

PEMBUATAN MODUL DIGITAL DAN DESAIN MOODBOARD KREATIF UNTUK INSTRUKTUR DAN LEMBAGA PELATIHAN

Ajeng Atma Kusuma¹, Agus Sunandar¹, Sri Eko Puji Rahayu¹, Rizka Sarah Heydarina Fathima Ahsan¹, Sis Nanda Kus Andrianto^{2*}, Juwita Hevi Prastika¹, Nindiera Rizhia Mulyawan¹

¹Desain Mode/Vokasi, Universitas Negeri Malang

²Teknologi Rekayasa Manufaktur/Vokasi, Universitas Negeri Malang

*Email: sis.nanda.fv@um.ac.id

Naskah diterima: 18-07-2025, disetujui: 14-08-2025, diterbitkan: 19-08-2025

DOI: <http://dx.doi.org/10.29303/jppm.v8i3.9736>

Abstrak - Transformasi digital dalam industri kreatif menuntut pembaruan metode pembelajaran, termasuk di lembaga pelatihan non-formal bidang fesyen. Studi ini bertujuan mengembangkan e-modul interaktif bertema Moodboard Digital for Fashion Design untuk meningkatkan literasi digital instruktur dan efektivitas pembelajaran berbasis teknologi. Kegiatan pengabdian dilaksanakan melalui lima tahap: identifikasi kebutuhan mitra, penyusunan e-modul, pelatihan dan pendampingan instruktur, implementasi di kelas, serta evaluasi dan penyempurnaan. Metode yang digunakan meliputi observasi, wawancara, validasi ahli, pelatihan langsung, dan penyebaran kuesioner. Hasil identifikasi menunjukkan masih dominannya metode konvensional, keterbatasan penggunaan aplikasi desain digital oleh instruktur, serta tingginya minat peserta terhadap pendekatan digital. E-modul dikembangkan dalam format flipbook interaktif menggunakan Heyzine.com, mencakup teori, panduan teknis, studi kasus, serta tutorial aplikasi Canva, IbisPaint, ChatGPT, dan Color.co. Validasi ahli menyatakan modul sangat layak digunakan dalam pembelajaran digital fesyen. Pelatihan instruktur menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan digital dan pemahaman pedagogi visual. Pada tahap implementasi, lebih dari 80% dari 25 peserta berhasil menyusun moodboard digital dengan baik, menunjukkan peningkatan kreativitas dan efisiensi belajar. Evaluasi menyatakan modul mudah dipahami, menarik, dan sesuai kebutuhan pelatihan vokasi. Penyempurnaan dilakukan melalui penambahan contoh, penyederhanaan istilah teknis, dan integrasi media interaktif. Hasilnya, e-modul ini terbukti efektif sebagai solusi inovatif pembelajaran kreatif dan relevan untuk diadopsi secara luas di berbagai lembaga pelatihan fashion.

Kata kunci : *e-modul digital, moodboard, pelatihan fashion, pembelajaran interaktif, literasi digital*

LATAR BELAKANG

Di era transformasi digital dan industri kreatif yang berkembang pesat, kebutuhan akan inovasi dalam metode pembelajaran semakin tinggi, termasuk di bidang pelatihan fesyen (Almond & Power, 2018). Lembaga pelatihan fashion yang berlokasi di Kota Malang, mayoritas merupakan lembaga non-formal yang aktif dalam memberikan pelatihan desain dan produksi busana. Namun, proses pembelajaran masih banyak menggunakan metode konvensional dengan modul berbasis cetak dan praktik manual (Safitri et al., 2024), yang belum sepenuhnya mendukung pembelajaran digital yang adaptif dan kreatif. Padahal, generasi peserta pelatihan saat ini merupakan digital

native yang memerlukan pendekatan visual, interaktif, dan teknologi (Casciani & Chkanikova, 2023; Jin & Shin, 2021). Mitra dalam pengabdian ini adalah Dua Sisi Fashion Studio yang merupakan lembaga non formal pada bidang fashion di kota Malang. Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak mitra, ditemukan beberapa permasalahan utama seperti belum tersedianya modul digital yang aplikatif dan sesuai kebutuhan pelatihan fesyen, minimnya penguasaan instruktur terhadap aplikasi desain digital, terutama dalam pembuatan moodboard sebagai bagian penting dari proses kreatif perancangan, serta terbatasnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, sehingga peserta

tidak terbiasa menggunakan perangkat digital dalam proses desain.

