

Media Digital dan Konvensional dalam Tahap Awal Belajar Menggambar pada Program Studi DKV

Andreas

Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Tarumanagara

andreas@fsrd.untar.ac.id

Abstract—Bangunan komersial Mal Taman Anggrek memiliki secondary skin pencahayaan buatan LED terbesar di dunia. Penelitian ini dilakukan sebagai evaluasi melalui proses observasi, wawancara dan kuesioner, terhadap hasil pencahayaan buatan setelah menggunakan secondary skin sebagai bagian dari konsep city beautification. Secondary skin yang digunakan pada Mal Taman Anggrek memungkinkan terjadinya gangguan dari pencahayaan yang atraktif dan dinamis terhadap pengguna jalan. Penelitian juga ditujukan untuk mengetahui sejauh mana pengaruh pencahayaan yang atraktif dan dinamis dari Mal Taman Anggrek dalam menghasilkan polusi cahaya terhadap pengguna bangunan atau kawasan sekitarnya. Selanjutnya penelitian juga dimaksudkan untuk mendapatkan data fisis atau data terukur luminansi dan distribusi luminansi mengenai tata cahaya kondisi eksisting sebagai awal proses evaluasi yang kemudian dianalisa melalui metode analisis sistemik yang meliputi tahap-tahap penguraian dan penyusunan data, penyimpulan serta rumusan hasil penelitian. Temuan dari penelitian ini disusun sebagai bahan evaluasi yang akan diketahui sejauh mana pengaruh penggunaan pencahayaan buatan pada secondary skin fasade bangunan komersial terhadap persepsi pengguna jalan dan pengaruhnya terhadap kawasan (bangunan sekitar).

Kata kunci : bangunan komersial, desain pencahayaan, persepsi visual, polusi cahaya, secondary skin fasade.

I. PENDAHULUAN

Dunia industri kreatif, khususnya desain dan ilustrasi mengalami perubahan cukup drastis dengan sangat berkembangnya teknologi digital. Teknologi digital banyak menggantikan media konvensional dan mempengaruhi proses kreatif yang semula menggunakan media konvensional yang bersifat fisik. Perubahan ini selain mempengaruhi hasil karya akhir, juga mempengaruhi proses berpikir dalam penciptaannya.

Dunia pendidikan tinggi yang berkaitan dengan desain dan ilustrasi pun mengalami perubahan dengan memasukkan teknologi digital proses pembelajaran. Pada semester akhir biasanya mahasiswa banyak

menggunakan teknologi digital. Namun pada awal semester di mata kuliah dasar media konvensional masih banyak digunakan.

Seperti diketahui para profesional di bidang ilustrasi dan desain mempunyai kecenderungan tertentu dalam proses pembuatan karyanya. Beberapa praktisi ilustrasi memilih langsung menggambar sejak awal sketsa dibuat dengan menggunakan *pen tablet*, mereka tidak lagi menggunakan kertas dan pensil dalam mengembangkan idenya.

Dalam bukunya *The DC Comics Guide to Digitally Drawing Comics*, Williams menjelaskan bahwa pada industri komik, media komputer dan digital telah memberikan revolusi dalam proses bekerja selama tiga dekade terakhir. Perlahan setiap proses yang sebelumnya dikerjakan bersifat

fisik digantikan oleh media digital. (Williams, 2009:13). Sementara di sisi lain ilustrator dan desainer juga banyak yang masih menggunakan media analog dalam berkarya, misalnya kertas, kanvas, tinta, dan cat, sebelum akhirnya melalui tahap digitalisasi untuk proses produksi.

Para profesional yang telah mahir dan berpengalaman tentu saja tidak memiliki permasalahan khusus mengenai media. Hal ini selain karena penguasaan dasar menggambar yang telah mereka kuasai, juga pengaruh dari gaya gambar dan ilustrasi yang mereka kembangkan sendiri. Tetapi pada tahap dasar pembelajaran menggambar khususnya di program studi Desain Komunikasi Visual, pemilihan media perlu mendapat perhatian khusus untuk mengoptimalkan capaian dalam dasar mereka.

