

KAJIAN PERAN SKETSA DALAM PROSES KREATIF DAN PENDIDIKAN DESAIN (Kasus Pengalaman Belajar Desain di Era Digital)

Mahdi Nurcahyo
Desain Interior, Fakultas Seni Rupa
Institut Seni Indonesia Yogyakarta
Email: mahdinurch@gmail.com

Abstrak

Pendidikan desain sebagai model pendidikan kreativitas terapan yang di dalamnya terdapat beragam disiplin ilmu terus mengalami tantangan dan perubahan. Model pendidikan ini memiliki variasi teknik latihan yang berbeda-beda guna memantik imajinasi dan kreativitas seseorang. Pendekatan desain yang diperkenalkan selama proses merancang, yang membentuk dasar atau pondasi dalam pendidikan desain memperoleh makna melalui sketsa “*freehand*” sebagai alat komunikasi yang dianggap efektif untuk profesi desainer. Sketsa memiliki fungsi praktis untuk memastikan pengenalan objek kasus dan pengembangan ide solusi yang cepat, juga berfungsi sebagai media ekspresi visual. Kemajuan teknologi digital yang begitu pesat hari ini membawa kemampuan *freehand* pada media digital dimana publik menyebutnya dengan “manual rasa digital”. Penelitian ini bertujuan untuk membahas “proses sketsa” yang dilakukan mahasiswa desain interior di Yogyakarta dan pentingnya proses sketsa dalam pendidikan seni dan desain. Melalui kajian ini, pada hakikatnya kemampuan sketsa *freehand* sangat penting untuk bidang desain (komunikasi visual, produk, interior) dan itu adalah keterampilan dasar yang harus diaktifkan dan ditingkatkan melalui pendidikan.

Kata kunci: Pendidikan Desain, Proses Sketsa, Berpikir Kreatif, Estetika Visual

Abstract

Design education as a model of applied creativity education model, which contains various disciplines, continues to experience challenges and changes. This educational model has a variety of different training techniques to spark one's imagination and creativity. The design approach introduced during the design process, which forms the basis or foundation in design education, acquires meaning through "freehand" sketches as a communication tool for the design profession that is considered effective. The sketch has a practical function to ensure the introduction of case objects and the rapid development of solution ideas, also serves as a visual medium. Today's fast-paced digital technology is transforming traditional methods from "freehand techniques" into elements with graphic impact possible. At the same time, this phenomenon brings hands-free ability to digital media which is announced with a "digital sense manual". This study aims to discuss the "sketch process" behind the design factors in the field of interior and interior architecture education in Indonesia and to analyze the sketch method and its application style, presentation techniques, processes and results, as well as discuss the importance of the sketch process in art and design education. Through the sketching process, which includes design concepts, that basic skills are very important for interior design and interior design education and basic skills that must be improved through education.

Keywords: Design Education, Sketching Process, Creative Thinking, Visual Aesthetics

1. PENDAHULUAN

Desain merupakan aktivitas menyusuri imajinasi, membayangkan, mengulik, membentuk komposisi yang mengandung solusi dan kreativitas ini tertuang dalam sebuah rencana atau sketsa. Skema dibuat secara komprehensif di mana langkah-langkah kreatif untuk membuat sejumlah kemungkinan solusi dan konsekuensi ditetapkan (Jaya Ibrahim, 2014). Saat ini, desainer adalah salah satu pekerjaan modern yang semakin diminati dengan penyertaan perubahan sosial budaya dan ekonomi yang turut mempengaruhi eksistensi profesi tersebut. Oleh karena itu, tidak dapat dihindari bahwa pendidikan desain dibentuk dengan pendekatan yang berbeda. Dalam pendidikan desain, kegiatan latihan merancang mengarahkan dan membentuk model pendidikan yang khusus yang memiliki parameternya sendiri, bukan ikut dalam model sosial humaniora (soshum) dan bukan pula model sains teknologi (saintek). Pada sebuah desain melekat padanya aspek sosial, budaya, teknologi dan ekonomi. Menurut James Reswick, desain yang merupakan tindakan kreatif adalah realitas yang melibatkan penciptaan/perancangan sesuatu lintas disiplin, ada tawaran yang baru dan berguna, yang mungkin belum ada sebelumnya. Ridwan Kamil membahasakan bahwa melalui desain, sejumlah kemungkinan ide kreatif dan solutif bisa muncul sekalipun pada masa lalu belum terpikirkan. Desain adalah proses kreatif; memecahkan masalah, membuat sketsa, berpikir dan menghasilkan proses yang bermakna (Nurchahyo, 2013). Di sisi lain, pendidikan desain adalah untuk mengembangkan perilaku individu lewat pengajaran dan bimbingan. Tujuan pekerjaan desain pada profesi desainer interior misalnya, disamping melayani kebutuhan masyarakat di dunia proyek konstruksi, juga mentransfer metode praksis desain kepada masyarakat khususnya peserta didik yang menekuni di bidang tersebut. Dalam pengertian ini program pendidikan desain interior terdiri dari pelatihan desain seperti desain dasar (*elementary design*), proyek desain (*design studio*), desain furnitur dan aksesoris (*accessories and furniture design*) yang berorientasi pada produk desain yang ergonomis dari hal teknis maupun estetis. Di sisi lain, pelatihan desain dasar (*elementary design*) dan studio desain yang merupakan mata kuliah yang berorientasi keterampilan dan konseptual, yang berada di program studi pendidikan desain interior memerlukan *basic models* dalam menuangkan ide gagasan. Peran sketsa dalam hal ini sangat penting dalam kegiatan latihan merancang dimana mahasiswa dapat mengekspresikan dirinya sendiri atau dalam hal ini menjadi pribadi terampil. Mahasiswa dapat mengembangkan keterampilan desain, memiliki gagasan tentang apa itu desain yang disediakan dengan menjalani setiap sesi latihan dalam merancang.

