

TRANSFORMASI PROSES KREASI MAHASISWA FSRD DARI KONVENSIONAL KE DIGITAL (STUDI KASUS: RUPA DASAR DUA DIMENSI)

Niken Larasati Ayuningtyas¹, Nedina Sari²

^{1,2}Program Studi Magister Desain, Institut Teknologi Bandung

Jl. Ganesha No. 10, Lb. Siliwangi, Kecamatan Coblong, Kota Bandung, Kode Pos 40132

081298566541

e-mail : nikenlarasatia01@gmail.com¹, nedina_sari@fsrd.itb.ac.id²

Correspondent Author : Niken Larasati Ayuningtyas¹

Abstrak

Rupa Dasar Dua Dimensi I (RD2D I) merupakan mata kuliah dasar dalam kurikulum Tahap Persiapan Bersama (TPB) pada Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) di Institut Teknologi Bandung (ITB). Tujuan kurikulum mata kuliah ini untuk memperkenalkan dasar kesenirupaian melalui proses kreasi untuk melatih keterampilan tangan, memberi pemahaman, dan mengasah kreativitas dalam mengolah unsur dan prinsip visual. Awalnya proses kreasi dilakukan dengan cara konvensional, namun dalam beberapa tahun terakhir terjadi pergeseran menggunakan media digital. Pergeseran ini memunculkan *gap* antara kompetensi yang diasah melalui cara konvensional dan digital. Penelitian ini bertujuan menganalisis transformasi tersebut dengan fokus pada *gap* antara cara konvensional dan digital serta menganalisis tren penggunaan media digital pada RD2D I. Melalui kombinasi metode observasi partisipatoris, wawancara, dan kuesioner, penelitian ini mengeksplorasi sejauh mana mahasiswa mengadopsi media digital, kapan pergeseran cara ini terjadi, dan apa alasan di balik preferensi mereka memilih cara digital. Hasilnya, sebagian besar mahasiswa telah beralih ke penggunaan media digital karena proses kreasi membuat tugas RD2D I menjadi lebih mudah, praktis, dan cepat. Meskipun begitu, cara konvensional memberikan pengalaman estetika yang lebih intens. Potensi riset ke depannya dapat mengeksplorasi integrasi cara digital dan konvensional dalam berbagai mata kuliah praktik lainnya, sekaligus mengevaluasi cara terbaik untuk mempertahankan kualitas pembelajaran.

Kata Kunci: proses kreasi, rupa dasar, dua dimensi, cara digital, cara konvensional

Abstract

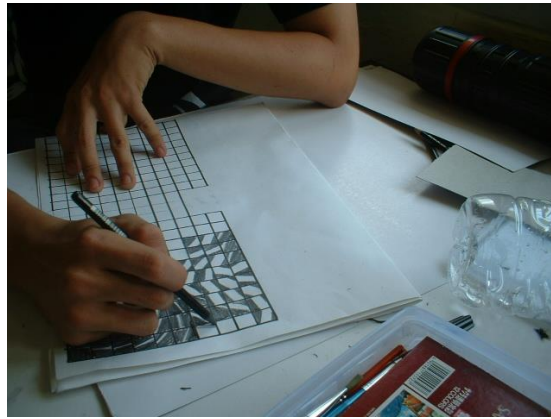
Basic Two-Dimensional Form I (RD2D I) is a foundational course in the Joint Preparation Stage (TPB) program at the Faculty of Arts and Design (FSRD), Bandung Institute of Technology (ITB). The course introduces the basics of artistry to develop hand skills, creativity, and an understanding of visual principles. Traditionally, the creation process was conducted conventionally, but recent years have seen a shift toward digital media, creating a gap between competencies developed through both methods. This study analyzes this transformation, focusing on the gap and trends in digital media usage in RD2D I. Using participatory observation, interviews, and questionnaires, the research examines students' adoption of digital media, the timing of the shift, and their reasons for preferring digital methods. The findings reveal that most students favor digital media due to its practicality and efficiency in completing RD2D I assignments. However, conventional methods offer a deeper aesthetic experience and foster essential technical skills. Future research could explore integrating digital and conventional approaches in other practical courses to ensure balanced skill development while maintaining learning quality in an increasingly digital era.

Keywords: creation process, form, two-dimensional, digital methods, conventional methods

1. PENDAHULUAN

Mata kuliah Rupa Dasar merupakan bagian integral dari kurikulum pendidikan seni dan desain di berbagai perguruan tinggi, termasuk Institut Teknologi Bandung (ITB). Mata kuliah ini menjadi landasan penting untuk memperkenalkan unsur dan prinsip dasar perancangan dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi kepada mahasiswa baru Fakultas Seni Rupa dan Desain sebagai langkah awal dalam pembelajaran mereka (Ayuningtyas & Sari, 2024) (Sari, 2014). Di ITB, mata kuliah Rupa Dasar dilaksanakan selama satu tahun bagi mahasiswa baru program Tahap Persiapan Bersama (TPB) yang terbagi di semester satu dan dua. Di semester pertama, terdapat mata kuliah Rupa Dasar Dua Dimensi I yang fokus pada perancangan dua dimensi menggunakan unsur dan prinsip dasar desain. Selain itu, terdapat juga Rupa Dasar Tiga Dimensi I yang mengeksplorasi prinsip dan unsur rupa tiga dimensi menggunakan berbagai teknik, alat, dan bahan. Di semester dua, terdapat mata kuliah lanjutan seperti Rupa Dasar Dua Dimensi II dan Rupa Dasar Tiga Dimensi II yang mempertimbangkan pemanfaatan unsur alam dalam pengolahan tugas. Rupa Dasar Dua Dimensi I (RD2D I) menjadi mata kuliah pertama yang memperkenalkan pembelajaran dasar unsur dan prinsip desain. Maka, batasan objek penelitian ini adalah mata kuliah Rupa Dasar Dua Dimensi I yang diselenggarakan di semester pertama TPB FSRD ITB. Dalam kurikulumnya, peserta didik RD2D I diberikan pemahaman mendalam tentang unsur dasar seni, seperti titik, garis, bidang, warna, dan tekstur, serta prinsip visual seperti irama, keseimbangan, kesatuan, aksent, dan kontras (Hendriyana, 2022). Selain itu, tujuan lainnya adalah melatih keterampilan teknis menggunakan alat gambar konvensional, seperti pensil, pensil warna, dan cat di media berupa kertas (Mubarat & Ilhaq, 2021; Kurikulum TPB, 2019). Keterampilan teknis ini dilatih secara sistematis melalui proses kreasi membuat tugas-tugas Rupa Dasar Dua Dimensi.

