

SUASANA BATIN SEBAGAI PENDUKUNG KREASI GAMBAR ILUSTRASI PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS SEBELAS MARET

Lalita Gilang

Desain Komunikasi Visual, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Universitas Sebelas Maret,
lalita.gilang@staff.uns.ac.id

Abstrak

Dalam ilmu desain, ekspresi berupa karya visual atau simbol terpengaruh suasana batin. Karya visual ini dapat diwujudkan menjadi suatu kreasi gambar ilustrasi. Kajian psikologi desain dengan fokus pada suasana batin sebagai pendukung kreasi gambar ilustrasi ini mempunyai dua tujuan yaitu: (1) mendeskripsikan dan menjelaskan suasana batin yang mendukung proses kreasi gambar ilustrasi; dan (2) mendeskripsikan dan menjelaskan wujud kreasi gambar ilustrasi atas pengaruh suasana batin. Metode yang digunakan dalam riset ini adalah metode kualitatif deskriptif, dengan strategi studi kasus. Studi kasus dengan *setting* penelitian pada mahasiswa peserta Mata Kuliah Pengantar Seni Rupa dan Desain Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret. Sampling menggunakan teknik purposive dan pemerolehan data melalui teknik dokumentasi, wawancara mendalam, dan instrumen. Validitas data menggunakan triangulasi teori, dan analisis menggunakan teknik analisis isi. Penelitian mendapatkan hasil: (1) suasana batin yang mendukung proses kreasi gambar ilustrasi pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual meliputi suasana batin kebingungan; sedih/tertekan/takut; dan optimis. (2) wujud kreasi gambar ilustrasi atas pengaruh suasana batin mahasiswa direpresentasikan berupa bentuk, garis, warna, ukuran, tekstur, ruang, dan arah. Namun yang dominan adalah bentuk, warna, dan tekstur.

Kata Kunci: gambar ilustrasi, proses kreasi, psikologi desain, suasana batin

Abstract

In design, expression in the form of visual works or symbols was influenced by inner mood. This visual work can be manifested into an illustration image creation. The study of psychological design with a focus on the inner atmosphere as a support for the creation of this illustration image has two objectives, namely: (1) to describe and explain the inner atmosphere that supports the process of creating illustration images; and (2) describe and explain the form of illustration image creation on the influence of inner mood. In this research, the descriptive-qualitative method was used with a case study strategy. The study took place in the "Introduction to Art and Design" course in the Visual Communication Design Department, Sebelas Maret University. Sampling uses purposive techniques and data collection through documentation techniques, in-depth interviews, and instruments. The validity of the data used theoretical triangulation, and the analysis used content analysis techniques. The result of this research is (1) a mental atmosphere that supports the process of creating illustration images for students of the Visual Communication Design department, which includes an inner mood of confusion; sadness/depression/fear; and optimism. (2) the form of illustration image creation on the influence of the students' inner atmosphere is represented in the form of shapes, lines, colors, sizes, textures, spaces, and directions. However, what is dominant is the shape, color, and texture.

Keywords: creation process, design psychology, illustration, inner mood

1. PENDAHULUAN

Masyarakat umum mempercayai bahwa bentuk-bentuk suasana batin setiap orang itu selalu dapat dimanifestasikan melalui kata-kata verbal dan ekspresi wajah. Kepercayaan seperti ini juga ada pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual. Hal ini tidak dapat disangkal karena biasanya manifestasi suasana batin itu terlihat pada ekspresi wajah dan kata-kata verbal, namun sebenarnya tidak demikian. Hal ini disebabkan terdapat banyak bentuk suasana batin yang tidak ditampilkan sebagai ekspresi wajah dan kata-kata verbal. Ekspresi wajah memang dapat menjadi representasi atau tampilan dari suasana batin atau perasaan atau kondisi internal dalam diri seseorang. Namun demikian dalam dunia ilmu desain, ekspresi dapat berupa karya visual atau simbol, atau berbentuk gambar (Purba, 2021). Bentuk suasana batin berupa karya visual inilah yang dapat diwujudkan menjadi suatu kreasi gambar ilustrasi. Kreasi inilah yang sering diwujudkan oleh para mahasiswa di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret.

Berbagai bentuk kreasi gambar ilustrasi karya para mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual dapat digunakan untuk mengenali suasana batin yang sedang dialami oleh penciptanya. Kajian tentang suasana batin yang dapat berpengaruh terhadap kreasi gambar ilustrasi ini menjadi urgen karena dalam kehidupan sehari-hari suasana batin berfungsi untuk mengendalikan kesehatan fisik, psikologis, sosial, dan pekerjaan (Firdaus & Arjungsi, 2020). Melalui pengaturan dan pengenalan suasana batin yang baik, seseorang dapat mengekspresikan suasana batin itu secara sehat sehingga dapat mencegah terjadinya gangguan fisik dan psikologis akibat emosi yang tidak terekspresikan.

Dalam suasana batin yang diekspresikan ini, apabila terjadi ketidaksesuaian antara kondisi lingkungan dan emosi pencipta seni khususnya dalam bentuk ilustrasi maka akan dapat diketahui bahwa orang sedang mengalami permasalahan individual (Pradana & Masnuna, 2021). Pada orang-orang yang kesehariannya berada dalam lingkup pekerjaan maupun studi yang terkait dengan Desain Komunikasi Visual, maka ia akan mengkespresikan suasana batinnya dalam bentuk karya-karya visual. Ekspresi suasana batin dalam bentuk visual bagi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual dapat berupa gambar ilustrasi. Gambar ilustrasi adalah seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu maksud secara visual (Maharsi, 2011). Dalam mengekspresikan gambar ilustrasi seseorang tidak hanya dituntut mengekspresikan suasana batin yang ada di dalam dirinya sendiri, namun juga dituntut agar mampu mengkomunikasikan gagasannya secara jelas, mudah, dan menyenangkan.

Melakukan ekspresi gambar ilustrasi dapat menjadikan orang lebih kreatif dan berani menuangkan idenya secara bervariasi. Hal tersebut senada dengan pendapat yang mengungkapkan bahwa pembelajaran kreasi seni berupa ekspresi gambar ilustrasi dapat mendukung seseorang untuk memperoleh pengalaman belajar yang menghasilkan produk istimewa (Rahmawati, 2014). Produk istimewa inilah memberikan efek apresiatif bagi pihak-pihak yang mengapresiasi kreasi gambar ilustrasi. Jadi, dalam belajar proses berkreasikan bagi mahasiswa pada Program Studi Desain Komunikasi Visual, khususnya

dalam belajar membuat kreasi gambar ilustrasi ini mahasiswa dilatih untuk mengembangkan kemampuan dalam berkarya seni serta menghasilkan produk karya yang dapat mengundang apresiasi.

Riset tentang kreasi gambar ilustrasi ini berbeda dengan riset terdahulu yang dilakukan oleh Gilang, Sihombing, dan Sari (2018) yang menemukan bahwa konteks dalam ilustrasi desain berpengaruh terhadap pemahaman perilaku disiplin. Meskipun keduanya merupakan penelitian yang berfokus pada ilustrasi dan mengacu pada psikologi desain, namun keduanya berbeda dalam metode dan jenis objek riset. Peneliti lain Maulina R. (2012) juga pernah menemukan hasil yang hampir sama, yaitu bahwa sebuah karya memiliki tujuan untuk meningkatkan kepedulian dan kesadaran masyarakat. Selain itu, terdapat tiga jenis proses kreasi yaitu *discovering problem*, *conscious craft* dan *the creative thought process*. Temuan ini berbeda dengan riset tentang suasana batin sebagai pendukung kreasi gambar ilustrasi.

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan, maka riset ini mempunyai tujuan: (1) Mendeskripsikan dan menjelaskan suasana batin yang mendukung proses kreasi gambar ilustrasi pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual; (2) mendeskripsikan dan menjelaskan wujud kreasi gambar ilustrasi atas pengaruh suasana batin mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual. Adapun rumusan masalah dalam riset ini meliputi: (1) Suasana batin seperti apa sajakah yang dapat mendukung proses kreasi gambar ilustrasi pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual? (2) bagaimanakah wujud kreasi gambar ilustrasi atas pengaruh suasana batin pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual?

