

Strategi Pembelajaran Kecerdasan Spasial Pengolahan Visualisasi Dalam Memahami Mata Kuliah Nirmana 2 Dimensi (Dwimatra)

Yuda Nugraha Jamaludin

Prodi Desain Komunikasi Visual Universitas Teknologi Digital
e-mail: yudanugraha@digitechuniversity.ac.id

ABSTRACT

The Visual Communication Design study program has a 2-dimensional (two-dimensional) Nirmana course as an initial means for students to recognize the basics of visual forms. These elements or elements are explored using basic principles of visual form and design to produce a work that has high aesthetic value. The Nirmana course is one of the initial steps for students to train their sensitivity and develop their creativity. The purpose of this study is to discuss optimal learning strategies so that the objectives are achieved in accordance with the vision and mission of the 2-dimensional (two-dimensional) Nirmana course listed in the curriculum. The method in this study applies the classroom action method with the PTK (Classroom Action Research) model approach from Kurt Lewin, which focuses on exploring the role of spatial intelligence teaching strategies on the process of developing student creativity in 2-dimensional (two-dimensional) Nirmana learning. Students in the fields of art and design are closely related to creativity and sensitivity, of course they need preparation in understanding the governance of design elements. Spatial intelligence, namely the ability to visualize ideas related to space and place. Modification of the 2-dimensional (two-dimensional) Nirmana learning strategy with contextual (visual-spatial) and assessment evaluation can be an important point in organizing a conducive classroom atmosphere, improving the quality of learning enthusiasm and improving students' understanding and creativity to work. The analysis process is carried out through the collection of measurable data

Keywords: 2-dimensional Nirmana, visualization, learning strategy, spatial intelligence

ABSTRAK

Program studi Desain Komunikasi Visual memiliki mata kuliah Nirmana 2 dimensi (dwimatra) sebagai sarana awal mahasiswa untuk mengenali dasar-dasar dari bentuk (*form*) rupa. Elemen-elemen atau unsur tersebut dieksplorasi menggunakan prinsip-prinsip dasar rupa dan desain sehingga menghasilkan suatu karya yang memiliki nilai estetis tinggi. Mata kuliah Nirmana merupakan salah satu langkah awal mahasiswa melatih kepekaan rasa dan mengolah kreatifitas. Tujuan penelitian ini adalah berdiskusi tentang strategi pembelajaran yang optimal sehingga tercapai tujuan sesuai dengan visi dan misi mata kuliah Nirmana 2 dimensi (dwimatra) yang tercantum pada kurikulum. Metode pada penelitian ini menerapkan metode tindakan kelas dengan pendekatan model PTK (Penelitian Tindakan Kelas) dari *Kurt Lewin*, yang fokus mengeksplorasi peran strategi pengajaran kecerdasan spasial terhadap proses pengembangan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran Nirmana 2 dimensi (dwimatra). Mahasiswa dalam bidang seni dan desain erat dengan kreativitas dan kepekaan, tentu perlu persiapan dalam memahami tata kelola unsur-unsur desain. Kecerdasan spasial, yaitu kemampuan memvisualisasi ide-ide yang berkenaan dengan ruang dan tempat. Modifikasi strategi pembelajaran Nirmana 2 dimensi (dwimatra) dengan kontekstual (visual-spasial) dan evaluasi penilaian mampu menjadi poin penting dalam mengatur suasana

kelas yang kondusif, meningkatkan kualitas semangat belajar dan meningkatkan pemahaman serta kreativitas mahasiswa untuk berkarya. Proses analisis dilakukan melalui pengumpulan data yang bersifat terukur

Kata kunci : Nirmana 2 dimensi, visualisasi, strategi pembelajaran, kecerdasan spasial

PENDAHULUAN

Dalam kurikulum pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, mata kuliah Nirmana merupakan mata kuliah yang ditempatkan pada awal semester, yaitu pada semester satu dengan mata kuliah Nirmana 2 dimensi (dwimatra) dan semester kedua yaitu Nirmana 3 dimensi (trimatra). Nirmana merupakan salah satu mata kuliah yang memiliki posisi penting, karena sebagai mata kuliah dasar dalam kemampuan seni rupa dan desain. Nirmana selain sebagai langkah awal untuk mengasah kreativitas mahasiswa dalam menciptakan karya visual baik seni rupa maupun desain, Nirmana juga sebagai bidang ilmu yang berkontribusi sebagai wadah pengetahuan dalam upaya memahami dasar-dasar seni rupa dan desain. Mata kuliah ini termasuk sebagai mata kuliah yang wajib ditempuh oleh mahasiswa Program Seni Rupa maupun Desain, salah satunya oleh mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual di Universitas Teknologi Digital.

