

Praktek Latihan Kreativitas Menggambar Untuk Remaja Karang Taruna Komplek Bumi Pasundan – Arcamanik Kota Bandung dengan Metode Bahasa Rupa

Tri Haryotedjo¹, Didit Endriawan², Donny Trihanondo³, Teddy Ageng Maulana⁴

Program Studi Seni Rupa, Program Studi Desain Interior, Fakultas Industri Kreatif
Universitas Telkom

Jalan Telekomunikasi No 1, Bandung

e-mail: triharyotedjo@telkomuniversity.ac.id, didit@telkomuniversity.ac.id

ABSTRACT

This drawing activity aims to improve the drawing skills of Karang Taruna youth in the Bumi Pasundan-Arcamanik Complex, Bandung City, through training based on the Visual Language Method. Visual Language is a method that prioritizes visual understanding as an effective means of communication in fine arts, so that participants can develop creativity and drawing skills in a systematic and structured manner. This activity was designed by a lecturer in Creative Industries, Telkom University, who has competence in the fields of art and design. The method used in this activity consists of theory and practice sessions that cover the basics of drawing, exploration of shape and color, and the application of Visual Language principles in visual works. In addition, participants are also encouraged to understand visual elements such as lines, planes, textures, and composition to improve the quality of their work. A participatory approach is applied in this training, where participants are actively involved in discussions and drawing exercises based on personal experiences and their surroundings. With this activity, it is hoped that Karang Taruna youth in the Bumi Pasundan-Arcamanik Complex will be more motivated to continue developing their drawing skills and utilizing them in various fields, such as illustration, graphic design, or other creative arts. This creative activity is also expected to become a model for similar training in other communities, to encourage the development of local arts and culture.

Keywords: drawing, Visual Language, Karang Taruna youth, creativity, visual arts

ABSTRAK

Kegiatan menggambar ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan menggambar remaja Karang Taruna di Kompleks Bumi Pasundan- Arcamanik, Kota Bandung, melalui pelatihan berbasis Metode Bahasa Rupa. Bahasa Rupa merupakan metode yang mengedepankan pemahaman visual sebagai sarana komunikasi yang efektif dalam seni rupa, sehingga peserta dapat mengembangkan kreativitas serta kemampuan menggambar secara sistematis dan terstruktur. Kegiatan ini dirancang oleh dosen Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, yang memiliki kompetensi dalam bidang seni dan desain. Metode yang digunakan dalam kegiatan ini terdiri dari sesi teori dan praktik yang mencakup dasar-dasar menggambar, eksplorasi bentuk dan warna, serta penerapan prinsip Bahasa Rupa dalam karya visual. Selain itu, peserta juga didorong untuk memahami elemen visual seperti garis, bidang, tekstur, dan komposisi guna meningkatkan kualitas karya mereka. Pendekatan partisipatif diterapkan dalam pelatihan ini, di mana peserta secara aktif terlibat dalam diskusi dan latihan menggambar berbasis pengalaman pribadi serta lingkungan sekitar mereka. Dengan adanya kegiatan ini, diharapkan remaja Karang Taruna Kompleks Bumi Pasundan-Arcamanik dapat lebih termotivasi untuk terus mengembangkan kemampuan menggambar mereka dan memanfaatkannya dalam berbagai bidang,

seperti ilustrasi, desain grafis, atau seni kreatif lainnya. Kegiatan kreatif ini juga diharapkan menjadi model bagi pelatihan serupa di komunitas lain, guna mendorong perkembangan seni dan budaya lokal.

Kata kunci: *menggambar, Bahasa Rupa, remaja Karang Taruna, kreativitas, seni rupa*

PENDAHULUAN

Kompleks Bumi Pasundan-Arcamanik, Kota Bandung, merupakan lingkungan yang dihuni oleh masyarakat dengan beragam latar belakang sosial dan ekonomi. Remaja yang tergabung dalam Karang Taruna di wilayah ini memiliki potensi besar dalam bidang seni dan kreativitas, namun masih menghadapi kendala dalam pengembangan keterampilan menggambar secara sistematis. Minimnya akses terhadap pendidikan seni yang berkualitas, kurangnya fasilitas pendukung, serta keterbatasan dalam pelatihan yang berbasis metode yang terstruktur menjadi tantangan utama bagi mereka. Akibatnya, potensi mereka dalam bidang seni rupa sering kali kurang tersalurkan secara optimal.

