

Pelatihan Penggunaan Aplikasi Ibis Paint X Dalam Pembuatan Desain Busana Digital

Della Nurjanah¹, Nestita Oktavia br Tarigan², Ranti Oktora Tarigan³, Shindy Aulia Wulandari⁴, Wulan Suci Purba⁵, Nuriska⁶
^{1,2,3,4,5} Pendidikan Vokasional Desain Fashion, STKIP Pangeran Antasari (nurjanahdella723@gmail.com)
⁶ Manajemen, Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Pangeran

Article Info:

Article history:

Received Date: 22/05/2026
Accepted Date: 24/05/2026
Published Date: 25/05/2026

Keywords:

Wordwall;
Pelatihan;
IbisPaint;
Desain Busana;
Digital Fashion;
Pendidikan Vokasional Desain Fashion.

ABSTRACT

Advancements in digital technology offer various opportunities to enhance creativity in the field of fashion design. One useful program is IbisPaint, a user-friendly digital drawing platform equipped with a variety of interesting features. Although this application is very helpful for designing clothes digitally, its use is still limited among aspiring designers and vocational school instructors due to a lack of training and understanding. To address this issue, a special training session was held for fashion design students to help them design clothes more easily in the upcoming semester. The goal of this training was to help participants better understand and master the use of IbisPaint. The materials covered included an introduction to the application, techniques for drawing simple fashion designs, and practical steps for adding patterns to clothing. The training used a combination of lectures, hands-on practice, guided drawing sessions, and one-on-one mentoring. At the end of the session, participants were asked to present their design results. The outcome showed increased confidence and ability among the participants in creating appealing digital designs. This training also contributed to enhancing the use of technology in vocational education.

This is a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY-NC 4.0)

Corresponding Author:

Della Nurjanah
STKIP Pangeran Antasari
nurjanahdella723@gmail.com

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital saat ini telah mengubah berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang desain fashion. Proses mendesain yang sebelumnya dilakukan secara manual kini dapat dilakukan secara digital menggunakan berbagai aplikasi, salah satunya IbisPaint X. Aplikasi ini populer karena mudah diakses melalui perangkat mobile dan memiliki fitur lengkap yang mendukung proses ilustrasi busana secara digital. Dalam penyampaian tidak hanya berupa visual tetapi juga penjelasan dan memberikan pemahaman dan meningkatkan keterampilan dalam mendesain busana (Vandayo & Hilmi, 2020). Karena pada hakikatnya dalam mendesain busana pada matakuliah teknologi desain busana salah satu tuntutan yang perlu ada dalam kemampuan mahasiswa adalah hasil belajar keterampilan (Estellita, 2012).

Desain busana digital tidak hanya memberikan kemudahan dalam visualisasi ide, tetapi juga meningkatkan efisiensi waktu, fleksibilitas revisi, dan kualitas tampilan yang lebih profesional. Dengan meningkatnya kebutuhan industri akan desainer yang menguasai teknologi, maka penguasaan aplikasi digital menjadi penting untuk mahasiswa desain fashion.

Namun di lingkungan kampus, masih banyak mahasiswa yang belum familiar dengan aplikasi desain digital seperti IbisPaint X. Padahal, penguasaan teknologi ini sangat dibutuhkan dalam industri fashion saat ini. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian ini bertujuan untuk memberikan pelatihan kepada adik tingkat (mahasiswa semester 2) agar mereka mampu menggunakan aplikasi IbisPaint X sebagai alat bantu dalam membuat desain busana, sekaligus memperkenalkan pentingnya pemanfaatan teknologi dalam proses desain.

BAHAN DAN METODE

Bahan

Materi pelatihan terdiri dari pengenalan aplikasi IbisPaint, fitur-fitur utama seperti penggunaan layer, kuas (brush), pewarnaan, teknik menggambar ilustrasi busana, serta cara sederhana menambahkan motif pada pakaian. Peserta juga diberikan contoh desain sederhana sebagai panduan awal. Setiap peserta diwajibkan membawa perangkat (HP/tablet) dengan aplikasi IbisPaint X yang sudah terinstal. Selain itu, peserta diberikan pelatihan berupa panduan penggunaan dasar yang dapat digunakan secara mandiri di luar sesi pelatihan.

