

REPOSISI SKETSA DALAM PENDIDIKAN DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Bambang Tri Rahadian¹⁾, Johannes²⁾

¹⁾Desain Komunikasi Visual Institut Kesenian Jakarta

²⁾Desain Komunikasi Visual Universitas Bina Nusantara

bambangrahadian@ikj.ac.id
johanes010@binus.ac.id

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 dikarenakan terdapat anggapan bahwa tujuan utama pembuatan karya seni rupa dan desain adalah hasil akhir saja. Penelitian ini menelusuri kembali peran penting proses menggambar sketsa dalam pendidikan di Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV). Metode penelitian yang digunakan adalah metode kualitatif deskriptif. Metode deskriptif merupakan sebuah metode untuk menguraikan sebuah keadaan atau fenomena alamiah ataupun buatan manusia. Untuk memberikan deskriptif di dalam penelitian, dilaksanakan pengkajian pustaka, dokumentasi kegiatan, wawancara, dan observasi kepada para penggiat sketsa di komunitas Urban Sketcher di Jakarta. Dalam penelitian ini, sketsa ditempatkan kembali sebagai proses yang tidak boleh diabaikan dalam pekerjaan menggambar ilustrasi atau merancang visual. Wawasan dalam penelitian ini terkait dengan aktivitas menggambar sketsa yang digerakkan oleh komunitas sketsa urban (urban sketch) di Indonesia, yang prakteknya dilaksanakan kembali dalam mata kuliah – mata kuliah yang terkait atau melibatkan mahasiswa sebagai kegiatan penunjang. Dengan demikian hasil dari penelitian ini diharapkan dapat membuka wacana bagi pengembangan pendidikan DKV yang responsif pada perkembangan zaman.

Kata Kunci: Ilustrasi, Sketsa Urban, DKV

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, 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 in Jakarta. In this research, sketching is repositioned as a process that cannot be ignored in the work of drawing illustrations or visual designs. The insights in this research are related to the sketch drawing activity driven by the urban sketch community in Indonesia, which in practice is carried out again in related courses or involving students as a supporting activity. The result of the research is expected to engage discourses for up-to-date DKV education.

Keywords: Illustration, Urban Sketch, DKV

*Correspondence author: Bambang Tri Rahadian, Johannes, bambangrahadian@ikj.ac.id
johanes010@binus.ac.id, Jakarta, and Indonesia*



This work is licensed under a CC-BY-NC

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, ringan, yang dibuat tanpa persiapan apapun (*Oxford English Dictionary*). Lebih jauh lagi kata sketsa dapat ditelusuri pada bahasa Latin yaitu *schadius* 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.

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 Stanislaus Yangni 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 (Yangni, 10:2023). 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, 182:2012). 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, 13:2022).

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 (Budjono, 9:2018) 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 ilustrator, 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 menurut Yangni yang ditambahi perkembangan sketsa terkini untuk direposisi sebagai materi dalam perkuliahan DKV.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif dengan maksud menguraikan suatu keadaan atau fenomena-fenomena apa adanya. 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 (Sudaryono, 88:2021). Ditambahkan oleh Sudaryono bahwa penelitian deskriptif peneliti 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 pendekatan 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 penggalan data terhadap mahasiswa dan dosen pengampu untuk menemukan pemaknaan objek dalam memberikan arti terhadap kegiatan sketsa pada materi perkuliahan. Penggalan data ini dilakukan dengan memeriksa awal mula sketsa sebagai bagian dari pendidikan seni rupa yang dikaitkan dengan perkembangan terkini di dunia DKV.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pendidikan Desain Komunikasi Visual yang lahir dari jurusan Seni Rupa tentu mewarisi sketsa sebagai bahan ajar meskipun tidak menggunakan istilah sketsa sebagai nama mata kuliah. Dalam pendidikan Desain Komunikasi Visual, 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 memrepresentasikan gagasan. Selain itu sebagai akademisi mahasiswa DKV harus mahami 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 Prodi 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 word, one drawing at a time”. Ajakan ini disambut baik oleh orang-orang yang memiliki kegemaran menggambar di seluruh dunia dan mendorong mereka ke luar rumah. Pada tahun 2009 Komunitas Urban Sketch ini menjadi organisasi non profit yang manifestonya telah diikuti oleh 28 negara termasuk di Indonesia yang berdiri dengan nama Indonesia’s Sketchers pada tahun yang sama.