Dalam era digital saat ini, keterampilan menggambar tidak hanya berfungsi sebagai sarana ekspresi diri, tetapi juga memiliki nilai ekonomi dan profesional. Banyak industri kreatif yang membutuhkan tenaga kerja dengan keterampilan ilustrasi dan desain grafis. Oleh karena itu, diperlukan upaya pemberdayaan yang dapat membekali remaja dengan keterampilan menggambar yang lebih baik, sehingga mereka dapat memanfaatkan kemampuan tersebut untuk peluang yang lebih luas di masa depan.

Remaja Karang Taruna di Kompleks Bumi Pasundan-Arcamanik memiliki potensi yang besar dalam bidang seni dan desain. Banyak dari mereka yang menunjukkan minat terhadap



Gambar 1. Gerbang masuk ke kompleks Bumi Pasundan

(Sumber : Penulis, 2023)

aktivitas kreatif, seperti menggambar dan membuat ilustrasi, namun belum memiliki wadah yang tepat untuk mengembangkan bakat mereka. Dengan adanya pelatihan berbasis Metode Bahasa Rupa, mereka dapat memperoleh pemahaman lebih mendalam mengenai teknik menggambar yang sistematis, penggunaan elemen visual secara efektif, serta eksplorasi bentuk dan warna yang lebih kreatif.

Selain itu, lingkungan komunitas yang solid di Karang Taruna menjadi faktor pendukung dalam proses pembelajaran. Melalui pendekatan partisipatif, remaja dapat saling berbagi pengalaman dan belajar secara kolaboratif, yang akan memperkuat keterampilan mereka dalam bidang seni rupa. Potensi ini dapat dimaksimalkan dengan dukungan dari pihak akademisi, seperti dosen dan mahasiswa dari Fakultas Industri Kreatif, Universitas Telkom, yang memiliki kompetensi dalam bidang seni dan desain.

Dengan pelatihan yang tepat, remaja Karang Taruna dapat memiliki peluang yang lebih luas untuk berkontribusi dalam industri kreatif, baik sebagai ilustrator, desainer grafis, maupun bidang seni visual lainnya. Pemberdayaan ini juga diharapkan dapat memberikan dampak sosial yang positif, seperti peningkatan rasa percaya diri, semangat kewirausahaan, serta keterlibatan aktif dalam pengembangan seni dan budaya lokal.

Permasalahan yang terjadi pada masyarakat sasaran adalah ketidaktahuan tentang alur pembuatan keterampilan menggambar. Selama ini dalam proses pembuatan gambar, remaja karang taruna sering melakukannya secara tidak teratur tanpa melakukan tahapan-tahapan yang jelas dan teknik yang digunakan, tidak sesuai dengan kaidah-kaidah bahasa rupa, sehingga mengakibatkan output atau kualitas gambar yang dihasilkan menjadi tidak optimal. Ketidakmampuan berkreasi secara total menjadi permasalahan yang ada dalam proses menggambar. Hal ini dapat dilihat dari masih belum berkembangnya ide-ide remaja karang taruna dalam menciptakan karya gambar yang dapat memberikan nilai tambah pada kualitas menggambar remaja karang taruna.

Itulah beberapa permasalahan yang dialami oleh remaja karang taruna bumi pasundan. Melalui pelatihan menggambar dengan menggunakan metode bahasa rupa, maka akan mensolusikan berkaitan dengan peningkatan kreatifitas remaja, kecepatan mengambil keputusan terkait dengan persoalan-persoalan yang dialami remaja karang taruna dan meningkatkan potensi remaja karang taruna.

