

KONSEP DAN BENTUK MENGGAMBAR ILUSTRASI LOMBA FLS3N JENJANG SMP TINGKAT NASIONAL KOTA METRO

Nyoman Weda Astawan¹⁾, Apriyani²⁾

Prodi Pendidikan Seni Pertunjukan, STKIP Rosalia Lampung, Indonesia^{1,2}

Email: nyomanweda65@gmail.com¹⁾, aprielapri90@stkiprosaliometro.ac.id²⁾

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan. 1) ingin mengetahui konsep karya gambar ilustrasi lomba FLS3N jenjang SMP tingkat Nasional Kota Metro, 2) ingin mengetahui bentuk gambar ilustrasi lomba FLS3N jenjang SMP tingkat Nasional Kota Metro. Teori yang digunakan ilustrasi, dan prinsip desain visual. Metode penelitian deskriptif kualitatif. Subjek penelitian peserta lomba FLS3N jenjang SMP, objek penelitian karya gambar ilustrasi peserta FLS3N jenjang SMP. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode Kepustakaan, interview atau wawancara, pengamatan atau observasi dan dokumentasi, Keabsahan data ada empat tehnik yaitu derajat kepercayaan keteralihan, kebergantungan, dan kepastian. Teknik analisis data: menghimpun data, mereduksi data, mengklasifikasi data, menarik Kesimpulan dan menyusun laporan. Hasil penelitian lomba ilustrasi FLS3N jenjang SMP tingkat Nasional Kota Metro beberapa peserta lomba FLS3N tidak mengikuti aturan teknis lomba. Dari 15 peserta lomba FLS3N, bentuk ilustrasi karya peserta lomba lebih banyak jenis ilustrasi grafis ada 8 peserta, bentuk ilustrasi cerita bergambar berjumlah 6 peserta sedangkan bentuk ilustrasi komik paling sedikit ada 1 peserta lomba.

Kata Kunci: Konsep Gambar; Bentuk lustrasi; Komik.

Abstract

This study aims to describe. 1) want to know the concept of illustration work for the FLS3N Junior High School level National Metro City competition, 2) want to know the form of illustration images for the FLS3N Junior High School level National Metro City competition. The theory used is illustration, and the principles of visual design. Qualitative descriptive research method. The subjects of the study were FLS3N Junior High School level participants, the objects of the study were illustration works for FLS3N Junior High School level participants. Data collection techniques in this study used the Library method, interviews, observations and documentation, Data validity has four techniques, namely the degree of trust, transferability, dependence, and certainty. Data analysis techniques: collecting data, reducing data, classifying data, drawing conclusions and compiling reports. The results of the study of the FLS3N illustration competition for the National Metro City level, several FLS3N competition participants did not follow the competition's technical guidelines. Of the 15 participants in the FLS3N competition, the illustration forms of the participants' works were mostly graphic illustrations (8 participants), illustrated story illustrations (6 participants), while comic illustrations (the least number was 1 participant).

Keywords: Concept Images; Shape of lustracy; Comic.

A. PENDAHULUAN

Menggambar merupakan ungkapan ekspresi, sehingga gambar ilustrasi menjadi prinsip dasar. Ilustrasi merupakan suatu hal yang cukup penting di kehidupan sehari-hari yang memiliki fungsi sebagai media dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat dalam bentuk visualisasi karya dua dimensi. Dengan demikian masyarakat dapat mengetahui informasi yang ingin disampaikan dari sebuah teks, dan juga membantu dalam memperjelas informasi yang ingin disampaikan Arif Fiyanto, 2023:44). Istilah ilustrasi dari kata *illustrare*, yang berarti menerangkan atau menjelaskan. Beberapa pakar seni menggolongkan ilustrasi sebagai gambar tematik yang mempunyai tema dan cerita yang penuh. Sedangkan yang dimaksudkan ilustrasi sebagai gambar penjelas adalah gambar yang berfungsi memberikan

keterangan isi atau tema yang diminta contohnya gambar denah sebagai penjelas posisi rumah atau gambar yang menerangkan cerita, Hajar Pamadhi dkk (2021:8).

Ilustrasi dibuat untuk menghiasi naska, untuk membantu menjelaskan cerita atau mencatat peristiwa. Thomas dalam Fitrah Ulfah, 2020:3. Menurut Banindro, Ilustrasi adalah gambar yang membantu menerangkan maksud suatu teks, memberi penjelasan, dan sebagai daya tarik bagi pemirsanya Jhon Febri Siahaan dan Azmi 2022:51. Dari pengertian ilustrasi di atas bahwa ilustrasi adalah suatu penjelas informasi visual dari kata-kata atau kalimat, yang kadangkala seseorang tidak mau pembaca dengan adanya ilustrasi pembaca hanya melihat ilustrasi untuk mengetahui cerita di dalamnya. Beberapa jenis gambar ilustrasi sebagai berikut:

- 1) Gambar Ilustrasi Naturalis, adalah gambar yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan (realis).
- 2) Gambar ilustrasi dekoratif, adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau lebih-lebihkan (dibuat gaya tertentu sebagai style).
- 3). Gambar ilustrasi kartun adalah gambar yang memiliki bentuk-bentuk yang lucu atau memiliki ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak, komik, dan cerita bergambar.
- 4) Gambar karikatur, gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh.
- 5) Cerita bergambar, jenis komik atau gambar yang diberi teks.
- 6) Ilustrasi buku, pelajaran mempunyai fungsi untuk menerangkan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian. Bentuknya bisa berupa foto, gambar natural, juga bisa bentuk bagan.
- 7) Ilustrasi khayalan, gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal).