Penelitian ini ditujukan untuk menguraikan beberapa hal yang menjadi pertimbangan memilih media belajar menggambar yang sesuai untuk mahasiswa tingkat dasar Program Studi Desain Komunikasi Visual. Pembahasan dibatasi pada ranah kepentingan para mahasiswa dan bukan membahas kepentingan dalam konteks industri kreatif.

II. METODE

Penulisan menggunakan metode deskriptif kualitatif, observasi dan data literatur yang dikumpulkan dari berbagai sumber. Metode ini dilakukan karena pendekatan yang dicapai berkaitan dengan teknis dan studi kasus di lapangan, dalam hal ini berkaitan langsung dengan proses belajar para mahasiswa tingkat dasar. Teknik pengamatan atau observasi diperoleh dari proses bekerja para profesional dan praktisi di bidang yang berkaitan dengan gambar dan ilustrasi. Beberapa detail data tambahan juga diperoleh dari situs internet karena selain tutorial menggambar, juga banyak dari ilustrator profesional yang memiliki akun tersendiri yang menampilkan baik hasil maupun proses bekerjanya.

Data-data yang diperoleh kemudian dibandingkan baik antara data literatur dengan data lapangan hasil observasi dan wawancara. Proses perbandingan antara media digital dengan media konvensional ini akan diuraikan secara deskriptif kualitatif dalam beberapa aspek berkaitan dengan teknik, media, pengolahan elemen seni rupa dan juga pengalaman panca indera.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Gambar dalam Industri Kreatif

Media digital dalam menghasilkan karya seni dan desain secara digital pada saat ini masih terdapat perbedaan pendapat berkaitan dengan lawan kata digital itu sendiri. Beberapa alternatif kebalikan dari digital misalnya analog, tradisional, manual, fisik, dan non digital. Ilustrator Yuko Shimizu yang banyak mengerjakan ilustrasi editorial menggunakan istilah proses pengerjaan karyanya setengah analog dan setengah digital. Ia mengawali proses pembuatan karyanya dengan kertas, pensil dan tinta, kemudian goresan artistik tinta tersebut dilanjutkan dengan proses digital untuk pewarnaannya.

Dalam bukunya *The DC Comics Guide to Digitally Drawing Comics*, Freddie E Williams menyatakan bahwa kita bisa saja sepenuhnya meninggalkan pensil dan kertas fisik dan mulai membuat komik secara digital dengan media komputer sejak awal proses sketsa sampai pada finalisasinya (Williams, 2009:9). Walaupun demikian pada kenyataannya banyak ilustrator komik tetap memilih menggunakan media konvensional, misalnya Alex Ross yang mengerjakan karyanya sepenuhnya dengan cat air.



Gambar 1. Proses ilustrasi Yuko Shimizu
(Sumber: <http://bibliodyssey.blogspot.co.id/2010/01/yukos-progression.htm>)

Mata Kuliah Menggambar dan Media yang Digunakan

Pada tingkat dasar mahasiswa senirupa dan desain hampir semua kurikulumnya selalu menggunakan media *non digital* dalam proses pembelajarannya. Termasuk pada mata kuliah menggambar yang banyak menggunakan media konvensional seperti kertas, pensil, maupun tinta. Nama mata kuliah yang berkaitan dengan menggambar memang di masing-masing universitas menyebutnya berbeda. Ada yang memisahkan antara gambar dasar dan gambar ekspresi, selain ilustrasi. Ada juga sebutan *anatomical drawing*, *principal drawing*, *traditional painting*, dan *digital painting*. Namun demikian materi dan metode pengajaran ada beberapa kesamaan.

Dalam menggunakan media menggambar kita dapat melihat beberapa perbedaan mendasar dalam hal ini dikaitkan dengan proses pengerjaan, sifat media (keterbatasan

dan kelebihan), serta dikaitkan dengan proses pembelajaran dan pelatihan mahasiswa. Beberapa hal yang menjadi pertimbangan saat pembelajaran menggunakan media digital dan non digital dapat dikelompokkan dalam beberapa pendekatan.