METODE

Penulis menggunakan metode deskriptif analisis yaitu permasalahan yang dikaji tidak hanya sebatas pemaparan narasi-narasi efektif tetapi diikuti analisis pada setiap obyek permasalahan yang dikaji. Obyek yang diteliti adalah hasil gambar karya-karya remaja karang taruna kompleks Bumi Pasundan, Bandung, Jawa Barat. Kajian ini menggunakan teori utama Bahasa Rupa dan Kritik Seni. Bahasa Rupa adalah suatu ilmu yang bisa digunakan untuk membaca dan memahami karya seni visual, salah satunya gambar anak/remaja. Sedangkan Kritik Seni merupakan ilmu yang bisa digunakan untuk memahami karya seni melalui tahapan-tahapan dari deskripsi, analisis form, interpretasi dan berakhir kesimpulan.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Karang taruna kompleks Bumi Pasundan – arcamanik kota Bandung adalah organisasi di dalam susunan organisasi RW di komple perumahan bumi Pasundan Kota Bandung. Dikelola oleh remaja-remaja yang mendedikasikan diri untuk kemajuan daerahnya. Remaja-remaja itu terdiri dari laki-laki dan perempuan. Mereka aktif pada kegiatan-kegiatan tertentu misalnya 17 Agustus, kebersihan lingkungan, dan kegiatan-kegiatan yang diadakan oleh pihak luar, salah satunya kegiatan menggambar berbasis Bahasa Rupa ini.

Dalam tulisan ini, penulis bersandar pada penelitian Prof. Dr. Primadi Tabrani (2005) yang secara khusus membahas Bahasa Rupa. Dengan ilmu Bahasa Rupa, kini kita bisa membaca gambar gua prasejarah, primitif, tradisi, anak walaupun gambar-gambar itu masih praktis



Gambar 2. Dosen Fakultas Industri Kreatif memberikan konten praktek Latihan kreativitas menggambar kepada remaja karang taruna
(Sumber : Penulis, 2025)



Gambar 3. Dosen Fakultas Industri Kreatif memberikan konten praktek Latihan kreativitas menggambar kepada remaja karang taruna
(Sumber : Penulis, 2025)

“full” gambar tanpa teks, hal ini dikemukakan oleh Primadi Tabrani dalam bukunya tentang Bahasa Rupa. Obyek yang dikaji dalam penelitian ini adalah gambar karya anak remaja.

Didalam memahami ilmu bahasa rupa, terdapat banyak istilah-istilah sehingga kita dituntut untuk bisa memahaminya. Pada

dasarnya bahasa rupa sama dengan bahasa rupa. Dalam ‘bahasa kata’ terdapat kata dan tata bahasa, sedangkan pada ‘bahasa rupa’ terdapat imaji dan tata ungkapan. Istilah imaji memiliki makna yang luas, mencakup imaji kasat mata dan imaji khayalan. Maka dalam bahasa rupa istilah imaji disamakan dengan menggunakan istilah ‘wimba’. Sedangkan tata ungkapan dibagi menjadi dua yaitu tata ungkapan dalam dan tata ungkapan luar.

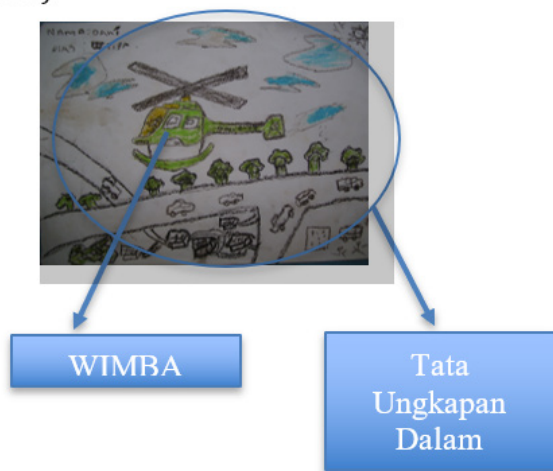
“Dalam bahasa rupa dibedakan antara wimba (image) dengan tata ungkapan (grammar). Pada wimba dibedakan ‘Isi Wimba’ dengan ‘Cara Wimba’. Isi wimba adalah obyek yang digambar. Gambar ayam menggambarkan obyek ayam, maka ayam = isi wimba. Cara wimba adalah cara obyek tersebut digambar. Gambar pada satu bidang umumnya merupakan susunan berbagai wimba, masing-masing dengan cara wimbanya.

