

PEMBELAJARAN MENGGAMBAR SKETSA 'ON THE SPOT' SEBAGAI SARANA MEMBANGUN KREATIVITAS

Hafid Alibasyah

Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta
Jl. Cikini Raya 73, Jakarta Pusat.
e-mail: hafidulibasyah@yahoo.co.id

Abstract: Sketch Drawing Study 'On the Spot' as a Means to Build Creativity. The process to record objects, which is called sketching, is a phase before carrying out a series of work and it functions as the initial energy to build creativity. This article is focused on how sketch drawing study outside the classroom (on the spot), with the intention of accentuating the natural aspects of the environment as the study object. By looking, feeling, and memorizing the students are hoped to enter the realm of imagination. Social interaction with local cultural environment will influence the students' creativity. In the era of digital technology, where everything is made easier, faster, and more accessible to everybody, sketch drawing still serve as the initial energy to build creativity which include also the new media.

Abstrak: Pembelajaran Menggambar Sketsa 'On The Spot' Sebagai Sarana Membangun Kreativitas. Proses merekam obyek yang disebut 'sketsa' adalah tahapan yang mendahului runtun kerja dan berfungsi sebagai energi awal untuk membangun kreativitas. Tulisan ini menyoroti studi sketsa di luar ruang kelas 'on the spot', dalam kesadaran mengedepankan aspek-aspek natural alam nyata sebagai obyek studi. Melalui melihat, merasakan dan mengingat, maka mahasiswa diharapkan masuk ke ranah imajinasi. Interaksi sosial dengan lingkungan budaya setempat memberi pengaruh terhadap kreativitas mahasiswa. Dalam era teknologi digital, dimana segalanya menjadi mudah, lebih cepat dan dapat diakses oleh siapa saja, maka sketsa tetap menjadi energi awal untuk membangun kreativitas termasuk juga dalam media baru.

Key words : sketch drawing, natural aspect, creativity

Kata kunci : menggambar sketsa, aspek natural, kreativitas

LATAR BELAKANG

Sketsa merupakan proses memindahkan objek dengan goresan, arsiran ataupun warna dengan tujuan baik sebagai rancangan maupun karya yang dapat berdiri sendiri. Biasanya sketsa hanya dibuat secara 'ringan' dengan menggunakan bahan yang mudah seperti pensil, tinta atau pena (Susanto, 2011: 369). Sketsa adalah suatu kerja atau respon awal, berupa reaksi spontan terhadap sesuatu dengan garis-garis cepat, spontan tanpa ragu. Orang sering mengerjakan sketsa untuk maksud tertentu atau kehendak berkarya dan melakukan persiapannya dengan membayangkan sesuatu, mencari-cari bentuk membangun rekaan-rekaan. *"Spontanitas melahirkan kejutan-kejutan yang tak terduga, ada kenikmatan yang hanya dapat*

dirasakan, namun sulit diungkapkan.." (Yani Sastranegara dalam Jurnal Seni rupa WARNA, Volume 1, 2011.).

Spontanitas menjadi terkesan mudah dan sederhana, dalam ranah komunikasi, sifat spontan dipahami sebagai reaksi terus terang, terbuka, tidak ada yang disembunyikan, semacam ungkapan *'yang pertama, yang sebenarnya'*.

Sebagai contoh, ketika seseorang membuat lukisan figur atau bentukan tubuh manusia dimulai dengan membuat coretan, mencari detail-detail dari obyek penggambarannya di atas kertas atau kanvasnya sebagai upaya mencari kebenaran bentuk pada bagian yang dianggap penting seperti mata, bibir, mulut, tangan kaki, telinga, posisi

berdiri, daya berat tubuh, gestur, proporsi dan lain sebagainya dilakukan dalam kesungguhan guna menampilkan watak dan karakter dari obyek serta membuat keserasian antara obyek gambaran dengan bidang gambarnya. Tindakan ini pun dapat menjadi cara untuk seseorang mencari atau mengembangkan gagasan tertentu.

Seni Lansekap atau seni pemandangan berasal dari bahasa Belanda (*landschap*), merupakan sebuah tipe lukisan yang berisi gambaran tentang alam, seperti gunung, pohon, sungai, jurang, hutan, langit yang merupakan elemen-elemen pembentuk komposisi (Susanto, 2011 : 236).

Kegiatan kerja sketsa "*on the spot*" atau lokasi langsung pada Program pembelajaran Pendidikan Dasar Seni Rupa FSR IKJ, mengunjungi sebuah tempat dataran tinggi, di wilayah Sukabumi-Jawa Barat. Kegiatan ini menyertakan seorang pengajar tamu dan pengajar pendamping, guna memberikan pandangan serta pengalaman dan berbagi masukan penting seperti pengamatan, penghayatan terhadap alam terbentang dalam pertimbangan dimensi realistik, jarak obyek dekat dan jauh (*depth*) dari posisi pembuat sketsa.

Dalam kegiatan wisata Sukabumi, mahasiswa membuat sketsa obyek yang diamati, seperti suasana sebuah desa, kebun, laut, gunung, pasar serta alam lepas lainnya. Lewat catatan-catatan visual mahasiswa bersentuhan langsung dengan tangannya, membangun sensitivitas sebagai stimulus dalam berkarya.

Tindakan ini dimaknai sebagai kehendak membangun tahap-tahap kerja, kesiapan menggali dan bereksperimen dengan pengalaman langsung serta membentuk keterampilan dengan menggunakan tangannya.

