

## **Penguatan Kreativitas Visual dan Seni Peran Siswa SMK Sumbangsih Multimedia Melalui Pelatihan *Make-Up* Karakter Berbasis *Experiential Learning***

### ***Experiential Learning-Based Character Makeup Training to Enhance Visual Creativity and Acting Skills for Students at SMK Sumbangsih Multimedia***

Menul Teguh Riyanti<sup>1)</sup>, Ariani<sup>2)\*</sup>, Tommy Hari Prihatanto<sup>1)</sup>, Akkapurlaura<sup>1)</sup>, Tulus Hambawan<sup>1)</sup>, Angelin Stephani<sup>1)</sup>, Ardila Puspita Kusuma Wardani<sup>1)</sup>

<sup>1)</sup>Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti, DKI Jakarta, Indonesia

<sup>2)</sup>Program Studi Desain Produk, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Trisakti, DKI Jakarta, Indonesia

\*Corresponding author: [arianirachman@trisakti.ac.id](mailto:arianirachman@trisakti.ac.id)

Received May 2026, Accepted August. 2026, Published August 2026

#### **ABSTRAK**

**ABSTRAK.** Industri kreatif membutuhkan sumber daya manusia yang tidak hanya memiliki keterampilan teknis, tetapi juga kreativitas, kemampuan berkolaborasi, dan keterampilan artistik yang relevan dengan perkembangan media visual. Salah satu kompetensi yang mendukung bidang seni pertunjukan dan produksi multimedia adalah keterampilan *make-up* karakter. Kegiatan ekstrakurikuler seni peran di sekolah menengah kejuruan umumnya masih berfokus pada kemampuan akting, sementara keterampilan pendukung seperti *make-up* karakter belum memperoleh perhatian yang memadai. Kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini bertujuan meningkatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas visual, dan kepercayaan diri siswa melalui pelatihan *make-up* karakter berbasis *experiential learning*. Kegiatan dilaksanakan di SMK Sumbangsih Multimedia Jakarta Selatan dengan melibatkan 18 siswa kelas X dan XI. Metode yang digunakan meliputi demonstrasi, diskusi dan evaluasi, pemahaman konsep dasar tata rias karakter, dan penerapan dan pengembangan teknik yang telah dipelajari. Hasil kegiatan menunjukkan adanya peningkatan pemahaman peserta terhadap konsep *make-up* karakter, peningkatan kemampuan teknis tata rias karakter, berkembangnya kreativitas visual, serta meningkatnya kepercayaan diri dan kerja sama peserta. Pelatihan ini juga memberikan kontribusi terhadap penguatan kegiatan ekstrakurikuler seni peran melalui pengintegrasian keterampilan tata rias karakter dengan kompetensi multimedia yang dimiliki siswa. Dengan demikian, pelatihan *make-up* karakter dapat menjadi salah satu strategi efektif dalam pengembangan kompetensi kreatif siswa sekolah menengah kejuruan.

**Kata kunci:** *experiential learning*; kreativitas visual; *make-up* karakter; seni peran

**ABSTRACT.** The creative industry requires human resources who possess not only technical skills but also creativity, collaborative abilities, and artistic competencies that are relevant to the development of visual media. One of the competencies that supports the fields of performing arts and multimedia production is character make-up artistry. However, extracurricular acting programs in vocational high schools generally focus on acting skills, while supporting competencies such as character make-up have not received adequate attention. This community engagement program aimed to enhance students' knowledge, technical skills, visual creativity, and self-confidence through experiential learning-based character make-up training. The program was conducted at SMK Sumbangsih Multimedia, South Jakarta, involving 18 students from Grades X and XI. The methods employed included demonstrations, discussions and evaluations, conceptual understanding of basic character make-up principles, as well as the application and development of the techniques learned. The results indicated improvements in participants' understanding of character make-up concepts, technical proficiency in character make-up application, visual creativity, self-confidence, and teamwork. Furthermore, the training contributed to strengthening extracurricular acting activities by integrating character make-up

*skills with the multimedia competencies possessed by the students. Therefore, character make-up training can serve as an effective strategy for developing the creative competencies of vocational high school students.*

**Keywords:** *experiential learning; visual creativity; character make-up; acting*

---

## PENDAHULUAN

Perkembangan industri kreatif dalam beberapa tahun terakhir menunjukkan peningkatan kebutuhan terhadap sumber daya manusia yang memiliki kemampuan kreatif, adaptif, dan multidisipliner. Transformasi digital yang terjadi pada berbagai sektor industri telah memperluas kebutuhan terhadap kompetensi yang mengintegrasikan aspek seni, teknologi, dan komunikasi visual. Pendidikan vokasi memiliki peran strategis dalam mempersiapkan lulusan yang mampu menjawab kebutuhan tersebut melalui pengembangan keterampilan teknis sekaligus kemampuan berpikir kreatif dan inovatif. Pendidikan vokasi merujuk pada pendidikan yang berfokus pada pengembangan keterampilan praktis yang sesuai dengan kebutuhan industri dan pasar kerja. Pendidikan vokasi berperan dalam memberikan keterampilan, pengetahuan, dan persiapan yang diperlukan untuk memasuki berbagai sektor industri, serta dalam mempersiapkan individu untuk menjadi anggota yang produktif dalam masyarakat global. Beberapa faktor yang memengaruhi kompetensi lulusan pendidikan vokasi dalam menghadapi tantangan pasar global, diantaranya adalah: kurikulum pendidikan vokasi, pelatihan praktis, kemampuan berkomunikasi lintas budaya, dan peran sektor industri dalam pengembangan program pendidikan vokasi (Suparyati dan Habsya, 2024).