Proses kreasi merupakan inti dari penciptaan karya yang berkualitas melalui dua tahapan, yaitu ide dan pelaksanaan (Tabrani, 2023). Proses kreasi dalam membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi dimulai dengan mencari ide dan menentukan unsur visual yang akan digunakan (Sari, 2019). Pada tahap pelaksanaan, mahasiswa mengolah unsur visual tersebut menjadi sebuah komposisi dalam bentuk sketsa desain. Sketsa ini kemudian akan didiskusikan kepada dosen atau asisten mahasiswa untuk mendapatkan asistensi. Saran yang didapat dari tahap asistensi akan menjadi acuan untuk mahasiswa melakukan revisi sampai tercipta sketsa desain akhir yang sesuai dengan standar penilaian. Langkah selanjutnya adalah mengimplementasikan sketsa akhir ke media kertas berukuran 40 x 40 cm, sesuai dengan format tugas. Tahap terakhir adalah mewarnai desain dengan kuas dan cat poster. Sebelum adanya teknologi digital, proses kreasi membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi ini umumnya dilakukan dengan cara konvensional. Cara konvensional dilakukan mulai dari tahapan membuat sketsa dengan pensil dan pensil warna, implementasi sketsa ke media kertas menggunakan alat *tracing light box*, hingga mengecat dengan kuas dan cat poster.



Gambar 1. Sketsa Ide dengan Cara Konvensional
[Sumber: Dokumentasi Dosen Zaini, 2002]



Gambar 2. Implementasi Sketsa dengan Cara Konvensional
[Sumber: Dokumentasi Dosen Zaini, 2002]

Namun, dengan terus berkembangnya teknologi digital, terutama di bidang pendidikan seni dan desain, telah terjadi perubahan signifikan dalam pendekatan pembelajaran dan proses kreasi mahasiswa. Pemanfaatan media digital dalam proses kreasi pembuatan tugas Rupa Dasar Dua Dimensi ini menimbulkan pergeseran penerapan cara membuat tugas tersebut, dari cara konvensional ke cara digital. Fenomena tersebut menimbulkan beberapa pertanyaan, di antaranya adalah bagaimana proses kreasi mahasiswa dengan cara digital, kapan mahasiswa mulai mengadopsi penggunaan media digital dalam proses kreasi mereka secara meluas, serta apa alasan dibalik preferensi mereka terhadap cara digital dibandingkan dengan cara konvensional.



Gambar 3. Implementasi Sketsa dengan Cara Konvensional
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]

Rumusan masalah penelitian ini adalah bagaimana transformasi proses kreasi mahasiswa dari cara konvensional ke cara digital dalam membuat tugas Rupa Dasar Dua

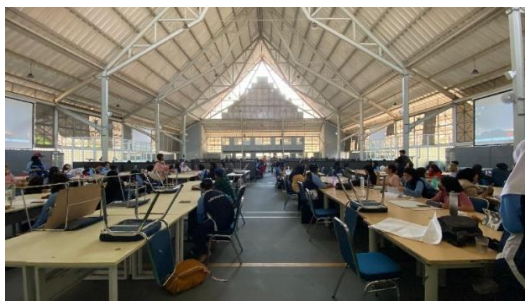
Dimensi ini berlangsung, mengingat tujuan mata kuliah ini salah satunya untuk melatih keterampilan teknis menggunakan alat gambar konvensional. Tujuan utama penelitian ini adalah untuk menganalisis transformasi proses kreasi mahasiswa dalam membuat tugas RD2D I dari cara konvensional ke digital serta mengidentifikasi perbedaan tahapan proses kreasi tersebut. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk memahami alasan dibalik preferensi mahasiswa dalam menggunakan cara digital dibandingkan dengan cara konvensional dalam membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi. Dengan pemahaman yang lebih mendalam tentang bagaimana dan mengapa mahasiswa beralih ke penggunaan media digital dalam proses kreasi membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi, diharapkan dapat memberikan wawasan tentang potensi pengembangan metode pembelajaran yang mengintegrasikan kedua metode tersebut dalam rangka meningkatkan kualitas pengalaman belajar mahasiswa.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini melibatkan tiga pendekatan utama, yaitu observasi partisipatoris, wawancara dan kuesioner. Pertama, untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam tentang situasi pembelajaran dan praktek proses kreasi mahasiswa, peneliti melakukan observasi langsung ke kelas Rupa Dasar Dua Dimensi I yang berlokasi di Gedung GSG ITB Jatinangor sebagai asisten mahasiswa di Kelas Dua pada mata kuliah tersebut.