Oesman Effendi, salah satu pendiri Akademi Seni Rupa LPKJ (kini Fakultas Seni Rupa IKJ), menyatakan bahwa dirinya sebelum berkarya harus melakukan semacam 'ritual', yaitu perlu melakukan penghayatan dengan jalan-jalan, menyatu dengan alam baik di pegunungan, perkampungan dan alam sekitarnya. Setelah melakukan tahap penghayatan, membuat sketsa naturalis, kemudian datang kembali ke lokasi untuk membanding-bandingkan. Tahapan berkarya tidak berhenti sampai di sana

karena masih ada tahapan lain yaitu proses kontemplasi, dengan melakukan perenungan kembali dan meresapi apa yang baru saja dilihat, saat yang paling tepat untuk berkarya adalah ketika suasana hati bening dan tenang, dimana ia dapat menuangkan pengalaman jiwanya (Dewi, 2010:80).

Bagi Oesman Effendi, kejujuran dalam berkarya diekspresikan olehnya sebagai: "Begitu ada yang bergerak, lontarkan. Begitu ada yang terasa menyelamatkan, ikuti". Hal ini bermakna kecepatan menangkap isyarat batin dalam berseni sangat penting sekali, seolah-olah fisik kita telah bersatu dengan jiwa sehingga 'kebersahajaan' akan lahir dengan sangat alamiah karena tidak ada usaha dari seniman memanipulasi apa yang meski diungkapkan dan apa yang tak perlu diungkapkan, sehingga ketajaman persepsi dan daya tangkap secara visual sangat dibutuhkan seorang seniman (Dewi, 2010:80).

Merujuk pada pandangan Oesman Effendi di atas, maka makna 'Alam' dapat menjadi luas dalam interpretasi kita sekarang ini, seperti memandang kehidupan masyarakat pada bantaran sungai, petaka banjir, tanah longsor, keindahan langit saat matahari terbenam, semua fenomena alam ke dalam pemaknaan inspiratif. Menikmati alam dari berbagai kesibukan, rutinitas orang hidup di kota dimaknai sebagai wisata observasi, menangkap detail-detail alam, irama serta suasana alam pegunungan, seperti di wilayah Sukabumi, Jawa Barat.

Dari pemaparan tersebut di atas, dapat dirumuskan beberapa pertanyaan yaitu: Mengapa tradisi membuat suatu karya seni rupa, harus didahului dengan membuat sketsanya? Mengapa dalam era teknologi digital, sketsa masih diperlukan sebagai proses awal dalam membangun kreativitas? Bagaimana bentuk metode sketsa '*on the spot*'?

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi dunia pendidikan khususnya bidang Seni Rupa, yaitu agar 'sketsa *on the spot*' tidak hilang sebagai bagian penting dari sebuah rangkaian dalam proses kreatif serta tetap menjadi energi awal seniman untuk membangun kreativitas dalam berkarya.

KERANGKA TEORITIS

Filsuf Aristoteles seperti yang dibahas oleh Ernst Cassirer menyatakan bahwa imitasi adalah

hal yang wajar pada diri manusia, sejak masa kanak-kanak dan bahkan ini adalah kelebihan manusia dari binatang, bahwa manusia adalah makhluk paling suka meniru dan proses belajar dimulai dengan meniru (Cassirer, 1990: 209).

Melihat dan mengetahui, dianggap dua hal yang berbeda. Dalam bekerja membuat gambar, sering menghadapi sebuah 'rasa' atau semacam tanggapan tentang apa yang seharusnya dilihat dan diamati sebagai obyek dengan sesuatu yang rasanya sudah diketahui, dikenal lebih dulu. (Dodson, 1990: 16).

Dalam naluri dasar tersebut, perilaku sketsa di lapangan mengandung beberapa sifat yang kemudian mendasari cara kerja kreatif adalah sifat spontan, sifat improvisasi, sketsa sebagai strategi bagan atau skema dasar, sketsa sebagai rekaman situasi dan sketsa sebagai ungkapan keberanian memutuskan atau semacam penyimpulan visual.

Menurut pelukis Kusnadi fungsi garis sebagai elemen utama baik dalam sketsa maupun karya seni rupa esensinya adalah menunjukkan emosi artistik seorang seniman, selain itu masuk pula kadar rasional dalam susunan komposisi baik yang sederhana maupun yang kompleks. Garis juga mengungkap volume dan proporsi sebuah obyek secara alamiah maupun yang telah digarap oleh seniman dengan sentuhan artistiknya (Kusnadi, 1995:9).

Studi sketsa lapangan adalah faktor interaksi sosial kemasyarakatan serta lingkungan budaya setempat, direnungi sebagai sebuah pengalaman. Desainer produk Imam Buchari Z, menyatakan bahwa 'mengetahui apa' dan 'mengetahui bagaimana', menjadi sesuatu yang kemudian disebut Teori dan Praktik, yang dalam hakekatnya adalah menjadi sebuah rangkaian proses pengalaman kreatif (Buchari, 2008:5).

Pelukis Nashar menyatakan bahwa walau sketsa dilihat sebagai studi pendahuluan atau persiapan ketika mengerjakan lukisan atau karya seni apapun, tetapi membuat sketsa adalah suatu bidang kerja yang juga berhubungan dengan aspek-dimensi rasa-emosi seseorang (Nashar, 1995: 14).

Manusia memiliki kemampuan seperti melihat, merasakan, mengingat, imajinasi, ekspresi sampai

pengungkapan emosi menjadi karya seni dalam ragam dan kepiawaian teknis yang mendukung (Oka, 2010:71).