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), khususnya yang berbasis multimedia, dihadapkan pada tantangan untuk menyelenggarakan pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada aspek akademik dan teknis, tetapi juga pada penguatan kompetensi kreatif peserta didik. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah melalui optimalisasi kegiatan ekstrakurikuler sebagai wahana pengembangan minat dan bakat siswa. Kegiatan ekstrakurikuler berfungsi sebagai sarana pengembangan potensi peserta didik secara menyeluruh, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik, serta pembentukan karakter dan *soft skills*. Kegiatan ekstrakurikuler merupakan media pembentukan karakter dan sarana pengembangan potensi diri yang tidak diperoleh secara maksimal di ruang kelas (Fitriany, 2025). Pendidikan seni memiliki peran penting dalam pengembangan karakter dan kreativitas peserta didik. Salah satu bentuk seni yang memiliki dampak signifikan dalam dunia pendidikan adalah seni peran atau teater (Prayitno dan Julta, 2025). Kegiatan ekstrakurikuler seni peran merupakan salah satu media pembelajaran nonformal yang mampu mengembangkan ekspresi artistik, komunikasi, kolaborasi, dan kepercayaan diri peserta didik.

Dalam seni pertunjukan, keberhasilan pembentukan karakter tidak hanya ditentukan oleh kemampuan akting, tetapi juga oleh aspek visual yang mendukung representasi tokoh. *Make-up* karakter merupakan salah satu elemen penting yang berfungsi mentransformasikan penampilan aktor sehingga sesuai dengan karakter yang diperankan. Tata rias karakter memungkinkan visualisasi usia, kondisi fisik, latar sosial, maupun kondisi psikologis tokoh secara lebih meyakinkan. Selain mendukung aspek estetika pertunjukan, *make-up* karakter juga berkontribusi terhadap proses pendalaman karakter yang dilakukan oleh pemain. Riasan wajah pemeran tokoh memegang peran penting terhadap keberhasilan suatu pertunjukan (Riyanti, *et al.*, 2023). Riasan atau *make-up* memberikan kekuatan pada ekspresi artistik seorang aktor atau penampil, sehingga pesan pertunjukan lebih mudah tersampaikan secara emosional kepada penonton. Oleh karena itu, kehadiran *make-up* dalam pertunjukan bukan lagi pelengkap, melainkan bagian integral dari konstruksi artistik panggung (Subarkah *et al.*, 2022).

Keterampilan *make-up* karakter masih relatif jarang diperkenalkan secara sistematis dalam kegiatan ekstrakurikuler seni peran di tingkat sekolah menengah. Sebagian besar kegiatan masih berfokus pada latihan akting dan pementasan, sementara kemampuan pendukung seperti tata rias karakter belum memperoleh pendampingan yang memadai. Kondisi tersebut juga ditemukan di SMK Sumbangsih Multimedia Jakarta Selatan. Hasil identifikasi awal menunjukkan bahwa sebagian besar siswa belum memiliki pengetahuan dan keterampilan yang cukup dalam menerapkan *make-up* karakter untuk mendukung kegiatan

seni peran. Di sisi lain, keterampilan *make-up* karakter memiliki relevansi yang kuat dengan kompetensi multimedia yang dipelajari siswa SMK. Penguasaan teknik tata rias karakter dapat mendukung produksi konten visual, fotografi, videografi, film pendek, animasi, dan berbagai produk industri kreatif lainnya. Oleh karena itu, pelatihan *make-up* karakter tidak hanya berfungsi sebagai pendukung seni pertunjukan, tetapi juga sebagai sarana pengembangan kreativitas visual yang relevan dengan kebutuhan dunia kerja kreatif.

Berdasarkan kondisi tersebut, kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini dilaksanakan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan dan keterampilan *make-up* karakter siswa, mengembangkan kreativitas visual, memperkuat kegiatan ekstrakurikuler seni peran, serta mendukung integrasi kompetensi multimedia melalui pelatihan *make-up* karakter di SMK Sumbangsih Multimedia Jakarta Selatan. Pelaksanaan pelatihan ini menggunakan pendekatan *experiential learning* yang menempatkan peserta sebagai subjek aktif dalam proses pembelajaran. Melalui pengalaman langsung, peserta memperoleh kesempatan untuk mengeksplorasi ide, mencoba teknik baru, memecahkan masalah, dan merefleksikan hasil praktik yang dilakukan. Pendekatan ini terbukti efektif dalam meningkatkan kreativitas, keterampilan praktis, dan kepercayaan diri peserta didik (Kolb and Kolb, 2021).

