih baik.

Potensi pengembangan jejaring

1. Hubungan inter-personal antar anggota komunitas dan pemateri juga diharapkan dengan adanya anggota baru yang masuk

- dalam komunitas sehingga menambah jejaring antar anggota.
2. Berkolaborasi dengan Universitas yang khususnya di jurusan Desain, agar dapat menjalin kegiatan bersama seperti *sharing* pengalaman seni/ilustrasi.

Kesimpulan

Berdasarkan masalah yang dialami oleh komunitas gambar garis kelas, maka pada program *Community Engagement* penulis membuat sebuah pameran online berbasis ekonomi kreatif sebagai bentuk promosi karya dan juga komunitas tersebut. Pameran online ini juga menjadi salah satu metode untuk anggota komunitas kreatif untuk mengasah kepekaan kreativitas mereka di bidang ilustrasi di masa pandemi ini. Sebelum melakukan kegiatan pameran, anggota komunitas terlebih dahulu diasah secara *skill*/kemampuan mereka dalam menggambar, setelah itu mereka diasah di bidang terapan dan cara menjual karya mereka.

Daftar Pustaka

- Ambar, K. (2014). Retrieved from Peran Komunitas dalam Interaksi Sosial Remaja di Komunitas Angklung Yogyakarta: https://eprints.uny.ac.id/12758/1/Skripsi_PDF.pdf h. 9
- Budiyanto, H. T. (2020). Virtual Expo Menggunakan Panggung sebagai Solusi Pameran Online di Masa Pandemi COVID-19. *Abdimas: Jurnal Pengabdian*, 202-208.
- Herlina, C. S. (2018). Media Sosial Sebagai Sarana Pemeran Karya Seni Rupa “kekinian”.
- Hermawan, A. R. (2018). PEMBERDAYAAN MASYARAKAT BERBASIS EKONOMI KREATIF DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN EKONOMI DI DESA SUNGAI LANGKA KECAMATAN GEDONG TATAAN KABUPATEN PESAWARAN. ii.
- Howkins, J. (2001). *The Creative Economy: How People Make Money from Ideas*. London: Penguin Press.
- Irwandi, E. d. (2018). Pemberdayaan Komunitas Kreatif di Kelurahan Pakulonan Barat Kecamatan Pondok Aren Kabupaten Tangerang.
- Kertajaya, H. (2008). *Arti Komunitas*. Gramedia Pustaka.
- noor, M. (2011). Pemberdayaan masyarakat. *Jurnal Ilmiah Civis volume 1*, 88.
- Rachmawati, A. R. (2020, juni 29). 3. Retrieved from www.pikiran-rakyat.com: <https://www.pikiran-rakyat.com/ekonomi/pr-01580283/98-persen-pelaku-industri-kreatif-terdampak-pandemi-covid-19>
- Rivali, A. E. (2020). INTELEKTUALITAS DAN KREATIVITAS DESAINER SEBAGAI . *SEMINAR NASIONAL ENVISI 2020 : INDUSTRI KREATIF*, 2-4.
- Slamet Santosa, W. (2006). *Dinamika kelompok / Slamet Santosa*. Jakarta: Bumi Aksara.