Manifesto Urban Sketch 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 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 penggeraknya adalah lulusan pendidikan arsitektur, seni rupa dan desain.

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. Campanario menyatakan dengan jelas relasi ini dengan mengharuskan penggambar sketsa menuliskan lokasi, tanggal pembuatan hingga catatan mengenai lokasi tersebut pada lembar karya. 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.

Manfaat sketsa urban dalam pendidikan DKV secara lebih detail dapat dilihat di dalam tabel berikut:

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

Manifesto Sketsa Urban	Manfaat	Penerapan di 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, concept art, 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 (<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 berkaryanya.	<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: Dokumentasi Penelitian Pribadi).

Perkembangan sketsa urban pada saat ini yang mempertemukan banyak pelaku dengan latar belakang pendidikan dan profesi yang berbeda secara tidak langsung mawadahi pertukaran informasi yang sekaligus menjadi transformasi pengetahuan, seperti teknik dasar menggambar, pengetahuan alat dan bahan, hingga konteks sosial budaya terkait obyek yang digambar. Situasi ini menjadi oase bagi dunia pendidikan DKV yang memerlukan sumber pengetahuan lintas disiplin.



Gambar 2. Hasil sketsa suasana karya mahasiswa kelas Gambar Dasar.

Sumber: Prodi DKV IKJ

Hasil studi yang diharapkan dapat dimiliki oleh mahasiswa dengan mendalami sketsa sebagai proses dalam perancangan karya dan sketsa sebagai karya yang mandiri dengan membiasakan latihan baik dalam tugas mau pun 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.
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, 7:2015). Keterampilan memahami komposisi ini pun termasuk memilah obyek mana saja yang perlu digambar, sehingga fokus pada obyek yang digambarnya.
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.
4. Kordinasi 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 dikarenakan obyek yang tidak sengaja berpose atau bergerak atas permintaan dan situasi penggambar sketsa di ruang publik yang terbatas.

SIMPULAN

Riset yang telah dilakukan telah menunjukkan hasil yang signifikan. Manifesto sketsa urban 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. Usaha menjelaskan sketsa secara definitif ini tentu masih perlu dikaji kembali dalam penelitian lain demi mencapai cakupan yang utuh.

DAFTAR PUSTAKA

- Bacher, H. P. (2015). *Sketchbook: Composition Studies for Film*. Laurence King Publishing.
- Budjono, B. (2012). *Seni Rupa Indonesia dalam Kritik dan Esai* (A. Wicaksono, Ed.). Dewan Kesenian Jakarta.
- Edwards, B. (2002). *The New Drawing on the Right Side of the Brain*. Most Tarcher.
- Kraus, W. (2012). *Raden Saleh: Awal Seni Lukis Modern Indonesia*. Goethe Institut Indonesien.
- Mesra, M. (2014) Pengaruh Beberapa Mata Kuliah Dasar- Dasar Menggambar Terhadap Menggambar Model. *Jurnal Bahas Unimed*, 25(4)
- Nugraha, D.(2021). *Peran Agen Sosial Dalam Membangun Komunitas Kamis Sketsa Galeri nasional Indonesia 2017-2020*. Pascasarjana Institut Kesenian Jakarta. Jakarta
- Saptari, S. (Ed.). (2022). *Sultan Agung dalam Goresan S.Sudjojono*. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Sudaryono. (2021). *Metodologi Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan Mix Method* (2nd ed.). Rajawali Press.
- Yangni, S. (2014). *Sketsa Haptik: Jejak Sketsa dalam Seni Lukis Indonesia*. Penerbit Gang Kabel.
- Vision & Values. (2022, April 20). <https://urbansketchers.org/who-we-are/>