Gambar 4. Gedung GSG ITB Jatinangor Tampak Depan
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]



Gambar 5. Gedung GSG ITB Jatinangor Tampak Dalam
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]

Metode kedua, untuk mendapatkan pemahaman mendalam tentang waktu atau periode kapan mahasiswa mulai mengadopsi penggunaan media digital dalam proses kreasi mereka, dilakukan serangkaian wawancara dengan dosen mata kuliah Rupa Dasar Dua Dimensi I di Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Teknologi Bandung (ITB), yakni Irfansyah, Dadang, dan Zaini, serta wawancara dengan dosen Rupa Dasar ITB yang

sudah purnabakti, yaitu Widihardjo. Wawancara tersebut membahas pengalaman dan pandangan dosen terkait perubahan tren penggunaan media dalam pembuatan tugas Rupa Dasar Dua Dimensi oleh mahasiswa.

Tabel 1. Dosen Pengajar dan Asisten Mahasiswa di Rupa Dasar Dua Dimensi I
[Sumber: Pribadi, 2023]

No.	Kelas	Nama Dosen	Nama Asisten Mahasiswa	Jumlah Mahasiswa
1.	1	Drs. Zaini Rais, M.Sn.	Najwa Aliana	57
2.	2	Dr. Irfansyah, M.Sn.	Niken Larasati dan Larasati Meiliana	54
3.	3	Dr. Dadang Sudrajat, M.Sn	Dilpa Nur	57
4.	4	Hendhy Nansha, M.Sn., M.H.	Audrey Putri	56
5.	5	Firmanda Satria, S.Ds., M.Ds.	Adia Dwiani	56
6.	6	Michael Binuko Sri Herawan, S.Sn., M.Sn.	Nadja Adia	53
7.	7 (NVD)	Dr. Irfansyah, M.Sn., dan Dr. Dadang Sudrajat, M.Sn.	Kayla Kaltsum dan Gabriela	54
8.	8 (Kriya)	Drs. Zaini Rais, M.Sn., dan Hendhy Nansha, M.Sn., M.H.	Haura Farhana	47
Total Mahasiswa				434

Metode ketiga adalah menyebarkan kuesioner *online* untuk memahami alasan dibalik preferensi mahasiswa dalam menggunakan media digital dibandingkan cara konvensional. Kuesioner disebarkan kepada 434 mahasiswa TPB FSRD ITB angkatan 2023 yang terdiri dari delapan kelas. Teknik sampel dalam kuesioner penelitian ini menggunakan *proportional simple random sampling* berdasarkan rumus Slovin dengan tingkat signifikansi 10 % sehingga sampel penelitian yang dibutuhkan berjumlah 81 mahasiswa. Kuesioner disebarkan pada tanggal 21 November 2023 melalui Google Forms. Didapatkan 92 responden yang terdiri dari 11 responden dari kelas satu, 12 responden dari kelas dua, 8 responden dari kelas tiga, 9 responden dari kelas empat, 9 responden dari kelas lima, 14 responden dari kelas enam, 19 responden dari kelas tujuh, dan 10 responden dari kelas delapan. Klasifikasi responden ini dilakukan untuk mewakili seluruh mahasiswa tingkat pertama di TPB yang terbagi dalam 8 kelas agar dapat memberikan gambaran yang representatif mengenai penggunaan media digital dalam proses kreasi membuat tugas RD2D I di kalangan mahasiswa TPB FSRD ITB secara keseluruhan.

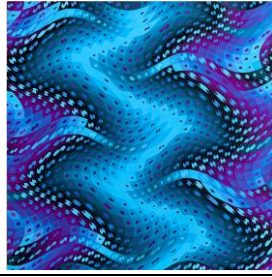
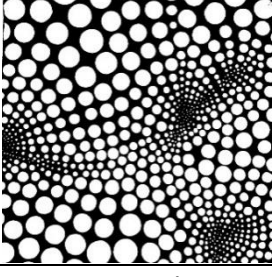
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

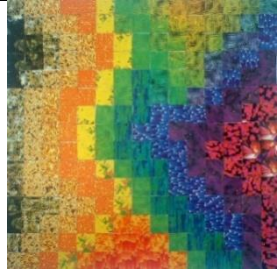
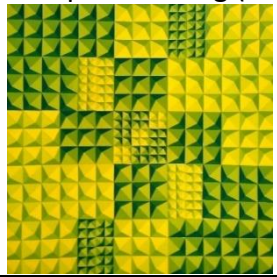
3.1 Tugas-Tugas Rupa Dasar Dua Dimensi I

Berdasarkan materi perkuliahan Rupa Dasar Dua Dimensi I, terdapat enam belas sesi pertemuan dalam satu semester, yang terdiri dari pengantar materi perkuliahan, pemberian empat tugas reguler dan dua tugas ujian. Setiap tugas reguler diberikan waktu empat minggu pengerjaan, termasuk tenggat waktu pengumpulan di minggu keempat. Setiap mahasiswa diharuskan mengikuti minimal dua kali sesi asistensi untuk

setiap tugas. Selain itu, terdapat juga dua tugas ujian yang memerlukan waktu pengerjaan selama tiga minggu. Tugas Rupa Dasar Dua Dimensi memiliki deskripsi tugas yang berbeda-beda, yang mencakup variasi unsur dan prinsip visual sesuai dengan tujuan mata kuliah ini. Berikut adalah urutan tugas-tugas Rupa Dasar Dua Dimensi I yang dilaksanakan pada semester Ganjil tahun ajaran 2023.

Tabel 2. Urutan Tugas-Tugas Rupa Dasar Dua Dimensi I
[Sumber: Pribadi, 2023]

Judul Tugas	Deskripsi Tugas
Komposisi Warna Primer 	Membuat komposisi dengan memanfaatkan warna primer (merah, kuning, biru) sehingga menghasilkan prinsip visual (keseimbangan, aksen, kontras, tone, dan kedalaman).
Komposisi Garis 	Membuat komposisi dengan memanfaatkan unsur garis dan warna. Garis yang diolah berupa garis lurus, patah-patah, lengkung, atau gabungan ketiganya.
Komposisi Bidang 	Membuat komposisi dengan memanfaatkan dua dari empat unsur bidang/bentuk geometris: persegi, lingkaran, segitiga, dan segienam. Bentuk dasar tersebut diolah sehingga menjadi sebuah modul melalui proses pemotongan yang terdiri dari 1 kali dan 2 kali.
Komposisi Titik (UTS) 	Membuat sebuah komposisi dengan memanfaatkan unsur titik dengan warna hitam dan putih sehingga menghasilkan prinsip perupa.
Komposisi Tekstur	Membuat komposisi yang memanfaatkan unsur tekstur dari objek benda asli dengan keragaman dan perbedaan kesan tekstur permukaannya: kasar, sedang, dan halus.

