
Pelatihan Peningkatan Kreativitas dalam Desain Fesyen Bertema Halloween Bagi Remaja Usia 18-23 Tahun di Surabaya

Swesti Anjampiana Bentri^{1*}, Restu Hendriyani Magh'firoh², I Gede Wiarta Sena³

^{1*}Program Studi Desain Produk, Program Studi Desain Komunikasi Visual², Program Studi Sistem Informasi³
Institut Informatika Indonesia, Surabaya, Jawa Timur

Email: ¹swesti@ikado.ac.id, ²restu@ikado.ac.id, ³dedek@ikado.ac.id

(Naskah masuk: 18 Desember 2023, direvisi: 05 Januari 2024, diterima: 08 Januari 2024)

Abstrak

Fesyen adalah sebuah bentuk ekspresi diri pada masa tertentu, meliputi pakaian, sepatu, gaya hidup, aksesoris, make-up, gaya rambut, dan postur tubuh. Desain Fesyen menuntut kreativitas tinggi dalam pembuatannya, sedangkan mode fesyen terus berkembang setiap saat. Upaya peningkatan kreativitas seseorang memerlukan dorongan dan dukungan dari lingkungan (motivasi eksternal) yang berupa apresiasi, dukungan, pemberian penghargaan, pujian, insentif, dan lainnya, dan dorongan kuat dari dalam diri individu itu sendiri (motivasi internal) untuk menghasilkan karya. Remaja memiliki sifat penasar atau selalu ingin tahu dan berusaha selalu mengikuti perkembangan tren. Momen Halloween ini dapat memicu remaja berimajinasi untuk memakai kostum yang diinginkannya. Proses pengabdian masyarakat ini dilakukan dengan memberikan pelatihan kepada remaja usia 18-27 Tahun di Surabaya yang diselenggarakan oleh fasilitator dari Institut Informatika Indonesia Surabaya, untuk mengasah kreativitas diri pada pembuatan desain fesyen bertema *halloween*. Metode yang digunakan adalah metode interaktif dan prktrek langsung dengan memanfaatkan perlekapan yang sudah dipunyai untuk diolah menjadi sesuatu yang dianggap baru dan menarik. Hasil dari pelatihan yang dilakukan ini adalah peningkatan daya kreativitas diri terutama remaja, dalam membuat desain fesyen unik dan bernilai estetika, dalam bentuk busana bertema *halloween*.

Kata Kunci: Fesyen, *Halloween*, Remaja, Pelatihan

Training to Increase Creativity in Halloween Themed Fashion Design for Teenagers Aged 18-23 Years in Surabaya

Abstract

Fashion is a form of self-expression at a certain time, encompassing clothing, shoes, lifestyle, accessories, make-up, hairstyle, and posture. Fashion design demands high creativity in its creation, while fashion continues to evolve at all times. An attempt to enhance one's creativity requires the encouragement and support of the environment (external motivation) of appreciation, support, recognition, praise, incentive, etc., and a strong impulse from within the individual (internal motivation), to produce the work. Teenagers have a curious or always curious nature and strive to keep up with trends. This Halloween moment can trigger imaginative teenagers to wear the costume they want. This community dedication process is carried out by giving training to teenagers aged 18-27 years in Surabaya organized by the facilitator of the Institute of Informatics Indonesia Surabaya, to sharpen your creativity in making fashion designs with halloween themes. The method used is an interactive method and a direct prktrek using existing leakage to transform it into something that is considered new and interesting. The result of this training is the enhancement of self-creativity, especially adolescents, in creating unique and aesthetically valuable fashion designs, in the form of halloween-themed fashion.