Tata ungkapan dalam adalah cara menyusun berbagai wimba dan cara wimbanya agar gambar tersebut bisa bercerita. Misalnya burung onta yang digambar lebih besar dari pemburu yang menjratnya : pesannya yang penting dalam cerita itu adalah burung ontanya, sedang manusiaanya kurang penting.¹⁰).

Tata ungkapan luar adalah cara menyusun perbedaan tata ungkapan dalam antar gambar yang satu dengan gambar berikutnya yang terangkai dalam sebuah urutan sehingga gambar dapat bercerita. Tata ungkapan luar dapat ditemukan pada gambar seri (relief, komik, dan film).

Pada pembahasan ini penulis membagi menjadi 2 sub bab yaitu :

- Karya-karya gambar anak remaja



Gambar 4. Contoh Wimba dan Tata Ungkapan Dalam
(Sumber : Penulis, 2025)

yang dihasilkan dalam proses latihan kreativitas menggambar.

- Membaca Gambar Pada Tiap-Tiap Karya Yang Dihasilkan Para Anak Remaja Dengan Metode Bahasa Rupa

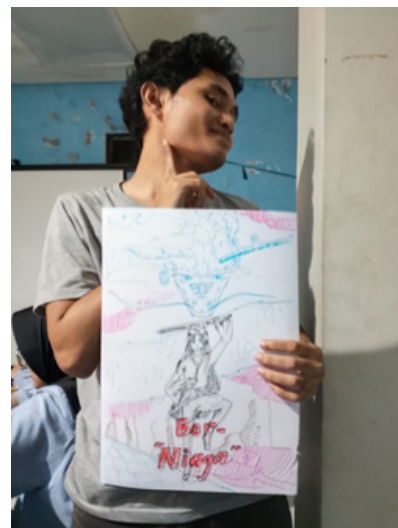
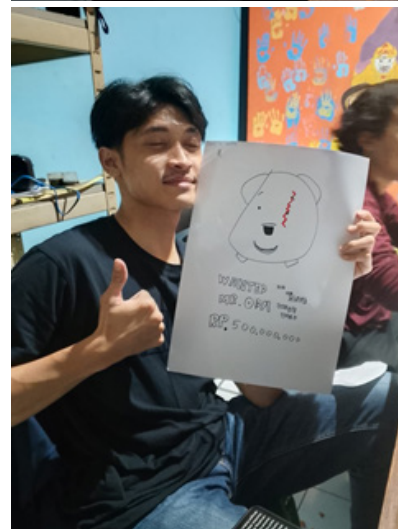
Karya-Karya Gambar Anak Remaja Yang Dihasilkan Dalam Proses Latihan Kreativitas Menggambar.

Karya-karya gambar hasil praktek latihan kreativitas menggambar bisa dikatakan cukup unik. Uniknya adalah keberagaman visual obyek gambar. Ada obyek satwa, ada obyek manusia, ada obyek robot. Semuanya tidak ada yang saling mencontek, original.

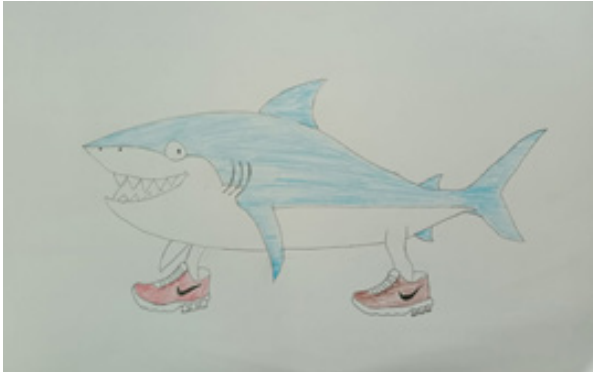
Pada sub bab ini penulis displaykan beberapa karya gambar hasil latihan kreatifitas menggambar (gambar 4).

Membaca Gambar Pada Tiap-Tiap Karya Yang Dihasilkan Para Anak Remaja Dengan Metode Bahasa Rupa

Sebagaimana sedikit dijelaskan di metode,



Gambar 4. Remaja 1 dan karyanya
(Sumber : Penulis, 2025)



Gambar 5. Karya gambar dengan obyek ikan hiu

(Sumber : Penulis, 2025)

bahwa tahapan kritik seni adalah deskripsi, analisis form, interpretasi dan diakhiri evaluasi. Pada sub bab ini, penulis akan menggunakan metode Bahasa Rupa dan Kritik Seni untuk membaca gambar karya remaja karang taruna tersebut.

