

Mahdi Nurcahyo

Dosen Tetap Program Studi Desain Interior
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

Zakia Darajat

Mahasiswa Program Studi Desain Interior
Institut Seni Indonesia Yogyakarta

ABSTRAK

Model pembelajaran yang lebih ‘membumi’ membantu masyarakat menentukan bagaimana cara bersikap dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari, hingga berkaitan dengan profesi sebagai seniman dan desainer yang memiliki empati sekaligus tanggung jawab pada diri serta alam yang telah memberi ruang kemerdekaan dalam proses berkarya. Pendidikan seni dan desain tentu dapat mengambil peran dalam hal ini yaitu melalui penguatan dan pengembangan kurikulum pendidikannya, sehingga pengetahuan seni dan desain saat ini dapat memiliki kontribusi penting dalam mengantisipasi masalah krisis lingkungan yang nantinya akan berdampak pada keberlanjutan ekosistem kultural dari sebuah ruang, site atau kawasan. Beragam fenomena sehari-hari yang ada di alam dapat digunakan sebagai pendekatan untuk mengenali sejumlah alat belajar, melatih kepekaan indrawi kita untuk sadar tidak hanya dalam belajar seni dan desain tetapi juga dalam berkehidupan.

Kata kunci: Pendidikan Desain, Estetika, Ekologi

ABSTRACT

Learning models that are more 'grounded' help people determine how to behave and act in daily life, so that it is related to the profession as artists and designers who have empathy as well as responsibility for themselves and nature which has given space for independence in the work process. Art and design education can certainly play a role in this, namely through strengthening and developing its educational curriculum, so that current art and design knowledge can have an important contribution in anticipating environmental crises which will have an impact on the sustainability of the cultural ecosystem of a space, site or area. Various everyday phenomena that exist in nature can be used as an approach to identify a number of learning tools, train our sensory sensitivity to be aware not only in learning art and design but also in life.

Keywords: Design Education, Aesthetics, Ecology

1. Pendahuluan

Pendidikan desain semakin menghadapi beragam tantangan untuk bisa adaptif menjawab transformasi peradaban. Pada tahun pertama mahasiswa seni dan desain tentu dibekali pengetahuan dasar yang sebenarnya tidak hanya keterampilan teknis tetapi juga nalar berpikir kritis yang tepat. Menurut Priyatma (2020:6) bahwa pendidikan di Indonesia telah kehilangan orientasi mendasarnya, yakni berkembangnya keberanian dan berpikir mandiri.

Dalam pendidikan desain memang semestinya pada tahun pertama diposisikan sebagai pondasi pembelajaran dan pijakan untuk bekal menuju studio perancangan karya berikutnya. Pengajar dalam kesempatan ini mendapatkan tantangan untuk memberikan pemahaman kepada mahasiswa tentang bagaimana belajar. Hal ini seringkali luput sehingga mahasiswa hanya tahu tentang apa yang dipelajari saja.

Pengetahuan tentang cara belajar menjadi poin yang ditekankan untuk mahasiswa tahun pertama. Pendidikan seharusnya bukan akumulasi informasi dari mata kuliah namun bagaimana membangun kemampuan atau kesadaran mahasiswa untuk memiliki kepekaan dan keterampilan untuk berpikir pada hal yang sederhana tetapi berdampak bagi kehidupan. Dalam kata lain bahwa kreativitas memerlukan proses ‘sadar’ saat mencipta (Nurcahyo, 2021:7). Kesadaran dari praktik desain masyarakat Nusantara dapat dirasakan lewat gairah tubuh yang saling menopang dan nalar yang saling terbuka, antara merawat nilai-nilai lokal yang telah dibangun nenek moyang dan sikap hormat terhadap alam sebagai sumber pengetahuan.

