



Pelatihan Seni Ilustrasi Berbasis Digital Sebagai Upaya Penguatan Kreativitas dan Pengembangan Potensi Industri Kreatif pada Generasi Muda di Kabupaten Lombok Barat

Haryono¹, Irfan Hidayat², Moch. Syahrir³, Gozin Najah Rusyada⁴

¹Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Bumigora, Mataram

^{2,4}Program Studi Pendidikan Usia Dini, Universitas Negeri Mataram

³Program Studi Ilmu Komputer, Universitas Bumigora, Mataram

Corresponding Author: *haryono@gmail.com*

Article History:

Received: 05-06-2026

Revised: 16-06-2026

Accepted: 29-06-2026

Keywords: *Ilustrasi*

Digital; Kreativitas;

Generasi Muda; Industri

Kreatif; Pengabdian

Masyarakat

Abstract: *Perkembangan teknologi digital telah membawa perubahan signifikan terhadap pola produksi dan distribusi karya seni visual, sehingga menuntut generasi muda untuk memiliki kompetensi kreatif yang relevan dengan kebutuhan industri kreatif modern. Namun demikian, masih terdapat keterbatasan pengetahuan dan keterampilan generasi muda di Kabupaten Lombok Barat dalam memanfaatkan teknologi digital sebagai media berkarya dan sarana pengembangan ekonomi kreatif. Oleh karena itu, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan untuk meningkatkan kreativitas, keterampilan ilustrasi digital, serta pemahaman mengenai peluang industri kreatif melalui pelatihan seni ilustrasi berbasis digital. Metode pelaksanaan kegiatan dilakukan melalui beberapa tahapan, yaitu analisis kebutuhan peserta, pemberian materi konseptual, praktik pembuatan ilustrasi digital, pendampingan karya, dan evaluasi hasil pelatihan. Sasaran kegiatan adalah generasi muda yang memiliki minat pada bidang seni dan desain visual di Kabupaten Lombok Barat. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta mengenai prinsip-prinsip ilustrasi digital, penguasaan perangkat lunak desain grafis, serta kemampuan menghasilkan karya visual yang kreatif dan bernilai ekonomis. Selain itu, peserta memperoleh wawasan mengenai peluang profesi dan kewirausahaan dalam sektor industri kreatif digital. Program ini memberikan kontribusi positif terhadap penguatan kapasitas sumber daya manusia kreatif daerah sekaligus mendukung pengembangan ekosistem industri kreatif berbasis teknologi digital di Kabupaten Lombok Barat.*

© 2026 SWARNA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat

PEMBAHASAN

Transformasi digital yang berlangsung secara masif dalam berbagai sektor kehidupan telah menciptakan perubahan mendasar dalam pola produksi, distribusi, dan konsumsi informasi di masyarakat. Perkembangan teknologi digital tidak hanya mengubah cara manusia berkomunikasi, tetapi juga memengaruhi cara individu menciptakan, mengelola, dan memasarkan produk kreatif. Dalam konteks ekonomi global, digitalisasi telah menjadi salah satu faktor utama yang mendorong pertumbuhan sektor industri kreatif melalui

integrasi teknologi informasi, media digital, dan inovasi berbasis kreativitas. Menurut Nurfaizi & Huda (2026), ekonomi kreatif merupakan aktivitas ekonomi yang bertumpu pada ide, kreativitas, dan kemampuan intelektual sebagai sumber utama penciptaan nilai tambah. Sejalan dengan itu, teknologi digital telah membuka peluang yang lebih luas bagi masyarakat, khususnya generasi muda, untuk mengembangkan potensi kreatif secara lebih produktif dan kompetitif.

Perkembangan perangkat lunak desain, media sosial, platform berbagi konten, serta ekosistem industri kreatif digital telah menciptakan ruang baru bagi lahirnya berbagai profesi kreatif yang sebelumnya tidak banyak dikenal. Kemunculan platform digital memungkinkan individu untuk menghasilkan karya visual, membangun portofolio profesional, serta menjangkau pasar yang lebih luas tanpa dibatasi oleh faktor geografis. Fenomena ini menunjukkan bahwa kreativitas tidak lagi dipandang sebagai aktivitas rekreasional semata, melainkan telah berkembang menjadi aset ekonomi yang mampu menciptakan lapangan kerja dan meningkatkan kesejahteraan masyarakat (Saina Nirwana, 2025). Oleh karena itu, penguasaan keterampilan kreatif berbasis teknologi menjadi kebutuhan yang semakin penting dalam menghadapi dinamika ekonomi digital abad ke-21.