Nirmana adalah sesuatu yang kosong, tidak ada apa-apa tidak bermakna, abstrak tetapi merupakan dasar sebuah desain dan dasar bagi seorang Desainer dalam membuat karya tersebut. (Bayu Widiantoro 2009:6). Karya hasil cipta manusia diharapkan memiliki nilai keindahan dari penciptanya. Dalam mencapai hal tersebut, dibutuhkan keilmuan tentang pengorganisasian unsur rupadan desain yang tepat. Rupa merupakan wujud visual

yang dapat terlihat oleh indera mata. Ilmu tata rupa diperlukan sebagai ilmu pijakan guna mempelajari cara penyusunan atau penataan unsur visual/rupa dan desain yang tampak terlihat oleh mata guna memperoleh nilai artistik atau nilai keindahan. Salah satu teori yang perlu dikuasai sebagai pengantar pemahaman dalam dunia visual yaitu nirmana. Desain merupakan sebuah istilah yang sering dikaitkan dengan nilai keindahan (estetis). Beberapa produk desain saat ini saling berlomba-lomba dalam permainan estetik. Manusia modern tidak lagi dikuasai oleh fungsi saja, mereka membutuhkan sesuatu yang disematkan selain fungsi. Melihat fenomena tersebut, maka desainer dituntut untuk memiliki kreatifitas dan kepekaan yang tinggi dalam menciptakan sebuah produk.

Mengorganisasikan elemen visual berkaitan erat dengan kecerdasan spasial, yaitu kemampuan menyajikan visual ide berdasarkan pada ruang dan tempat. Kemampuan kecerdasan spasial perlu diasah guna menguasai esensi dan makna dari mata kuliah Nirmana 2 dimensi (dwimatra) sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai. Dalam hubungannya antara kecerdasan spasial dengan Nirmana, (Amstrong, 2013: 7)

Ilmu mengenai dasar rupa penyusunan/ penataan rupa dan desain dianggap diperlukan bahkan berperan penting, dikarenakan dalam kehidupan sehari-hari manusia tentunya melibatkan hal yang berhubungan dengan keindahan/nilai artistik, baik sebagai pengguna,

pencipta maupun pengamat. Ilmu penyusunan/penataan rupa dan desain perlu diajarkan (Nirmana) sebagai dasar metode mencipta karya seni dan desain lebih lanjut bagi seniman atau desainer, supaya dapat menciptakan karya seni dan merancang desain yang berkualitas dan bermutu berdasarkan keilmuan Nirmana 2 dimensi (dwimatra) berhubungan dengan penyusunan dan pengorganisasian unsur-unsur seni rupa atau desain yang diwujudkan dalam wujud karya dua dimensional Mengingat peran penting mata kuliah ini, tentunya perlu strategi supaya pembelajaran berjalan efektif dan efisien serta optimal. Strategi pembelajaran mencakup proses belajar sampai ketercapaian hasil belajar melalui evaluasi hasil belajar melalui penilaian, tentunya dengan metode dan teknik yang telah ditentukan oleh Dosen.

Berdasarkan keilmuan tersebut penerapan strategi pembelajaran kecerdasan spasial dalam perubahan dimata kuliah Nirmana 2 dimensi (dwimatra) guna meningkatkan kreativitas mahasiswa cukup relevan dan efektif. Dengan mempelajari Nirmana berdasarkan strategi pembelajaran yang efektif diharapkan mahasiswa memiliki kemampuan untuk mengkajid dan menciptakan karya seni rupa dan desain. Dengan berbagai latihan olah cipta dan olah rasa seseorang akan terbiasa sehingga secara otomatis memiliki kesadaran artistik terhadap dunia visual dan desain baik sebagai pencipta maupun pengkaji karya dengan ketajaman visual yang terus meningkat seiring dengan pengalaman/latihan yang dilakukan. Mempelajari Nirmana (penyusunan/penataan rupa dan desain) dimaksudkan supaya seseorang dapat menghargai/mengapresiasi karya orang lain dan menciptakan karya yang estetik

berdasarkan prinsip penyusunan unsur visual.

Hal tersebut tidak terlepas dari tujuan mempelajari Nirmana (penyusunan/penataan rupa dan desain) yaitu melatih kepekaan artistik, melatih keterampilan teknis, dan melatih pemahaman bahasa rupa. Karya seni dan desain tidak hanya indah namun lebih jauh lagi harus memiliki pesan atau misi tertentu yang disampaikan kepada khalayak ramai. Namun pada pembahasan Nirmana hanya sebatas unsur-unsur seni rupa dan desain serta prinsip penyusunan unsur rupa dan desain. Lebih jauh lagi, dengan diadakannya analisis pendataan pada Penelitian Tindakan Kelas (PTK) diharapkan dapat mengeksplorasi peranstrategi pengajaran kecerdasan spasial terhadap proses pengembangan kreativitas mahasiswa dalam pembelajaran Nirmana 2 dimensi (dwimatra).