Keywords: *Fashion, Halloween, Teenagers, Workshop*

I. PENDAHULUAN

Fesyen seringkali diartikan sebagai pakaian. Namun pada dasarnya fesyen adalah sebuah bentuk ekspresi diri pada masa tertentu, meliputi pakaian, sepatu, gaya hidup, aksesoris, *make-up*, gaya rambut, dan postur tubuh. [1] (Barnard, 2006). Fesyen bisa berubah-ubah sesuai dengan kreativitas masyarakat oleh karena itu tren fesyen di zaman dahulu berkemungkinan tinggi bisa menjadi tren fesyen lagi di zaman sekarang. [2] (Harisan Boni, Firmando, 2022). Tren fesyen selalu melekat dengan siklus yang membuat tren fesyen pun selalu berputar dari waktu ke waktu. Siklus fesyen selalu berputar, misalnya tren 80an yang sekarang kembali banyak digemari masyarakat, mulai dari gaya berpakaian gaya rambut hingga gaya *make-up*. Bisnis fesyen menjadi salah satu penyumbang PDB dan ekspor terbesar dari industri kreatif di Indonesia. Hal ini dikarenakan seluruh lapisan masyarakat sangat menggemari fesyen, mulai dari anak-anak hingga dewasa. Fashion menjadi bagian yang tidak dapat dilepaskan dari penampilan dan gaya keseharian. Dengan persaingan dalam bidang fesyen yang begitu ketat, tentunya hal ini menuntut para desainer untuk terus mengembangkan kreativitasnya dalam desain fesyen.

Industri fesyen adalah kegiatan kreatif yang terkait dengan kreasi desain pakaian, dan desain aksesoris mode lainnya. Fesyen mampu menggambarkan gaya hidup dalam berpenampilan, juga pencerminan diri atau kelompok. [3] (Syahbudi, Muhammad, 2021). Proses pembuatan desain fesyen harus diawali dengan melihat kebutuhan pasar, selanjutnya dilakukan pengamatan terhadap mode dan tren yang sedang digemari oleh masyarakat, menciptakan kreasi baru, dan membuat pengembangan desain. Proses pembuatan desain fesyen yang selalu berkembang memerlukan sumber-sumber belajar sebagai sumber inspirasi dalam meningkatkan kreativitas pembuatan desain fesyen.

Kreativitas diartikan sebagai kemampuan untuk menciptakan produk baru yang unsur-unsurnya sudah ada sebelumnya. Kreativitas dimiliki oleh setiap orang meskipun dalam tingkat yang berbeda-beda. Kreativitas adalah daya cipta yang memungkinkan penemuan-penemuan baru dalam bidang ilmu dan teknologi, serta dalam semua bidang usaha manusia [4] (Munandar, 1999: 6). Dapat dikatakan bahwa kreativitas merupakan kemampuan untuk melahirkan sesuatu yang baru berdasarkan data, informasi, atau unsur yang ada, dapat berupa gagasan maupun karya nyata dan cara memecahkan masalah yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya. Melalui kreativitas, seorang individu dapat berpikir dan berusaha mencari jawaban, menemukan metode atau cara baru dan gagasan baru untuk memecahkan masalah.

Perlu adanya usaha untuk meningkatkan kreativitas. Usaha peningkatan kreativitas bisa dilakukan dengan adanya kegiatan pelatihan dan kompetisi, sehingga dapat meningkatkan motivasi seorang individu untuk bersaing dalam mewujudkan ide-ide kreatif dalam imajinasinya. Peran orang tua dan sekolah sangat menentukan

perkembangan kreativitas anak. [4] (Maryam, 2020: 39). Individu dapat meningkatkan kreativitasnya melalui kegiatan-kegiatan sekolah/ perguruan tinggi. Kegiatan dalam upaya menumbuhkan kreativitas sangat dibutuhkan untuk mawadahi siswanya. Utamanya adalah untuk para remaja yang harus diasah kreativitasnya.

Remaja memiliki sifat penasaran atau selalu ingin tahu dan berusaha selalu mengikuti perkembangan tren. Salah satu perkembangan yang dominan terlihat dari cara berpakaian atau fesyen yang sering digandrungi oleh remaja jaman sekarang. Fesyen telah menjadi sebuah ciri khas dan kepribadian remaja. Sesuai dengan makna dari fesyen itu sendiri, yaitu bersifat unik dan berani tampil beda. Hal tersebut merupakan pengaruh positif dari perkembangan fesyen dikalangan remaja, yang juga menjadikan mereka kreatif dan berani menampilkan jati diri sesuai dengan passion mereka. Salah satu upaya untuk menumbuhkan kreativitas remaja pada bidang fesyen adalah dengan adanya pelatihan dan kompetisi tentang desain fesyen. Pelatihan suatu bidang akan lebih menaik dan mendorong kreatifitas jika menggunakan tema yang cukup unik juga. Seperti event *Halloween* yang dapat dijadikan sebagai peluang untuk meningkatkan kreativitas remaja, khususnya remaja di Surabaya.