Salah satu bidang yang mengalami perkembangan signifikan dalam era digital adalah seni ilustrasi digital. Seni ilustrasi digital merupakan bentuk pengembangan seni visual yang memanfaatkan perangkat teknologi komputer dan perangkat lunak desain sebagai media utama penciptaan karya. Berbeda dengan ilustrasi konvensional yang menggunakan media manual, ilustrasi digital menawarkan fleksibilitas yang lebih tinggi dalam proses produksi, penyuntingan, penyimpanan, dan distribusi karya. Menurut Nur Hakim (2025), digitalisasi seni telah mengubah paradigma produksi visual dengan menghadirkan berbagai kemungkinan kreatif yang lebih luas melalui integrasi antara teknologi, seni, dan budaya visual kontemporer. Kondisi tersebut menjadikan ilustrasi digital sebagai salah satu kompetensi yang semakin dibutuhkan dalam berbagai sektor industri kreatif.

Dalam praktiknya, seni ilustrasi digital memiliki cakupan pemanfaatan yang sangat luas. Karya ilustrasi digital digunakan dalam bidang desain komunikasi visual, animasi, komik digital, industri gim, periklanan, penerbitan, pemasaran digital, hingga pengembangan konten media sosial. Pertumbuhan industri kreatif berbasis digital secara global turut meningkatkan kebutuhan terhadap tenaga kerja yang memiliki kemampuan visual dan literasi teknologi yang memadai. My & Rizki Maulana (2023) menjelaskan bahwa sektor budaya dan industri kreatif merupakan salah satu sektor yang memiliki kontribusi signifikan terhadap pertumbuhan ekonomi dunia karena mampu menghasilkan nilai ekonomi melalui kreativitas, inovasi, dan pemanfaatan teknologi digital. Dengan demikian, keterampilan ilustrasi digital memiliki potensi besar untuk dikembangkan sebagai kompetensi strategis bagi generasi muda.

Di tengah perkembangan tersebut, generasi muda menjadi kelompok yang memiliki posisi penting dalam penguatan ekosistem industri kreatif digital. Generasi muda dikenal sebagai kelompok yang relatif cepat beradaptasi terhadap perkembangan teknologi serta memiliki tingkat kreativitas yang tinggi dalam menciptakan berbagai inovasi visual. Namun demikian, kreativitas yang dimiliki perlu didukung oleh kompetensi teknis dan literasi digital yang memadai agar dapat menghasilkan produk kreatif yang bernilai ekonomi. Kajian yang dilakukan oleh Safitri (2022) menunjukkan bahwa keterampilan digital, kreativitas, pemecahan masalah, dan kemampuan kolaboratif merupakan kompetensi utama yang dibutuhkan untuk menghadapi tantangan dunia kerja di era

Revolusi Industri 4.0. Oleh sebab itu, upaya peningkatan kapasitas generasi muda dalam bidang seni ilustrasi digital menjadi semakin relevan untuk dilakukan.

Kabupaten Lombok Barat memiliki potensi sumber daya manusia muda yang cukup besar dalam bidang seni dan kreativitas. Berbagai kegiatan seni yang berkembang di lingkungan sekolah, komunitas kreatif, dan organisasi kepemudaan menunjukkan tingginya minat generasi muda terhadap aktivitas visual dan seni rupa. Selain itu, kekayaan budaya lokal, tradisi masyarakat Sasak, serta potensi pariwisata daerah dapat menjadi sumber inspirasi yang sangat kaya dalam penciptaan karya ilustrasi digital. Potensi tersebut merupakan modal sosial dan budaya yang penting untuk mendukung lahirnya produk-produk kreatif yang memiliki karakteristik lokal sekaligus mampu bersaing dalam pasar digital yang lebih luas.