Perbedaan Sensasi Indera Peraba dan Motorik

Media gambar digital secara keseluruhan menggantikan perangkat menggambar dan melukis tradisional yang berupa fisik dengan data digital yang dibentuk dan disusun menggunakan perangkat komputer seperti *personal computer* atau *laptop* dengan *pen tablet* dan perangkat lunak komputer seperti *Adobe Photoshop, Illustrator, Corel Draw*, dan *SAI*. Dalam hal perangkat lunak, *Photosop* banyak digunakan oleh seniman dan ilustrator digital.

Dengan digantikannya media bersifat fisik tentu ada beberapa perbedaan mendasar, diantaranya kertas atau kanvas yang digantikan file bidang putih kosong pada media digital. Dalam hal ini kertas dan kanvas secara fisik selalu memiliki tekstur teraba yang unik dan berbeda selain warna putih yang juga bervariasi. Sementara pada media digital yang virtual tentu tesktur ini tidak ada atau tidak teraba. Warna putih pada media

digital yang dianggap kosong pun juga hanya ada satu warna putih, selain tergantung pada tampilan layar monitor komputer saat data tersebut ditampilkan.

Dalam elemen seni rupa, tekstur adalah salah satu hal mendasar yang sebaiknya diketahui dan mampu diolah oleh mahasiswa. Tektur visual yang dapat ditampilkan media digital tidak sepenuhnya mampu menggantikan tekstur fisik karena tidak teraba. Selain itu bobot dan tektur media fisik juga mempengaruhi secara psikologis dan motorik seseorang ketika menggoreskan alat gambar di atasnya.

Menggores di atas bidang yang kasar dan berserat tentu memberikan sensasi yang berbeda dibandingkan menggores di atas bidang yang licin dan halus. Sifat fisik yang berbeda pada media konvensional memberikan perasaan yang berbeda dan memberi inspirasi yang berbeda pada seniman. Seniman Sylvia Edwards dalam buku *Painters, Wild Workshop* karya Lynn Leon Loscutoff menyebutkan bahwa karakter bidang kertas mempengaruhi bagaimana dia merancang gambar hewan pada lukisannya. (Loscutoff, 2002:35)

Ukuran Panjang dan Luas pada Media Digital dan Tradisional

Pada media digital ukuran menjadi relatif. Hal ini disebabkan karena media digital menggunakan ukuran piksel yang relatif besarnya pada setiap layar monitor, selain itu perangkat *zoom in* dan *zoom out* juga membuat ukuran yang terlihat tidaklah mewakili ukuran yang sebenarnya. Pada saat kita bekerja pada bidang A4 misalnya, maka tampilan bidang tersebut pada layar monitor tidaklah selalu tampil seukuran A4. Meskipun kita telah memilih opsi untuk menampilkan ukuran cetak, hal ini karena sinkronisasi resolusi layar dengan resolusi data yang tidak selalu sesuai.

Pada saat menggambar dengan media digital, ukuran fisik layar monitor juga membatasi kita melihat keseluruhan luas bidang gambar, misalnya ukuran bidang A0 tentu saja tidak dapat terlihat seluruhnya pada layar monitor, gambar hanya terlihat sebagian apabila tidak di *zoom out* menjadi tampilan yang lebih kecil.

Melihat sepotong gambar, atau tampilan yang dikecilkan, tentu tidak sama rasanya dibandingkan dengan saat menghadapi kertas atau kanvas berukuran besar. Gerakan fisik tangan, lengan, dan badan secara keseluruhan terlibat saat menggambar

dengan media tradisional. Jarak antara seniman dengan bidang kerjanya, gerak maju mundur memberikan dampak psikologis yang berbeda. Memahami ukuran karya secara nyata tentu diperlukan dalam proses pembelajaran tahap awal.



Gambar 2. Ilustrator Kim Jung Gi menggambar di kertas berukuran besar

(Sumber: <http://www.rlateef.com/blog/2014/8/11/r-lateef-x-kim-jung-gi>)

Permasalahan ukuran juga berkaitan dengan sisi motorik dari seorang pelajar, dimana terdapat perbedaan mendasar antara menarik garis yang panjang di bidang luas dengan menarik garis pendek di bidang kecil. Pada saat menarik garis panjang dalam membuat gambar yang besar, selain gerak motorik yang kompleks, ilustrator juga memiliki keterkaitan secara langsung dengan karya karena hampir semua indera terlibat dalam prosesnya.

