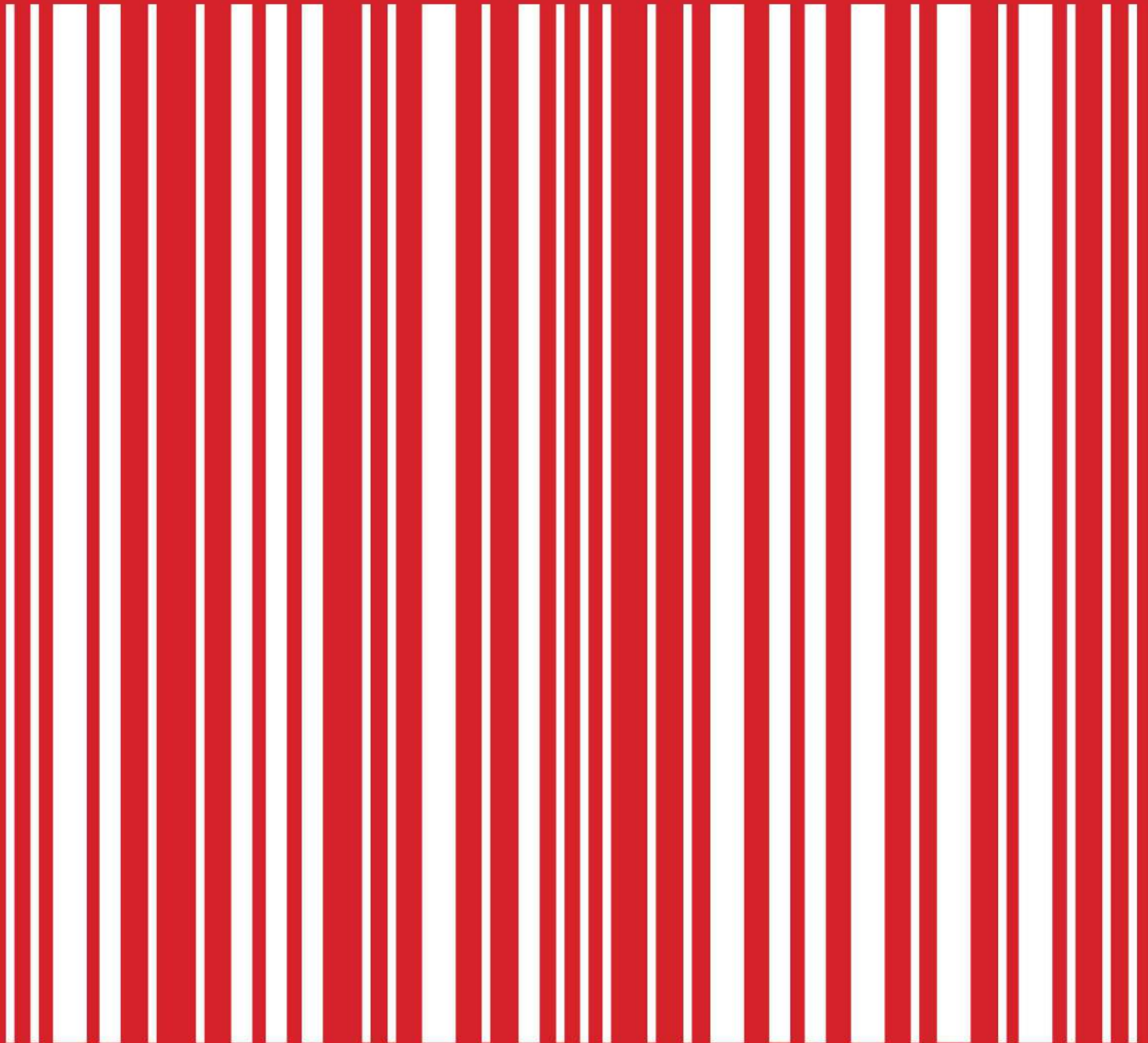




Jurnal Dimensi DKV

seni rupa dan desain

Vol. 6 No. 2 - Oktober 2021



Dimensi
DKV

Volume
6

Nomor
2

Halaman
127 - 248

Jakarta
Oktober 2021

p-ISSN: 2502-7425
e-ISSN: 2549-7766

J u r n a l
Dimensi DKV
seni rupa dan desain



Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti

ISSN: 2502-7425

Jurnal **Dimensi DKV** seni rupa dan desain

Penanggung Jawab

Dekan FSRD-Universitas Trisakti

Penasehat

Ketua Pusat Studi
Reka Rancang Visual dan Lingkungan

Pemimpin Redaksi

Elda Franzia

Redaksi Penyelia/Editor

Indralaksmi

Sekretariat

Erna Meiliana

Tataletak

Jhon Paredes

Alamat Redaksi

Fakultas Seni Rupa dan Desain
Universitas Trisakti
Kampus A Gedung P, Lantai 2
Jl. Kyai Tapa No. 1, Grogol
Jakarta 11440

Telp.5663232, ext 8254-8255

Fax.5636713

e-mail: jurnaldimensidkv@trisakti.ac.id

e-mail: psdkvusakti@gmail.com

website: www.jurnaldimensifsrds.trisakti.ac.id

Puji syukur kehadiran Allah SWT. kami ucapkan, dengan terbitnya Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain edisi vol.6 No.2 - Oktober 2021 juga atas kerjasama antara Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan dengan Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti.

Dalam dunia pendidikan tinggi saat ini jurnal merupakan salah satu bagian yang penting, terutama terkait dengan peraturan pemerintah tentang kewajiban menulis dalam jurnal terutama bagi dosen, mahasiswa S2 dan S3. Jurnal Dimensi DKV merupakan sumber referensi dan sarana publikasi penelitian keilmuan desain komunikasi visual. Untuk itu Jurnal Dimensi DKV ini tetap berusaha lebih menampilkan tulisan-tulisan mengenai desain komunikasi visual dan fotografi dengan segala fenomenanya. Dengan tersusunnya jurnal ini, semoga dapat memberikan manfaat dan memperluas wawasan terkait dengan desain komunikasi visual.

Demi meningkatkan kualitas Jurnal Dimensi DKV Seni Rupa dan Desain Universitas Trisakti, kritik dan saran yang konstruktif sangat kami harapkan sebagai upaya perbaikan dan pembaharuan kedepannya. Jurnal Dimensi DKV ini juga dapat dibaca ataupun diunduh melalui e-jurnal yang sudah terindeks Portal Garuda, Google Scholar, dan One Search Indonesia.

Ucapan terima kasih kami sampaikan kepada Pusat Studi Reka Rancang Visual dan Lingkungan, Tim Dewan Riset Fakultas, Ka UPT Perpustakaan dan tentunya para penulis yang telah mengirimkan artikelnya, sehingga Jurnal ini dapat diterbitkan.

Redaksi

Daftar Isi

III Pengantar Redaksi

IV Daftar Isi

127-142 Relevansi Pembelajaran Mata Kuliah Gambar Eksploratif Dengan Konteks DKV

Yosua Reydo Respati, D. Adikara Rachman

143-160 Analisis *Storytelling* Berbasis Transmedia Pada *IP* Karakter *Hypnosis MIC*

Ika Resmika Andelina, Rike Soewandi

161-178 Analisis *Brand Activation* Experiential Logo Gojek Tahun 2019

Yana Erlyana, Shierly Everlin

179-202 Perancangan Aplikasi Informasi Warisan Budaya Megalitik

Studi Kasus: Pasemah Megalitik Sumatera

Santo Tjhin, Rahmadia Putri

203-214 Perancangan Kampanye Sosial “Bersih Cekatan” Untuk Menjaga Kebersihan Benda Guna Pencegahan Covid-19 di Desa Kepuhkiriman

Aryo Bayu Wibinsono, Dionisius Demosisko Krisnanda, Nurul Febiana,
Anjeli Gregita Kristianto, Falah Raka Sakti Pratama, Karnedy Saputro, Viki Darono

215-228 Psikologis Pada *Gamers* Ketika Memainkan *Survival Horror Game* “Dreadout”

Alika Salsabila Marwanto, Wegig Murwonugroho

229-243 Proses Komunikasi *E-Mentoring* Pada Pembelajaran *Basic Drawing Virtual Studio*

Alexandra Ruth Santoso

244 Ucapan Terima Kasih kepada Mitra Bestari

245-247 Petunjuk Pengiriman Artikel

RELEVANSI PEMBELAJARAN MATA KULIAH GAMBAR EKSPLORATIF DENGAN KONTEKS DKV

Yosua Reydo Respati, D. Adikara Rachman^{*)}

Abstract

The Relevance of Explorative Drawing Course Learning with Visual Communication Design Context. Drawing in Visual Communication Design disciplines is an important basic knowledge and skill to building visual thinking logic. Explorative Drawing course in DKV FSRD USAKTI provides how to build multi-perceptual thinking, learning various visual approach possibilities, and hone artistic skill. Through visual experimentation, students are guided to processing basic visual elements and to applied the design principles. This research aims to formulate the relevance of learning in the Explorative Drawing course with VCD context. The research is an action research based on 2016 curriculum, uses descriptive-qualitative methods with formalism study and S.W.O.T analysis to mapping learning outcomes and formulate recommendations for evaluating the syllabus and learning methods. The result of the research shows that learning in Explorative Drawing course is able to provide students with basic knowledge of visual thinking which required to think and act creatively, and relevant to the dynamics of VCD practice in the future.

Keywords: drawing, explorative, VCD, relevance, learning

Abstrak

Relevansi Pembelajaran Mata Kuliah Gambar Eksploratif dengan Konteks DKV. Menggambar dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual merupakan pengetahuan dan keterampilan dasar yang penting dalam membangun logika berpikir visual. Mata kuliah Gambar Eksploratif pada program studi DKV FSRD USAKTI mengajarkan bagaimana membangun cara berpikir multipersepsi, mencoba berbagai kemungkinan pendekatan visual, dan mengasah kepekaan artistik. Melalui eksperimentasi visual, mahasiswa dibimbing untuk mengolah elemen dasar rupa dan mengaplikasikan prinsip-prinsip desain. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan relevansi pembelajaran pada mata kuliah Gambar Eksploratif dalam konteks DKV. Penelitian ini merupakan suatu *action research* dari kurikulum 2016 yang menggunakan metode deskriptif-kualitatif dengan metode analisis formalisme dan S.W.O.T untuk menilai capaian pembelajaran dan merumuskan rekomendasi untuk evaluasi materi dan perluasan metode pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan capaian pembelajaran yaitu pemahaman dasar visual yang diperkaya oleh berpikir kemungkinan serta bertindak responsif dan dibuktikan dalam bentuk karya tugas. Capaian pembelajaran pada mata kuliah Gambar Eksploratif dipandang relevan dengan dinamika praktik DKV di waktu yang akan datang.

Kata kunci: gambar eksploratif, DKV, relevansi, pembelajaran

^{*)} Dosen, Program Studi DKV, FSRD Universitas Trisakti
e-mail: reydorespati@trisakti.ac.id

Pendahuluan

Menggambar merupakan pengetahuan dan kemampuan dasar yang penting untuk menunjang visualisasi ide secara artistik dan penyampaian pesan yang efektif pada keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV). Menggambar menjadi kemampuan yang wajib dipelajari oleh mahasiswa DKV tingkat dasar. Menurut Affandi (Saiful Haq, 2008) menggambar merupakan perwujudan bayangan angan-angan ataupun suatu pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang diinginkan. Perwujudan tersebut dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan sederhana. Menggambar adalah aktivitas mental untuk membentuk imaji/gambar untuk menyampaikan gagasan, ide, serta simbol sebagai salah satu bentuk ekspresi menggunakan berbagai teknik dan media yang beranekaragam. Maka dapat disimpulkan bahwa menggambar tidak hanya merupakan aktivitas motorik/fisik, melainkan juga melibatkan kognitif/mental.