Dalam pendidikan desain khususnya yang diperoleh di kelas studio desain, sebenarnya sebuah upaya untuk mendekatkan hubungan antara pendidikan dan praktik desain di lapangan dengan mentransfer definisi dan proses desain secara benar. Hal ini sangatlah diperlukan sehingga desain menjadi sebuah pengalaman baru bagi peserta didik. Pendidikan desain merupakan jenis pendidikan yang terus menerus terbuka untuk dikembangkan dan dapat berubah secara dinamis. Kegiatan latihan sketsa atau keterampilan berpikir visual merupakan konten wajib yang selalu ada dalam kurikulum pendidikan desain. Komunikasi visual seorang desainer merupakan media dimana mereka mengekspresikan konsep abstrak dan konkret dengan cara mengungkapkan hal terkait identitas, kesukaan, dan tujuan mereka masing-masing dengan membuat sketsa. Beberapa karya termasuk konsep yang masih dangkal, sekedar cepat diproduksi, ide-ide kreatif yang belum jelas dan di sisi lain ada juga yang memasukkan ide-ide desain yang rinci, detil dan mudah dipahami. Keduanya diperlukan untuk metode desain dan merupakan elemen yang saling mendukung (Silav, 2013:15). Oleh karena itu tujuan dari pendidikan desain adalah untuk memberi ruang kemerdekaan bagi individu untuk membangun cara pandang dan sikap kritis, memiliki persepsi estetis, dapat menginterpretasikan lingkungan sekitar dengan mempersepsikannya, dan mengembangkan daya ekspresinya. Pada kelas latihan desain, peserta didik belajar tentang sisi *unclarity of sketching*; memahami bahwa setiap garis yang digoreskan memiliki makna dan terbuka untuk dapat ditafsirkan yang berbeda; termasuk konsep-konsep seperti visualisasi ide, analisis, determinasi, dan pemeliharannya (Adiguzel dan lain-lain, 2012a). Desain adalah tindakan yang sisi kreativitasnya begitu penting untuk dicermati, tidak sepenuhnya murni dan tidak sepenuhnya teknik. Mengembangkan, menafsirkan, dan mentransfer ide solusi pada media kertas meningkatkan kreativitas individu. Apa yang diharapkan dari pendidikan desain adalah transfer pengetahuan pola berpikir desain yang akan digunakan peserta didik untuk memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari.

2. METODE

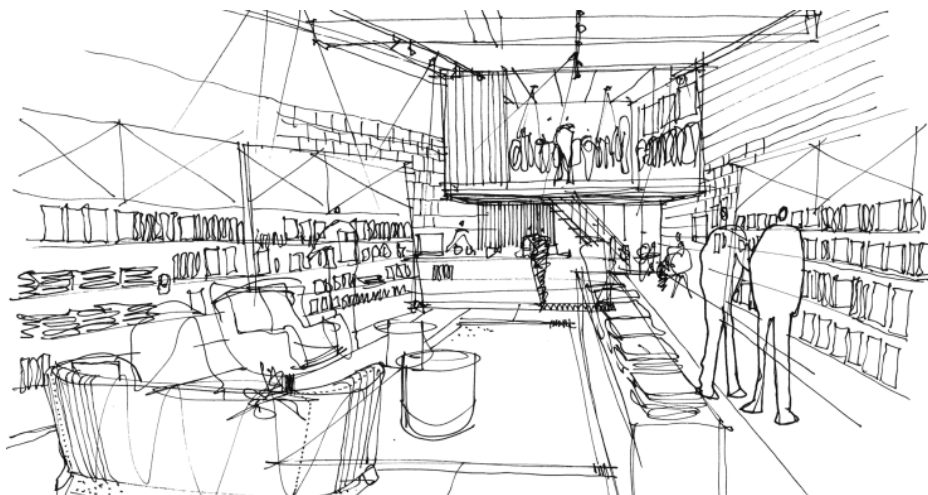
Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Menurut Sugiyono (2007:1) bahwa penelitian kualitatif merupakan metode penelitian yang digunakan untuk meneliti pada kondisi objek yang alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi. Pada penelitian ini juga membedah sejumlah karya sketsa mahasiswa yang menempuh pendidikan formal desain interior di Yogyakarta.

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan deskriptif dimana metode ini digunakan untuk mengetahui sifat serta hubungan yang lebih mendalam antara dua variabel atau lebih dengan cara mengamati sejumlah aspek tertentu secara lebih spesifik untuk dapat memperoleh data yang sesuai dengan masalah dan tujuan penelitian ini. Data berupa sejumlah karya sketsa *freehand* mahasiswa, kemudian diolah, dianalisis, dan diproses lebih lanjut dengan mengkaitkan dasar teori-teori yang relevan sehingga kajian ini dapat ditarik kesimpulan terkait peran sketsa dalam proses kreatif dan pendidikan desain.