Halloween merupakan perayaan dari negara Amerika yang kemudian menjadi perayaan populer ke seluruh Eropa bahkan ke seluruh dunia. Namun, asal-usul perayaan *Halloween* bukanlah berawal dari negara Amerika melainkan dari negara Irlandia. *Halloween* adalah singkatan dari *All Hallows Eve*, hari perayaan internasional yang diperingati pada tanggal 31 Oktober, malam sebelum Hari All Saints (atau *All Hallows'*). *Halloween* berawal dari festival Samhain di antara Celtic kuno [5] (unsada.ac.id). Samhain merupakan festival keagamaan pagan yang berasal dari tradisi spiritual bangsa Celtic kuno. Mereka percaya bahwa pada malam tahun baru, yaitu 31 Oktober, merupakan batas antara dunia orang hidup dan dunia mati menjadi kabur. Pada malam tanggal 31 Oktober, mereka merayakan Samhain, diyakini bahwa hantu orang mati kembali ke bumi. Selama festival Samhain, arwah orang yang meninggal diyakini akan kembali mengunjungi rumah mereka, dan mereka yang meninggal pada tahun tersebut diyakini akan melakukan perjalanan ke dunia lain. Orang-orang akan menyalakan api unggun di puncak bukit untuk menakut-nakuti roh jahat. Mereka mengenakan topeng dan kostum penyamaran lainnya agar tidak dikenali oleh hantu yang diduga hadir. Oleh karena itu, pesta kostum adalah salah satu tradisi pada Hari *Halloween*.

Indonesia merupakan salah satu negara yang tidak merayakan *Halloween*. Namun, beberapa tempat masih ada yang membuat acara *Halloween* untuk seru-seruan menggunakan beragam kostum unik. Persiapan kostum yang unik untuk acara *Halloween* tentunya dapat meningkatkan kreativitas remaja. Momen *Halloween* ini dapat memicu remaja berimajinasi untuk memakai kostum yang diinginkannya. Dari sini, para remaja dapat belajar memilih

model yang dirinya inginkan, seperti apa bentuknya hingga berusaha mencoba membuatnya sendiri.



Gambar 1. Contoh kostum tema *Halloween*.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penting adanya pelatihan peningkatan kreativitas dalam desain fesyen dengan mengambil tema *Halloween* bagi remaja usia 18-23 tahun di Surabaya. Kegiatan pelatihan ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas remaja di Surabaya dalam bidang fesyen. Pengambilan tema *Halloween* bertujuan untuk mengasah ide kreativitas remaja dengan tema yang unik. Disisi lain, meskipun di Indonesia tidak ada perayaan khusus tentang *Halloween* namun acara ini cukup digemari oleh masyarakat khususnya remaja. Banyak selebriti dan tokoh influencer yang membagikan momen mereka dalam kegiatan *halloween* sehingga memicu ketertarikan masyarakat khususnya remaja untuk mengikuti tren ini. Oleh karena itulah melalui tema *Halloween* ini diharapkan dapat menumbuhkan ketertarikan dan antusias para remaja untuk mengikuti kegiatan pelatihan peningkatan kreativitas dalam desain fesyen. Kegiatan ini berlangsung di Yarra Ballroom yang merupakan *Multifunction Venue* di J. Pattimura No.3, Sonokwijen, Kec. Sukomanunggal, Surabaya.

II. METODE KEGIATAN

Untuk meningkatkan daya kreativitas para remaja dalam desain fesyen, maka perlu dilaksanakan pelatihan peningkatan kreativitas. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan dengan melewati beberapa tahapan seperti yang terlihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 2. Alur Tahapan Kegiatan