Meskipun demikian, hasil observasi awal dan diskusi bersama mitra menunjukkan bahwa potensi tersebut belum sepenuhnya diimbangi dengan kemampuan pemanfaatan teknologi digital dalam proses berkarya. Sebagian besar generasi muda masih berfokus pada teknik menggambar konvensional dan belum memiliki keterampilan yang memadai dalam menggunakan perangkat lunak ilustrasi digital. Selain itu, pemahaman mengenai peluang ekonomi kreatif yang dapat dihasilkan melalui karya digital juga masih relatif terbatas. Kondisi ini menyebabkan potensi kreatif yang dimiliki belum dapat berkembang secara optimal menjadi produk kreatif yang memiliki nilai tambah ekonomi dan daya saing tinggi. Temuan ini sejalan dengan penelitian Aifalesasunanda (2024) yang menyatakan bahwa keterbatasan akses pelatihan digital dan rendahnya literasi teknologi menjadi salah satu faktor penghambat pengembangan kapasitas kreatif generasi muda di berbagai daerah berkembang.

Permasalahan lain yang ditemukan adalah masih minimnya program pelatihan yang secara khusus berfokus pada pengembangan keterampilan ilustrasi digital bagi generasi muda. Akses terhadap perangkat teknologi kreatif, pendampingan teknis, serta informasi mengenai peluang industri kreatif digital juga belum merata. Akibatnya, banyak generasi muda yang memiliki minat tinggi terhadap seni visual tetapi belum mampu mengembangkan keterampilannya secara profesional. Padahal, menurut Divani Akbar (2025), investasi pada pengembangan keterampilan digital kreatif merupakan salah satu strategi penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan memperkuat daya saing ekonomi berbasis pengetahuan. Oleh karena itu, diperlukan suatu program yang tidak hanya memberikan pelatihan teknis, tetapi juga memperkuat pemahaman peserta mengenai peluang karier dan kewirausahaan di sektor industri kreatif digital.

Berdasarkan kondisi tersebut, tim pengabdian menyelenggarakan kegiatan Pelatihan Seni Ilustrasi Berbasis Digital sebagai Upaya Penguatan Kreativitas dan Pengembangan Potensi Industri Kreatif pada Generasi Muda di Kabupaten Lombok Barat. Kegiatan ini merupakan implementasi Tri Dharma Perguruan Tinggi, khususnya pada aspek pengabdian kepada masyarakat yang berorientasi pada pemberdayaan masyarakat melalui transfer pengetahuan dan keterampilan. Melalui kegiatan ini, peserta diharapkan mampu meningkatkan kompetensi ilustrasi digital, mengembangkan kreativitas visual yang berbasis teknologi, serta memahami berbagai peluang ekonomi yang dapat dikembangkan melalui industri kreatif digital. Pada akhirnya, program pengabdian ini diharapkan dapat berkontribusi dalam menciptakan generasi muda yang kreatif, inovatif, dan produktif sehingga mampu mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif daerah secara berkelanjutan.

METODE

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan di Kabupaten Lombok Barat dengan melibatkan generasi muda sebagai sasaran utama program. Metode pelaksanaan menggunakan pendekatan partisipatif yang dipadukan dengan metode praktik langsung (*learning by doing*) agar peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan konseptual, tetapi juga pengalaman nyata dalam proses penciptaan karya ilustrasi digital. Pendekatan ini dipilih karena mampu mendorong keterlibatan aktif peserta dalam setiap tahapan kegiatan sehingga proses transfer pengetahuan dan keterampilan dapat berlangsung secara efektif. Pada tahap awal, tim pengabdian melakukan analisis kebutuhan melalui kegiatan observasi, wawancara, dan diskusi bersama peserta untuk mengidentifikasi tingkat pemahaman awal, kebutuhan pelatihan, serta potensi kreatif yang dimiliki oleh generasi muda di Kabupaten Lombok Barat. Hasil analisis kebutuhan tersebut kemudian digunakan sebagai dasar dalam penyusunan materi dan strategi pelatihan yang sesuai dengan karakteristik peserta.

Tahap berikutnya difokuskan pada pemberian materi teoretis yang bertujuan untuk memperkuat pemahaman peserta mengenai konsep dasar seni ilustrasi digital dan relevansinya dalam perkembangan industri kreatif modern. Materi yang disampaikan meliputi pengenalan seni ilustrasi digital, prinsip-prinsip desain visual, komposisi dan teori warna, perkembangan industri kreatif digital, serta peluang profesi dan kewirausahaan kreatif yang dapat dikembangkan melalui pemanfaatan teknologi digital. Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui metode ceramah, diskusi, demonstrasi, dan studi kasus sehingga peserta dapat memahami hubungan antara keterampilan ilustrasi digital dengan kebutuhan industri kreatif yang berkembang saat ini.