Pada media digital terdapat perbedaan jarak dan ukuran garis yang ditarik di *tablet* dengan ukuran pada layar. Misalnya menggoreskan 1 cm pada tablet bisa berdampak 10 cm atau lebih pada layar, atau

juga sebaliknya, hal ini tergantung pada pengaturan seberapa persen ukuran yang ditampilkan di layar monitor. Berbeda dengan media fisik yang ukuran gerak tangan selalu sama dengan hasil goresan.

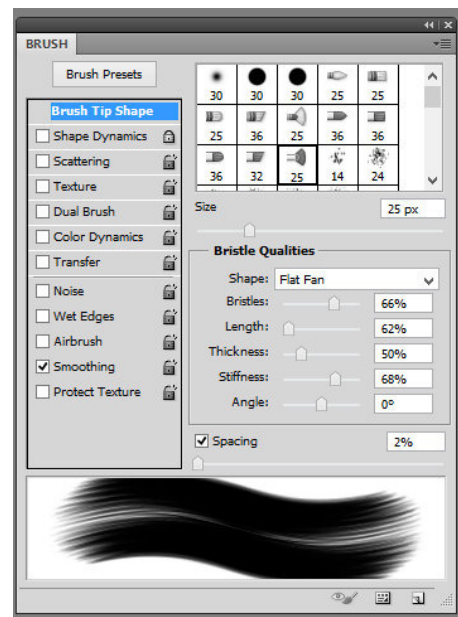
Posisi Menggambar dan Sudut Pandang

Menggambar dengan media digital yang pada umumnya menggunakan pen tablet tentu berbeda dengan media non digital. Pada saat menggambar dengan pen tablet seseorang menggoreskan pena pada tablet di meja, sementara mata melihat pada layar yang relatif tegak dihadapannya. Untuk tahap awal ini cukup menyulitkan karena antara tempat menggores dan tempat munculnya gambar berada di posisi yang berbeda. Sementara itu menggambar dan melukis dengan media konvensional tentu saja memiliki sudut pandang yang lebih beragam.

Selembar kertas yang berukuran relatif kecil dapat digambar sambil diletakkan di meja atau dengan alas gambar yang dipegang seperti buku sketsa. Ukuran yang lebih luas biasanya digambar dalam posisi lebih tegak karena menghindari distorsi sudut pandang saat melihat karya.

Peralatan Menggambar

Beberapa *tools* dalam media digital mengacu pada media tradisional. Hal ini terlihat pada nama perkakas yang sama dengan media tradisional, misalnya *pencil tool*, *brush tool*, *eraser tool*, dan *mudge tool*, selain juga terminologi fotografi, hal ini dapat dipahami karena pada awalnya perangkat lunak seperti *Photoshop* memang digunakan untuk mengolah foto.



Gambar 3. Contoh pengaturan dan ragam kuas digital pada *Photoshop*
(Sumber: perangkat lunak *Photosop*)

Walaupun semakin berkembang, peralatan melukis dan menggambar dalam media digital, tentu masih tidak menggantikan media konvensional sepenuhnya. Hal yang paling mendasar tentu saja walaupun peralatan yang digunakan dalam program digital beragam, namun tetap saja pena digital yang sama yang dipegang dan digoreskan. Pena digital dengan

karakter dan berat yang sama, dengan ujung pena yang sama menghasilkan efek gambar atau lukis yang berbeda pada layar komputer saat digoreskan. Ini sangat berbeda dengan alat gambar dan lukis konvensional semisal kuas dan pensil.