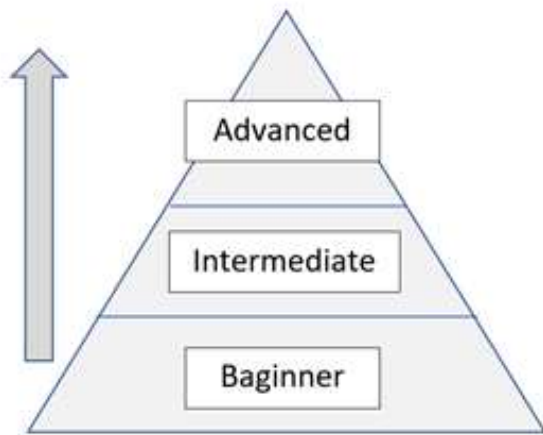
a. Perencanaan

1. Melakukan Survei

Pada tahapan ini dilakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan tema fesyen desain perayaan *Halloween*. Data yang dibutuhkan berupa referensi dari model atau bentuk – bentuk desain fesyen perayaan *Halloween* yang dapat dikembangkan menjadi desain fesyen yang baru, serta referensi secara literatur untuk mengkaji bahan materi pelatihan yang akan di paparkan kepada remaja yang memiliki kisaran usia 18 – 23 tahun di Surabaya. Hasil dari tahapan survei yang dilakukan tersebut dijadikan landasan dalam mengkaji materi pelatihan.

2. Penyebaran Angket

Penyebaran angket dikatakan sebagai salah satu teknik yang dapat digunakan untuk memperoleh data primer dari penelitian. Tahapan ini bertujuan untuk mengukur seberapa jauh tingkat pengetahuan mengenai desain fesyen bagi para peserta yang mengikuti pelatihan secara keseluruhan. Tingkatan pengetahuan mengenai desain fesyen bagi para peserta pelatihan selanjutnya dikategorikan menjadi *baginner*, *intermediate*, *advanced*.



Gambar 3. Kategori Tingkat Pengetahuan Peserta.

Berdasarkan perhitungan yang dilakukan melalui penyebaran angket, maka didapatkan hasil bahwa dari 46 total peserta pelatihan yang diselenggarakan 20% kemampuan peserta pada tingkatan *basic*, 70% kemampuan peserta pada tingkatan *intermediate*, 10 % kemampuan peserta pada tingkatan *advance*. Maka berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa sebagian besar peserta yang akan mengikuti pelatihan tersebut memiliki pengetahuan pada tingkatan *intermediate* (menengah) terhadap desain fesyen, sehingga hal tersebut dapat mempengaruhi bahan materi yang akan di paparkan pada pelatihan.

b. Pelaksanaan Pelatihan

1. Pemberian Materi

Dari hasil kajian literasi yang diperoleh dari proses perencanaan survei dan juga berdasarkan pertimbangan dari hasil penyebaran angket, maka disusun bahan materi pelatihan yang akan dipaparkan selama kegiatan pelatihan berlangsung. Hal ini dilakukan untuk memastikan materi yang dipresentasikan sesuai dengan tema pelatihan sebagai upaya untuk menyinkronkan keberhasilan penyampaian materi dengan kesiaan peserta. Kunci keberhasilan lain suatu presentasi adalah penguasaan materi yang akan dibawakan. [6] (Kurniawati, 2020). Pemaparan materi dibawakan oleh dosen fakultas desain Institut Informatika Indonesia, yang dianggap kompeten dan menguasai seluruh materi dengan baik. Materi yang dipaparkan berfokus teori – teori dasar pada desain fesyen, bagaimana merancang desain busana yang kreatif serta konsep dasar tata rias wajah khususnya pada tema *Halloween*. Materi dipaparkan selama 2 jam yang diikuti dengan sesi tanya jawab antara peserta dengan pembicara. Dengan adanya proses ini dapat menambah modal wawasan bagi para peserta dalam desain fesyen.

2. Praktik Aplikasi

Setelah sesi pemaparan materi yang dilakukan, para peserta pelatihan yang dibimbing oleh pembicara dan tim mengadakan interaksi langsung praktik langsung bagaimana mendesain busana dan tata rias wajah khususnya pada tema *Halloween*. Peserta dibagi menjadi beberapa kelompok dan ditugaskan untuk mengimplementasikan hasil dari pemahaman yang

mereka dapatkan pada sesi pemaparan materi. Hal ini tak terlepas bahwa dalam prosesnya pembicara dan tim langsung berinteraksi dengan peserta ke peserta lain agar pemahaman yang didapatkan menjadi lebih detail.



Gambar 4. Praktek Aplikasi Materi Pelatihan.