Pada gambar tersebut, nampak obyek gambar adalah seekor ikan hiu. Bagian atas ikan tersebut diberi warna biru muda, bagian bawahnya berwarna putih. Ikan hiu menampilkan gigi-giginya yang tajam, mata melotot, terkesan tersenyum karena mulutnya melengkung ke atas (berbeda dengan mulut hiu normal, mulut melengkung ke bawah). Sirip-sirip bagian bawah tampak memakai sepatu.

Berdasar teori bahasa rupa yang merupakan temuan Profesor Primadi Tabrani, penempatan obyek di bagian pas tengah dan berukuran besar maka punya arti obyek tersebut sangat penting. Berbeda dengan penempatan obyek di posisi pinggir atau kecil yang artinya tidak penting. Sedangkan tafsir obyek memakai sepatu, kemungkinan besar remaja karang taruna terinspirasi dari aktivitas sekolah tempatnya mencari ilmu.

Terlihat cara berpikir remaja ini out of the



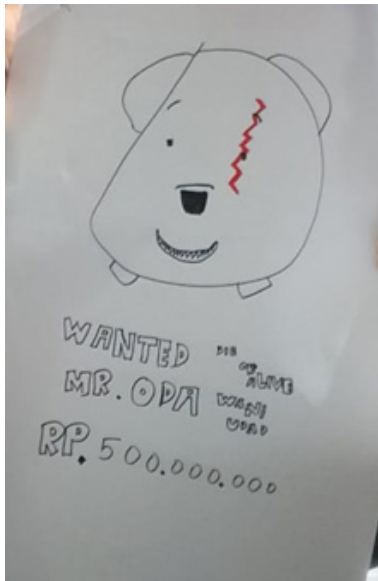
Gambar 6. Karya gambar dengan obyek manusia dan naga

(Sumber : Penulis, 2025)

box, yaitu ikan hiu memakai sepatu, out of the box adalah ciri-ciri kreatif.

Visual pada gambar tersebut di atas berupa sosok manusia, cenderung Perempuan, pas di bagian tengah bidang gambar. Lalu ada obyek satwa menyerupai naga tepat di atas kepala perempuan, namun terhalangi oleh pedang dipegang perempuan (di atas kepala). Pada bagian kaki Perempuan ada tulisan "Ber-Niaga". Warna yang digunakan yaitu merah muda pada obyek menyerupai awan disekeliling obyek manusia perempuan dan naga. Obyek Perempuan berwarna hitam dan putih. Naga berwarna biru dan putih. Obyek menyerupai batu karang berwarna coklat dan putih.

Berdasar teori Bahasa rupa, kombinasi tersebut memiliki arti jika obyek diletakkan di tengah bidang gambar artinya sangat penting (naga dan perempuan). Selain itu latar berlapis juga Nampak dalam gambar; lapis bawah, lapis tengah, dan lapis atas. Tulisan "Ber-Niaga" kemungkinan maknanya adalah ada hubungannya dengan obyek "Naga". Jika



Gambar 7. Karya gambar dengan obyek kartun satwa anjing
(Sumber : Penulis, 2025)

berniaga artinya perdagangan , dalam obyek tersebut tidak nampak aktifitas perdagangan. Justru yang nampak adalah seolah-olah perang melawan naga, dengan ditunjukkan Perempuan posisi siaga membawa pedang yang siap bertarung.

Pada visual di atas sangat sederhana sekali, karena minim penggunaan warna. Obyek yang dihadirkan adalah penyederhanaan satwa anjing dengan gaya kartun. Tidak diperlihatkan kaki-kakinya secara real, tampak dua telinga, muka besar, mata sebelah kanan ada motif garis zig zag ke bawah berwarna merah. Mulut dengan gaya tersenyum. Ada tulisan berbunyi ; WANTED MR. ODA, die or live, wani uoad, Rp. 5000.000.000.