1.1 Suasana Batin dalam Kajian Psikologi Desain

Psikologi desain adalah sebuah kajian yang bersifat interdisiplin dari ilmu psikologi dan ilmu desain. Jika psikologi merupakan ilmu yang mengkaji kejiwaan dan perilaku seseorang, maka desain khusus untuk desain komunikasi visual sebagai sebuah ilmu merupakan bidang kajian yang mempelajari konsep komunikasi dan ungkapan kreatif, teknik, dan media. Pengungkapan pesan kreatif ini dituangkan dalam bentuk yang memanfaatkan elemen-elemen visual ataupun rupa. Penyampaian elemen-elemen visual ini bertujuan untuk menyampaikan pesan untuk tujuan tertentu. Tujuan-tujuan dalam penyampaian informasi ini dapat berupa tujuan persuasi yaitu untuk mempengaruhi perilaku (Arnold, 2005:46-48). Adapun suasana batin merupakan suatu bentuk keadaan emosional yang dipengaruhi oleh keadaan kejiwaan atau psikis seseorang. Munculnya suasana batin ini berbeda dari emosi. Ini disebabkan suasana batin cenderung bersifat tidak spesifik, tidak intens, dan tidak selalu muncul oleh stimulus atau kejadian tertentu (Smith, 2011: 65-67). Namun demikian suasana batin ini menjadi bagian yang berpengaruh di dalam psikologi desain.

Setiap karya desain baik yang berbentuk media cetak maupun media lainnya, bertujuan untuk mendapatkan reaksi atau tindakan spesifik dari penikmatnya. Meskipun demikian, pada hakikatnya tidak pernah ada sesuatu yang instan untuk penciptaan dalam hal desain komunikasi visual. Dikatakan demikian memahami ilmu perilaku atau psikologi di

balik desain ini dapat membantu orang dalam menggunakan kajian interdisiplin secara lebih efektif untuk menyampaikan pesan melalui karya-karya desain.

Dikemukakan oleh (Arnold, 2005) bahwa bidang-bidang kajian psikologi desain yang terkait erat dengan suasana batin mencakup hal-hal sebagai berikut. (1) *How people see*, (2) *how people focus their attention*, (3) *how people to read*, (4) *how people to remember*, (5) *how people to think*, (6) *how people feel*. Penjelasan lebih lanjut dikemukakan oleh Robson (2018), bahwa *how to people see*, menerangkan tentang bagaimana orang melihat. Melihat merupakan sebuah aktivitas visual. Di sinilah peran indera penglihatan dan suasana batin memrepresentasikan suatu hubungan yang erat. Bahwa segala sesuatu yang dirancang sebagai sebuah karya visual berangkat dari suasana batin seseorang.

How people focus their attention merupakan fenomena yang menandakan situasi bagaimana orang memusatkan perhatiannya. Orang dengan suasana batin tertentu akan melakukan melakukan tindakan sesuai dengan pusat perhatiannya. Dengan demikian perhatian untuk karya-karya desain yang diciptakan juga tergantung pada suasana batin penciptanya. *How people to read* dapat dilihat pada fenomena bagaimana orang membaca. Membaca dalam hal ini tidak hanya diartikan sebagai membaca kata-kata atau tulisan, namun dapat berarti membaca sebuah fenomena. Dari membaca fenomena inilah seseorang dapat membuat sebuah ciptaan. Suasana batin yang terbawa oleh suatu fenomena seseorang ketika membaca ini dapat menghasilkan seseorang untuk membuat kreasi. *How people to remember* ditandai dengan keadaan bagaimana orang mengingat. Segala sesuatu yang diingat oleh seseorang merupakan sumber kreasi yang potensial. Terlebih lagi sesuatu yang diingat itu seringkali terjadi karena seseorang sedang mengalami suasana batin tertentu. Mengingat suatu hal yang berkesan secara intensi dapat menghasilkan suasana batin yang memberikan inspirasi seseorang dalam mencipta karya desain.

How people to think ditunjukkan melalui keadaan yang tampak pada bagaimana orang berpikir. Berdasarkan kajian psikologi desain ditemukan kecenderungan bahwa seseorang lebih efisien dan lebih teliti pada suatu penciptaan karya desain dengan dukungan akurasi berpikir. Ketika seluruh pikiran mengarahkan seluruh fokus pada hal yang sama, maka kreasi akan timbul dengan sangat baik. *How people feel* merupakan suasana yang tampak pada bagaimana perasaan seseorang. Perasaan seseorang menjadi sesuatu yang bersifat sinonim dengan suasana batin. Dengan demikian kondisi perasaan seseorang dapat mendukung hasil kreativitas karyanya. Kondisi perasaan seseorang dapat menjadi penggambaran suasana batinnya. Dapat dikutip sebuah teori bahwa orang yang memiliki daya kreatif, di dalam suasana batinnya selalu dalam kondisi kacau, ricuh, kritis, gawat, mencari-cari, mencoba menemukan sesuatu dari hal-hal yang pernah dipelajarinya (Sumardjo, 2000:80). Dalam sebuah perancangan, psikologi desain memiliki peranan yang sangat penting. Psikologi desain tidak hanya sebatas pemilihan warna, bentuk, tekstur, permainan garis, sampai tata letak dalam suatu kreasi desain komunikasi visual. Hal senada dikemukakan (Rubin, 2010: 53-54) bahwa psikologi desain mempunyai bidang kajian yang disebut suasana batin. Suasana

batin dapat mendukung suatu daya cipta bagi pembelajar seni. Ini merupakan sebuah faktor internal yang ada pada pencipta karya desain komunikasi visual, dan peranannya besar terutama dalam proses kreasi.

1.2 Proses Kreasi Gambar Ilustrasi

Proses kreasi dapat hadir dari adanya obsesi dari pencipta seni yang kreatif. Kemampuan yang didasari obsesi tersebut sebenarnya ada dalam diri individu penciptanya tanpa disadarinya (Dali, 2017:66). Hal demikian juga terjadi pada pencipta gambar ilustrasi. Pencipta gambar ilustrasi yang kreatif akan selalu berusaha melahirkan ide yang sikapnya baru, pandangannya baru, konsepnya baru, dan tidak akan berhenti pada kreasi-kreasi gambar ilustrasi yang telah ada sebelumnya. Berdasarkan kondisi itulah seorang pencipta gambar ilustrasi yang kreatif akan selalu gelisah dengan fenomena yang ada yang akan ditampilkan di dalam gambar ilustrasinya, selain itu juga tidak merasa nyaman dan tidak senang terhadap segala sesuatu yang sudah ada. Pencipta gambar ilustrasi dalam menciptakan kreasinya akan selalu berusaha mencari kesesuaian karya ilustrasinya berdasarkan pada suasana batinnya (Faragasso, 1980:211). Suasana batin ini akan memberi kepuasan batin terhadap pencipta gambar ilustrasi terhadap hasil kreasinya. Apabila kepuasan batin itu tidak tercapai, maka pencipta yang kreatif akan terus mencari-cari ide terbaru.

Proses kreasi gambar ilustrasi pada hakikatnya adalah melahirkan ide baru dimulai dari proses berpikir dan perasaan berimajinasi yang dipengaruhi oleh suasana batin. Berpikir untuk menciptakan kreasi gambar ilustrasi ini dapat berarti sebagai sebuah upaya atau jerih payah dalam proses untuk memahami ide atau konsep yang baru. Dengan demikian proses kreasi dalam mencipta gambar ilustrasi dapat digolongkan sebagai sebuah proses yang membutuhkan tingkatan berpikir yang tinggi. Dikatakan demikian karena tidak ada pemikiran yang lebih tinggi nilainya selain memikirkan sesuatu yang baru.

Lebih lanjut, proses kreasi gambar ilustrasi tidak cukup dengan berpikir saja, akan tetapi membutuhkan komponen lain yaitu perasaan atau imajinasi (Faragasso, 1980:216). Dikatakan demikian karena setiap karya seni, termasuk karya seni berbentuk gambar ilustrasi itu lahir sebagian besar karena imajinasi yang tinggi, prosesnya melibatkan perenungan dan menghayalkan sesuatu yang belum pernah terlihat, namun pernah dirasakan. Dari sinilah sering dikatakan bahwa proses kreasi gambar ilustrasi itu bagaikan mencipta sesuatu yang tidak masuk akal. Hal ini disebabkan karena karya yang diwujudkan, sikap yang ditampilkan, dan teori yang diungkapkan seringkali berada di luar kebiasaan orang banyak.

1.3 Pengaruh Suasana Batin terhadap Kreasi Gambar Ilustrasi

Suasana batin seseorang dapat memberikan pengaruh terhadap kreasi gambar ilustrasi. Dalam hal ini setiap penciptaan karya atau kreasi seni, termasuk di dalamnya kreasi gambar ilustrasi, tidak dapat dilepaskan dari pengalaman pribadi. Adapun suasana batin itu sifatnya beragam. Segala sesuatu yang berada di sekitar pencipta gambar ilustrasi dapat menjadi pengalaman yang memicu kelahiran karya tersebut.