Metode

1. Pemaparan teori tentang pentingnya desain digital dalam dunia fashion serta pengenalan tampilan dan fitur utama IbisPaint.
2. Demonstrasi langsung oleh tim pengabdian mengenai cara membuat sketsa digital, memilih kuas, mengatur layer, serta teknik pewarnaan.
3. Praktik mandiri oleh peserta dengan pendampingan, mulai dari menggambar desain sederhana hingga menambahkan detail dan motif.
4. Diskusi dan evaluasi hasil desain peserta untuk memberikan masukan yang membangun.
5. Pemberian tugas akhir berupa pembuatan satu desain busana digital menggunakan IbisPaint yang kemudian dipresentasikan di hadapan peserta lain.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian ini diawali dengan pemaparan materi mengenai desain busana menggunakan referensi proporsi dari Pinterest. Pemaparan dilakukan secara langsung di depan peserta dengan pendekatan diskusi interaktif. Penulis menjelaskan langkah-langkah dasar dalam mendesain busana dengan memperhatikan proporsi tubuh, yang kemudian diterapkan dalam proses pembuatan desain menggunakan aplikasi digital Ibis Paint X. Dalam aplikasi Ibis Paint X, peserta diajarkan memanfaatkan fitur-fitur yang tersedia untuk menciptakan desain busana yang simetris, sehingga sisi kanan dan kiri busana tampak seimbang. Contoh desain yang diberikan antara lain seperti kemeja, gamis, blus, celana, kulot, dan dress.



Gambar 1. Kegiatan pemaparan materi aplikasi IbisPaint X

Aplikasi IbisPaint X ini memiliki kelebihan:

1. Mudah digunakan oleh pemula

IbisPaint X memiliki tampilan yang sederhana dan intuitif, sehingga memudahkan siswa atau pemula dalam dunia desain busana untuk memahami cara kerja aplikasi. Pengguna tidak memerlukan keahlian teknis khusus untuk mulai menggambar, cukup dengan alat yang sudah tersedia di dalam aplikasi.

2. Tersedia banyak pilihan kuas dan warna

Aplikasi ini menyediakan berbagai jenis kuas yang bisa disesuaikan dengan kebutuhan, mulai dari kuas tipis untuk garis halus hingga kuas tebal untuk mewarnai area yang luas. Palet warna yang luas juga memungkinkan pengguna untuk mengekspresikan kreativitas mereka dengan bebas dalam memberi warna pada desain busana.

3. Fitur simetri yang mempermudah pembuatan desain yang seimbang

Fitur simetri otomatis di IbisPaint X sangat membantu saat menggambar busana yang memiliki bentuk kanan dan kiri yang sama, seperti pada kemeja, blus, atau celana. Dengan fitur ini, pengguna hanya perlu menggambar satu sisi dan sisi lainnya akan mengikuti secara otomatis, sehingga lebih efisien dan hasilnya lebih rapi.

4. Dapat digunakan di perangkat smartphone atau tablet

Salah satu keunggulan besar dari IbisPaint X adalah fleksibilitasnya. Aplikasi ini bisa digunakan di HP atau tablet tanpa memerlukan perangkat mahal seperti laptop atau pen tablet. Hal ini tentu memudahkan siswa untuk belajar dan berlatih dari mana saja.

5. Fitur layer untuk hasil kerja yang lebih terstruktur

Dengan fitur layer, pengguna bisa memisahkan antara sketsa dasar, pewarnaan, dan penambahan motif. Ini memudahkan pengeditan dan memperbaiki kesalahan tanpa harus menghapus seluruh desain. Layer juga membantu membuat proses desain lebih terorganisir dan profesional.

6. Mendukung pembelajaran desain digital sejak dini

Aplikasi ini sangat cocok digunakan sebagai media pembelajaran awal sebelum siswa menggunakan aplikasi desain profesional seperti CorelDRAW atau Adobe Illustrator. IbisPaint X membantu siswa memahami prinsip dasar menggambar digital dan membangun kepercayaan diri mereka dalam menciptakan karya desain sendiri.