3. Fashion Show

Untuk meningkatkan kepercayaan diri serta semangat antusias bagi para peserta pelatihan, maka diadakan acara *fashion show* desain busana yang bertema *Halloween* dimana acara ini diikuti oleh para peserta pelatihan yang telah mendaftarkan sebelumnya sebagai peserta. Hasil praktik aplikasi yang dilakukan oleh para peserta dan dibimbing oleh tim pembicara kemudian ditampilkan pada acara tersebut. Kegiatan ini juga merupakan bentuk apresiasi pada hasil kreativitas yang dilakukan seluruh peserta ditahap sebelumnya.



Gambar 5. Tahap Fashion Show.

4. Penilaian Hasil Kreasi

Untuk memberikan apresiasi bagi para peserta fesyen *show*, dihadirkan beberapa juri yang bertugas untuk menilai kreasi terbaik. Penilaian adalah proses pengumpulan dan pengolahan informasi untuk mengukur pencapaian hasil. [7] (Teluma, dkk, 2019). Agar penilaian lebih objektif juri yang dihadirkan merupakan para expert yang berkecimpung dalam bidang desain fesyen. Vina Wijayanti selaku make up artist dan merupakan owner dari Sekolahmakeup Indonesia serta ibu Swesti Anjampiana Bentri selaku dosen fakultas desain Institut Informatika Indonesia. Adapun beberapa indikator kriteria penilaian yang digunakan pada tabel berikut :

Tabel 1. Indikator Penilaian.

No	Indikator	Keterangan
1	Busana dan Makeup	Keserasian usia peserta dan busana yang dikenakan sesuai dengan tema
2	Catwalk	Keserasian gerakan dengan musik yang mengiringi
3	Penjiwaan Peserta	Kelincahan, keluwesan dan ekspresi peserta

c. Evaluasi Pelatihan

Evaluasi adalah kegiatan yang sistematis atau teratur tentang manfaat atau kegunaan beberapa objek yang dievaluais. [8] (Suryadi, Ahmad, 2020). Tahap ini merupakan terakhir dari rangkaian metode yang dilakukan pada proses Pelatihan Peningkatan Kreativitas dalam Desain *Fashion* Bertema *Halloween* bagi Remaja Usia 18-23. Tim melakukan proses pengamatan terhadap hasil kreasi para peserta pelatihan serta berdiskusi langsung dengan para peserta untuk mengetahui apakah hasil kreasi para peserta sudah merujuk kepada materi pelatihan sehingga tujuan diadakannya peatihan ini dapat tercapai dengan maksimal. Tim juga menyebarkan angket *voting* terhadap tingkat kebermanfaatn pelatihan yang dirasakan peserta.

III. PELAKSANAAN KEGIATAN

Setelah melalui proses observasi dan survei mengenai segala keperluan yang dibutuhkan, pelaksanaan kegiatan pelatihan peningkatan kreativitas dalam desain fesyen bertema Halloween bagi remaja usia 18-23 tahun ini dilaksanakan selama satu hari. Waktu yang diperlukan secara keseluruhan, dari awal sampai akhir adalah selama 6,5 jam. Kegiatan ini dilaksanakan pada tanggal 31 Oktober 2023, yang bertempat di Yarra Ballroom.



Gambar 6. Yarra Ballroom (tempat dilaksanakan Pelatihan).

Kegiatan pelatihan ini melibatkan peserta kurang lebih sebanyak 31 orang yang terlibat. Para peserta merupakan warga yang berdomisili di Surabaya. Semua peserta akan mendapatkan materi dan diberikan kesempatan untuk mempraktekan secara langsung pemaparan yang dibuat. Peserta yang mengikuti kegiatan ini berkisar dari usia 18 sampai dengan 23 tahun baik laki-laki maupun perempuan.



Gambar 7. Peserta Pelatihan.