3. PEMBAHASAN

3.1. Posisi Sketsa dalam Proses Desain dan Pendidikan Desain

Kemampuan sketsa adalah rancangan yang terjadi melalui pemikiran, dan ini merupakan tahap pertama sehingga tidak mewakili “yang sempurna”, itu adalah bahasa antar individu. Adapun proses sketsa adalah proses produksi membuat sejumlah gambar dengan “tangan bebas” atau *freehand*. Jika menulis adalah sarana ekspresi dalam sastra, menggambar adalah sarana ekspresi dalam desain. Dalam pengertian ini, membuat sketsa dalam pendidikan desain interior dan desain turunannya adalah penting seperti menulis. Proses ini merupakan rancangan awal proyek dan bagian dari desain yang efektif dalam mengawal dan menentukan hasil sebuah rancangan. Dalam hal ini, sketsa adalah metode berpikir yang memberi makna pada proyek kasus (*case project*) dalam pendidikan desain. Goldschmidt menamakan proses ini sebagai bahasa sketsa. Sketsa menyediakan interpretasi dan potongan baru sebuah proses desain terjadi (Goldschmidt, 1991). Sketsa merupakan gerak produksi dinamis yang dapat muncul di setiap tahapan dari keseluruhan proses merancang. Tindakan itu tidak berhenti, tetapi berkembang terus menerus, dan tindakan dinamis ini berlanjut di setiap tahap dari keseluruhan proses merancang (Yakin, 2012a).



Gambar 1. Sketsa *Freehand* untuk *Commercial Interior Project*
(Sumber : Dokumen Peneliti, 2021)

Sketsa dapat dikatakan sebagai kumpulan diksi bahkan susunan kalimat terbaik yang menggambarkan ide seorang desainer. Proses menemukan ide melalui sketsa adalah faktor terpenting dalam proses desain. Visualisasi gambar yang spontan muncul dari tindakan sketsa dimana mampu membawa kontinuitas tetapi itu tidak permanen, tentu solusinya muncul saat gambar kemudian diproses menjadi lebih jelas (Dodsworth, 2011). Prinsip dari tujuan disiplin desain tampak secara berbeda pada berbagai mata kuliah namun esensinya mencoba untuk menemukan solusi dari permasalahan yang ada. Dalam konteks ini, tujuan pekerjaan desain adalah untuk membuat desain dengan cepat dan berpikir cepat. Untuk menentukan masalah dan mencapai solusi, kemampuan membuat sketsa sangat diperlukan. Meskipun beberapa desainer dan arsitek membatasi proses desain dengan berbagai kriteria, desain tetap merupakan proses pembentukan konsep yang unik bagi setiap desainer. Membuat sketsa adalah bagian penting dari proses desain dan ini terbentuk dengan tindakan kreatif. Menggambar yang merupakan proses berpikir dan interpretasi dimulai dengan ekspresi gambar visual dengan tangan dan itu mendisiplinkan mata, dan mengevaluasi serta dapat mengubah gambar sesuai alam pikiran yang dinamis. Menggambar diterima sebagai keseluruhan proses atau lebih tepatnya sebagai siklus. Dalam hal ini, membuat sketsa *freehand* muncul sebagai sarana ekspresi, bahasa yang paling efektif dalam berpikir kreatif (*creative thinking*).

Sketsa memiliki peran interaktif untuk menyatukan ide-ide dalam pikiran, menentukan fungsi dan makna gambar; menemukan bentuk-bentuk baru dan menyesuaikannya dengan desain (Edwards, 1979). Terdapat lima aspek yang senantiasa terlibat dalam praktik sketsa *freehand* yaitu *seeing*, *intuiting*, *insting*, *feeling*, dan *thinking*. Hal ini dimungkinkan untuk studi sketsa sebagai tindakan "mencari" dan "menafsirkan". Sedangkan pencarian dalam sketsa adalah untuk menemukan solusi dari suatu masalah yang belum ditemukan, Menafsirkan dalam sketsa adalah mengungkapkan kenyataan yang ada atau tindakan nyata sebagai sesuatu yang baru dan unik dengan menyaringnya, dengan menginterpretasikannya (Yakin, 2012b). Dalam bahasa Hendro Purwoko (2013), melalui sketsa *freehand* banyak ide bertebaran dan setiap objek memiliki maksud sekaligus makna. Pernyataan tersebut mempertegas kembali bahwa hasil yang diharapkan dari menggambar dalam proses desain bukan sekedar produk hasil akhir tetapi nilai semantiknya yang akan muncul itu yang penting. Oleh karena itu, kegiatan meneliti, menafsirkan, mengembangkan ide-ide desain yang unik yang terjadi dalam membuat sketsa dapat menunjukkan betapa proses ini sangat penting dalam praktik merancang.