Judul Tugas	Deskripsi Tugas
	
Komposisi Ruang (UAS) 	Membuat komposisi ruang dengan memanfaatkan unsur bidang dan warna.

Dalam penelitian ini, tugas yang akan dianalisis adalah tugas Komposisi Bidang. Berdasarkan wawancara yang dilakukan pada tanggal 16 November 2023 dengan Widihardjo di Fakultas Seni Rupa dan Desain ITB, menyebutkan bahwa tugas Komposisi Bidang mencakup gabungan dari tugas-tugas lainnya, yaitu Komposisi Warna, Garis, dan Titik, sehingga tugas Komposisi Bidang cukup komprehensif dan memiliki tingkat kompleksitas yang lebih tinggi dibanding tugas-tugas sebelumnya. Selain itu, pelaksanaan tugas Komposisi Bidang juga sesuai dengan batas waktu yang dimiliki oleh penulis, yang bertindak sebagai peneliti sekaligus asisten mahasiswa di Kelas Dua mata kuliah Rupa Dasar Dua Dimensi I.

3.2 Penerapan Media Digital dalam Proses Kreasi Membuat Tugas Rupa Dasar Dua Dimensi I

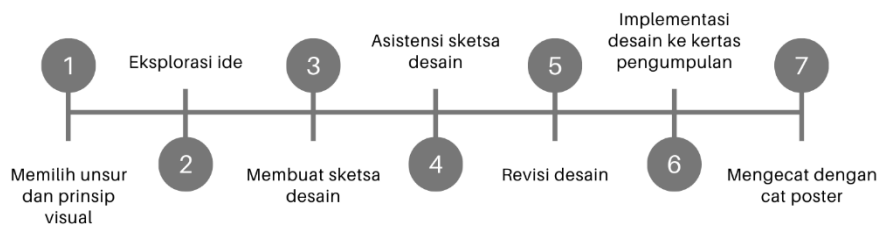
Hasil wawancara dengan sejumlah dosen mata kuliah Rupa Dasar Dua Dimensi di Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) Institut Teknologi Bandung (ITB) menunjukkan bahwa penerapan media digital dalam proses kreasi membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi sudah dilakukan oleh sebagian mahasiswa sejak *smartphone* mulai marak digunakan. Namun, puncaknya terjadi pada masa pandemi Covid-19 pada tahun 2020 yang membuat proses belajar harus dilaksanakan secara *online* sehingga pemakaian teknologi digital semakin tinggi (Andres, et al., 2021; Combes, 2021). Selama periode tersebut, seluruh mahasiswa melakukan asistensi melalui *chat online* dengan mengirimkan gambar desain tugas Rupa Dasar Dua Dimensi yang dibuat menggunakan aplikasi menggambar melalui perangkat digital, seperti laptop, tablet, atau *smartphone* dengan alat tambahan, seperti *stylus pen* atau *drawing tab*. Aplikasi desain grafis yang digunakan, seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Procreate, dan lainnya.

Tahapan proses kreasi untuk membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi I dengan cara digital dimulai dari pemilihan unsur dan prinsip visual sesuai dengan perintah soal yang

diberikan, selanjutnya eksplorasi ide dan pembuatan sketsa desain. Sketsa desain ini kemudian diimplementasikan ke kertas berukuran 40 x 40 cm dengan cara dicetak yang sebelumnya mahasiswa telah menurunkan *saturation* atau ketajaman warna pada desain digital mereka terlebih dahulu. Hasil cetaknya kemudian diwarnai ulang dengan cara ditimpa menggunakan kuas dan cat poster, sehingga proses kreasi menggunakan cara konvensional hanya dilakukan pada tahap akhir, yaitu pewarnaan cat poster pada sketsa desain yang telah dibuat secara digital. Meskipun pandemi Covid-19 telah berakhir, namun penerapan proses kreasi membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi dengan cara digital tersebut masih terus dilakukan hingga saat ini.

Proses Kreasi Membuat Tugas Rupa Dasar Dua Dimensi I

(Tugas Komposisi Warna Primer, Garis, dan Titik)



Gambar 6. Skema Proses Kreasi Membuat Tugas RD2D I

[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]