Pertimbangan visual harus menjadi sorotan penting seperti menentukan jarak ideal antara obyek gambaran dengan sang penggambarnya, menemukan '*point of view*', titik pandang terhadap obyek utama secara individual untuk mendapatkan komposisi terbaik, dengan kekuatan atau bahkan kelemahan garis-garisnya. Tampil pula aspek Intrinsik, pengaruh dimensi emosional yang tumbuh dari interaksi lingkungan setempat menjadi semacam pelatihan ketelitian penglihatan, merasakan dengan semua indera, dimaknai sebagai aktifitas riset-observasi visual.

Perasaan adalah sesuatu yang memperkaya hidup serta kesenangan untuk dinikmati, hal itu akan keluar dalam cara yang 'mengherankan' dan pada saatnya bakal memberi pengaruh dalam keputusan dan tindakan ekspresinya. Karenanya, aspek emosi disadari justru sebagai faktor penyemangat atau energi positif yang hidup dari dalam diri seorang kreator atau mahasiswa seni rupa (Rochelle, 1986: 39).

Bisa dikatakan bahwa membuat sketsa langsung di lokasinya telah menjadi cara untuk seseorang mulai mendekat, melekat pada sebuah proses penciptaan seni, dengan datang melihat, merasakan, mengingat dan masuk dalam ranah imajinasi.

Elemen-elemen Visual

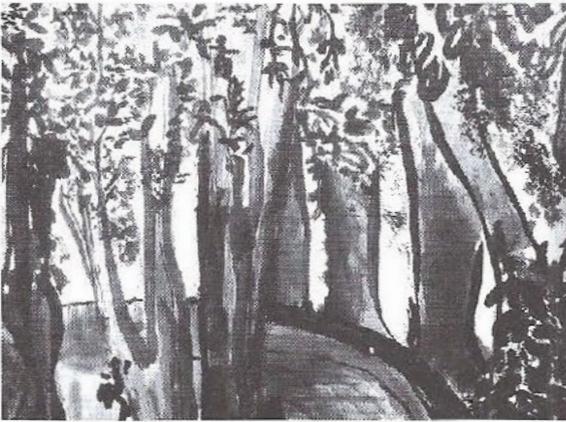
Manusia tidak melihat benda-benda sebagaimana apa adanya. Melalui sensasi cahaya yang diterima oleh retina yang diteruskan sebagai getaran energi ke otak kita, barulah di situ diterjemahkan sebagai sesuatu kesatuan atau entitas yang mempunyai makna dan diterjemahkan sebagai sebuah *image* atau perwujudan bentuk. Meski tidak berupa sebuah gambar proyeksi optik karena proses *optic* hanya berlangsung pada organ mata, namun persepsi yang dibangun oleh sebuah kerja otak, tubuh dan fikiran kita. Karenanya, sebuah perwujudan bentuk bisa didefinisikan sebagai sebuah hasil 'membubuhi sensasi-sensasi optikal dengan makna' (Feldman, 1987: 207).



Gambar 1.



Gambar 2.



Gambar 3.



Gambar 4.



Gambar 5.

Bentuk-bentuk yang kita lihat di sekeliling kita seperti rumah, pohon, sinar matahari, langit dan seterusnya bisa diurai menjadi elemen-elemen dasar visual karena terdiri dari: garis, bentuk, warna juga tekstur, untuk menyebutkan beberapa saja darinya. Kita juga bisa lebih fokus lagi hanya mengamati satu elemen saja, dan yang satu itu bisa menjadi satu perwujudan baru yang lengkap, karena otak manusia memiliki kecenderungan untuk membangun satu bentuk utuh dari bagian-bagian terpisah (Feldman, 1987: 207)

Dalam tahapan Pendidikan Dasar Seni Rupa, mahasiswa diperkenalkan pada elemen-elemen dasar seperti : titik, garis, bidang bentuk, gelap-terang, warna dan tekstur sebagai sebuah 'tata bahasa' atau gramatika yang harus dikuasainya. Mahasiswa diajak untuk 'membaca' tata bahasa tersebut selain pada karya seni juga mengenalinya di alam terbuka. Dengan kemampuan untuk mengenali elemen-elemen dasar seni rupa tersebut, maka dapat terbangun kepekaan persepsi tentang bentuk, dari manapun mereka berasal.

Titik

Titik merupakan unsur terkecil yang terlihat oleh mata. Titik diyakini pula sebagai unsur yang menggaungkan elemen-elemen rupa menjadi garis atau bentuk. Titik secara simbolis berarti awal juga akhir (Susanto, 2011: 402).

Titik juga merupakan sebuah awal dari proses kreasi yang paling dini, walau titik dapat berdiri sendiri atau bersambungan menjadi titik-titik yang panjang memberi ilusi garis. Sedangkan titik yang berulang dan tak bersentuhan, semacam gumpalan, memberi kesan bidang karena berwarna sama, sebagai contoh seperti pada karya seni masyarakat Aborigin, Australia.

Garis

Garis adalah satu elemen visual yang paling ekspresif karena dengan garis sebagai pembatas bentuk, maka garis menentukan identitas bentuk itu. Garis juga adalah salah satu bentuk penggambaran bentuk yang paling awal bagi manusia menuliskan citra satu bentuk di alamnya. Garis juga selalu berbicara lebih tegas dari elemen lain seperti warna dan bidang, terutama

untuk menentukan gerak dan arah gambar yang melambangkan fikiran manusia.

Garis terbentuk oleh sebuah 'jalan' yang ditorehkan oleh sebuah alat yang menajam seperti pena, pensil bahkan juga sebuah ranting. Sebuah garis mengisyaratkan sebuah 'gerak' karenanya sering juga digunakan untuk menentukan arah orientasi tertentu. Garis bisa tebal atau tipis dan linear yang selain bisa menunjukkan gerak dan arah juga bisa menjadi pembatas bidang (Feldman, 1997:207).