## METODE

### Waktu dan Tempat

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat (PkM) berupa pelatihan dilaksanakan hari Kamis, tanggal 08 Januari 2026, dan berlangsung pada pukul 09.00 – 12.00 WIB, di ruang serbaguna SMK Sumbangsih Multimedia, SMK Sumbangsih Multimedia yang berlokasi di Jalan Ampera Raya No. 3–4, Jakarta Selatan.

### Metode Pengabdian

Peserta pelatihan *make-up* karakter yang menjadi sasaran adalah siswa siswi kelas X dan XI. Mereka berusia antara 15-17 tahun, dan aktif mengikuti kegiatan ekstrakurikuler teater dan memiliki minat terhadap bidang seni visual serta multimedia. Selain teater, kegiatan ekstrakurikuler yang diadakan oleh SMK Sumbangsih Multimedia adalah pramuka, melukis, basket, futsal, fotografi, dan videografi. Kegiatan dilaksanakan tim instruktur yang terdiri dari tiga dosen dari Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti yang didukung oleh tiga mahasiswa sebagai pendamping praktik.

Metode yang digunakan dalam kegiatan ini adalah pendekatan partisipatif berbasis *experiential learning*. Pendekatan ini dipilih karena menempatkan peserta sebagai pelaku utama dalam proses pembelajaran melalui pengalaman langsung, refleksi, eksperimen, dan praktik kreatif. Selama pelaksanaan pelatihan, seluruh instruktur mendampingi para peserta dan memberikan arahan saat diperlukan sehingga terjalin komunikasi yang baik (Hutama *et al.*, 2022).

Evaluasi keberhasilan kegiatan dilakukan menggunakan *pre-test* dan *post-test* yang diberikan kepada seluruh peserta sebelum dan sesudah pelatihan. Instrumen evaluasi digunakan untuk mengukur: (1) tingkat pemahaman peserta terhadap konsep *make-up* karakter, (2) keterampilan teknik *make-up* karakter, (3) kreativitas visual, (4) kepercayaan diri, dan (5) kemampuan kerja sama peserta selama pelatihan berlangsung. *Pre-test* diberikan dalam bentuk tes tertulis berisi 10 (sepuluh) pertanyaan yang berkaitan dengan lima instrumen evaluasi yang telah disebutkan sebelumnya dengan pilihan jawaban YA dan TIDAK. *Post-test* diberikan setelah seluruh rangkaian pelatihan selesai, dalam bentuk yang sama, dengan tujuan untuk mengetahui perubahan pemahaman peserta terhadap materi yang diberikan. Hasil evaluasi ini menjadi dasar untuk Menyusun rekomendasi perbaikan dan pengembangan program PkM pada periode berikutnya, agar manfaat yang diberikan dapat lebih optimal dan berkelanjutan (Riyanti *et al.*, 2025).

Kegiatan pelatihan menggunakan pendekatan *experiential learning* yang dikembangkan oleh Kolb and Kolb (2006), yaitu berfokus pada pembelajaran sebagai proses transformasi pengalaman melalui empat tahapan, yaitu (a) *concrete experience*, (b) *reflective observation*, (c) *abstract conceptualization*, dan (d) *active experimentation*. Pendekatan ini kemudian dikembangkan lagi oleh Kolb and Kolb pada tahun 2021. Pada tahap *concrete experience*, peserta memperoleh pengalaman langsung melalui demonstrasi dan praktik *make-up* karakter. Selanjutnya peserta melakukan refleksi terhadap hasil praktik melalui diskusi dan evaluasi bersama instruktur (*reflective observation*). Tahap berikutnya adalah *abstract*

*conceptualization*, yaitu pemahaman konsep dasar tata rias karakter, penggunaan warna, tekstur, dan pembentukan efek visual tertentu. Pada tahap *active experimentation*, peserta menerapkan dan mengembangkan teknik yang telah dipelajari dengan menciptakan variasi karakter secara mandiri. Melalui tahapan pembelajaran tersebut, peserta tidak hanya memperoleh pengetahuan teoretis tetapi juga pengalaman praktis yang mendukung pengembangan kreativitas, keterampilan teknis, dan kemampuan kolaboratif. Tahapan pembelajaran berbasis *experiential learning* pada pelaksanaan pelatihan *make-up* karakter di SMK Sumbangsih Multimedia Jakarta Selatan dapat dilihat pada **Gambar 1**.



**Gambar 1.** Alur Pelaksanaan Pelatihan Berbasis *Experiential Learning*

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahap *Concrete Experience* (Pengalaman Konkret)

Kegiatan diawali dengan pembukaan yang diisi dengan pengenalan dari kedua belah pihak, diikuti dengan pemaparan materi pendahuluan, yaitu tentang sejarah *make-up* karakter serta perkembangannya dalam dunia kreatif. Pemaparan selanjutnya adalah pengantar *make-up* karakter dalam seni peran yang di dalamnya dijelaskan tentang pengertian dan fungsi *make-up* karakter, peran *make-up* dalam membangun identitas visual tokoh, serta hubungan antara *make-up* karakter dan penjiwaan peran. Konsep visualisasi karakter pengenalan jenis-jenis karakter (usia, watak, peran protagonis-antagonis), analisis karakter dalam naskah, serta penerjemahan karakter ke dalam konsep visual tata rias, merupakan materi lain yang disampaikan untuk menambah wawasan para peserta. Pemahaman tentang materi pendahuluan menjadi salah satu elemen penting yang perlu disampaikan kepada peserta pelatihan sebelum konsep tersebut diterapkan (Ariani, 2018).