Pada era disrupsi kita dituntut untuk melakukan segala sesuatu dengan cepat sejalan dengan sistem digitalisasi di segala bidang. Kondisi kehidupan yang disarati oleh berbagai pergerakan, pergantian dan perubahan dalam satu waktu dan percepatan yang semakin tinggi. Bahkan dinamika kecepatan secara tidak sadar dapat menggiring kita ke dalam kondisi ekstasi. Dalam bahasa Piliang (2004:96) bahwa orang yang terperangkap atau tenggelam dalam ekstasi kecepatan tidak peduli lagi dengan nilai guna kecepatan. Tujuan hidupnya adalah berpacu dengan kecepatan itu sendiri. Pada kondisi seperti ini dapat disiasati dengan setidaknya menentukan jarak dan mengatur kecepatan dengan belajar

“berjalan perlahan” sehingga kita memiliki perhatian pada hal-hal kecil di sekeliling kita yang dapat menumbuhkan sensibilitas indrawi dan empati yang tinggi untuk bersikap dan bertindak secara nyata dan kontekstual.

Menilik kembali salah satu prinsip yang dianut oleh dunia pendidikan tinggi modern saat ini adalah kemerdekaan akademik (*academic freedom*) dan kemerdekaan belajar (*freedom to learn*) yang tujuan strategisnya untuk menghasilkan inovasi. Menurut Mendikbudristek Nadiem Anwar Makarim bahwa inovasi tidak bisa dilakukan tanpa ruang bergerak, inovasi menjadi sangat berkembang dalam ekosistem yang tidak dibatasi (Suteja, 2020). Hal senada sebenarnya sudah didengungkan jauh-jauh hari oleh Mangunwijaya bahwa alam memberi ruang kemerdekaan bagi manusia untuk belajar dalam perspektif keberagaman (Soemanto, 2014).

Dalam konteks pendidikan seni dan desain gagasan “merdeka belajar” dapat dibuat tahapan operasional agar tidak hanya menjadi wacana yang ‘mengawang’. Pada tahun pertama merupakan tahapan pengenalan diri dengan menyiapkan sejumlah alat belajar yaitu sistem lima indera. Tahun kedua merupakan keterkaitan diri dengan lingkungan sekitarnya. Selanjutnya pada tahun ketiga mahasiswa akan berhadapan dengan permasalahan serta dinamika yang lebih kompleks antara dirinya dengan masyarakat sekitarnya. Seni dan desain dalam lingkup pendidikan tinggi seni, dituntut untuk memberikan kontribusi bagi pemecahan masalah kehidupan manusia yang sangat kompleks.



Diagram analisis tahapan pembelajaran seni dan desain
Sumber: Analisis Nurcahyo, 2021

2. PEMBAHASAN

Daya Kreativitas sebagai Modal Dasar Pendidikan Desain

Argumen tentang apakah kreativitas dapat diterima atau dipertanggungjawabkan dalam pendidikan dapat ditelusuri kembali ke abad sembilan belas, ketika studi tentang kejeniusan manusia dan pencapaian kreatif menjadi perhatian utama (Baer & Kaufman, 2006). Pada awal abad kedua puluh, persepsi tentang sumber kreativitas perlahan bergeser dari warisan kejeniusan yang dimiliki oleh individu-individu yang sangat berbakat, ke kemampuan manusia yang beragam. Menurut pakar pendidikan, Fryer (1996:5) mempertahankan bahwa keterampilan kreatif dapat diajarkan melalui strategi tertentu: "Pelatihan dalam pemecahan masalah yang kreatif dapat memungkinkan orang untuk menjadi terampil dalam menemukan solusi terbaik dengan cepat". Aspek terampil tidak bisa dipisahkan dalam konsep pendidikan kreatif. Tidak semua anak memiliki nasib beruntung, dimana lahir dan tumbuh di tengah kelimpahan fasilitas hidup sehingga potensi kreativitas perlu ditumbuhkan. Esquivel (1995) juga menekankan peran pendidik dalam meningkatkan daya kreativitas setiap peserta didik. Dalam penelitian kontemporer, kreativitas sebagai konstruksi multi-dimensi dan perkembangan; diyakini bahwa kreativitas merupakan perubahan perkembangan dan proses seumur hidup (Craft, 2001a; Esquivel, 1995).