Salah satu komponen utama andalan dalam sketsa adalah garis. Garis dapat menjadi cara untuk mengungkapkan gagasan maupun mencatat bentuk-bentuk. Garis yang menjulang ke atas dimaknai sebagai sesuatu yang memberi kesan tumbuh, stabil, kuat melahirkan rasa kehidupan. Sifat garis ditentukan juga oleh posisi geraknya dalam bidang gambar. Garis-garis diagonal menghasilkan dinamika, sementara garis-garis horisontal menghadirkan ketenangan, sedangkan garis-garis vertikal melahirkan suatu gerak pertumbuhan. Sehingga volume garis-garis yang dominan pada sebuah karya bisa menjadi penentu sifat dinamika, ketenangan ataupun gerak kehidupan karya tersebut (Kusnadi, 1995: 9)

Garis kuat, tebal dan meliuk sering dipakai dalam upaya menggambarkan sebatang pohon tua, memberi kesan kokoh pada batang utamanya dan garis halus meliuk pendek-pendek, kecil berulang adalah untuk gumpalan daun dan garis lebih ringan dipakai untuk kesan daun muda seperti baru tumbuh. Garis melengkung selalu dijumpai pada gambaran makhluk ciptaan alam, seperti contoh pada tubuh manusia atau alam binatang, tumbuhan dan benda-benda di langit. Garis dalam bentuknya dapat ditafsir sebagai emosi artistik sang pembuatnya (Kusnadi, 1995: 11).

Sifat kontras dari garis lengkung adalah garis lurus, terukur dan pasti, mengesankan buatan atau hasil buah pikir manusia. Berbagai produk buatan manusia sering diawali dan berhubungan dengan pola-struktur garis lurus bersilangan, seperti pada disiplin ilmu perencanaan bangunan-Arsitektur. Pada disiplin ilmu desain grafis, ditemui juga garis lurus vertikal-horisontal bersilangan, disebut dengan 'grid', berfungsi sebagai alat bantu ukur

atau patokan dalam merancang. Garis dalam seni rupa selain dalam seni lukis juga terdapat dalam seni patung dimana garis-garis bergerak secara tiga dimensional baik secara linear maupun menyatu dan membentuk bidang (Feldman, 1997: 207-210).

Bidang

Sebuah bidang bisa terbentuk dari garis-garis yang bersinggungan, namun bidang juga bisa terbentuk tanpa garis, bila seorang pelukis menggarap sebidang warna atau seorang pematung membentuk bidang tiga dimensional. Indera mata kita akan melihat garis pada toplan akhir sebuah bidang.

Bentuk bidang bisa bersumber dari alam, bisa dari alat buatan manusia yang membentuknya namun ada bentuk yang sama sekali diciptakan oleh seniman. Betapapun 'abstrak'nya sebuah bentuk, fikiran manusia selalu mencoba untuk mengaitkannya dengan realita. Bentuk segi tiga selain bisa membuat manusia mengasosiasikannya dengan sesuatu yang tajam seperti mata panah bisa pula suatu yang stabil seperti atap rumah, atau sebuah piramida misalnya. Maka makna ekspresif dari sebuah bidang menjadi tergantung pada unsur mana yang diberikan tekanan oleh seniman hingga menghasilkan makna-makna baru.

Bidang berbentuk geometrik umumnya kita asosiasikan dengan buatan manusia yaitu alat bantu atau mesin yang memiliki persisi tinggi dan memiliki kualitas intelektual. Meski bentuk-bentuk geometrik juga terdapat di alam seperti pada kristal, bebatuan dan salju, namun pada umumnya keseharian kita menangkap bentuk-bentuk yang natural dan organik sifatnya (Feldman, 1997:211).

Cahaya dan Gelap-Terang

Semua makhluk hidup dalam planet bumi berhubungan dan bergantung pada cahaya, serta segala yang terlihat adalah daya optik--proses mata bekerja dari refleksi cahaya. Cahaya dapat dimunculkan melalui sinar, matahari, bulan, bintang, lampu atau dari efek-efek binatang. Efek cahaya dapat pula dimunculkan dari warna atau pigmen warna terang, seperti kuning, merah, orange atau pun putih, atau pigmen warna gelap seperti hitam, hijau dan biru (Oka, 2010: 71).

Cahaya tidak saja menjadikan sesuatu terlihat tetapi menjadi sesuatu yang inspiratif tentang dimensi, serta tubuh bangun semua benda. Arah datangnya cahaya menyentuh benda-benda dapat melahirkan ilusi, bentuk baru yang disebut bayang-bayang atau pantulan terang-gelap. Cahaya mampu memunculkan kualitas permukaan benda-benda yang berbeda-beda dan dapat menafsirkan sifat khas benda tersebut karena teksturnya yang terkena cahaya.

Chiaroscuro, kata Latin yang bermakna 'gelap terang' adalah sebuah teknik yang banyak digunakan oleh seniman di masa Renaissance untuk menciptakan kesan-kesan gelap terang dengan perantara warna-warna coklat, abu-abu dan hitam. Perkembangan ini mencapai puncaknya pada seniman Belanda, Rembrandt sedang seniman Indonesia yang kerap menggunakan teknik ini adalah Raden Saleh (Susanto, 2011: 80). Gelap dan terang merupakan dua elemen yang saling melengkapi, untuk menunjukkan cahaya seorang seniman menggunakan bayangan, atau untuk mempertegas bentuk, digunakan kontras antara gelap dan terang. Gelap terang juga bisa dicapai melalui paduan dari dua buah warna yang memiliki intensitas yang berbeda.