Tahap selanjutnya adalah pelaksanaan siklus *experiential learning* yang pertama, yaitu implementasi *concrete experience*, berupa pemberian pengalaman langsung kepada peserta. Pada tahap ini instruktur memperkenalkan konsep *make-up* karakter melalui demonstrasi penggunaan alat, bahan, dan teknik dasar yang umum digunakan dalam seni pertunjukan. Peserta mengamati secara langsung proses pembuatan efek visual seperti luka, memar, penuaan, dan karakter khusus yang diperagakan oleh instruktur. Kegiatan demonstrasi memberikan kesempatan kepada peserta untuk melihat hubungan antara teori dan praktik secara nyata. Sebelum pelatihan dilaksanakan, sebagian besar peserta belum memiliki pengalaman dalam menerapkan *make-up* karakter. Oleh karena itu, pengalaman langsung yang diperoleh pada tahap ini menjadi fondasi awal bagi terbentuknya pemahaman peserta terhadap fungsi *make-up* karakter dalam mendukung pembentukan tokoh dan narasi visual. Melalui pengalaman konkret tersebut, peserta mulai mengenali karakteristik bahan, teknik aplikasi warna, penciptaan tekstur, dan prinsip visual yang digunakan dalam tata rias karakter. dalam menentukan komposisi warna, bentuk, serta bahan riasan.

Antusiasme peserta terlihat dari keterlibatan aktif selama demonstrasi berlangsung, salah satunya ketika instruktur memperkenalkan konsep *make-up* karakter melalui

demonstrasi (**Gambar 2**). Peserta tidak hanya mengamati, tetapi juga diberi kesempatan untuk mencoba menerapkan apa yang telah dicontohkan oleh instruktur. Praktik ini dilakukan dengan pendampingan oleh instruktur, sebagai uji coba tahap awal (**Gambar 3**). Para peserta juga mengajukan pertanyaan mengenai teknik tertentu yang digunakan untuk menghasilkan efek visual yang realistis. Kondisi ini menunjukkan bahwa pengalaman langsung mampu meningkatkan rasa ingin tahu dan motivasi belajar peserta, sebagaimana dijelaskan dalam teori *experiential learning* yang menempatkan pengalaman sebagai sumber utama pembentukan pengetahuan.



**Gambar 2.** Instruktur Memperkenalkan Konsep *Make-up* Karakter Melalui Demonstrasi



**Gambar 3.** Peserta Mencoba Menerapkan *Make-up* Karakter Berdasarkan Contoh yang diberikan Oleh Instruktur

#### **Tahap *Reflective Observation* (Observasi Reflektif)**

Setelah memperoleh pengalaman langsung berdasarkan demonstrasi yang disampaikan oleh instruktur, peserta memasuki tahap berikutnya, yaitu *reflective observation*. Pada tahap ini peserta melakukan pengamatan, evaluasi, dan refleksi terhadap hasil praktik yang telah dilakukan. Refleksi dilakukan melalui diskusi kelompok, tanya jawab dengan instruktur, serta pemberian umpan balik terhadap hasil *make-up* yang telah dibuat (**Gambar 4**). Kegiatan refleksi membantu peserta mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan hasil yang telah dicontohkan oleh instruktur, maupun karya uji coba mereka. Peserta mulai menyadari pentingnya ketelitian dalam penggunaan warna, proporsi bentuk, serta teknik penciptaan efek visual agar karakter yang dihasilkan terlihat lebih meyakinkan. Selain itu, peserta juga memperoleh kesempatan untuk membandingkan hasil karyanya dengan karya peserta lain sehingga muncul proses belajar secara kolaboratif. Tahap refleksi memberikan kontribusi penting terhadap peningkatan kualitas pelatihan karena peserta tidak hanya melakukan praktik, tetapi juga memahami alasan di balik keberhasilan maupun kesalahan yang terjadi selama proses pengerjaan. Melalui refleksi tersebut, peserta memperoleh wawasan baru mengenai teknik yang perlu dipertahankan maupun diperbaiki pada praktik berikutnya.



