

Hubungan Kemampuan Sketsa *Freehand* dan Digital dengan Kreativitas Mahasiswa dalam Proses Pendidikan Desain, Studi Kasus Mahasiswa Tingkat Akhir Desain Interior FSRD Itenas Bandung

Iyus Kusnaedi ¹, Pribadi Widodo ², Triyadi Guntur ³

¹Jurusan Desain Interior Institut Teknologi Nasional Bandung

²Prodi Desain Interior Institut Teknologi Bandung

³Prodi Desain Komuniaksi Visual Institut Teknologi Bandung

iyus_kusnaedi@yahoo.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeteksi tingkat kreativitas yang terdapat pada gambar sketsa *freehand*/manual dan gambar digital mahasiswa pada proses perancangan serta mengukur tingkat kreativitas yang dihubungkan dengan kemampuan sketsa mahasiswa bila kegiatannya bertumpu pada sketsa *freehand*/ manual & gambar digital. Kegiatan membuat sketsa *freehand* sebagai cara mengembangkan gagasan di lingkungan mahasiswa Desain Interior di semester atas semakin menurun, diganti dengan penggunaan gambar digital dengan tanpa melalui proses sketsa terlebih dahulu. Penelitian ini akan menjawab pertanyaan apakah kreatifitas yang dicapai mahasiswa melalui sketsa *freehand* dapat juga dicapai oleh non-*freehand*/digital?

Studi ini mengkaji hubungan antara kreativitas dengan gambar sketsa dan digital yang dihasilkan mahasiswa melalui simulasi eksperimen tes gambar yang diberikan. Menggunakan Teknik Penilaian Konsensual (Consensual Assessment Technique, CAT) pengukuran kreativitas ditentukan oleh penilaian hasil gambar proyek yang dihasilkan oleh assesor. Regresi linear merupakan suatu metode untuk menentukan hubungan sebab-akibat antara satu variabel dengan variabel-variabel yang lain, digunakan untuk mengetahui hubungan antara variabel elemen interior dengan parameter pengukuran kreativitas pada gambar sketsa dan digital yang dihasilkan. Hasil penelitian diharapkan dapat mengukur tingkat kreativitas yang dihubungkan dengan kemampuan sketsa mahasiswa bila kegiatannya bertumpu pada sketsa manual dan gambar digital.

Kata kunci: sketsa tangan bebas, gambar digital, kreativitas, Teknik Penilaian Konsensual

ABSTRACT

This study aimed to detect the level of creativity that is contained in the image *freehand* sketch / manual and digital pictures of students in the design process as well as measure the level of creativity that is associated with the ability of the student sketch when its activity is based on *freehand* sketch / manual and digital images. The *freehand* activity *freehand* sketching as a way to develop ideas in the Interior Design students in the upper semester decline, replaced by the use of digital images without going through the process of preliminary sketches. This study will answer the question is student creativity achieved through *freehand* sketches can also be achieved by non- *freehand*/digital?

This study examines the relationship between creativity with sketches and digital images generated through the simulation experiment students were given a test image. Using the Consensual Assessment Technique (CAT) is determined by measuring the creativity of outcomes assessment project images generated by the assessors. Linear regression is a method for determining causal relationships between the variables with the other variabler, is used to determine the relationship between the variable element of the interior with the parameter measurement of creativity in the digital image and the resulting sketch. The results are expected to measure the level of creativity that is associated with the ability of the student sketches when activities rely on manual sketches and digital images.

Keywords: free hand sketches, digital images, creativity, Consensual Assessment Technique

1. PENDAHULUAN

Kemampuan membuat gambar sketsa desain merupakan hal yang mutlak dimiliki oleh mahasiswa dalam proses perancangan desain[1]. Maraknya penggunaan teknologi digital dalam proses desain membuat mahasiswa desain interior mengambil jalan pintas untuk langsung memakai teknologi tersebut dalam menerjemahkan ide desain tanpa melalui proses metoda sketsa freehand. Saat ini banyak sekali para desainer muda kurang dalam kemampuan membuat sketsa dengan cara freehand dan tidak banyak para pendidik memberikan teori atau praktek di hadapan para mahasiswa, yang akhirnya mahasiswa tidak menyadari betul pentingnya suatu proses pembuatan sketsa pada proses desain. Di lain pihak pada kurikulum desain interior banyak yang tidak secara khusus yang mendalami pembelajaran tentang sketsa *freehand* (termasuk dalam suatu mata kuliah studio).

Masalah penelitian ini adalah kegiatan pembuatan sketsa freehand sebagai cara untuk mengembangkan gagasan di lingkungan pendidikan khususnya mahasiswa, di semester atas semakin menurun, karena didominasi dengan penggunaan produk gambar digital tanpa melalui proses sketsa terlebih dahulu. Adanya anggapan mahasiswa yang sudah merasa kompeten langsung menggunakan digital untuk mendesain sebuah proyeknya. Berdasarkan uraian dalam rumusan masalah di atas dibuat beberapa pertanyaan penelitian yaitu apakah kreatifitas yg dicapai mahasiswa melalui *sketch freehand* dapat juga dicapai oleh *non freehand/digital*? Bagaimana mengukur tingkat kreatifitas yang dihubungkan dengan kemampuan sketsa mahasiswa bila kegiatannya bertumpu pada *sketch freehand* & gambar digital?