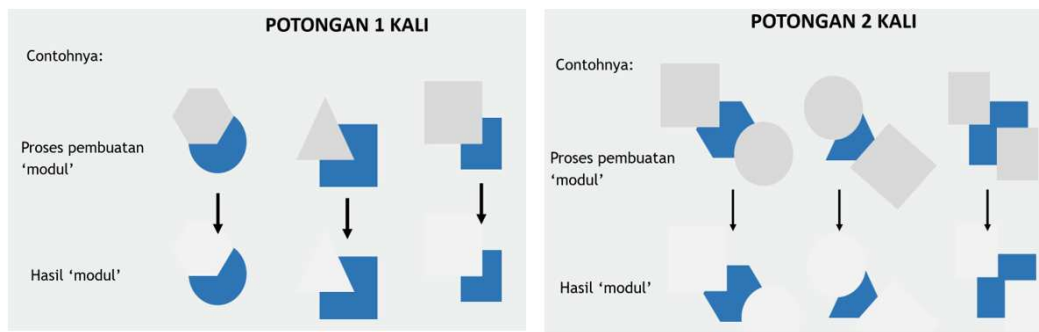
Proses kreasi membuat tugas Komposisi Bidang memiliki sedikit perbedaan dengan tugas lainnya. Dimulai dari tahap awal, mahasiswa harus memilih dua unsur bentuk dari persegi, lingkaran, segitiga, atau segienam. Setelah pemilihan unsur dilakukan, mahasiswa kemudian menggambarkan penggunaan unsur-unsur tersebut dalam pikiran mereka atau dalam bentuk sketsa awal yang kemudian diolah menjadi modul dengan cara memotong unsur bidang pertama dengan unsur bidang kedua. Pemotongan tersebut dapat dilakukan dengan cara satu atau dua kali pemotongan, tergantung pada kebutuhan desain yang diinginkan. Tahap membuat modul ini yang menjadi pembeda antara tugas Komposisi Bidang dengan tugas lainnya. Tahapan selanjutnya sama dengan proses kreasi membuat tugas RD2D I lainnya, yaitu melakukan asistensi, revisi desain, implementasi ke media kertas ukuran 40 x 40 cm, dan tahap terakhir mewarnai dengan cat poster. Proses implementasi yang dilakukan juga sama, yaitu dengan menurunkan intensitas warna pada desain digital kemudian dicetak dan diwarnai ulang dengan cat poster.

Proses Kreasi Membuat Tugas Komposisi Bidang



Gambar 7. Skema Proses Kreasi Membuat Tugas Komposisi Bidang

[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]



Gambar 8. Proses Pembuatan Modul

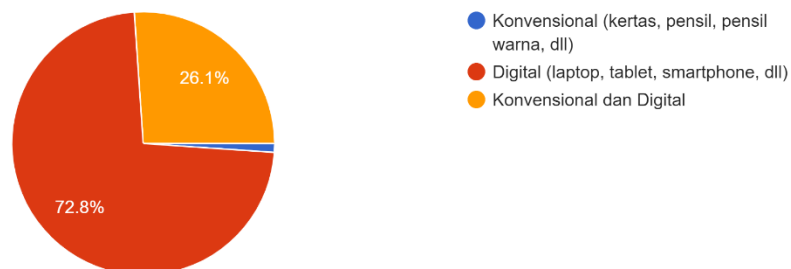
[Sumber: Materi Perkuliahan Rupa Dasar Dua Dimensi I, 2023]

3.3 Preferensi Mahasiswa Menerapkan Cara Digital dalam Proses Kreasi Membuat Tugas Rupa Dasar Dua Dimensi I

Berdasarkan hasil dari kuesioner yang disebar kepada 92 mahasiswa TPB FSRD ITB angkatan 2023, mengungkapkan bahwa 73 % responden menerapkan cara digital dalam membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi I, sebanyak 26 % responden menerapkan perpaduan cara digital dan konvensional, serta hanya 1 responden yang menerapkan cara konvensional. Terdapat tiga alasan utama mengapa mahasiswa beralih ke penggunaan cara digital dalam proses kreasi membuat tugas RD2D I. Pertama, banyak mahasiswa merasa bahwa penggunaan cara digital lebih cepat daripada cara konvensional. Kedua, penggunaan cara digital dianggap lebih mudah karena memanfaatkan berbagai *tools* dan fitur yang disediakan oleh perangkat lunak desain grafis serta dapat menggunakan alat tambahan, seperti tablet grafis atau *stylus pen* agar komposisi yang dibuat lebih dinamis dan presisi. Terakhir, penggunaan cara digital dianggap lebih praktis karena memungkinkan akses yang lebih fleksibel dan dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.

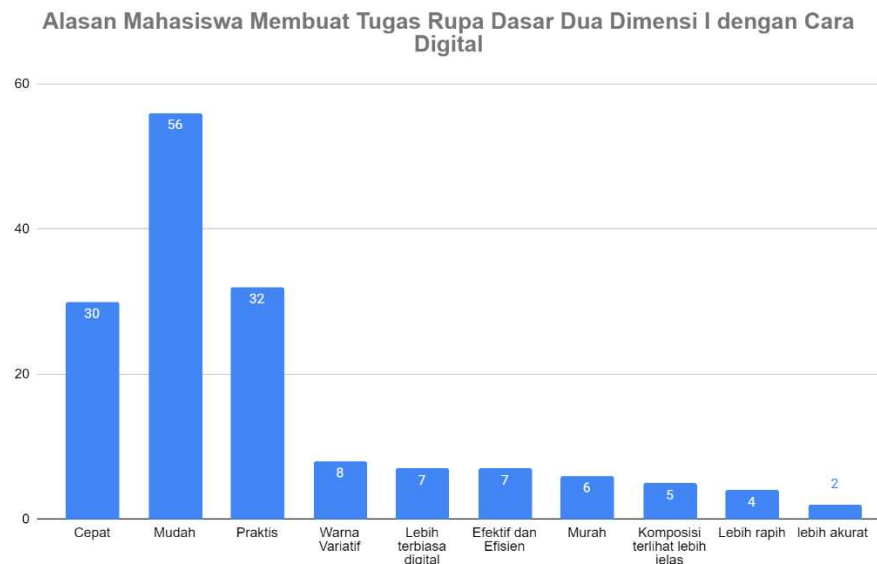
Sejauh ini, bagaimana cara Anda membuat sketsa asistensi untuk tugas-tugas RD2D I?