Suasana hati senang, sedih, marah, dan lain sebagainya dimaknai oleh pencipta desain dalam bentuk garis karena garis, warna, tekstur, dan dapat divisualkan sebagai gambaran bermacam-macam suasana hati yang bervariasi (Faragasso, 1980:218). Suasana batin pencipta desain diungkapkan, dilahirkan, dan diekspresikan. Semua yang didapat oleh seorang yang berkreasi gambar ilustrasi juga untuk mengkomunikasikan curahan jiwanya terhadap apa yang tengah dirasakan sesuai dengan suasana batinnya. Situasi lingkungan, tempat seseorang bersosialisasi dapat menjadi arena berkreasi bagi seorang pencipta kreasi gambar ilustrasi. Dikatakan demikian karena situasi itu memunculkan suasana batin tertentu. Seorang pencipta karya kreasi gambar ilustrasi itu memiliki cara tersendiri untuk menggambarkan apa yang telah di dalam batinnya. Pemilihan warna, bentuk, tekstur, permainan garis, sampai tata letak dalam suatu kreasi gambar ilustrasi merupakan hal yang diterapkan oleh kreatornya (Samara, 2015:134). Unsur-unsur ini dianggap lebih mampu mewakili keadaan pengalaman yang terdapat di dalam suasana batin yang dialami oleh kreatornya. Sebagai hasilnya, kreasi karya-karya gambar ilustrasi yang diciptakan berupa abstraksi unsur-unsur desain yang mewakili suasana batin pencipta karya tersebut (Resnick, 2003:15-18).

Terdapat tiga prosedur yang dapat diperhatikan dalam mengenali suasana batin yang tepat, serta dapat mendukung kualitas dalam kreasi gambar ilustrasi (Samara, 2015:135-137). Prosedur pertama adalah pengenalan emosi. Cara ini dilakukan dengan merasakan dan kemudian memberikan nama emosi yang terjadi. Prosedur kedua adalah penerimaan emosi. Pada prosedur ini diperlukan adanya kesadaran bahwa manusia pada dasarnya memiliki emosi baik negatif ataupun positif. Perlu adanya kesadaran dan penerimaan bahwa setiap orang tidak selalu memiliki emosi positif. Prosedur ketiga berupa aktivitas mempelajari wujud dalam mengekspresikan suasana batin yang sesuai dengan bentuk kreasi gambar ilustrasi yang diciptakan. Dengan demikian diperlukan pengetahuan tentang norma, kebiasaan komunitas, atau suasana batin diri sendiri secara mendalam. Tiga prosedur ini diperlukan agar terjadi kesesuaian bentuk atau cara mengekspresikan antara suasana batin dan norma yang berlaku bagi pemirsa kreasi gambar ilustrasinya.

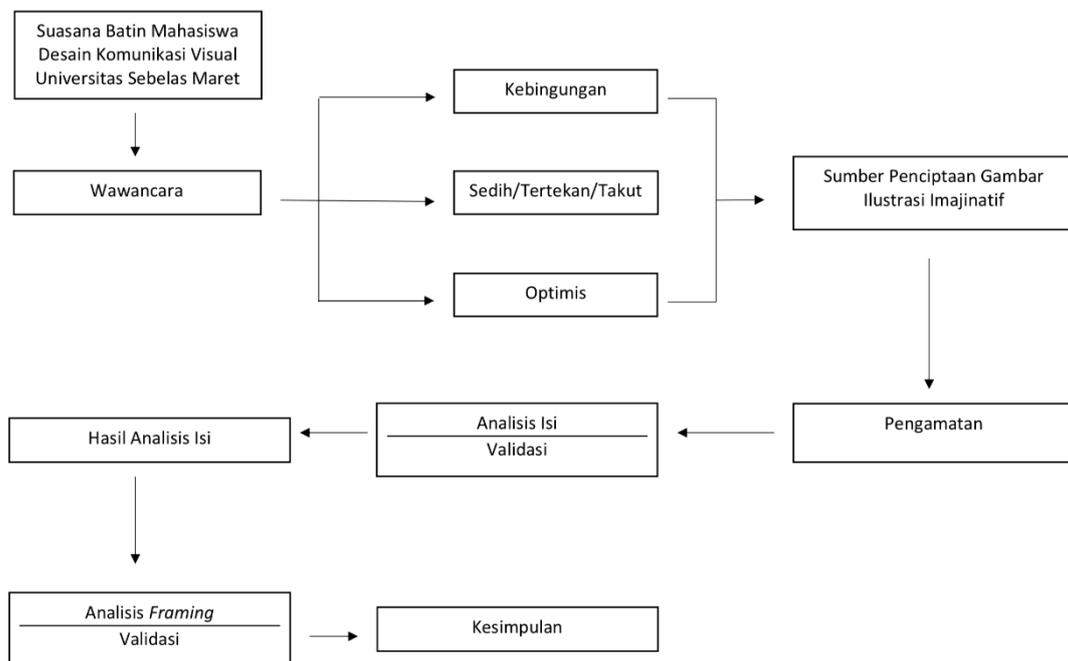
Untuk dapat mengenali bentuk pengaruh suasana batin terhadap kreasi gambar ilustrasi. Para pencipta karya dapat melalui cara menjalin relasi dengan orang lain, atau melalui perenungan atas suasana batinnya secara mandiri (Robson, 2018). Dengan menjalin relasi melalui aktivitas berinteraksi dengan orang lain, seorang pencipta karya dapat memberikan kesempatan bagi dirinya untuk mempelajari cara berekspresi secara tepat. Cara ini berguna untuk melihat berbagai variasi ekspresi untuk suasana batin yang dapat mendukung terciptanya inspirasi untuk mencipta kreasi. Dikatakan demikian karena pada keadaan tersebut seorang pencipta karya memperoleh kesempatan dalam mendapatkan *feedback* dari pengekspresian suasana batinnya tersebut.

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode penelitian kualitatif deskriptif. Dikatakan kualitatif deskriptif karena di dalam penelitian ini tidak dilakukan treatment terhadap sasaran yang mengacu pada penjelasan (Creswell, 2014:223). Strategi yang

digunakan adalah studi kasus. Strategi studi kasus mengikuti langkah-langkah yang dikemukakan (Yin, 2003) . Langkah ini meliputi diawali dengan menentukan masalah, membuat desain dan instrumen, mengumpulkan data, membuat analisis data, dan mempersiapkan laporan penelitian. Adapun pelaksanaan penelitian ini di Universitas Sebelas Maret yang bertempat di Kota Surakarta, Jawa Tengah, Indonesia. Subjek penelitian adalah mahasiswa semester satu, peserta mata kuliah Pengantar Seni Rupa dan Desain, Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni Rupa dan Desain Universitas Sebelas Maret. Waktu Penelitian mulai Bulan Maret 2020 sampai dengan Agustus 2020.

Teknik pengambilan sampel penelitian menggunakan Teknik Purposif. Teknik Purposif dipilih untuk menemukan dokumen karya kreasi gambar ilustrasi imajinatif. Ilustrasi ilustrasi imajinatif ini merupakan salah satu materi ajar dalam mata kuliah Pengantar Seni Rupa dan Desain. Creswell (2014:111) mengatakan bahwa teknik purposif bertujuan untuk mendapatkan data yang mempunyai ragam dan kategori kreasi gambar ilustrasi dengan pengaruh suasana batin yang berbeda-beda. Dengan menggunakan cara ini diperoleh 9 (sembilan) mahasiswa yang membuat karya kreasi gambar ilustrasi dengan tiga jenis pengaruh suasana batin yang berbeda-beda. Teknik perolehan data tentang suasana batin mahasiswa dalam penelitian dilakukan menggunakan instrumen angket terbuka. Data ini dipaparkan sebagai “Catatan Lapangan Pernyataan informan Berasal dari Instrumen (CLBI).



Gambar 1. Bagan Metode Penelitian
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

Sebagaimana tampak pada gambar 1, data keseluruhan dalam penelitian ini terdiri atas data tentang latar belakang suasana batin pencipta karya dilengkapi dengan karya kreasi gambar ilustrasi. Data tentang suasana batin pencipta karya yaitu mahasiswa tersebut

dikategorikan atas tiga indikator dengan mengikuti pernyataan (Ambrose, 2010) yang sejalan dengan pernyataan Anderman (2010) meliputi : (1) Suasana batin kebingungan; (2) suasana batin sedih/tertekan/takut; dan (3) suasana batin optimis.