**Gambar 4.** Diskusi terhadap Hasil *Make-up* Karakter yang dibuat oleh Peserta

#### **Tahap *Abstract Conceptualization* (Konseptualisasi Abstrak)**

Tahap berikutnya adalah *abstract conceptualization*, yaitu proses pembentukan pemahaman konseptual berdasarkan pengalaman dan refleksi yang telah dilakukan. Pada tahap ini instruktur menegaskan kembali prinsip-prinsip dasar yang mendasari pembuatan *make-up* karakter, termasuk teori warna, pembentukan tekstur, pencahayaan, ilusi visual, serta hubungan antara desain karakter dan kebutuhan naratif dalam seni pertunjukan. Peserta mulai memahami bahwa *make-up* karakter bukan sekadar aktivitas merias wajah, tetapi merupakan bagian dari proses komunikasi visual yang berfungsi membangun identitas tokoh. Pemahaman tersebut mendorong peserta untuk melihat keterkaitan antara tata rias karakter dengan bidang multimedia yang mereka pelajari di sekolah, seperti fotografi, videografi, dan produksi konten visual. *Make-up* karakter yang dirancang secara mendetail dapat mempercepat proses penghayatan peran oleh aktor. Transformasi visual yang dihasilkan melalui tata rias mampu memicu perubahan persepsi dan kondisi psikologis sehingga aktor lebih mudah mengidentifikasi diri dengan karakter yang diperankan. Oleh karena itu, *make-up* karakter tidak hanya berfungsi memperkuat aspek estetika pertunjukan, tetapi juga menjadi instrumen pendukung yang membantu proses kognitif dan interpretatif dalam seni peran (Nuraini *et al.*, 2025).

Dalam praktik seni pertunjukan, *make-up* karakter memiliki ciri khas berupa penggunaan strategi visual yang melibatkan warna kontras, teknik bayangan (*shading*), dan aksentuasi detail tertentu untuk membangun identitas tokoh. Pemilihan warna-warna intens seperti hitam, merah, putih, atau hijau gelap berperan dalam membentuk persepsi audiens terhadap karakter yang ditampilkan, baik sebagai figur antagonis, misterius, maupun imajinatif. Berdasarkan pemaparan tersebut, *make-up* karakter tidak hanya berfungsi sebagai elemen estetis, tetapi juga sebagai media komunikasi visual yang membantu memperjelas karakterisasi dalam sebuah pertunjukan (Arisanty dan Prihatin, 2024). Tata rias berfungsi merepresentasikan karakter tokoh melalui simbol-simbol visual yang berkaitan dengan arketipe budaya, nilai-nilai sosial, maupun makna simbolik yang melekat pada suatu tradisi pertunjukan (Amirulloh and Badaruddin, 2024). Melalui proses konseptualisasi, peserta tidak lagi hanya meniru teknik yang diperagakan instruktur, tetapi mulai memahami prinsip-prinsip yang melatarbelakangi penggunaan teknik tersebut. Kondisi ini menunjukkan adanya transformasi pengalaman menjadi pengetahuan yang lebih sistematis dan dapat diterapkan pada berbagai konteks kreatif lainnya.

#### **Tahap *Active Experimentation* (Eksperimentasi Aktif)**

Tahap terakhir dalam siklus *experiential learning* adalah *active experimentation*. Pada tahap ini peserta diberikan kesempatan untuk menerapkan kembali pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh melalui praktik mandiri. Peserta mulai mengembangkan variasi desain karakter, memodifikasi efek visual, serta mengeksplorasi berbagai kemungkinan kreatif berdasarkan ide dan interpretasi masing-masing. Pada tahap ini peserta diberikan kebebasan untuk menerapkan teknik yang telah dipelajari pada wajah teman sekelompoknya (**Gambar 5**). Berdasarkan hasil observasi selama kegiatan, siswa mulai mengembangkan berbagai variasi efek karakter, seperti luka gores, memar, luka sayatan, hingga efek wajah dengan tekstur yang telah dicontohkan. Meskipun instruktur telah memberikan contoh dasar, hasil yang ditampilkan oleh peserta menunjukkan adanya perbedaan pendekatan visual dalam pemilihan warna, pembentukan tekstur, dan penempatan detail efek. Hal ini menunjukkan bahwa peserta tidak hanya meniru contoh yang

diberikan, tetapi mulai melakukan interpretasi dan eksplorasi kreatif sesuai dengan ide yang mereka miliki.



**Gambar 5.** Para Peserta Mencoba Menerapkan Kembali *Make-up* Karakter Berdasarkan Pemahaman Konseptual yang Telah diperoleh

Proses praktik juga memperlihatkan adanya keterlibatan aktif peserta dalam memecahkan berbagai permasalahan teknis yang muncul selama pengerjaan. Beberapa peserta mencoba mengatur intensitas warna agar efek luka tampak lebih realistis, sementara peserta lain bereksperimen dengan kombinasi warna dan teknik *shading* untuk menghasilkan dimensi yang lebih kuat. Kegiatan tersebut mencerminkan proses pembelajaran yang tidak hanya berorientasi pada hasil akhir, tetapi juga pada kemampuan peserta dalam mengambil keputusan visual dan mengembangkan solusi kreatif berdasarkan pengalaman yang diperoleh selama pelatihan. Selain menghasilkan karya *make-up* karakter, tahap ini juga mendorong berkembangnya kemampuan kolaborasi antar peserta (**Gambar 6**).