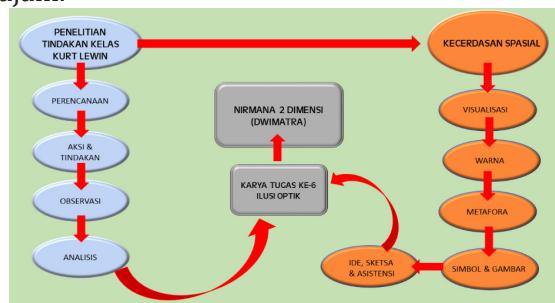
METODE

Kecerdasan spasial melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bidang, bentuk, ruang dan hubungan unsur-unsur rupa tersebut. Dalam upaya memperbaiki siklus sebelumnya, pada tahap siklus berikutnya ditekankan pada kecerdasan kecerdasan spasial. Kecerdasan spasial merupakan salah satu bagian dari kecerdasan majemuk yang dimiliki manusia. Gardner mengemukakan bahwa kecerdasan spasial merupakan kemampuan mempersepsi dunia spasial-visual secara akurat sekaligus mampu mentransformasikannya (Armstrong, 2013). Level kecerdasan spasial terjadi ketika mahasiswa melakukan pencerapan dan penerapan (aplikasi). Mahasiswa mempersepsi visual dengan melatih kepekaan pada unsur rupa dan desain serta relasi atau hubungan antar

unsur atau elemen visual. Dimensi yang dijadikan perubahan strategi pembelajaran ditingkatkan pada aspek dimensi pemahaman secara teori dan dimensi penerapan pemahaman teori dalam pengaplikasiannya dalam karya Nirmana 2 Dimensi (dwimatra). Metode yang digunakan pada penelitian ini metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK atau Penelitian Tindakan Kelas) dengan berusaha mengembangkan suasana belajar yang kondusif dan meningkatkan kualitas ke arah kondisi yang diharapkan. Penelitian ini dilaksanakan guna meningkatkan kemampuan mahasiswa tentang Nirmana 2 Dimensi baik dari segi pengetahuan maupun praktik berkarya. Ada lima upaya dalam strategi pengajaran kecerdasan spasial yang coba dilaksanakan dalam proses pembelajaran. Lima upaya tersebut berdasarkan kepada strategi spasial yang dikemukakan Armstrong (2013: 86), kelima strategi tersebut yaitu: visualisasi, tanda-tanda berwarna-warni, gambar metafora, sketsa ide, dan simbol-simbol gambar.

Penelitian Tindakan Kelas ini dilaksanakan dengan pendekatan berdasarkan model PTK dari *Kurt Lewin*, yang terdiri atas empat langkah perlakuan. Langkah pertama, proses perencanaaan, guna mengembangkan dan memperbaiki situasi yang telah terjadi. Langkah kedua, melaksanakan aksi dan tindakan sebagai penjelasan dari proses perencanaan. Langkah ketiga, proses observasi yaitu Dosen sebagai peneliti mengamati dampak yang terjadi berdasarkan situasi yang disampaikan dalam konteks kejadian. Langkah keempat, yaitu refleksi untuk dapat melakukan analisis, sintesis dan interpretasi terhadap seluruh proses, baik perencanaan maupun tindakan sehingga dapat ditarik kesimpulan yang cenderung akurat dan

tajam.



Gambar 1. Alur Penelitian Tindakan Kelas dan Kecerdasan Spasial

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Meskipun prosedur dilaksanakan berdasarkan langkah-langkah tersebut, namun keempat langkah tidak dapat terpisahkan, karena berfungsi dalam satu rangkaian siklus yang berperan secara berkesinambungan. Penelitian ini difokuskan pada upaya meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam mempresentasikan, mengapresiasi dan menciptakan karya Nirmana 2 dimensi (dwimatra) berdasarkan pengetahuan (aspek kognitif) atau standar keilmuan dasar rupa dan prinsip-prinsip desain. Mahasiswa diharapkan mampu memahami korelasi antara konsep keilmuan dengan perwujudan karya yang telah dibuat. Perkembangan keterampilan mahasiswa diharapkan terjadi setelah dosen menyusun dan melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan praktik berkarya berupa asistensi berbasis evaluasi. Kemampuan mahasiswa diketahui setelah melalui proses penilaian terhadap karya hasil belajar mahasiswa. Selain itu, kemampuan mahasiswa mempresentasikan dan menganalisis karya masuk ke dalam kategori alat ukur kemampuan mahasiswa. Penelitian Tindakan Kelas ini berawal dari permasalahan minimnya pengetahuan tentang Nirmana dan

ketidakmampuan beberapa mahasiswa dalam mendeskripsikan prinsip-prinsip desain pada karya tugas 1 tentang Nirmana titik dan garis ketika dihubungkan dengan teori dasar rupa dan desain. Ini semua akan dibedah mendalam dengan perbandingan pada karya tugas 6 tentang Nirmana ilusi optik berwarna yang saling berkaitan dengan tindakan kelas lalu difokuskan pada strategi pembelajaran yang peneliti laksanakan di kelas.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan melalui proses perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi sebagai siklus pertama. Selanjutnya siklus ditentukan dengan hasil refleksi siklus pertama, dengan mengupayakan perbaikan mulai dari perencanaan dan pencarian solusi pemecahan masalah dari hasil evaluasi masalah yang terjadi pada siklus pertama. Prosedur tersebut dilaksanakan secara berlanjut, menyesuaikan dengan situasi pembelajaran sehingga tercapai peningkatan hasil belajar dari tindakan sebelumnya, yang dapat terlihat dari evaluasi penilaian hasil belajar mahasiswa.