Tujuan penelitian ini adalah untuk Mendeteksi tingkat kreativitas yang terdapat pada gambar sketsa *freehand*/manual dan gambar digital mahasiswa pada proses perancangan. Mengukur tingkat kreativitas yang dihubungkan dengan kemampuan sketsa mahasiswa bila kegiatannya bertumpu pada sketsa *freehand*/ manual & gambar digital.

Berdasarkan hal-hal di atas peneliti mempunyai beberapa asumsi yaitu:

- Tingkat kreativitas dalam proses mendesain melalui kemampuan gambar sketsa manual/ freehand dapat juga dicapai melalui gambar digital.
- Kecepatan dalam menuangkan gagasan dapat sama-sama dicapai oleh metode manual/ *freehand* dan digital.
- Mahasiswa yang memiliki kemampuan menggambar digital yang baik, baik pula kemampuan menggambar sketsa freehand/ manual nya.

Penelitian mengenai sketsa freehand dan digital dengan tingkat kreativitas mahasiswa diharapkan digunakan sebagai bahan pertimbangan program studi Desain Interior akan pentingnya pembelajaran sketsa freehand dan digital dalam proses pendidikan Desain Interior. Sebagai pedoman mahasiswa Desain Interior pada tahap proses pencarian ide sebelum memasuki tahap produksi gambar digital.

Ruang Lingkup penelitian akan dibatasi mengenai hal yang berkaitan dengan kegiatan menggambar sketsa khususnya dalam proses pencarian ide dalam proses merancang Desain Interior terutama dalam pra desain serta pengukuran kemampuan sketsa *freehand*/ manual & digital di program studi Desain Interior Itenas Bandung. Penelitian dilakukan berdasarkan karya mahasiswa tingkat akhir yang dilakukan melalui simulasi sketsa *freehand* & digital. Objek dari penelitian ini adalah mendesain interior sebuah ruang tamu dengan tema natural , dengan pertimbangan bahwa proyek ini pernah mereka lewati dan kerjakan di mata kuliah Desain Interior II dan mengkaitkan hubungan kemampuan sketsa freehand dan digital mahasiswa terhadap tingkat kreativitas.

METODOLOGI

Studi ini mengkaji hubungan antara pengukuran kreativitas dan proses pengembangan konsep sketsa yang dihasilkan oleh mahasiswa dalam sebuah simulasi. Sketsa merupakan bukti bagaimana

calon desainer berpikir melalui ide dan penelitian ini bertujuan untuk menjawab pertanyaan: Apakah kreatifitas yg dicapai mahasiswa melalui sketch freehand dapat juga dicapai oleh non freehand / digital ? Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui sejauh mana hubungan antara kemampuan Sketsa freehand maupun digital mahasiswa dengan tingkat kreatifitas mahasiswa. Mahasiswa menghasilkan sketsa manual & digital dalam sebuah simulasi / eksperimen. Hasil Simulasi mahasiswa yang dijadikan poster (disatukan per responden antara hasil gambar manual dan digital) direview oleh penilai / assessor menggunakan Teknik Penilaian Konsensual (CAT) Consensual Assesment Technic untuk mengukur kreativitas dari Hennessy dan Amabile[2].

2.1 Objek Penelitian

Simulasi berupa eksperimen yang dilakukan kepada responden berupa tugas mendesain interior ruang tamu sebuah rumah tinggal dengan luas berukuran 5 x 6 meter , yang bertema natural , Desain Interior dikerjakan dengan dua teknik yaitu teknik sketsa manual / Freehand sketch menggunakan pensil 2B – 6B di atas kertas A3 serta Digital menggunakan komputer software sketchup .Waktu yang diberikan masing-masing 2 (dua) jam setiap metodenya dengan diberikan waktu istirahat di antara kedua metoda tersebut. Tempat simulasi berupa ruangan yang disetting untuk tempat menggambar & bekerja menggunakan komputer/laptop.

2.2 Responden

Responden yang dipilih merupakan mahasiswa program studi Desain Interior FSRD Institut Teknologi Nasional (Itenas) Bandung. Pada tahap awal dipilih calon responden berjumlah 44 orang berdasarkan rekam jejak nilai mata kuliah. Dari rekam jejak hasil gambar sketsa dari beberapa mata kuliah yang sudah dilakukannya dan kemudian diberikan kuesioner tentang kreativitas responden, terjaring sebanyak 16 mahasiswa. Sebanyak sepuluh orang mahasiswa adalah mahasiswa angkatan 2009 yang sedang menempuh Tugas Akhir dan enam orang mahasiswa tingkat tiga. Pertimbangan mengambil mahasiswa tingkat yang lebih tinggi yaitu bahwa mereka sudah melewati masa studi lebih lama dan telah mengalami beberapa kali proses merancang pada beberapa mata kuliah Perancangan. 16 responden, terdiri dari enam mahasiswa laki-laki dan sepuluh mahasiswa perempuan.

