

Reposisi Sketsa Dalam Pendidikan Desain Komunikasi Visual

Repositioning Sketches in Visual Communication Design Education

Bambang Tri Rahadian¹, Johannes Park²

Desain Komunikasi Visual, Institut Kesenian Jakarta¹, Desain Komunikasi Visual, Universitas Bina Nusantara²

How to cite :

Rahadian, B. T., & Park, J. (2024). Reposisi sketsa dalam pendidikan desain komunikasi visual. *Serat Rupa Journal of Design*, 8(2), 225-240. <https://doi.org/10.28932/srjd.v8i2.7838>

Abstrak

Sketsa adalah teknik yang dilakukan sebagai fase awal pembuatan sebuah karya seni rupa dan desain. Sebagai kegiatan yang dilakukan di awal penciptaan karya, sketsa kerap dilewatkan begitu saja dan dianggap tidak perlu disimpan bahkan dikuasai dengan benar. Hal tersebut karena terdapat anggapan bahwa tujuan utama pembuatan karya seni rupa dan desain adalah hasil akhir saja. Penelitian ini menemukan kembali posisi dan peran penting dari proses menggambar sketsa dalam pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif dalam lingkup fenomenologi hermeneutik. Dengan menguraikan sebuah keadaan atau fenomena alamiah ataupun buatan manusia. Untuk memberikan deskripsi dalam penelitian, dilaksanakan pengkajian pustaka, dokumentasi kegiatan, wawancara, dan observasi kepada para penggiat sketsa di komunitas Urban Sketcher di Jakarta. Melalui penelitian ini dapat diuraikan bahwa *Manifesto Urban Sketcher* dapat diterapkan dalam materi gambar sketsa dalam lingkup pembelajaran akademis. Manfaat *Manifesto Urban Sketcher* kepada mahasiswa adalah kemampuan untuk menangkap suasana yang dinamis dengan penentuan sudut pandang, mengamati gestur organik makhluk hidup, melatih kemampuan menggambar secara spontan, efektif juga efisien dan terbiasa untuk menuliskan keterangan dalam gambar serta bercerita melalui gambar. Hasil dari penerapan *Manifesto Urban Sketcher* di dalam materi kuliah bagi mahasiswa adalah kuat di dalam garis, paham mengenai komposisi, pemahaman untuk menangkap kesan bukan realita dan koordinasi yang baik antara pikiran dan tangan. Pada penelitian ini, sketsa ditempatkan kembali sebagai proses yang tidak boleh diabaikan dalam pekerjaan menggambar ilustrasi atau merancang visual. Dalam gambar sketsa juga dapat dilihat manfaat dalam bentuk berbagai interaksi yang dirasakan seperti interaksi sesama mahasiswa, interaksi dengan penduduk lokal, interaksi dengan suasana lokasi dan interaksi dengan objek yang diamati. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membuka wacana bagi pengembangan pendidikan DKV yang responsif pada perkembangan zaman.

Correspondence Address:

Bambang Tri Rahadian,
Desain Komunikasi Visual,
Institut Kesenian Jakarta, Jalan
Sekolah Seni.1 (Raden Saleh,
Kompleks Taman Ismail Marzuki
Jl. Cikini Raya No.73, Jakarta,
10330, Indonesia.
Email: bambangrahadian@ikj.ac.id



© 2024 The Authors. This work is licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License.

Kata Kunci

DKV, Ilustrasi, Sketsa Urban

Abstract

Sketching is a technique conducted as the first phase of creating an artwork and design. As an activity that is carried out at the beginning of the creation, sketching activities are often overlooked and are considered not necessary to be stored or even appropriately mastered. This argument is based on the assumption that the main purpose of making artwork and design is only for the final result. This research traces back the important role of the sketching process in education in the Visual Communication Design Study Program (DKV). The method applied in this research is a descriptive qualitative method in the scope of phenomenological hermeneutics, which is a method to describe a natural or man-made situation or phenomenon. For providing a description, literature reviews, documentation, an interview, and observation into urban sketcher community members. Through this research, it can be presented that the Urban Sketcher Manifesto can be applied in sketch drawing materials within the scope of academic learning. The benefits of the Urban Sketcher Manifesto to students include the ability to capture dynamic atmospheres with perspective determination, observe the organic gestures of living creatures, practice drawing spontaneously, effectively, and efficiently, and become accustomed to annotating drawings and storytelling through sketches. The results of implementing the Urban Sketcher Manifesto in course materials for students include strength in lines, understanding of composition, the grasp of impressions rather than reality, and good coordination between mind and hand. In this research, sketching is repositioned as a process that cannot be ignored in the work of drawing illustrations or visual designs. In sketch drawings, the benefits can also be seen in various interactions experienced, such as interactions among fellow students, interactions with local residents, interactions with the atmosphere of the location, and interactions with the observed objects. The result of the research is expected to engage discourses for up-to-date Visual Communication Design education

Keywords

Illustration, Urban Sketch, Visual Communication Design

PENDAHULUAN

Pendidikan Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan sebuah disiplin ilmu yang mengajarkan proses merancang bentuk komunikasi dari gagasan yang abstrak menjadi visual. Salah satu cara untuk memindahkan gagasan menjadi visual adalah menggambar sketsa. Sketsa merupakan proses yang fundamental dalam sebuah perancangan karya seni visual yang dapat diartikan dari makna leksikalnya yakni kata *sketch* yang berasal dari bahasa Inggris sebagai sebuah gambaran atau lukisan pendahuluan yang masih kasar, yang dibuat tanpa detail persiapan apapun ("Oxford Learner's Dictionaries," 2024). Lebih jauh lagi kata sketsa dapat ditelusuri pada bahasa Latin yaitu *schedius* dan dapat dipadankan dengan kata *schedia* yang berarti *raft* yang juga berarti rakit (merakit), atau pada kata *schedium* yang berarti puisi-- yang dibacakan tanpa persiapan, dalam bahasa Yunani disebut *skhedios* yang berarti sementara atau tanpa persiapan. Maka secara teknis untuk memahami pengertian sketsa dapat menekankan pada kata tanpa persiapan atau spontan.