Cara menggambar seperti ini banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, roman, dan komik. (Fitrah Ulfah, 2020:3-4). Menurut Hajar Pamadhi, dkk (2021:14-17), bahwa fungsi ilustrasi dalam perkembangannya menjadi bermacam-macam bentuk serta wujudnya yaitu sebagai berikut:

- a) Ilustrasi Komik (gambar komik) yaitu menggambar ilustrasi yang berfungsi menjelaskan cerita baik fiksi maupun realitas. Karakter gambarnya tersebut terdapat cerita tertulis, ada tulisan berada pada posisi terpisah dengan gambar atau dapat menyatu dengan gambar.
- b) Ilustrasi Vegnette, yaitu gambar pengisi ruang kosong diantara tulisan satu dengan yang lain. Gambar ini berfungsi sebagai penghias saja.
- c) Ilustrasi Grafis, yaitu gambar yang dibuat untuk menyertakan maupun menjelaskan ide dan isi karangan seperti majalah, kulit buku (book cover), atau gambar ilustrasi penjelas poster.
- d) Ilustrasi Karikatur, merupakan gambar sindiran terhadap peristiwa yang sedang ngetop saat itu. Biasanya karikatur berkaitan dengan sindiran politik, sosial atau pun perorangan yang menjadi wacana publik. Biasanya sindiran karikatur berupa penonjolan salah satu organ tubuh, sekaligus menunjukkan sifat objek yang sedang dibuat sindiran misalnya Si Mata Keranjang, Pemimpin yang sombong, mata duitan.
- e) Ilustrasi Kartun, merupakan gambar sindiran yang bernuansa kelucuan.

Perkembangan teknologi dan media yang memberikan ruang yang luas bagi dunia ilustrasi yang terus berkembang. Sebagai perwujudan nyata dari implementasi Kebijakan Manajemen Talenta Nasional di bidang seni budaya, ajang talenta ini rutin diselenggarakan setiap setahun sekali. Di tahun 2025, FLS2N dikembangkan menjadi Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) Dadang Sudrajat, Nuraini Sukoningrum Tamam, dkk (2025:1).

Lingkup manajemen Talenta Nasional mencakup lima bidang utama yang menjadi prioritas, yaitu: (1) seni rupa & kriya, (2) seni pertunjukan & teater, (3) musik, (4) film, dan (5) bahasa & sastra. Dalam penelitian ini mengambil lingkup seni rupa pada cabang lomba gambar ilustrasi. Tema lomba “Ekspresi Seni, Inspirasi Negeri” dengan subtema tentang salah satu tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat (bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat, tidur cepat). Pembuatan karya ilustrasi digital dapat menggunakan gawai/gadget (laptop, smartphone, tablet dan lain-lain). Sementara untuk beberapa bagian (mewarnai) menggunakan berbagai media konvensional seperti: cat air, crayon, cat poster, mix media, dan lain-lain yang sesuai dengan kebutuhan/kenyamanan masing-masing. Karya ilustrasi dibuat dengan melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya. Dadang Sudrajat, Nuraini Sukoningrum Tamam, dkk (2025:23).

Sebagaimana hasil karya gambar ilustrasi siswa SMP di ajang FLS3N 2025 peserta lomba masih bertanya mengenai juknis lomba. Secara keseluruhan setiap karya ilustrasi siswa tersebut memberikan hasil yang beragam ada yang mengerjakan gambar ilustrasi penuh dengan teknik digital komputer, ada lagi siswa membuat gambar ilustrasi secara keseluruhan penuh dengan teknik manual dan ada juga membuat gambar sesuai dengan yang ada di juknis, yaitu karya ilustrasi dibuat dengan melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya. Ini berarti menunjukkan beberapa sekolah tidak membaca juknis, sehingga peserta lomba mengikuti apa arahan dari guru pendampingnya masing-masing. Permasalahan dalam lomba FLS3N yang tidak mengacu pada juknis menjadi perih yang gagal total dalam mengikuti FLS3N. Karena juri memberikan penilaian sesuai dengan juknis yang diberikan.

Karya peserta lomba FLS3N yang tidak mengikuti juknis maka dianggap karya tersebut belum memenuhi standar yang sudah ditetapkan. Selain itu dilihat dari tema juga tidak dipahami padahal di juknis sudah tertera Tema lomba tersebut. Jadi tema lomba ada beberapa peserta yang sudah mengikuti juknis dengan memilih salah satunya dan ada juga peserta menggambar ilustrasi semua tema digunakan dalam gambar ilustrasi. jadi kesimpulannya tema ilustrasi dalam juknis hanya memilih salah satu tema dari tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat. Penelitian ini bertujuan ingin mengetahui konsep karya gambar ilustrasi lomba FLS3N jenjang SMP tingkat Nasional Kota Metro, dan ingin mengetahui gaya gambar ilustrasi lomba FLS3N jenjang SMP tingkat Nasional Kota Metro.