3.3 Teknik Penilaian Konsensual

Pada penelitian ini hasil gambar simulasi responden dinilai menggunakan Consensual Assesment Technic (CAT) yang dikembangkan oleh Hennessy dan Amabile. Teknik ini dimodifikasi dari CAT untuk mengatasi spesifik dari proyek ini. Penilaian CAT yang dikembangkan oleh Amabile digunakan untuk menilai aspek aspek terkait yang berhubungan dengan kreativitas.

Beberapa pertanyaan pada CAT merujuk secara khusus untuk gambar sketsa & digital yang telah dibuat pada simulasi, referensi ini telah dimodifikasi untuk menilai hasil simulasi. Penilaian model CAT meminimalisir penilaian subjektif, karena peneliti tidak dilibatkan dalam penilaian hasil eksperimen menggambar, melainkan melibatkan oranglain (penilai) untuk meng-asessment hasil gambar dari responden.

3.4 Penilai

Lima penilai direkrut dari tiga orang dosen, satu orang alumni pasca sarjana dan satu orang praktisi bidang desain interior. Penilai diberi instruksi tertulis, definisi, dan Lembar Penilaian. Penilai dipersilakan untuk melihat semua gambar sebelum mulai review, dan untuk meninjau gambar dalam urutan yang telah dipasang secara acak urutannya. Setiap penilai melihat 16 paket gambar yang telah tersusun menurut masing-masing yang mahasiswa hasilkan. Dari 16 paket gambar tersebut berisi 16 paket gambar sketsa freehand & 16 paket gambar digital yang dinilai pada tujuh poin Skala Likert, menunjukkan deskripsi yang telah dirancang seperti "rendah" atau "tinggi", "tidak sama sekali" atau "jelas" tergantung pada poin penilaiannya. Penilaian menggunakan skala penilaian Likert. Penilai bekerja secara independen, dan nilai gambar berdasarkan interpretasi masing-masing penilai tentang penilaian kreativitas yang ada dalam gambar-gambar tersebut.

Kriteria pemilihan penilai dipertimbangkan melalui kepakaran dan kompetensi penilai dalam bidang kreativitas, dalam hal ini mereka yang menilai merupakan orang-orang yang terlibat dalam dunia pendidikan dan profesi. Salah satu kriteria pemilihan adalah penilai sudah memiliki jam terbang yang tinggi dalam mengajar ataupun berprofesi sebagai desainer interior. Hennessey dan Amabile [2] menyatakan, kriteria prosedur sangat penting untuk diperhatikan, termasuk bahwa penilai memiliki posisi yang samadan pengalaman yang cukup yang berhubungan dengan latar belakang profesinya. Mereka ditugaskan untuk hadir dan menilai secara mandiri dan melihat gambar dalam urutan acak yang ditentukan oleh peneliti. Penilai menilai secara independen dan peringkat hasil gambar berdasarkan interpretasi mereka.

Penilaian dilakukan di tempat yang sama tetapi dalam waktu yang berbeda oleh kelima penilai, hal itu dilakukan untuk menghindari unsur subjektivitas dan konsentrasi dalam melakukan penilaian. Lima penilai yang dilibatkan masing-masing rata-rata menghabiskan waktu sekitar dua hari penilaian. Satu hari rata-rata menghabiskan waktu 3-4 jam waktu penilaian. Dalam penilaian tersebut, penilai dibebaskan untuk menilai dan tanpa didampingi oleh peneliti.

3.5 Parameter yang akan diuji

Parameter yang akan dinilai merupakan aspek-aspek yang terkait dengan kreativitas yang dirancang untuk menilai hasil gambar. Parameter tersebut dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 1. Parameter yang akan diuji

Parameter	Pengertian
Inovatif	Sejauh mana pertimbangan gambar sketsa tersebut mengekspresikan pemikiran asli atau inovatif
Novelty/Kebaruan	Sejauh mana desain tidak biasa atau memiliki komponen/hal yang tak terduga
Konsistensi Tema	Sejauh mana tema desain dari sketsa gambar yang dibuat bisa terlihat
Estetik	Sejauh mana kepekaan artistik dinyatakan dalam gambar
Komposisi	Sejauh mana penempatan gambar dan teks menunjukkan pemahaman tentang prinsip-prinsip desain
kualitas teknis	Sejauh mana gambar-gambar dan gambar menunjukkan pencapaian keterampilan dan alternatif
Useful/kegunaan	Sejauh mana solusinya memiliki kepraktisan dan fungsi yang baik
Clarity/kejelasan	Sejauh mana gambar-gambar tersebut menjelaskan ide - konsep