Menggambar secara spontan melatih kemampuan menerima persepsi yang dilakukan melalui otak kanan. Otak kanan membantu seseorang untuk fokus merasakan momen sehingga bingkai waktu tidak dirasakan, membantu melihat konteks yang tidak dapat diucapkan serta dilihat secara langsung, melihat sesuatu yang kompleks karena terus

menerus mengalami perubahan. Menggambar secara spontan melatih siswa untuk menerima sebuah paradoks dan menghindari pola pikir untuk mencoba melogikakan apa yang dilihat berdasarkan otak kiri. Melihat sebuah kejadian melalui otak kiri menyebabkan fenomena dipilah menjadi rangkaian tugas – tugas yang memiliki tahapan pasti.

Pelatihan kemampuan menerima persepsi dapat menjadi alternatif dalam penyelesaian masalah karena sebuah kejadian atau fenomena dilihat dari perspektif yang kreatif. Dalam kemampuan menerima persepsi terdapat empat hal yang bisa dilatih yaitu, kemampuan untuk menerima persepsi garis, persepsi ruang, persepsi hubungan, persepsi cahaya dan bayangan, kemudian persepsi *gestalt* (melihat kejadian secara menyeluruh) (Edwards, 2012).

Dalam konteks DKV yang awalnya dekat dengan seni lukis karena mempelajari ilustrasi, maka sketsa dapat menjadi pendekatan dua pemahaman di dunia seni lukis, seperti disampaikan oleh Yangni (2023) dalam buku Estetika Haptik: Jejak Sketsa dalam Seni Lukis Indonesia. Pada pemahaman pertama, sketsa dilakukan sebagai persiapan melukis yang dilakukan dengan menggoreskan garis yang kemudian ditimpa atau diwarnai. Pemahaman kedua yang dikemukakan adalah sketsa sebagai kegiatan yang dilakukan dalam rangka latihan melukis. Dalam tradisi seni lukis, sketsa yang dijadikan sebagai kegiatan latihan dan sarana mempelajari obyek dapat ditemukan dalam sketsa yang dilakukan oleh Raden Saleh pada tahun 1811 sampai 1880. Sebelum beliau melukis hewan-hewan ikoniknya seperti banteng, singa dan harimau di dalam kanvas besar, kegiatan sketsa dilakukan melalui medium kertas (Kraus, 2012). Contoh lainnya adalah pelukis S. Sudjojono, kegiatan sketsa dilakukan sebelum menyelesaikan lukisan berjudul “Sejarah Perjuangan Sultan” Agung pada tahun 1974. Beliau melakukan riset yang dikumpulkan dalam bentuk banyak sketsa selama tiga bulan di Belanda, Solo dan Jogja untuk studi visual berdasarkan referensi (Saptari, 2022).

Kegiatan sketsa dalam pendidikan seni rupa diarahkan kepada kemampuan menggambar obyek atau suasana yang dilihat secara langsung. Menurut Bambang Budjono seorang kritikus seni dan pemerhati sejarah seni lukis Indonesia, menggambar sketsa dari suasana atau peristiwa secara langsung yang telah dilakukan oleh seniman-seniman besar seperti Sudjojono, Affandie, Sudjana Kerton dan juga Henk Ngantung. Sketsa sebagai kegiatan menggambar suasana secara langsung dilakukan berdasarkan pengarahannya dari seniman Jepang Saseo Ono pada masa penjajahan Jepang. Saseo Ono didatangkan untuk menggambarkan suasana pendudukan militer Jepang di Indonesia (Bujono, 2012). Saseo Ono menjadi mentor atau guru dalam sebuah pusat kebudayaan buatan Jepang bernama Keimin Bunka Shidoso (KBS) yang didirikan pada tanggal 1 April 1943 di Jakarta. Dalam era tersebut, Saseo Ono mengajak seniman-seniman di KBS membuat sketsa suasana namun konteksnya berada di luar aspek edukasi kesenian KBS. Penggambaran suasana melalui sketsa dilakukan sebagai siasat Jepang agar seolah-olah terlihat seperti membantu bahkan menjanjikan kemerdekaan demi ideologi Asia Timur Raya. Setelah kegiatan tersebut, sketsa dijadikan materi belajar dalam pendidikan dasar seni rupa.

Selain dua pemahaman yang dipaparkan oleh Stanislaus Yangni, fungsi sketsa di luar keperluan untuk latihan melukis yaitu sebagai media dokumentasi sebuah peristiwa. Contoh dari fungsi sketsa dalam sebagai media dokumentasi dilakukan oleh pelukis Henk Ngantung atas perintah Soekarno dalam beberapa kejadian penting seperti Perundingan Linggajati tahun 1946 dan Perundingan di atas kapal Renville pada tahun 1948. Di dalam buku Sketsa-Sketsa Henk Ngantung Dari Masa Ke Masa, pelukis Baharuddin MS yang bertindak sebagai pemilih karya-karya Henk Ngantung menulis dalam pengantar buku tersebut bahwa sketsa Henk Ngantung telah selesai sebagai karya yang tidak bersifat sementara untuk diteruskan kemudian.



Gambar 1. Sketsa karya Henk Ngantung tahun 1946.
Sumber: Museum Seni Rupa & Keramik Indonesia

Sketsa sebagai media dokumentasi kini muncul kembali dalam konteks kekinian yang lebih populer dengan sebutan sketsa urban. Pelaku sketsa urban bukan dari kalangan pelukis atau *illustrator*, namun dari kalangan masyarakat umum terutama di wilayah perkotaan yang memiliki kegemaran menggambar. Peristiwa yang digambarkan pun tidak harus monumental, namun cukup dengan pemandangan sehari-hari yang dilihat langsung. Sketsa urban memiliki tujuan yang sama untuk menangkap peristiwa, menggambarkan suatu objek, perasaan atau tanggapan artistik pada sebuah suasana yang sangat pribadi. Tulisan ini akan membahas karakteristik dari sketsa berdasarkan pemahaman Yangni yang ditambahi perkembangan sketsa terkini untuk direposisi sebagai materi dalam perkuliahan DKV.