Pelatihan ini dilaksanakan sesuai dengan rencana jadwal kegiatan yang telah disusun dan disepakati. Kegiatan dimulai dengan persiapan pelaksanaan pemaparan materi yang dipandu oleh pembawa acara. Hal ini dilakukan untuk mengupayakan fokus peserta agar materi dapat lebih mudah diterima. Pemaparan materi dilakukan oleh dosen dilakukan setelah semua peserta dipastikan berada dalam kondisi yang siap menerima materi dengan memberikan rangkuman singkat mengenai keseluruhan materi yang dibawakan. Pemaparan diawali dengan pembahasan dasar mengenai pengertian fesyen bertema *halloween* kepada seluruh peserta. Penjelasan ini diperdalam kembali dengan menunjukkan beberapa referensi gaya yang bertema *halloween* agar peserta mendapatkan gambaran umum bentuk fesyen yang sesuai dengan tema tersebut. Pemaparan berikutnya berkaitan dengan bentuk pemanfaatan baju, dan barang-barang sekitar untuk mengasah kreativitas peserta dalam pembuatan kostum bertema *halloween*. Pemanfaatan tersebutlah yang dapat merangsang daya kreasi peserta untuk membuat kostum yang unik, menarik dan bernilai estetik. Perancangan busana yang bertema *halloween* tidak harus menggunakan busana baru. Peserta mendapatkan contoh padu padan busana yang banyak dipunyai

masyarakat Indonesia untuk kemudian digunakan sebagai kostum *halloween*, seperti pemanfaatan kemeja putih yang dapat dipotong dan dilukis agar karakter *halloween* dapat dicapai. Pada materi juga dicontohkan pemanfaatan rok hitam tidak terpakai yang bagian tertentu dijahit manual menggunakan jarum dan benang untuk mendapatkan bentuk unik, lalu ditunjang dengan pembubuhan cat untuk menambah suasana *halloween* pada rok tersebut. Barang-barang lain seperti kain putih polos juga dapat digunakan untuk membuat kostum *halloween* yang unik, dengan penambahan kaca mata dan pembuatan mahkota kertas sebagai pelengkap tampilan.



Gambar 8. Praktik Pembuatan Kostum.

Dosen juga memberikan penjelasan lain yang berkaitan dengan penggunaan riasan agar dapat mempertajam, karakter *halloween* yang ingin ditampilkan. Tidak dapat dipungkiri jika kita berbicara tentang fesyen maka riasan yang kita gunakan juga termasuk didalamnya. Pada pelatihan ini pembentukan karakter juga dapat diwujudkan melalui riasan. Hal ini menjadi pertimbangan untuk menjadikan riasan sebagai bagian dari materi. Penjelasan dimulai dari bentuk-bentuk riasan *halloween* yang cenderung berfokus pada penggambaran karakter horor dan dekat dengan lukisan kulit retak, luka menganga, jahitan kulit yang tidak rapi serta darah. Penggambaran karakter ini dapat dicapai dengan menggunakan pensil *eyeliner*, *eyeshadow* dan *Body Painting*. Dosen akan memberikan penjelasan serta tata cara yang dapat dilakukan oleh peserta dalam memperkuat riasannya.

Tahap berikutnya setelah semua materi diberikan adalah praktek langsung oleh seluruh peserta. Proses praktek ini tentunya didampingi langsung oleh dosen. Praktek peserta ini meliputi praktek pembuatan kostum yang sesuai dengan tema. Melalui informasi yang diberikan saat pendaftaran dilakukan peserta telah banyak yang sudah membawa bahan untuk diolah bersama hingga menjadi kostum yang menarik dan sesuai dengan tema. Peserta juga banyak yang membawa peralatan pendukung yang mereka punyai untuk menunjang penggambaran karakter yang mereka bawakan. Satu per satu peserta bebas mengeluarkan bentuk kreativitas dalam dirinya untuk menghasilkan kostum *halloween*. Pada proses ini dosen membantu para peserta yang mengalami kesulitan dan mendorong mereka untuk berfikir kreatif untuk menghasilkan kostum yang sesuai dengan keinginan mereka.



Gambar 9. Praktik Tata Rias Wajah.

Pada pelaksanaannya, setelah peserta berhasil membuat kostum mereka masing-masing, mereka diberikan waktu untuk mengenakan dan mempersiapkan kostum tersebut. Seluruh peserta diberikan kesempatan untuk memaksimalkan penampilannya, mulai dari make up, perlengkapan kostum, hingga aksesoris pendukung yang digunakan. Hal ini berkaitan dengan proses penyajian hasil kreativitas mereka melalui sebuah peragaan busana/ *Fashion show*.



Gambar 10. *Fashion Show* Hasil Kreasi Peserta.