Kreatif saja belum cukup, perkembangan teknologi yang begitu pesat memunculkan pedagogi inovatif dalam upaya untuk mereformasi praktik sistem pendidikan tradisional. Pendidik memiliki pandangan bahwa anak-anak secara alami kreatif, terbuka akan pengalaman, dan cenderung tertarik dengan hal-hal baru, dan kualitas alami ini akan berkurang kecuali dipelihara dengan hadirnya lingkungan yang menyenangkan yang diciptakan oleh orang dewasa (Esquivel, 1995; Feldman & Benjamin, 2006). Humanistic scholars juga melihat kreativitas sebagai dorongan alami individu untuk mengembangkan, memperluas, mengekspresikan dan mengaktifkan kekuatan potensi mereka (Maslow, 1996). Di samping yang terkait kemampuan psikomotorik, menurut National Advisory Committee on Creative and Cultural Education (NACCCE), kreativitas diperhitungkan sebagai modal dasar untuk

bertahan hidup serta untuk kesuksesan di masa depan (NACCCE, 1999). Modal kreatif membentuk mental militan seorang desainer untuk tetap survive di segala kondisi dan keadaan. Pandangan itu yang oleh Csikszentmihalyi (Jackson dkk., 2006) dapat menunjukkan status kreativitas yang mengalami perubahan: "Di zaman modern, kreativitas mungkin merupakan kemewahan bagi segelintir orang, tetapi sekarang ini kreativitas adalah kebutuhan untuk semua". Pada titik ini, hubungan antara kreativitas dan pendidikan lebih dari tujuan sebelumnya yang mendorong pengembangan pribadi dan aktualisasi diri, tetapi juga membekali anak-anak dengan kecakapan dasar untuk kehidupan di masa mendatang.

Belajar Mengenal Prinsip Dasar Ekologis

Permasalahan yang diakibatkan oleh sejumlah perubahan mendasar di dunia ini harus dihadapi untuk mempersiapkan kreator di masa mendatang, yakni dengan berbagai keterampilan konseptual yang harus dimiliki sebagai *basic of knowledge* dengan tetap 'sadar' untuk bersikap harmonis dengan alam sebagai wujud *spiritual consciousness*. Krisis ekologi akan semakin parah jika kesadaran manusia membersamai alam tidak tumbuh sedini mungkin. Para seniman dan desainer harus memiliki cara berpikir sistem (*system thinking*) dengan melihat dunia dari aspek konektivitas (*connectivity*), keterhubungan (*relationships*) dan keterpaduan (*integration*). Berpikir sistem dalam optimisme Capra (2002) untuk melihat fenomena ekologis dapat tercermin pada enam prinsip ekologi yang terdiri dari: 1). Prinsip Jejaring; 2). Prinsip Daur; 3). Prinsip Energi Surya; 4). Prinsip Kemitraan; 5). Prinsip Keragaman; 6) Prinsip Keseimbangan Dinamis. Melalui berpikir sistem, desainer memiliki sudut pandang holistik dan terintegrasi (tidak parsial dalam melihat masalah), bersikap inklusif, empati dan emansipatoris dalam merancang sebuah karya.

Pendidikan desain dengan melihat alam sebagai parameter keberhasilan selama proses pembelajaran diharapkan memunculkan banyak inovasi karya kreatif yang bisa dipakai untuk menyelesaikan masalah realitas kehidupan sehingga kepekaan memahami konteks menjadi sangat penting, seperti konteks sosial budaya, dan lingkungan hingga kehidupan manusia seutuhnya.

Prinsip-prinsip ekologi menurut Fritjof Capra dalam buku *The Hidden Connections*, 2002 :

1. Jejaring (*Networks*)

Pada semua tingkatan di alam, kita dapat menemukan sistem kehidupan yang menjadi bagian (*nesting*) sistem kehidupan lain – jejaring dalam jejaring. Batas antar sistem kehidupan berkomunikasi satu sama lain dan berbagi sumber daya tanpa terhalang oleh batas-batas antar mereka.