92 responses



Gambar 9. Diagram Cara Mahasiswa Membuat Tugas RD2D I

[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]

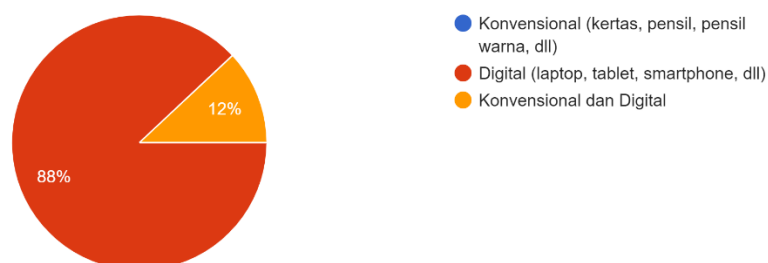


Gambar 10. Diagram Alasan Mahasiswa Menggunakan Cara Digital dalam Membuat Tugas RD2D I
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]

Sedangkan, pada proses kreasi membuat tugas Komposisi Bidang tidak ada responden yang menggunakan cara konvensional, mayoritas menggunakan cara digital (88%) dan lainnya menggunakan perpaduan cara digital dan konvensional (12 %). Tiga alasan utama mahasiswa membuat tugas Komposisi Bidang dengan cara digital juga sama dengan tugas lainnya, yaitu mudah, praktis, dan cepat. Pada tugas Komposisi Bidang, faktor kemudahan membuat desain tugas dengan cara digital lebih dirasakan mahasiswa karena pada tugas tersebut mengandung bentuk distorsi yang mudah dibuat dengan bantuan *tools* digital sehingga lebih praktis dan cepat untuk membuat banyak alternatif desainnya. Alasan lainnya karena dinilai lebih efektif dan efisien, desain yang dibuat dapat lebih variatif, warna lebih beragam, serta lebih rapih dan presisi.

Bagaimana cara Anda membuat sketsa asistensi untuk Tugas "Bidang"?

92 responses



Gambar 11. Diagram Cara Mahasiswa Membuat Tugas Komposisi Bidang
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]



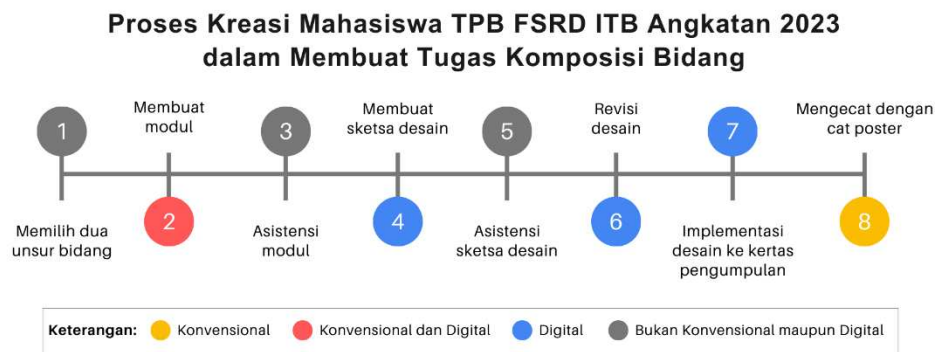
Gambar 12. Diagram Alasan Mahasiswa Menggunakan Cara Digital dalam Membuat Tugas Komposisi Bidang

[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]

Dengan demikian, temuan ini menyoroti kecenderungan mahasiswa untuk mengadopsi media digital dalam proses kreasi mereka karena faktor-faktor kemudahan serta efisiensi waktu dan pengerjaan yang ditawarkannya. Alasan lainnya karena warna yang ditampilkan dalam fitur digital lebih variatif dibanding dengan pensil warna. Selain itu, mahasiswa juga lebih terbiasa membuat gambar dengan cara digital, lebih efektif dan efisien, lebih murah, komposisi yang dibuat secara digital juga terlihat lebih jelas, rapih, dan akurat.

3.4 Tahapan Proses Kreasi Mahasiswa dengan Cara Digital dalam Membuat Tugas Rupa Dasar Dua Dimensi I

Proses kreasi dalam membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi I dengan cara digital hampir serupa dengan cara konvensional, tetapi dengan menggunakan berbagai perangkat digital dari aplikasi gambar, seperti Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Draw, Procreate, dan Ibis Paint. Perbedaannya terletak pada penggunaan alat-alat digital yang memungkinkan akses lebih cepat dan efisien melalui laptop, tablet, atau bahkan *smartphone*. Mayoritas mahasiswa TPB FSRD ITB angkatan 2023 menerapkan cara digital sejak membuat sketsa modul, sketsa desain, revisi desain, dan implementasi sketsa ke media kertas pengumpulan. Mereka menerapkan cara konvensional hanya pada tahap akhir, yakni mengecat dengan cat poster agar sesuai dengan ketentuan pengumpulan tugas yang diberikan.



Gambar 13. Skema Proses Kreasi Mahasiswa TPB FSRD ITB Angkatan 2023
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]

Proses kreasi mahasiswa dimulai dengan memilih atau membayangkan penggunaan dua unsur bidang dan membuat modul dengan variasi yang sesuai dengan ketentuan tugas. Pembuatan modul dapat dilakukan dengan cara konvensional atau digital. Langkah selanjutnya adalah membuat *grid* menggunakan salah satu aplikasi desain agar lebih mudah menyusun modul menjadi sebuah komposisi. Setelah itu, mahasiswa dapat mulai mewarnai desain dengan menggunakan berbagai *tools* yang disediakan, yang memungkinkan mereka untuk memilih jutaan pilihan warna yang tersedia pada aplikasi. Kemudahan menentukan warna juga didukung oleh adanya *short cut* seperti *pick color* yang mampu menampilkan berbagai alternatif *color palette* dalam waktu singkat (Alexander et al., 2020)



Gambar 14. Proses Kreasi dengan Cara Digital
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]

Mahasiswa yang menggunakan perpaduan cara digital dan konvensional menerapkan cara konvensional hanya pada saat membuat sketsa awal atau sketsa modul menggunakan kertas dan pensil untuk melakukan asistensi modul. Sedangkan, untuk tahapan selanjutnya, mereka kembali menggunakan cara digital.