Perencanaan dan Pelaksanaan Tindakan

Perencanaan mulai dilaksanakan ketika ditemukannya permasalahan pada situasi pembelajaran sampai pada dilaksanakannya kegiatan berupa tindakan. Langkah kegiatan dimulai ketika ditemukannya ketidakseimbangan antara kemampuan pemahaman materi/teori keilmuan desain tentang Nirmana dengan kemampuan praktik mewujudkan karya pada kegiatan perkuliahan. Terdapat jarak antara

teori dan hasil karya praktik yang dihasilkan oleh mahasiswa pada karya Nirmana. Hal tersebut semakin terlihat ketika mahasiswa mempresentasikan prinsip-prinsip desain karya komposisi titik garis yang merupakan tugas praktik pertama, beberapa mahasiswa kurang menguasai cara memaparkan prinsip dasar rupa yang harusnya sejalan dengan pemahaman teori. Langkah berikutnya yang diambil merumuskan kembali skenario pembelajaran yang tertuang dalam RPS (Rencana Pembelajaran Semester), dengan menambahkan penguasaan teori tentang elemen dan prinsip desain dengan diskusi dan penugasan secara kelompok. Menambahkan beberapa aspek dalam bahan ajar mata kuliah Nirmana, dengan proses pemaparan dan apresiasi karya Nirmana 2 dimensi (dwimatra), sebagai wujud pendekatan kontekstual. Merumuskan aspek penilaian sebagai bahan evaluasi yang mampu menjadi motivasi mahasiswa dalam berkarya. Setelah proses tersebut dilakukan, dilanjutkan dengan melakukan sosialisasi kepada mahasiswa, mengenai pentingnya menambah wawasan kemampuan untuk menguasai teori, praktik dan kemampuan untuk mempresentasikan serta mengapresiasi karya.

Tahap berikutnya yaitu tindakan dengan melakukan penambahan perlakuan pada materi ajar yang disusun. Pelaksanaan tindakan tidak lepas dari skenario pembelajaran yang telah disusun dan dikembangkan dalam RPS baik perlakuan, penugasan maupun evaluasi pembelajaran. Pada saat tindakan kelas dalam penelitian, dilaksanakan observasi dan pengamatan instrumen penelitian yang telah disiapkan. Selain dicatat dalam bentuk catatan lapangan, permasalahan dapat terlihat dari

lembar tugas mahasiswa yang telah diberi identitas dan urutan karya berupa revisi dari hasil asistensi, evaluasi seperti kritik dan pemelihian 1 dari 3 sketsa alternatif karya yang akan dibuat oleh Mahasiswa.

Hasil observasi dan kumpulan data dipakai sebagai bahan analisis untuk perbaikan pada tindakan siklus berikutnya. Keberhasilan atas tindakan sebelumnya dapat terus dilanjutkan, sementara permasalahan yang timbul sebagai bahan evaluasi untuk diadakan perubahan dalam tindakan di siklus berikutnya.

Perkuliahan Nirmana 2 dimensi (dwimatra) pada Program Studi Desain Komunikasi Visual

Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), merupakan prodi yang cukup relevan dengan situasi sekarang zaman sekarang yang berbasis teknologi industri, sehingga akan menonjol secara teknis. Hal ini dapat menjadi cara pandang segerintir mahasiswa yang menganggap mata kuliah ini hanya menggunakan teknologi digital saja seperti, yang berperan dan berguna di kehidupan nyata, sehingga persepsi kesadaran akan pentingnya mata kuliah dasar yang bersifat konsep penataan visual seperti Nirmana 2 dimensi (dwimatra), yang masuk kepada pada cakupan mata kuliah dasar Prodi Desain Komunikasi Visual, terkadang luput dari perhatian. Keadaan tersebut tidak mewakili kondisi kelas, karena kenyataannya masih banyak mahasiswa yang mengikuti mata kuliah ini dengan serius, asyik dan santai dengan rasa ingin tahu yang cukup tinggi tentang apa fungsi Nirmana didalam DKV. Hal ini terlihat dari cara mereka mengikuti proses pembelajaran, keaktifan di kelas dan karya yang diciptakan.

Mahasiswa yang aktif juga pada proses asistensi 3 alternatif sketsa karya, baik secara langsung maupun melalui komunikasi di media *online*.