Berdasarkan hasil observasi awal dan diskusi dengan pihak mitra, ditemukan beberapa permasalahan utama seperti belum tersedianya modul digital yang aplikatif dan sesuai kebutuhan pelatihan fesyen, minimnya penguasaan instruktur terhadap aplikasi desain digital, terutama dalam pembuatan moodboard sebagai bagian penting dari proses kreatif perancangan (Fauziah et al., 2022), serta terbatasnya integrasi teknologi dalam pembelajaran, sehingga peserta tidak terbiasa menggunakan perangkat digital dalam proses desain (Narwastu & Purnomo, 2023). Sebagai alternatif solusi, dapat dipertimbangkan pelaksanaan workshop intensif atau pelatihan jangka pendek mengenai pembuatan moodboard digital. Alternatif ini lebih cepat dalam pelaksanaan, namun memiliki keterbatasan dalam aspek keberlanjutan dan ketersediaan bahan ajar yang dapat digunakan secara berulang atau disebarluaskan ke lembaga pelatihan lainnya. Oleh karena itu, solusi penyusunan modul digital yang dibarengi pelatihan langsung dinilai paling strategis, berdaya guna jangka panjang, dan mampu menjadi model percontohan bagi lembaga pelatihan fashion lainnya.

Hasil studi terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran fesyen dapat meningkatkan daya tarik, pemahaman visual, dan kreativitas peserta (Choirina et al., 2022). Selain itu, pelatihan berbasis aplikasi digital terbukti efektif dalam memperkuat kompetensi teknis dan inovatif bagi instruktur pelatihan vokasi. Salah satu aspek utama pada penggunaan media digital bahwa pembelajaran berbasis visual digital sangat penting dalam meningkatkan minat belajar peserta (Setiawan & Prasetia, 2024). Hal ini diperkuat (Choi, 2023), menunjukkan bahwa interaksi siswa dengan teknologi tidak hanya

meningkatkan keterampilan teknis tetapi meningkatkan kreativitas melalui desain yang fleksibel. Modul pembelajaran digital interaktif dapat mendorong keterlibatan visual dan merangsang proses belajar yang lebih mendalam pada konten fesyen (Kustantia et al., 2023). Selain itu banyak program pendidikan fesyen telah bertransformasi menjadi pendekatan lebih digital (Oosterom, 2023). Oleh karena itu, penyusunan modul digital dengan pendekatan praktis dan berbasis aplikasi merupakan langkah strategis dalam menjawab tantangan pembelajaran abad 21, serta mendukung pencapaian SDGs bidang pendidikan berkualitas dan inovasi industri.

METODE PELAKSANAAN

Kegiatan pengabdian masyarakat ini dilaksanakan secara daring dan luring ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam pelaksanaan kegiatan ini. Pertama, identifikasi kebutuhan dalam tahapan awal ini dimulai dengan observasi dan wawancara serta koordinasi kepada pihak mitra, yaitu Dua Sisi Fashion Studio, untuk mengetahui kebutuhan actual instruktur terkait media ajar dan kompetensi desain digital. Data yang diperoleh menjadi dasar dalam menentukan materi, pendekatan penyusunan e modul dan jenis aplikasi yang akan digunakan dalam pelatihan. Tahapan kedua penyusunan e modul digital, Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, tim penyusun akan merancang modul digital bertema “Moodboard Digital Fashion Design” yang mencakup teori dasar, langkah langkah teknis, studi kasus, dan panduan penggunaan aplikasi digital Ibis Paint dan Canva. Modul disusun dalam format flip book interaktif menggunakan Heyzine.com dan dilengkapi tautan video tutorial pendukung. Draft modul akan divalidasi oleh ahli bidang desain fashion dan teknologi pembelajaran digital, umpan balik dari ahli akan digunakan untuk memperbaiki isi,