B. METODE PENELITIAN

Pendekatan penelitian ini deskriptif kualitatif yaitu ingin mengetahui konsep dan gaya gambar ilustrasi FLS3N jenjang SMP di kota Metro 2025. Tempat dan waktu penelitian, tempat penelitian ini dilaksanakan di Nuwo Budaya Kota Metro. Waktu penelitian ini dilakukan kurang lebih satu minggu. Subjek penelitian peserta lomba FLS3N jenjang SMP. Adapun objek penelitian ini adalah karya gambar ilustrasi peserta FLS3N jenjang SMP. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan metode Kepustakaan, interview atau wawancara,

pengamatan atau observasi dan dokumentasi, Deddy Mulyana, (2013:180-181). Kepustakaan yaitu merupakan metode yang digunakan untuk mengumpulkan data berupa buku, jurnal hasil penelitian. Wawancara dalam penelitian ini dengan melibatkan para juri FLS3N. Metode Observasi, melalui pengamatan langsung pada saat lomba FLS3N melihat karya-karya ilustrasi setiap anak, melihat teknik yang digunakan dalam membuat ilustrasi. Metode dokumentasi tersebut berupa foto-foto karya ilustrasi saat FLS3N.

Keabsahan data diperlukan untuk memperoleh tingkat kepercayaan yang berkaitan dengan kebenaran penelitian. Menurut Moleong J. Lexy, (2017:320-332), ada empat tehnik pemeriksaan keabsahan data dalam penelitian kualitatif yaitu derajat kepercayaan (*Credebility*), keteralihan (*transferability*), kebergantungan (*Dependability*) dan kepastian (*Confirmability*). Teknik Analisis Data menurut Sugiyono (2007:335), analisis data kualitatif adalah proses dalam mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil pengamatan (observasi), wawancara, catatan lapangan, dan studi dokumentasi, dengan cara mengorganisasikan data ke sintesis, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan mana yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan sehingga mudah dipahami oleh diri sendiri maupun orang lain. Teknik analisis data yang lakukan dalam penelitian ini yaitu: menghimpun data, mereduksi data, mengklasifikasi data, menarik Kesimpulan dan menyusun Laporan.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep karya ilustrasi yang bertema “Ekspresi Seni Inspirasi Negeri”, yang dibuat Lasya ini menggambarkan kegiatan sehari-hari anak Indonesia hebat. Karya ini mengilustrasikan tujuh kebiasaan baik mulai dari bangun pagi, beribadah, berolahraga, gemar bermasyarakat, selalu mengkonsumsi makanan sehat dan bergizi, menghindari junk food, giat belajar dan tidur di awal waktu. Semua kegiatan itu adalah harus dimiliki setiap anak Indonesia, untuk mencapai Indonesia emas. Karya ilustrasi ini dapat menginspirasi setiap anak bangsa. Konsep ilustrasi tema dan cerita tersebut melebar dan ilustrasi yang dibuat tidak dipokuskan satu tema melainkan semua konsep tema di buat gambar ilustrasi.



Gambar 1. Karya Lasya Fauziah siswa SMP IT Wadadatul Ummah
(Sumber: Weda, 2025)

Karya ilustrasi yang dibuat Lasya yaitu berbentuk ilustrasi komik (gambar komik). Wawasan/pengetahuan terkait dengan tema yang dipilih yaitu tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat. Konsepnya menjelaskan cerita secara realitas. Kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah bagus. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang sudah sangat baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai. Jadi karya ilustrasi tersebut sudah baik (baik/perlu penyempurnaan) yaitu belum terdapat cerita tertulisnya dalam ilustrasi tersebut. Dalam ilustrasi komik tulisan berada pada posisi terpisah dengan gambar atau pun dapat menyatu dengan gambar. Karya ilustrasi tersebut sudah dibuat dengan melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya.



Gambar 2. Karya Kamila berjudul "Kelas dan Juara Hati"
(Sumber: Weda, 2025)

Ilustrasi karya Kamila ini menggambarkan anak-anak sekolah yang super asik dengan kebiasaan baik mereka, ada yang lagi beribadah supaya hati tenang dan pikiran jernih, digambarkan juga bersemangat berolahraga bersama teman-teman. Disisi lain digambarkan anak-anak berbagi rezeki yaitu beramal, jadi siswa yang baik itu tidak hanya pintar disekolah tetami harus memiliki rasa peduli kepada sesama. Digambarkan juga seseorang siswa yang lagi pokus belajar untuk merah Impian. Ilustrasi ini mengajak kita semua "yuk ikutan kebiasaan baik supaya jadi siswa yang hebat".

Konsep ilustrasi tersebut mengangkat empat tema dari tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat yaitu beribadah, berolahraga, gembar bermasyarakat, giat belajar. Karya ilustrasi yang dibuat tidak dipokuskan satu tema. Karya ilustrasi yang dibuat Kamila yaitu berbentuk ilustrasi grafis yaitu ilustrasi yang dibuat menjelaskan ide seperti kulit buku (book cover). Dilihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah lumayan bagus. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang sudah baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah baik. Jadi karya ilustrasi tersebut sudah baik

(baik/perlu penyempurnaan) pada kulit bukunya seharusnya ada tulisan berupa judul. Karya ilustrasi tersebut sudah dibuat dengan melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya.