2. Daur (*Cycles*)

Semua makhluk hidup dihidupi oleh aliran materi dan energi dari lingkungan, dan semua makhluk hidup secara kontinu menghasilkan limbah. Limbah satu spesies merupakan makanan bagi spesies lain. Materi bersiklus terus menerus di dalam jejaring kehidupan.

3. Energi Surya (*Solar Energy*)

Energi sinar matahari yang diubah menjadi energi kimia melalui proses fotosintesis oleh tetumbuhan hijau merupakan pendorong berlangsungnya daur daur ekologis.

4. Kemitraan (*Partnership*)

Pertukaran energi dan sumber daya dalam sebuah ekosistem berlangsung berkelanjutan oleh kerja sama yang kekal. Kehidupan menguasai bumi bukan dengan pertarungan tetapi melalui jalinan kerjasama, kemitraan, dan pembentukan jejaring.

5. Keanekaragaman (*Diversity*)

Ekosistem mencapai stabilitas dan ketangguhan (*resilience*) melalui kekayaan dan kompleksitas jejaring ekologis yang dimiliki. Dengan semakin tinggi keragaman yang dimilikinya maka suatu ekosistem akan semakin tangguh.

6. Keseimbangan Dinamis (*Dynamic Balance*)

Suatu ekosistem merupakan jejaring yang lentur dan fluktuatif. Kelenturan ini merupakan buah dari sejumlah lompatan umpan balik yang mempertahankan sistem dalam tetap berada pada keseimbangan dinamis.

Eksperimen karya dwimatra menggunakan bahan alam

Eksperimen karya dwimatra memanfaatkan bahan alam terdiri dari berbagai macam jenis. Pada eksperimen kali ini menggunakan daun katuk, buah bit, kayu secang, bunga telang, kunyit, dan daun jati.



Gambar 1. Daun katuk.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Daun katuk pada gambar 1 memiliki nama ilmiah *Sauropus androgynus*-(*l*) *merr*. Daun ini memiliki banyak manfaat, selain sebagai obat daun ini juga bisa digunakan sebagai pewarna alami. Daun katuk memberikan warna hijau tanpa menimbulkan residu. Daun ini mudah didapat di wilayah pedesaan. Warna hijau pada daun katuk digunakan oleh masyarakat sebagai pewarna ketan.



Gambar 2. Proses pembuatan warna dari daun katuk.

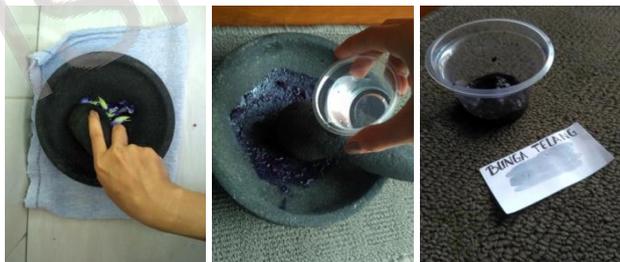
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Lihat pada gambar 2. Gambar tersebut merupakan urutan dalam pembuatan pewarna alami dari daun katuk yang menghasilkan warna hijau. yaitu, pertama daun katuk dipisahkan dengan batangnya dan ambil daunnya saja, kemudian tumbuk menggunakan cobek atau bisa menggunakan batu jika tidak ada cobek. Haluskan daun katuk hingga sedikit berair. Jika menginginkan jumlah pewarna yang banyak maka bisa ditambahkan air sedikit atau secukupnya karena akan berpengaruh pada kontras warna yang dihasilkan. Setelah daun dihaluskan dengan diberi air sedikit, kemudian peras daun katuk dan buang ampas daun katuk yang sudah tidak dibutuhkan. Sisihkan air hasil perasan yang nantinya akan digunakan untuk mewarnai bidang gambar.