Berdasar Bahasa rupa maka obyek yang paling besar dan di Tengah adalah yang paling penting yaitu obyek satwa anjing. Sedangkan tulisan-tulisan adalah sebagai pendukung. Makna interpretasi dari keseluruhan visual tersebut

adalah memburu buronan yang bernama Mr. Oda. Jika ada yang mampu menangkapnya hidup atau mati maka akan mendapatkan imbalan Rp. 500.000.000,00. Mr. Oda yang dimaksud adalah satwa piaraan berupa anjing. Atau tafsir lain bisa jadi seseorang yang disamarkan.

PENUTUP

Kesimpulan dari artikel ini adalah bahwa praktek Latihan menggambar kreatif pada remaja karang taruna di Bumi Pasundan berjalan efektif. Efektifitasnya adalah tiap-tiap remaja yang praktek menggambar yang awalnya ragu-ragu lama-lama menjadi sesuatu yang menyenangkan. Untuk karya gambar yang dihasilkan, tidak harus gambar yang realistis tetapi gambar sesuai dengan teori Bahasa rupa adalah gambar yang bercorak ruang waktu datar. Corak ini tidak membutuhkan waktu lama untuk menghasilkan suatu karya. Pembacaan tiap-tiap gambar dengan Bahasa rupa akan bisa menangkap kemungkinan besar maksud sang penggambar. Misalnya obyek yang dipentingkan pasti diletakkan di Tengah bidang gambar. Sedangkan makna apa pada tiap-tiap gambar adalah lebih bersifat penafsiran sesuai dengan teori Kritik Seni.

DAFTAR PUSTAKA

Affandi, H M, Dewobroto, 2004, Mengenal Seni Rupa Anak 1, Penerbit Gama Media, Yogyakarta.

- Amstrong, Thomas, Ph. D, 2000, Sekolah Para Juara: Menerapkan Multiple Intelligences Di Dunia Pendidikan, Penerbit Kaifa PT Mizan Pustaka, Bandung.
- Beal, Nancy dan Miller Bley, Gloria, 2003, Rahasia Mengajar Seni pada Anak di Sekolah dan di Rumah, Penerbit Pripoebooks, Yogyakarta.
- Chandra, Julius, 1994, Kreativitas, Bagaimana Menanam, Membangun dan Mengembangkannya, Penerbit Kanisius, Yogyakarta.
- Damayanti, Irma, M.Sn. 2006, Psikologi Seni, Penerbit PT Kiblat Buku Utama, Bandung.
- Einon, Dorothy, Dr. 2002, Anak Kreatif, Penerbit Karisma Publishing Group, Jakarta.
- Feldman, E.B, (1967) : *Art As Image And Idea*, Prince-Hall, INC., Englewood Cliff, New Jersey
- Hurlock, Elizabeth B. 1978, Perkembangan Anak Jilid 2 Edisi Keenam, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Mulyadi, Seto, Dr, 2004, Bermain dan Kreativitas : Upaya Mengembangkan Kreativitas Anak Melalui Kegiatan Bermain, Penerbit Papas Sinar Sinanti, Jakarta
- Munandar, S C Utami, 1992, Mengembangkan Bakat dan Kreativitas Anak Sekolah, Penerbit PT Grasindo, Jakarta.
- Pamilu, Anik, S.Pd. 2007, Mengembangkan Kreativitas dan Kecerdasan Anak, Penerbit Citra Media, Yogyakarta
- Sanjaya, Wina, Dr, 2005, Pembelajaran Dalam Implementasi Kurikulum Berbasis Kompetensi, Penerbit Pranada Media Group, Jakarta.
- Tabrani, Primadi, Prof. Dr. 2000, Proses Kreasi, Apresiasi, Belajar, Penerbit ITB, Bandung.
- Tabrani, Primadi, Prof. Dr. 2005, Bahasa Rupa, Penerbit Kelir, Bandung.
- Tabrani, Primadi, Prof. Dr. 2006, Kreativitas dan Humanitas: Sebuah Studi Tentang Peranan Kreativitas dalam Perikehidupan Manusia, Penerbit Jalasutra, Yogyakarta.