Gambar 3. Karya Naura Azzara siswa SMPN 7 Metro berjudul "Pagi Yang Hebat Hidup Sehat"
(Sumber: Weda, 2025)

Setiap pagi aku selalu berusaha bangun lebih awal. Walau kadang masih mengantuk, aku tau bahwa bangun pagi adalah kebiasaan baik yang harus dibiasakan. Setelah bangun, hal pertama yang aku lakukan adalah beribadah. Aku mengucapkan Syukur karena masih diberikan kesempatan untuk hidup dan belajar hari ini. Setelah itu, aku melakukan olahraga ringan seperti bermain bulu tangkis di halaman rumah. Membersihkan rumah, udara pagi yang segar membuat tubuhku terasa lebih semangat. Lalu aku sarapan dengan makanan sehat dan bergizi. Setelah kegiatan pagi selesai aku mulai belajar, aku membaca buku dan mengerjakan tugas dengan penuh semangat. Kesimpulan: ilustrasi ini menampilkan kegiatan pagi hari seorang anak dengan suasana yang cerah dengan penuh semangat, warna-warna cerah dari sepiodol memberikan Kesan hangat dan alami. Gambar ini mencerminkan pentingnya menjalankan pagi dengan kebiasaan baik seperti bangun awal, beribadah, berolahraga, dan sarapan sehat sebelum belajar. Teknik campuran digital dan mewarnai memberikan Kesan unik dan penuh karakter.

Konsep ilustrasi tersebut mengangkat tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat. Karya ilustrasi yang dibuat Kamila tidak dipokuskan satu tema, karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi cerita bergambar. Di lihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah baik. Prinsip estetika: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang sudah baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah baik. Jadi karya ilustrasi tersebut sudah baik pada cerita bergambarnya seharusnya diberi teks. Karya ilustrasi tersebut sudah dibuat dengan melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya.



Gambar 4. Karya Rakha siswa SMP Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro berjudul “Mari Makan Makanan Sehat”
(Sumber: Weda, 2025)

Karya Rakha ini mengangkat konsep ajakan makanan sehat. Seorang anak disebelah kanan terlihat membawa bekal berisi makanan bergizi yang terdiri dari nasi, lauk, dan sayuran. Sambil tersenyum ceria mengajak kedua temanya sedang makan jajanan siap saji. Ia mengedukasi bahwa pentingnya gizi seimbang dengan contoh nyata, menciptakan suasana positif. Pesan “Mari makan-makanan Sehat”. Ditekankan melalui interaksi hangat antara anak-anak menunjukkan bahwa memilih makanan sehat bisa mulai dari diri sendiri dan menginspirasi orang lain. Konsep ilustrasi karya Rakha dipokuskan satu tema sudah sesuai dengan tema pilihan yang ada di juknis. Karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi grafis. Menjelaskan ide dan isi karangan seperti kulit buku. Judul temanya pun ditulis dalam kulit buku. Dilihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah baik. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang sudah baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah baik. Jadi karya ilustrasi tersebut sudah baik pada teknik pewarnaan seharusnya ada teknik manual untuk pewarnaannya. Resolusinya juga kurang sehingga gambar pada saat di prin terlihat pecah. Karya ilustrasi dibuat penuh melalui teknik digital computer untuk visual bentuk dan pewarnaannya.



Gambar 5. Karya Fiorenza Putri Kayana siswa Cahaya Bangsa Metro berjudul “Berolahraga, Bersosialisasi dan Makanan Bergizi”
(Sumber: Weda, 2025)

Konsep karya Fiorenza tersebut menampilkan ilustrasi tiga orang anak Perempuan, ada satu orang anak sedang berlari di taman, sementara dua anak lainnya duduk dibawah pohon yang sedang berbintang-bincang dan menikmati makanan sehat yang mereka bawa. Ilustrasi ini mempresentasikan tiga kebiasaan anak Indonesia Hebat yaitu berolahraga, bersosialisasi dan makanan bergizi (buah dan salad sayur). Konsep ilustrasi tersebut tiga tema dari tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat. Karya ilustrasi yang dibuat Fiorenza Putri tidak dipokuskan satu tema, karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi cerita bergambar. Dilihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah cukup baik. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah cukup baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang sudah cukup baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah cukup baik. Jadi karya ilustrasi tersebut dari keseluruhan cukup baik (cukup baik dan perlu latihan lagi) pada kreativitas, prinsip estetik, prinsip dan unsur seni rupa serta penguasaan medium dalam membuat ilustrasi. Pada cerita bergambarnya seharusnya diberi teks. Karya ilustrasi tersebut sudah dibuat dengan melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya.

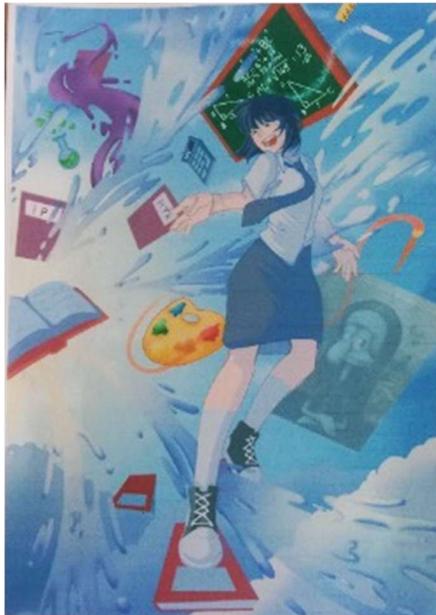


Gambar 6. Karya Keisha Diah Faiz Dinda Amanda siswa SMP Muhammadiyah 4 Metro berjudul "Bangun Pagi" (Sumber: Weda)