Data penelitian ini juga diperoleh dengan wawancara namun disertai dengan instrumen mengikuti tata cara sesuai dengan teori (Creswell, 2014:130) . Informan dalam wawancara adalah para mahasiswa peserta Mata Kuliah Pengantar Seni Rupa dan Desain. Seluruh Informan berjumlah sembilan orang. Wawancara dengan para informan mendapatkan data berupa pernyataan-pernyataan. Hasil wawancara disajikan dalam bentuk catatan hasil wawancara dan dilengkapi refleksi. Data penelitian ini juga diperoleh melalui pengamatan. Objek pengamatan adalah karya-karya kreasi gambar ilustrasi yang berjumlah 9 (Sembilan) karya mahasiswa dengan tiga kategori yang berbeda. Selanjutnya karya-karya kreasi gambar ilustrasi tersebut dibahas secara kualitatif dengan teknik analisis *framing* dengan dimensi-dimensi untuk membentuk analisis yang dilakukan terhadap karya-karya tersebut. Dalam penelitian ini data dokumen sebagai sumber data berupa kreasi gambar ilustrasi. Sebelum dilakukan penyimpulan terlebih dahulu dilakukan validasi data. Validasi yang digunakan adalah triangulasi teori. Triangulasi teori ini dilakukan dengan cara mencocokkan antara data yang diperoleh dengan Teori Psikologi Desain. Selanjutnya dilakukan analisis dan penyimpulan.

Teknik analisis menggunakan analisis isi. Pemilihan ini didasari pertimbangan bahwa penelitian membahas perolehan data tentang latar belakang suasana batin pencipta gambar ilustrasi yang sesuai dengan data tentang kreasi gambar ilustrasi. Jika dikaitkan dengan teori metodologi, pemilihan metode analisis isi ini merupakan pilihan yang tepat, karena menjadikan hasil penelitian yang objektif, sistematis, dan deskripsi kualitatif dari apa yang tampak dalam fenomena kajian psikologi desain. Ini sesuai dengan penjelasan (Merriam, 2009:178-193) dan penjelasan (Tracy, 2013:76-92) bahwa analisis isi sebagai sebuah metode dapat digunakan untuk mengkaji permasalahan yang kompleks.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1. Suasana Batin Pendukung Proses Kreasi Gambar Ilustrasi pada Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret

Data tentang suasana batin yang mendukung proses kreasi gambar ilustrasi pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual diperoleh dari 9 (Sembilan) informan. Data pertama diperoleh dari 2 (dua) informan mahasiswa yang dikategorikan atas suasana batin "Perasaan kebingungan". Suasana batin ini diungkapkan dalam bentuk "Catatan Lapangan Pernyataan informan Berasal dari Instrumen (CLBI). Dari informan 001 melalui instrumen angket terbuka, ditemukan pernyataan berikut ini.

Karena saya adalah seorang mahasiswa, tentunya hal yang saya lakukan sehari-hari adalah kuliah daring. Kemudian ketika sedang memikirkan kuliah beserta tugasnya, di benak saya terlintas sebuah pertanyaan yang sering kali dilontarkan pada saya yaitu "Na, gimana kuliahnya?". Saya selalu kebingungan jika mendapatkan pertanyaan tersebut, sebenarnya apa jawaban yang tepat untuk pertanyaan itu. dari situlah muncul

pertanyaan-pertanyaan lain di benak saya. Sebenarnya apa yang saya lakukan selama kuliah? Apa yang saya pikirkan dan apa yang saya rasakan selama ini? Dari pertanyaan tersebut saya kemudian mendapat ide untuk menuangkannya dalam sebuah ilustrasi. (CLBI: 001)

Data tersebut menunjukkan bahwa informan berada dalam suasana batin yang tidak menentu. Namun demikian, suasana batin yang kebingungan tidak menentu atas terjadinya wabah pandemi yang menjadikan perkuliahan dilaksanakan secara daring yang dianggapnya tidak menentu. Namun suasana batin inilah yang akhirnya memberikan inspirasi serta memacu proses kreasi. Dari informan lain yaitu informan 002 ditemukan data sebagai berikut.

Saya meluapkan emosi dari suasana batin saya yang bingung, lalu saya wujudkan dalam bentuk menggambar objek manusia yang sedang kehujanan dan terendam air dengan memalingkan wajahnya. Maksud dari gambar tersebut, objek manusia yang kehujanan dan terendam air dapat diartikan sebagai seorang yang pasrah, menyerah, atau bersedia menerima segala keputusan yang diberikan, karena bingung akan berbuat apa. Memalingkan wajah memiliki arti menutup diri, berusaha menghindar atau tidak ingin melihat kenyataan. Kemudian hujan yang jatuh di sekitarnya menggambarkan kondisi yang tidak dapat dikendalikan, kondisi diluar kuasa kita sendiri. Sehingga, emosi bingung yang saya rasakan berujung dengan perasaan pasrah dan menerima atas apa yang telah ditetapkan kepada hidup saya dan memiliki harapan yang baik. Karya tersebut dibuat atas dasar suasana batin yang mengalir dalam diri saya tanpa ada perhitungan. Latar belakang rasa bingung yang muncul dalam diri saya dikarenakan mulanya pada saat itu (tahun 2019) keadaan fisik saya buruk atau tidak sehat. Saya menderita penyakit dalam dan penyakit syaraf. Keadaan tersebut mengharuskan saya memilih antara dua opsi pilihan dalam hidup saya. Kedua pilihan tersebut merupakan pilihan yang sama-sama berat. Akhirnya, saya berada pada kondisi bingung. Rasa bingung ini kemudian saya tuangkan kedalam karya bebas tersebut. Dengan harapan yang terdapat pada objek gambar itu sendiri yaitu apapun keputusan atau takdir yang diberikan, saya pasrah dan siap menerima. Unsur yang terlihat dalam hasil karya gambar ilustrasi tersebut yaitu goresan cat yang diberikan terkesan kasar, tidak beraturan atau asal-asalan yang sesuai dengan suasana batin yang bingung yang tidak dapat dikendalikan pada diri saya. Kemudian pemilihan warna yang digunakan yaitu warna dengan kontras yang tinggi dan mencolok. Seperti hitam, biru tua, kuning, oranye, putih, dan lain-lain. Warna yang memiliki perbedaan kontras yang tinggi (gelap-terang), menggambarkan emosi yang tidak stabil antara perasaan bingung dengan harapan baik yang diinginkan. (CLBI: 002)

Dari pernyataan informan 002 dapat diketahui bahwa gambar ilustrasi yang diciptakannya mendapatkan sumber ide dari suasana batin perasaan kebingungan. Namun suasana batinnya yang kebingungan ini mempunyai sebab yaitu pencipta karya ini pernah menderita suatu penyakit dan setelah sembuh kebingungan akan berbuat apa, hingga akhirnya menuangkan suasana batinnya menjadi bentuk kreasi gambar ilustrasi. Lebih lanjut, berdasarkan informan 003 juga ditemukan suasana batin kategori sedih/tertekan/takut seperti pada kutipan catatan lapangan pada data di bawah ini.

Saya mendapatkan pendukung atau stimulasi untuk menciptakan kreasi karya gambar ilustrasi dari dalam suasana batin berupa imajinasi dan perasaan terdalam saya. Ide ini muncul tepat setelah saya kehilangan sosok yang sangat penting dalam kehidupan saya. Dimana saya merasa sangat tertekan, sedih, takut dan betapa terlambatnya saya yang baru menyadari betapa berartinya seseorang tersebut untuk saya setelah semua itu

hilang. Saya merenung dan bertanya-tanya, 'mengapa kita harus merasa kehilangan?' Kemudian akhirnya sayapun memutuskan untuk menuangkan perasaan tersebut ke dalam bentuk gambar ilustrasi. Karakter yang saya gambarkan dalam karya ini merupakan potret seorang remaja yang baru saja mendapat musibah berupa kehilangan seseorang yang memiliki pengaruh besar dalam hidupnya. Tatapan dalam matanya yang seolah-olah pasrah dan terpaksa melepaskan, menggambarkan bahwa ia sedih dan kehilangan, namun tak bisa melakukan apapun selain menerima kenyataan dan merelakan. Perasaan yang dialami oleh karakter saya bukanlah perasaan yang langka, sebaliknya, perasaan kehilangan adalah sesuatu yang pasti pernah dirasakan oleh kebanyakan orang, begitu pula dengan saya. Tapi saya harap karya ini akan selalu mengingatkan saya akan perasaan tersebut dan terus berusaha untuk tetap mengikhlaskan sesuatu yang bukan milik kita (CLBI: 003)

Berdasarkan pernyataan informan 003 ini dapat diketahui bahwa perasaan sedih yang disebabkan kehilangan orang sangat penting dalam kehidupannya menjadi suasana batin yang berpengaruh terhadap kreasi gambar ilustrasi dari informan ini. Adapun penuangan suasana batin kesedihannya dituangkan ke dalam gambar ilustrasi potret seorang remaja dengan tatapan mata yang pasrah dan terpaksa melepaskan kepergian orang yang sangat penting dalam hidupnya tersebut. Selanjutnya, dari informan berikutnya diperoleh data yang dipaparkan dari catatan lapangan berikut ini.