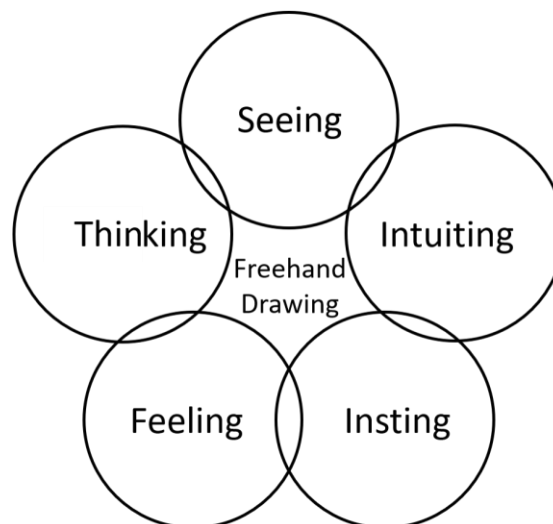
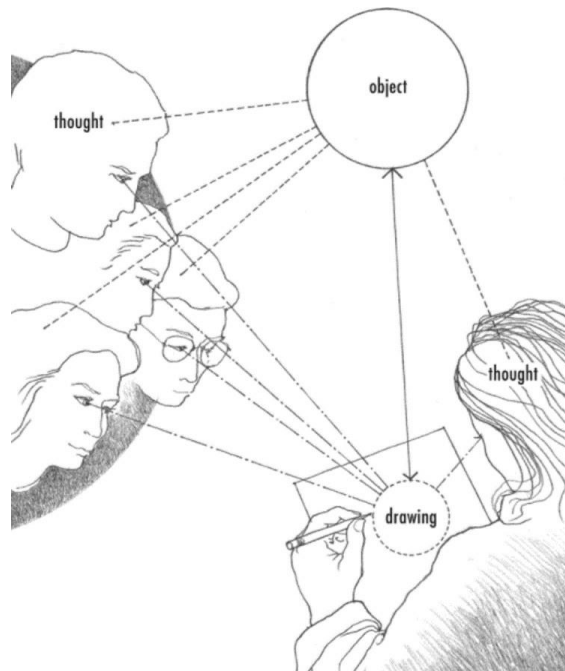


Diagram 1. Potensi Kemampuan di dalam *Freehand Drawing*
(Sumber : Peneliti, 2021)

3.2. Pendidikan Desain Berbasis Proyek

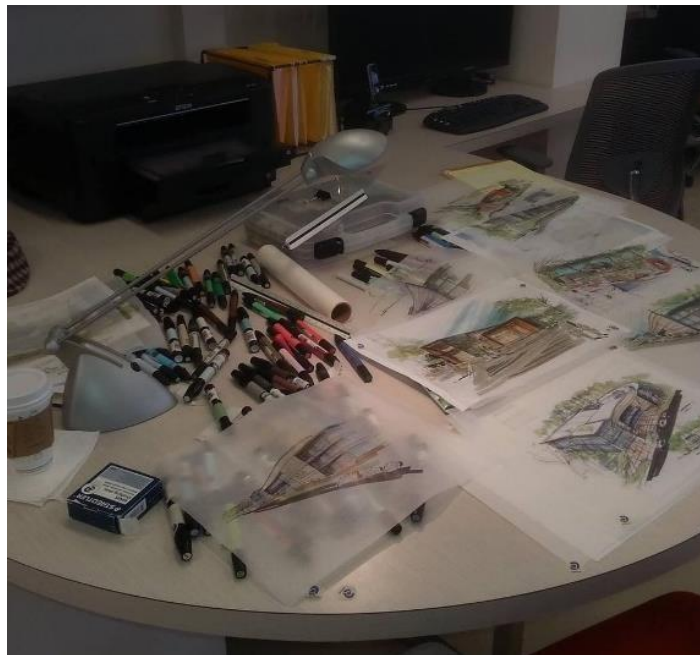
Pendidikan desain merupakan jenis pendidikan dimana mahasiswa memperoleh beragam ide gagasan seperti berpikir, meneliti, memperoleh pengetahuan, bertanya secara kritis, dan memecahkan permasalahan yang ada. Pendidikan desain yaitu kelas latihan merancang berbasis proyek dalam disiplin ilmu desain interior dan arsitektur. Menurut Menteri Pendidikan Nadiem Anwar Makarim (Mengenai Konsep *Project-based Learning*, 2020) bahwa model pendidikan *Project-based Learning* (PjBL) adalah model pembelajaran yang melibatkan keaktifan peserta didik dalam memecahkan masalah, dilakukan secara berkelompok/mandiri melalui tahapan ilmiah dengan batasan waktu tertentu yang dituangkan dalam sebuah produk untuk selanjutnya dipresentasikan kepada orang lain. Model *Project-based Learning* (PjBL) pada praktiknya harus menetapkan area kerja umum yang dikoordinasikan bersama-sama dengan mahasiswa dengan tetap dalam pengawasan seorang pengajar/instruktur/fasilitator, dan mahasiswa melakukan metode desain secara mandiri mendapatkan solusi desain yang tepat. Dalam konteks pendidikan tinggi, karakteristik model *Project-based Learning* meliputi: 1). Penyelesaian tugas dilakukan secara mandiri dan kelompok dimulai dari tahap perencanaan, penyusunan, hingga presentasi produk rancangan; 2). Mahasiswa bertanggung jawab penuh terhadap proyek yang dikerjakan dan *output* yang dihasilkan; 3). Proyek melibatkan peran teman sebaya, pengajar/instruktur/fasilitator, dan masyarakat; 4). Melatih kemampuan berpikir kreatif; 5). Situasi kelas studio sangat dinamis dan toleran dalam menampung beragam gagasan.