format, dan ketepatan penyajian materi agar sesuai dengan karakteristik pengguna dan tujuan pembelajaran. Tahapan ketiga pelatihan dan pendampingan instruktur, Setelah modul final disusun, kegiatan dilanjutkan dengan pelatihan instruktur dari Dua Sisi Fashion Studio. Pelatihan dilakukan secara luring atau hybrid dan mencakup pengenalan e modul, praktik pembuatan moodboard menggunakan aplikasi, serta pendampingan teknis. Tahapan keempat implementasi modul di kelas pelatihan, modul yang telah digunakan dalam pelatihan instruktur selanjutnya diimplementasikan dalam kelas pelatihan peserta di lembaga mitra. Tim pelaksana akan melakukan observasi dan dokumentasi terhadap proses implementasi sebagai bahan evaluasi. Tahapan selanjutnya evaluasi dan penyempurnaan modul, umpan balik dari instruktur dan peserta akan dikumpulkan melalui kuesioner dan diskusi kelompok dan diskusi kelompok terfokus. Hasil evaluasi ini digunakan untuk menyempurnakan modul agar dapat digunakan lebih luas dan berkelanjutan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Identifikasi & Observasi

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di Dua Sisi Fashion Studio, diperoleh temuan bahwa proses pembelajaran di lembaga ini masih didominasi oleh penggunaan modul cetak sebagai bahan ajar utama. Modul-modul tersebut berisi materi teori dasar dan panduan teknis menjahit atau desain, namun belum mencakup konten visual interaktif yang mendukung pengembangan ide secara konseptual, seperti moodboard. Selain itu pembelajaran cenderung bersifat satu arah, dengan penekanan pada praktik keterampilan teknis tanpa dukungan media digital yang mampu memperkuat proses eksplorasi dan presentasi gagasan desain. Instruktur di lembaga

ini sebagian besar masih menggunakan metode konvensional dalam penyampaian materi.



Gambar 1. Kegiatan Identifikasi dan Wawancara dengan Instruktur

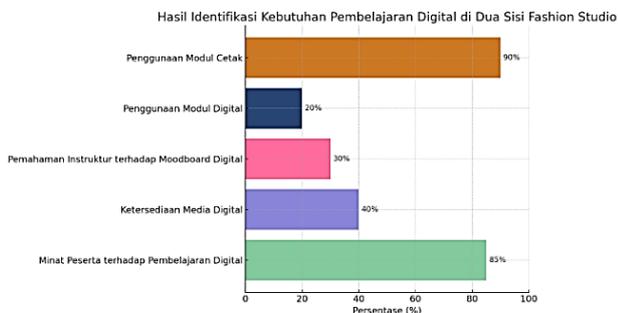
Mereka belum terbiasa atau belum terfasilitasi untuk menggunakan teknologi digital sebagai bagian dari strategi pengajaran, khususnya dalam konteks proses kreatif seperti penyusunan moodboard fashion. Hal ini tidak hanya disebabkan oleh keterbatasan akses terhadap perangkat lunak atau aplikasi desain, tetapi juga oleh minimnya pelatihan atau pendampingan terkait literasi digital di bidang desain mode. Hasil wawancara dan sebaran angket pada murid di lembaga tersebut, sebagian besar menunjukkan ketertarikan dan antusiasme terhadap penggunaan media digital, terutama karena mereka generasi muda dan kebutuhan industri fashion.