3.6 Variabel

Variabel gambar sketsa Desain Interior ruang tamu meliputi elemen interior berupa :

1. Lay out (Denah Furnitur)
2. Floor Design (Desain Lantai)
3. Wall Design (Desain Dinding)
4. Ceiling Design (Desain Langit-langit)
5. Furniture Design (Desain Furnitur)

3.7 Lembar Penilaian

Gambar-gambar yang direview telah dibuat sebagai bagian dari simulasi penelitian yang merupakan hasil simulasi mahasiswa desain interior tingkat akhir. Peserta simulasi diberikan tugas untuk membuat sketsa desain dari sebuah ruang tamu berukuran 5 x 6 meter, bertema natural. Mahasiswa membuat sketsa freehand & digital masing-masing diberi waktu 2 jam. Hasilnya berupa gambar sketsa freehand menggunakan pensil & gambar sketsa digital komputer.

3.8 Hasil Simulasi Tes Gambar

Hasil simulasi menggambar manual freehand dan gambar digital yang dihasilkan oleh 16 responden terkumpul sebanyak 59 lembar gambar manual freehand dalam bentuk gambar desain di atas kertas A3 HVS putih dan 39 image gambar digital dalam bentuk soft file yang diterima yang outputnya diprint di atas kertas yang sama ukurannya dengan ukuran kertas pada gambar manual freehand.. Dari 59 lembar gambar manual freehand tersebut rata-rata menghasilkan dua alternatif desain dan rata-rata menghasilkan 3,6 lembar. Masing-masing paket gambar dikumpulkan dan identitas responden tidak dicantumkan di muka gambar tetapi dibelakang gambarnya. Semua gambar masing-masing dikomposisikan dalam satu bidang kertas besar tiap orangnya digabung antara hasil gambar manual serta digitalnya. Untuk gambar manual freehand diberi kode “M” dan untuk gambar digital diberi kode “D”. Sehingga mendapatkan pengkodean M 1 - M 16 untuk gambar manual freehand dan D1 – D16 untuk gambar digital.

3.9 Teknis Analisis Hasil Data

Data yang didapat merupakan data interval. Data yang didapat bertujuan untuk mengetahui tingkat kreativitas yang terdapat pada hasil gambar manual dan digital. Mengolah data menggunakan analisis Regresi Linear untuk membandingkan rata-rata responden dari setiap sample terhadap parameter kreativitas yang telah ditentukan untuk membandingkan rata-rata respons dari setiap sample terhadap 8 parameter kreativitas yang telah ditentukan.

Untuk mengukur besarnya pengaruh variabel bebas terhadap variabel tergantung dan memprediksi variabel tergantung dengan menggunakan variabel bebas. Gujarati [3] mendefinisikan analisis regresi sebagai kajian terhadap hubungan satu variabel yang disebut sebagai variabel yang diterangkan (the explained variabel) dengan satu atau dua variabel yang menerangkan (the explanatory). Variabel pertama disebut juga sebagai variabel tergantung dan variabel kedua disebut juga sebagai variabel bebas. Jika variabel bebas lebih dari satu, maka analisis regresi disebut regresi linear berganda. Disebut berganda karena pengaruh beberapa variabel bebas akan dikenakan kepada variabel tergantung.

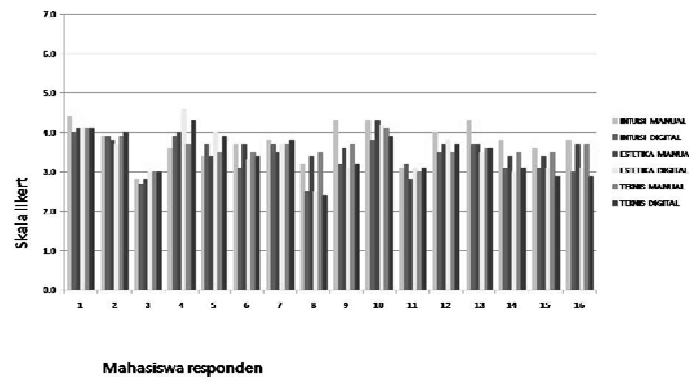
Pengertian regresi secara umum adalah sebuah alat statistik yang memberikan penjelasan tentang pola hubungan (model) antara dua variabel atau lebih.. Dalam analisis regresi dikenal dua jenis variabel yaitu:

1. Variabel Respon disebut juga variabel dependen yaitu variabel yang keberadaannya dipengaruhi oleh variabel lainnya dan dinotasikan dengan variabel Y.
2. Variabel Prediktor disebut juga dengan variabel independen yaitu variabel yang bebas (tidak dipengaruhi oleh variabel lainnya) dan dinotasikan dengan X.