Setiap kelompok terlibat dalam diskusi mengenai konsep karakter yang akan dibuat, pembagian tugas selama proses periasan, serta evaluasi terhadap hasil yang telah dicapai. Interaksi tersebut menciptakan suasana belajar yang partisipatif dan mendukung pertukaran ide antar peserta. Melalui pengalaman praktik yang bersifat langsung dan kolaboratif ini, siswa memperoleh kesempatan untuk mengintegrasikan pengetahuan konseptual dengan keterampilan teknis sekaligus mengembangkan rasa percaya diri dalam menampilkan hasil karyanya kepada peserta lain maupun instruktur (**Gambar 7**). Diakhir kegiatan, peserta lebih percaya diri menampilkan hasil karyanya saat sesi foto bersama (**Gambar 8**).



**Gambar 6.** Penerapan *Make-up* Karakter dilakukan Secara Kolaboratif



**Gambar 7.** Peserta Melakukan Eksplorasi dengan Percaya Diri



**Gambar 8.** Foto Bersama : Peserta Lebih Berani Menyampaikan Ide, Berdiskusi dengan Tim, Serta Mempresentasikan Hasil Karyanya

Hasil praktik menunjukkan bahwa peserta mampu menghasilkan beragam karakter dengan pendekatan visual yang berbeda. Beberapa peserta mengembangkan efek luka yang lebih kompleks, sementara peserta lain mencoba mengombinasikan warna dan tekstur untuk menciptakan karakter yang lebih ekspresif. Keberagaman hasil tersebut menunjukkan berkembangnya kreativitas visual peserta selama mengikuti pelatihan. Selain peningkatan keterampilan teknis, tahap eksperimen aktif juga berkontribusi terhadap pengembangan kepercayaan diri dan kemampuan kerja sama. Peserta terlihat lebih berani menyampaikan ide, berdiskusi dengan teman satu kelompok, serta mempresentasikan hasil karyanya. Pelatihan *make-up* karakter ini tidak hanya meningkatkan kompetensi tata rias karakter, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan abad ke-21 seperti kreativitas, komunikasi, kolaborasi, dan pemecahan masalah.

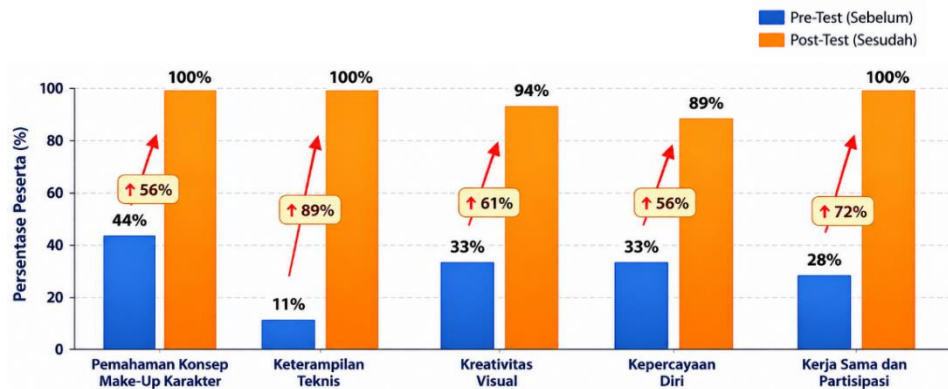
### Evaluasi Kegiatan

Evaluasi kegiatan dilakukan melalui *pre-test* dan *post-test* yang dikombinasikan dengan observasi selama pelatihan berlangsung. Evaluasi difokuskan pada lima aspek utama, yaitu pemahaman konsep *make-up* karakter, keterampilan teknik *make-up* karakter, kreativitas visual, kepercayaan diri, serta kerja sama dan partisipasi peserta. Hasil evaluasi menunjukkan adanya perubahan positif pada seluruh aspek yang diamati setelah peserta mengikuti pelatihan *make-up* karakter berbasis *experiential learning*. Pada aspek pemahaman konsep *make-up* karakter, hasil *pre-test* menunjukkan bahwa 10 dari 18 peserta (55,56%) belum memahami fungsi dan peran *make-up* karakter dalam seni peran. Setelah pelatihan dilaksanakan, seluruh peserta (100%) telah memahami konsep dan fungsi *make-up* karakter dalam pembentukan tokoh. Hasil *pre-test* dan *post-test* dapat dilihat pada **Gambar 9**. Hasil ini menunjukkan peningkatan pemahaman konseptual peserta terhadap materi yang diberikan selama kegiatan.

Pada aspek keterampilan teknik *make-up* karakter, sebanyak 16 dari 18 peserta (88,89%) belum mampu mengaplikasikan teknik dasar *make-up* karakter sebelum mengikuti pelatihan. Setelah kegiatan selesai, seluruh peserta (100%) mampu menerapkan teknik dasar *make-up* karakter sesuai dengan konsep tokoh yang dirancang. Temuan ini menunjukkan bahwa praktik langsung yang diberikan selama pelatihan membantu peserta memahami sekaligus menguasai keterampilan dasar yang diperlukan dalam tata rias karakter. Pada aspek kreativitas visual, observasi awal menunjukkan bahwa kreativitas visual seluruh peserta (100%) masih belum berkembang secara optimal. Setelah mengikuti pelatihan, seluruh peserta (100%) mampu mengeksplorasi ide, warna, tekstur, dan bentuk karakter melalui berbagai variasi efek visual yang dibuat selama praktik. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan peserta dalam mengembangkan karakter yang berbeda-beda dan tidak hanya meniru contoh yang diberikan oleh instruktur.