Gambar sketsa bisa diposisikan juga sebagai alat komunikasi mengenai keadaan lingkungan kota. Dalam sketsa yang diarsipkan dapat terlihat perubahan kota seiring dengan zaman. Gambaran dari perubahan kota di dalam sketsa berbeda dengan dokumentasi melalui foto karena di dalam sketsa fokus gambar tidak sama rata. Dalam menangkap kesan yang sesuai dengan realitas, pengambilan gambar melalui foto dianggap kurang memadai karena foto bukan diolah melalui tangan pertama pembuatnya namun melalui proses pengolahan cahaya melalui mesin. Melalui gambar sketsa, sebuah konteks atau kesan dibekukan secara khusus sehingga menjadi sebuah dialog antara subjek dan objek yang diamati (Fredriksson, 2023). Dalam gambar sketsa, terdapat detail dari fenomena atau aktivitas yang secara khusus menarik perhatian seniman sehingga terdapat informasi lebih mengenai suasana yang

ditangkap di dalam kertas. Suasana yang ditangkap berasal dari refleksi abstrak seniman yang dipengaruhi suara dan cuaca di tempatnya secara langsung (Heath & Chapman, 2018).

Gambar – gambar sketsa yang dikumpulkan di sebuah pameran atau komunitas dapat memicu diskusi mengenai identitas dan budaya kota. Contoh diskusi mengenai identitas dan budaya kota dapat dilihat dalam komunitas Urban Sketcher Bali. Dalam kegiatan sketsa yang diselenggarakan oleh Urban Sketcher Bali, turis dapat diajak untuk mengenal tradisi dan budaya setempat karena pemandangan dipilih untuk digambar adalah di dalam pura, pasar, museum dan bangunan bersejarah. Dalam rangka membuat karya juga dilaksanakan workshop yang terdiri dari tingkatan kesulitan dasar sampai lanjutan. Dalam workshop, objek pembelajaran dapat berupa makanan lokal, kerumunan penduduk, ataupun arsitektur dari sebuah gedung. Teknik yang diajarkan di dalam workshop biasanya menggunakan, cat air, arang, pensil dan tinta (Adipurwa dkk., 2023).

Dalam ajakan untuk mengenal sejarah dan budaya dari kota melalui kegiatan sketsa, peserta dari aktivitas sketsa juga dapat diajak untuk mengikuti festival penduduk lokal. Contoh dari festival yang dapat diikuti peserta sketsa urban adalah Festival Ogoh-Ogoh Bali. Setelah mengikuti festival tersebut, gambar – gambar sketsa dapat dipamerkan di dalam media internet terutama sosial media untuk media promosi budaya lokal. Dalam kegiatan sketsa tersebut, terbuka kemungkinan untuk melakukan kolaborasi dengan komunitas lain seperti komunitas kerajinan, hotel – hotel, dan toko alat seni setempat (Adipurwa dkk., 2023).

Selain di komunitas Urban Sketcher Bali, di Jakarta terdapat komunitas yang secara rutin melakukan kegiatan gambar sketsa adalah Komunitas KamiSketsa yang berlokasi di Galeri Nasional. Melalui komunitas KamiSketsa, pameran yang dilakukan memicu masyarakat awam untuk mendapatkan edukasi seni sehingga turut serta dalam melakukan kegiatan sketsa. KamiSketsa menyelenggarakan workshop sejak 12 Oktober 2017. Dalam penyelenggaraan workshop KamiSketsa dilakukan setiap jam 09.00-15.00 WIB, kegiatan workshop tetap dijalankan walaupun adalah keadaan pandemi Covid-19 dalam bentuk workshop media daring. Identitas dan budaya yang diperlihatkan dalam sketsa dapat juga menjadi penghubung dengan seniman internasional yang turut ikut mengambil perhatian dalam ketertarikan yang sama. Bentuk dari pameran yang dilakukan KamiSketsa adalah KamiSketsa, “Gestur dan Ruang”. Dalam pameran tersebut Zambrud Setya selaku kurator membahas mengenai kecenderungan dan ketertarikan pelaku sketsa terhadap gedung dan bangunan yang memiliki relasi erat dengan aktivitas manusia (Astuti, 2022).

Dari pemaparan sejarah dan fungsi dari kegiatan gambar sketsa di dalam komunitas maka latar belakang ilmu dan jenis kegiatan yang sudah diselenggarakan bisa menjadi bahan pembentukan posisi ulang dari ilmu sketsa yang diajarkan kepada mahasiswa Desain Komunikasi Visual. Dalam usaha menentukan posisi ulang dari gambar sketsa, maka pertanyaan yang diajukan di penelitian adalah “Nilai-nilai dan manfaat apakah yang terdapat di dalam kegiatan gambar sketsa yang bisa diterapkan sebagai landasan pembelajaran bagi mahasiswa Desain Komunikasi Visual” akan diuraikan.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dalam lingkup fenomenologi hermenetik dengan maksud menguraikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. Penelitian fenomenologi memiliki tujuan untuk menemukan esensi dari pengalaman umum atau sekelompok orang. Dasar pemikiran dalam penelitian fenomenologi hermenetik didapat dari Martin Heidegger. Hermeneutika Heidegger melakukan interpretasi tidak dengan memasukan kerangka berpikir penafsir ke dalam hal yang dipahami, melainkan dengan membiarkan hal yang diinterpretasi itu tampak dengan sendirinya (Sumartono, 2017).

Menurut Sudaryono penelitian deskriptif adalah penelitian terhadap fakta-fakta saat ini dari satu populasi yang meliputi kegiatan penilaian sikap atau pendapat terhadap individu, organisasi, keadaan ataupun prosedur. Selanjutnya, Sudaryono (2021) menambahkan bahwa penelitian deskriptif tidak melakukan manipulasi atau memberikan perlakuan-perlakuan tertentu terhadap objek penelitian, semua kegiatan atau peristiwa berjalan seperti apa adanya. Pendekatan penelitian deskriptif ini menggunakan pendekatan kualitatif yang bertujuan menggali lebih dalam terkait materi sketsa yang diberikan pada mahasiswa DKV di masa pendidikan dasar dengan memperhatikan karakteristik, kualitas dan keterkaitan antar kegiatan.