Setelah memperoleh pemahaman teoretis, peserta mengikuti sesi praktik pembuatan ilustrasi digital menggunakan perangkat komputer, laptop, maupun tablet grafis dengan memanfaatkan berbagai aplikasi desain digital. Selama proses praktik berlangsung, tim pengabdian memberikan pendampingan dan konsultasi secara intensif dalam pengembangan ide, penyusunan konsep visual, pemilihan warna, pengaturan komposisi, hingga tahap penyelesaian karya. Pada akhir kegiatan dilakukan evaluasi terhadap hasil karya peserta berdasarkan aspek kreativitas, orisinalitas, penguasaan teknik digital, kualitas komposisi visual, serta kemampuan menyampaikan pesan melalui karya yang dihasilkan. Selain sebagai instrumen pengukuran capaian pelatihan, kegiatan evaluasi juga menjadi sarana apresiasi terhadap karya peserta guna meningkatkan motivasi dan kepercayaan diri mereka dalam mengembangkan potensi kreatif di bidang ilustrasi digital secara berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kegiatan pengabdian kepada masyarakat dengan judul *Pelatihan Seni Ilustrasi Berbasis Digital sebagai Upaya Penguatan Kreativitas dan Pengembangan Potensi Industri Kreatif pada Generasi Muda di Kabupaten Lombok Barat* dilaksanakan sebagai bentuk pemberdayaan masyarakat yang berfokus pada peningkatan kapasitas generasi muda dalam bidang seni visual berbasis teknologi digital. Program ini dirancang untuk menjawab kebutuhan masyarakat, khususnya kalangan muda, terhadap keterampilan kreatif yang relevan dengan perkembangan industri kreatif modern. Pelaksanaan kegiatan dilakukan secara bertahap mulai dari koordinasi dengan mitra, identifikasi kebutuhan peserta, penyampaian materi dasar ilustrasi digital, praktik pembuatan karya, pendampingan intensif, hingga evaluasi dan apresiasi hasil karya peserta. Seluruh rangkaian kegiatan menunjukkan

antusiasme yang tinggi dari peserta dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kemampuan teknis maupun wawasan kewirausahaan kreatif berbasis digital.

Koordinasi Program dan Identifikasi Kebutuhan Peserta

Tahap awal pelaksanaan kegiatan diawali dengan koordinasi antara tim pengabdian, pemerintah daerah, komunitas kreatif, lembaga pendidikan, serta calon peserta pelatihan. Kegiatan koordinasi dilakukan untuk menyamakan persepsi mengenai tujuan program, menentukan sasaran kegiatan, menyusun jadwal pelaksanaan, serta mengidentifikasi dukungan fasilitas yang diperlukan selama kegiatan berlangsung. Melalui koordinasi tersebut, tercipta sinergi antara perguruan tinggi dan mitra dalam mendukung pengembangan kompetensi generasi muda di bidang seni ilustrasi digital.

Selain koordinasi kelembagaan, tim pengabdian juga melakukan identifikasi kebutuhan peserta melalui observasi, wawancara, dan diskusi kelompok. Kegiatan ini bertujuan untuk memperoleh gambaran mengenai tingkat pengetahuan awal peserta terkait ilustrasi digital, pengalaman penggunaan perangkat lunak desain, serta minat mereka terhadap industri kreatif berbasis teknologi. Informasi yang diperoleh menjadi dasar dalam menyusun materi pelatihan yang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan peserta sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung secara efektif.

Hasil identifikasi menunjukkan bahwa sebagian besar peserta memiliki minat yang tinggi terhadap aktivitas menggambar dan desain visual. Beberapa peserta telah memiliki pengalaman menggambar secara manual, namun masih sangat terbatas dalam penggunaan perangkat lunak ilustrasi digital seperti Adobe Illustrator, CorelDRAW, ibisPaint, maupun aplikasi desain lainnya. Selain itu, sebagian besar peserta belum memahami strategi publikasi dan pemasaran karya melalui media digital. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan antara potensi kreativitas yang dimiliki generasi muda dengan kemampuan pemanfaatan teknologi digital sebagai sarana pengembangan karya dan peluang ekonomi kreatif.