Sesuai dengan jadwal yang sudah disiapkan, setelah semua peserta dipastikan siap dengan tampilan mereka masing-masing. Penyajian ini dilakukan dalam bentuk *fashion show* untuk menunjukkan hasil penuangan kreativitas yang mereka punya dalam bentuk fesyen. Peserta mendapatkan informasi tambahan bahwa penilaian yang dilakukan berkaitan dengan kesesuaian pembawaan aksesoris dengan kostum yang digunakan, make up yang serasi dengan bentuk kostum yang dibuat, serta tingkat keindahan kostum yang telah dibuat. Hal ini dilakukan untuk memberikan bentuk apresiasi terhadap proses kreatif yang telah mereka lalui di tahap sebelumnya. *Fashion show* ini juga dapat digunakan untuk memberikan para peserta ruang dalam mengekspresikan diri mereka dalam

perayaan kecil keberhasilan mereka membuat kostum bertema *halloween* ini. Proses apresiasi ini diharapkan dapat meningkatkan tingkat percaya diri dan semangat dalam melakukan kegiatan yang mengasah daya kreativitas mereka.



Gambar 11. Proses Penilaian oleh Juri.

Seperti yang sudah disampaikan diatas bahwa penilaian yang dilakukan berkaitan dengan kesesuaian kostum, ekspresi dan tampilan keseluruhan peserta, maka pemberian nilai pada setiap peserta juga berdasar pada hal-hal tersebut. Penilaian ini dilakukan oleh dua juri yang masing-masing adalah dosen dan tamu undangan yang ahli dalam bidang make up karakter bernama Vina Wijayanti. Nilai dari masing-masing juri kemudian diakumulasi untuk mendapatkan tiga pemenang yang meraih nilai tertinggi. Bentuk penentuan pemenang ini merupakan upaya penghargaan yang diberikan atas usaha yang telah dilakukan oleh peserta. Melalui diskusi oleh kesdua juri diputuskan sejumlah tiga orang diambil untuk menjadi pemenang. Masing-masing dari setiap pemenang mendapatkan sertifikat penghargaan dan hadiah sejumlah uang tunai.

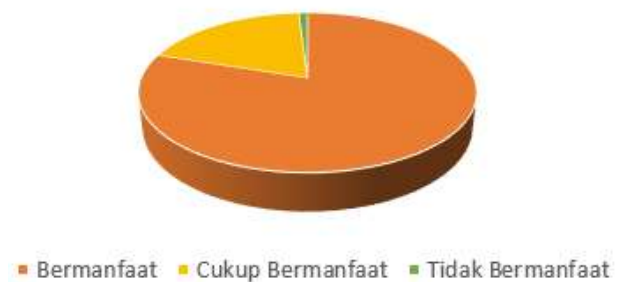


Gambar 12. Pemberian Hadiah Pada Pemenang.

Kegiatan pelatihan ini diakhiri dengan pemberian sambutan oleh dosen dan tamu undangan untuk memberikan kesan dan pesannya dalam kegiatan ini. Para peserta juga diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya selama mengikuti kegiatan pelatihan. Diskusi dua arah ini digunakan untuk saling berbagi informasi mengenai proses pelatihan, dengan suasana yang santai dan menyenangkan. Tahap ini juga dipandu oleh pemandu acara agar tetap berjalan kondusif. Proses Evaluasi ini juga memanfaatkan

pengambilan *voting* tingkat kebermanfaatan yang diisi oleh peserta sebelum mereka meninggalkan tempat pelatihan. Pengambilan suara ini bersifat pribadi dari masing-masing peserta, dimana hanya individu dan panitia pelaksana yang dapat melihat hasil dari setiap penilaian yang dilakukan peserta. Peserta juga dipersilahkan untuk menulis bentuk manfaat yang dirasakan dari pelatihan ini. Terdapat tiga kriteria yang digunakan untuk menggabarkan tingkat kebermanfaatan peserta terhadap pelatihan ini, yakni: Bermanfaat, Cukup Bermanfaat dan Tidak Bermanfaat. Hasil perhitungan pengambilan suara ini adalah sebagai berikut:

Tingkat Kebermanfaatan



Gambar 13. Hasil *Voting* Peserta Terhadap Kebermanfaatan Pelatihan..