Kontras antara gelap terang yang paling kuat adalah pada silhuet, biasanya hitam pekat di atas bidang putih. Namun silhuet pada alam mendapat cahaya tak hanya dari satu sumber, karenanya ada 'permainan' intensitas cahaya yang memperkaya bentuk dan menjadi sumber inspirasi dalam seni rupa yang tiada habisnya.

Kontras gelap terang menjadi ciri khusus seni grafis yang menggunakan beragam teknik seperti cukil kayu, lino dan etsa. Kehadiran media-media kreatif baru seperti fotografi dan teknologi digital komputer membuka cakrawala baru pada seni visual dalam membangun intensitas cahaya untuk mempertegas bentuk.

Warna

Secara ilmu fisika, warna didefinisikan sebagai getaran atau gelombang yang diterima indera penglihatan manusia yang berasal dari pancaran cahaya melalui sebuah benda. Cahaya yang dihasilkan dari jarak antara yang bisa diakses indera

manusia tersebut dapat diurai melalui prisma kaca menjadi warna, yang kemudian dinamakan warna cahaya. Sedangkan bagian dari penglihatan yang dihasilkan dari pancaran cahaya ke sebuah benda dan kemudian dipantulkan ke mata kita disebut warna pigmen (Susanto, 2011: 433).

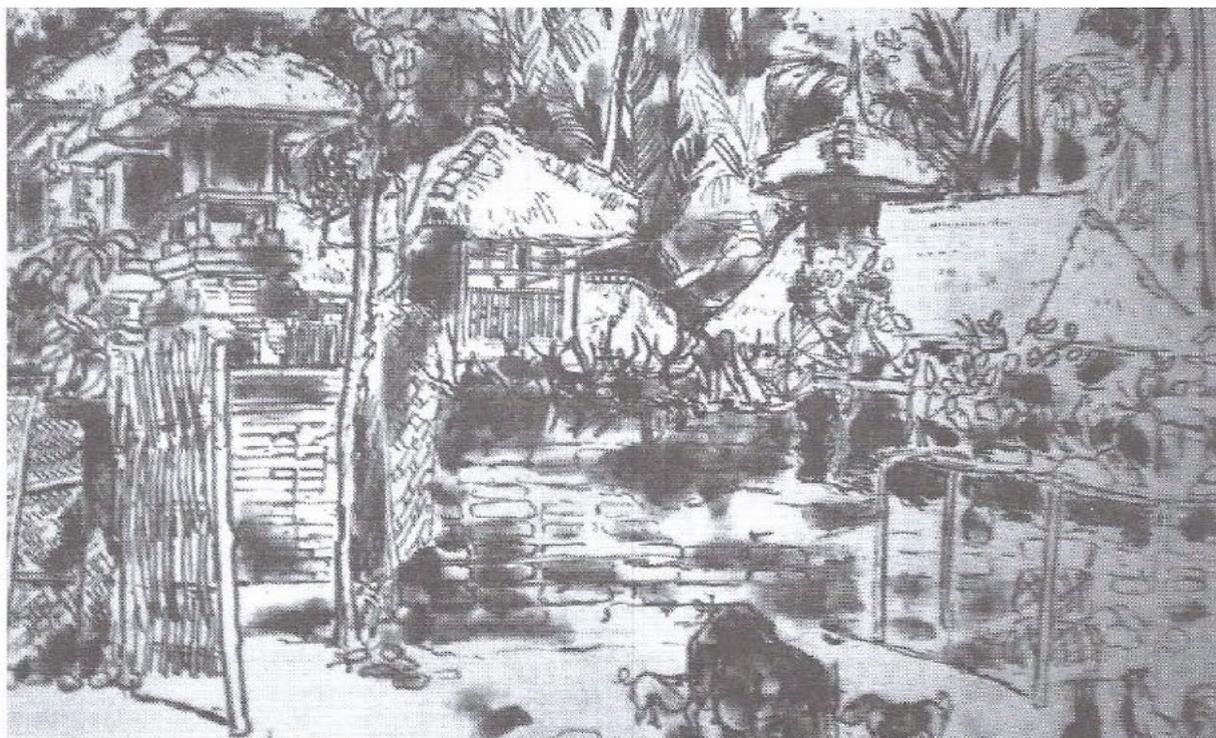
Secara khusus dalam pigmen, terdapat klasifikasi warna yaitu warna primer, warna sekunder dan tersier. Warna primer disebut juga warna pokok, merupakan warna yang tidak dapat dibentuk oleh warna lain dan dapat digunakan sebagai bahan pokok pencampuran untuk memperoleh warna lain. Warna sekunder adalah warna hasil dari pencampuran dua warna primer. Warna tersier adalah warna hasil pencampuran dari dua warna sekunder (Susanto, 2011: 433).

Peranan warna sangat dominan pada karya seni rupa, hal ini dapat dikaitkan dengan upaya menyatakan gerak, jarak, tegangan (*tension*), deskripsi alam, ruang, bentuk, ekspresi, atau makna simbolik. Dalam kaitan yang beraneka ragam ini, kita akan melihat betapa penting kedudukan warna dalam seni rupa (Susanto, 2011: 433).