Pelaksanaan Pelatihan Dasar Seni Ilustrasi Digital

Setelah kebutuhan peserta teridentifikasi, kegiatan dilanjutkan dengan pelaksanaan pelatihan dasar seni ilustrasi digital. Materi pelatihan dirancang secara bertahap mulai dari konsep dasar hingga pengenalan teknik yang lebih aplikatif. Peserta diberikan pemahaman mengenai prinsip-prinsip dasar ilustrasi digital yang meliputi garis, bentuk, tekstur, pencahayaan, perspektif, komposisi visual, teori warna, serta pengenalan alur kerja kreatif dalam proses produksi ilustrasi digital.

Penyampaian materi dilakukan secara interaktif melalui metode ceramah, demonstrasi langsung, diskusi, dan studi kasus. Narasumber tidak hanya menjelaskan konsep secara teoritis, tetapi juga memperlihatkan contoh-contoh karya ilustrasi profesional yang digunakan dalam industri kreatif. Melalui pendekatan ini, peserta memperoleh gambaran nyata mengenai standar kualitas karya yang dibutuhkan dalam dunia kerja kreatif serta perkembangan tren visual yang sedang berkembang di era digital.

Selama proses pelatihan berlangsung, peserta menunjukkan antusiasme yang tinggi terhadap materi yang diberikan. Berbagai pertanyaan muncul terkait teknik menggambar digital, penggunaan perangkat lunak desain, serta peluang karier yang dapat dikembangkan melalui keterampilan ilustrasi digital. Materi yang diberikan membantu peserta memahami perbedaan mendasar antara ilustrasi konvensional dan ilustrasi digital, khususnya dalam aspek efisiensi produksi, fleksibilitas revisi, penyimpanan data, serta peluang distribusi karya melalui platform digital. Selain meningkatkan kemampuan teknis, pelatihan ini juga memperluas wawasan peserta mengenai profesi ilustrator digital yang

saat ini memiliki prospek yang cukup menjanjikan dalam industri kreatif nasional maupun global.

Praktik dan Pendampingan Pembuatan Karya Ilustrasi Digital

Tahap berikutnya merupakan inti dari kegiatan pengabdian, yaitu praktik pembuatan karya ilustrasi digital. Pada sesi ini peserta diberikan kesempatan untuk menerapkan seluruh pengetahuan yang telah diperoleh ke dalam proses penciptaan karya visual. Tema yang dipilih berkaitan dengan budaya lokal Lombok Barat, potensi pariwisata daerah, pelestarian lingkungan, dan dinamika kehidupan generasi muda sebagai bentuk penguatan identitas lokal dalam karya kreatif digital.

Proses praktik dilakukan secara bertahap mulai dari penyusunan ide, pembuatan sketsa awal, digitalisasi gambar, pewarnaan, hingga tahap penyempurnaan karya. Peserta menggunakan berbagai perangkat yang tersedia, seperti laptop, komputer, maupun tablet grafis dengan memanfaatkan aplikasi desain digital yang telah diperkenalkan pada sesi sebelumnya. Kegiatan praktik memberikan pengalaman langsung kepada peserta dalam mengelola proses kreatif secara sistematis sesuai dengan standar kerja ilustrator digital profesional.

Tim pengabdian memberikan pendampingan secara intensif selama proses pengerjaan karya berlangsung. Pendampingan difokuskan pada pengembangan konsep visual, penataan komposisi, pemilihan warna, pengaturan pencahayaan, serta teknik penyampaian pesan visual yang efektif. Hasil praktik menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dalam mengoperasikan perangkat lunak desain dan menerapkan prinsip-prinsip ilustrasi digital secara lebih terstruktur. Sebagian besar peserta mampu menghasilkan karya yang lebih komunikatif, menarik secara visual, dan mencerminkan karakteristik lokal yang menjadi tema utama kegiatan.

Penguatan Wawasan Industri Kreatif Digital

Selain peningkatan keterampilan teknis, kegiatan ini juga diarahkan untuk memperkuat pemahaman peserta mengenai potensi ekonomi yang dapat dikembangkan melalui seni ilustrasi digital. Sesi ini diselenggarakan sebagai upaya untuk menumbuhkan kesadaran bahwa karya kreatif tidak hanya memiliki nilai estetis, tetapi juga dapat dikembangkan menjadi produk ekonomi yang bernilai jual tinggi.