Pada proses perkuliahan Nirmana 2 dimensi (dwimatra), mahasiswa ditugaskan untuk focus menyusun dan mengorganisasikan elemen-elemen desain dengan menerapkan prinsip penyusunan desain. Karena menekankan pada citra visual atau mengkomunikasikan visual, karya diarahkan dengan kreatif untuk memiliki ketelitian dalam memilih warna dan pengorganisasian elemen visual, wujud bentuk karya Nirmana yang dihadirkan menjadi penting bagi Prodi Desain Komunikasi Visual mengingat lulusan prodi ini perlu memahami secara teori dan praktik tentang desain baik karya yang bersifat dua dimensi maupun tiga dimensi. Adapun karya yang ditugaskan oleh dosen, dan disikapi mahasiswa dengan menciptakan karya yaitu karya dwimatra berdasarkan prinsip dan elemen desain.

Unsur/Elemen Desain

Karya dwimatra yang dibuat oleh mahasiswa merupakan wujud dua dimensi yang harus melewati pembelajaran pengetahuan (aspek kognitif). Nirmana Karya Nirmana 2 dimensi (dwimatra) merupakan pengorganisasian / penyusunan elemen desain dengan prinsip penyusunan desain yang meliputi kesatuan, keseimbangan, irama, komposisi, proporsi, pusat perhatian, keselarasan, gradasi dan penekanan. Karya mahasiswa mulai dari elemen garis, bidang, bentuk. Mahasiswa juga diberikan kesempatan untuk eksplorasi terhadap garis, bidang maupun bentuk pada tugas 6 ilusi optik sebagai bentuk evaluasi dari tugas ke-1 yaitu titik dan garis. Eksplorasi

ini berada pada level untuk meningkatkan kreativitas mahasiswa melalui persepsi visual setelah melalui tahap penyusunan elemen dasar. Selanjutnya karya mahasiswa ditelusuri kesesuaian dan relevansinya dengan teori Nirmana sebagai pengukuran daya serap mahasiswa dan sebagai bahan evaluasi karya. Pada tahap ini, pembelajaran praktik Nirmana 2 dimensi (dwimatra), mahasiswa ditekankan untuk memiliki kreativitas, untuk menemukan ide dan gagasan dengan eksplorasi dan diberikan kebebasan. Pada karya ditugas ke-6 ilusi optik, mahasiswa tetap menerima dan mempertimbangkan hasil asistensi dan koreksi, evaluasi serta saran dari dosen. Memiliki kemampuan kreatif merupakan sebuah pilihan dan hak setiap individu. Upaya pengkondisian keterampilan berpikir kreatif mahasiswa didukung oleh cara pembelajaran yang diberikan. Bila upaya pengkondisian keterampilan berpikir yang diberikan dosen kurang memberikan pencerahan bagi pengembangan nalar mahasiswa dan keterampilan berpikir yang baik, hal ini dapat mengakibatkan lemahnya pemahaman mahasiswa dalam mata kuliah Nirmana 2 dimensi (dwimatra), sehingga capaian pembelajaran kurang optimal. Berdasarkan hal tersebut penting kiranya diberikan strategi yang dapat mendukung dalam optimalisasi kemampuan mahasiswa.

Visualisasi

Salah satu alternatif cara yang cukup mudah untuk membantu mahasiswa mendeskripsikan/memaparkan ide dan gagasan menuju ke dalam komposisi desain adalah dengan meminta mereka menutup mata dan membayangkan apapun yang akan diwujudkan

menjadi sebuah komposisi objek desain. Sebuah pengaplikasian dari strategi ini melibatkan para mahasiswa menciptakan sendiri ruang hampa yang akan diisi oleh imajinasi yang mengandung komposisi dalam mata pikiran mereka. Melalui strategi visualisasi, mahasiswa merancang suatu komposisi dari elemen desain berupa bentuk-bentuk tertentu yang diimajinasikan berdasarkan prinsip rupa dan desain. Suatu irama dan harmoni pada bentuk geometris ataupun bentuk non geometris yang dibayangkan dalam pikiran. Sebagai contoh: merancang komposisi dwimatra berdasarkan imaji terhadap suatu irama tangga rumah/bangunan lewat elemen garis dan bentuk, atau gelombang laut dan gunung sehingga menghasilkan sebuah komposisi yang berirama dan dinamis, yang diwujudkan dalam pengolahan nirmana 2 dimensi.

Pendekatan Warna

Warna merupakan bagian dari elemen rupa dan desain yang secara cepat dapat tertangkap oleh indra mata. Mahasiswa yang sangat spasial seringkali sensitif terhadap warna dan memahami pengelompokannya berdasarkan teori warna yang telah diberikan materinya pada saat pertemuan ke-9. Warna dapat digunakan untuk menekankan pola-pola tertentu dalam menata komposisi Nirmana 2 dimensi (dwimatra).