Gambar Eksploratif merupakan mata kuliah (MK) yang baru dijalankan di program studi DKV FSRD USAKTI pada tahun akademik 2016/2017. Melalui pendekatan eksperimental mahasiswa dibimbing untuk terbiasa melihat berbagai sudut pandang, untuk membuka sejumlah kemungkinan dalam penyelesaian masalah. Pendekatan ini berkaitan dengan cara berpikir desain (*design thinking*) yang diperluas menjadi berpikir kemungkinan, di mana mahasiswa dituntut untuk memiliki kreativitas dalam mencari berbagai kemungkinan sebelum menentukan strategi solusi komunikasi visual yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertolak dari perancangan silabus hingga diimplementasikan di kelas selama satu semester kemudian dipraktikkan kembali di semester lain. Pendekatan menggambar pada kajian ini merujuk pada aktivitas gambar sebagai ekspresi subjektif personal, bukan dalam pendekatan gambar instrumental.

Landasan pemikiran perancangan silabus MK Gambar Eksploratif merujuk pada sejarah seni rupa dan desain, khususnya gerakan Dadaisme, Futurisme, Ekspresionisme, *Punk*, *Grunge*, dan gerakan lainnya yang berorientasi pada pendekatan eksperimental. Kafkas (2015) menekankan pentingnya fondasi sudut pandang seni rupa pada pendidikan dasar desain agar mahasiswa dapat mengembangkan potensi artistiknya dan mampu menciptakan ciri khas pada karya desainnya. Eksplorasi teknis dan cara berpikir pada gerakan seni rupa menjadi variabel penting dalam perancangan silabus MK Gambar Eksploratif yang mewadahi peran perasaan, intuisi, spontanitas, dan ekspresi personal pada perancangan karya.

Hipotesa penelitian ini adalah pemahaman mahasiswa mengenai peran gambar dan fungsi gambar dapat semakin diperluas apabila cara berpikir kemungkinan visual diberikan secara bersamaan. Oleh karena ada pengulangan di semester yang berbeda maka capaian pembelajaran dilihat sebagai pola. Terdapat variabel penyerta yang diantisipasi yang dapat mempengaruhi jawaban hipotesa yaitu perbedaan kemampuan teknis, kecepatan memahami materi, dan inisiatif di setiap individu mahasiswa, di pihak tim pengajar yaitu derajat pengetahuan tentang bagaimana materi ajar disampaikan dalam suatu metode. Dengan demikian peran dua partisipan

tersebut adalah penentu bagaimana mata kuliah Gambar Eksploratif menjadi relevan dengan konteks DKV. Melalui penelitian ini diharapkan memperoleh jawaban empiris-akademik dan menjadi rumusan untuk perbaikan materi dan metode ajar yang menguatkan cara berpikir mahasiswa di mata kuliah praktik lainnya di program studi DKV.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah pemahaman mahasiswa mengenai peran dan fungsi gambar dalam konteks DKV dapat semakin diperluas melalui pembelajaran pada MK Gambar Eksploratif?
2. Apa relevansi antara pembelajaran di mata kuliah Gambar Eksploratif dengan konteks DKV?

Penelitian ini bertujuan untuk membangun argumentasi dari identifikasi masalah, yaitu:

1. Menganalisis materi, metode pembelajaran, dan hasil karya studi mahasiswa di MK Gambar Eksploratif untuk mengevaluasi capaian pembelajaran.
2. Membuktikan relevansi pembelajaran MK Gambar Eksploratif dengan keilmuan desain di program studi DKV.

Metode

Penelitian ini sebagai *action-research* menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Merujuk pada tiga konsep utama penelitian kualitatif yang dikemukakan oleh Tracy (2013), yaitu refleksivitas-diri, konteks, dan deskripsi-tebal. Konsep refleksivitas-diri memungkinkan peneliti mempertimbangkan pengalaman, pandangan dan perannya sebagai pengajar dan instruktur, khususnya dalam mengajar MK Gambar Eksploratif dalam memahami permasalahan dan tujuan penelitian. Penelitian ini ditempatkan dalam ranah *educational research* dalam konteks Desain Komunikasi Visual dilihat dari sudut pandang pendidikan seni rupa dan desain.

Konsep deskripsi-tebal bertujuan untuk mengaitkan konteks dengan tindakan, menentukan variabel-variabel yang menentukan tindakan, dan menganalisis perubahan dan perkembangan tindakan. Variabel dalam penelitian ini yaitu sampel karya mahasiswa MK Gambar Eksploratif tahun akademik 2019/2020 dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) MK Gambar Eksploratif tahun 2019.

Pengumpulan data primer diperoleh melalui wawancara dengan mahasiswa sebagai responden dan diskusi antar tim peneliti. Data sekunder diperoleh dari analisis RPS MK Gambar Eksploratif tahun 2019, observasi dan analisis sampel karya tugas mahasiswa tahun akademik 2019/2020, dan studi pustaka dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan topik pembahasan penelitian.

Metode analisis pada penelitian ini dibagi menjadi dua tahapan:

1. Analisis Formalisme Karya Studi Mahasiswa
Analisis formalisme digunakan untuk menganalisis karya tugas mahasiswa. Pada tahap ini akan dijabarkan variasi eksplorasi elemen dasar rupa dan implementasi prinsip desain pada karya tugas mahasiswa mata kuliah Gambar Eksploratif. Analisis formalisme

melepaskan konteks narasi dan pemaknaan (*signification*) pada tahap analisis visual agar tidak dipengaruhi oleh hipotesa subjektif dari peneliti.

2. Analisis *S.W.O.T.* Silabus Gambar Eksploratif

Digunakan untuk mengidentifikasi tingkat keberhasilan capaian pembelajaran pada MK Gambar Eksploratif dan menganalisis relevansinya dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual. Pada tahapan ini peneliti mendeskripsikan keunggulan dan kelemahan materi dan metode pembelajaran, serta peluang dan ancaman yang perlu diantisipasi dalam pengembangan silabus MK Gambar Eksploratif.

Hasil dan Pembahasan

Metode pembelajaran pada mata kuliah Gambar Eksploratif mengimplementasikan *student center learning* di mana mahasiswa menjadi pelaku aktif dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Tim dosen berperan sebagai fasilitator yang membangun diskusi dalam kelas dan instruktur yang memberikan pendampingan dan demo eksplorasi pendekatan visual.

Metode penyampaian materi dikembangkan secara kondisional mempertimbangkan terdapat perbedaan karakteristik, latar belakang, kemampuan teknis, dan pengalaman mahasiswa. Tujuannya adalah untuk membangun kesetaraan antarindividu, membangun komunikasi yang terbuka, membangun kepercayaan antara mahasiswa dan dosen, dan antarmahasiswa, serta membuka partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Metode penyampaian materi terdiri dari 4 tahapan sebagai berikut:

1. *Ice Breaking*

Pada tahap awal tim dosen membangun suasana kelas yang cair dan menyenangkan. *Ice breaking* dilakukan dengan merancang permainan (*games*) yang berkaitan dengan tema bahasan tiap pertemuan. Berapa contoh *games* di antaranya: *blind drawing* dan *continious line*; menggambar tanpa melihat kertas yang bertujuan untuk pemanasan motorik. *Ice breaking* bertujuan untuk membangun suasana belajar yang santai dan membangun kepercayaan antara dosen dan mahasiswa dan antar mahasiswa. Pada tahap ini tim dosen dan mahasiswa terlibat dalam praktik visual bersama-sama.

2. *Building Interest*

Building interest bertujuan untuk membangun perhatian mahasiswa terhadap materi perkuliahan. *Building interest* disampaikan melalui *storytelling*, membahas contoh karya, dan gambaran pengaplikasian proyek yang dikerjakan pada karya desain grafis dan multimedia. Pada tahap ini tim dosen menekankan pentingnya proses eksperimen dalam berkarya dengan tidak menetapkan standar bagus-jelek dan salah-benar agar mahasiswa memiliki keberanian untuk mencoba berbagai kemungkinan.

3. *Basic Knowledge*

Tim dosen menyampaikan latar belakang, tujuan dan manfaat pembelajaran, dan relevansinya dengan keilmuan DKV. Pengetahuan dasar diperoleh mahasiswa melalui praktik, pembahasan karya studi, diskusi dan tanya jawab. Membangun logika berpikir

visual menjadi kunci utama dalam pembelajaran MK Gambar Eksploratif.

4. *Hands on Experience*

Mahasiswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman proses berkarya secara langsung. Tim dosen tidak hanya memberikan instruksi tapi juga ikut mengerjakan karya yang dikerjakan mahasiswa. Evaluasi karya studi dilakukan disetiap akhir sesi perkuliahan untuk memetakan potensi mahasiswa. *Hands on Experience* bertujuan untuk membangun pengalaman secara langsung melalui praktik.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

1. Definisi Menggambar Eksploratif

Menggambar merupakan kegiatan menuangkan persepsi visual ke dalam media gambar, Ching (2002) menjelaskan bahwa menggambar adalah membuat guratan di atas sebuah permukaan yang secara grafis menyajikan kemiripan terhadap sesuatu. Proses menyalin ini memang mudah dan merupakan aksi ampuh bagi manusia untuk membuat suatu ekspresi visual. Walaupun semua itu berakar kuat dalam kemampuan kita untuk melihat, menggambar tidak pernah membuat kita mempersepsikan apa yang terlihat sebagai realitas di luar sana dan visi yang ada di dalam pikiran kita.

Muharam E. dan Warti Sudaryati (1992) menjelaskan pada hakikatnya menggambar adalah penyajian ilusi optik atau manipulasi ruang dalam bidang datar dua dimensi. Edgar Degas seniman Impresionisme abad-19 berpendapat menggambar adalah ekspresi yang langsung dan spontan dari seorang seniman dan merupakan sebuah bentuk tulisan yang mengungkap kepribadian seniman yang membuatnya. Berbagai definisi di atas merupakan pengayaan rujukan teori bagi penulis untuk memahami praktik menggambar dari berbagai sudut pandang. Berdasarkan wawancara dengan Adikara R. (2019), menggambar merupakan aktivitas mental yang dituangkan melalui medium visual secara artistik, yang bertujuan untuk menyampaikan gagasan.

Peneliti mendefinisikan Gambar Eksploratif sebagai berikut: “menggambar dengan pendekatan eksperimental untuk mengolah elemen dasar rupa menggunakan berbagai teknik dan media baik konvensional maupun non-konvensional yang bertujuan untuk membangun pengalaman artistik dan mengasah kepekaan rasa”. Eksperimental menjadi kata kunci utama yang berarti mencoba berbagai kemungkinan, tidak dibatasi penilaian benar-salah, dan berdasarkan pengalaman praktika secara langsung. Gambar eksploratif menjadi ruang untuk memahami dan mempraktikkan keluasaan kemungkinan dalam pendekatan menggambar (*practical knowledge*), serta mampu mengaplikasikannya pada karya DKV (*proportional knowledge*).

Definisi gambar eksploratif dikonstruksikan sebagai istilah akademik yang didasari oleh kajian ilmiah, dan pembuktian riil melalui karya studi mahasiswa yang dapat diukur secara kualitatif dan kuantitatif. Peran gambar eksploratif adalah untuk mengakomodasi

faktor intuisi (*feeling*) sebagai motivasi menggambar, mengimbangi faktor rasional yang dibekali pada gambar bentuk/instrumental. Kafkas (2015) menekankan pentingnya keterkaitan antara seni rupa dengan disiplin ilmu desain agar dapat membangun pemahaman desain grafis yang memiliki karakter, unik, dan progresif. Pendekatan eksplorasi seni rupa menjadi fondasi dasar dalam gambar eksploratif agar mahasiswa dapat mengenal dan mengembangkan potensi artistiknya.