Pada penelitian ini variabel pertama/ Tergantung merupakan variabel yang diukur yaitu elemen interior yang terdiri dari layout, lantai, dinding, plafon dan desain mebel. Sedangkan variabel bebas yaitu parameter kreativitas yang diujikan. Karena variabel bebas yang akan diujikan ada dua yaitu parameter yang diujikan pada gambar sketsa freehand dan digital maka akan menggunakan analisis regresi linear berganda.

3.10 Hasil Penilaian

Hasil penilaian kreatifitas dibuat skala grafik berdasarkan parameter dan tingkat kreatifitas sketsa manual freehand dengan gambar digital per responden. Berikut hasil skala berdasarkan parameter dan tingkat kreatifitas sketsa manual dengan gambar digital per responden.

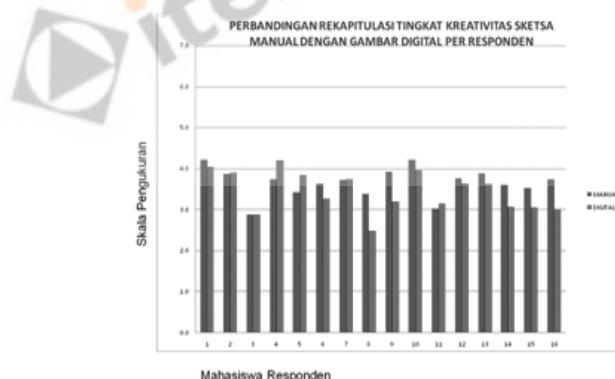
Tabel 2. Grafik Hasil Rekapitulasi Tingkat Kreatifitas Sketsa Freehand/Manual & Digital dengan tatanan intuisi, Estetika & Teknis

4. PEMBAHASAN

4.1 Perbandingan Rekapitulasi Penilaian Kreatifitas Seluruh Responden

Dengan analisis Regresi Linear kemudian dibuat grafik seperti yang tertera di bawah ini (Tabel 3). Dari tabel ini bisa dianalisa tingkat kreativitas responden satu sama lain dan bisa dibandingkan. Dari data analisa yang dihasilkan (pada Tabel 4) rata-rata gambar sketsa freehand responden lebih baik dari gambar digital.

Sepuluh (10) dari 16 orang responden menunjukkan kemampuan sketsa freehand responden lebih baik dari yang lainnya, artinya 69 % responden memiliki tingkat kreatifitas lebih unggul dengan kemampuan sketsa *freehand* nya. Jumlah responden yang menunjukkan kemampuan gambar digital yang lebih baik dari kemampuan sketsa freehand sebanyak 5 orang (responden. no 2, 4, 5, 7 & 11 = 31 %).

Tabel 3. Grafik Perbandingan Rekapitulasi Tingkat Kreatifitas sketsa manual dengan gambar digital per responden

4.2 Perbandingan Rekapitulasi Penilaian Kreatifitas Tatanan Intuisi, Estetika & Teknis Seluruh Responden

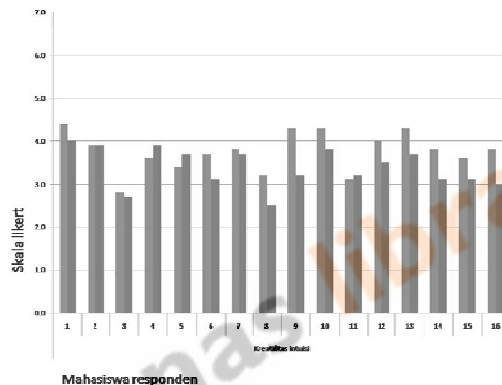
Parameter keseluruhan kreativitas dibagi menjadi 3 tatanan kategori yaitu intuisi, estetika dan teknis. Keseluruhan Parameter kreativitas tersebut dibagi karena tingkat kreativitas responden sangat berbeda kemampuan dalam hal intuisi, estetika dan teknis ketika mereka menuangkan ide mereka. Seorang mahasiswa pasti tidak akan dominan keseluruhan tatanan tersebut, bisa saja dominan salah satu tatanan intuisi, estetika atau kemampuan teknisnya.

a. Perbandingan Rekapitulasi Penilaian Kreatifitas Tatanan Intuisi Seluruh Responden

Dalam proses pencarian ide, tatanan intuisi merupakan hal yang sangat penting karena dalam proses ini kemampuan mahasiswa dituntut untuk mengeluarkan ide sangat spontan, *out of the box* dan dituntut cenderung cepat terlihat pada output gambar yang dihasilkan.