Gambar 15. Sketsa Modul dengan Cara Konvensional
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]

Tahapan selanjutnya adalah asistensi yang biasanya dilakukan di kelas dengan cara mahasiswa menghampiri dosen atau asisten mahasiswa dan menunjukkan sketsa desain yang telah mereka buat. Proses asistensi juga dapat dilakukan secara *online* melalui *chat* di aplikasi Whatsapp. Tahapan asistensi harus dilakukan minimal dua kali untuk masing-masing tugas dan desain yang telah disetujui akan diberi tanda berupa paraf sebagai bukti asistensi sekaligus syarat penilaian. Pada asistensi *online*, pemberian paraf juga dilakukan secara digital dengan membubuhkan *e-sign* dan mengirimkan kembali gambar tersebut ke mahasiswa.



Gambar 16. Asistensi Langsung di Kelas
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]



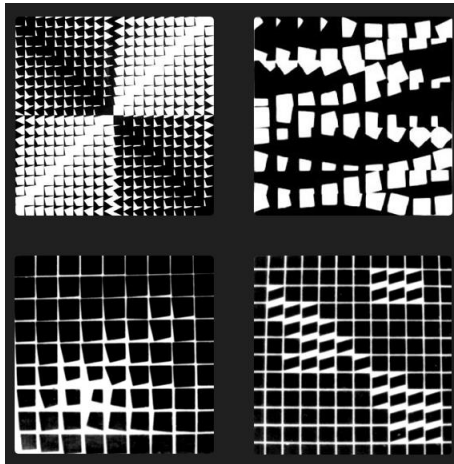
Gambar 17. Asistensi *Online*
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]

Desain yang telah diberi paraf selanjutnya diimplementasikan ke media kertas berukuran 40 x 40 cm sesuai dengan syarat pengumpulan tugas RD2D I. Pada tahap ini, mahasiswa tidak lagi menerapkan cara konvensional dengan menyalin kembali sketsa menggunakan alat *tracing light box*, melainkan dengan mencetak hasil desain yang telah dibuat dengan cara digital. Proses mencetaknya dimulai dengan menurunkan 50 % tingkat saturasi atau kepekatan warna desain yang telah mereka buat di aplikasi gambar digital agar warna hasil cetak menjadi lebih pudar (Primasanti, 2023) sehingga dapat ditimpa dengan cat poster. Selanjutnya, desain tersebut dicetak sesuai dengan ukuran yang diminta, yaitu 40 x 40 cm, dan tahap terakhir adalah mewarnai ulang menggunakan kuas dan cat poster.

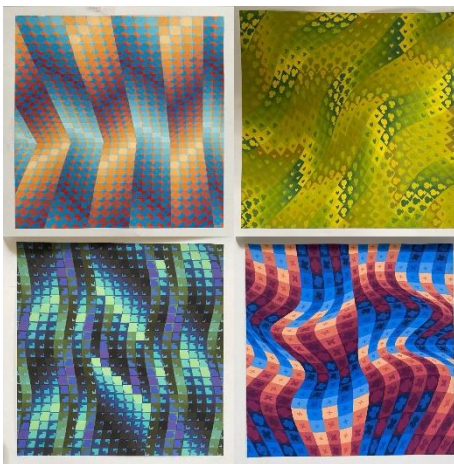


Gambar 18. Implementasi Sketsa dengan Cara Digital
[Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023]

Meskipun sebagian besar proses kreasi mahasiswa menggunakan cara digital, pada tahap akhir, pewarnaan desain tetap harus dilakukan secara konvensional, yaitu dengan menggunakan cat poster dan kuas. Para dosen Rupa Dasar Dua Dimensi menjelaskan bahwa terdapat lima alasan penting mengapa mahasiswa perlu melakukan pewarnaan secara konvensional. Pertama, ini bertujuan untuk memperkuat keterampilan teknis mahasiswa dalam menggunakan alat gambar, yang menjadi salah satu tujuan utama mata kuliah ini. Kedua, dengan menerapkan cara konvensional, dapat memberikan pengalaman estetika yang kaya kepada mahasiswa, sebagai bekal untuk berkarya di masa depan (Ernawati et al., 2020). Ketiga, proses memilih warna secara digital berbeda secara substansial dengan mencampur warna langsung menggunakan cat, sehingga mahasiswa perlu memahami teori dasar tentang percampuran warna dan meningkatkan kemampuan artistik mereka. Keempat, warna yang ditampilkan di layar digital sering kali berbeda dengan hasil percetakan, yang dapat mengakibatkan ketidaksesuaian antara desain yang diinginkan dan hasil akhirnya. Terakhir, pendidikan seni tidak hanya tentang memanfaatkan teknologi, tetapi juga membantu mahasiswa menghargai proses kreasi secara lebih mendalam dan mempertahankan esensi kemanusiaan mereka sebagai pencipta yang berproses, bukan sekadar mengandalkan kemudahan instan.



Gambar 19. Hasil Tugas Komposisi Bidang dengan Cara Konvensional
[Sumber: Dokumentasi Dosen Dadang, 2002]



Gambar 20. Hasil Tugas Komposisi Bidang dengan Cara Digital
[Sumber: Dokumentasi Dosen Dadang, 2002]

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan, dapat disimpulkan bahwa terjadi pergeseran signifikan dalam proses kreasi membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi di kalangan mahasiswa TPB FSRD ITB, dimana penerapan cara konvensional telah berganti secara bertahap ke cara digital. Transformasi proses kreasi dari cara konvensional ke cara digital ini terjadi terutama pada masa pandemi Covid-19 pada tahun 2020, di mana sistem perkuliahan harus dilakukan secara *online*. Sebelum pandemi, hanya sedikit mahasiswa yang memanfaatkan media digital dalam proses kreasi tugas RD2D I. Namun, selama pandemi, hampir semua mahasiswa mulai mengadopsi media digital untuk membuat sketsa asistensi hingga sketsa desain. Transformasi ini bukan hanya dipengaruhi oleh tuntutan situasi pandemi, tetapi juga menjadi titik awal perubahan yang kemudian diterapkan hingga saat ini. Cara konvensional yang dilakukan mahasiswa hanya pada saat tahap akhir, yakni mengecat hasil cetakan sketsa desain yang sebelumnya dibuat secara digital dan telah diturunkan saturasi warnanya agar proses pengecatan lebih cepat dan mudah.