2. Elemen Dasar Rupa

Charlotte, dalam *Art, Design and Visual Thinking* (1995), menjabarkan elemen dasar rupa sebagai berikut:

the art of education

The Elements of Art
The building blocks of making art.

Line		A line is a path made by a moving point through space. It is one-dimensional and can vary in width, direction, and length.
Shape		Shapes are flat, enclosed areas that are two-dimensional (length and height). Artists use both geometric and organic shapes.
Color		Color is perceived by the way light reflects off a surface. There are three properties of color: hue (color name), intensity (strength/purity), and value (lightness and darkness).
Value		Value describes the lightness or darkness of a surface.
Texture		Texture describes the surface quality of an object. Artists use both actual texture (how things feel) and implied texture (how things look like they feel).
Space		Space is used to create the illusion of depth within an artwork. It can also refer to the positive and negative space between, around, or within objects.
Form		Forms are three-dimensional (length, width, height) and can be viewed from many angles. Forms have volume and take up space.

The Art of Education | www.theartofed.com

Gambar 1. Elemen Dasar Rupa Sebagai Bahan Dasar Untuk Menghadirkan Karya Visual
(Sumber: www.theartofed.com, diakses pada 2021)

Titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan ruang merupakan elemen dasar rupa yang digunakan sebagai bahan dasar untuk dieksplorasi. Di tahap awal mahasiswa diberikan pemahaman mengenai hakikat dasar yang mencakup: sifat karakteristik, dan variasi dari tiap elemen. Menggunakan contoh visual, diskusi dan melalui praktik bersama, mahasiswa membangun pemahaman dan logika dari tiap elemen dasar rupa.

3. Formalisme








Formalisme menurut Lisa Marder (2019) adalah pengetahuan tentang elemen-elemen seni dan prinsip-prinsip penyusunan seni dan desain sebagai dasar dari bahasa yang kita gunakan untuk berbicara tentang seni. Di mana unsur seni adalah alat visual yang digunakan seniman untuk membuat komposisi adalah garis, bentuk, warna, nilai, bentuk, tekstur, dan ruang. Prinsip seni merepresentasikan bagaimana seniman dan desainer

menggunakan elemen seni untuk menciptakan efek dan membantu menyampaikan maksud seniman. Prinsip seni dan desain adalah keseimbangan, kontras, penekanan, gerakan, pola, ritme, dan kesatuan.

Ketujuh prinsip penyusunan seni dan desain menurut Lisa Marder adalah sebagai berikut ini.

the art of education

The Principles of Design
The tools to plan and organize artwork

Balance		Balance is the distribution of visual weight in an artwork. The three types of balance are symmetrical (two sides are the same), asymmetrical (two sides are different but visually weighted equally) and radial (design emerges from center point).
Contrast		Contrast is the difference between elements in a composition. This can happen through a variety of elements such as value change, size difference, etc.
Emphasis		Emphasis is the creation of a focal point in an artwork. Emphasis draws the viewer's eye to particular areas of the artwork first.
Pattern		Pattern decorates the artwork with regularly repeated elements such as shapes or color.
Unity		Unity means that all elements within the artwork are in harmony. Variety within elements adds interest to the composition.
Movement		Movement is how the eye travels through an artwork. Movement can lead the viewer from one aspect to another within the composition.
Rhythm		Rhythm is the regular repetition of elements such as line, shape and forms to create interest and consistency.

The Art of Education | www.theartofed.com

Gambar 2. Prinsip-prinsip Desain, Digunakan Untuk Mengorganisir Elemen Dasar Rupa
(Sumber: www.theartofed.com, diakses pada 2021)

Desainer memutuskan prinsip desain apa yang ingin dia gunakan dalam karyanya. Meskipun seorang desainer mungkin tidak menggunakan semua prinsip desain dalam satu karya, prinsip-prinsip tersebut saling terkait dan penggunaan salah satunya akan sering bergantung pada yang lain. Misalnya, desainer saat membuat penekanan, desainer mungkin juga menggunakan kontras atau sebaliknya. Secara umum disepakati bahwa karya visual yang berhasil disatukan, sementara juga memiliki beberapa variasi yang diciptakan oleh area kontras dan penekanan; seimbang secara visual; dan mengarahkan pandangan pemirsa ke arah komposisi. Dengan demikian salah satu prinsip desain dapat mempengaruhi efek dan dampak yang lain.

4. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Gambar Eksploratif
Gambar Eksploratif merupakan mata kuliah dasar pada program studi DKV di FSRD USAKTI. Mata kuliah ini diajarkan untuk mahasiswa semester 1 dengan bobot 3 SKS, jumlah pertemuan 16 kali tatap muka.
 - a. Deskripsi mata kuliah
Melatih kepekaan dan keterampilan menggambar untuk merancang gambar sebagai

ungkapan pemikiran dan perasaan dengan penguasaan karakteristik berbagai teknik dan media. Bertujuan untuk memperluas perspektif dan kemungkinan dalam menghadirkan objek gambar melalui metode eksperimental (RPS MK Gambar Eksploratif, 2019).

b. Capaian Pembelajaran Lulusan:

- CPL-P.a: Mampu mengimplementasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual pada media perancangan visual. (High)
- CPL-KK.a: Mampu berkomunikasi menyampaikan konsep gagasan secara verbal dan visual. (Low)

c. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- CPMK1: Mampu memahami konsep gambar eksploratif yaitu eksperimentasi dan mencari kemungkinan visual. (CP.P1, CP.KU1)
- CPMK2: Mampu membuat studi eksperimen teknik dan media. (CP.KU1, CP.KU2)
- CMPK3: Mampu membuat komposisi elemen dasar visual menjadi karya. (CP.P3, CP.KU1, CP.KU7, KK.a)

d. RPS Mata Kuliah Menggambar Eksploratif (2019)

Tabel 1. RPS Mata Kuliah Menggambar Eksploratif
(Sumber: Respati, 2019)

Sesi	Sub-CPMK (Kemampuan Akhir yang Di-harapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Mampu membuat eksperimen elemen dasar rupa (titik, garis, bentuk, warna, dan tekstur) melalui pendekatan emosional / intuitif. (CPMK1.a)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Pendekatan visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Membangun kepekaan artistik dengan mengolah elemen dasar rupa	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
2.	Mampu memahami karakteristik alat dan medium gambar melalui eksperimentasi. (CPMK2.a)						
3.							

4.	Mampu membuat eksperimen elemen dasar rupa (titik, garis, bentuk, warna, dan tekstur) melalui pendekatan rasional. (CPMK1.b)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Pendekatan visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Membangun kepekaan artistik dengan mengolah elemen dasar rupa	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
5.	Mampu memahami karakteristik alat dan medium gambar melalui eksperimentasi. (CPMK2.a)						
6.	Mampu membuat abstraksi objek secara bertahap. (CPMK1.c)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Pendekatan visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Memahami tahapan proses transformasi visual	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
8.	Ujian Tengah Semester						20%
9.	Mampu membuat karya eksperimental dengan teknik kolase. (CPMK2.b)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Mix-media 5. Komposisi visual 6. Pendekatan visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Berpikir mencari kemungkinan dalam pendekatan visual dan teknis	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
10.	Mampu membuat karya eksperimental dengan teknik <i>mix-media</i> . (CPMK2.c)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Mix-media 5. Komposisi visual 6. Pendekatan visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Berpikir mencari kemungkinan dalam pendekatan visual dan teknis	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
11.							
12.	Mampu membuat karya dengan komposisi simetris dan asimetris. (CPMK3.a)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Pendekatan visual 5. Komposisi visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Membangun kepekaan merancang komposisi	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
13.							

14.	Mampu mengaplikasikan elemen dasar rupa menjadi komposisi karya yang terencana. (CPMK3.b)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Pendekatan visual 5. Komposisi visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Memahami proses kerja desain	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
15.							
16.	Ujian Akhir Semester						30%

d. Referensi RPS

1. Seddon, Tony. 2014. *Twentieth Century Design*. Ontario: Quid Publishing
2. Betti, Claudia. Sale, Teel. 1997. *Drawing: A Contemporary Approach*. USA: Harcourt Brace
3. Rose, Gillian. 2001. *Visual Methodologies*. London: SAGE Publication Ltd

Pembahasan 1: Eksplorasi Elemen Titik dan Garis (Pertemuan 1 – 3)

Pada pertemuan awal mahasiswa dibimbing untuk mengenal elemen dasar titik dan garis. Menggunakan tabel matriks yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran MK Gambar Eksploratif. Variabel yang mempengaruhi eksperimen adalah arah, tekanan, repetisi, teknik dan media yang digunakan. Karya studi dibuat menggunakan berbagai media seperti pensil (2b-8b), *ballpoint*, pensil warna, krayon, spidol, dan lainnya. Teknik yang digunakan antara lain *continuous line*, *arsir*, *dotting*, *connecting the dots*. Dengan mengenal berbagai media mahasiswa membangun pengalaman untuk mengenal karakteristik media. Elemen warna dikenalkan sebagai pengantar untuk pembahasan materi selanjutnya dan berintegrasi dengan pemahaman pada mata kuliah Studi Warna.



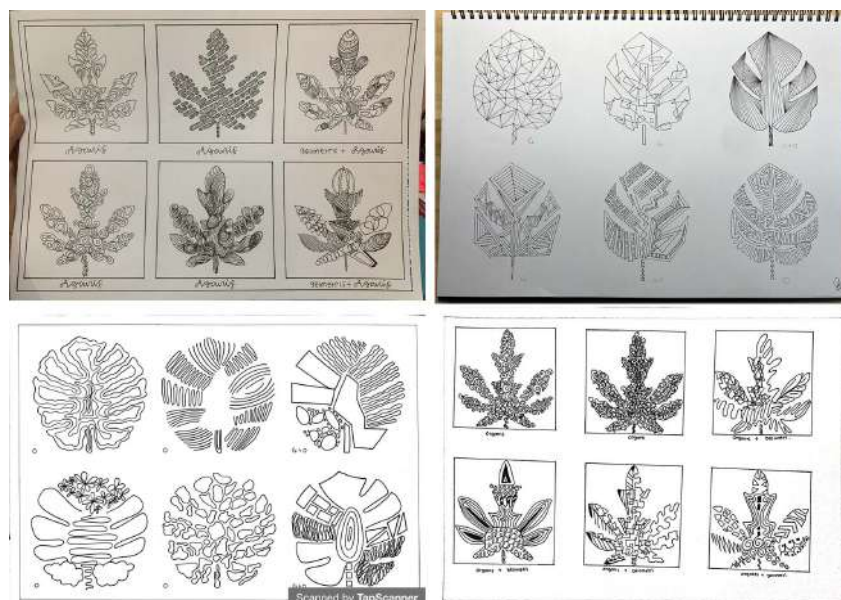
Gambar 3. Eksplorasi Garis: Arah, Tekanan, dan Repetisi, Karya Tugas Mahasiswa MK Gambar Eksploratif (Sumber: Respati, 2021)

Gambar 3 menunjukkan beberapa hasil eksperimen mahasiswa dalam menghadirkan elemen garis. Berbagai logika dasar cara menghadirkan garis dikenalkan ke mahasiswa, antara lain:

- Garis dimulai dari titik yang mempunyai arah, jarak, dan massa (ketebalan)
- Orientasi arah: vertikal, horizontal, diagonal, radial, spiral, *zig-zag*
- Repetisi: pengulangan dan penumpukan susunan garis dapat membangun ilusi jarak, ketebalan, dan gerak.