Teknik yang dilakukan untuk memaparkan deskripsi dalam penelitian ini adalah melalui pengkajian pustaka, dokumentasi, wawancara untuk mendapat keterangan dari ahli dan observasi langsung dalam komunitas sketsa urban di Jakarta. Jenis pendekatan penelitian kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah fenomenologi yang dimulai dengan memperhatikan dan menelaah fokus fenomena yang hendak diteliti dengan cara melihat berbagai aspek subjektif dari perilaku objek yakni mahasiswa DKV. Setelah tahap tersebut, peneliti melakukan penggalian data terhadap mahasiswa dan dosen pengampu untuk menemukan pemaknaan objek dalam memberikan arti terhadap kegiatan sketsa pada materi perkuliahan.

PEMBAHASAN

Pendidikan DKV yang lahir dari jurusan Seni Rupa tentu mewarisi sketsa sebagai bahan ajar meskipun tidak menggunakan istilah sketsa sebagai nama mata kuliah. Dalam pendidikan DKV, sketsa dimasukkan dalam praktik menggambar dasar. Sketsa di pendidikan DKV tidak diberikan perhatian khusus seperti di seni lukis yang memelajari secara fokus teknik sketsa, seperti mata kuliah dengan nama sketsa atau gambar suasana. Sketsa dalam DKV hanya berfungsi dalam mata kuliah yang terkait dengan ilustrasi atau yang berhubungan dengan gambar saja bahkan sketsa kerap dihilangkan atau dihapus saat telah dianggap selesai dan luput dari penilaian sebagai proses dalam mencipta. Terlebih saat ini DKV menghadapi perkembangan teknologi yang cepat dan signifikan dalam hal teknik menggambar yang mementingkan hasil final.

Profesi di bidang DKV tidak lagi mengandalkan keterampilan desainer untuk menggambar sendiri, sebab keperluan pada gambar bisa didapat dari berbagai sumber. Namun dalam konteks pendidikan, mahasiswa DKV memerlukan kecakapan dalam menggambar dasar atau sketsa yang nantinya berguna dalam pekerjaan desain secara komprehensif karena mencakup kapasitas dan intuisi desainer yang terlatih dalam mempresentasikan gagasan. Selain itu sebagai akademisi mahasiswa DKV harus memahami definisi sketsa sebagai landasan konseptual dalam bekerja, sehingga terhindar dari kerancuan pengertian dari istilah-istilah populer seperti *doodle* dan *drawing* yang terburai.

Penerapan materi sketsa dalam pendidikan DKV tidaklah seketat seperti pendidikan di seni lukis, namun dapat menyesuaikan dengan capaian lulusan dari setiap program studi serta mengadopsi perkembangan yang saat ini terjadi seperti sketsa urban. Istilah sketsa urban dapat ditelusuri dari orang pertama yang memopulerkan nama *Urban Sketch*, yaitu Gabriel Campanario sang pelopor sketsa urban saat memulai gerakannya secara global melalui platform *flickr* pada tahun 2007, Campanario mengajak para pembuat sketsa untuk menggambar suasana di kota tempat tinggal masing-masing atau kota yang dikunjunginya, ini terangkum dalam slogan yang cukup jelas yaitu "*see the world, one drawing at a time*" (Urban Sketcher Community, 2022). Ajakan ini disambut baik oleh orang-orang yang memiliki kegemaran menggambar di seluruh dunia dan mendorong mereka keluar rumah. Pada tahun 2009 Komunitas *Urban Sketch* ini menjadi organisasi nonprofit yang manifestonya telah diikuti oleh 28 negara termasuk di Indonesia yang berdiri dengan nama *Indonesia's Sketchers* pada tahun yang sama.

Manifesto *Urban Sketcher* adalah tata cara membuat sketsa urban, yaitu keharusannya menggambar langsung objek dan suasana yang dilihatnya serta diselesaikan di lokasi dengan cepat, aturan ini mencakup pelarangan menggambar dengan menggunakan referensi foto dan tidak boleh (Urban Sketcher Community, 2022) diteruskan di lokasi lain dan waktu yang lain, sehingga kegiatan menggambar sketsa urban terbedakan dari kegiatan melukis pemandangan di udara terbuka atau *plein air*. Partisipan dalam komunitas sketsa urban ini mencerminkan kondisi perkotaan yang menumbuhkan budaya baru dengan ciri pembauran individu-individu. Partisipan yang bergabung di komunitas ini adalah yang menyukai kegiatan menggambar dari berbagai latar belakang sosial dan pendidikan yang berbeda, meskipun sebagian besar penggerakannya adalah lulusan pendidikan arsitektur, seni rupa dan desain.

Kegiatan dari *Urban Sketch* ini diselenggarakan secara internasional dalam bentuk simposium yang telah dilakukan 11 kali. Contoh acara simposium *Urban Sketch* yang dilaksanakan di Auckland, New Zealand pada 19-22 April 2023. Para peserta diarahkan untuk mengikuti workshop dan juga melakukan eksplorasi terhadap pemandangan dan aktivitas di daerah suku Asli Maori. Acara yang serupa dengan simposium *Urban Sketcher* adalah *Asianlink Sketchwalk*. Acara *Asianlink Sketchwalk* yang pernah diselenggarakan di Korea Selatan pada tahun 2023, dalam acara tersebut para peserta dapat belajar budaya, pemandangan, makanan dan arsitektur dari Korea Selatan (Oh, 2023).