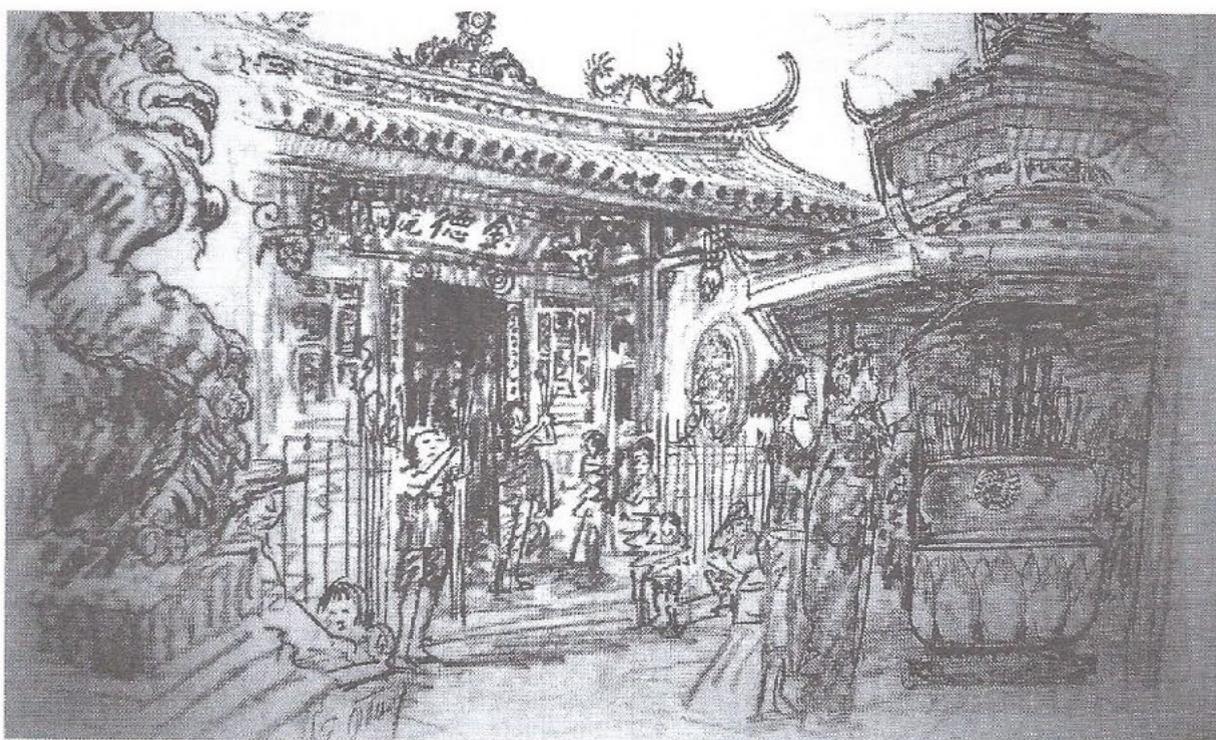
Gambaran warna adalah sensasi yang sangat tergantung pada kapasitas, kekuatan dan tempatnya untuk menjadi pengaruh utama dalam pengungkapan, disamping pengertian lain bahwa warna adalah juga ungkapan budaya, naturalitas lingkungan atau pesan-pesan sosial. (Berger, 1989 : 51-53).

Tekstur

Tekstur merupakan nilai raba atau kualitas permukaan yang dapat melukiskan sebuah permukaan objek, seperti kulit, rambut, sehingga dapat merasakan kasar-halusnya, teratur-tidakny suatu objek. Tekstur dimunculkan dengan memanfaatkan kanvas, cat atau bahan-bahan lain seperti pasir, semen, kerikil, *zinc white*, dan sebagainya. Ada 3 jenis raba dalam suatu lukisan antara lain tekstur semu, tekstur nyata dan tekstur palsu. Tekstur semu yakni tekstur yang dibuat pada kanvas terlihat seperti bertekstur, namun jika diraba secara fisik tidak ada kesan kasar. Biasanya tekstur semu yang dibuat dalam lukisan dibantu dengan teknik serap atau dilukis langsung. Tekstur nyata yakni tekstur yang secara fisik terasa



Gambar 6. Sketsa , "Menghadapi hari Galungan", karya Henk Ngantung, tahun 1952. Pena, tinta hitam di atas kertas. Telah diakui sebagai karya lukis hitam-putih.



Gambar 7. Sketsa karya X' Ling, 2002.

Adalah contoh karya karya yang dilakukan oleh seniman dalam intensitas serta kesungguhan, menjadikan sketsu adalah juga sebuah karya lukis hitam-putih.

dan teraba. Tekniknya bisa dengan cara diplotot, kolase atau dengan alat khusus. Tekstur palsu merupakan perkembangan dari tekstur semu, yaitu lukisan yang meniru gaya lukisan perupa tertentu namun dilukis secara realistik. Sebagai contoh yaitu beberapa perupa yang melukis gaya Affandi atau gaya yang dikembangkan Jackson Pollock pada kanvas, namun dilukis dengan gaya realistik (Susanto, 2011: 49).

BAHASAN

Sketsa sebagai Energi Awal

Dalam pendidikan seni rupa, sketsa adalah sebuah energi awal dari suatu hasil kerja kreatif yang berlanjut pada diri seorang seniman. Melalui kegiatan sketsa, maka mahasiswa dilatih untuk memberikan reaksi spontan terhadap sesuatu dengan garis-garis cepat, spontan tanpa ragu. Dengan mengerjakan latihan-latihan sketsa, maka mahasiswa memiliki landasan untuk berkarya dan melakukan persiapannya dengan membayangkan sesuatu, mencari-cari bentuk membangun rekaan-rekaan.