Pada tabel 4 dapat dilihat parameter kreativitas tatanan intuisi, menunjukkan rata-rata 3,75 dari skala 7 (tujuh) atau 54 % tingkat intuisi yang kreatif pada gambar sketsa *freehand* yang dihasilkan, sedangkan 3,25 dari skala 7 (tujuh) atau 46 % dihasilkan oleh gambar digital. Hal ini menunjukkan rata-rata tatanan intuisi pada kreativitas gambar-gambar *freehand*/ manual lebih baik dari gambar digital. Rata-rata sejumlah 12 (dua belas) responden (75 %) unggul di gambar sketsa manual *freehand* tatanan intuitif, inovasi, *novelty* & konsistensi tema nya dibanding dengan gambar digital dan sebanyak 3 (tiga) responden (18 %) unggul di gambar digital dibanding dengan gambar sketsa manual *freehand*, serta 1 (satu) responden (6 %) memiliki tingkat yang sama kemampuan intuisi nya.

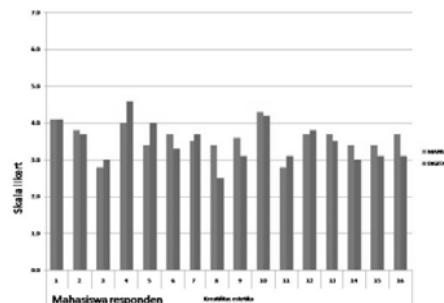
Tabel 4. Grafik Hasil Rekapitulasi Tingkat Kreatifitas Sketsa Manual dengan Gambar Digital Parameter kreativitas tatanan intuisi



b. Perbandingan Rekapitulasi Penilaian Kreatifitas Tatanan Estetika Seluruh Responden

Tatanan estetika pada sebuah hasil gambar merupakan hal yang mudah terlihat secara visual. Tabel 5 di bawah menunjukkan grafik hasil rekapitulasi tingkat kreatifitas gambar sketsa manual *freehand* dengan gambar digital parameter kreativitas tatanan estetika. Pada grafik di atas, parameter kreativitas tatanan estetika, menunjukkan rata-rata 3,58 dari skala 7 (tujuh) atau 51 % tingkat estetis yang kreatif pada gambar sketsa *freehand* yang dihasilkan, sedangkan 3,48 dari skala 7 (tujuh) atau 49 % dihasilkan oleh gambar digital.

Tabel 5. Grafik Hasil Rekapitulasi Tingkat Kreatifitas Sketsa Manual dengan Gambar Digital Parameter kreativitas tatanan estetika

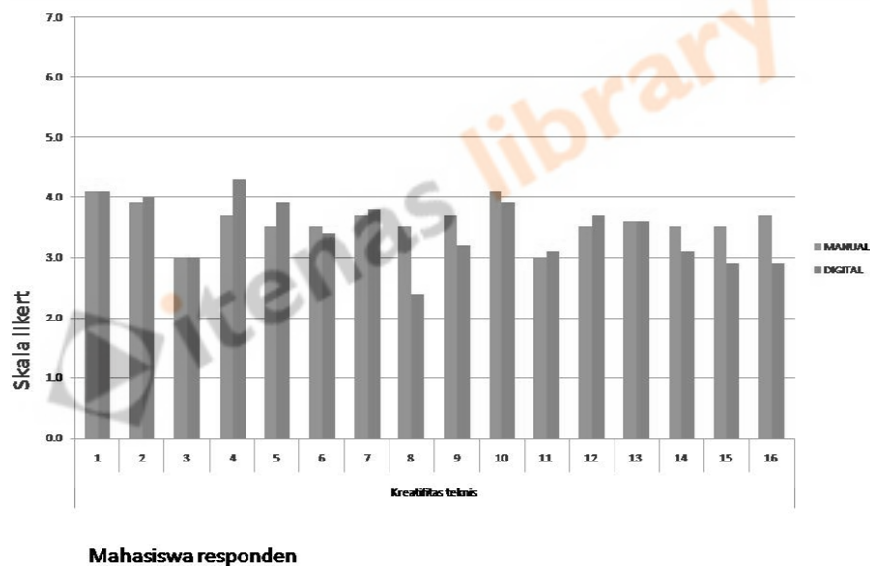


Hal ini menunjukkan rata-rata tatanan estetis pada kreativitas gambar-gambar *freehand*/ manual lebih baik dari gambar digital. Rata-rata sejumlah 9 (sembilan) responden (56 %) unggul di gambar sketsa *freehand*/ manual tatanan keseluruhan estetika & komposisi nya dibanding dengan gambar digital dan sebanyak 6 (enam) responden (38 %) unggul di gambar digital dibanding dengan gambar sketsa manual *freehand*, serta 1 (satu) responden (6 %) responden memiliki tingkat yang sama tatanan estetika nya.

c. Perbandingan Rekapitulasi Penilaian Kreatifitas Tatanan Teknis Seluruh Responden

Tabel 6 menunjukkan hasil rekapitulasi tingkat kreatifitas gambar sketsa manual *freehand* dengan gambar digital parameter kreativitas tatanan teknis. Pada grafik di atas, parameter kreativitas tatanan estetika, menunjukkan rata-rata 3,58 dari skala 7 (tujuh) atau 51 % tingkat estetis yang kreatif pada gambar sketsa *freehand* yang dihasilkan, sedangkan 3,48 dari skala 7 (tujuh) atau 49 % dihasilkan oleh gambar digital. Hal ini menunjukkan rata-rata tatanan teknis pada kreativitas gambar-gambar *freehand*/ manual lebih baik dari gambar digital. Rata-rata sejumlah 7 (tujuh) responden (44 %) unggul di gambar sketsa *freehand*/ manual tatanan keseluruhan estetika & komposisi nya dibanding dengan gambar digital dan sebanyak 6 (enam) responden (38 %) unggul di gambar digital dibanding dengan gambar sketsa manual *freehand*, serta 3 (tiga) responden (18 %) memiliki tingkat yang sama tatanan teknis nya.