Dari acara yang diselenggarakan dapat dilihat bahwa Sketsa urban adalah seni sketsa yang menunjukkan relasi kuat antara manusia (penggambar sketsa) dengan lingkungan melalui tuturan (*storytelling*) untuk disampaikan pada orang lain sebagai manifesto pengkarya. Companario menyatakan dengan jelas relasi ini dengan mengharuskan penggambar sketsa menuliskan lokasi, tanggal pembuatan hingga catatan mengenai lokasi tersebut pada lembar. Walaupun nama dari komunitas yang menggagas adalah *Urban Sketch*, objek dari pemandangan tidaklah harus suasana kota. Gambar sketsa dapat dilakukan pada jenis pemandangan yang lebih bervariasi, baik di desa ataupun alam. Dalam gambar sketsa, hasil gambar tidaklah harus sempurna sehingga dianggap selesai seperti pada kesenian rupa lainnya. Tujuan dari gambar sketsa terpenuhi jika seniman yang membuatnya berhasil mendapatkan esensi dari pemandangan yang diamati.

Perkembangan sketsa urban perlu diperbincangkan di sini sebagai gambaran terkini dan alasan penelitian ini dibuat karena pengaruhnya yang kuat terhadap kurikulum. Sketsa urban tidak lahir dari kelompok seni rupa atau lembaga pendidikan yang mengajarkan sketsa secara khusus seperti teknik arsitektur atau seni rupa, namun tumbuh dalam wacana pos-akademik yang bersifat informal dan melibatkan masyarakat umum. Sikap yang diambil sketsa urban ini pada akhirnya menegaskan kembali posisi sketsa dalam pendidikan DKV yang kerap dilewatkan.

Bedasarkan manifesto yang dipaparkan di dalam komunitas *Urban Sketcher*, maka pemanfaatannya dan penerapan di dalam materi kuliah mahasiswa DKV dapat diuraikan di dalam tabel berikut:

Tabel 1. Manfaat dan penerapan sketsa urban dalam mata kuliah pendidikan DKV.

Manifesto Urban Sketcher	Manfaat	Penerapan dalam materi kuliah
Menggambar suasana yang dilihatnya langsung di lokasi hingga selesai secara cepat.	Mahasiswa terlatih menangkap (<i>capturing</i>) dari suasana yang dinamis untuk dipindahkan pada bidang gambar (<i>framing</i>), dengan cara menentukan sudut pandang, pusat perhatian, komposisi, irama dan keseimbangan	Perkuliahan ilustrasi dengan topik: <i>picture book</i> , komik atau gambar sekuensial, <i>storyboard</i> , desain karakter, gambar model, <i>concept art</i> , animasi
	Mahasiswa terlatih dalam mengamati gestur organik (gerak tubuh) manusia, hewan dan tumbuhan.	
	Mahasiswa terbiasa menggambar dengan spontan cepat, efektif, efisien sehingga memiliki ingatan gerak tubuh	

Manifesto Urban Sketcher	Manfaat	Penerapan dalam materi kuliah
	(<i>muscle memory</i>) saat dibutuhkan dalam membuat gambar konsep.	
Memberikan keterangan (data) pada gambar seperti lokasi dan tanggal pengerjaan serta keterangan terkait tanggapan personal pada suasana atau peristiwa yang dilihatnya.	Mahasiswa terbiasa memberikan keterangan mendasar pada karya, sehingga dapat terlihat progres berkarya.	<i>Creative Writing, Storytelling, Layout</i>
	Mahasiswa terbiasa menuliskan cerita atau mengungkapkan perasaan dan fakta dari tanggapannya pada suasana yang digambarnya dalam bentuk tuturan (<i>storytelling</i>)	

Sumber: Museum Seni Rupa & Keramik Indonesia

Dari pemaparan manifesto, manfaat dan penerapan materi kuliah di dalam Tabel 1, eksekusi materi yang diberikan dapat dilihat dari hasil tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa DKV. Dalam pengerjaannya mahasiswa DKV menggunakan alat berupa tinta dan cat air. Penggunaan pensil di dalam sketsa tidak dianjurkan karena dapat mengurangi sensasi spontan mahasiswa. Penerapan gambar sketsa di dalam tugas dapat dilihat di dalam Gambar 2, Gambar 3, dan Gambar 4.



Gambar 2. Hasil Sketsa Mahasiswa Menggambar Suasana Toko Klonjong
 Sumber: Prodi DKV IKJ

Dalam Gambar 2, seorang mahasiswa berusaha mendapatkan kesan dari objek berupa warung klonjong yang ada di sekitar lingkungan sekitar. Dalam penggambaran warung klonjong, mahasiswa dapat menyadari bahwa apa yang biasa dijumpai di kehidupan sehari-hari individu bisa dianggap sebagai fenomena atau pemandangan unik yang tidak terjadi di

tempat lain. Di gambar 2, dapat dilihat bahwa aktivitas sketsa dibuat melalui penarikan garis yang panjang sehingga tidak berserabut. Penarikan garis secara panjang dilakukan agar mahasiswa mendapatkan kepercayaan diri dalam merekam kejadian yang dilihat langsung. Dalam penarikan garis, mahasiswa juga dapat menyeleksi detail dari gambar yang dianggap paling berkesan. Dalam gambar sketsa dapat dilihat bahwa proses pemberian arsiran tidak dilakukan karena pemberian arsiran menghilangkan detail yang ada di dalam objek.

Dalam usaha menggambar sketsa di Gambar 2, mahasiswa juga diharapkan dapat merekam objek yang bergerak yaitu pengunjung toko klontong. Dalam penggambaran makhluk hidup, penggoresan garis harus dilakukan secara cepat tanpa ada rasa ragu untuk menghasilkan garis yang rapi. Detail dari makhluk hidup yang berupa gestur, ekspresi dan fashion harus diusahakan digambar dengan pemilihan komposisi yang tepat tanpa mengurangi esensi.