Selain itu, terdapat tiga alasan utama yang mendasari preferensi mahasiswa dalam menggunakan media digital. Pertama, mahasiswa menganggap cara digital lebih cepat

dalam proses kreasi membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi I. Kedua, media digital dinilai lebih mudah dan praktis karena memanfaatkan berbagai fitur dan alat yang disediakan oleh perangkat lunak desain grafis. Terakhir, lebih praktis karena mahasiswa dapat membuat tugas tersebut di mana saja dan kapan saja dibanding cara konvensional. Meskipun mayoritas proses kreasi dilakukan secara digital, namun tahap terakhir pewarnaan tetap dilakukan secara konvensional dengan kuas dan cat poster. Para dosen menjelaskan bahwa meskipun teknologi digital memberikan kemudahan, tetapi penting bagi mahasiswa untuk tetap menghargai dan menguasai keterampilan teknis dalam menggunakan alat gambar konvensional. Warna dari hasil percetakan pun sering kali tidak sama dengan sketsa desain sehingga penting bagi mahasiswa untuk membuat warna melalui pencampuran cat. Hal ini untuk memastikan bahwa mereka mendapatkan pengalaman estetika sebagai dasar yang kuat dalam merancang seni dan desain ke depannya.

Temuan ini memberikan wawasan tentang perubahan tren dalam pendekatan pembelajaran seni rupa dan desain, di mana teknologi digital memainkan peran yang semakin dominan dalam proses kreasi membuat tugas Rupa Dasar Dua Dimensi. Implikasi dari hasil penelitian ini dapat digunakan untuk merancang strategi pembelajaran yang lebih adaptif serta memperbarui kurikulum seni rupa dan desain agar lebih responsif terhadap perkembangan teknologi. Selain itu, pemahaman ini juga dapat memberikan kontribusi pada pemikiran mengenai pentingnya integrasi teknologi digital dalam proses pembelajaran seni rupa secara lebih luas. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memberikan pemahaman tentang pergeseran praktik seni rupa dua dimensi di lingkungan pendidikan, tetapi juga memberikan pandangan tentang arah perkembangan pendidikan seni dan desain di masa depan. Namun, pergeseran ini perlu dilihat secara menyeluruh, terutama terkait dengan capaian pembelajaran sebagai dasar pendidikan Seni Rupa dan Desain. Perlu dilakukan evaluasi lebih lanjut terhadap elemen-elemen penting lain yang mungkin terlewat, yang dapat menyebabkan optimalisasi pembelajaran tidak tercapai secara maksimal. Hal ini dapat menjadi fokus diskusi dalam pengembangan strategi pembelajaran ke depan.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, J., Pangestu, D. R., Nicolas, F., & Hakim, L. (2020). Penerapan Genetic Neural Network dalam Pemilihan Color Palette untuk Desain Skema Warna. *Cogito Smart Journal*, 6(2), 284–297. <https://doi.org/10.31154/cogito.v6i2.271.284-297>
- Andres, P., Dobrovská, D., Vaněček, D., & Miština, J. (2021). The Impact of the Pandemic Crisis on Technology Standard of Traditional University Education. *International Conference on Interactive Collaborative Learning*, 187–198. https://doi.org/https://doi.org/10.1007/978-3-030-93907-6_20
- Ayuningtyas, N. L., & Sari, N. (2024). *Student Creation Process in Making Basic Two-Dimensional Art and Design Assignments by Digital Methods*. 13(2), 419–428.
- Combes, B. (2021). Techno Savvy and All-knowing or Techno-oriented. *IASL Annual Conference Proceedings*. <https://doi.org/https://doi.org/10.29173/IASL7929>

- Ernawati, E., Ilmu, J., Seni, K., Mubarat, H., & Ilhaq, M. (2020). Kecerdasan Spasial Dalam Memahami Trimatra: Studi Strategi Pembelajaran Mata Kuliah Nirmana 2 (Trimatra). *Prasi*, 15(01), 125–139. <https://doi.org/10.23887/prasi.v15i01.24118>
- Hendriyana, H., & Ds, M. (2022). *Rupa dasar (Nirmana): Asas dan prinsip dasar seni visual*. Penerbit Andi.
- Mubarat, & Ilhaq. (2021). Telaah Nirmana sebagai Proses Kreatif Dalam Dinamika Estetika Visual. *Ekspresi Seni: Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(1), 125–139.
- Primasanti, H. (2023). *Belajar Desain Grafis Untuk Pemula*. Anak Hebat Indonesia.
- Sari, N. (2014). *Intersubjektivitas pada Proses Pembelajaran Rupa Dasar Tiga Dimensi dan Pengaruhnya pada Bentuk Studi Kasus pada Pembelajaran Rupa Dasar Tiga Dimensi di Fakultas Seni Rupa dan Desain Institut Teknologi Bandung*. Institut Teknologi Bandung.
- Sari, Y. D. (2019). *Analisis Sistem Pengajaran Rupa Dasar di Jurusan Desain Komunikasi Visual Institut Teknologi Bandung*. Institut Teknologi Bandung.
- Tabrani, P. (2023). *Potensi Manusia: Kreativitas (IV)*. ITB Press.