Suasana batin berpengaruh terhadap proses kreasi pembuatan karya kreasi gambar ilustrasi saya. Ada aspek luar dan dalam yang mempengaruhi saya. Pertama, aspek luar yang berupa lagu-lagu yang saya putar melalui telepon genggam menggunakan headset, lagu yang saya dengar merupakan lagu yang bergenre sad dan lofi yang membuat lagu tersebut menjadi inspirasi dalam membuat karya ilustrasi di atas. Kedua, aspek dalam yang berupa imajinasi, suasana batin dalam perasaan saya sendiri. Kreasi gambar ilustrasi yang saya buat memperlihatkan seseorang yang duduk termenung dengan keadaan tertekan. Maksud dari "Distressed" itu sendiri adalah seseorang yang mempunyai penyakit berupa kondisi kesehatan mental atau kondisi stress yang bersifat negatif. Seseorang merasa kesulitan dalam melakukan suatu hal yang akhirnya berdampak pada kesehatan mentalnya. *Distressed* bersifat tidak menyenangkan, menguras tenaga, dapat berjangka panjang maupun pendek dan tidak dapat diatasi secara mandiri. Dalam proses pembuatan kreasi gambar ilustrasi ini saya mendapatkan inspirasi dari lagu yang saya dengar. Karya tersebut menggambarkan seseorang yang tengah duduk termenung di pojok rumah yang tua, dengan minim penerangan. Dengan keadaan yang bersedih, takut, dan merasa tertekan. Keadaan yang seakan tak memiliki arah dan tujuan. Bayangan hitam yang bercabang memiliki arti banyaknya masalah yang datang dari mana saja dan kapan saja ke karakter tersebut, dengan banyaknya masalah yang datang sehingga membuat beban pikiran dan menjadikan diri merasa tertekan. Suasana yang saya buat pada karya tersebut yaitu suasana *gloom* dan depresi, ditambah warna coklat kehitaman menambah suasana seakan mencekam. Kekosongan dan kehampaan ruangan dapat dirasakan dalam kreasi gambar ilustrasi tersebut (CLBI: 004)

Dari pernyataan Informan 004 dapat diperoleh data bahwa kreasi gambar ilustrasi diciptakan atas dukungan suasana batin. Suasana batin pendukungnya dikategorikan sebagai suasana batin sedih/tertekan/takut. Ini dipresentasikan dalam bentuk gambar ilustrasi yang dikreasi dengan menekankan adanya suasana *gloom* atau depresi pada objek gambar yang diberi judul "distressed" tersebut. Lebih lanjut, suasana batin yang

sama juga dipresentasikan oleh informan 005. Adapun penjelasan informan dipaparkan sebagai berikut.

Dalam membuat karya tersebut, tahapan proses kreasi yang pertama yaitu merespon suasana batin terlebih dahulu. Ini digunakan untuk menemukan ide. Saya mendapatkan stimuli dari dalam suasana batin karena pada saat itu saya sedang mengalami banyak masalah dan beban. Saat itu, saya duduk dibangku kelas 12 dan banyak hal yang harus dipikirkan dan menyangkut masa depan. Setiap hari saya harus belajar agar bisa kuliah di prodi dan kampus yang saya inginkan. Dari pagi sampai sore saya belajar di sekolah, masih ada jam tambahan dan juga les bimbingan di luar yang membuat saya merasa terbebani. Pikiran saya tidak pernah tenang karena takut tidak diterima di perkuliahan. Tetapi, saya tetap menjalaninya dan terus berusaha sehingga pada akhirnya saya mendapatkan apa yang saya inginkan dan mendatangkan kebahagiaan pada diri saya. Keadaan yang saya alami kemudian saya tuangkan dalam karya tersebut. Saya juga mencari referensi di internet mengenai berbagai kreasi gambar ilustrasi. Upaya ini akhirnya mendorong saya menemukan simbol apa yang cocok digunakan untuk membuat karya seperti kupu-kupu dan gambar wajah retak. Dalam karya kreasi gambar ilustrasi tersebut, terdapat gambar seorang perempuan dengan wajah retak dan terbelah. Kemudian, keluar beberapa kupu-kupu berwarna biru dari wajahnya yang retak. Perempuan tersebut terpejam dengan raut muka sedih dan tanpa ekspresi, menandakan bahwa ia sedang memiliki banyak masalah dan beban. Retak yang ada di wajahnya menambah kesan kuat perasaan yang dialami perempuan tersebut karena retak sendiri dapat diartikan keadaan mental yang sedang mengalami tekanan batin atas suatu masalah. Kemudian kupu-kupu berwarna biru yang keluar berarti kebebasan dan kebahagiaan, yaitu bahwa setiap masalah yang datang pasti akan ada jalan keluarnya dan solusinya. Dari sinilah kemudian saya berpikir ketika ada masalah haruslah bersabar dan mencoba untuk mengatasinya agar dapat merasakan suatu kebahagiaan pada akhirnya (CLBI 005).

Informan 005 yang datanya telah dipaparkan di atas pada awalnya mempunyai suasana batin tertekan. Namun demikian, penggambaran kupu-kupu yang keluar dari wajah yang retak sebenarnya dapat menjadi penanda bahwa pencipta kreasi gambar ilustrasi ini mampu mengubah suasana batinnya ke arah yang positif. Fenomena ini berbeda dengan data yang diperoleh dari informan 006. Meskipun demikian informan 006 ini juga menggunakan suasana batin yang sama ketika mencipta kreasi gambar ilustrasi. Berikut ini dipaparkan data dari informan 006.

Kreasi gambar ilustrasi ini tidak dilakukan dengan perhitungan melainkan dengan kemunculan suasana batin dalam keadaan takut. Suasana batin ini mengalir dan langsung dituangkan dalam bentuk karya bebas yang saya beri judul "Apprehension". Munculnya rasa "Apprehension" di karya tersebut datang dari perasaan saya sendiri. Saya ingin mencurahkan perasaan saya dengan mencoba membuat kreasi gambar ilustrasi sebagai wujud ketakutan. Di dalam pikiran imajinatif saya, bentuk dari ketakutan berbadan besar seperti menakutkan dan memiliki kekuatan menghancurkan dan mengancam tatanan sosial atau moral. Ketakutan tidak memiliki wajah karena semua orang yang memiliki rasa takut, sedang menutupi perasaan ketakutan sebenarnya. Dalam bahasa Inggris sering atau bisa disebut "Fear has no face". Ketakutan tidak menggoda orang tersebut seperti anak kecil yang berlari-larian secara aktif dia hanya diam dan mengikuti orang tersebut seperti predator dengan mangsa, lalu perlahan-lahan ingin menghancurkannya. Ketakutan berwarna abu-abu kehitaman bisa diartikan

sebagai warna yang unemotional, warna hilang yang harus dihindari perhatian, memiliki rasa *gloom* dan depresi. Warna putih sebagai background digunakan untuk menumbuhkan rasa kekosongan dan ignorance. Bayangan hitam tersebut menyebar pada bagian bawah kaki orang di depannya, bayangan hitam itu merupakan pikiran-pikiran yang negative yang ingin dicemarkan ke orang tersebut. Orang kecil itu merupakan gambaran dari diri saya sendiri, kecil dan tidak berdaya. Lubang di tengah badan orang tersebut merupakan tempat batin saya, yang tadinya ada sekarang sudah hilang dan rusak tidak tahu kemana. Orang tersebut melambaikan tangannya kepada monster besar, dia tidak tau bahwa monster besar itu merupakan wujud yang jahat (CLBI 006).

Data yang diperoleh dari informan 006 menandakan penggambaran suasana batin yang dikategorikan sebagai rasa takut. Suasana batin ini mendorong pencipta karya kreasi gambar ilustrasi dengan cara mengilustrasikan dirinya sebagai gambar orang yang berukuran kecil sedangkan ketakutannya bersumber dari ilustrasi gambar orang berukuran besar sebagai monster yang menakutkan. Berbeda dengan data yang berasal dari informan-informan terdahulu, informan 007 menyampaikan fenomena yang berbeda, yaitu suasana batin yang dimasukkan ke dalam kategori optimis. Data dari informan 007 dipaparkan berikut ini.