Materi yang disampaikan mencakup berbagai peluang profesi di sektor industri kreatif digital, seperti ilustrator digital, desainer grafis, animator, kreator konten visual, komikus digital, pengembang aset gim, hingga pelaku usaha kreatif berbasis platform digital. Peserta juga diperkenalkan pada berbagai media distribusi karya seperti marketplace digital, media sosial, platform portofolio profesional, serta peluang kerja lepas (*freelance*) yang saat ini berkembang pesat melalui jaringan internet.

Diskusi yang berlangsung menunjukkan bahwa peserta mulai memahami hubungan antara kreativitas, teknologi, dan peluang ekonomi. Mereka menyadari bahwa keterampilan ilustrasi digital dapat menjadi modal penting untuk memperoleh penghasilan, membangun usaha mandiri, maupun meningkatkan daya saing di dunia kerja. Kesadaran ini menjadi salah satu capaian penting dari program pengabdian karena mendorong peserta untuk melihat seni ilustrasi sebagai kompetensi strategis yang dapat dikembangkan secara profesional.

Evaluasi Hasil Pelatihan dan Apresiasi Karya

Tahap akhir kegiatan adalah evaluasi hasil pelatihan dan apresiasi karya peserta. Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas program dalam meningkatkan kompetensi peserta baik dari aspek teknis maupun aspek kreatif. Penilaian dilakukan berdasarkan

kualitas karya yang dihasilkan dengan mempertimbangkan unsur kreativitas, orisinalitas ide, penguasaan teknik digital, komposisi visual, penggunaan warna, dan kemampuan menyampaikan pesan melalui karya.

Hasil evaluasi menunjukkan adanya peningkatan kemampuan peserta dibandingkan sebelum mengikuti pelatihan. Peserta mampu menghasilkan karya yang lebih terstruktur, memiliki kualitas visual yang lebih baik, serta menunjukkan pemahaman yang lebih mendalam mengenai prinsip-prinsip ilustrasi digital. Selain peningkatan keterampilan teknis, peserta juga menunjukkan peningkatan kepercayaan diri dalam mempresentasikan dan menjelaskan konsep karya yang mereka hasilkan.

Sebagai bentuk apresiasi, kegiatan diakhiri dengan pameran mini dan presentasi hasil karya peserta. Kegiatan ini bertujuan untuk memberikan pengalaman kepada peserta dalam menampilkan karya mereka kepada publik sekaligus memperoleh masukan dari tim pengabdian dan peserta lainnya. Suasana apresiatif yang tercipta selama sesi pameran berhasil meningkatkan motivasi peserta untuk terus mengembangkan kemampuan kreatif yang telah diperoleh. Secara keseluruhan, hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan seni ilustrasi berbasis digital mampu menjadi sarana yang efektif dalam meningkatkan kreativitas, kompetensi digital, serta kesiapan generasi muda untuk berpartisipasi dalam pengembangan industri kreatif di Kabupaten Lombok Barat.

KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat melalui program *Pelatihan Seni Ilustrasi Berbasis Digital sebagai Upaya Penguatan Kreativitas dan Pengembangan Potensi Industri Kreatif pada Generasi Muda di Kabupaten Lombok Barat* telah terlaksana dengan baik dan memberikan dampak positif terhadap peningkatan kapasitas peserta. Hasil kegiatan menunjukkan bahwa pelatihan yang diselenggarakan mampu meningkatkan kreativitas, keterampilan teknis, serta pemahaman generasi muda mengenai pemanfaatan teknologi digital dalam proses penciptaan karya visual. Melalui pendekatan praktik langsung yang didukung dengan pendampingan intensif, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan mengenai prinsip-prinsip ilustrasi digital, tetapi juga mampu mengimplementasikannya dalam bentuk karya yang lebih berkualitas, kreatif, dan memiliki nilai ekonomis. Selain itu, kegiatan ini berhasil memperluas wawasan peserta mengenai berbagai peluang profesi dan kewirausahaan yang dapat dikembangkan melalui keterampilan ilustrasi digital, sehingga mendorong tumbuhnya kesadaran bahwa kreativitas berbasis teknologi dapat menjadi salah satu alternatif pengembangan karier dan sumber pendapatan di masa depan. Dengan demikian, program pengabdian ini berkontribusi secara nyata dalam penguatan kapasitas sumber daya manusia kreatif sekaligus mendukung upaya pengembangan ekosistem industri kreatif berbasis digital di Kabupaten Lombok Barat.

