

**EFEKTIVITAS PEMBELAJARAN MENGGAMBAR SKETSA
PADA MAHASISWA ARSITEKTUR LANSKAP IPB**

SHOLIHIN NAFAR



**DEPARTEMEN ARSITEKTUR LANSKAP
FAKULTAS PERTANIAN
INSTITUT PERTANIAN BOGOR
BOGOR
2026**

ABSTRAK

Arsitek lanskap merupakan profesi yang memanfaatkan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni untuk menciptakan ruang terbuka hijau yang fungsional, estetik, dan berkelanjutan. Pada perkembangannya, introduksi teknologi digital hingga *Artificial Intelligence* memicu kekhawatiran arsitek lanskap akan hilangnya profesi ini di kemudian hari. Walau demikian, aspek seni dan humanis dari arsitek lanskap saat ini belum dapat tergantikan oleh teknologi tersebut. Penelitian ini dilakukan untuk mengidentifikasi efektivitas pembelajaran teknik manual menggambar sketsa sebagai bagian dari kompetensi arsitek lanskap pada mahasiswa arsitektur lanskap IPB dan dampaknya terhadap kemampuan menggambar sketsa mahasiswa. Berdasarkan hasil kuesioner dari 76 mahasiswa, observasi, dan diskusi di kelas, sebagian besar mahasiswa tidak memiliki latar belakang pendidikan seni secara formal sebelum memasuki program sarjana arsitektur lanskap IPB (81,6%), tetapi mereka memiliki minat yang tinggi terhadap pembelajaran menggambar sketsa dengan skor rata-rata 4,04 dari skala 5,00. Proses pembelajaran ini juga berkontribusi nyata pada pemahaman awal mahasiswa terhadap ruang lingkup arsitektur lanskap hingga teori-teori penting seperti pemahaman terhadap elemen penyusun lanskap, elemen desain, dan prinsip desain. Sementara dari aspek efektivitas pembelajaran, mahasiswa juga berpendapat bahwa pembelajaran menggambar sketsa efektif dalam meningkatkan kemampuan mereka dengan skor rata-rata 4,34 dari skala 5,00. Keseluruhan data ini secara langsung dapat digunakan sebagai evaluasi pembelajaran sekaligus strategi dalam meningkatkan kualitas pembelajaran menggambar sketsa pada mahasiswa arsitektur lanskap.

Kata kunci: *efektivitas pembelajaran, kompetensi arsitek lanskap, pendidikan arsitektur lanskap, sketsa arsitektural, teknik gambar sketsa*

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL	v
DAFTAR GAMBAR	v
I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	1
1.3 Tujuan Penelitian	2
1.4 Manfaat Penelitian	2
II METODE	3
2.1 Ruang Lingkup Penelitian	3
2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian	3
2.3 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data	3
III HASIL DAN PEMBAHASAN	5
3.1 Karakteristik Demografi, Tingkat Kesiapan, dan Minat Mahasiswa terhadap Menggambar Sketsa	5
3.2 Kontribusi Pembelajaran Menggambar Sketsa pada Kompetensi Arsitek Lanskap	6
3.3 Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Menggambar Sketsa	8
IV SIMPULAN DAN SARAN	10
4.1 Simpulan	10
4.2 Saran	10
DAFTAR PUSTAKA	11

DAFTAR TABEL

1	Daftar pertanyaan kuesioner penelitian	4
---	--	---

DAFTAR GAMBAR

1	Tingkat peminatan mahasiswa terhadap aktivitas menggambar sketsa	5
2	Grafik evaluasi efektivitas mata kuliah menggambar sketsa	8

I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arsitektur lanskap merupakan bidang ilmu strategis dalam merencanakan hingga mengelola ruang terbuka (*outdoor space*) secara fungsional, estetik, dan berkelanjutan. Dalam praktiknya, profesi arsitek lanskap memiliki tanggung jawab penting dalam menciptakan kondisi lingkungan binaan yang nyaman, aman, dan memperhatikan berbagai aspek, termasuk di dalamnya aspek ekologi lingkungan. Ketidapahaman terhadap fungsi ekologi, ekonomi, sosial, dan budaya pada suatu kawasan, mengakibatkan kondisi lingkungan yang tidak seimbang dan menjadi tanggung jawab moral bagi arsitek lanskap (Muljana *et al.* 2026; Widjaja *et al.* 2019). Berdasarkan kompleksitas aspek tersebut, profesi ini memerlukan kompetensi yang komprehensif dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Salah satu kompetensi yang perlu dimiliki oleh arsitek lanskap adalah kemampuan menggambar sketsa. Kemampuan sketsa secara nyata menunjukkan nilai positif pada berbagai aspek ilmu arsitektur lanskap, mulai dari pengembangan ide desain, media komunikasi visual, hingga aspek pelestarian kawasan bersejarah melalui dokumentasi visual kawasan tersebut (Kohdrata *et al.* 2025; Nurcahyo 2022; Wahyuningrum & Sudarwanto 2017). Pengembangan kemampuan tersebut secara sistematis difasilitasi oleh Departemen Arsitektur Lanskap IPB dalam kurikulum pembelajaran mahasiswa jenjang sarjana pada Mata Kuliah Menggambar Sketsa.