Pada aspek keterampilan teknik *make-up* karakter, sebanyak 16 dari 18 peserta (88,89%) belum mampu mengaplikasikan teknik dasar *make-up* karakter sebelum mengikuti pelatihan. Setelah kegiatan selesai, seluruh peserta (100%) mampu menerapkan teknik dasar *make-up* karakter sesuai dengan konsep tokoh yang dirancang. Temuan ini menunjukkan

bahwa praktik langsung yang diberikan selama pelatihan membantu peserta memahami sekaligus menguasai keterampilan dasar yang diperlukan dalam tata rias karakter. Pada aspek kreativitas visual, observasi awal menunjukkan bahwa kreativitas visual seluruh peserta (100%) masih belum berkembang secara optimal. Setelah mengikuti pelatihan, seluruh peserta (100%) mampu mengeksplorasi ide, warna, tekstur, dan bentuk karakter melalui berbagai variasi efek visual yang dibuat selama praktik. Peningkatan ini terlihat dari kemampuan peserta dalam mengembangkan karakter yang berbeda-beda dan tidak hanya meniru contoh yang diberikan oleh instruktur.



**Gambar 9.** Perbandingan Hasil *Pre-test* dan *Post-test* Pelatihan *Make-up* Karakter Dari 18 Peserta (Responden)

Pada aspek kepercayaan diri, sebanyak 12 dari 18 peserta (66,67%) menunjukkan tingkat kepercayaan diri yang masih rendah dalam mendukung kegiatan seni peran sebelum pelatihan. Setelah mengikuti kegiatan, seluruh peserta (100%) menunjukkan peningkatan kepercayaan diri, baik saat melakukan praktik *make-up* karakter maupun ketika mempresentasikan hasil karya yang telah dibuat. Peningkatan tersebut terlihat dari keberanian peserta dalam menyampaikan ide dan menjelaskan konsep karakter yang dikembangkan. Sementara itu, pada aspek kerja sama dan partisipasi, kondisi awal menunjukkan bahwa keterlibatan peserta dalam kegiatan kelompok masih terbatas. Setelah pelatihan berlangsung, seluruh peserta (100%) terlibat secara aktif, kooperatif, dan mampu bekerja sama selama proses praktik maupun diskusi kelompok. Kondisi ini menunjukkan bahwa pelatihan tidak hanya memberikan dampak pada aspek teknis, tetapi juga mendukung pengembangan keterampilan sosial peserta.

Secara keseluruhan, hasil evaluasi menunjukkan bahwa pendekatan *experiential learning* memberikan pengalaman belajar yang mendukung peningkatan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan partisipasi peserta. Proses pembelajaran yang melibatkan pengalaman langsung, refleksi, pemahaman konsep, dan praktik mandiri memungkinkan peserta untuk terlibat secara aktif dalam setiap tahapan pelatihan dan menghubungkan materi yang dipelajari dengan kebutuhan praktik seni peran di lingkungan sekolah.

### Keterbatasan Kegiatan

Pelaksanaan kegiatan pengabdian kepada masyarakat ini memiliki beberapa keterbatasan yang perlu diperhatikan dalam menginterpretasikan hasilnya. Pertama, jumlah peserta pelatihan relatif terbatas karena hanya melibatkan 18 siswa kelas X dan XI di SMK Sumbangsih Multimedia. Kedua, aspek pengukuran keberhasilan, seperti peningkatan kreativitas visual, kepercayaan diri, dan kemampuan kerja sama, masih didominasi oleh penilaian yang bersifat subjektif melalui observasi serta lembar evaluasi mandiri. Sehingga temuan dari pelatihan ini belum tentu dapat digeneralisasi secara luas untuk populasi siswa SMK di luar lokasi kegiatan. Oleh karena itu, pelaksanaan program di masa mendatang direkomendasikan untuk menggunakan instrumen pengukuran yang lebih objektif serta melibatkan sampel peserta yang lebih besar dan bervariasi.

### SIMPULAN DAN SARAN

Kegiatan Pengabdian kepada Masyarakat berupa pelatihan *make-up* karakter berbasis *experiential learning* di SMK Sumbangsih Multimedia telah terlaksana dengan baik dan mencapai tujuan yang ditetapkan. Pelatihan ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk

memperoleh pengalaman belajar secara langsung melalui demonstrasi, refleksi, pemahaman konsep, dan praktik mandiri. Hasil evaluasi *pre-test* dan *post-test* menunjukkan adanya peningkatan pada berbagai aspek yang diamati, yaitu pemahaman konsep *make-up* karakter, keterampilan teknis, kreativitas visual, kepercayaan diri, serta kerja sama dan partisipasi peserta. Pelatihan ini juga berkontribusi terhadap penguatan kegiatan ekstrakurikuler seni peran melalui integrasi keterampilan tata rias karakter dengan kompetensi multimedia yang dimiliki siswa. Kegiatan serupa dapat dikembangkan ke tingkat yang lebih lanjut dengan materi yang lebih kompleks, seperti *special effects make-up*, prostetik sederhana, serta penerapan *make-up* karakter dalam produksi fotografi, videografi, dan pertunjukan seni. Pengembangan program secara berkelanjutan diharapkan dapat memperluas kompetensi kreatif siswa sekaligus memperkuat kolaborasi antara perguruan tinggi dan sekolah dalam mendukung pendidikan berbasis industri kreatif.