Gambar 2. Kegiatan Pembelajaran di Dua Sisi Fashion Studio

Murid menyampaikan bahwa moodboard sangat penting dalam proses merancang busana, tetap belum ada cara cepat dalam pembuatan

moodboard, karena dirasa pembuatan moodboard secara konvensional terlalu lama tahapannya. Hasil identifikasi ini menegaskan bahwa terdapat gap signifikan antara kebutuhan aktual pembelajaran dengan media ajar yang tersedia saat ini. Diperlukan pembaruan metode pengajaran dan pengembangan bahan ajar berbasis digital yang tidak hanya mudah diakses, tetapi juga relevan dengan industri fashion.



Gambar 3. Hasil Identifikasi Kebutuhan

B. Penyusunan E-Modul Digital

Tahapan kedua dalam program pengabdian ini berfokus pada proses penyusunan e modul digital interaktif yang dirancang secara sistematis dan aplikatif untuk mendukung proses pembelajaran pembuatan moodboard digital di lembaga pelatihan fashion. E modul ini mengusung pendekatan visual dan teknologi yang sesuai dengan kebutuhan generasi pembelajaran digital dan industri fashion. Secara konten, modul mencakup empat komponen utama, yaitu teori dasar, langkah-langkah teknis, studi kasus terapan dan panduan penggunaan aplikasi digital. Pada teori dasar, modul menjelaskan konsep penciptaan, konsep moodboard, fungsi dan peranannya dalam proses desain fashion.



Gambar 4. Proses Pembuatan E-Modul Digital

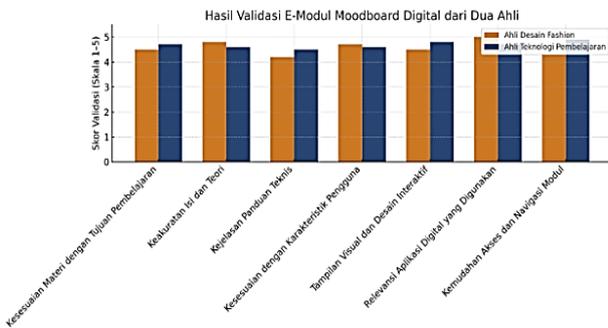
Selanjutnya bagian langkah teknis menyajikan panduan sistematis untuk membuat moodboard mulai dari tahapan eksplorasi ide, pengumpulan referensi visual, pemilihan elemen desain, hingga penyusunan komposisi dalam format digital. Bagian studi kasus menampilkan contoh koleksi dari “Anoside” milik Luh Putri Kumala Jaya. Studi kasus ini memberikan gambaran praktid bagaimana moodboard diciptakan. Modul ini juga dilengkapi dengan panduan teknis penggunaan ChatGPT, Canva, dan Coolor.co. panduan ditulis dalam bentuk format langkah demi langkah dilengkapi gambar dan tautan video tutorial yang menjelaskan kerja fitur penting seperti penggunaan layer hingga ekspor desain. Dalam hal penyajian, modul dikemas dalam format flipbook menggunakan platform Heyzine.com, sehingga pengguna dapat menikmati pengalaman belajar yang dinamis dan menarik. Flipbook ini mendukung integrasi multimedia, seperti penyematan videom hyperlink dan elemen interaktif lainnya, yang menjadikan modul ini tidak hanya sebagai sumber belajar, tetapi juga media eksplorasi kreatif.



Gambar 5. Tampilan E-Modul di Heyzine.com

Untuk memastikan kualitas isi dan kesesuaian dengan karakteristik pengguna, draft e modul kemudian divalidasi oleh dua ahli, yaitu ahli di bidang desain fashion dan ahli teknologi pembelajaran. Proses validasi melibatkan telaah terhadap struktur materi, teknis, pendekatan pedagogis dan tampilan visual. Umpan balik yang diberikan mencakup perbaikan pada penggunaan istilah, penyusunan alur dan

penyesuaian desain visual agar lebih mudah penggunaan e modul. Hasil validasi tersebut menjadi dasar untuk penyempurnaan modul, baik dari segi konten maupun format dari grafik pada Gambar 6. Secara umum menunjukkan bahwa e modul dinilai dangat layak dan relevan untuk digunakan sebagian bahan ajar digital dalam pelatihan fashion berbasis teknologi.