Walau demikian, perkembangan teknologi digital dan *Artificial Intelligence* menjadi tantangan tersendiri bagi profesi arsitek lanskap. Di satu sisi, perkembangan teknologi tersebut mampu meningkatkan efisiensi dalam proses desain dan pengambilan keputusan desain arsitektur (Fitriyanto & Zakariya 2023; Wicaksana & Putra 2023). Namun, di sisi lain aspek moralitas dan etika profesi arsitektur menjadi ancaman bagi profesi apabila tidak digunakan secara bijak dan bertanggung jawab (Gunato & Lie 2022). Perkembangan teknologi digital ini sedikit banyak memberikan pertanyaan mengenai relevansi kemampuan menggambar manual maupun sketsa pada profesi arsitek lanskap di zaman sekarang. Perlu adanya penelitian yang mengevaluasi secara spesifik keterkaitan antara kompetensi menggambar manual dan sketsa terhadap perkembangan teknologi dan kebutuhan kompetensi arsitektur lanskap saat ini. Penelitian ini menguraikan kebutuhan kompetensi tersebut pada perspektif mahasiswa arsitektur lanskap sebagai calon arsitek lanskap sehingga memberikan refleksi bagi pendidikan arsitektur lanskap saat ini dan menjadi pertimbangan dalam menentukan strategi pengembangan pendidikan arsitektur lanskap di masa mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, rumusan masalah penelitian antara lain:

1. Bagaimana minat menggambar sketsa mahasiswa arsitektur lanskap IPB?
2. Bagaimana efektivitas pembelajaran menggambar sketsa terhadap pemahaman kompetensi arsitek lanskap bagi mahasiswa arsitektur lanskap IPB?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Mengidentifikasi dan menganalisis minat menggambar sketsa mahasiswa arsitektur lanskap IPB.
2. Mengidentifikasi dan menganalisis efektivitas pembelajaran menggambar sketsa terhadap pemahaman kompetensi arsitek lanskap bagi mahasiswa arsitektur lanskap IPB.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini digunakan sebagai evaluasi terhadap pembelajaran menggambar sketsa di Departemen Arsitektur Lanskap IPB. Hasil dari penelitian ini dapat digunakan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bagi dosen pengampu, perbaikan materi ajar, metode pengajaran dosen, hingga strategi pengembangan kurikulum pendidikan arsitektur lanskap yang lebih inklusif bagi mahasiswa dengan berbagai latar belakang kemampuan.

II METODE

2.1 Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini berfokus pada evaluasi efektivitas pembelajaran menggambar sketsa secara manual (*freehand*) yang menjadi kompetensi arsitek lanskap dalam memahami ruang secara visual. Walau demikian, penelitian ini tidak membahas teknik penggambaran sketsa secara digital dikarenakan belum adanya materi sketsa digital pada Mata Kuliah Menggambar Sketsa sebagai objek penelitian. Parameter efektivitas yang diukur pada penelitian ini terbatas pada beberapa aspek. Pada aspek kognitif, pemahaman mahasiswa terhadap relevansi menggambar sketsa dan ilmu arsitektur lanskap menjadi dasar penilaian. Pada aspek psikomotorik, kemampuan mengamati elemen penyusun lanskap dan elemen desain menjadi dasar penilaian efektivitas pembelajaran. Sementara pada aspek afektif, motivasi dan minat mahasiswa menjadi dasar penilaian efektivitas pembelajaran tersebut.

2.2 Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di lingkungan Departemen Arsitektur Lanskap IPB pada mahasiswa semester 2 Program Studi Sarjana Arsitektur Lanskap IPB periode tahun ajaran 2024/2025. Data diperoleh melalui kuesioner pada rentang waktu bulan Juni hingga Juli tahun 2025. Secara spesifik, waktu pengambilan data dilaksanakan setelah pertemuan akhir Mata Kuliah Menggambar Sketsa agar hasil penelitian relevan dengan hasil pembelajaran mata kuliah tersebut. Mahasiswa dipersilakan mengisi kuesioner dari *link* Google Forms yang diberikan selama periode UAS.