## UCAPAN TERIMAKASIH

Koordinator dan tim pelaksana PKM mengucapkan terima kasih kepada LPPM Universitas Trisakti dan DRPM FSRD Universitas Trisakti atas dukungan yang diberikan, serta kepada Kepala Sekolah, guru, dan seluruh siswa SMK Sumbangsih Multimedia yang telah berpartisipasi aktif dalam kegiatan pelatihan ini.

## DAFTAR REFERENSI

- Amirulloh, T. M., and Badaruddin, S. (2024). Aesthetics of Makeup and Costume Design in the Dance "Cisondari": Unveiling Local Cultural Identity. *JDDes: Journal of Dance and Dance Education Studies*, 4(2), 139-157. <https://doi.org/10.17509/jddes.v4i2.75801>
- Ariani, A. (2018). Pemanfaatan Botol Plastik Bekas Menjadi Media Tanam (Pot) di Lahan Sempit. *Abdimas Pedagogi: Jurnal Ilmiah Pengabdian Kepada Masyarakat*, 2(1), 1-7. <https://doi.org/10.17977/um050v2i12018p1-7>
- Arisanty, R., dan Prihatin, P. (2025). Transformasi Visual Cosplay Makima dalam Teknik *Make up* Karakter. *JBSI: Jurnal Bahasa dan Sastra Indonesia*, 4, 124-136. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v4i02.5027>
- Fitriany, S. (2025). Optimalisasi Kegiatan Ekstrakurikuler dalam Mengembangkan *Soft Skills* Peserta Didik. *Journal of Innovation in Teaching and Instructional Media*, 5(2), 789-794. <https://doi.org/10.52690/jitim.v5i2.1023>
- Hutama, K., Ariani, A., Nugrahadi, G., Rosadi, H. (2022). Peningkatan Keterampilan Membuat Peralatan Rumah Tangga Berbahan Baku Kayu Bekas. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 8(3), 2021-2030. DOI: <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.8.3.2021-2030.2022>.
- Kolb, A. Y. and Kolb, D. A. (2006). Learning Styles and Learning Spaces: A Review of the Multidisciplinary Application of Experiential Learning in Higher Education. In Sims, R and Sims, S. (Eds.). *Learning Styles and Learning: A Key to Meeting the Accountability Demands in Education*, pp.45-91, New York: Nova Publishers.
- Kolb, A. Y., and Kolb, D. A. (2021). The Kolb Experiential Learning Profile: A Guide to Experiential Learning Theory, KELP Psychometrics and Research on Validity. *Experience Based Learning Systems, LLC*.
- Nuraini, I., Nafiah, A., Mukti, R. A., Fatmasari, F. H., dan Rahayu, E. P. (2025). Eksplorasi Estetika *Make Up* Karakter dalam Dunia Pertunjukan di Surabaya. *BUGARIS: Jurnal Pendidikan Vokasional Kesejahteraan Keluarga*, 2(1), 1-6. <https://doi.org/10.36456/5kd3ne78>
- Prayitno, H., dan Julta, A. (2025). Implementasi Pembelajaran Seni Peran untuk Meningkatkan Apresiasi Budaya di Lingkungan Sekolah. *Research and Development Journal of Education*, 11(1), 268 – 273. <http://dx.doi.org/10.30998/rdje.v11i1.28702>
- Riyanti, M. T., Ariani, Suryani, V., Adisurya, S. I., Wahyuningrum, H. (2023). Peningkatan Keterampilan *Make-up* Karakter untuk Tata Rias Panggung Remaja Karang Taruna Cikoko Timur RW 02. *AKSARA: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 9(3), 1429-1436. <http://dx.doi.org/10.37905/aksara.9.3.1429-1436.2023>
- Riyanti, M. T., Ariani, Iskandar, L. N. K., Ivan, J., Nugroho, T. H. P., and Hambawan, T. (2025). Product Development from Reused Cans: A Profit-Oriented Training Program for MSMEs in Tanjung Duren, West Jakarta. *Altifani Journal: International Journal of Community Engagement*, 5(3), 246-252. <https://doi.org/10.32502/altifani.v5i3.1024>

- Subarkah, H., Rahayu, M., Pramudyarini, R. A., dan Yuniarti, N. (2022). Penciptaan *Make-up* Tokoh Karakter: Pertunjukan “JJ Sampah-Sampah Kota” Teater Koma. *JSRW: Jurnal Senirupa Warna*, 10(1), 52–77.
- Suparyati, A., dan Habsya, C. (2024). Kompetensi Lulusan Pendidikan Vokasi untuk Bersaing di Pasar Global. *JiIP-Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(2), 1921-1927. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i2.3288>