Gambar 6. Hasil Validasi E-Modul oleh Ahli

C. Pelatihan & Pendampingan Instruktur

Pelatihan dan pendampingan instruktur di Dua Sisi Fashion Studio bertujuan untuk meningkatkan kemampuan dalam menggunakan e-modul digital “Moodboard Digital for Fashion Design”. Kegiatan ini mencakup pengenalan materi moodboard, praktik langsung penggunaan modul berbasis flipbook interaktif (Heyzine), serta latihan membuat moodboard digital menggunakan aplikasi IbisPaint dan Canva. Instruktur menunjukkan antusiasme tinggi meskipun sebagian belum terbiasa dengan teknologi digital. Setelah pelatihan, mereka mampu menyusun moodboard secara mandiri dan menyatakan bahwa metode ini sangat membantu meningkatkan kreativitas serta menarik minat peserta pelatihan. Pendampingan lanjutan secara daring juga dilakukan untuk memastikan keberlanjutan penggunaan modul dalam proses belajar. Secara umum, pelatihan ini berhasil meningkatkan literasi digital instruktur dan memperkuat penerapan pembelajaran berbasis teknologi di lembaga pelatihan fashion.



Gambar 7. Pelatihan Instruktur Secara Offline

Pendampingan dilakukan tidak hanya saat workshop, tetapi juga dalam bentuk sesi lanjutan secara daring (*follow-up mentoring*) untuk memastikan keberlanjutan penggunaan modul dalam kelas. Instruktur diberikan kesempatan untuk mendiskusikan kendala teknis maupun pengembangan ide visual selama proses mengajar. Hasil dari tahapan ini menunjukkan bahwa program pelatihan dan pendampingan telah berhasil meningkatkan kompetensi digital instruktur, memperluas perspektif mereka terhadap metode pembelajaran kreatif, serta membuka ruang kolaborasi antara lembaga pelatihan dengan institusi pendidikan tinggi. Hal ini memperkuat komitmen kedua belah pihak dalam meningkatkan mutu pendidikan vokasi berbasis teknologi dan inovasi.

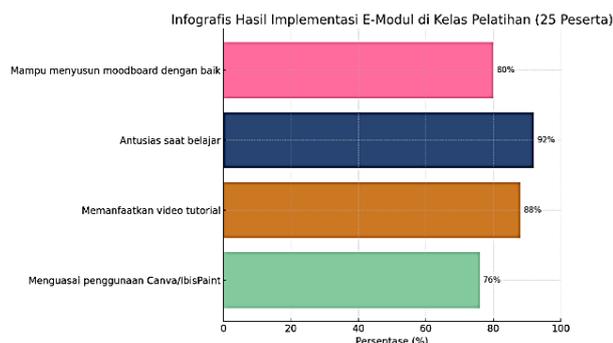


Gambar 8. Pendampingan Instruktur Secara Daring

D. Implementasi di Kelas Pelatihan

Tahap implementasi dilakukan dengan mengintegrasikan e-modul “Moodboard Digital for Fashion Design” ke dalam proses pembelajaran nyata di kelas pelatihan Dua Sisi