Pembahasan 2: Eksplorasi Elemen Bentuk (Pertemuan 4 – 5)

Pada proyek ini mahasiswa dibimbing untuk mengenal elemen dasar bentuk/bidang. Kategori bentuk dapat dibagi menjadi dua yaitu (1) berdasarkan struktur bentuk (geometris, organis, dan gabungan), dan (2) berdasarkan ruang 2 dimensional dan 3 dimensional. Pendekatan berpikir visual pada MK Gambar Eksploratif adalah abstrak (non-figuratif) dan figuratif. Materi pembahasan elemen bentuk pada MK Gambar Eksploratif merupakan pengayaan dari sudut pandang MK Gambar Bentuk.



Gambar 4. Eksplorasi Bentuk: Organik dan Geometris, Menerapkan Prinsip Desain *Pattern*, *Repetition*, dan *Synchrony*, Karya Tugas Mahasiswa MK Gambar Eksploratif
(Sumber: Respati, 2021)

Eksplorasi struktur yang dikenalkan pada proyek ini antara lain:

- Bentuk dibangun dari pertemuan/persinggungan antar garis.
- Bentuk geometris cenderung memiliki struktur yang teratur (matematis).
- Bentuk organik memiliki kecenderungan struktur melengkung.
- Repetisi bentuk yang terstruktur dapat membangun pola/*pattern* baik secara teratur maupun acak.

Pembahasan 3: Eksplorasi Elemen Warna dan Tekstur (Pertemuan 6-8)

Eksplorasi warna pada MK. Gambar Eksploratif merupakan implementasi dari materi MK Studi Warna. Mahasiswa dikenalkan dengan ciri-ciri fauvistik, yaitu memilih komposisi warna

berdasarkan intuisi dan preferensi personal tanpa mempertimbangkan relasi antarwarna dalam sudut pandang teori warna. Melalui pendekatan ini mahasiswa diajak untuk membangun kepercayaan diri terhadap pilihan yang ditentukan dan memperluas sudut pandang mengenai teori warna yang baku.

Pendekatan eksplorasi tekstur menggunakan berbagai teknik dan media baik konvensional maupun non-konvensional. Mata kuliah Nirmana Datar menjadi relevan dengan eksplorasi elemen tekstur di MK Gambar Eksploratif. Mahasiswa diberi keleluasaan untuk memanfaatkan objek di sekitar, barang bekas, dan media lainnya yang bukan alat menggambar konvensional. Kebebasan bereksperimen memberikan sudut pandang mengenai luasnya kemungkinan cara dalam mengolah visual, tidak takut mencoba, dan mengenal kreativitas melalui praktik langsung.

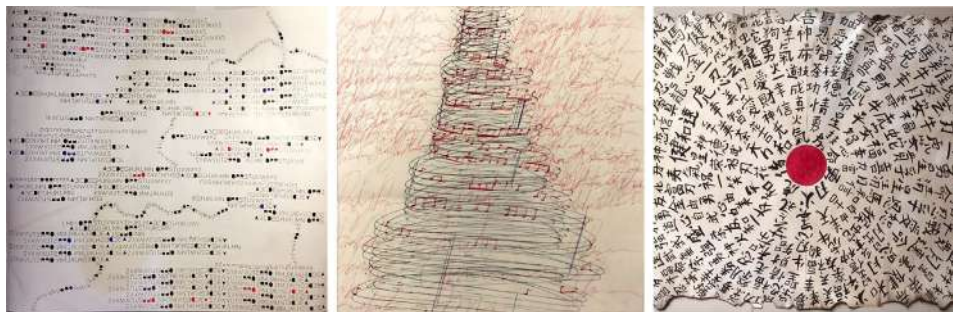


Gambar 5. Eksplorasi Teknik dan Media Non-Konvensional, Karya Tugas Mahasiswa MK Gambar Eksploratif
(Sumber: Respati, 2021)

Gambar 5 menunjukkan teknik non-konvensional pada beberapa hasil karya studi mahasiswa dalam eksplorasi warna dan tekstur. Mahasiswa menggunakan teknik cap dengan jari, tangan, kardus, benang, barang bekas, sampah, dan lainnya untuk menghadirkan warna dan tekstur. Keberanian mahasiswa mencoba teknik dan media non-konvensional seperti membakar kertas dan menggunakan cahaya untuk menghadirkan warna menunjukkan pencapaian kreatif yang penting untuk dipupuk. Pada proyek ini mahasiswa dikenalkan dengan prinsip desain *pattern*, *gradation*, dan *repetition*. Relevansi pembelajaran proyek ini dengan keilmuan DKV adalah menanamkan pentingnya untuk memiliki berbagai sudut pandang dan mencari berbagai kemungkinan pemecahan masalah.

Pembahasan 4: Eksplorasi Komposisi Visual (Pertemuan 9-11)

Tujuan pembelajaran pada pertemuan 9-11 adalah untuk mengasah kepekaan artistik menyusun berbagai elemen dasar rupa menjadi komposisi karya. Contoh karya studi mahasiswa pada gambar 9 menunjukkan eksplorasi teks sebagai elemen visual yang dihadirkan menjadi komposisi terencana. Teks yang dihadirkan tidak membangun sebuah kata atau kalimat yang memiliki makna, juga tidak mengutamakan tingkat keterbacaan, namun lebih digunakan sebagai elemen visual. Teks dilihat sebagai titik, garis, dan warna yang mempunyai arah dan massa. Pada proyek ini mahasiswa dikenalkan dengan elemen teks pada karya desain yang nantinya akan diperdalam pada mata kuliah Tipografi. Karya seni dan desain grafis periode Dada, Futurisme, *Punk*, dan *Grunge* digunakan sebagai rujukan materi pada pembelajaran pertemuan 9-11.



Gambar 6. Eksplorasi Teks Sebagai Elemen Visual, Variasi Arah: Diagonal, Horizontal, Diagonal, dan Radial Karya Tugas Mahasiswa MK Gambar Eksploratif
(Sumber: Respati, 2021)

Gambar 6 bagian kiri memperlihatkan eksplorasi komposisi dengan arah horizontal diagonal, pada karya bagian tengah menggunakan orientasi arah vertikal dan horizontal, sedangkan pada gambar sebelah kanan menggunakan orientasi arah radial. Dengan mengenal berbagai orientasi arah mahasiswa memahami bahwa desain dapat membangun kesan gerak pada bidang yang statis. Mahasiswa juga dikenalkan dengan pendekatan gestural, yaitu teknik mengolah visual dengan melibatkan gerak tubuh secara aktif. Posisi badan dan gerak badan turut mempengaruhi elemen visual yang dihadirkan.

Pada proyek ini mahasiswa dikenalkan dengan berbagai prinsip desain dalam merancang komposisi seperti: *static*, *dynamic*, *symetry*, *asymetry*, dan *grouping*. Memahami berbagai cara membangun komposisi merupakan pengetahuan dasar yang akan menunjang keterampilan desain pada mata kuliah semester berikutnya seperti ilustrasi, fotografi, *book design*, *packaging design*, *web design*, dan mata kuliah merencana grafis & multimedia.

Pembahasan 5: Eksplorasi Teknik dan Media (Pertemuan 12-15)

Materi perkuliahan pertemuan 12-15 merupakan integrasi materi dari pertemuan 1-11, yaitu eksplorasi elemen dasar rupa dengan menerapkan prinsip-prinsip desain dalam merancang komposisi. Mahasiswa ditantang untuk berpikir kreatif, keputusan intuitif, dan mencoba berbagai kemungkinan pendekatan visual. Berbagai teknik dan media dikenalkan ke mahasiswa

melalui praktik, demo, dan pendampingan, di antaranya kolase, *cut & paste*, *mix-media*, dan teknik media non-konvensional. Kubisme sintetik, dan Dada menjadi rujukan pada proyek ini. Tujuan pembelajaran adalah untuk mengasah kepekaan artistik dan kreativitas. Kreativitas dalam perspektif MK Gambar Eksploratif diartikan sebagai kemampuan berpikir solutif mencari berbagai kemungkinan untuk mengatasi keterbatasan baik secara ide maupun teknis.



Gambar 7. Teknik Kolase dan *Mix-Media*, Karya Tugas Mahasiswa MK Gambar Eksploratif
(Sumber: Respati, 2021)

Karya studi yang dibuat mahasiswa tidak hanya memperlakukan gambar sebagai medium 2 dimensional, tapi juga sebagai medium 3 dimensional. Dalam mengolah elemen dasar rupa mahasiswa mampu menghadirkan tekstur menggunakan permukaan yang timbul (*embossed*), menghadirkan ruang melalui susunan objek yang ber-layer, dan memanfaatkan cahaya dan bayangan menjadi elemen visual. Mahasiswa dibekali untuk menguasai bidang gambar dengan berbagai format dan ukuran media (*portrait, landscape, rounded, series*).

Gambar 7 menunjukkan karya studi mahasiswa menggunakan teknik kolase dan *mix-media*. Mahasiswa melakukan eksplorasi onbjek figuratif dan non-figuratif untuk memperkaya perspektif dalam menggambar. Proyek pada pertemuan 12-15 menjadi bekal bagi mahasiswa untuk memiliki keberanian bereksperimen agar karya yang dirancang pada mata kuliah berikutnya tidak hanya mengikuti *template* dan menemukan *personal voice* melalui karya tiap mahasiswa.

Analisis *S.W.O.T* terhadap Silabus

Hasil analisis akan digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dan metode ajar untuk pengembangan silabus MK Gambar Eksploratif. Berdasarkan kajian diperoleh pemetaan menggunakan analisis *S.W.O.T.*, yaitu:

1. *Strenghts* (Kekuatan)
 - a. Metode pembelajaran dengan pendekatan bermain dan eksperimental mampu membangun minat mahasiswa untuk mengikuti materi perkuliahan dengan menyenangkan.
 - b. Kerja eksperimental memungkinkan mahasiswa untuk mewadahi berbagai pendekatan berpikir visual, teknik dan media karena tidak dikategorisasi oleh benar-salah, jelek-

bagus. Penilaian pada MK Gambar Eksploratif melihat dari keseluruhan proses karya studi mahasiswa.

- c. Keterlibatan tim dosen dalam pendampingan dengan ikut mengecek proyek memberikan motivasi bagi mahasiswa dan membangun kepercayaan antara dosen dan mahasiswa, dan antar mahasiswa.
 - d. Materi MK Gambar Eksploratif sebagai tantangan kreativitas bagi mahasiswa.
2. *Weaknesses* (Kelemahan)
 - a. Operasional silabus disiapkan untuk pertemuan tatap muka langsung dan berubah menjadi daring pada tahun 2020, sehingga metode pembelajaran mengalami penyesuaian.
 - b. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) membatasi interaksi langsung antar mahasiswa dan antara dosen dan mahasiswa.
 - c. PJJ mempengaruhi partisipasi aktif peserta belajar karena kendala teknis (sinyal, spesifikasi gawai, dll).
 3. *Opportunities* (Peluang)
 - a. Mahasiswa menjadi lebih eksploratif apabila silabus MK Gambar Eksploratif dipertajam ke arah pengaturan proporsional antara intuitif dan rasional.
 - b. Mahasiswa mampu menerapkan pengalaman pembelajaran di MK Gambar Eksploratif pada mata kuliah praktik lainnya.
 - c. Metode pembelajaran MK Gambar Eksploratif memiliki peluang untuk diaplikasikan pada mata kuliah lain.
 4. *Threats* (Ancaman)
 - a. Perubahan tim dosen dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.
 - b. Perubahan kurikulum dapat berdampak pada perubahan materi, metode, dan capaian pembelajaran mata kuliah.
 - c. Apabila metode eksperimental tidak dianggap relevan oleh mata kuliah lainnya.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisa disimpulkan 6 poin sebagai berikut:

1. Seni rupa dan desain merupakan dua disiplin keilmuan yang memiliki hubungan transimisi. Penting untuk memberikan perspektif bagi mahasiswa DKV bahwa seni dan desain tidak berjarak, melainkan saling memperkaya.
2. Perancangan karya yang melibatkan faktor emosi, perasaan (*feeling*), spontanitas, dan ekspresi personal penting untuk dibekali kepada mahasiswa DKV agar dapat merancang karya yang memiliki *personal voices*.
3. Pendekatan eksperimental dalam mengolah karya dapat membuka sudut pandang mahasiswa mengenai pentingnya mencoba berbagai kemungkinan dalam menentukan solusi.
4. Pembelajaran yang berorientasi pada proses melalui studi eksperimental memberikan keleluasaan bagi mahasiswa untuk berpikir dan bertindak kreatif.
5. Materi dan capaian pembelajaran pada MK Gambar Eksploratif memberi bekal kemampuan artistik yang mendukung capaian pembelajaran pada mata kuliah lainnya.
6. Pentingnya untuk membangun koordinasi antardosen di mata kuliah lainnya agar capaian

pembelajaran dapat bersinergi dan saling mendukung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Materi MK Gambar Eksploratif dinilai relevan dengan pembelajaran keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang membutuhkan keluasaan sudut pandang dan keberanian mencoba hal baru agar dapat merancang karya DKV yang unik, artistik, dan menunjukkan ciri khas desainernya. Aspek komunikasi pada MK Gambar Eksploratif tidak menjadi fokus utama karena tujuan pembelajaran pada mata kuliah ini adalah untuk mengasah kepekaan dan membangun pengalaman artistik. Pemahaman mengenai aspek komunikasi dalam DKV akan diperoleh mahasiswa melalui mata kuliah lainnya.