Konsep ilustrasi karya Keisha yaitu ilustrasi ini menggambarkan seorang anak yang bangun pagi penuh semangat dan senyuman ceria. Matahari yang tersenyum dan suasana kamar yang hangat menujukan awal hari yang positif. Jam weker menunjukkan waktu pagi yang menandai kebiasaan baik yang dimulai sejak dini. Bangun pagi ini merupakan simbol dari kebiasaan baik anak Indonesia hebat. Bangun pagi yang mencerminkan disiplin, dan semangat. Makna dan inspiratifnya yaitu bangun pagi bukan hanya soal rutinitas, tetapi bentuk kedisiplinan dan tanggung jawab anak terhadap waktu. Anak yang terbiasa bangun pagi cenderung lebih siap memulai hari lebih produktif dan menumbuhkan rasa semangat untuk belajar dan membantu orang tua. Hal ini mencerminkan karakter anak Indonesia yang hebat. Unsur seni terdapat dibuat warna cerah (kuning, orange dan biru) menggambarkan optimisme

dan keceriaan. Ekspresi wajah anak yang riang menunjukkan rasa Syukur dan kesiapan menyambut hari. Elemen matahari, jendela terbuka, dan jam sebagai simbol waktu pagi dan awal yang baru.

Konsep ilustrasi karya Keisha dipokuskan satu tema yaitu bangun pagi sudah sesuai dengan tema pilihan yang ada di juknis. Karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi grafis. Menjelaskan ide dan isi karangan seperti kulit buku yang tertera dalam tema ilustrasi tentang bangun pagi tersebut. Judul temanya belum ada ditulis dalam kulit buku. Dilihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah baik. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang sudah baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah baik. Jadi karya ilustrasi tersebut sudah baik (baik/perlu penyempurnaan) pada teknik pewarnaan. Karya ilustrasi tersebut sudah dibuat melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya.



Gambar 7. Karya Jovita Valeska siswa SMP Negeri 2 Metro berjudul "Gemar Belajar"
(Sumber: Weda, 2025)

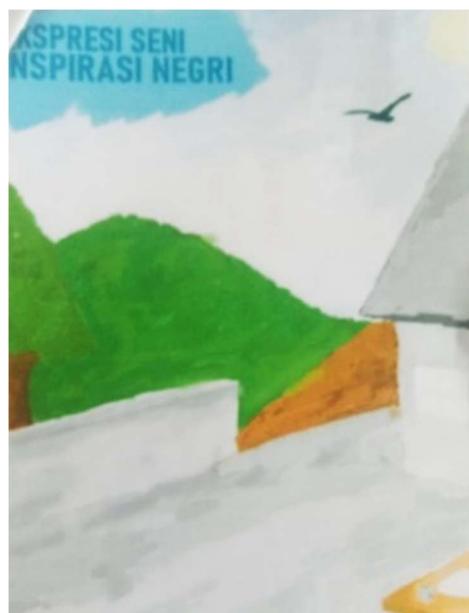
Konsep ilustrasi karya Jovita dipokuskan satu tema yaitu gemar belajar sudah memilih salah tema pilihan yang ada di juknis. Karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi grafis. Menjelaskan ide dan isi karangan seperti kulit buku yang tertera dalam konsep karya ilustrasi karya Jovita menggambarkan semangat kebiasaan gemar belajar sebagai salah satu tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat. Karya ilustrasi menjadi pusat perhatian Digambar sosok seorang siswi berdiri tegak di atas sebuah buku. Ya menatap ke samping dengan penuh percaya diri dengan symbol harapan dan masa depan yang cerah. Buku dibawah kakinya melambangkan pontasi ilmu pengetahuan yang kuat. Warna-warna yang cerah dan kuat digunakan untuk menggambarkan dunia belajar yang menyenangkan dan penuh semangat. Dilihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah baik. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang sudah baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah baik. Jadi karya ilustrasi tersebut sudah baik (baik/perlu penyempurnaan) pada teknik

pewarnaan dan perlu adanya teks tulisan disesuaikan dengan tema. Karya ilustrasi dibuat penuh melalui teknik digital computer untuk visual bentuk dan pewarnaannya.



Gambar 8. Karya Aprilia Asifa Dewi siswa Muhammadiyah 3 Metro Berjudul "Memasak"
(Sumber: Weda, 2025)

Konsep ilustrasi karya Aprilia dipokuskan satu tema yaitu memasak sudah memilih salah satu tema pilihan yang ada di juknis. Karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi cerita bergambar. Konsep gambar karya ilustrasi Aprilia tersebut menampilkan dua anak yang sedang memasak bersama di dapur. Seseorang anak Perempuan memakai celemek dan ikat kepala, sementara anak laki-laki mengenakan celemek dan topi koki. Mereka tersenyum dan berdiri didepan panci besar yang mengeluarkan uap, menunjukkan bahwa mereka sedang memasak. Di atas meja terdapat berbagai bahan makanan seperti semangka, roti, dan semangkok buah. Dibelakang mereka terdapat ada jendela menambah suasana cerah dan menyenangkan. Dilihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah baik. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang sudah baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah baik. Jadi karya ilustrasi tersebut sudah baik (baik/perlu penyempurnaan) perlu diberikan teks. Karya ilustrasi tersebut sudah dibuat melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya.