Gambar 3. Bunga telang.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Bunga Telang pada gambar 3 memiliki nama ilmiah *Clitoria ternatea*. Bunga telang tidak kalah pentingnya dengan daun katuk. Bunga telang memberikan manfaat dalam bidang kesehatan. Tumbuhan ini tumbuh dengan cara merambat. Tanaman ini tumbuh menyebar di berbagai belahan dunia beriklim tropis dan subtropis di benua Asia dan Pasifik, Amerika dan Karibia, Afrika, dan Australia. Tumbuhan ini memiliki peran penting sebagai tanaman obat mulai dari akar hingga bunganya. Di Indonesia bunga telang dikeringkan kemudian diseduh dengan air panas sebagai minuman obat herbal berwarna biru.



Gambar 4. Proses pembuatan warna dari bunga telang.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Lihat pada gambar 4. Gambar tersebut merupakan urutan proses pembuatan pewarna dari bahan bunga telang. Bunga telang yang digunakan adalah bunga telang segar dari pohonnya. Langkah eksperimen pertama yaitu pisahkan bunga telang dengan tangkai bunga hijau, sehingga hanya tersisa bunga birunya saja. Kemudian langkahnya sama dengan pembuatan pewarna pada daun katuk yaitu haluskan menggunakan cobek hingga berair, kemudian

tambahkan sedikit air dan peras. Simpan air hasil perasan dan buang ampas bunga telang yang sudah tidak digunakan. Warna yang dihasilkan bunga telang ini yaitu biru muda.



Gambar 5. kunyit.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Kunyit atau biasa disebut kunir pada gambar 5 memiliki nama ilmiah *Curcuma longa L.* Kunyit adalah tanaman dari famili *Zingiberaceae*. Famili jenis ini banyak digunakan sebagai obat tradisional. Kunyit sering kita jumpai digunakan sebagai campuran bahan makanan sebagai pewarna seperti nasi kuning, gulai ayam, gorengan, dan ayam goreng. Selain sebagai bahan pewarna makanan kunyit juga sering dijumpai sebagai bentuk jamu, yaitu jamu kunyit asam yang merupakan campuran rimpang kunyit dan asam jawa serta gula merah yang biasa digunakan sebagai ramuan penghilang bau badan dan mengurangi rasa sakit menstruasi.



Gambar 6. Proses pembuatan warna dari kunyit.
Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Proses pada gambar 6 dalam pembuatan pewarna alami dari kunyit masih menggunakan konsep yang sama, yaitu dihaluskan menggunakan cobek, kemudian tambahkan air sedikit atau secukupnya, dan terakhir peras kunyit. Pisahkan

ampas kunyit dengan air hasil perasan. Gunakan air hasil perasan sebagai pewarna kuning dan buah ampas yang sudah tidak digunakan.



Gambar 7. Daun jati.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Tumbuhan jati memiliki nama ilmiah *Tectona grandis*. Jati dikenal dunia dengan nama teak. Pohon jati terkenal sebagai bahan pembuatan furniture yang kuat dan mahal khas Indonesia. Kayu yang dihasilkan oleh pohon jati bernilai tinggi dan bermutu tinggi. Dengan tinggi mencapai 50 hingga 70 m pohon jati juga memiliki daun yang lebar. Daun tersebut akan luruh ketika musim kemarau. Daun jati pada gambar 7 juga selalu digunakan sebagai bahan pewarna pada masakan khas Yogyakarta yaitu gudeg. Warna yang dihasilkan dari daun jati adalah merah bata. Daun jati memiliki kandungan beberapa senyawa pigmen terutama antosianin yang dapat digunakan sebagai pewarna alami. Pada saat ini, daun jati banyak dimanfaatkan sebagai pembungkus makanan.



Gambar 8. Proses pembuatan satu, warna dari daun jati.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Proses pembuatan warna dari daun jati melalui 2 tahap. Yang pertama dapat dilihat pada gambar 8 dimana proses yang dilakukan yaitu

tumbuk daun jati jangan sampai halus. Tumbuk hingga daun menjadi seperti pada gambar 8 sebelah kanan.