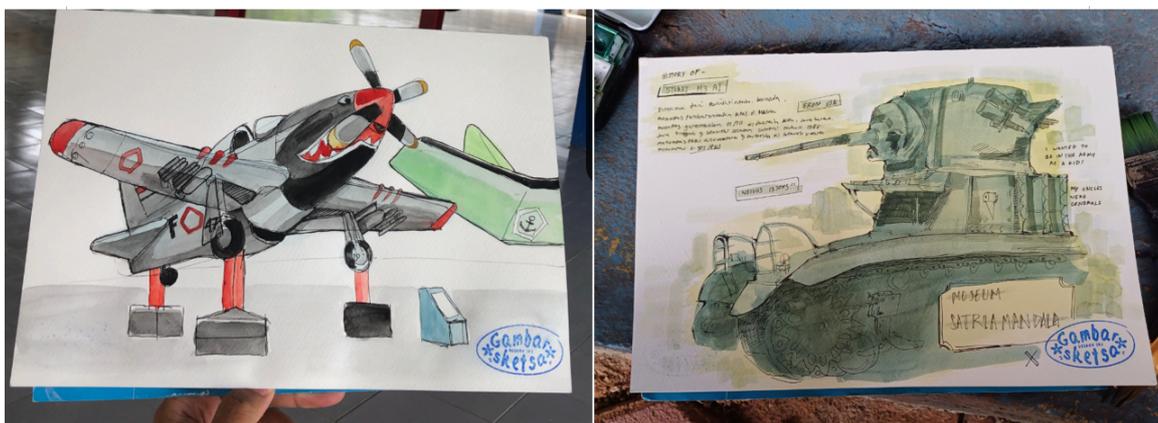


Gambar 3. Hasil Sketsa Mahasiswa Menggambar Suasana Pasar Jatinegar, Jakarta Timur
Sumber: Prodi DKV IKJ

Dalam Gambar 3, mahasiswa berusaha untuk menangkap kesan dari sebuah toko di Pasar Jatinegara, Jakarta Timur. Dari gambar tersebut dapat dilihat bahwa toko di dalam pasar adalah objek yang cukup rumit digambar baik dari luar ataupun dalam ruangan pasar. Dalam praktiknya mahasiswa berhasil untuk menangkap kesan dengan penorehan garis dan pewarnaan cat air. Mahasiswa dalam menggambar suasana di dalam ruangan harus mengetahui perkiraan perspektif dari objek yang diamati, namun proses menggambar dilakukan melalui intuisi bukan dari teknik formula dari menggambar perspektif. Hal ini dilakukan agar mahasiswa tidak larut di dalam teori dan formula dari teknik sehingga memiliki keraguan dalam menggambar ruangan. Proses pembelajaran dari gambar sketsa dilakukan dari proses meniru pemandangan asli bukan dari perhitungan sebuah teknik.

Di proses pengerjaan gambar, mahasiswa harus mencari posisi dan komposisi yang tepat agar objek bisa direkam esensinya. Dalam pencarian komposisi dari gambar, mahasiswa harus merasakan sendiri suasana pasar Jatinegara yang meliputi jenis kerumunan dan kegiatan dari orang yang terdapat di lokasi, suara dan bahkan bau dari lokasi yang dapat mempengaruhi proses menggambar. Di proses menggambar, mahasiswa juga diharapkan memiliki persiapan alat dan posisi menggambar yang fleksibel sehingga tidak mengganggu aktivitas orang sekitar.

Pewarnaan dalam proses menggambar sketsa biasanya dilakukan melalui cat air. Dalam pemberian cat air, mahasiswa secara spontan menentukan arah cahaya dan suhu ketika pemandangan digambar, dalam hal tersebut pembuatan gambar berhubungan dengan teori warna tanpa referensi dari internet namun pengamatan langsung. Dalam penerapan sketsa dengan cat air, teknik yang diajarkan kepada mahasiswa adalah teknik cat air *wet on wet*, *dry on wet*, *dry brush*, dan variasi teknik lainnya. Penerapan cat air dalam sketsa diharapkan juga dilakukan dengan dalam rentan waktu 10 sampai 30 menit dalam 1 pemandangan.



Gambar 4. Hasil Sketsa Mahasiswa Menggambar Kendaraan Milliter di Museum Satria Mandala, Jakarta Selatan
Sumber: Prodi DKV IKJ

Dalam Gambar 4, dapat dilihat bahwa penerapan gambar sketsa dilakukan di dalam objek berupa kendaraan militer. Tempat pelaksanaan dari aktivitas mengajar gambar sketsa dilakukan di Museum Satria Mandala, Jakarta Selatan. Dalam teknik menggambar kendaraan militer penarikan garis dan strategi mewarnai yang diambil mahasiswa dalam membuat sketsa berbeda dengan proses sketsa di Gambar 3.

Dalam menggambar kendaraan militer, mahasiswa lebih mudah mendapatkan konsentrasi menggambar karena objeknya diam, namun detail bagian dari kendaraan harus diseleksi sehingga waktu pengerjaan tidak terulur lama. Penyeleksian dari komposisi warna dapat dilakukan dari kontras warna yang dipilih, sifat bahan objek dan penerapan bayangan di dalam objek. Ketika melakukan aktivitas sketsa, selain melakukan secara spontan aktivitas menggambar, mahasiswa juga menjadi kritis dalam melakukan observasi. Observasi yang dalam dapat terjadi karena harus mengamati secara langsung bahan, fungsi dan bentuk dari kendaraan sehingga bisa membayangkan korelasinya dengan kondisi ketika digunakan dalam peristiwa bersejarah. Dalam proses gambar sketsa yang dilakukan secara langsung, objek yang diam pun sebenarnya mengalami perubahan komposisi secara alami karena posisi cahaya matahari atau cuaca yang berubah. Oleh karena itu mahasiswa dapat belajar untuk menjadi lebih peka terhadap perubahan suasana di lokasi sketsa.