Proses pendidikan desain selain menentukan mata kuliah berbasis pada *basic skills* (nirmana, menggambar bentuk, menggambar teknik), juga harus menentukan mata kuliah berbasis proyek yang diselesaikan pada akhir semester dalam pengawasan instruktur. Mahasiswa yang telah menetapkan lokus atau site proyek yang akan dikerjakan, kemudian melakukan observasi amatan yang nantinya ingin diperkenalkan dengan data yang mahasiswa peroleh. Pada proses observasi dalam pencarian informasi, mahasiswa mencandra objek fisik kasus perancangannya melalui metode sketsa *freehand*. Melalui sketsa *freehand*, mahasiswa dapat merekam apa saja yang mereka lihat dari sebuah objek visual (garis, bidang, bentuk, tekstur, proporsi, penekanan, keseimbangan). Kemampuan merekam secara analog ini harus dilatih terus menerus sehingga memperbanyak bank data visual bagi mahasiswa desain serta mempermudah dalam mengajukan ide konsep ketika masuk dalam kegiatan merancang.



Gambar 2. Proses merekam objek dengan aktivitas menggambar
(Sumber : DK Ching, *Design Drawing*, 2018)

Dalam pendidikan desain, tujuan dari kegiatan merancang lewat metode sketsa, yakni untuk membesarkan dan mempertahankan ide-ide orisinal individu mahasiswa, menjadi media untuk berani berbicara, berpikir kritis, mengungkapkan dan menafsirkan ide kreativitas mereka. Setiap jenis pendidikan tentu membedakan antara departemen/program studi satu dengan departemen/program studi lainnya, baik dari segi fokus teori, pendalaman materi, dan pendekatan praktik latihan merancang. Namun demikian, pendidikan desain yang sampai hari ini terselenggara atau dilakukan baik dengan bantuan teknologi digital di masing-masing departemen/program studi tetap membutuhkan metode sketsa *freehand* untuk pencarian ide sebuah desain. Dalam bahasa Edwards (1979), tanpa sketsa tangan bebas mustahil ide-ide kreatif personal itu muncul. Ide personal akan dikembangkan sehingga desain memiliki kekhasan yang begitu kuat, baik dari segi karakter visual elemen desain yang ditampilkan hingga bagian detail tiap elemen desain yang akan diterapkan.



Gambar 3. Latihan sketsa dalam pencarian ide bentuk dan ruang sebuah bangunan
(Sumber : Dokumen Peneliti, 2021)

3.2. Sketsa sebagai Bahasa Komunikasi Desain

Perkembangan pesat dari teknologi digital, memberi desainer dan arsitek kemudahan dalam penggunaannya. Dalam pendidikan desain, hal itu bertujuan supaya mahasiswa mempelajari pemanfaatan teknologi dan keseluruhan proses dari gambar dua dimensi untuk masuk dalam tahapan *rendering*. Mentransfer ide-ide pikiran ke media kertas atau secara digital sebagai ragam pilihan presentasi desain. Apapun jenis sarananya, esensi tujuannya adalah untuk memberikan perwujudan ide pada hasil akhirnya. Desain dapat dibuat dengan media digital dalam proses pendidikan yang mungkin dapat dipelajari setelah menjalani berbagai program. Bagi mahasiswa interior dan arsitektur aktivitas menggambar *freehand* dalam konteks ini, tidak dapat dihindari untuk menciptakan pengalaman awal dalam proses desain. Gambar tangan bebas bukanlah gambar yang hanya dapat dibuat oleh orang yang mampu atau *professional sketcher* dan pencapaian sempurna bukan yang utama. Pencarian ide-ide yang unik guna memecahkan masalah dalam proses desain itu yang ditekankan. Sketsa menjadi metode kreatif yang dapat ditingkatkan bagi diri mahasiswa dari waktu ke waktu. Di dalam hal, peningkatan kualitas intelektual, melalui metode sketsa memberi dorongan kepada mahasiswa untuk mampu membuat analisis visual baik manual atau digital, pemodelan yang dibuat dengan *mix method* (manual-digital), dan memudahkan para desainer dalam presentasi konsep desain. Menurut Adi Surya (Ekologia, 2021) bahwa mahasiswa yang merancang

dengan metode sketsa *freehand* meyakini bahwa pemahaman dan kualitas desain adalah kekuatan berpikir, dan itu adalah hal yang penting untuk membuat solusi desain cepat dengan sketsa.

Pada tahap awal dalam sebuah perancangan, desainer selalu memiliki kesempatan untuk bebas mengungkapkan ide gagasan. Pencarian ide melalui sketsa *freehand* dapat dilakukan dimanapun dan dengan media apapun sehingga diharapkan sejumlah ide segar dapat bermunculan. Kasus sederhana yang bisa diamati yakni ketika mahasiswa mendapatkan tugas ideasi (Gambar 4). Mahasiswa dapat menggunakan media yang dekat dengan dirinya atau yang ada di sekitarnya. Mahasiswa bisa menuangkan ide-ide mereka di atas *tissue*. Permukaan *tissue* yang bertekstur membuat mereka harus juga mengatur daya tekan garis dan tebal tipis garis. Di samping itu, butuh keberanian untuk menggoreskan garis-garis tegas di permukaan tipis (dalam hal ini saat menggunakan *tissue*). Sketsa cepat memang tidak dituntut detil tetapi setidaknya dari aspek bentuk, ruang, material dan warna sudah dimunculkan sehingga secara *global* sudah tampak gambaran awal konsep desainnya.