Tabel 6. Grafik Hasil Rekapitulasi Tingkat Kreatifitas Sketsa Manual dengan Gambar Digital Parameter kreativitas tatanan teknis



4.3 Perbandingan Rekapitulasi Penilaian Kreatifitas Kemampuan Sketsa Freehand/ manual dan Digital Tatanan Intuisi, Estetika & Teknis Seluruh Responden

Pada sub bagian rekapitulasi berikut akan dijelaskan perbandingan kecenderungan responden dalam setiap tatanan kreativitas yang meliputi tatanan Intuisi, Estetika & Teknis.

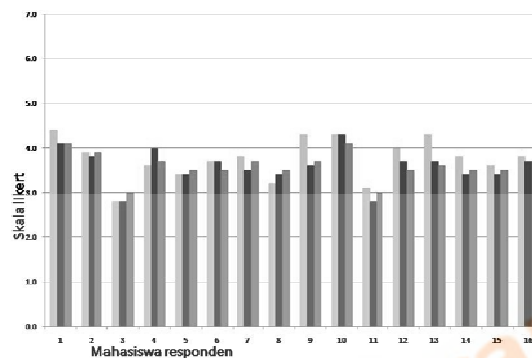
a. Perbandingan Rekapitulasi Penilaian Kreatifitas Kemampuan Sketsa Freehand/ Manual Tatanan Intuisi, Estetika & Teknis Seluruh Responden

Pada Tabel 7 menunjukan kecenderungan responden dalam hal tatanan intuisi, estetika atau teknis dalam kemampuan sketsa *freehand*/ manual. Rata-rata kemampuan sketsa *freehand* dalam tatanan intuisi 3,75 dan sketsa *freehand* dalam tatanan estetika 3,6 sementara sketsa *freehand* dalam tatanan teknis 3,6. Kemampuan paling tinggi ditunjukan oleh responden no 1 dengan tatanan intuisi, dan paling rendah ditunjukan oleh responden no 11 dengan tatanan estetika,

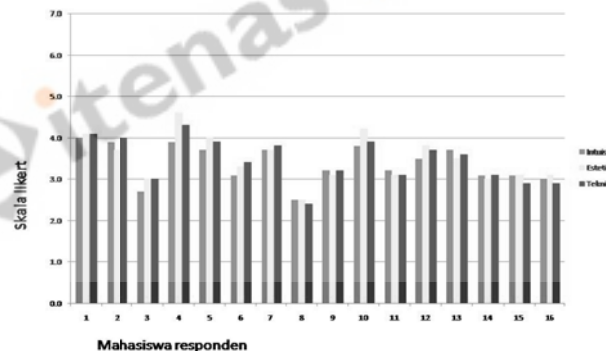
b. Perbandingan Rekapitulasi Penilaian Kreatifitas Kemampuan Sketsa Digital Tataan Intuisi, Estetika & Teknis Seluruh Responden

Pada grafik di Tabel 8 menunjukkan kecenderungan responden dalam hal tataan intuisi, estetika atau teknis dalam kemampuan sketsa digital. Rata-rata kemampuan sketsa digital dalam tataan intuisi 3,4 , sketsa freehand dalam tataan estetika 3,5 & sketsa freehand dalam tataan teknis 3,5. Kemampuan paling tinggi ditunjukkan oleh responden no 4 dengan tataan estetika (4,6 skala *likert*), dan paling rendah ditunjukkan oleh responden no 8 dengan tataan teknis (2,8 skala *likert*).