Dalam proses kreasi membuat karya gambar ilustrasi ini, ada dua aspek yang memengaruhi saya, yaitu aspek luar dan aspek dalam. Aspek luarnya berupa kamar tertutup dan harus ada musik. Sementara aspek dalamnya berupa imajinasi dan renungan saya mengenai kondisi mental saya sendiri di masa pandemi ini. Dua aspek itulah yang menggambarkan suasana batin saya dalam mencipta gambar ilustrasi ini. Awalnya, saya ingin membuat karya yang dapat menggambarkan kondisi seorang *overthinking* yang terjebak dalam ketakutan yang diciptakan dirinya sendiri maupun keadaan orang-orang di sekitarnya. Ini bertujuan sebagai pengingat bagi saya (maupun orang lain yang melihatnya) tentang dampak buruk *overthinking*, terlebih pada masa sulit seperti ini. Pada hasil akhirnya, dapat dilihat si tokoh utama adalah satu-satunya manusia yang masih hidup di "kolam" itu, tetapi beberapa bagian tubuhnya mulai mengeluarkan darah. Suasana batin saya yang optimis ini mendorong imajinasi saya untuk menggambarkan bahwa *overthinking* di sini dapat memicu kematian seseorang melalui banyaknya darah yang keluar. Semakin takut/panik seseorang, maka semakin banyak darah yang akan keluar dan semakin kecil pula kemungkinan dia dapat bertahan. Namun, ketika dia mulai tenang dan mengontrol pikirannya, dia dapat melihat jalan keluar yang memungkinkan dia dapat menyelamatkan diri. Harapan saya dengan adanya karya ini, saya (dan penonton lainnya) dapat belajar mengontrol pikiran agar tidak terus-menerus fokus pada hal-hal negatif yang sedang terjadi dan ujung-ujungnya dapat membuat stres diri sendiri. Menurut saya, kesehatan mental tak kalah penting dari kesehatan fisik. Justru kadang ketika kita terlalu banyak berpikiran negatif, kemudian stres, dan memengaruhi kesehatan fisik kita. Lebih baik kita melakukan hal-hal yang membuat kita tenang dan senang, seperti menghabiskan waktu dengan orang-orang tersayang atau melakukan hobi (CLBI: 007).

Dari data yang dipaparkan di atas dapat diketahui bahwa informan terdorong oleh suasana batin yang termasuk kategori optimis. Suasana batin optimis ini mendorong pencipta untuk membuat kreasi gambar ilustrasi dengan unsur-unsur desain yang berbeda dari informan 001 sampai dengan 006. Hal berbeda juga ditemui pada data yang berasal dari informan 008 berikut ini.

Karya kreasi gambar ilustrasi ini semula saya ciptakan berdasarkan rasa penat dan bosan saya selama masa pandemi ini. Semula terdapat sedikit rasa kecemasan dan kekhawatiran yang berlebih mendorong saya untuk menciptakan sesuatu, namun suasana batin saya berkata lain, bahwa manusia harus optimis jika berada dalam sebuah kesulitan, dan setiap kesulitan pasti akan ditutup dengan hadirnya kemudahan. Suasana batin inilah yang mendorong saya dan yang menenangkan perasaan. Untuk itu kreasi gambar ilustrasi saya ini saya tuangkan dengan cara menggambarkan perasaan tersebut dengan ilustrasi ubur-ubur. Ini disebabkan ubur-ubur merupakan makhluk yang tenang. Pergerakan mereka sangat indah dan damai. Juga karena warna ubur-ubur memiliki warna-warna yang sangat menarik untuk digambarkan (CLBI: 008).

Penjelasan yang disampaikan oleh informan 008 ini menandakan bahwa suasana batin yang optimis mendorong penciptaan kreasi gambar ilustrasi yang menggambarkan keindahan pergerakan ubur-ubur beserta warna-warna yang indah pula. Terdapat data yang hamper sama dari informan berbeda yaitu informan 009. Data tentang suasana batin ini dipaparkan sebagai berikut.

Suasana batin yang mendorong untuk berkreasi gambar ilustrasi berjudul "Contentment" ini merupakan suasana batin yang optimis. *Contentment* dapat diartikan sebagai kepuasan. Kepuasan yang dimaksud dalam karya ini yaitu rasa puas terhadap diri sendiri yang timbul dari pandangan positif seseorang terhadap kelebihanannya, dan bukan memperhitungkan atau bahkan membenci kekurangan diri. Karya ini berkaitan dengan perasaan negatif terhadap diri sendiri serta renungan dan imajinasi mengenai konsep 'kelebihan' dan 'kekurangan' manusia. Dari sinilah kemudian saya dapat membangun suasana batin yang optimis. Masalah yang saya ambil dalam proses pembuatan kreasi gambar ilustrasi ini adalah banyaknya perasaan rendah diri atau insecure yang sering kali dialami banyak orang ketika melihat seseorang yang dianggap lebih hebat daripada dirinya sendiri. Juga sifat manusia yang suka membandingkan kelemahan seseorang dengan orang lain. Dengan adanya kreasi gambar ilustrasi ini, saya berharap pengamatnya dapat mengerti bahwa lebih baik mensyukuri kelebihan atau anugerah yang ada sehingga dapat merasakan ketenangan dan kepuasan diri, daripada terus merenungkan serta berusaha keras untuk menghilangkan kelemahan yang dimiliki (CLBI 009).

Dari data yang berasal dari informan 009 tersebut dapat diketahui bahwa pencipta kreasi gambar ilustrasi tersebut didorong oleh suasana batin yang dapat dikategorikan optimis. Suasana batin yang optimis dituangkan dalam bentuk gambar ilustrasi gadis berbaju hijau yang sedang bermain music dengan wajah tersenyum.

Kesembilan informan ini merupakan hasil analisis isi dari data bersumber hasil wawancara. Wawancara tidak hanya memberikan pernyataan-pernyataan seperti yang dipaparkan tersebut di atas. Selain itu para informan juga menyampaikan data dokumen yang dikreasikan dari suasana batin. Data dokumen tersebut dianalisis menggunakan analisis *framing*. Wujud kreasi gambar ilustrasi dijelaskan hasil penelitian berikut.

3.2. Wujud Kreasi Gambar Ilustrasi Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual

Wujud kreasi gambar ilustrasi mahasiswa Program studi Desain Komunikasi Visual yang dipaparkan ini merupakan data yang diperoleh dari dokumen. Dokumen pertama dipaparkan dalam gambar dan tabel berikut ini.

Tabel 1. Analisis *Framing*
[Sumber: Dokumentasi Penulis]

No	Responden	Analisis Data Dokumen Kreasi Gambar Ilustrasi	
		Gambar	Kategori Suasana Batin Pencipta & Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi
1	CHSD:001	 <p>“Bingung”</p>	<p>Kategori Suasana Batin Pencipta: Kebingungan Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi: Unsur desain pada kreasi gambar ilustrasi objek anak perempuan berkaca mata kelelahan di depan computer meskipun mata tampak berbinar, namun kepala bersandar di atas meja. Garis-garis lengkung dengan warna biru air laut di bawahnya menenggelamkan kakinya merupakan penggambaran suasana kebingungan menjalani perkuliahan online saat ini.</p>
2	CHSD.002	 <p>“Looked away in confusion”</p>	<p>Kategori Suasana Batin Pencipta: Kebingungan Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi: Unsur yang terdapat dalam kreasi gambar ilustrasi ini berupa seorang laki-laki terendam air dan memalingkan wajah dengan goresan cat yang kasar, tidak beraturan. Ini merupakan penggambaran suasana batin yang bingung yang tidak dapat dikendalikan. Pemilihan warna warna dengan kontras yang tinggi dan mencolok menggambarkan emosi yang tidak stabil pada perasaan bingung</p>
3	CHSD.003	 <p>“Lacuna”</p>	<p>Kategori Suasana Batin Pencipta: Perasaan Sedih, Tertekan, Takut Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi: Unsur desain pada kreasi gambar ilustrasi tersebut berupa seorang gadis berbaju hitam dengan bibir terkatup rapat sebagai tanda rasa sedih yang mendalam. Pemilihan gambar mata biru menunjukkan ia adalah gadis yang setia, namun sedang ditinggal pergi untuk selamanya oleh sosok yang sangat penting dalam hidupnya, demikian juga latar berwarna hitam sehingga menggambarkan suasana ketakutan, dan “Lacuna” berarti sesuatu yang hilang</p>