Saya biasa mengerjakan tugas di luar kampus. Ide akan terbatas jika harus kerja di ruang tertutup. Suasana ruang mendukung munculkan ide yang tidak terduga. Saya menggunakan tissue, kertas bekas, dan marker untuk mengekspresikan ide. Karena media yang ada hanya itu di sekitar saya.

(Farhan, 2021)



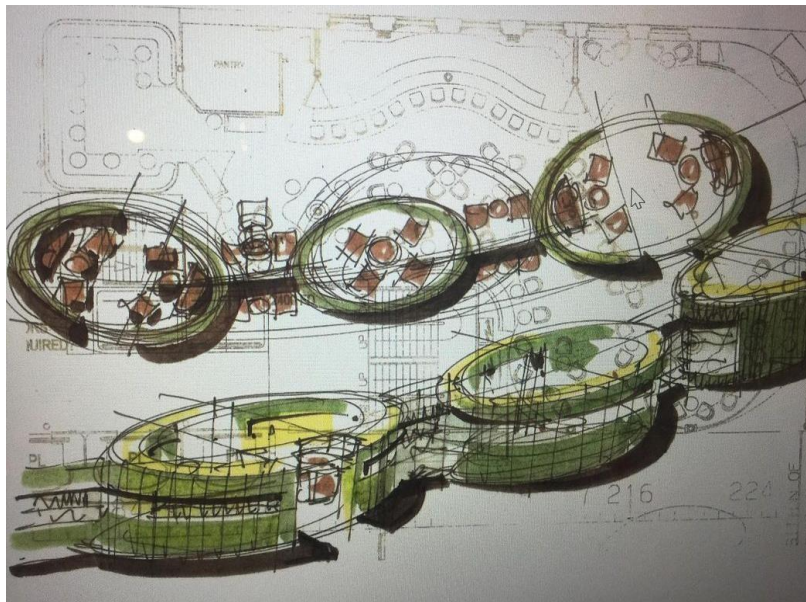
Gambar 4. Sketsa pencarian ide desain dengan media *tissue* kopi
(Sumber : Dokumentasi Farhan, 2021)

Tindakan menggambar atau sketsa itu penting tidak hanya sebagai “kendaraan komunikasi” dengan orang lain, namun dapat membantu desainer melihat dan memahami bentuk-bentuk yang bekerja dengan mereka sehingga menjadi “bank data visual” saat proses merancang. Menurut McKim bahwa pada tahap awal proses desain, sketsa seorang arsitek dan desainer dapat membantu diri mereka sendiri untuk melihat, merangkai alasan, memahami bentuk yang mereka kerjakan, dan untuk menjelajah ide dan solusi fungsional dari sebuah rancangan. Desainer tentu dilatih untuk menggunakan kertas dan pensil saat mengembangkan desain konseptual. Seorang perancang berorientasi secara visual dan diajarkan untuk berpikir secara grafis (Yi-Luen, 2005). Mereka menggambar untuk mengembangkan ide-ide secara grafis, dan dalam proses sketsa seorang desainer mengkomunikasikan pemikirannya. Setiap goresan sketsa sangat berharga dalam memahami bagaimana desainer bekerja. Setiap tanda visual di atas kertas dapat mewakili secara garis besar dari sebuah konsep elemen pembentuk ruang (lantai, dinding, plafon) atau objek elemen pengisi (furnitur, dan elemen estetis) atau pertimbangan faktor lingkungan termal (angin, hujan, cahaya alami dan sebagainya).

Dalam pendidikan desain interior, sketsa digunakan dari awal pencarian ide hingga tahap presentasi final desain. Sketsa tidak hanya dituangkan pada lembaran kertas atau bidang yang masih kosong, tetapi goresan-goresan sketsa dimungkinkan untuk muncul kembali secara tumpang tindih pada goresan atau gambar sebelumnya (Gambar 5). Cara ini lebih memberikan efektifitas dalam hal komunikasi desain kepada klien jika ada saran dan masukan terkait penataan fungsi ruang dan letak furnitur. Gambar *layout* pada kertas atau media dua dimensi lainnya yang telah dibuat sebelumnya dapat ditindih dengan membuat sketsa baru guna mempertajam ide sebelumnya. Sketsa yang dimaksud tersebut bisa berupa sketsa aksonometri yang diberi warna sehingga klien dapat dengan mudah membayangkan gambaran konsep ruang tiga dimensional yang akan dibuat. Sketsa *freehand* seperti ini dilakukan oleh desainer saat berdiskusi atau *meeting* bersama klien dan pihak-pihak yang terlibat di dalam proyek sehingga membutuhkan ketangkasan dalam menuangkan ide desain.

Sketsa sebagai jalan negosiasi saya untuk berpikir dan bercerita tentang ide-ide yang mungkin tidak biasa. Sebuah sarana utama memvisualisasikan solusi desain dan proses pemikiran.