Fashion Studio, yang diikuti oleh 25 orang peserta. Modul digunakan sebagai panduan utama dalam sesi pembuatan moodboard digital, mulai dari pemahaman konsep, eksplorasi ide visual, hingga praktik menggunakan aplikasi desain seperti ChatGPT, Canva dan Coolor.co. Selama kegiatan berlangsung, seluruh peserta mengikuti pembelajaran dengan antusias. Modul yang disusun dalam format flipbook interaktif membantu memudahkan peserta dalam memahami langkah-langkah pembuatan moodboard secara sistematis. Video tutorial yang disematkan juga menjadi media bantu efektif dalam memandu praktik secara mandiri. Dari total 25 peserta, lebih dari 80% mampu menyelesaikan tugas pembuatan moodboard digital dengan baik, menunjukkan pemahaman terhadap konsep tema, pemilihan palet warna, serta komposisi visual yang kreatif. Beberapa karya bahkan menunjukkan narasi visual yang kuat dan inovatif dalam menyampaikan ide busana.



Gambar 9. Hasil Implementasi E-Modul di Kelas Pelatihan

Instruktur mencatat peningkatan signifikan dalam keterlibatan peserta, terutama dalam aspek eksplorasi dan komunikasi visual. Selain itu, penggunaan modul ini turut meningkatkan efisiensi waktu pembelajaran dan mendorong pendekatan belajar yang lebih aktif, kolaboratif, dan sesuai dengan gaya belajar generasi digital. Secara keseluruhan, implementasi e-modul ini terbukti efektif mendukung proses belajar peserta pelatihan,

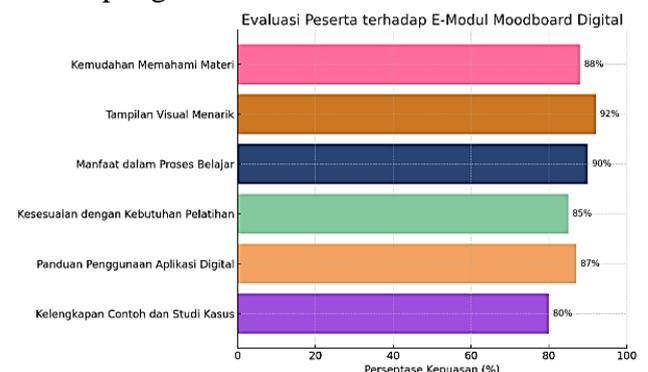
baik dari sisi penguasaan materi, keterampilan teknis, maupun kesiapan menggunakan teknologi dalam proses perancangan fashion.



Gambar 10. Foto Bersama Peserta Pelatihan

E. Evaluasi & Penyempurnaan

Setelah diimplementasikan, e-modul “Moodboard Digital for Fashion Design” dievaluasi melalui kuesioner, diskusi, dan analisis karya peserta. Hasilnya menunjukkan bahwa modul dinilai mudah dipahami, menarik, dan efektif dalam mendukung pembelajaran. Instruktur juga menyatakan modul mempermudah proses pengajaran visual. Beberapa masukan perbaikan yang muncul antara lain kebutuhan contoh moodboard tambahan, penyederhanaan istilah teknis, dan penambahan tautan template siap edit. Modul kemudian disempurnakan dengan menyesuaikan konten dan tampilan agar lebih sesuai dengan karakteristik peserta pelatihan dan kebutuhan industri. Penyempurnaan ini menjadikan modul lebih komprehensif, praktis, dan siap digunakan secara lebih luas.