Mahasiswa dapat mempergunakan warna-warna berdasarkan pengetahuan teori warna yang pernah dipelajari sebelumnya yaitu (lingkaran warna) prinsip dasarnya Mahasiswa bisa membedakan warna panas dan dingin dan mengkombinasikan elemen-elemen desain termasuk warna melalui sebuah komposisi

desain yang dinamis dan seimbang. Pada strategi ini, mahasiswa diberi tugas untuk merancang komposisi ilusi optik yang mengesankan efek 3 dimensi, sehingga mampu menjelaskan warna apa yang mahasiswa terapkan. Kemampuan mengelompokkan warna dapat meningkatkan proses belajar mengajar. Lebih jauh lagi mahasiswa memahami makna pada setiap warna yang disajikan, serta pengaruh warna terhadap perasaan (dari indera mata, ke psikologi) warna menimbulkan pengaruh terhadap jiwa, misalnya perasaan gelisah, nyaman, panas, dan sebagainya. Warna menimbulkan kesan tertentu dalam menciptakan suasana ruang yang juga berkontribusi dalam mengasah kecerdasan spasial.

Visualisasi dengan Gaya Metafora

Nilai pendidikan dari penggunaan metafora terletak pada pembangunan koneksi-koneksi antara apa yang mahasiswa ketahui, dan apa yang akan mereka presentasikan melalui sebuah desain. Metafora merupakan perbandingan antara dua hal yang tidak berhubungan, misalnya melibatkan perbandingan antara satu ide dengan ide lainnya, yang tampaknya tidak memiliki hubungan. Metafora gambar mengungkapkan konsep ini dalam sebuah gambar visual. "Seorang psikolog perkembangan menyatakan bahwa anak muda adalah master dari metafora" (Gardner dalam Armstrong, 2013: 88). Contoh penerapan strategi ini misalnya dosen menjelaskan sesuatu dengan disertai ilustrasi gambar untuk membandingkan antara komposisi yang selaras dengan yang tidak selaras. Ilustrasi gambar tersebut diharapkan dapat memberi pemahaman lebih banyak pada mahasiswa sebagai bahan pembelajaran

untuk memecahkan persoalan dalam penataan komposisi trimatra.

Simbol-simbol Gambar

Pada strategi ini dosen cukup berperan aktif sebagai fasilitator dan ceramah sehubungan dengan teori pembelajaran Nirmana 2 dimensi (dwimatra) melalui simbol-simbol apalagi pada elemen bidang dan bentuk. Sebagai contoh dengan membuat simbol-simbol gambar yang melukiskan konsep-konsep yang akan dipelajari dengan cara membuat stimulus menggambarkan didepan papan tulis dan *slide powerpoint*. Dalam strategi ini, dosen menjelaskan sesuatu dengan disertai contoh berupa visualisasi gambar. Hal ini dimaksudkan agar mahasiswa lebih paham dan dapat membayangkan secara visual maksud dari materi yang disampaikan. Dengan memiliki kecerdasan spasial yang baik mahasiswa diharapkan mampu mengolah keterampilannya, menguasai proses berpikir kreatif sehingga mampu menghasilkan ide atau gagasan untuk menciptakan inovasi baik dalam karya Nirmana maupun sebagai pengantar pemahaman dalam seni rupa dan desain secara menyeluruh.

Membuat Sketsa Ide dan Asistensi

Kelima tahapan ini strategi pengajaran di atas merupakan upaya yang dilakukan dalam siklus II dalam pembelajaran untuk mengasah kecerdasan spasial mahasiswa agar

kegiatan pembelajaran Nirmana lebih mudah dipahami, optimal dan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Penerapan sketsa pada kuliah Nirmana 2 dimensi (dwimatra) tidak disamakan dengan sketsa bentuk visual asli seperti lukisan ataupun desain grafis, mengingat pemaknaan dari Nirmana tidak berbentuk

dan tidak bermakna. Namun strategi ini lebih pengarahan pada mahasiswa untuk menggambar ide utama, tema utama, atau konsep inti yang akan diterapkan pada tugas komposisi sebuah karya. Kerapian dan repetisi dapat ditekankan untuk mendukung keberhasilan membuat sketsa-sketsa cepat yang mampu membantu menyempurnakan ide. Strategi ini dapat digunakan untuk mengevaluasi pemahaman mahasiswa terhadap sebuah ide. Dengan konsep asistensi yang mengharuskan mahasiswa membuat 3 alternatif desain sketsa untuk karya tugas yang membuat mahasiswa menjadi terbiasa dengan ide-ide yang lebih variatif. Selain itu pemilihan sketsa karya tugas tersebut dilewati dengan diskusi personal dengan mahasiswa sehingga dosen lebih mengetahui sketsa yang dikerjakan dengan sungguh-sungguh pasti akan dipilih dan di acc oleh dosen. Proses asistensi ini menjadi sebuah konsep yang jelas dan memberikan banyak kesempatan kepada mahasiswa dalam mengeksplorasi ide secara mendalam.