Setiap kuas non digital memiliki ujung bulu/rambut yang beragam sehingga memberikan sensasi fisik yang berbeda ketika digoreskan pada kanvas atau kertas. Misalnya kuas dengan bulu yang kaku dan lebar akan membutuhkan tenaga lebih dan juga keberanian ketika digoreskan pada permukaan kanvas yang kasar, berbeda dengan kuas dengan bulu lembut dan runcing ketika digoreskan pada kertas yang halus, memerlukan kesabaran dan kecermatan lebih. Mendelowitz ,D.M, Faber.D.L, dan Wakeham, D.A. dalam bukunya *A Guide to Drawing, Seventh Edition* menjelaskan bahwa para seniman pada akhirnya akan menyadari bahwa setiap media gambar yang berbeda akan memiliki keunikannya masing-masing yang selanjutnya juga dapat dieksplorasi lebih ekspresif ketika media tersebut dipadukan dengan karakter permukaan bidang gambar. (Mendelowitz, 2007:17)

Warna dan Pigmen

Perangkat dan media menggambar digital sesuai dengan namanya digital mencatat setiap data menggunakan digit atau angka-angka. Selain ukuran piksel dan kuas, angka juga digunakan untuk mendefinisikan warna. Berbeda dengan pigmen warna pada media konvensional yang dibuat dari bahan alam dan bahan kimia tertentu, sehingga pencampurannya lebih fisik dan alami.

Kelebihan pencatatan identitas warna dengan angka tentu saja membuatnya lebih stabil, presisi, dan tidak akan berubah, sementara pada media tradisional warna yang berupa pigmen fisik akan dipengaruhi oleh banyak faktor baik internal maupun eksternal. Misalnya daya tahan dan kestabilan pigmen dan perekat, juga faktor luar seperti cahaya, suhu udara, dan kelembaban.

Namun demikian teknologi digital saat ini belum mampu menghasilkan warna sebanyak warna pigmen. Sebagai contoh warna khusus seperti warna emas, perak, pigmen *glow in the dark* belum dapat ditampilkan media digital, dalam hal ini terbatas pada warna cahaya yang dapat ditampilkan layar monitor. Warna emas yang banyak ditemukan di media tradisional misalnya, hanya dapat diwakilkan dengan warna kuning tua tertentu.

Dalam kaitannya dengan proses belajar menggambar dan melukis mengolah warna dengan pigmen fisik baik itu kering maupun basah memberikan pengalaman dan pemahaman yang lebih mendalam. Para mahasiswa mengalami secara langsung proses percampuran dan pembentukan warna selain juga bereksperimen dengannya.

Tekstur Media Gambar

Pada media digital sama seperti ketika membuat data baru dengan bidang kosong yang tidak memiliki tekstur teraba, media gambar dan lukis dalam media digital juga tidak teraba dan tidak bertekstur nyata. Menggores dengan *pencil tool* dan menggores dengan *brush tool* menghasilkan warna dan tekstur yang sama. Dalam hal ini artinya media kering dan basah yang biasa diolah dalam media tradisional tidak terwakilkan walaupun memang ada efek basah dan kering secara tampilan visual.

Pada media konvensional media kering dan basah seringkali masih memberikan efek psikologis tersendiri ketika sedang menggarap sebuah karya seni. Media kering seperti pensil sangat beragam bahan dan efek artistiknya. Pensil dengan bahan dasar grafit tentu berbeda karakter dibandingkan dengan pensil berbahan dasar arang. Selain bahan dasar

cara mengolah bahan tersebut juga memperkaya variasinya. Misalnya pensil grafit memiliki tingkat kehitaman dan kekerasan yang bertingkat. Hal ini selain memberikan efek yang berbeda pada hasil akhir, juga memberi kesempatan variasi proses pembuatan karya.

Media basah seperti cat dan pigmen cair memiliki variasi yang lebih banyak lagi. Dari tingkat kepekatan atau kepadatan, bahkan granulasi, efek pecah dan menyebar yang alami. Pada umumnya media basah dibagi menjadi dua yaitu air dan minyak. Cat berbasis air seperti cat air, cat akrilik, cat gouache, tinta cina relatif cair dan lebih cepat kering dibandingkan dengan cat berbasis minyak seperti cat minyak, cat besi/kayu. Dengan karakternya yang cair dan seringkali lebih dicairkan lagi dengan mencampurkan air, cat ini biasanya memiliki efek menetes, merembes, mengalir atau memercik.