Gambar 11. Hasil Evaluasi Terhadap E-Modul Moodboard Digital

KESIMPULAN DAN SARAN

Pengembangan e-modul “Moodboard Digital for Fashion Design” terbukti memberikan kontribusi signifikan dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga pelatihan fashion, khususnya di Dua Sisi Fashion Studio. Modul ini disusun secara sistematis mencakup teori, panduan teknis, studi kasus, dan penggunaan aplikasi digital seperti Canva dan IbisPaint, serta dikemas dalam format flipbook interaktif yang menarik. Hasil implementasi menunjukkan bahwa peserta pelatihan mampu memahami konsep moodboard secara visual dan teknis, serta menunjukkan kreativitas dalam menyusun karya digital. Instruktur juga merasakan peningkatan efektivitas pembelajaran dengan adanya media ajar yang lebih interaktif dan relevan dengan kebutuhan industri. Evaluasi dari peserta dan ahli menunjukkan tingkat kepuasan yang tinggi terhadap isi, tampilan, serta manfaat e-modul. Penyempurnaan modul berdasarkan umpan balik pengguna turut memastikan bahwa produk akhir lebih adaptif, praktis, dan layak untuk digunakan secara berkelanjutan. Dengan demikian, e-modul ini dapat menjadi solusi inovatif untuk memperkuat pembelajaran desain fashion berbasis digital dan sekaligus mendukung transformasi pendidikan vokasi menuju arah yang lebih kreatif dan berbasis teknologi.

UCAPAN TERIMAKASIH

Penulis mengucapkan terima kasih kepada Dua Sisi Fashion Studio yang telah memberikan izin, memfasilitasi serta mendukung pelaksanaan kegiatan PKM ini sehingga dapat berjalan dengan baik dan lancar.

DAFTAR PUSTAKA

Almond, K., & Power, J. (2018). Breaking the Rules in Pattern Cutting: an Interdisciplinary Approach to Promote

Creativity in Pedagogy. *Art, Design & Communication in Higher Education*, 17(1), 33–50.

- Casciani, D., & Chkanikova, O. (2023). Fashion Craftsmanship 4.0: Learning Experience About Industry 4.0 Technologies for Hybrid Digital Fashion-Tech Products, Processes, and Business Model Design. *CONNECTIVITY*, 202.
- Choi, K. (2023). *Understanding Early Learning in an Evolving Digital Media Landscape*.
- Choirina, P., Tjiptady, B. C., Fadliana, A. F., Wahyudi, F., Rohman, M., & Darajat, P. P. (2022). Peningkatan Marketing UMKM dengan Pelatihan Desain Grafis untuk Karang Taruna Desa Plandi, Kecamatan Wonosari, Kabupaten Malang. *I-Com: Indonesian Community Journal*, 2(1), 8–16.
- Fauziah, E., Mooduto, K. R., Nursanti, R. E., & Haryanto, L. W. O. (2022). Pemanfaatan Batok Kelapa sebagai Desain Kemasan Jenang Jacket Khas Banyumas. *Jurnal Desain*, 10(1), 166–177.
- Jin, B. E., & Shin, D. C. (2021). The Power of 4th Industrial Revolution in the Fashion Industry: What, Why, and How Has the Industry Changed? *Fashion and Textiles*, 8(1), 31.
- Kustantia, E., Miarsyah, M., & Sigit, D. V. (2023). Enhancing Student Conceptual Understanding and Critical Thinking through SETS-Based Digital Modules on Environmental Changes. *Journal of Biological Education Indonesia (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 9(3), 359–370.
- Narwastu, L. A., & Purnomo, A. D. (2023). Padu Padan Wastra Indonesia Pada Kreativitas Gen Z. *CandraRupa: Journal of Art, Design, and Media*, 2(1), 45–49.
- Oosterom, E. B. (2023). 3D Garment Simulation as a Tool to Actualize the Design Ideas of Fashion Students. *Turkish Journal of Fashion Design and*

Management, 5(Special Issue (I):
International Textile and Fashion
Congress, ITFC 2023), 9–20.

Safitri, R., Ali, I., & Rahaningsih, N. (2024).
Analisis Sentimen Terhadap Tren
Fashion di Media Sosial dengan Metode
Support Vector Machine (SVM). *JATI*
(*Jurnal Mahasiswa Teknik Informatika*),
8(2), 1746–1754.

Setiawan, H. R., & Prasetya, I. (2024). The
Importance of Digital Visual Learning
Materials for Enhancing Middle School
Students' Academic Performance in
Islamic Subjects in the Sidikalang
District. *Tarbawiyah: Jurnal Ilmiah*
Pendidikan, 8(1), 59–69.