Nirmana Dwimatra dan Bentuknya

Mata kuliah Nirmana 2 dimensi (dwimatra) ini merupakan mata kuliah dasar yang berisi pengetahuan dan pemahaman materi dan praktika: teori visual, prinsip-prinsip visual dan unsur-unsur visual. Studi praktek penyusunan komposisi desain 2 dimensi, melatih kepekaan pada unsur-unsur visual seperti: komposisi warna, proporsi bidang-bentuk-ruang, garis, bidang (geometris dan non-geometris), dan tekstur. Dalam desain grafis, Nirmana memegang peranan penting tentang bagaimana menata dan menyusun elemen dasar sebuah desain menjadi komposisi yang serasi dan seimbang. Nirmana

merupakan komposisi pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, bidang, warna, ruang, gelap, terang, dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil aangan-angan dalam bentuk dwimatra dan trimatra yang mampu memiliki nilai keindahan. Nirmana terdiri dari dua jenis yaitu nirmana dua dimensi (dwimatra) dan nirmana tiga dimensi. Perbedaan Nirmana dwimatra dan nirmana trimatra yaitu dapat dinikmati dari berbagai sudut pandang secara serempak untuk mencapai keserasian rupa.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai penataan komposisi nirmana berdasarkan prinsip-prinsip seni rupa dan desain :

- a. Kesatuan, merupakan paduan dari berbagai unsur rupa atau elemen desain yang membentuk suatu konsep sehingga memberikan kesan sebuah bentuk yang utuh. Kesatuan atau keutuhan dapat dikatakan sebagai tujuan pencapaian desainer supaya hasil karya terlihat utuh dan terbilang menarik untuk dilihat. Salah satunya menjadikan unsur rupa menjadi lebih dominan. Unsur dominan tersebut dihasilkan dari repetisi atau pengulangan. Penekanan dan pengulangan merupakan hal sederhana untuk menciptakan keutuhan estetika yang biasa dilakukan oleh seniman maupun desainer yang bergelut pada bidang visual.
- b. Irama dapat diartikan sebagai gerak yang teratur/berkala dan mengalir atau gerak pengulangan yang selaras dan terus-menerus. Dalam seni rupa dan desain keberkalaannya meliputi unsur-unsur seperti misalnya, keberkalaan ukuran



Gambar 2. Komposisi kesatuan (unity) garis, bidang, dan warna. Karya dari M. Husien NPM : 20223051

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 3. Komposisi Irama (Rythm) garis, bidang, dan warna.

Karya dari Shelda Aulia NPM : 20223022

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

(besar-kecil, tinggi-rendah, panjang-pendek), keberkalaan arah (vertikal-horisontal-diagonal), keberkalaan warna (panas-dingin, cemerlang-suram), keberkalaan tekstur (kasar-halus, kasar-lisin, keras-lunak), keberkalaan gerak (atas-bawah, kanan-kiri, muka-belakang), dan keberkalaan jarak (renggang-rapat, lebar-sempit). Irama, merupakan suatu pengulangan unsur-unsur rupa secara berulang, terus menerus, teratur, dan dinamis. Irama pengulangan namun bersifat bergerak, baik secara repetisi, silih berganti, progresi, maupun regresi. Keempat jenis irama tersebut memiliki arah turunan masing-masing, tegantung kreativitas pengembangan yang dilakukan Mahasiswa.

c. Simetris adalah prinsip desain yang mengacu kepada keseimbangan, pada tata letak bidang 2 dimensi hanya pada panjang dan lebar menggambarkan dua atau lebih unsur yang sama dalam suatu susunan yang diletakkan sejajar atau



Gambar 4. Komposisi simetris keseimbangan (balance) garis, bidang, dan warna.

Karya dari Ibnu Mucharor NPM : 20223008

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

unsur-unsur di bagian atas dan bagian bawah ataupun bagian kiri sama dengan bagian kanan serupa.

d. Asimetris merupakan keseimbangan yang tidak teratur berbeda dengan simetris, asimetris menempatkan elemen-elemen desain dalam suatu bidang yang acak. Keseimbangan dapat diwujudkan melalui penyusunan unsur rupa yang memiliki nilai kesatuan secara komposisi,



Gambar 5. Komposisi Asimetris keseimbangan (balance) garis, bidang, dan warna.

Karya dari Fadlan Fadhillah Sukirman NPM : 202223026

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)



Gambar 6. Komposisi Harmoni (harmony) garis, bidang, dan warna.

Karya dari Aliya Rohmawati NPM : 202223036

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Keseimbangan juga memberikan tekanan pada stabilitas didalam karya desain atau seni rupa.

- e. Harmoni merupakan salah satu prinsip desain yang tidak boleh diabaikan oleh seorang desainer dalam melakukan proses desainnya karena dalam prinsip harmoni berbagai unsur desain yang ada harus bisa saling berkontribusi dalam satu kesatuan tujuan desain yang sama. Harmoni dalam desain yaitu apabila suatu atau lebih elemen-elemen atau unsur-unsur desain itu terlihat mempunyai persamaan atau hubungan yang serasi dan sesuai, harmoni ini merupakan keselarasan paduan unsur-unsur rupa yang berdampingan, sedangkan hal yang sebaliknya atau bertentangan disebut kontras. Harmoni terbentuk karena adanya unsur keseimbangan, keteraturan, kesatuan, dan keterpaduan yang masing-

masing saling elemen desain yang saling mengisi.