Selain lebih lama mengering, media cat berbasis minyak seperti cat minyak biasanya bertekstur lebih padat. Karakter fisik yang padat ini sering dapat dimanfaatkan untuk membuat karya bertekstur dengan kuas yang lebih kaku atau pisau palet. Pada beberapa karya lukis tekstur ini dapat lebih tebal dengan mencampurkan bubuk marmer dan sejenisnya hingga menyerupai relief.

Variasi Teknik dan Ekspresi

Seperti dibahas pada sebelumnya bahwa media gambar dan lukis dapat memberikan inspirasi bagi seniman saat berkarya. Media digital dalam hal ini memiliki keterbatasan dengan hanya dapat digunakan pena tablet yang sama, efek ekspresif hanya muncul pada visual di layar monitor dan tidak benar-benar dialami menyeluruh oleh seniman. Walaupun hal ini sering dapat diatasi oleh seniman yang telah mahir sehingga tetap dapat menghasilkan karya yang tampak ekspresif.

Teknik menggambar dan melukis konvensional sangat bervariasi, pelukis Jackson Pollock melukis dengan memercikan dan meteteskan cat yang cukup cair pada bidang kanvas lebar dengan posisi dibentangkan pada lantai. Pelukis Affandi melukis langsung dari tube dan mengusapnya dengan jari dan telapat tangannya pada kanvas. Seniman lain menggunakan arang menggores tidak hanya dari ujung arang tetapi juga sisi samping arang dan menghasilkan garis sangat lebar. Mendelowitz menjelaskan bahwa media campur, kering-basah, kasar-halus, opak-transparan di atas permukaan yang sangat beragam pula, dan segala kemungkinan perpaduannya memiliki kekayaan variasi yang sangat banyak,

memberikan inspirasi dan eksplorasi ekspresi. (Mendelowitz, 2007:349)



Gambar 4. Ekspresi dan teknik melukis Jackson Pollock
(Sumber: <http://www.visual-arts-cork.com/photography/hans-namuth.htm>)

IV. SIMPULAN

Walaupun media digital memiliki beberapa kelebihan dan banyak digunakan dalam dunia industri kreatif, namun banyak hal dari media konvensional yang tidak dapat diabaikan. Banyaknya variasi teknik dan hasil yang didapatkan dengan menggunakan media konvensional masih sangat diperlukan oleh para mahasiswa terutama tingkat dasar.

Menggambar dan melukis dengan media fisik memperkaya pengalaman dan pengetahuan, mengasah keterampilan motorik dan sensitifitas pada semua elemen dasar seni rupa. Pengembangan inspirasi dan memberikan pelatihan dan pembelajaran yang menyeluruh baik secara kognitif, afektif, dan psikomotorik dapat dicapai karena proses

yang melibatkan seluruh indera ketika mengolah media.

Belajar menggambar pada tingkat dasar diharapkan menggunakan media konvensional agar mahasiswa memiliki bekal pengalaman dan pengetahuan yang memadai. Penguasaan terhadap elemen dan prinsip dasar seni rupa yang diperoleh dari media gambar konvensional ini pada akhirnya juga akan mendukung kompetensi para mahasiswa tidak hanya berkaitan dengan bidang menggambar dan ilustrasi, namun juga pada peminatan lainnya.

Penelitian ini belum membahas lebih detail masing-masing media gambar tradisional yang beragam. Selanjutnya kajian tentang media, alat dan bahan yang lebih detail berkaitan dengan proses pembelajaran mahasiswa tingkat dasar DKV dapat dilakukan.

Loscutoff, L.L. (2002). *Painters' Wild Workshop*. Rockport Publishers, Inc. Massachusetts.

DAFTAR PUSTAKA

- Williams, F.E. (2009). *The DC Comics Guide to Digitally Drawing Comics*. Watson-Guptill Publications, New York.
- Mendelowitz ,D.M, Faber.D.L,& Wakeham, D.A. (2007). *A Guide to Drawing, Seventh Edition*. Clark Baxter, Boston.