Gambar 9. Karya Ilustrasi Nikolas Alvin lie siswa SMP Penabur berjudul "Pemandangan Alam"
(Sumber: Weda, 2025)

Konsep ilustrasi karya Nikolas menggambarkan suasana sebuah rumah, kebun dan gunung menunjukkan pemandangan yang asri dan indah. Konsep ilustrasi karya Nikolas tidak sesuai dengan juknis lomba. Tema lomba yang sudah ditentukan ternyata tidak dibaca juknisnya. Karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi grafis. Dilihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual cukup. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen kurang. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang masih kurang dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi sudah cukup. Jadi karya ilustrasi tersebut Kurang (tidak sesuai/ kurang tepat/perlu latihan lebih banyak) pada aspek garapan pengetahuan, aspek Garapan dan aspek tata. Karya ilustrasi tersebut Nampak belum selesai. Karya ilustrasi tersebut dibuat melalui teknik digital computer untuk visual bentuk dan pewarnaannya.



Gambar 10. Karya Khaliha Imni Arsyah. SMP Negeri 1 Metro berjudul “Berolahraga”
(Sumber: Weda, 2025)

Konsep ilustrasi karya Khaliha dipokuskan satu tema yaitu berolahraga sudah sesuai dengan tema pilihan yang ada di juknis. Karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi grafis. Menjelaskan ide dan isi karangan seperti kulit buku yang tertera dalam konsep karya ilustrasi Khaliha yaitu kebiasaan baik siswa dalam berolahraga sangat penting untuk mendukung Kesehatan fisik dan mental mereka. Dengan rutin berolahraga siswa dapat menjaga kebugaran tubuh, meningkatkan daya tahan serta mengurangi resiko penyakit. Selain itu berolahraga membantu siswa mengembangkan kedisiplinan kerja sama dan semangat juang. Melalui aktivitas fisik, siswa juga belajar mengelola waktu dengan baik, karena mereka harus membagi waktu antara belajar dan berolahraga. Kebiasaan ini juga dapat meningkatkan konsentrasi dan kemampuan belajar disekolah. Oleh karena itu membiasakan diri berolahraga secara teratur adalah Langkah positif yang memberi manfaat jangka Panjang bagi kehidupan siswa. Dilihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual cukup baik. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah cukup baik. Keterampilan

mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang cukup baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai cukup baik. Jadi karya ilustrasi tersebut cukup (cukup baik dan perlu latihan lagi) pada aspek garapan terutama teknik pewarnaan dan prinsip estetik perlu dilatih Kembali. Karya ilustrasi tersebut sudah dibuat melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya.



Gambar 11. Karya Ni Wayan Gita Pumama Sari siswa SMP Xaverius Metro berjudul “Semangat Keragaman, Nilai-Nilai dan Karakter Bangsa”
(Sumber: Weda, 2025)

Konsep ilustrasi karya Ni Wayan Gita dipokuskan satu tema menjadi pilihan yang ada di juknis. Karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi grafis. Menjelaskan Konsep karya Ni Wayan Gita ini, mengilustrasikan semangat keragaman, nilai-nilai dan karakter bangsa dalam seni yang menginspirasi. Terdapat tiga orang anak berseragam baju SMP yang menggambarkan semangat ingin tahu dan kebahagiaan. Di bagaian bagraud terdapat beberapa symbol yaitu tempat ibadah, seperti Gereja, Pura, Masjid, serta ikon budaya dan Nasional seperti Monas, Gunung Wayang, yang menandai nilai kebinekaan dan kekayaan budaya Nusantara. Cahaya kuning yang menyambung keeleman gambar menunjukkan bahwa seni dan kebiasaan baik dapat membentuk generasi yang berkarakter dan positif. Dalam karya ilustrasi tersebut terdapat tiga gambar dari tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat (bangun pagi, beribadah, olahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, dan tidur cepat).

Dilihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah baik. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang sudah cukup baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah cukup baik. Jadi karya ilustrasi tersebut sudah baik (baik/perlu penyempurnaan) pada aspek garapan yaitu di teknik pewarnaan dan konsep perlu dipokuskan pada semangat keragaman. Sedangkan tema yang lain dimasukkan seperti makan sehat dan bergizi itu menjadi konsepnya menjadi bias. Sebaiknya gambar

pengisi ruang kosong dibuat ilustrasi berbentuk ilustrasi vignette. Resolusinya juga kurang sehingga gambar pada saat di prin terlihat pecah. Karya ilustrasi dibuat penuh melalui teknik digital computer untuk visual bentuk dan pewarnaannya.



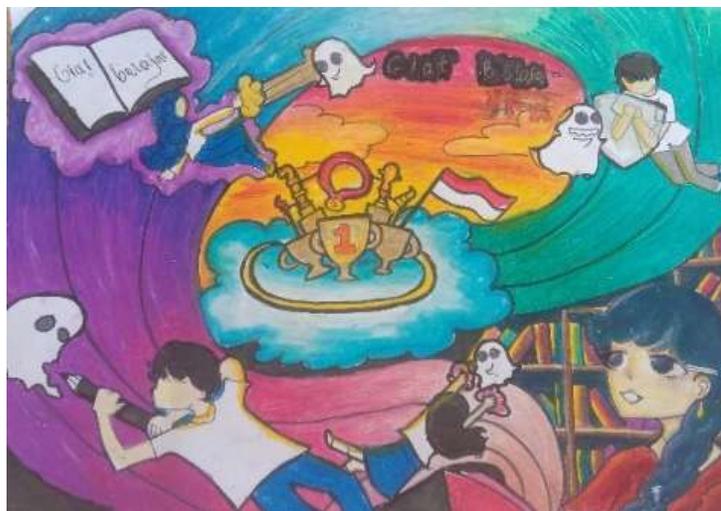
Gambar 12. Karya Ilustrasi Faezya Hilzhaneska Haen siswa SMPN 3 Metro berjudul "Hobi Sehat" (Sumber: Weda)