2.3 Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Penelitian dilakukan melalui pendekatan kuantitatif deskriptif untuk mengukur minat mahasiswa dalam mata kuliah menggambar sketsa sekaligus mengukur efektivitas mata kuliah menggambar sketsa terhadap pemahaman mahasiswa pada keilmuan arsitektur lanskap. Sampel yang digunakan pada penelitian ini adalah mahasiswa arsitektur lanskap semester 2 IPB periode tahun ajaran 2024/2025 (Angkatan 60) dengan jumlah responden sebanyak 76 orang.

Data diperoleh melalui pengisian kuesioner *online* melalui Google Forms yang disebarakan kepada responden. Kuesioner terdiri atas empat bagian pertanyaan yakni (1) identitas reponden; (2) persepsi terhadap mata kuliah menggambar sketsa; (3) pemahaman kontekstual mahasiswa terhadap arsitektur lanskap; dan (4) pengalaman dan refleksi mahasiswa terhadap mata kuliah menggambar sketsa. Bentuk pertanyaan terdiri atas beberapa tipe, di antaranya adalah bentuk pertanyaan terbuka (*open questions*) maupun pertanyaan tertutup (*closed questions*) melalui pemilihan rentang nilai dengan Skala Likert antara nilai 1-5. Daftar pertanyaan secara spesifik dijelaskan melalui Tabel 1.

Data dianalisis secara deskriptif menggunakan frekuensi, rata-rata (*mean*), dan persentase hasil jawaban responden untuk menjabarkan hasil penelitian. Selain itu, analisis konten (*content analysis*) juga digunakan pada tipe pertanyaan terbuka agar dapat dimasukkan ke dalam beberapa kategori untuk dapat ditarik kesimpulannya.

Tabel 1 Daftar pertanyaan kuesioner penelitian

No	Daftar Pertanyaan
Bagian 1 - Identitas Responden	
1	Nama lengkap
2	Jenis kelamin
3	Asal daerah
4	Apakah Anda memiliki latar belakang pendidikan seni/gambar sebelum masuk IPB?
5	Seberapa besar minat dan/atau hobi Anda dalam menggambar? (Skala 1-5)
6	Media apa yang paling sering digunakan dalam kegiatan menggambar?
Bagian 2 - Persepsi terhadap mata kuliah menggambar sketsa	
1	Mata kuliah Menggambar Sketsa meningkatkan kemampuan saya dalam mengamati detail lanskap. (Skala 1-5)
2	Saya merasa lebih peka terhadap elemen ruang terbuka (lanskap) setelah mengikuti mata kuliah ini. (Skala 1-5)
3	Berlatih sketsa membantu saya memahami struktur dan bentuk ruang dalam arsitektur lanskap. (Skala 1-5)
4	Menurut Anda, seberapa penting mata kuliah ini diperlukan dalam mengembangkan diri sebagai arsitek lanskap. (Skala 1-5)
Bagian 3 - Pemahaman kontekstual mahasiswa terhadap arsitektur lanskap	
1	Jelaskan pengertian arsitektur lanskap menurut Anda berdasarkan hasil pembelajaran mata kuliah ini.
2	Berdasarkan pembelajaran mata kuliah ini, apakah anda tahu mengenai “Elemen Lanskap”? jika ya, sebutkan dan jelaskan. Jika tidak, cukup mengisi jawaban “Tidak”
3	Berdasarkan pembelajaran mata kuliah ini, apakah anda tahu mengenai “Elemen Desain”? jika ya, sebutkan dan jelaskan. Jika tidak, cukup mengisi jawaban “Tidak”
4	Berdasarkan pembelajaran mata kuliah ini, apakah anda tahu mengenai “Prinsip Desain”? jika ya, sebutkan dan jelaskan. Jika tidak, cukup mengisi jawaban “Tidak”
Bagian 4 - Pengalaman dan refleksi mahasiswa terhadap menggambar sketsa	
1	Bagaimana pengalaman Anda selama mengikuti mata kuliah menggambar sketsa?
2	Menurut Anda, apa aspek paling bermanfaat dari mata kuliah ini dalam memahami arsitektur lanskap?
3	Apa tantangan utama yang Anda hadapi saat mengikuti mata kuliah ini?
4	Menurut Anda, dengan kemampuan Anda saat ini, apakah metode berlatih menggambar sketsa bersama teman sejawat, membuat Anda lebih bersemangat untuk meningkatkan kualitas gambar Anda atautkah menjadi merasa kurang percaya diri karena melihat karya teman Anda yang lebih baik dari pandangan Anda? (Skala 1-5)
5	Bila membandingkan antara karya gambar Anda sebelum mengikuti mata kuliah ini dengan karya gambar setelah mata kuliah ini berakhir, Apakah Anda setuju bahwa <i>skill</i> / kemampuan menggambar Anda meningkat. (Skala 1-5)
6	Apa saran, kritik, atau harapan Anda untuk pengembangan mata kuliah ini ke depan?