Melalui data diatas dapat diambil kesimpulan bahwa sebagian besar peserta merasa pelatihan ini bermanfaat terutama untuk mengasah kreativitas diri. Peserta banyak yang dapat memanfaatkan pelatihan ini sebagai wadah berkreasi dalam bidang fesyen. Pelatihan ini dapat menemukan tujuannya sebagai kegiatan yang dilakukan sebagai upaya meningkatkan kreativitas remaja, karena lebih dari 50% peserta merasa kegiatan ini bermanfaat bagi dirinya.

Selama proses pelatihan dilaksanakan tidak ada kendala yang berarti. Semua tahapan kegiatan berjalan dengan baik dan sesuai dengan rencana. Interaksi antar peserta dan pemateri juga tidak mengalami kesulitan. Semua materi dapat diserap oleh peserta. Hal ini dibuktikan dengan penampilan kostum yang bervariasi dengan tingkat unik yang berbeda-beda pula. Para peserta juga bebas mengemukakan dan menanyakan hal-hal yang ingin mereka ketahui. Dosen dapat menyampaikan dan menjawab pertanyaan tersebut untuk dapat menjadi bahan pertimbangan bagi peserta. Informasi yang ingin disampaikan melalui materi juga dapat diterima peserta dengan mudah. Mereka juga dapat mengaplikasikan teknik-teknik yang diberikan oleh pemateri selama proses pelatihan ini. Tujuan untuk meningkatkan kreativitas diri dari para peserta juga didapatkan dan dibuktikan dengan pembuatan kostum yang sesuai dengan tema, serta keberhasilan peserta menunjukkan hasil yang mereka dapat diatas panggung peragaan busana yang disediakan.

IV. KESIMPULAN

Pelatihan dalam rangka mendorong peningkatan kreativitas ini dapat dikembangkan lagi melalui pemilihan tema-tema menarik lainnya. Target peserta juga dapat lebih

diperluas dan disesuaikan dengan tema lanjutan yang dianggap lebih menarik sehingga cakupan masyarakat yang dapat berpartisipasi juga semakin luas. Bentuk materi juga dapat dirubah, tidak hanya fesyen, yang dapat digunakan sebagai media penyalur proses kreativitas masyarakat terutama anak muda sebagai generasi penerus bangsa. Kegiatan ini juga dapat digunakan untuk menambah kemampuan mahasiswa dalam memanfaatkan barang sekitar menjadi barang-barang baru yang unik, sehingga dapat memicu remaja membuka diri dalam kesempatan menciptakan produk bernilai guna. Manfaat lain yang didapat dalam pelatihan ini adalah pemanfaatan pengetahuan *make up* karakter yang dapat digunakan sebagai potensi penawaran jasa *make up* yang saat ini sedang banyak dilakukan orang untuk menambah keuntungan dalam segi finansial.

REFERENSI

- [1] Barnard, Malcolm. 2006. Fashion as Communication, diterjemahkan oleh Idy Subandy Ibrahim, *Fashion sebagai Komunikasi Cara Mengkomunikasikan Identitas Sosiasl, Seksual, Kelas dan Gender*, Jalasutra, Yogyakarta.
- [2] Harisan Boni, Firmando. 2022. *Sosiologi Kebudayaan. Dari nilai Budaya Hingga Praktik Sosial*. Bintang Semesta Media, Yogyakarta.
- [3] Syahbudi, Muhammad. 2021. *Ekonomi Kreatif Indonesia*. Merdeka Kreasi Group, Medan.
- [4] B, Maryam. 2020. *Pengembangan Potensi Diri Anak dan Remaja*. Pt Kanisius, Yogyakarta.
- [5] Universitas Darma Persada. <http://repository.unsada.ac.id/6747/3/BAB%202.pdf>
- [6] Kurniawati, Nurul Imani. 2020. *Buku Ajar Tehnik Presentasi Rahasia Tampil Memukau Saat Presentasi*. Jakad Media Publishing, Surabaya.
- [7] Teluma, Mariyanti, H. Wanto Rivaie. 2019. *Penilaian*. PGRI Prov Kalbar, Pontianak.
- [8] Suryadi, Ahmad. 2021. *Evaluasi Pembelajaran Jilid I*. Jejakpublisher, Sukabumi.