Konsep ilustrasi karya Faezya dipokuskan satu tema yaitu berolahraga sudah sesuai dengan tema pilihan yang ada di juknis. Karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi cerita bergambar. Konsep karya ilustrasi Faezya menggambarkan bahwa olahraga akhir-akhir ini menjadi sebuah gaya hidup yang sedang trend diberbagai kalangan dan usia. Tidak hanya dipusat kota, Masyarakat desa pun sudah semakin paham bahwa olahraga sudah menjadi kebutuhan. Jalan kaki, lari Santai menjadi alternatif olahraga yang murah dan dapat dilakukan Dimana pun. Sebagai salah satu 7 kebiasaan anak Indonesia hebat, olahraga diharapkan dapat menjadi hobi sehat yang akan membawa generasi muda sehat raganya dan sehat jiwanya Dilihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual cukup baik. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen kurang baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang kurang baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah cukup baik. Jadi karya ilustrasi tersebut kurang (tidak sesuai/ kurang tepat/perlu latihan lebih banyak) yaitu pada aspek Garapan dan aspek tata. Gambar ilustrasi belum selesai diwarnai. Karya ilustrasi tersebut sudah dibuat melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya.



Gambar 13. Karya Ainun siswa SMP Negeri 10 Metro berjudul "Makanan Bergizi" (Sumber: Weda, 2025)

Konsep ilustrasi karya Ainun dipokuskan satu tema yaitu makan sehat dan bergizi sudah memilih salah satu tema yang ada di juknis. Karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi grafis. Konsep karya ilustrasi Ainun menggambarkan kebiasaan makan bergizi merupakan salah satu tujuh kebiasaan baik yang perlu dibangun pada anak Indonesia untuk mendukung tumbuh kembang yang optimal. Dengan mengkonsumsi makanan sehat dan seimbang yang mencakup karbohidrat, protein, vitamin, dan mineral siswa yang dapat menjaga energi dan konsentrasi selama belajar. Makan bergizi juga membantu meningkatkan daya tahan tubuh, mencegah penyakit dan membentuk pola hidup sehat sejak dini. Sekolah dan keluarga berperan penting dalam menanamkan kebiasaan ini melalui edukasi, penyediaan makanan sehat, serta memberikan contoh yang baik. Kebiasaan makan bergizi menjadi fondasi untuk mencetak generasi sehat dan cerdas. Di lihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah cukup baik. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah cukup baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang sudah baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah cukup baik. Jadi karya ilustrasi tersebut cukup (cukup baik dan perlu latihan lagi) pada teknik pewarnaan. Karya ilustrasi tersebut sudah dibuat melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya.



Gambar 14. Karya Ilustrasi Hamiyah Panradisti Doni siswa SMP Muhammadiyah berjudul "Giat Belajar" (Sumber: Weda, 2025)

Konsep ilustrasi karya Hamiyah dipokuskan satu tema giat belajar sudah sesuai dengan memilih salah satu tema yang ada di juknis. Karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi cerita bergambar. Konsep karya ilustrasi Hamiyah ini mengilustrasikan tentang bentuk kerja keras dalam belajar dan meraih prestasi. Gambar ilustrasi digambar simbol hantu melambangkan kemalasan serta ketidaktahuan. Terdapat senjata pensil dan sihir buku melambangkan melawan kemalasan dengan ilmu. Pulau prestasi melambangkan hasil jerih payah belajar dan melawan kemalasan. Sedangkan gambar ilustrasi pulau di atas awan melambangkan sulit untuk dicapai, namun sesuatu bukan tidak mungkin. Di lihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah baik. Prinsip estetik: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah baik. Keterampilan mengolah unsur rupa:

bentuk, warna, garis dan bidang sudah baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah baik. Jadi karya ilustrasi tersebut sudah baik (baik/perlu penyempurnaan) pada teks perlu diberikan tulisan. Karya ilustrasi tersebut sudah dibuat melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya.



Gambar 15. Karya Ilustrasi Nadia Alfiyani siswa SMP Negeri 6 Metro
(Sumber: Weda, 2025)