Dari penjabaran tugas gambar sketsa yang dilakukan oleh mahasiswa maka hasil studi yang diharapkan untuk dimiliki oleh mahasiswa dengan mendalami sketsa sebagai proses dalam perancangan karya dan latihan baik dalam tugas maupun di luar perkuliahan adalah sebagai berikut:

1. Kuat dalam garis. Garis merupakan dasar dari menggambar yang membentuk citra, maka keterampilan membuat garis yang spontan, tegas, lentur dalam membuat citra dari sebuah objek dapat terlihat dengan jelas dan dipahami oleh orang lain. Kuat di dalam garis selain dari visualisasi bentuk, dapat pula diperoleh dalam kecepatan alat digunakan. Dalam penorehan garis yang rapi dan stabil, gerakan tangan harus dilakukan secara cepat sedangkan di dalam goresan garis yang lambat maka bentuknya akan bergelombang sesuai dengan getaran alami dari tangan. Dalam kecepatan penorehan garis, maka yang dilatih adalah kepekaan terhadap ritme gerakan tangan.
2. Paham Komposisi. Sebagai elemen dalam seni rupa dan desain, maka mahasiswa terlatih intuisinya saat membuat komposisi sudah sejak dalam pikiran, yakni dengan cara mencari dan memadukan obyek gambar. Dalam membuat sketsa, mahasiswa harus menentukan sudut pandang untuk mengaplikasikannya pada bidang gambar (Bacher, 2015). Keterampilan memahami komposisi ini pun termasuk memilah obyek mana saja yang perlu digambar, sehingga fokus pada obyek yang digambarnya. Pertimbangan akan komposisi dapat dilihat dari pemilihan warna, karena dalam variasi objek terdapat fokus warna yang paling berkesan. Dalam pewarnaan, objek yang ditangkap kesannya tidak selalu diwarnai secara realitis dan secara penuh.
3. Menangkap kesan bukan realita. Sketsa bukan menggambar realis dan tidak berusaha memindahkan realita pada gambar. Sketsa juga bukan usaha membuat gambar lebih indah dari obyek, namun menangkap kesan dari obyek yang dilihatnya dengan jujur dan apa adanya. Sketsa bahkan tidak melakukan pemindahan dan penyusunan obyek agar terlihat artistik, penggambar sketsa harus menemukan nilai artistik dari apa yang tersedia. Dalam menangkap kesan, mahasiswa tidak hanya melihat sebuah fenomena secara visual, namun kesan yang didapat bisa dari suara dari suasana yang diamati. Selain suara, keadaan di lapangan terutama suhu dan waktu dapat menjadi kesan yang khusus yang hanya didapatkan secara perorangan.
4. Koordinasi yang baik antara pikiran dan tangan. Menggambar sketsa situasi di lokasi yang dibatasi waktu sebagai batasan konsep sketsa itu sendiri yang spontan dan menangkap suasana dinamis dengan cepat. Pemanfaatan waktu saat menggambar menjadi satu-satunya cara yang harus dilakukan. Hal tersebut karena obyek yang tidak sengaja berpose atau bergerak atas permintaan dan situasi penggambar sketsa di ruang publik yang terbatas. Tantangan merekam objek yang bergerak adalah gabungan dari ingatan dari penggambar sketsa dengan otot motorik tangan. Dalam penggambaran objek yang bergerak, diperlukan pula keputusan cepat dalam menentukan pose atau posisi yang layak untuk digambar.

PENUTUP

Riset yang telah dilakukan menunjukkan hasil yang signifikan. *Manifesto Urban Sketcher* sesungguhnya telah menjadi doktrin sketsa dalam seni rupa sejak pendidikan seni rupa

dilembagakan. Sketsa harus kembali pada akar keilmuannya dan dijaga konsistensinya. Melalui penelitian ini maka dapat dikatakan bahwa sketsa adalah bentuk visual terdini dari gagasan yang ada dalam pikiran, maupun bentuk dari obyek yang dilihat dengan mengutamakan garis atau warna yang spontan, lugas, apa adanya dan cepat. Sketsa harus ditempatkan kembali secara sadar pada penciptaan karya dalam pendidikan DKV.

Gambar sketsa diharapkan juga menjadi disiplin dasar yang dilatih secara konsisten terutama ketika perkembangan teknologi menawarkan hasil yang secara instan berdasarkan pengumpulan dan pengolahan melalui data. Posisi seniman sebagai pemicu gagasan dan pemikiran kritis dapat terus menjadi yang utama melalui gambar sketsa. Dalam gambar sketsa, dapat dilihat pula proses pengerjaan dari mahasiswa sehingga hasil akhir bukan tolak ukur utama di dalam penerapan mata kuliah gambar sketsa. Interaksi mahasiswa dengan sifat alat yang digunakan juga bisa menjadi proses percobaan dan pembiasaan sehingga ketika menggunakan alat dalam bentuk digital, mahasiswa mengerti tujuan, kelebihan dan kekurangan dari penggunaan alat tersebut. Dalam pembelajaran gambar sketsa, terdapat interaksi yang dapat dibangun interaksi tersebut adalah interaksi sesama mahasiswa di lokasi, interaksi dengan penduduk sekitar, interaksi dengan suasana dan interaksi dengan objek yang diamati.

Interaksi sesama mahasiswa di lokasi dapat berupa pembahasan teknik penggunaan alat, pertukaran opini mengenai pemandangan / objek yang dihadapi. Kemudian dalam interaksi dengan penduduk sekitar dapat berupa pemahaman terhadap aktivitas yang dilakukan oleh penduduk, karena banyak aktivitas yang setiap hari terjadi namun sebenarnya unik terjadi di lingkup wilayah tersebut. Aktivitas dapat berupa upacara, proses perdagangan, adat istiadat serta norma dan moral yang diyakini oleh penduduk. Setelah interaksi dengan penduduk lokal, interaksi dengan suasana adalah pengalaman untuk mengerti medan yang dihadapi, akses mencapai pemandangan yang akan digambar, cuaca/ iklim dan pengambilan posisi yang tepat dalam memulai proses gambar bisa menjadi cerita yang dibawakan didalam sketsa. Terakhir adalah interaksi dengan objek yang dihadapi, hal tersebut adalah konsentrasi dan persepsi individu terhadap sebuah benda. Sebuah benda memiliki komposisi material yang bisa direkam dalam sketsa, mahasiswa dapat meraba tekstur objek, merasakan rasa dari objek (jika objek tersebut bisa dikonsumsi), ketebalan dan ketahanan objek yang akan digambar. Interaksi langsung dengan objek sangat diperlukan sehingga mahasiswa terbiasa mencari objek nyata dibandingkan mencari referensi dan informasi hanya dari internet.