Mata Kuliah Gambar Eksploratif memberikan fondasi dasar dalam berpikir visual, praktik mengolah elemen visual dan mengasah kreativitas. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan silabus, materi dan metode pembelajaran pada MK Gambar Eksploratif di semester berikutnya, dan dapat diadaptasi oleh mata kuliah lainnya sesuai target capaian pembelajaran. Metode dan materi MK Gambar Eksploratif juga dapat diaplikasikan pada program kegiatan komunitas berbasis seni rupa dan desain sebagai *benchmark*. Bagi mahasiswa pendekatan gambar eksploratif dapat menjadi titik berangkat untuk merancang karya DKV yang *playful*, unik, dan artistik agar tidak terjebak dengan desain grafis yang bersifat generik/*template based*.

Referensi

- Ching, F.D.K. (2002). *Menggambar: Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Herawati, I. S. dan Iriaji. (1997). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud.
- Muharam E. & Warti Sudaryati. (1992). *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kafkas, Y., E. (2015). *Expression the Role of Drawing and Art Classes in Graphic Design Education*. Global Journal on Humanities and Sciences. (p 45-51)
- Saiful, Haq. (2008). *Jurus-jurus Menggambar & Mewarnai dari Nol*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press.
- Semiawan, Conny R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Sumartono. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Rand, Paul. (1993). *Design, Form, and Chaos*. New York: YALE University Press.
- Tracy, Sarah J. (2013). *Qualitative Research Methods*. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Walker, John A. (1989). *Design History and History of Design*. London: Pluto Press.

Sumber lain

- Marder, Lisa. (2018). <https://Elements and Principles for Characterizing Variation. Liveabout.com>, diakses pada 10 Juli 2021.
- Taylor, Janet. (2020). <https://theartofeducation.edu>, diakses pada 8 Juli 2021

Relevansi Pembelajaran Mata Kuliah Gambar Eksploratif dengan Konteks DKV

by Yosua Reydo R, D Adikara Rachman

Submission date: 17-Oct-2025 01:45PM (UTC+0700)

Submission ID: 2732203440

File name: mbelajaran_Mata_Kuliah_Gambar_Eksploratif_dengan_Konteks_DKV.pdf (4.02M)

Word count: 5224

Character count: 33566

1 RELEVANSI PEMBELAJARAN MATA KULIAH GAMBAR EKSPLORATIF DENGAN KONTEKS DKV

Yosua Reydo Respati, D. Adikara Rachman^{*)}

Abstract

The Relevance of Explorative Drawing Course Learning with Visual Communication Design Context. Drawing in Visual Communication Design disciplines is an important basic knowledge and skill to building visual thinking logic. Explorative Drawing course in DKV FSRD USAKTI provides how to build multi-perceptual thinking, learning various visual approach possibilities, and hone artistic skill. Through visual experimentation, students are guided to processing basic visual elements and to applied the design principles. This research aims to formulate the relevance of learning in the Explorative Drawing course with VCD context. The research is an action research based on 2016 curriculum, uses descriptive qualitative methods with formalism study and S.W.O.T analysis to mapping learning outcomes an formulate recommendations for evaluating the syllabus and learning methods. The result of the research shows that learning in Explorative Drawing course is able to provide students with basic knowledge of visual thinking which required to think and act creatively, and relevant to the dynamics of VCD practice in the future.

Keywords: drawing, explorative, VCD, relevance, learning

Abstrak

Relevansi Pembelajaran Mata Kuliah Gambar Eksploratif dengan Konteks DKV. Menggambar dalam keilmuan Desain Komunikasi Visual merupakan pengetahuan dan keterampilan dasar yang penting dalam membangun logika berpikir visual. Mata kuliah Gambar Eksploratif pada program studi DKV FSRD USAKTI mengajarkan bagaimana membangun cara berpikir multipersepsi, mencoba berbagai kemungkinan pendekatan visual, dan mengasah kepekaan artistik. Melalui eksperimentasi visual, mahasiswa dibimbing untuk mengolah elemen dasar rupa dan mengaplikasikan prinsip-prinsip desain. Penelitian ini bertujuan untuk merumuskan relevansi pembelajaran pada mata kuliah Gambar Eksploratif dalam konteks DKV. Penelitian ini merupakan suatu *action research* dari kurikulum 2016 yang menggunakan metode deskriptif-kualitatif dengan metode analisis formalisme dan *S.W.O.T* untuk menilai capaian pembelajaran dan merumuskan rekomendasi untuk evaluasi materi dan perluasan metode pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan capaian pembelajaran yaitu pemahaman dasar visual yang diperkaya oleh berpikir kemungkinan serta bertindak responsif dan dibuktikan dalam bentuk karya tugas. Capaian pembelajaran pada mata kuliah Gambar Eksploratif dipandang relevan dengan dinamika praktik DKV di waktu yang akan datang.

Kata kunci: gambar eksploratif, DKV, relevansi, pembelajaran

^{*)} Dosen, Program Studi DKV, FSRD Universitas Trisakti.
e-mail: reydorespati@trisakti.ac.id

1 Pendahuluan

Menggambar merupakan pengetahuan dan kemampuan dasar yang penting untuk menunjang visualisasi ide secara artistik dan penyampaian pesan yang efektif pada keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV). Menggambar menjadi kemampuan yang wajib dipelajari oleh mahasiswa DKV tingkat dasar. Menurut Affandi (Saiful Haq, 2008) menggambar merupakan perwujudan bayangan angan-angan ataupun suatu pernyataan perasaan/ekspresi dan pikiran yang diinginkan. Perwujudan tersebut dapat berupa tiruan objek ataupun fantasi yang lengkap dengan garis, bidang, warna, dan tekstur dengan sederhana. Menggambar adalah aktivitas mental untuk membentuk imaji/gambar untuk menyampaikan gagasan, ide, serta simbol sebagai salah satu bentuk ekspresi menggunakan berbagai teknik dan media yang beranekaragam. Maka dapat disimpulkan bahwa menggambar tidak hanya merupakan aktivitas motorik/fisik, melainkan juga melibatkan kognitif/mental.

Gambar Eksploratif merupakan mata kuliah (MK) yang baru dijalankan di program studi DKV FSRD USAKTI pada tahun akademik 2016/2017. Melalui pendekatan eksperimental mahasiswa dibimbing untuk terbiasa melihat berbagai sudut pandang, untuk membuka sejumlah kemungkinan dalam penyelesaian masalah. Pendekatan ini berkaitan dengan cara berpikir desain (*design thinking*) yang diperluas menjadi berpikir kemungkinan, di mana mahasiswa dituntut untuk memiliki kreativitas dalam mencari berbagai kemungkinan sebelum menentukan strategi solusi komunikasi visual yang efektif dan efisien. Penelitian ini bertolak dari perancangan silabus hingga diimplementasikan di kelas selama satu semester kemudian dipraktikkan kembali di semester lain. Pendekatan menggambar pada kajian ini merujuk pada aktivitas gambar sebagai ekspresi subjektif personal, bukan dalam pendekatan gambar instrumental.

Landasan pemikiran perancangan silabus MK Gambar Eksploratif merujuk pada sejarah seni rupa dan desain, khususnya gerakan Dadaisme, Futurisme, Ekspresionisme, *Punk*, *Grunge*, dan gerakan lainnya yang berorientasi pada pendekatan eksperimental. Kafkas (2015) menekankan pentingnya fondasi sudut pandang seni rupa pada pendidikan dasar desain agar mahasiswa dapat mengembangkan potensi artistiknya dan mampu menciptakan ciri khas pada karya desainnya. Eksplorasi teknis dan cara berpikir pada gerakan seni rupa menjadi variabel penting dalam perancangan silabus MK Gambar Eksploratif yang mewadahi peran perasaan, intuisi, spontanitas, dan ekspresi personal pada perancangan karya.

Hipotesa penelitian ini adalah pemahaman mahasiswa mengenai peran gambar dan fungsi gambar dapat semakin diperluas apabila cara berpikir kemungkinan visual diberikan secara bersamaan. Oleh karena ada pengulangan di semester yang berbeda maka capaian pembelajaran dilihat sebagai pola. Terdapat variabel penyerta yang diantisipasi yang dapat mempengaruhi jawaban hipotesa yaitu perbedaan kemampuan teknis, kecepatan memahami materi, dan inisiatif di setiap individu mahasiswa, di pihak tim pengajar yaitu derajat pengetahuan tentang bagaimana materi ajar disampaikan dalam suatu metode. Dengan demikian peran dua partisipan

tersebut adalah penentu bagaimana ¹ mata kuliah Gambar Eksploratif menjadi relevan dengan konteks DKV. Melalui penelitian ini diharapkan memperoleh jawaban empiris-akademik dan menjadi rumusan untuk perbaikan materi dan metode ajar yang menguatkan cara berpikir mahasiswa di mata kuliah praktik lainnya di program studi DKV.

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Apakah pemahaman mahasiswa mengenai peran dan fungsi gambar dalam konteks DKV dapat semakin diperluas melalui pembelajaran pada MK Gambar Eksploratif?
2. Apa relevansi antara pembelajaran di mata kuliah Gambar Eksploratif dengan konteks DKV?

Penelitian ini bertujuan untuk membangun argumentasi dari identifikasi masalah, yaitu:

1. Menganalisis materi, metode pembelajaran, dan hasil karya studi mahasiswa di MK Gambar Eksploratif untuk mengevaluasi capaian pembelajaran.
2. Membuktikan relevansi pembelajaran MK Gambar Eksploratif dengan keilmuan desain di program studi DKV.

Metode

Penelitian ini sebagai *action-research* menggunakan metode deskriptif-kualitatif. Merujuk pada tiga konsep utama penelitian kualitatif yang dikemukakan oleh Tracy (2013), yaitu reflektivitas-diri, konteks, dan deskripsi-tebal. Konsep reflektivitas-diri memungkinkan peneliti mempertimbangkan pengalaman, pandangan dan perannya sebagai pengajar dan instruktur, khususnya dalam mengajar MK Gambar Eksploratif dalam memahami permasalahan dan tujuan penelitian. Penelitian ini ditempatkan dalam ranah *educational research* dalam konteks Desain Komunikasi Visual dilihat dari sudut pandang pendidikan seni rupa dan desain.