Diharapkan mahasiswa melalui latihan-latihan sketsa dengan membuat coretan, mencari detail-detail dari obyek penggambarannya di atas kertas atau kanvasnya, dapat menemukan kebenaran bentuk pada bagian yang dianggap penting dan detail seperti gestur, proporsi dan lain sebagainya. Hal ini dilakukan dalam kesungguhan guna menampilkan watak dan karakter dari obyek serta membuat keserasian antara obyek gambaran dengan bidang gambarnya. Tindakan ini pun dapat menjadi cara untuk seseorang mencari atau mengembangkan gagasan tertentu.

Dalam kegiatan membuat sketsa langsung di alam seperti suasana sebuah desa, kebun, laut, gunung, pasar serta alam lepas lainnya, mahasiswa lewat catatan-catatan visual bersentuhan langsung dengan tangannya, membangun sensitivitas sebagai stimulus dalam berkarya. Tindakan ini dimaknai sebagai kehendak membangun tahap-tahap kerja, kesiapan menggali dan bereksperimen dengan pengalaman langsung serta membentuk keterampilan dengan menggunakan tangannya.

Sketsa 'On the spot'

Proses membuat sketsa dapat dilakukan '*on the spot*', yaitu kapanpun dan di manapun, di dalam kamar, depan rumah, laut, gunung, hutan, sawah, pasar, tepi sungai, persimpangan jalan, kamar mandi umum bahkan dalam rapat menunggu usai, tanpa ada batasan tempat dan waktu.

Proses membuat 'catatan' dalam garis-garis langsung, memerlukan persiapan sangat mendasar dan sederhana, seperti kertas, tinta bak atau tinta Cina, pena, kuas, pensil, air dan papan alas gambar. Melalui titik dan garis-garis sebagai komponen utama, sketsa dicoretkan di atas kertas yang menimbulkan citra atau bentuk-bentuk seperti yang diangankan, atau sesuatu yang ditirunya dari referensi yang ada. Dalam tahapan ini, orang dapat membuat sketsa berlembar-lembar banyaknya, untuk membentuk pengalamannya menjadi gambaran yang lebih konkret.

Dalam Pendidikan Dasar Seni Rupa, mahasiswa diperkenalkan pada sketsa sebagai proses kreatif awal. Kegiatan ini dilakukan langsung di lokasi, seperti pantai, pegunungan, pasar tengah kota, pasar ikan, pasar burung, stasiun kereta, kepadatan jalan raya, pelabuhan dan lain-lain dengan ciri-ciri lokasi yang khas, sebagai upaya kesadaran mengedepankan aspek 'naturalitas' dari lingkungan yang nyata di depan mata.

Obyek-obyek digambarkan sesuai bentuk natural apa adanya dengan komposisi wajar di tempatnya masing-masing. Pada proses menggambar sketsa '*on the spot*' tersebut, maka hasil sketsa akan selalu kontekstual dengan lingkungan dan situasi di mana mahasiswa berada.

Bagi seorang yang bekerja dalam membuat sketsa sebagai proses merekam secara cepat, ia juga dituntut untuk melatih aspek keterampilan teknis. Namun pada saat menghadapi obyek-obyek di lokasi, dia juga dihadapkan pada beberapa hal yang mempengaruhi antara lain keterbatasan alat, waktu kerja yang singkat, cuaca serta masyarakat sekitar yang berlalu-lalang ingin tahu. Dalam situasi demikian, mahasiswa dituntut untuk mampu menangkap *moment* secara cepat tanpa melupakan keterampilan teknis.

Penyesuaian terhadap waktu dengan mempertimbangkan obyek bergerak, atau obyek-obyek yang berpotensi menjadi bagus dari aspek bayangan tertentu pada posisi matahari, maka moment atau saat menjadi sesuatu yang penting dan dikejar untuk maksud pencapaian tertentu. Kemampuan menangkap dan memanfaatkan moment menjadi karakter khusus dari pembelajaran sketsa *'on the spot'*.

Satu keuntungan dalam pembelajaran sketsa *'on the spot'* adalah terjadinya interaksi sosial di lokasi yang akan memperkaya pengalaman dalam membangun energi awal kreativitas serta kehendak eksplorasi pada mahasiswa. Melalui pembelajaran tersebut, mahasiswa dilatih untuk membuat kesimpulan visual dan keterampilan tangan yang menorehkan garis-garis dalam kecepatan, emosi serta ekspresi yang khas pada saat itu. Secara umum, membuat sketsa langsung pada lokasinya atau membuat catatan visual, adalah upaya menemukan serta menjaga keterhubungan antara manusia dan alam.

SIMPULAN

Melihat dan mengetahui, dianggap dua hal yang berbeda. Dalam proses membuat gambar sketsa, mahasiswa menjadi terlatih untuk menanggapi langsung secara visual maupun keterampilan teknis mengenai obyek di lapangan, tanpa mengenal atau mempelajarinya terlebih dahulu.

Dalam naluri dasar tersebut, perilaku sketsa di lapangan mengandung beberapa sifat yang kemudian mendasari cara kerja kreatif adalah sifat spontan, sifat improvisasi, sketsa sebagai strategi bagan atau skema dasar, sketsa sebagai rekaman situasi dan sketsa sebagai ungkapan keberanian memutuskan atau semacam penyimpulan visual.

Sketsa adalah suatu kerja atau respon awal, berupa reaksi spontan terhadap sesuatu dengan garis-garis cepat, spontan tanpa ragu. Orang sering mengerjakan sketsa untuk maksud tertentu atau kehendak berkarya dan melakukan persiapannya dengan membayangkan sesuatu, mencari-cari bentuk membangun rekaan-rekaan.