No	Responden	Analisis Data Dokumen Kreasi Gambar Ilustrasi	
		Gambar	Kategori Suasana Batin Pencipta & Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi
4	CHSD.004	 <p>“Distressed”</p>	<p>Kategori Suasana Batin Pencipta: Perasaan Sedih, Tertekan, Takut</p> <p>Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi: Unsur yang dituangkan menggambarkan seseorang yang tengah duduk meruduk di pojok, dengan minim warna terang. Bayangan gelap bercabang memiliki arti banyaknya masalah yang datang dari mana saja dan kapan saja. Garis-garis berkesan gelap menggambarkan suasana <i>gloom</i> dan depresi, ditambah warna coklat kehitaman menambah suasana seakan mencekam. Kekosongan dan kehampaan ruangan dapat dirasakan dalam karya ilustrasi tersebut.</p>
5	CHSD.005	 <p>“Retak”</p>	<p>Kategori Suasana Batin Pencipta: Perasaan Sedih, Tertekan, Takut</p> <p>Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi: Pada kreasi gambar ilustrasi terdapat perempuan dengan wajah retak dan terbelah. Kemudian, keluar beberapa kupu-kupu berwarna biru dari wajahnya yang retak. Perempuan tersebut terpejam dengan raut muka sedih dan tanpa ekspresi, menandakan bahwa ia sedang memiliki banyak masalah dan beban. Retak yang ada di wajahnya menambah kesan kuat perasaan yang dialami perempuan tersebut karena retak sendiri dapat diartikan keadaan mental yang sedang mengalami masalah. Kupu-kupu berwarna biru yang keluar berarti kebebasan yang dirindukan</p>
6	CHSD.006	 <p>“Apprehension”</p>	<p>Kategori Suasana Batin Pencipta: Perasaan Sedih, Tertekan, Takut</p> <p>Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi: Pada kreasi gambar ilustrasi ini unsur visual desain dituangkan dalam bentuk sosok berbadan besar menggambarkan sesuatu yang menakutkan namun penggambaran wajah yang tertutup warna hitam. Warna putih sebagai <i>background</i> digunakan untuk menumbuhkan rasa kekosongan dan <i>ignorance</i>. Bayangan hitam tersebut menyebar pada bagian bawah kaki orang didepannya, bayangan hitam itu merupakan pikiran-pikiran yang negative yang ingin dicemarkan ke orang tersebut. Orang kecil itu merupakan gambaran dari diri kreator, kecil dan tidak berdaya. Adapun lubang di tengah badan orang tersebut merupakan tempat hati kreator, yang tadinya ada sekarang sudah hilang. Orang kecil tersebut melambatkan tangannya kepada monster besar, dia tidak tau bahwa monster besar itu merupakan wujud yang jahat.</p>

No	Responden	Analisis Data Dokumen Kreasi Gambar Ilustrasi	
		Gambar	Kategori Suasana Batin Pencipta & Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi
7	CHSD.007	 <p>“Bloodbath”</p>	<p>Kategori Suasana Batin Pencipta: Optimis Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi: Unsur desain yang dituangkan dalam kreasi gambar ilustrasi ini dituangkan pada tokoh utama sebagai satu-satunya manusia yang masih hidup di "kolam" itu, tetapi beberapa bagian tubuhnya mulai mengeluarkan darah hingga merendamnya. Imajinasi kreator menggambarkan overthinking di sini dapat memicu kematian seseorang melalui banyaknya darah yang keluar. Semakin takut seseorang, maka semakin banyak darah yang akan keluar dan semakin kecil pula kemungkinan dia dapat bertahan. Namun, ketika dia mulai tenang dan mengontrol pikirannya, dia dapat melihat jalan keluar yang memungkinkan dia dapat menyelamatkan diri. Harapan kreator dengan adanya karya ini adalah jika orang belajar mengontrol pikiran agar tidak terus-menerus fokus pada hal-hal negatif. Lebih baik jika orang melakukan hal-hal yang membuat tenang dan senang, dan bermanfaat.</p>
8	CHSD.008	 <p>“Jellyfish’s Serenity”</p>	<p>Kategori Suasana Batin Pencipta: Optimis Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi: Unsur-unsur desain yang tertuang pada gambar ilustrasi ini diwujudkan dalam bentuk warna dan tekstur. Ada nya rasa optimis mengubah rasa cemas yang pada masa lalu pernah ada dalam perasaannya sehingga membawa kreator untuk menciptakan sesuatu yang mengubah rasa cemas menjadi optimis. Unsur desain yang disampaikan digambarkannya dalam bentuk gambar ilustrasi ubur-ubur. Hal ini karena ubur-ubur merupakan makhluk yang tenang. Pergerakan mereka sangat indah dan damai. Juga karena ubur-ubur memiliki warna-warna yang sangat menarik. Pemakaian warna-warna biru, merah, dan kuning sebagai warna-warna primer yang dituangkan di sini dapat membantu menggugah semangat untuk tetap optimis.</p>
9	CHSD.009	 <p>“Contentment”</p>	<p>Kategori Suasana Batin Pencipta: Optimis Penuangan Unsur Desain Kreasi Gambar Ilustrasi: Kreator gambar ilustrasi ini mewujudkan unsur desain berupa seorang gadis berbaju hijau sedang bermain music dengan mata yang disengaja tertutup. Ini menggambarkan makna mengunggulkan sebuah kepiawaiannya. Kepiawaian ini tercermin dari semburat warna kuning muda yang seolah-olah menyampaikan pesan betapa nyaring suara terdengar dari permainan music dengan menutup indera penglihatan itu. Selain itu, penggunaan baju berwarna hijau itu penuh makna, karena adalah warna alam dan kesuburan. Inilah yang mendorong kreator menjadi seorang yang optimis</p>

3.3. Pembahasan Hasil Penelitian

Dari data yang dipaparkan dalam hasil penelitian yang meliputi data tentang suasana batin yang mendukung proses kreasi gambar ilustrasi pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual; dan wujud kreasi gambar ilustrasi atas pengaruh suasana batin para mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual ini diperoleh dua bentuk temuan, yang pertama bahwa suasana batin yang dapat mendukung proses kreasi gambar ilustrasi pada mahasiswa dikategorikan atas tiga kategori. Tiga kategori terdiri atas suasana batin kebingungan; suasana batin sedih/tertekan/takut; dan suasana batin optimis. Temuan ini seiring sejalan dengan teori yang disampaikan oleh Ambrose, (2010) serta teori yang disampaikan Anderman, E.M., (2010). Dari kedua teori yang terdahulu itu telah dinyatakan bahwa suasana batin yang kebingungan dapat membuat seseorang menjadi pencipta (Ambrose, 2010:89). Ini disebabkan dalam keadaan kebingungan inilah seseorang secara serta merta akan mencapai titik kulminasi atas keadaannya. Pada titik teratas akan tercipta sebuah ide yang dituangkan dalam suatu bentuk daya cipta.

Jika dikaitkan dengan kreasi gambar ilustrasi teori ini merupakan teori yang tepat karena bagi mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual khususnya yang sedang menciptakan gambar ilustrasi, suasana batin kebingungan ini dapat menjadi pemicu wujud kreasi gambar ilustrasi seperti pada karya berjudul "Bingung" yang mewujudkan unsur desain berupa tokoh anak perempuan berkaca mata kelelahan di depan computer meskipun mata tampak berbinar, namun kepala bersandar di atas meja. Penggambaran ini dilengkapi dengan garis-garis lengkung dengan warna biru air laut yang di bawahnya menenggelamkan kakinya. Secara kejiwaan menunjukkan bahwa penciptanya sedang dalam suasana kebingungan menjalani perkuliahan online saat ini. Namun demikian, suasana batin kebingunagnnya inilah yang akhirnya menghasilkan karya gambar ilustrasi tersebut.

Hal yang senada juga diperoleh dari hasil karya berjudul "Looked away in confusion". Pada karya gambar ilustrasi ini unsur desain yang dituangkan berupa seorang laki-laki terendam air dan memalingkan wajah dengan goresan cat yang kasar, tidak beraturan. Ini merupakan penggambaran suasana batin bingung yang tidak dapat dikendalikan. Pemilihan warna-warna dengan kontras yang tinggi dan mencolok menggambarkan emosi yang tidak stabil. (Arnold, 2005:276) menjelaskan bahwa penggambaran emosi yang tidak stabil yang dituangkan dalam bentuk warna-warna mencolok tetapi tidak beraturan itu merupakan indikasi dari perasaan bingung.

Lebih lanjut, suasana batin sedih yang dari kreasi gambar ilustrasi berjudul "Lacuna" merupakan karya yang dituangkan dengan unsur berupa seorang gadis berbaju hitam dengan bibir terkutup rapat sebagai tanda rasa sedih yang mendalam. Pemilihan warna hitam sebagai representasi perasaan sedih sedangkan mata biru sebagai representasi yang menunjukkan ia adalah gadis yang setia. Temuan yang hampir sama pada karya berjudul "Distressed". Pada karya gambar ilustrasi ini garis-garis berkesan gelap menggambarkan suasana gloom dan mencekam.

Demikian pula pada karya berjudul “Retak” yang dituangkan melalui unsur tokoh perempuan dengan wajah retak dan terbelah serta digambarkan keluar beberapa kupu-kupu berwarna biru dari wajahnya yang retak. Retak yang ada di wajahnya menambah kesan kuat perasaan yang dialami perempuan tersebut karena retak sendiri dapat diartikan keadaan mental yang sedang mengalami masalah. Kupu-kupu berwarna biru yang keluar berarti kebebasan yang dirindukan. Ketiga kreasi gambar ilustrasi tersebut semuanya menunjukkan suasana hati yang sedih, takut, dan tertekan. Suasana batin batin pendukung yang sama juga ada pada kreasi gambar ilustrasi berjudul “Apprehension” yang menuangkan unsur visual desain dituangkan dalam bentuk bayangan hitam sebagai penggambaran pikiran-pikiran yang negatif.