Konsep deskripsi-tebal bertujuan untuk mengaitkan konteks dengan tindakan, menentukan variabel-variabel yang menentukan tindakan, dan menganalisis perubahan dan perkembangan tindakan. Variabel dalam penelitian ini yaitu sampel karya mahasiswa MK Gambar Eksploratif tahun akademik 2019/2020 dan Rencana Pembelajaran Semester (RPS) MK Gambar Eksploratif tahun 2019.

Pengumpulan data primer diperoleh melalui wawancara dengan mahasiswa sebagai responden dan diskusi antar tim peneliti. Data sekunder diperoleh dari analisis RPS MK Gambar Eksploratif tahun 2019, observasi dan analisis sampel karya tugas mahasiswa tahun akademik 2019/2020, dan studi pustaka dari buku dan jurnal yang berkaitan dengan topik pembahasan penelitian.

Metode analisis pada penelitian ini dibagi menjadi dua tahapan:

1. Analisis Formalisme Karya Studi Mahasiswa
Analisis formalisme digunakan untuk menganalisis karya tugas mahasiswa. Pada tahap ini akan dijabarkan variasi eksplorasi elemen dasar rupa dan implementasi prinsip desain pada karya tugas mahasiswa mata kuliah Gambar Eksploratif. Analisis formalisme

melepaskan konteks narasi dan pemaknaan (*signification*) pada tahap analisis visual agar tidak dipengaruhi oleh hipotesa subjektif dari peneliti.

2. Analisis *S.W.O.T.* Silabus Gambar Eksploratif
 Digunakan untuk mengidentifikasi tingkat keberhasilan capaian pembelajaran pada MK Gambar Eksploratif dan menganalisis relevansinya dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual. Pada tahapan ini peneliti mendeskripsikan keunggulan dan kelemahan materi dan metode pembelajaran, serta peluang dan ancaman yang perlu diantisipasi dalam pengembangan silabus MK Gambar Eksploratif.

Hasil dan Pembahasan

Metode pembelajaran pada mata kuliah Gambar Eksploratif mengimplementasikan *student center learning* di mana mahasiswa menjadi pelaku aktif dalam memperoleh pengetahuan dan keterampilan. Tim dosen berperan sebagai fasilitator yang membangun diskusi dalam kelas dan instruktur yang memberikan pendampingan dan demo eksplorasi pendekatan visual.

Metode penyampaian materi dikembangkan secara kondisional mempertimbangkan terdapat perbedaan karakteristik, latar belakang, kemampuan teknis, dan pengalaman mahasiswa. Tujuannya adalah untuk membangun kesetaraan antarindividu, membangun komunikasi yang terbuka, membangun kepercayaan antara mahasiswa dan dosen, dan antarmahasiswa, serta membuka partisipasi aktif dalam pembelajaran.

Metode penyampaian materi terdiri dari 4 tahapan sebagai berikut:

1. *Ice Breaking*
 Pada tahap awal tim dosen membangun suasana kelas yang cair dan menyenangkan. *Ice breaking* dilakukan dengan merancang permainan (*games*) yang berkaitan dengan tema bahasan tiap pertemuan. Berapa contoh *games* di antaranya: *blind drawing* dan *continious line*; menggambar tanpa melihat kertas yang bertujuan untuk pemanasan motorik. *Ice breaking* bertujuan untuk membangun suasana belajar yang santai dan membangun kepercayaan antara dosen dan mahasiswa dan antar mahasiswa. Pada tahap ini tim dosen dan mahasiswa terlibat dalam praktik visual bersama-sama.
2. *Building Interest*
Building interest bertujuan untuk membangun perhatian mahasiswa terhadap materi perkuliahan. *Building interest* disampaikan melalui *storytelling*, membahas contoh karya, dan gambaran pengaplikasian proyek yang dikerjakan pada karya desain grafis dan multimedia. Pada tahap ini tim dosen menekankan pentingnya proses eksperimen dalam berkarya dengan tidak menetapkan standar bagus-jelek dan salah-benar agar mahasiswa memiliki keberanian untuk mencoba berbagai kemungkinan.
3. *Basic Knowledge*
 Tim dosen menyampaikan latar belakang, tujuan dan manfaat pembelajaran, dan relevansinya dengan keilmuan DKV. Pengetahuan dasar diperoleh mahasiswa melalui praktik, pembahasan karya studi, diskusi dan tanya jawab. Membangun logika berpikir

visual menjadi kunci utama dalam pembelajaran MK Gambar Eksploratif.

4. *Hands on Experience*

Mahasiswa memperoleh pengetahuan melalui pengalaman proses berkarya secara langsung. Tim dosen tidak hanya memberikan instruksi tapi juga ikut mengerjakan karya yang dikerjakan mahasiswa. Evaluasi karya studi dilakukan disetiap akhir sesi perkuliahan untuk memetakan potensi mahasiswa. *Hands on Experience* bertujuan untuk membangun pengalaman secara langsung melalui praktik.

Landasan Teori dan Tinjauan Pustaka

1. Definisi Menggambar Eksploratif

Menggambar merupakan kegiatan menuangkan persepsi visual ke dalam media gambar. Ching (2002) menjelaskan bahwa menggambar adalah membuat guratan di atas sebuah permukaan yang secara grafis menyajikan kemiripan terhadap sesuatu. Proses menyalin ini memang mudah dan merupakan aksi ampuh bagi manusia untuk membuat suatu ekspresi visual. Walaupun semua itu berakar kuat dalam kemampuan kita untuk melihat, menggambar tidak pernah membuat kita mempersepsikan apa yang terlihat sebagai realitas di luar sana dan visi yang ada di dalam pikiran kita.

Muharam E. dan Warti Sudaryati (1992) menjelaskan pada hakikatnya menggambar adalah penyajian ilusi optik atau manipulasi ruang dalam bidang datar dua dimensi. Edgar Degas seniman Impresionisme abad-19 berpendapat menggambar adalah ekspresi yang langsung dan spontan dari seorang seniman dan merupakan sebuah bentuk tulisan yang mengungkap kepribadian seniman yang membuatnya. Berbagai definisi di atas merupakan pengayaan rujukan teori bagi penulis untuk memahami praktik menggambar dari berbagai sudut pandang. Berdasarkan wawancara dengan Adikara R. (2019), menggambar merupakan aktivitas mental yang dituangkan melalui medium visual secara artistik, yang bertujuan untuk menyampaikan gagasan.

Peneliti mendefinisikan Gambar Eksploratif sebagai berikut: “menggambar dengan pendekatan eksperimental untuk mengolah elemen dasar rupa menggunakan berbagai teknik dan media baik konvensional maupun non-konvensional yang bertujuan untuk membangun pengalaman artistik dan mengasah kepekaan rasa”. Eksperimental menjadi kata kunci utama yang berarti mencoba berbagai kemungkinan, tidak dibatasi penilaian benar-salah, dan berdasarkan pengalaman praktika secara langsung. Gambar eksploratif menjadi ruang untuk memahami dan mempraktikkan keluasan kemungkinan dalam pendekatan menggambar (*practical knowledge*), serta mampu mengaplikasikannya pada karya DKV (*proportional knowledge*).

Definisi gambar eksploratif dikonstruksikan sebagai istilah akademik yang didasari oleh kajian ilmiah, dan pembuktian riil melalui karya studi mahasiswa yang dapat diukur secara kualitatif dan kuantitatif. Peran gambar eksploratif adalah untuk mengakomodasi

faktor intuisi (*feeling*) sebagai motivasi menggambar, mengimbangi faktor rasional yang dibekali pada gambar bentuk/instrumental. Kafkas (2015) menekankan pentingnya keterkaitan antara seni rupa dengan disiplin ilmu desain agar dapat membangun pemahaman desain grafis yang memiliki karakter, unik, dan progresif. Pendekatan eksplorasi seni rupa menjadi fondasi dasar dalam gambar eksploratif agar mahasiswa dapat mengenal dan mengembangkan potensi artistiknya.

2. Elemen Dasar Rupa

Charlotte, dalam *Art, Design and Visual Thinking* (1995), menjabarkan elemen dasar rupa sebagai berikut:

the art of education
The Elements of Art
The building blocks of making art

Line		A line is a path made by a moving point through space. It is one-dimensional and can vary in width, direction, and length.
Shape		Shapes are flat, enclosed areas that are two-dimensional (length and height). Artists use both geometric and organic shapes.
Color		Color is perceived by the way light reflects off a surface. There are three properties of color: hue (color name), intensity (strength/purity), and value (lightness and darkness).
Value		Value describes the lightness or darkness of a surface.
Texture		Texture describes the surface quality of an object. Artists use both actual texture (how things feel) and implied texture (how things look like they feel).
Space		Space is used to create the illusion of depth within an artwork. It can also refer to the positive and negative space between, around, or within objects.
Form		Forms are three-dimensional (length, width, height) and can be viewed from many angles. Forms have volume and take up space.

The Art of Education | www.theartofed.com

Gambar 1. Elemen Dasar Rupa Sebagai Bahan Dasar Untuk Menghadirkan Karya Visual
(Sumber: www.theartofed.com, diakses pada 2021)

Titik, garis, bidang, bentuk, warna, tekstur, dan ruang merupakan elemen dasar rupa yang digunakan sebagai bahan dasar untuk dieksplorasi. Di tahap awal mahasiswa diberikan pemahaman mengenai hakikat dasar yang mencakup: sifat karakteristik, dan variasi dari tiap elemen. Menggunakan contoh visual, diskusi dan melalui praktik bersama, mahasiswa membangun pemahaman dan logika dari tiap elemen dasar rupa.

3. Formalisme








Formalisme menurut Lisa Marder (2019) adalah pengetahuan tentang elemen-elemen seni dan prinsip-prinsip penyusunan seni dan desain sebagai dasar dari bahasa yang kita gunakan untuk berbicara tentang seni. Di mana unsur seni adalah alat visual yang digunakan seniman untuk membuat komposisi adalah garis, bentuk, warna, nilai, bentuk, tekstur, dan ruang. Prinsip seni merepresentasikan bagaimana seniman dan desainer

menggunakan elemen seni untuk menciptakan efek dan membantu menyampaikan maksud seniman. Prinsip seni dan desain adalah keseimbangan, kontras, penekanan, gerakan, pola, ritme, dan kesatuan.

2
Ketujuh prinsip penyusunan seni dan desain menurut Lisa Marder adalah sebagai berikut ini.

the art of education

The Principles of Design
The tools to plan and organize artwork

Balance		Balance is the distribution of visual weight in an artwork. The three types of balance are symmetrical (two sides are the same), asymmetrical (two sides are different but visually weighted equally), and radial (design emerges from center point).
Contrast		Contrast is the difference between elements in a composition. This can happen through a variety of elements such as value change, size difference, etc.
Emphasis		Emphasis is the creation of a focal point in an artwork. Emphasis draws the viewer's eye to particular areas of the artwork first.
Pattern		Pattern decorates the artwork with regularly repeated elements such as shapes or color.
Unity		Unity means that all elements within the artwork are in harmony. Variety within elements adds interest to the composition.
Movement		Movement is how the eye travels through an artwork. Movement can lead the viewer from one aspect to another within the composition.
Rhythm		Rhythm is the regular repetition of elements such as line, shape and forms to create interest and consistency.

The Art of Education | www.theartofed.com

Gambar 2. Prinsip-prinsip Desain, Digunakan Untuk Mengorganisir Elemen Dasar Rupa
(Sumber: www.theartofed.com, diakses pada 2021)

2
Desainer memutuskan prinsip desain apa yang ingin dia gunakan dalam karyanya. Meskipun seorang desainer mungkin tidak menggunakan semua prinsip desain dalam satu karya, prinsip-prinsip tersebut saling terkait dan penggunaan salah satunya akan sering bergantung pada yang lain. Misalnya, desainer saat membuat penekanan, desainer mungkin juga menggunakan kontras atau sebaliknya. Secara umum disepakati bahwa karya visual yang berhasil disatukan, sementara juga memiliki beberapa variasi yang diciptakan oleh area kontras dan penekanan; seimbang secara visual; dan mengarahkan pandangan pemirsa ke arah komposisi. Dengan demikian salah satu prinsip desain dapat mempengaruhi efek dan dampak yang lain.