Gambar 9. Proses pembuatan 2, warna dari daun jati.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Kemudian pada proses yang kedua dapat dilihat pada gambar 9 dimana daun jati yang sudah ditumbuk setengah jalan kemudian di rebus dengan api kecil dan dengan air yang secukupnya. Aduk terus hingga pigmen warna pada daun jati keuar sempurna. Kemudian saring dan peras daun jati yang sudah dimasak. Ambil air perasan yang sudah berwarna dan buang ampas daunnya.



Gambar 10. Kayu secang.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Kayu secang yang memiliki nama ilmiah *Caesalpinia sappan linn*. Kayu secang memiliki pigmen warna merah yang disebut brazilin. Kayu secang di dalam tradisi Cina banyak digunakan sebagai pengobatan tradisional untuk mengaktifkan sirkulasi darah dan menghilangkan stasis. Secang merupakan tanaman yang telah lama tumbuh liar dan biasa digunakan sebagai tanaman pagar pembatas. Secang pada umumnya tumbuh di tempat terbuka dan memiliki ketinggian 1000 m dpl. Kayu secang juga bisa digunakan sebagai pewarna pada bahan anyaman, makanan, ataupun sebagai minuman. Kayu secang di Indonesia biasa dikenal sebagai obat TBC.



Gambar 11. Proses pembuatan warna dari kayu secang dengan metode diseduh.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021



Gambar 12. Proses pembuatan warna dari kayu secang menggunakan metode rebus.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Proses pembuatan warna dari kayu secang dapat dilakukan dengan 2 cara. Pertama, bisa dilihat pada gambar 11. Yaitu dengan metode diseduh dengan menggunakan air panas. Maka warna merah dari kayu secang langsung keluar. Namun apabila warna yang dihasilkan kurang keluar maka bisa menggunakan metode kedua yaitu dengan metode rebus seperti pada gambar 12, yaitu kayu secang direbus dengan air secukupnya maka dengan sendirinya warna merah langsung keluar dan kayu yang tadinya berwarna cerah berubah menjadi kehitaman. Warna yang dihasilkanpun lebih *pigmanted*. Kemudian sisihkan kayu secang dan ambil airnya sebagai pewarna yang akan digunakan.



Gambar 13. Proses pembuatan warna dari buah bit.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Buah bit pada gambar 13 memiliki nama latin *Beta vulgaris*. Buah bit memiliki warna merah keunguan atau biasa disebut magenta. Warna merah keunguan pada buah bit berasal dari pigmen betalain, dimana pigmen tersebut merupakan kombinasi dari pigmen ungu betacyanin dan pigmen kuning betaxanthin. Selain itu, kandungan karbohidrat, protein, dan lemak di dalam buah bit berguna bagi kesehatan.

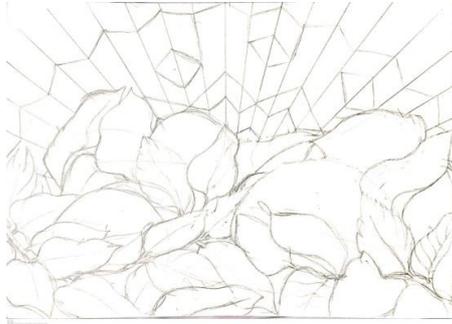


Gambar 14. Proses pembuatan warna dari buah bit.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Proses pembuatan pewarna alami dari buah bit dapat dilihat pada gambar 14, yaitu melalui tahapan, pertama kupas dan potong buah bit, kemudian blender buah bit dengan air sedikit, dan terakhir saring buah bit dan ambil airnya saja yang akan digunakan sebagai pewarna.

Proses menggambar dan pengaplikasian pewarna alami



Gambar 15. Sketsa awal.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Langkah pertama membuat sketsa awal gambar yang ingin diekspresikan. Seperti pada gambar 15 dengan menggunakan pensil.