Ilustrasi karya Nadia semua tema dari tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat dibuat gambar ilustrasi. Tidak dipokuskan memilih salah satu tema yang ada di juknis. Karya ilustrasinya berbentuk ilustrasi cerita bergambar. Konsep karya ilustrasi Nadia ini mengilustrasikan tujuh kebiasaan anak Indonesia hebat dengan ilustrasi penuh warna dan keceriaan. Anak-anak terlihat melaksanakan kegiatan yang positif seperti bangun pagi, beribadah, berolahraga, makan sehat dan bergizi, gemar belajar, bermasyarakat dan tidur cepat. Kegiatan mereka juga mencerminkan kebersaan dan kerukunan sesama teman dan Masyarakat. Gambar ini menginspirasi untuk menjalani hidup sehat aktif dan berbudaya sejak dini sebagai bagian dari generasi emas Indonesia yang cerdas dan berahlak mulia. Di lihat dari kreativitas: ide dan mengelola menata seluruh aspek visual sudah sangat baik. Prinsip estetika: komposisi, irama, kedalaman/dimensi, aksen sudah sangat baik. Keterampilan mengolah unsur rupa: bentuk, warna, garis dan bidang sudah baik dan penguasaan medium untuk membuat ilustrasi juga dikuasai sudah sangat baik. Jadi karya ilustrasi tersebut sangat Baik (sempurna/perlu dipertahankan atau ditingkatkan) pembuatan gambar ilustrasi jangan dibuat sepenuhnya manual. Jadi karya ilustrasi tersebut sebaiknya dibuat melalui teknik digital computer untuk visual bentuknya, dan manual untuk pewarnaannya.

Dari hasil karya ilustrasi FLS3N jenjang SMP hasil karyanya lebih ke aliran modernisme. Peserta lomba belum ada keberanian ke aliran postmodern. Postmodern pada umumnya tidak menyukai penyeragaman bentuk dan tidak menyukai definisi atas sebuah batasan kesenian, akan tetapi lebih senang dan menerima perbedaan, memberikan pandangan baru untuk menikmati kekayaan visual yang lebih luas. aliran Postmodernis dalam berkarya tidak ingin dibatasi oleh kaidah-kaidah yang berlaku secara umum dan ingin berkarya dengan bebas sesuai dengan imajinasinya. Jadi karya ilustrasi FLS3N ini tidak memiliki

Identitas pada visual sebuah karya ilustrasi yang dibuat. Ini merupakan faktor yang perlu diperhatikan seorang ilustrator guna memberikan ciri khas dan menunjukkan perbedaan antara karyanya dengan karya lain. Konsep sangat penting untuk bisa menemukan karakter atau gaya ilustrasi yang unik. Hasil karya ilustrasi FLS3N bentuk karyanya belum dikemas dengan gaya kekinian (postmodern). Karyanya baru membuat bentuk ilustrasi komik, ilustrasi grafis dan ilustrasi cerita bergambar. Jadi Lomba Ilustrasi FLS3N belum melampaui batas-batas pengetahuan dan tradisi. Lomba ilustrasi ini bertujuan untuk memberi ruang ekspresi dan kreativitas pada peserta dalam menuangkan gagasan yang terkait wawasan/pengetahuan, kehidupan/pengalaman.

D. SIMPULAN

Dari lomba gambar ilustrasi FLS3N jenjang SMP tingkat Nasional Kota Metro yang mengikuti lomba sebanyak 15 peserta yaitu SMP IT Wadadatul Ummah, SMP Negeri 7 Metro, SMP Negeri 4 Metro, SMP Muhammadiyah Ahmad Dahlan Metro, Sekolah Cahaya Bangsa Metro, SMP Muhammadiyah 4 Metro, Muhammadiyah 3 Metro, SMP Penabur, SMP Negeri 1 Metro, SMP Xaverius Metro, SMP Negeri 3 Metro, SMP Negeri 10 Metro, SMP Muhammadiyah Attanwir dan SMP Negeri 6 Metro. Konsep karya ilustrasi setiap peserta ada yang membuat satu tema, ada pula membuat tujuh tema dari anak Indonesia hebat, dan ada juga temanya tidak ada di dalam juknis FLS3N. Bentuk ilustrasi karya peserta lomba lebih banyak jenis ilustrasi grafis ada 8 peserta, ilustrasi cerita bergambar ada 6 peserta sedangkan jenis ilustrasi komik paling sedikit ada 1 peserta lomba.

Daftar Pustaka

- Adjar Pamadhi, Kuswarsantyo, dkk. (2021). PDGK4207 – Pendidikan Seni di SD (Edisi2) *Tangerang Selatan: Universitas Terbuka*.
- Arif Fiyanto. (2023). Penciptaan Ilustrasi Cerita Rakyat Medang Kamulan Dengan Teknik Digital. *Jurna Pendidikan Seni Universitas Semarang*, 12 (3) 43-52.
- Deddy Mulyana. 2013. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Fitrah Ulfah. (2020). Kemampuan Menggambar Ilustrasi Peserta Didik Kelas VIII Madrasah Tsanawiyah Guppi Buntu Barana. *Artikel Hasil Penelitian*. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Jurusan Seni Rupa Dan Desain Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar.
- Jhon Febri Siahaan dan Azmi. (2022). Analisis Karya Gambar Ilustrasi Siswa Kelas VIII Di SMP Negeri 2 Berastagi Ditinjau Dari Unsur-Unsur Seni Rupa. *Jurnal Bahas*, 33 (1) 49-58.
- Joneta Witabora. (2012). Peran Dan Perkembangan Ilustrasi. *Jurnal Humaniora* 3(2), 659-667.
- Moleong J. Lexy, (2017). *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung. PT. Remaja Rosdakarya.
- Nuraini Sukoningrum Tamam, dkk (2025). Panduan Teknis Pelaksanaan Festival Lomba Seni dan Sastra Siswa Nasional (FLS3N) SMP/MTs/Sederajat. *Balai Pengembangan Talenta Indonesia Pusat Prestasi Nasional Kementerian Pendidikan Dasar dan Menengah*.
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung : Alfabeta.