Dalam rangka penerapan gambar sketsa secara konsisten di luar mata maka dibentuk komunitas gambar sketsa di dalam universitas. Komunitas sketsa mahasiswa dapat menjadi wadah pertemuan mahasiswa yang berbeda generasi. Dalam kegiatan gambar sketsa, mahasiswa dapat secara aktif juga berbagi informasi dan mempraktikkannya bersama. Salah satu bentuk usaha pembentukan komunitas sketsa di kalangan mahasiswa adalah Deskov Sketchers yang ada dalam lingkungan Institut Kesenian Jakarta. Dalam Deskov Sketser

dibuka juga kolaborasi dengan komunitas sketsa lain sehingga para mahasiswa dapat berbaaur dengan seniman- seniman yang ahli.

Batasan di dalam penelitian ini adalah kurangnya data secara kuantitatif mengenai penerapan gambar sketsa hal tersebut berkenaan dengan, "Bagaimana mahasiswa dapat menerapkan gambar sketsa sesuai dengan *Manifesto Urban Sketcher*, dan pengaruhnya secara spesifik di dalam mata kuliah lain penjurusan DKV". Dalam pengamatan kuantitatif, yang diharapkan adalah respons secara umum dari mahasiswa yang dapat digunakan sebagai bahan pengembangan penerapan disiplin gambar sketsa di masa depan. Mahasiswa yang mendalami materi mengenai gambar sketsa diharapkan memberikan respons terhadap proses pembelajaran yang sudah dilakukan. Dalam aktivitas gambar sketsa, jika mahasiswa tidak memahami tujuan dari penerapan *Manifesto Urban Sketcher* maka terdapat godaan untuk merekam gambar menjadi foto sebelum ditorehkan sebagai sketsa, ataupun usaha untuk menyempurnakan gambar sketsa di lain waktu atau tempat. Mahasiswa akan berorientasi untuk mengikuti standar dari internet terutama media sosial dibandingkan menghayati proses dari sketsa.

Dalam penerapan materi gambar sketsa mahasiswa diharuskan untuk pergi ke sebuah lokasi, sehingga terjadi interaksi secara langsung. Namun interaksi secara langsung tersebut memiliki batasan, salah satunya ketika terjadi kendala dari fenomena luar biasa seperti wabah Covid-19. Dalam keadaan tersebut mahasiswa diarahkan untuk menggambar keadaan di lingkungan sekitar rumah walaupun variasi dari pemandangannya terbatas. Dalam keterbatasan akses tempat, penggambaran objek melalui *Google Earth* dicoba sebagai alternatif pengalaman sketsa di tempat langsung, akan tetapi interaksi-interaksi mahasiswa tidak dapat terjadi karena komunikasi tetap dilakukan di dalam ruang virtual. Dalam penelitian selanjutnya bisa dicoba untuk mencari alternatif pembelajaran gambar sketsa yang bisa dilakukan tanpa adanya interaksi secara langsung. Interaksi secara langsung ataupun tidak langsung bisa di bandingkan dan analisa sehingga tujuan pembelajaran bisa diraih walaupun di keadaan baru.

DAFTAR PUSTAKA

- Adipurwa, A. A. T. A., Wasista, I. P. U., Kerdiati, N. L. K. R., & Darmastuti, P. A. (2023). Arts and culture education in Bali urban sketchers community activities: A netnographic study perspective. *Lekesan: Interdisciplinary Journal of Asia Pacific Arts*, 6(1), 72-83. <https://doi.org/10.31091/lekesan.v6i1.2391>
- Astuti, T. A. (2022). *Dua Sketcher Pajang Karya di KamiSketsa Galeri Nasional Indonesia*. DetikHot. Diakses tanggal 10 Juni from <https://hot.detik.com/art/d-6107229/dua-i-sketcher-i-pajang-karya-di-kamisketsa-galeri-nasional-indonesia>
- Bacher, H. P. (2015). *Sketchbook: Composition studies for film*. Laurence King Publishing.
- Bujono, B. (2012). *Seni Rupa Indonesia: Dalam kritik dan esai* (A. Wicaksono, Ed.). Dewan Kesenian Jakarta.
- Edwards, B. (2012). *Drawing on the right side of the brain: The Definitive* (4 ed.). TarcherPerigee.

- Fredriksson, C. (2023). Beyond urban sketching. Ethnographic drawing as a visual analytical method. *Cultural Analysis*, 21(1), 38-55. https://www.ocf.berkeley.edu/~culturalanalysis/volume21_1/vol21_1_Fredriksson.html
- Heath, S., & Chapman, L. (2018). Observational sketching as method. *International Journal of Social Research Methodology*, 21(1), 1-16. <https://doi.org/10.1080/13645579.2018.1484990>
- Kraus, W. (2012). *Raden Saleh: awal seni lukis modern Indonesia* (1 ed.). Goethe Institute Indonesien.
- Oh, A. (2023). *AsiaLink Sketch Walk was held in Suwon, Korea*. Urban Sketchers. Diakses tanggal 10 Juni from <https://urbansketchers.org/2023/10/26/asialink-sketch-walk-was-held-in-suwon-korea/>
- Oxford Learner's Dictionaries. (2024). In *Sketch*.
- Saptari, S. (2022). *Sultan Agung dalam goresan S Sudjojono*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Sudaryono. (2021). *Metodologi penelitian: kuantitatif, kualitatif, dan mix method*. Rajawali Pers.
- Sumartono. (2017). *Metodologi penelitian kualitatif: Seni rupa & desain*. FSRD Universitas Trisakti.
- Yangni, S. (2023). *Eстетika haptik: Jejak sketsa dalam seni lukis Indonesia*. Penerbit Gang Kabel dan Penerbit Nyala.

This page is intentionally left blank.