4. Rencana Pembelajaran Semester (RPS) Mata Kuliah Gambar Eksploratif
Gambar Eksploratif merupakan mata kuliah dasar pada program studi DKV di FSRD USAKTI. Mata kuliah ini diajarkan untuk mahasiswa semester I dengan bobot 3 SKS, jumlah pertemuan 16 kali tatap muka.
 - a. Deskripsi mata kuliah
Melatih kepekaan dan keterampilan menggambar untuk merancang gambar sebagai

ungkapan pemikiran dan perasaan dengan penguasaan karakteristik berbagai teknik dan media. Bertujuan untuk memperluas perspektif dan kemungkinan dalam menghadirkan objek gambar melalui metode eksperimental (RPS MK Gambar Eksploratif, 2019).

b. Capaian Pembelajaran Lulusan:

- CPL-P.a: Mampu mengimplementasikan teori dan prinsip desain komunikasi visual pada media perancangan visual. (High)
- CPL-KK.a: Mampu berkomunikasi menyampaikan konsep gagasan secara verbal dan visual. (Low)

c. Capaian Pembelajaran Mata Kuliah:

- CPMK1: Mampu memahami konsep gambar eksploratif yaitu eksperimentasi dan mencari kemungkinan visual. (CP.P1, CPKU1)
- CPMK2: Mampu membuat studi eksperimen teknik dan media. (CP.KU1, CP.KU2)
- CPMK3: Mampu membuat komposisi elemen dasar visual menjadi karya. (CP.P3, CPKU1, CPKU7, KK.a)

d. RPS Mata Kuliah Menggambar Eksploratif (2019)

Tabel 1. RPS Mata Kuliah Menggambar Eksploratif
 (Sumber: Respati, 2019)

Sesi	Sub-CPMK (Kemampuan Akhir yang Di- harapkan)	Bahan Kajian (Materi Pembelajaran)	Bentuk dan Metode Pembelajaran	Waktu Belajar (menit)	Pengalaman Belajar Mahasiswa	Kriteria Penilaian (Indikator)	Bobot Nilai
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	(6)	(7)	(8)
1.	Mampu membuat eksperimen elemen dasar rupa (titik, garis, bentuk, warna, dan tekstur) melalui pendekatan emosional / intuitif. (CPMK1.a)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain media 3. Karakteristik media 4. Pendekatan visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Membangun kepekaan artistik dengan mengolah elemen dasar rupa	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
2.	Mampu memahami karakteristik alat dan medium gambar melalui eksperimentasi. (CPMK2.a)						
3.							

4.	Mampu membuat eksperimen elemen dasar rupa (titik, garis, bentuk, warna, dan tekstur) melalui pendekatan rasional. (CPMK1.b)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Pendekatan visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Membangun kepekaan artistik dengan mengolah elemen dasar rupa	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
5.	Mampu memahami karakteristik alat dan medium						
6.	Mampu membuat gambar melalui eksperimentasi. (CPMK2.a)						
7.	Mampu membuat abstraksi objek secara bertahap. (CPMK1.c)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Pendekatan visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Memahami tahapan proses transformasi visual	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
8.	Ujian Tengah Semester						20%
9.	Mampu membuat karya eksperimental dengan teknik kolase. (CPMK2.b)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Mix-media 5. Komposisi visual 6. Pendekatan visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Berpikir mencari kemungkinan dalam pendekatan visual dan teknis	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
10.	Mampu membuat karya eksperimental dengan teknik mix-media. (CPMK2.c)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Mix-media 5. Komposisi visual 6. Pendekatan visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Berpikir mencari kemungkinan dalam pendekatan visual dan teknis	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
11.							
12.	Mampu membuat karya dengan komposisi simetris dan asimetris. (CPMK3.a)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Pendekatan visual 5. Komposisi visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Membangun kepekaan merancang komposisi	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
13.							

14.	Mampu mengaplikasikan elemen dasar rupa menjadi komposisi karya yang terencana. (CPMK3.b)	1. Elemen dasar rupa 2. Prinsip desain 3. Karakteristik media 4. Pendekatan visual 5. Komposisi visual	Ceramah Diskusi Kerja studio <i>Student Center Learning</i>	3 x 50' tatap muka 3 x 60' tugas terstruktur 3 x 60' kerja studio	Memahami proses kerja desain	Kemampuan membuat variasi pendekatan visual dan teknis. Kepekaan artistik.	5%
15.							
16.	Ujian Akhir Semester						30%

d. Referensi RPS

1. Seddon, Tony. 2014. *Twentieth Century Design*. Ontario: Quid Publishing
2. Betti, Claudia. Sale, Teel. 1997. *Drawing: A Contemporary Approach*. USA: Harcourt Brace
3. Rose, Gillian. 2001. *Visual Methodologies*. London: SAGE Publication Ltd

Pembahasan 1: Eksplorasi Elemen Titik dan Garis (Pertemuan 1 – 3)

Pada pertemuan awal mahasiswa dibimbing untuk mengenal elemen dasar titik dan garis. Menggunakan tabel matriks yang disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran MK Gambar Eksploratif. Variabel yang mempengaruhi eksperimen adalah arah, tekanan, repetisi, teknik dan media yang digunakan. Karya studi dibuat menggunakan berbagai media seperti pensil (2b-8b), *ballpoint*, pensil warna, krayon, spidol, dan lainnya. Teknik yang digunakan antara lain *continuous line*, *arsir*, *dotting*, *connecting the dots*. Dengan mengenal berbagai media mahasiswa membangun pengalaman untuk mengenal karakteristik media. Elemen warna dikenalkan sebagai pengantar untuk pembahasan materi selanjutnya dan berintegrasi dengan pemahaman pada mata kuliah Studi Warna.



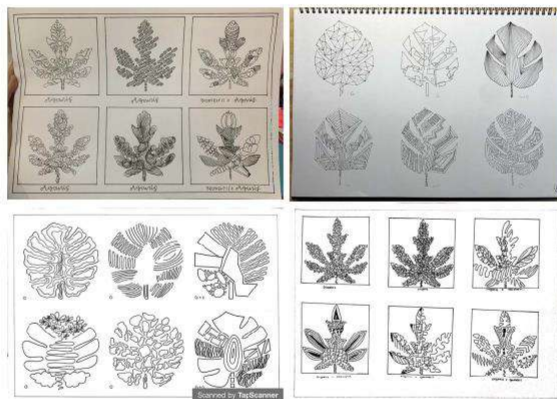
Gambar 3. Ekplorasi Garis: Arah, Tekanan, dan Repetisi, Karya Tugas Mahasiswa MK Gambar Eksploratif
(Sumber: Respati, 2021)

Gambar 3 menunjukkan beberapa hasil eksperimen mahasiswa dalam menghadirkan elemen garis. Berbagai logika dasar cara menghadirkan garis dikenalkan ke mahasiswa, antara lain:

- Garis dimulai dari titik yang mempunyai arah, jarak, dan massa (ketebalan)
- Orientasi arah: vertikal, horizontal, diagonal, radial, spiral, *zig-zag*
- Repetisi: pengulangan dan penumpukan susunan garis dapat membangun ilusi jarak, ketebalan, dan gerak.

Pembahasan 2: Eksplorasi Elemen Bentuk (Pertemuan 4 – 5)

Pada proyek ini mahasiswa dibimbing untuk mengenal elemen dasar bentuk/bidang. Kategori bentuk dapat dibagi menjadi dua yaitu (1) berdasarkan struktur bentuk (geometris, organis, dan gabungan), dan (2) berdasarkan ruang 2 dimensional dan 3 dimensional. Pendekatan berpikir visual pada MK Gambar Eksploratif adalah abstrak (non-figuratif) dan figuratif. Materi pembahasan elemen bentuk pada MK Gambar Eksploratif merupakan pengayaan dari sudut pandang MK Gambar Bentuk.



Gambar 4. Eksplorasi Bentuk: Organik dan Geometris, Menerapkan Prinsip Desain *Pattern*, *Repetition*, dan *Synchrony*. Karya Tugas Mahasiswa MK Gambar Eksploratif
(Sumber: Respati, 2021)

Eksplorasi struktur yang dikenalkan pada proyek ini antara lain:

- Bentuk dibangun dari pertemuan/persinggungan antar garis.
- Bentuk geometris cenderung memiliki struktur yang teratur (matematis).
- Bentuk organis memiliki kecenderungan struktur melengkung.
- Repetisi bentuk yang terstruktur dapat membangun pola/*pattern* baik secara teratur maupun acak.

Pembahasan 3: Eksplorasi Elemen Warna dan Tekstur (Pertemuan 6-8)

Eksplorasi warna pada MK. Gambar Eksploratif merupakan implementasi dari materi MK Studi Warna. Mahasiswa dikenalkan dengan ciri-ciri fauvistik, yaitu memilih komposisi warna

berdasarkan intuisi dan preferensi personal tanpa mempertimbangkan relasi antarwama dalam sudut pandang teori warna. Melalui pendekatan ini mahasiswa diajak untuk membangun kepercayaan diri terhadap pilihan yang ditentukan dan memperluas sudut pandang mengenai teori warna yang baku.

Pendekatan eksplorasi tekstur menggunakan berbagai teknik dan media baik konvensional maupun non-konvensional. Mata kuliah Nirmana Datar menjadi relevan dengan eksplorasi elemen tekstur di MK Gambar Eksploratif. Mahasiswa diberi keleluasaan untuk memanfaatkan objek di sekitar, barang bekas, dan media lainnya yang bukan alat menggambar konvensional. Kebebasan bereksperimen memberikan sudut pandang mengenai luasnya kemungkinan cara dalam mengolah visual, tidak takut mencoba, dan mengenal kreativitas melalui praktik langsung.

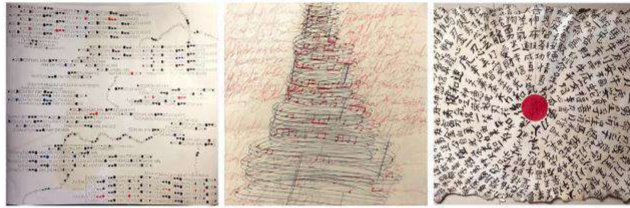


Gambar 5. Eksplorasi Teknik dan Media Non-Konvensional, Karya Tugas Mahasiswa MK Gambar Eksploratif
 (Sumber: Respati, 2021)

Gambar 5 menunjukkan teknik non-konvensional pada beberapa hasil karya studi mahasiswa dalam eksplorasi warna dan tekstur. Mahasiswa menggunakan teknik cap dengan jari, tangan, kardus, benang, barang bekas, sampah, dan lainnya untuk menghadirkan warna dan tekstur. Keberanian mahasiswa mencoba teknik dan media non-konvensional seperti membakar kertas dan menggunakan cahaya untuk menghadirkan warna menunjukkan pencapaian kreatif yang penting untuk dipupuk. Pada proyek ini mahasiswa dikenalkan dengan prinsip desain *pattern*, *gradation*, dan *repetition*. Relevansi pembelajaran proyek ini dengan keilmuan DKV adalah menanamkan pentingnya untuk memiliki berbagai sudut pandang dan mencari berbagai kemungkinan pemecahan masalah.