Tabel 7. Grafik Hasil Rekapitulasi Tingkat Kreatifitas Sketsa Freehand/ Manual dengan tataan intuisi, Estetika & Teknis

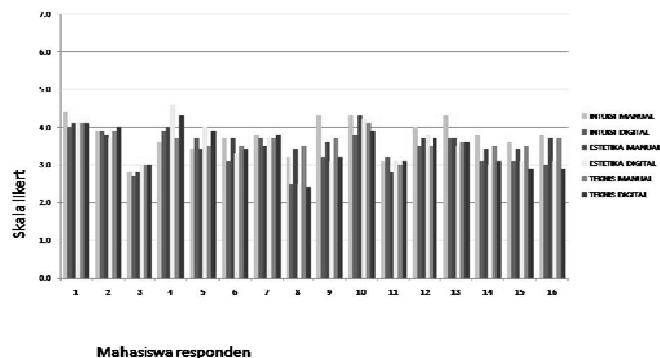


Tabel 8. Grafik Hasil Rekapitulasi Tingkat Kreatifitas Sketsa Digital dengan tataan intuisi, Estetika & Teknis



Pada Tabel 9 di bawah grafik menunjukkan kecenderungan responden dalam hal tataan intuisi, estetika atau teknis dalam kemampuan sketsa *freehand*/ manual maupun digital. Seperti yang sudah dianalisa di bagian masing-masing tataan, dapat disimpulkan bahwa setiap responden mahasiswa memiliki kecenderungan tingkat kreatifitas yang cukup beragam. Data di atas menunjukkan tingkat yang paling tinggi dicapai melalui kemampuan sketsa *freehand*/ manual tataan intuisi yakni 3,75 skala *likert* dan rata -rata paling rendah dicapai melalui kemampuan sketsa digital tataan intuisi. Kemampuan tertinggi dicapai oleh responden no 4 melalui kemampuan sketsa digital tataan estetika yakni 4,6 skala 1-7 *likert*. Kemampuan terendah dicapai oleh responden no 8 melalui kemampuan sketsa digital tataan teknis yakni 2,4 skala 1-7 *likert*

Tabel 9. Grafik Hasil Rekapitulasi Tingkat Kreatifitas Sketsa Freehand/ Manual & Digital dengan tatanan intuisi, Estetika & Teknis



5. KESIMPULAN

Hasil gambar-gambar dari simulasi yang dilakukan menunjukkan, elemen-elemen interior yang dijadikan parameter menghasilkan kesimpulan bahwa teknik freehand sketch atau gambar sketsa manual rata-rata masih lebih baik dari pengerjaan dengan digital dalam hal kreatifitas, intuisi, estetis, serta teknis, namun mahasiswa memiliki kecenderungan masing-masing dalam hal kreatifitasnya. Kemampuan mahasiswa dalam sketsa freehand/ manual tatanan intuisi merupakan rata-rata yang cukup tinggi. Dalam arti bahwa dalam proses perancangan di pendidikan desain interior kemampuan tersebut masih sangat dibutuhkan.

Rata-rata mahasiswa responden yang memiliki kemampuan gambar digital yang baik, baik pula kemampuan sketsa manualnya. Proses pencarian desain melalui sketsa freehand yang berulang-ulang dan dilakukan pada pengalaman mendesain di mata kuliah – mata kuliah sebelumnya serta pengalaman menerjemahkan ide desain tersebut pada alat digital yang dapat lebih mempermudah pengerjaannya menjadikan kemampuan digital yang baik. Hasil ini sangat berkaitan dengan teori psikoanalisis dari teori pengembangan kreativitas [4] bahwa pribadi yang kreatif dipandang sebagai seorang yang pernah mengalami traumatis, dalam hal ini kegiatan yang berulang-ulang yang dapat memunculkan gagasan-gagasan yang disadari dan tidak disadari, serta bercampur menjadi satu antara pemecahan inovatif dan trauma.

Teknik CAT dengan lembar penilaian yang diberikan serta assesor yang lebih pengalaman (pakar/ dosen pengajar) lebih bisa objektif. Dalam penelitian sebelumnya[5] penilaian dilakukan oleh dosen serta melibatkan mahasiswa, sehingga hasil penilaian yang didapat masih bersifat subjektif karena cenderung mahasiswa bisa mengenali hasil karya temannya. Penelitian ini dapat menjawab relasi kemampuan sketsa freehand dan digital dengan tingkat kreatifitas mahasiswa, namun dengan ketidaksempurnaan ini penelitian masih bisa dilanjutkan oleh peneliti lain yang akan meneliti hal yang sama dengan subjek, objek teknik serta metoda yang mungkin sama ataupun berbeda di tempat yang berbeda.

DAFTAR PUSTAKA

- [1]. Nefo, Amirul. 2004. *Peranan Gambar Sketsa Freehand dalam Proses Pendidikan Desain*, Tesis Program Studi Magister Desain Institut Teknologi Bandung. Bandung: Program Studi Magister Desain FSRD ITB.

- [2]. Hennessey, B, & Amabile, T (1999). *Consensual Assessment. Encyclopedia of Creativity*. 1, 347- 359. Academic Press, Salt Lake City, USA.
- [3]. Gujarati, Damodar (2006), *Dasar-Dasar Ekonometrika*, Erlangga, Jakarta.
- [4]. Basuki, Sulistyio (2010), *Metode Penelitian*, Penaku, Jakarta.
- [5]. Ryan, Kathleen (2008), *Sketching & creativity of Interior Design Students*, thesis, Master of Arts Interior Design, Interior Design Department Washington State University, USA