Gambar 16. Langkah kedua.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Langkah selanjutnya pada gambar 16, kita bisa memberikan *outline* menggunakan tinta drawing pen ukuran 0.3.



Gambar 17. Proses pembuatan warna dari kunyit.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Langkah selanjutnya seperti pada gambar 17. Kita langsung mengaplikasikan pewarna alami

yang telah kita buat sebelumnya. Penmgaplikasian pewarna alami pada kertas dilakukan sebanyak 3 kali karena warna yang dihasilkan dari pewarna alami tidak begitu kontras. Den setiap memberikan warna per bagian gambar harus ditunggu hingga kering terlebih dahulu karena jika tidak ditunggu kering, ketika di tumpuk dengan warna lain maka warnanya akan beleber membasahi bagian yang bukan wilayah warnannya. Penjelasan warna yang digunakan dapat dilihat pada tabel 1.

Tabel 1. Perincian warna perbagian gambar

No.	Bagian gambar	Warna yang digunakan
1	Daun	Bunga secang, kunyit, daun katu
2	3 lingkaran	Buah bit, kayu secang, kunyit
3	Background cahaya keruangan	Bunga telang, kunyit



Gambar 18. Membuat kesan tekstur.

Sumber: Dokumentasi Penulis, 2021

Langkah yang ke-empat seperti pada gambar 18, yaitu dengan memberikan unsur tekstur pada daerah pancaran. Tekstur dilakukan dengan menggunakan warna kunyit. Pengaplikasiannya menggunakan *cotton bud* dengan cara pointilis atau titik-titik.

Implementasi prinsip estetika visual

Eksperimen karya dwimatra ini menerapkan prinsip estetika visual dalam nirmana. Pada gambar tersebut menerapkan 5 prinsip nirmana:

1) Repetisi

Repetisi atau pengulangan adalah teknik paling dasar dalam nirmana(desain elementer). Repetisi yang digunakan adalah

repetisi bentuk pada daun. Repetisi pada daun ditata secara asimetris atau acak. Daun hijau bermakna sebagai persepsi dari tumbuhan hijau sebagai paru-paru dunia. Pada bagian bagian tengah daun terdapat lingkaran berwarna merah jambu. Ini memiliki makna dalam sebuah negeri yang hijau terdapat mutiara yang bermakna kebahagiaan, kenyamanan, dan nikmat kesehatan yang sangat berharga. Semua itu bisa didapatkan melalui hal yang terdekat yaitu oksigen yang dihasilkan dari fotosintesis tanaman.

2) Pancaran

Pancaran atau *radiation* dapat digambarkan dengan tehnik memancar dari satu titik pusat atau lebih. Pada karya eksperimen dwimatra, tehnik pancaran tertuang pada gambar bagian atas berwarna biru. Pancaran pada gambar tersebut memiliki makna bahwa ketika dunia dipenuhi dengan tumbuhan hijau maka hidup masyarakat sekitar akan makmur dan bermanfaat langsung bagi masyarakat luas bahkan dunia.

3) Keruangan

Unsur keruangan adalah bagaimana gambar yang kita buat memiliki tinggi, panjang, dan lebar atau biasa disebut volume. Mengubah 3 dimensi kedalam 2 dimensi. Kunci keberhasilan membuat efek 3D ini nampak nyata adalah membuat pengaturan cahaya dan bayangan. Pada gambar, kesan keruangan terdapat pada pola pancaran. Petak petak ruang itu bermakna bahwa sebuah kenyamanan, kebahagiaan dari kehidupan yang telah diberikan tuhan selalu ada tempat untuk manusia. Dalam hal ini berarti manusia memiliki ruang di tengah kesegaran surga duniawi dari rimbunnya pepohonan.