Suasana batin sedih, takut, dan tertekan ini dalam dunia kerja atau dunia mahasiswa yang sedang studi kebanyakan merupakan perasaan-perasaan yang dapat menghalangi motivasi kerja dan motivasi belajar (Arnold, 2005:386). Namun demikian pada profesi-profesi tertentu, seperti bidang seni, suasana batin demikian ini dapat menghasilkan inspirasi yang tinggi sehingga dapat melahirkan kreasi. Berbeda dengan dua suasana batin yang cenderung negatif di atas, suasana batin yang bersifat positif. Suasana batin bersifat optimis di sini berupa sikap optimis. Kreasi gambar ilustrasi berjudul “Bloodbath”, “Jellyfish’s Serenity”, dan “Contentment” ketiganya diciptakan sebagai kreasi-kreasi gambar ilustrasi yang didukung oleh suasana batin optimis. Ini karena ketiga kreasi ini dituangkan melalui unsur-unsur visual desain yang dapat dimaknai sebagai suasana optimis. Dari segi warna unsur warna merah pada “Bloodbath” yang bermakna keberanian namun di luar batas, akan memicu kematian, namun ketika keberanian disertai dengan ketenangan dan pikiran terkontrol, maka kesuksesan dapat dicapai.

Kreasi gambar ilustrasi berjudul “Jellyfish’s Serenity” didominasi oleh unsur visual desain tekstur. Tekstur dituangkan dalam pilihan bentuk ubur-ubur. Ubur-ubur merupakan makhluk yang tenang. Selain itu, pergerakan ubur-ubur mengesankan keindahan dan keindahan inilah yang menggugah semangat sebagai representasi dari suasana batin optimis. Adapun pada karya kreasi gambar ilustrasi berjudul “Contentment” unsur visual desain dituangkan dalam bentuk tokoh bermain music dengan mata tertutup. Ini menggambarkan kepiawaian. Unsur warna hijau menggambarkan warna alam dan kesuburan. Warna hijau melambakang kesegaran, ketenangan, alam, natural, kesehatan. Inilah yang mendorong kreator menjadi seorang yang optimis.

Ketiga karya kreasi gambar ilustrasi didukung suasana batin optimis. Pengaruh suasana batin optimis terhadap kreasi gambar ilustrasi ini seiring sejalan dengan riset terdahulu yang dilakukan oleh Gilang, Sihombing, & Sari, (2018:41-50). Ditemukan bahwa terdapat kontribusi positif antara optimisme yang dimiliki oleh ilustrator terhadap kekuatan konteks pada ilustrasi buku. Selain hasil riset tersebut, suasana batin optimis yang mendukung kreasi gambar ilustrasi ini juga sesuai dengan riset Wulandari & Arumsari, (2017:49-58) yang juga menemukan bahwa terciptanya kreasi gambar ilustrasi diperlukan dukungan suasana batin positif dari penciptanya. Optimisme dibutuhkan

untuk menghasilkan sebuah ilustrasi yang dapat mendukung sikap optimis pula bagi penikmat karya ilustrasi.

4. KESIMPULAN

Deskripsi dan penjelasan tentang suasana batin yang mendukung proses kreasi gambar ilustrasi para mahasiswa program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret, dan wujud kreasi gambar ilustrasi atas pengaruh suasana batin sudah ditemukan dalam deskripsi dan pembahasan. Berdasarkan paparan hasil penelitian dan pembahasan dapat disimpulkan bahwa suasana batin yang mendukung proses kreasi gambar ilustrasi pada mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Sebelas Maret meliputi suasana batin kebingungan; sedih/tertekan/takut; dan optimis. Ketiga jenis suasana batin ini merupakan komponen-komponen pendukung utama bagi pencipta kreasi gambar ilustrasi. Adanya ketiga jenis suasana batin ini dapat digunakan sebagai suatu unsur pendukung bagi para pencipta gambar ilustrasi.

Wujud kreasi gambar ilustrasi atas pengaruh suasana batin mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, ada yang terpengaruh dari suasana batin kebingungan, ada yang terpengaruh suasana batin sedih/tertekan/takut, dan ada yang terpengaruh oleh suasana batin optimis. Suasana batin yang lebih dominan berdasarkan hasil penciptaan kreasi gambar ilustrasi imajinatif adalah perasaan sedih, tertekan, dan takut. Hal ini disebabkan terpengaruh oleh situasi psikologis mahasiswa penciptanya. Unsur visual desain yang dituangkan di dalam kreasi gambar ilustrasi atas pengaruh suasana batin ini direpresentasikan berupa bentuk, garis, warna, ukuran, tekstur, ruang, dan arah. Namun di antara sejumlah unsur visual desain tersebut yang dominan adalah bentuk, warna, dan tekstur. Ini karena unsur-unsur visual tersebut merupakan unsur yang paling banyak muncul dan mempengaruhi proses penciptaan kreasi gambar ilustrasi imajinatif yang diciptakan mahasiswa. Oleh karena itu, dalam kreasi penciptaan karya gambar ilustrasi, ilustrator perlu mengatur suasana batin agar karya gambar ilustrasi yang diciptakan sesuai dengan pesan yang akan disampaikan sesuai tujuan penciptaan.

DAFTAR PUSTAKA

- Ambrose, S. A. (2010). *How Learning Works: Research-Based Principles for Smart Teaching*. San Francisco: Jossey Bass.
- Anderman, E.M., dan A. L. (2010). *Classroom Motivation*. Columbus. Campbell: Pearson Education Inc.
- Arnold, J. (2005). *Work Psychology Understanding Human Behaviour in the Workplace*. Harlow: Prentice Hall Publ.
- Creswell, J. W. (2014). *Research Design Qualitative, Quantitative, and Mixed Method*. New Delhi: Sage India Pvt.
- Faragasso, J. (1980). *Mastering Drawing The Human Figure From Life, Memory, Imagination*. Arizona: North Light Publ.
- Firdaus, W., & Arjanggi, R. (2020). *Self-efficacy and career decision making difficulties in senior high school students*. *Indigenous: Jurnal Ilmiah Psikologi*, 5(2), 141–150.

- Gilang, L., Sihombing, R. M., & Sari, N. (2018). *Pengaruh Konteks pada Ilustrasi Buku Pendidikan Karakter terhadap Perilaku Disiplin Anak Usia Dini*. *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 8(1), 41–50.
- Maharsi, I. (2011). *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas* (p. 92). Yogyakarta: Penerbit Kata Buku.
- Merriam, S. B. (2009). *Qualitative Research A Guide To Design And Implementation*. San Francisco: John Wiley & Sons Inc.
- Maulina R. (2012). Proses Kreasi Seorang Desainer Grafis (Studi Kasus : Stefan Sagmeister). *Visualita*, 4(1), 66-86.
- Pradana, A. P., & Masnuna, M. (2021). *Ilustrasi Buku Ensiklopedia Burung Rangkong Di Indonesia*. *ANDHARUPA: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*, 7(01), 28–43.
- Purba, B. (2021). Seni Lukis Kontemporer : Ruang Misteri Anjani. *Jurnal Ekspresi Seni Jurnal Ilmu Pengetahuan Dan Karya Seni*, 23(1), 1–9.
- Rahmawati, A. (2014). *Pembelajaran Menggambar Ilustrasi Kartun Siswa Kelas Viii E Smp Negeri 1 Keling Kecamatan Keling Kabupaten Jepara*. *Journal of Visual Arts*, 3(1), 45–53.
- Resnick, E. (2003). *Design for Communication: Conceptual Graphic Design Basics*. New Jersey: John Wiley & Sons Inc.
- Robson, D. (2018). *This Phenomenon is Known as Cognitive Fixation, and Many Psychologists Now Consider It to be the Principle Barrier to True Creativity*. New York: Taylor & Francis, LLC.
- Samara, T. (2015). *Drawing for Graphic Design Understanding Conceptual Principles and Practical Techniques to Create Unique, Effective Design Solutions*. Beverly Hills: Rockpapare ink Publisher.
- Smith, S. T. (2011). *The User's Guide to the Human Mind Why Our Brains Make Us Unhappy, Anxious, and Neurotic and What We Can Do about It*. Oakland Avenue: New Harbinger Publications, Inc.
- Tracy, S. J. (2013). *Qualitative Research Methods*. USD: Blackwell Publishing.
- Wulandari, C. C., & Arumsari, R. Y. (2017). Perancangan Buku Ilustrasi Tembang Dolanan Jawa Tengah. *Andharupa: : Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia.*, 03(01), 49–58.
- Yin, R. K. (2003). *Qualitative Research : from start to finish*. London: The Guilford Press.