Gambar 2. Hasil desain busana yang dijadikan contoh

Selain pemaparan materi teori, juga dilakukan simulasi mengenai media pembelajaran menggunakan aplikasi IbisPaint X. Para peserta, kemudian mencoba simulasi tersebut secara mandiri didampingi oleh para peneliti. Kegiatan ini tidak hanya memberikan pengetahuan baru, tetapi juga membuka wawasan peserta tentang pentingnya teknologi dalam mendukung proses kreatif.



Gambar 3. Simulasi para calon pendidik dalam menggunakan wordwall

Peserta terlihat sangat antusias saat mencoba membuat desain busana mereka sendiri. Hal ini karena sebagian besar dari mereka belum pernah mempelajari secara langsung pembuatan desain busana. Kegiatan ini menjadi bekal awal yang sangat bermanfaat bagi mereka, karena di semester berikutnya mereka akan mulai masuk ke materi pembuatan desain busana. Dengan adanya pelatihan ini, diharapkan mereka akan lebih siap dan lebih mudah dalam memahami proses desain busana di masa mendatang. Setelah pelatihan, semua peserta sudah tahu cara menggunakan aplikasi IbisPaint X dan dapat menggunakannya untuk membuat desain busana mereka sendiri. Ini adalah hasil yang baik karena pelatihan ini memberi calon peserta lebih banyak pengetahuan yang dapat diterapkan dalam praktik pembelajaran mereka sendiri.



Gambar 4. Hasil seluruh desain para peserta



Gambar 5. Hasil desain salah satu peserta

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelatihan penggunaan aplikasi IbisPaint X dalam pembuatan desain busana digital memberikan dampak positif terhadap peningkatan keterampilan mahasiswa dalam bidang ilustrasi digital. Peserta pelatihan, yang mayoritas belum pernah menggunakan aplikasi ini sebelumnya, mampu memahami dan menerapkan teknik dasar menggambar digital secara mandiri. Mereka berhasil membuat sketsa busana yang mencerminkan kreativitas, pemahaman terhadap fitur aplikasi, serta kemampuan visualisasi ide. Kegiatan ini tidak hanya membekali mahasiswa dengan keterampilan teknis, tetapi juga meningkatkan kepercayaan diri mereka dalam menjelajahi dunia desain digital. Adanya sesi praktik langsung, diskusi, dan evaluasi turut membantu memperkuat pemahaman peserta terhadap proses mendesain secara digital. Selain itu, penggunaan aplikasi IbisPaint yang mudah diakses melalui perangkat mobile memberikan kemudahan dan fleksibilitas dalam belajar, baik di dalam maupun di luar ruang kelas. Pelatihan ini juga memperlihatkan potensi besar mahasiswa dalam mengembangkan kemampuan digital sebagai bagian dari persiapan menghadapi tantangan industri fashion masa kini yang semakin terintegrasi dengan teknologi. Oleh karena itu, kegiatan ini layak dijadikan program rutin atau dikembangkan lebih lanjut sebagai bagian dari kurikulum pembelajaran vokasional berbasis digital.

Saran

1. Kegiatan pelatihan sebaiknya dilakukan secara berkelanjutan agar keterampilan semakin berkembang.
2. Diperlukan penguatan lanjutan dalam teknik ilustrasi digital lanjutan seperti shading, rendering kain, dan penataan komposisi.
3. Kolaborasi dengan dosen, praktisi industri, atau desainer profesional dapat meningkatkan kualitas pelatihan dan relevansi materi dengan kebutuhan industri.

UCAPAN TERIMA KASIH

Kegiatan ini merupakan bagian dari tugas mata kuliah Penulisan Karya Ilmiah yang kami laksanakan dalam bentuk kegiatan pengabdian kepada mahasiswa tingkat awal. Kami mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu mata kuliah yang telah memberikan arahan dan bimbingan selama proses penyusunan kegiatan ini. Kami juga berterima kasih kepada seluruh peserta pelatihan atas partisipasi dan antusiasme yang telah ditunjukkan. Semoga kegiatan ini dapat memberikan manfaat dan menjadi pengalaman belajar yang berharga bagi semua pihak.