Pembahasan 4: Eksplorasi Komposisi Visual (Pertemuan 9-11)

Tujuan pembelajaran pada pertemuan 9-11 adalah untuk mengasah kepekaan artistik menyusun berbagai elemen dasar rupa menjadi komposisi karya. Contoh karya studi mahasiswa pada gambar 9 menunjukkan eksplorasi teks sebagai elemen visual yang dihadirkan menjadi komposisi terencana. Teks yang dihadirkan tidak membangun sebuah kata atau kalimat yang memiliki makna, juga tidak mengutamakan tingkat keterbacaan, namun lebih digunakan sebagai elemen visual. Teks dilihat sebagai titik, garis, dan warna yang mempunyai arah dan massa. Pada proyek ini mahasiswa dikenalkan dengan elemen teks pada karya desain yang nantinya akan diperdalam pada mata kuliah Tipografi. Karya seni dan desain grafis periode Dada, Futurisme, *Punk*, dan *Grunge* digunakan sebagai rujukan materi pada pembelajaran pertemuan 9-11.



Gambar 6. Eksplorasi Teks Sebagai Elemen Visual, Variasi Arah: Diagonal, Horizontal, Diagonal, dan Radial Karya Tugas Mahasiswa MK Gambar Eksploratif
(Sumber: Respati, 2021)

Gambar 6 bagian kiri memperlihatkan eksplorasi komposisi dengan arah horizontal diagonal, pada karya bagian tengah menggunakan orientasi arah vertikal dan horizontal, sedangkan pada gambar sebelah kanan menggunakan orientasi arah radial. Dengan mengenal berbagai orientasi arah mahasiswa memahami bahwa desain dapat membangun kesan gerak pada bidang yang statis. Mahasiswa juga dikenalkan dengan pendekatan gestural, yaitu teknik mengolah visual dengan melibatkan gerak tubuh secara aktif. Posisi badan dan gerak badan turut mempengaruhi elemen visual yang dihadirkan.

Pada proyek ini mahasiswa dikenalkan dengan berbagai prinsip desain dalam merancang komposisi seperti: *static*, *dynamic*, *symetry*, *asymetry*, dan *grouping*. Memahami berbagai cara membangun komposisi merupakan pengetahuan dasar yang akan menunjang keterampilan desain pada mata kuliah semester berikutnya seperti ilustrasi, fotografi, *book design*, *packaging design*, *web design*, dan mata kuliah merencana grafis & multimedia.

Pembahasan 5: Eksplorasi Teknik dan Media (Pertemuan 12-15)

Materi perkuliahan pertemuan 12-15 merupakan integrasi materi dari pertemuan 1-11, yaitu eksplorasi elemen dasar rupa dengan menerapkan prinsip-prinsip desain dalam merancang komposisi. Mahasiswa ditantang untuk berpikir kreatif, keputusan intuitif, dan mencoba berbagai kemungkinan pendekatan visual. Berbagai teknik dan media dikenalkan ke mahasiswa

melalui praktik, demo, dan pendampingan, di antaranya kolase, *cut & paste*, *mix-media*, dan teknik media non-konvensional. Kubisme sintetik, dan Dada menjadi rujukan pada proyek ini. Tujuan pembelajaran adalah untuk mengasah kepekaan artistik dan kreativitas. Kreativitas dalam perspektif MK Gambar Eksploratif diartikan sebagai kemampuan berpikir solutif mencari berbagai kemungkinan untuk mengatasi keterbatasan baik secara ide maupun teknis.



Gambar 7. Teknik Kolase dan *Mix-Media*, Karya Tugas Mahasiswa MK Gambar Eksploratif
 (Sumber: Respati, 2021)

Karya studi yang dibuat mahasiswa tidak hanya memperlakukan gambar sebagai medium 2 dimensional, tapi juga sebagai medium 3 dimensional. Dalam mengolah elemen dasar rupa mahasiswa mampu menghadirkan tekstur menggunakan permukaan yang timbul (*embossed*), menghadirkan ruang melalui susunan objek yang *ber-layer*, dan memanfaatkan cahaya dan bayangan menjadi elemen visual. Mahasiswa dibekali untuk menguasai bidang gambar dengan berbagai format dan ukuran media (*portrait, landscape, rounded, series*).

Gambar 7 menunjukan karya studi mahasiswa menggunakan teknik kolase dan *mix-media*. Mahasiswa melakukan eksplorasi onbjek figuratif dan non-figuratif untuk memperkaya perspektif dalam menggambar. Proyek pada pertemuan 12-15 menjadi bekal bagi mahasiswa untuk memiliki keberanian bereksperimen agar karya yang dirancang pada mata kuliah berikutnya tidak hanya mengikuti *template* dan menemukan *personal voice* melalui karya tiap mahasiswa.

Analisis *S.W.O.T* terhadap Silabus

Hasil analisis akan digunakan untuk mengevaluasi pembelajaran dan metode ajar untuk pengembangan silabus MK Gambar Eksploratif. Berdasarkan kajian diperoleh pemetaan menggunakan analisis *S.W.O.T.*, yaitu:

1. *Strenghts* (Kekuatan)
 - a. Metode pembelajaran dengan pendekatan bermain dan eksperimental mampu membangun minat mahasiswa untuk mengikuti materi perkuliahan dengan menyenangkan.
 - b. Kerja eksperimental memungkinkan mahasiswa untuk mewadahi berbagai pendekatan berpikir visual, teknik dan media karena tidak dikategorisasi oleh benar-salah, jelek-

bagus. Penilaian pada MK Gambar Eksploratif melihat dari keseluruhan proses karya studi mahasiswa.

- c. Keterlibatan tim dosen dalam pendampingan dengan ikut menjejakan proyek memberikan motivasi bagi mahasiswa dan membangun kepercayaan antara dosen dan mahasiswa, dan antar mahasiswa.
 - d. Materi MK Gambar Eksploratif sebagai tantangan kreativitas bagi mahasiswa.
2. *Weaknesses* (Kelemahan)
- a. Operasional silabus disiapkan untuk pertemuan tatap muka langsung dan berubah menjadi daring pada tahun 2020, sehingga metode pembelajaran mengalami penyesuaian.
 - b. Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) membatasi interaksi langsung antar mahasiswa dan antara dosen dan mahasiswa.
 - c. PJJ mempengaruhi partisipasi aktif peserta belajar karena kendala teknis (sinyal, spesifikasi gawai, dll).
3. *Opportunities* (Peluang)
- a. Mahasiswa menjadi lebih eksploratif apabila silabus MK Gambar Eksploratif dipertajam ke arah pengaturan proporsional antara intuitif dan rasional.
 - b. Mahasiswa mampu menerapkan pengalaman pembelajaran di MK Gambar Eksploratif pada mata kuliah praktik lainnya.
 - c. Metode pembelajaran MK Gambar Eksploratif memiliki peluang untuk diaplikasikan pada mata kuliah lain.
4. *Threats* (Ancaman)
- a. Perubahan tim dosen dapat mempengaruhi efektivitas pembelajaran.
 - b. Perubahan kurikulum dapat berdampak pada perubahan materi, metode, dan capaian pembelajaran mata kuliah.
 - c. Apabila metode eksperimental tidak dianggap relevan oleh mata kuliah lainnya.

Simpulan

Berdasarkan pembahasan dan analisa disimpulkan 6 poin sebagai berikut:

1. Seni rupa dan desain merupakan dua disiplin keilmuan yang memiliki hubungan transimisi. Penting untuk memberikan perspektif bagi mahasiswa DKV bahwa seni dan desain tidak berjarak, melainkan saling memperkaya.
2. Perancangan karya yang melibatkan faktor emosi, perasaan (*feeling*), spontanitas, dan ekspresi personal penting untuk dibekali kepada mahasiswa DKV agar dapat merancang karya yang memiliki *personal voices*.
3. Pendekatan eksperimental dalam mengolah karya dapat membuka sudut pandang mahasiswa mengenai pentingnya mencoba berbagai kemungkinan dalam menentukan solusi.
4. Pembelajaran yang berorientasi pada proses melalui studi eksperimental memberikan keleluasaan bagi mahasiswa untuk berpikir dan bertindak kreatif.
5. Materi dan capaian pembelajaran pada MK Gambar Eksploratif memberi bekal kemampuan artistik yang mendukung capaian pembelajaran pada mata kuliah lainnya.
6. Pentingnya untuk membangun koordinasi antardosen di mata kuliah lainnya agar capaian

pembelajaran dapat bersinergi dan saling mendukung untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

Materi MK Gambar Eksploratif dinilai relevan dengan pembelajaran keilmuan Desain Komunikasi Visual (DKV) yang membutuhkan keluasaan sudut pandang dan keberanian mencoba hal baru agar dapat merancang karya DKV yang unik, artistik, dan menunjukkan ciri khas desainernya. Aspek komunikasi pada MK Gambar Eksploratif tidak menjadi fokus utama karena tujuan pembelajaran pada mata kuliah ini adalah untuk mengasah kepekaan dan membangun pengalaman artistik. Pemahaman mengenai aspek komunikasi dalam DKV akan diperoleh mahasiswa melalui mata kuliah lainnya.

Mata Kuliah Gambar Eksploratif memberikan fondasi dasar dalam berpikir visual, praktik mengolah elemen visual dan mengasah kreativitas. Penelitian ini dapat bermanfaat bagi pengembangan silabus, materi dan metode pembelajaran pada MK Gambar Eksploratif di semester berikutnya, dan dapat diadaptasi oleh mata kuliah lainnya sesuai target capaian pembelajaran. Metode dan materi MK Gambar Eksploratif juga dapat diaplikasikan pada program kegiatan komunitas berbasis seni rupa dan desain sebagai *benchmark*. Bagi mahasiswa pendekatan gambar eksploratif dapat menjadi titik berangkat untuk merancang karya DKV yang *playful*, unik, dan artistik agar tidak terjebak dengan desain grafis yang bersifat generik/*template based*.

Referensi

- Ching, F.D.K. (2002). *Menggambar: Sebuah Proses Kreatif*. Jakarta: Erlangga.
- Herawati, I. S. dan Iriaji. (1997). *Pendidikan Seni Rupa*. Jakarta: Depdikbud.
- Muharam E. & Warti Sudaryati. (1992). *Pendidikan Kesenian II Seni Rupa*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan, Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Kafkas, Y., E. (2015). *Expression the Role of Drawing and Art Classes in Graphic Design Education*. Global Journal on Humanities and Sciences. (p 45-51)
- Saiful, Haq. (2008). *Jurus-jurus Menggambar & Mewarnai dari Nol*. Yogyakarta: Mitra Barokah Abadi Press.
- Semiawan, Conny R. (2010). *Metode Penelitian Kualitatif: Jenis, Karakteristik dan Keunggulannya*. Jakarta: Grasindo.
- Sumartono. (2017). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Jakarta: Universitas Trisakti.
- Rand, Paul. (1993). *Design, Form, and Chaos*. New York: YALE University Press.
- Tracy, Sarah J. (2013). *Qualitative Research Methods*. Chichester, West Sussex: Wiley-Blackwell.
- Walker, John A. (1989). *Design History and History of Design*. London: Pluto Press.

Sumber lain

- Marder, Lisa. (2018). <https://ElementsandPrinciplesforCharacterizingVariation.Liveabout.com>, diakses pada 10 Juli 2021.
- Taylor, Janet. (2020). <https://theartofeducation.edu>, diakses pada 8 Juli 2021

Relevansi Pembelajaran Mata Kuliah Gambar Eksploratif dengan Konteks DKV

ORIGINALITY REPORT

15%

SIMILARITY INDEX

15%

INTERNET SOURCES

3%

PUBLICATIONS

11%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

www.coursehero.com

Internet Source

10%

2

visualheritageblog.blogspot.com

Internet Source

2%

3

utadakholida.blogspot.com

Internet Source

1%

4

www.greelane.com

Internet Source

1%

Exclude quotes On

Exclude matches < 25 words

Exclude bibliography On