(Azizah, 2021)



Gambar 5. Sketsa ide untuk gubahan ruang (*spasial composition*) proyek *resort design*
(Sumber : Dokumentasi Azizah, 2021)

Sketsa tidak berhenti pada proses ideasi awal tetapi seringkali dibutuhkan pada tahap presentasi desain. Gambar 6 dan 7 merupakan contoh gambar potongan interior *restaurant* yang menggunakan teknik *freehand rendering* dengan *marker*. Salah satu cara yang lebih cepat dalam menghasilkan gambar presentasi konsep yakni dengan penggunaan *drawing pen* dan *marker* sebagai alat untuk *coloring*. Pastel warna putih digunakan untuk memberi efek cahaya atau *lighting* pada gambar, sedangkan pastel warna coklat tua yang digoreskan dengan teknik arsir mengisi bidang bayang dari sebuah benda sehingga kesan gelap terang dan kedalaman objek pada gambar dapat terlihat. Menggambar dengan menggunakan *drawing pen* dan *marker* mendorong baik peserta didik (mahasiswa) dan desainer untuk berani menggoreskan sejumlah ide kreatifnya. Meskipun tidak bisa dipungkiri bahwa tidak sedikit kertas yang terbuang dalam aktivitas menggambar *freehand* seperti ini. Namun tetap saja yang ditekankan dari sketsa *freehand* adalah proses pencarian ide-ide segar itu bisa muncul dan terungkap lewat media visual. Ide segar tersebut akan dikembangkan sehingga menciptakan karakter desain yang kuat, baik dari segi tema dan gaya ruang yang ditampilkan hingga bagian-bagian detil elemen aksesoris ruang yang akan diaplikasikan.

Menggambar konsep potongan dengan freehand rendering membuat desain ruangan menjadi lebih berkarakter. Klien bisa mengetahui tentang skema warna dan material apa saja yang dihadirkan dalam konsep interiornya. Mungkin dengan digital sebenarnya praktis, tetapi saat menggambar kita tidak bisa merasakan sensasi dari media kertas dan alat gambar yang kita gunakan.

(Azizah, 2021)



Gambar 6. Gambar potongan dengan *freehand rendering* untuk proyek *restaurant* bergaya klasik
(Sumber : Dokumentasi Azizah, 2021)



Gambar 7. Gambar potongan kedai kopi milik George Howell
(Sumber : <https://www.bostonmagazine.com/restaurants/2016/04/25/george-howell>)

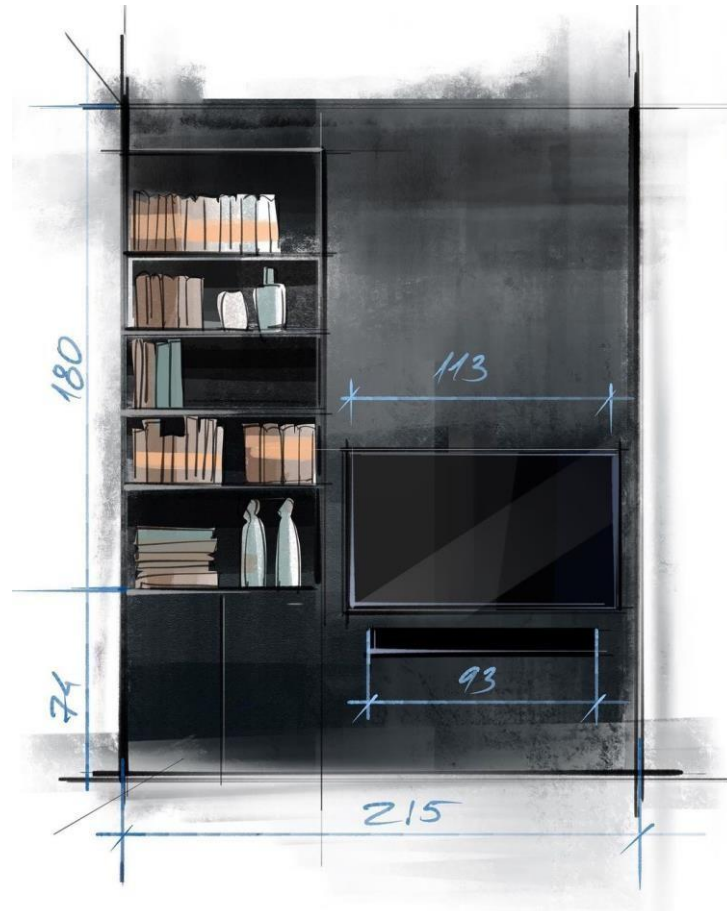
Perkembangan teknologi tidak bisa dipungkiri khususnya dalam hal ini para mahasiswa jurusan desain dengan minat utama bidang desain interior. Sketsa *freehand* yang biasanya menggunakan media kertas mulai beralih dengan menggunakan *pen tablet* dan sejenisnya (Gambar 8 dan 9). Sejumlah fitur yang ada pada media digital dapat membantu dalam proses sketsa, semacam “manual rasa digital”. Mahasiswa tidak perlu bersusah payah mengganti kertas jika terdapat kesalahan dalam membuat garis atau gambar, tidak perlu mencampur warna cat jika masuk dalam tahap *coloring*, dan media *pen tablet* atau sejenisnya dirasa lebih efektif dan fleksibel karena dapat dibawakemanapun termasuk saat presentasi di depan dosen dan klien. Namun tindakan menggambar melalui media digital memiliki sejumlah kelemahan, salah satu yang disoroti adalah tentang kepekaan rasa. Di satu sisi, teknologi dapat menunjang proses pengembangan desain dalam sebuah penciptaan dan perancangan karya. Di titik tertentu, digital memiliki sejumlah keterbatasan dalam eksplorasi ide yang melibatkan kepekaan sistem inderawi dalam mengenali karakter dan potensi material yang akan diaplikasikan pada karya desain (Nurchahyo, 2022). Mahasiswa tidak bisa memilih dan merasakan tekstur kertas seperti apa yang tepat untuk sketsa menggunakan *watercolor*, cat poster, dan sebagainya. Hal yang sama juga dijumpai dalam proses mengolah, mencampur dan menggoreskan warna yang lebih instan dibandingkan menggunakan cara analog atau tradisional.