Saran

Berdasarkan hasil pelaksanaan kegiatan, diperlukan upaya tindak lanjut yang berkelanjutan guna mengoptimalkan dampak program terhadap pengembangan kompetensi generasi muda di bidang industri kreatif digital. Program pendampingan lanjutan perlu dilaksanakan secara lebih intensif agar peserta dapat meningkatkan keterampilan ilustrasi digital hingga mencapai tingkat yang lebih profesional dan kompetitif. Di samping itu, dukungan dari pemerintah daerah, lembaga pendidikan, serta berbagai pemangku kepentingan lainnya sangat diperlukan dalam penyediaan fasilitas teknologi kreatif, akses pelatihan berkelanjutan, serta ruang pengembangan karya bagi generasi muda. Kegiatan serupa juga dapat dikembangkan dalam bentuk inkubasi bisnis

kreatif berbasis digital yang tidak hanya berfokus pada peningkatan keterampilan teknis, tetapi juga membekali peserta dengan kemampuan kewirausahaan dan manajemen usaha kreatif. Selain itu, penguatan jejaring kolaborasi antara perguruan tinggi, komunitas kreatif, pemerintah daerah, dan pelaku industri perlu terus ditingkatkan untuk menciptakan ekosistem industri kreatif yang inklusif, produktif, dan berkelanjutan sehingga mampu mendukung pertumbuhan ekonomi kreatif daerah secara lebih optimal.

UCAPAN TERIMA KASIH

Tim pengabdian menyampaikan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah mendukung pelaksanaan kegiatan, khususnya pemerintah daerah Kabupaten Lombok Barat, mitra kegiatan, komunitas kreatif, serta seluruh peserta pelatihan yang telah berpartisipasi aktif dalam setiap rangkaian kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Aifalesasunanda, R., Citriadin, Y., & Maujud, F. (2024). STRATEGI PENGEMBANGAN SUMBER DAYA MANUSIA MELALUI LITERASI DIGITAL DI MTs NURUL YASIN BUER SUMBAWA. *ASCENT: Al-Bahjah Journal of Islamic Education Management*, 2(1), 42–58. <https://doi.org/10.61553/ascent.v2i1.153>
- Divani Akbar, Alifiana, A., Febrianti Dian Kusuma Wardani, Lutfia Hapsari, & Shahibah Yuliani. (2025). Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Berbasis Talenta Generasi Emas di Era Digital. *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Ekonomi*, 4(2), 181–196. <https://doi.org/10.55606/jurrie.v4i2.5974>
- My, R. M. Y. A. (2023). Ekonomi Kreatif dan Potensi Pertumbuhan Ekonomi Berbasis Industri Kreatif. *JMEB Jurnal Manajemen Ekonomi & Bisnis*, 1(2), 60–69. <https://doi.org/10.59561/jmeh.v1i2.155>
- Nur Hakim, F. (2025). *Seni sebagai Entitas Aktif, Sebuah Kajian terhadap Transformasi Kreativitas*. 10(2).
- Nurfaizi, M. D., & Huda, S. (2026). EKONOMI KREATIF SEBAGAI SOLUSI DALAM MENINGKATKAN PERTUMBUHAN EKONOMI DI KOTA SURABAYA. *Jurnal Ekonomi Kreatif Indonesia*, 3(4), 286–299. <https://doi.org/10.61896/jeki.v3i4.144>
- Safitri, S. R. (2022). KOMPETENSI PEKERJA DI ERA INDUSTRI 4.0. *Batara Wisnu : Indonesian Journal of Community Services*, 2(1), 119–127. <https://doi.org/10.53363/bw.v2i1.74>
- Saina Nirwana. (2025). STRATEGI PENGGUNAAN PLATFORM DIGITAL DALAM MENINGKATKAN PENJUALAN PRODUK UMKM DI DESA LAWOLATU. *Journal of Entrepreneurship and Innovation*, 1(1), 32–52. <https://doi.org/10.66726/entrenova.v1i1.47>