4) Tekstur

Tekstur atau barik mengacu pada karakteristik permukaan bentuk yang dapat digambarkan sebagai halus atau kasarnya, polos atau dekoratif, matt atau

glossy, lembut atau keras. Tekstur pada nirmana dwimatra biasanya hanya berupa ilusi dan tidak benar-benar ada . contoh penerapan tekstur yaitu menggunakan tehnik dot atau titik-titik, cipratan, cap, dan sebagainya. Penerapan unsur tekstur tidak dilakukan keseluruh bagian,namun hanya pada bagian pancaran. Tekstur yang diberikan bermakna bahwa tidak semua anugerah yang diberikan tuhan berjalan dengan lancar namun selalu ada masalah yang menghadiri.

5) Pengucian

Kuncian warna memiliki tugas utama sebagai pemersatu atau jembatan penghubung antar warna yang kontras, sehingga warna yang kontras tersebut terbantu untuk memiliki unsur kesatuan dalam sebuah komposisi. Kuncian warna bisa dilakukan dengan membuat garis *outline* berwarna netral seperti hitam atau putih.

3. Kesimpulan

Model pendidikan yang ‘membumi’ membantu kita menentukan bagaimana cara bersikap dan bertindak dalam kehidupan sehari-hari, hingga berkaitan dengan profesi sebagai seniman dan desainer yang memiliki empati sekaligus tanggung jawab pada diri serta alam yang telah memberi ruang kemerdekaan dalam proses berkarya. Pendidikan desain tentu dapat mengambil peran dalam hal ini yaitu melalui penguatan yang memiliki kontribusi penting dalam mengantisipasi masalah krisis lingkungan yang nantinya akan berdampak pada keberlanjutan ekosistem kultural dari sebuah ruang, *site* atau kawasan. Melalui eksperimentasi karya dengan menggunakan bahan alam melatih kepekaan indrawi kita untuk tidak sekedar meminjam isu alam sebagai tema berkarya tetapi menjadi kesadaran dalam berkehidupan.

Kepustakaan

- Baer, J., & Kaufman, J. C. (2006). Creativity research in English-speaking countries. In J. C. Kaufman, & R. J. Sternberg (Eds.), *The international handbook of*

- creativity*. New York, NY: Cambridge University Press.
- Capra, Fritjof. (2002). *The Hidden Connections*. London: HarperCollins.
- Craft, A. (2001a). Little c creativity. In A Craft, B. Jeffrey, & M. Leibling (Eds.), *Creativity in Education*. London: Continuum.
- Esquivel, G. B. (1995). *Teacher behaviours that foster creativity*. Educational Psychology Review, 7, 185-201.
doi:10.1007/BF02212493
- Feldman, D. H., & Benjamin, A. C. (2006). *Creativity and education: An American retrospective*. Cambridge Journal of Education, 36, 319-336.
- Fryer, M. (1996). *Creative teaching and learning*. London: Paul Chapman Publishing.
- Jackson, N., Oliver, M., Shaw, M., & Wisdom, J. (Eds.) (2006). *Developing creativity in higher education: An imaginative curriculum*. London.
- Maslow, A. H. (1996). *Future visions: The unpublished papers of Abraham Maslow* (E. Hoffman, Ed.). Newbury Park, CA: Sage: Routledge.
- National Advisory Committee on Creative and Cultural Education. (1999). *All our futures: Creativity, culture & education*. Sudbury, Suffolk.
- Nurchahyo, Mahdi. (2021). *Growing the Local Consciousness of Interior Students by Observing Nature Wisdom*. The International Seminar, FKI IX.
- Piliang, Yasraf Amir. (2004). *Dunia Yang Dilipat*. Yogyakarta: Jalasutra.
- Priyatma, Johannes Eka. (2020). *Merdeka Berpikir*. Kompas, 6 Februari.
- Suteja, Jaja. (2020). *Kampus Merdeka: Merdeka Belajar*. Universitas Pasundan.

Diskusi wawancara Mahdi Nurchahyo dengan Prof. Dr. Soebakdi Soemanto, SU., Dialog Lintas Seni dan Kreativitas di PPSR UGM Yogyakarta, Januari 2014.