Gambar 8. Sketsa *freehand* sebuah layout dan perspektif ruang dengan menggunakan media digital
(Sumber : Dokumentasi Valentina, 2021)

Sketsa dengan media digital memudahkan saya dalam mengkomposisikan ide ruang. Saya tidak takut salah berkali-kali dalam menggambar. Kesan tekstur warna pada gambar juga bisa diatur sesuai keinginan. Selain itu, cara ini lebih menghemat dari segi pengeluaran - lebih ramah di kantong dan ramah lingkungan.

(Valentina, 2021)



Gambar 9. Sketsa *freehand* yang menunjukkan ukuran elemen pengisi ruang
(Sumber : Dokumentasi Valentina, 2021)

4. SIMPULAN

Sketsa *freehand* menjadi sarana utama dalam mengkomunikasikan ide-ide dalam merancang. Tanpa tindakan sketsa tidak mungkin ide-ide kreatif personal yang bahkan *out of the box* itu muncul. Melalui sketsa, seseorang dapat mentransfer ide-ide pikirannya ke media kertas atau secara digital yang esensi tujuannya untuk memberikan gambaran perwujudan ide desain. Di samping itu, langkah ini membantu seseorang untuk lebih peka dengan sekitarnya, melihat kemungkinan-kemungkinan dari objek visual, menyusun argumentasi, memahami bentuk yang mereka kerjakan, dan untuk menjelajah ide dan solusi dari sebuah rancangan. Untuk tahap lanjut, sebuah pengembangan desain dapat dibuat dengan media digital (dalam konteks pendidikan) untuk memudahkan saat proses *detailing* dari tiap elemen desain hingga tahap desain itu dipresentasikan. Bagi mahasiswa desain menggambar *freehand* dalam konteks ini, tidak dapat dihindari untuk menciptakan pengalaman awal dalam proses desain. Pada konteks proyek di lapangan, sketsa sebagai bahasa desain yang cukup efektif saat berhadapan dengan klien sehingga peran sketsa *freehand* menjadi tidak tergantikan meski teknologi semakin berkembang. Sketsa menjadi kekuatan seorang desainer dalam menghasilkan ide solusi secara cepat.

Daftar Pustaka

Adıgüzel, D., Kutlu, R., Ormancı, S., Tosun, V. (2012a, b). *Interior Architecture Project Studio Experience in the Section of Design-Application İÇMEK / Interior Architecture Education National Congress II*, İstanbul, Turkey. 20 December 2012. page 65, 131.

Dodworth, S. (2012). *Elements of Interior Design*. AVA Book Production Pte Ltd.

Edwards, B. (1979). *Drawing on the Right Side of Brain*. LA, JP Torcher.

Goldschmidt. (1991). *Dialectics of Sketching*. Creative Research Journal, 4 (2), page 123–143.

Nurchahyo, M. (2013). *Karakter Formal Arsitektur Dan Desain Interior Karya Ridwan Kamil* (Doctoral dissertation, Institut Seni Indonesia Yogyakarta).

Nurchahyo, M. (2022). Metode Eksplorasi Anyaman Tradisional untuk Pembelajaran Desain Fabrikasi Interior. *Ars: Jurnal Seni Rupa dan Desain*, 25(1), 85-90.

Silav, M. (2013), *Sketch in Design Education*, European Journal of Research on Education, Art in Education, page 40.

Sugiyono. (2007). *Metode Penelitian dan R&D*. Bandung: Alfabeta Bandung.

Yakin, B. (2012a, b). *An Analytical Approach to Relationship of Visual Thinking and Visual Expression in Design Process*. Hacettepe University Faculty of Fine Arts. Master Thesis.

Yi-Luen Do, Ellen. (2005). *Design sketches and sketch design tools*. Knowledge-Based Systems 18, page 383–405.

<http://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/mengenal-konsep-projectbased-learning> (diakses tanggal 17 April 2022)

<https://www.bostonmagazine.com/restaurants/2016/04/25/george-howell-coffee-boston> (diakses tanggal 19 April 2022)

Wawancara Diskusi dengan Informan Kunci

Wawancara Mahdi Nurchahyo dengan Hendro Purwoko, M.Sn., PSDI ISI Yogyakarta, Oktober 2013.

Wawancara Mahdi Nurchahyo dengan Desainer Jaya Ibrahim, International Design Lunch, Pacific Palace Jakarta, 3 Desember 2014.

Diskusi Mahdi Nurchahyo dengan Adi Surya, S.Sn., HDII., Design Talk Ekologia ISI Yogyakarta, Desember 2021.