REFERENSI

- Aisyah, N., & Sudirman, D. (2024). Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana di STKIP Pangeran Antasari. *Jurnal Cakrawala Sains*, 8(1), 75–84.

- Anisa, R. M., & Widodo, A. (2022). Pengembangan Kreativitas Desain Fashion Mahasiswa melalui Aplikasi IbisPaintX. *Jurnal Inovasi Pembelajaran*, 8(1), 55–63.
- Ashari, R., & Nelmira, W. (2024). PENGEMBANGAN E-MODUL DESAIN BUSANA DENGAN IBIS PAINT X BAGI SISWA KELAS XI TATA BUSANA SMK NEGERI 4 JAMBI. *Jurnal Riset Studi Multidisiplin*, 8(8).
- Damayanti, R., & Anggraini, F. (2021). Pemanfaatan Aplikasi IbisPaint X sebagai Media Pembelajaran Ilustrasi Busana Digital di SMK. *Jurnal Pendidikan Tata Busana*, 6(2), 45–53.
- Farkhatun, F. (2022). PENGEMBANGAN MODUL APLIKASI IBIS PAINT X UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI DAN KREATIVITAS DALAM PEMBUATAN DESAIN BUSANA PESTA. *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia*, 7(1).
- Hapsari, M. D., & Kurniawati, T. (2020). Penggunaan Aplikasi IbisPaint dalam Meningkatkan Kemampuan Desain Busana Digital Siswa SMK. *Jurnal Pendidikan Vokasi*, 10(1), 32–40.
- Naimar, M. (2022). Penggunaan aplikasi berbasis smartphone (ibis paint x) untuk pengembangan desain busana. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Pendidikan Kesejahteraan Keluarga*, 7(4), 10-29.
- Nufus, L. U., & Maulida, R. (2020). Penerapan Tiga Motif Desain Tropical Watercolor Pada Scarf Menggunakan Aplikasi Digital Printing. *Jurnal Tata Busana*, 9(3), 105–113.
- Pradipta, G. A. (2021). Perancangan Busana Unisex dengan Konsep Adjustable. *Jurnal Desain Komunikasi Visual*, 9(2), 95–104.
- Rachmawati, N. (2023). Pengembangan Video Tutorial Pembuatan Desain Kemeja Pria dengan Aplikasi Ibis Paint X pada Fase F SMK Negeri 3 Kediri. *Jurnal Tata Busana*, 12(2), 111–120.
- Rahmawati, D. S. (2023). Efektivitas Media Digital dalam Pembelajaran Desain Fashion: Studi Kasus Penggunaan IbisPaint X. *Jurnal Teknologi dan Pendidikan*, 5(3), 105–112.
- Rina, S. M., & Sari, P. D. (2023). Pengembangan Media Video Pembelajaran Menggunakan Ibis Paint pada Mata Kuliah Desain Kostum. *Jurnal Pendidikan Tata Busana*, 18(1), 20–30.
- Sari, E. P., & Yuliani, T. (2021). Integrasi Aplikasi IbisPaint X dalam Praktikum Ilustrasi Busana Digital untuk Mahasiswa Pendidikan Vokasional. *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan*, 17(2), 87–95.
- Surani, Surani, Eka Rahma Dewi, and Nur Nahar. "Pengembangan Video Tutorial Mendesain Busana Berbasis Aplikasi Ibis Paint X Pada Matakuliah Teknologi Desain Busana Di Stkip Pangeran Antasari." *Journal of Comprehensive Science (JCS)* 1.4 (2022): 767-776.
- Syaryani, R. N., & Ernawati, E. (2025). Perbedaan Hasil Belajar Menggunakan Jobsheet dan Video Pembelajaran Menggambar Desain Busana Kasual dengan Aplikasi Ibis Paint X SMKN 1 Sijunjung. *Jurnal Ilmiah Dikdaya*, 15(1), 147-152.