Evaluasi Pembelajaran

Evaluasi merupakan bagian dari tindakan yang tidak bisa diabaikan dalam proses pembelajaran. Hal ini dilaksanakan guna untuk mengetahui sejauh mana daya serap mahasiswa terhadap mata kuliah Nirmana 2 dimensi (dwimatra), sehingga dosen mengetahui seberapa jauh ketercapaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada evaluasi ini, penilaian mencakup karya tugas ke-6 yaitu Nirmana Ilusi Optik dan kemampuan mempresentasikan karya yang disajikan baik dalam bentuk konten *Reel Instagram* ataupun *Tiktok*. Selain itu sebagai penutupan akhir semester diadakan kegiatan pameran virtual, sebagai bagian dari akumulasi penilaian akhir pada mata kuliah Nirmana 2 Dimensi (dwimatra). Hasil nilai akhir yang diperoleh oleh mahasiswa merupakan

hasil dari akumulasi instrumen penilaian yang telah ditentukan.

PENUTUP

Nirmana 2 dimensi (dwimatra) sebagai mata kuliah dasar yang bersifat wajib ditempuh dalam disiplin ilmu seni rupa dan desain, terdapat kesesuaian dan relevansi untuk meningkatkan kreativitas dalam berkarya. Terjadinya perubahan proses pembelajaran adalah sesuatu yang sangat wajar dalam rangka meningkatkan kualitas pendidikan bagi mahasiswa Prodi Desain Komunikasi Visual, Universitas Teknologi Digital. Sebagai program studi yang baru, Prodi Desain Komunikasi Visual sangat perlu melakukan berbagai inovasi dan penyesuaian termasuk pada mata kuliah Nirmana 2 dimensi (dwimatra). Mata kuliah ini perlu disesuaikan dengan karakteristik, kebutuhan serta visi dan misi Program Studi Desain Komunikasi Visual yang sesuai dan tercantum dalam kurikulum. Strategi memahami dan menguasai Nirmana 2 dimensi (dwimatra) melalui pendekatan kecerdasan spasial mampu menambah wawasan dan strategi pembelajaran dalam aspek keilmuan, praktik karya dan meningkatkan daya apresiasi.

Dalam memahami Nirmana 2 dimensi (dwimatra), kecerdasan spasial merupakan hal yang menunjang pengembangan kreativitas mahasiswa dalam melahirkan ide dan gagasan. Hal ini dikarenakan kecerdasan spasial berkaitan dengan hal-hal visual termasuk desain yang menyangkut ruang, bentuk, dan warna dan selalu berkembang karena pengalaman menata visual.

Prodi Desain Komunikasi Visual erat

hubungannya dengan komunikasi dan persepsi visual, sehingga Nirmana 2 dimensi (dwimatra) sebagai dasar dan fondasi mampu memberikan solusi bagaimana melatih proses berpikir kreatif mahasiswa melalui strategi pembelajaran dengan kecerdasan spasial sebagai calon desainer. Meskipun demikian, perbaikan dalam kurikulum dan proses pembelajaran masih tetap perlu untuk dilakukan, khususnya pada mata kuliah dasar yang wajib dan berhubungan dengan seni Program Studi Desain Komunikasi Visual seperti penguatan dalam bidang keilmuan seni rupa dan desain serta peningkatan mutu melalui kreativitas mahasiswa dalam citra visual.

Adapun prosedur atau langkah yang diambil oleh dosen guna perubahan pembelajaran yang optimal sehingga ada perbaikan kualitas dengan perlakuan metode ceramah guna meningkatkan kemampuan pengetahuan (kognitif) mahasiswa, metode diskusi dan asistensi dengan pembagian kelompok fokus pada pendalaman teori, dan analisis karya. Sementara metode dengan porsi yang diutamakan yaitu metode praktik Nirmana 2 dimensi (dwimatra) yang berbasis kontekstual dengan titik poin berkarya dan berkreasi berdasarkan konsep keilmuan.

DAFTAR PUSTAKA

- Armstrong, Thomas. 2013. *Kecerdasan Multipel di dalam Kelas*. Jakarta: PT Indeks.
- Lester, P. M. 2006. *Visual Communication: Images with Message*. Toronto: Thomson Wadsworth Publishing.

Bayu Widiantoro, 2009. *Nirmana Dwimatra*

- DKV Unika Soegijaprana, Universitas Katolik Soegijaprana, Semarang

Munir. 2008. *Kurikulum Berbasis Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung: Alfabeta

Santoso, S. 2000. *Problematik Pendidikan dan Cara Pemecahannya*. Jakarta: Kreasi Pena Gading

Sudarma, Momon. 2013. *Mengembangkan Keterampilan Berpikir Kreatif*. Jakarta: PTRaja Grafindo Persada.

.