Manusia tidak melihat benda-benda sebagaimana apa adanya. Melalui sensasi cahaya yang diterima oleh retina yang diteruskan sebagai getaran energi ke otak kita, barulah di situ diterjemahkan sebagai sesuatu kesatuan atau entitas yang mempunyai makna dan diterjemahkan sebagai sebuah image atau perwujudan bentuk.

Salah satu keuntungan dari proses menggambar sketsa *'on the spot'* yaitu kita dihadapkan dengan semua hal baru dan pikiran diaktualkan. Dengan demikian, mahasiswa menjadi lebih memahami bentuk, proporsi dan tekstur untuk mendapatkan karakter obyek, sebagai upaya mencipta sesuatu yang baru.

Penekanan pada pembelajaran sketsa *'on the spot'* ada pada tiga faktor, yaitu (1) kreativitas, dimaksud sebagai permasalahan pengolahan bahan serta percobaan-percobaan. (2) rasa dan emosi, memaknai sebagai pengalaman otentik bagi kualitas ekspresi. (3) originalitas, muncul sebagai temuan yang khas, baik dalam problem kesenirupaan atau cara kerja.

Dengan demikian, mahasiswa terhindar dari pengulangan ilusi atau hanya mencari kesan dari obyek dengan hanya membuat-buat simbol realitas dan ikon semata. Ini sebuah sikap yang akan memperkaya referensi visual. Apa yang digambar, melalui garis-garis, adalah obyek yang baru di depan mata, bukan sesuatu yang ada dalam pikiran atau sesuatu yang sudah diketahui. Sketsa dapat juga disebut sebagai proses memilih, menyaring garis-garis dalam keputusan visual pada bidang gambarnya yang bergantung pada aspek individual juga subyektifitas dari seseorang. Begitu pula dengan aspek emosional seseorang dalam bekerja membuat sketsa, yang tercermin pada hasil akhir masing-masing mahasiswa. Mengamati beberapa orang mahasiswa bekerja membuat sketsa dengan obyek dan sudut pandang serta alat yang sama, akan ditemui hasil kerja yang berbeda karena aspek emosional yang berbeda dari para pembuatnya.

Obyek-obyek digambarkan sesuai bentuk natural apa adanya dengan komposisi wajar di tempatnya masing-masing. Pada proses menggambar sketsa *'on the spot'* tersebut, maka hasil sketsa akan selalu kontekstual dengan

lingkungan dan situasi di mana mahasiswa berada.

Bagi seorang yang bekerja dalam membuat sketsa sebagai proses merekam secara cepat, ia juga dituntut untuk melatih aspek keterampilan teknis. Namun pada saat menghadapi obyek-obyek di lokasi, dia juga dihadapkan pada beberapa hal yang mempengaruhi antara lain keterbatasan alat, waktu kerja yang singkat, cuaca serta masyarakat sekitar yang berlalu-lalang ingin tahu. Dalam situasi demikian, mahasiswa dituntut untuk mampu menangkap *moment* secara cepat tanpa melupakan keterampilan teknis.

Proses merekam obyek yang disebut 'sketsa' adalah tahapan yang mendahului runtun kerja dan berfungsi sebagai energi awal untuk membangun kreativitas. Studi sketsa di luar ruang kelas '*on the spot*' adalah satu bentuk kesadaran mengedepankan aspek naturalitas alam nyata sebagai obyek studi. Melalui melihat, merasakan dan mengingat, maka mahasiswa diharapkan masuk ke ranah imajinasi. Interaksi sosial dengan lingkungan budaya setempat memberi pengaruh terhadap kreativitas mahasiswa.

Saat ini dalam era teknologi digital, dimana segalanya menjadi mudah, lebih cepat dan dapat diakses oleh siapa saja, maka sketsa tetap menjadi energi awal untuk membangun kreativitas dalam media baru, seperti menggambar di atas *note pad* dan sebagainya.

RUJUKAN

- Berger, Arthur Asa. 1989. *Seeing is Believing*. California : Mayfield Publishing Company.
- Buchori, Imam Z. 2008. Dalam *Jurnal Ilmu Desain* Vol. 3. No.1 Fakultas Seni Rupa dan Desain, ITB. Bandung: Institut Teknologi Bandung.
- Cassirer, Ernst. 1990. *Manusia dan Kebudayaan "Esai tentang Manusia"*. Jakarta: Gramedia
- Dewi, Citra Smara. 2010. *Berguru pada Alam, 19 Takah Fakultas Seni Rupa IKJ*. Jakarta: FSR IKJ Press.
- Dodson, Bert. 1990. *Keys to Drawing*. Ohio : Cincinnati
- Hill, Adrian. 1979. "Bagaimana Menggambar" terjemahan dari *How to Draw*, Chusaeri. Bandung: Angkasa.
- Isbandi, Rudi, 1995. *Garis dan Warna, Proses Kreatif Ipe Ma'arof*, Bentara Budaya. Jakarta: Gramedia
- Moersid, Anandu. 2011. "Wawancara Perupa: Yani Sastranegara" dalam *Jurnal Seni rupa WARNA*, Volume I, hal 165. Jakarta: FSR IKJ Press dan DKI
- Nashar, 1995. Dalam *Garis dan Warna, Proses Kreatif Ipe Ma'arof*, Bentara Budaya. Jakarta: Gramedia
- Oka, Made Bambang. 2010. *Seni, Teori dan Praktek Ilmu*. Jakarta: Penerbit Inti Prima
- Rochelle, Semmel Albin. 1986. *Emosi, Mengenal, Menerima dan Mengalahkan*. Jakarta: Kanisius.
- S, Baharuddin. M. 1981. *Sketsa-Sketsa Henk Ngantung "Dari Masa ke Masa"*. Jakarta: Sinar Harapan