III HASIL DAN PEMBAHASAN

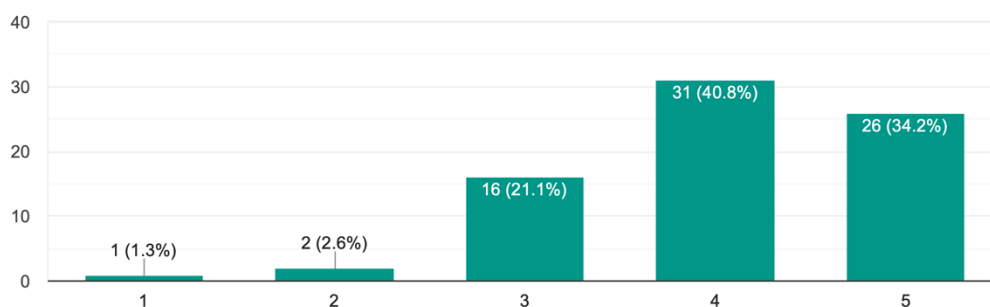
3.1 Karakteristik Demografi, Tingkat Kesiapan, dan Minat Mahasiswa terhadap Menggambar Sketsa

Berdasarkan hasil kuesioner, 50 responden (65,8%) merupakan perempuan, sementara sisanya yakni 26 responden (34,2%) adalah laki-laki. Sebagian besar mahasiswa berasal dari wilayah Jabodetabek (Jakarta, Bogor, Depok, Tangerang, dan Bekasi), kemudian kota-kota lain di Pulau Jawa seperti Bandung, Sukabumi, Kuningan, Tasikmalaya, dan Yogyakarta, serta kota-kota lain di luar Pulau Jawa, meliputi Sumatera (Medan, Pekanbaru, Palembang, Batam), Kalimantan, dan wilayah lainnya.

Dari sudut pandang latar belakang pendidikan seni pada jenjang SMA, mayoritas mengemukakan bahwa mereka tidak memiliki latar belakang ataupun kemampuan teoritis pada seni maupun menggambar sketsa dengan jumlah 81,6%. Sementara itu, 18,4% responden memiliki latar belakang pendidikan seni ataupun menggambar sketsa sebelum masuk program sarjana di IPB. Walau demikian, berdasarkan hasil kuesioner terhadap parameter minat mahasiswa dalam aktivitas menggambar, mayoritas responden menunjukkan minat yang tinggi, dengan nilai rata-rata 4,04 dari skala 5,00. Persentase paling tinggi berada pada nilai 4 (40,8%), kemudian nilai 5 (34,2%), dan nilai 3 (21,1%). Sementara itu nilai 2 dan 1 memiliki persentase kecil yakni 2,6% dan 1,3%. Grafik tingkat peminatan mahasiswa terhadap aktivitas menggambar sketsa ditunjukkan pula pada Gambar 1. Hal ini mengindikasikan bahwa adanya motivasi positif mahasiswa terhadap kompetensi menggambar sketsa pada bidang arsitektur lanskap meskipun mereka belum memiliki latar belakang pendidikan seni yang cukup pada jenjang pendidikan sebelumnya. Hal ini juga selaras dengan hasil studi Ferreira-Lopes & Fornos (2026) yang menjelaskan bahwa mata kuliah menggambar manual adalah salah satu subjek dasar dalam pendidikan arsitektur dan erat kaitannya dalam pengembangan kompetensi dasar bagi mahasiswa bidang arsitektur.

Seberapa besar minat dan/atau hobi Anda dalam aktivitas menggambar?

76 responses



Gambar 1 Tingkat peminatan mahasiswa terhadap aktivitas menggambar sketsa

Di luar dari hasil kuesioner, hasil observasi pada proses pembelajaran di kelas menunjukkan antusiasme mahasiswa dalam mempelajari mata kuliah ini juga didasari oleh urutan mata kuliah departemen yang termasuk paling awal bagi

mahasiswa. Mata kuliah dari Departemen Arsitektur Lanskap baru mereka dapatkan pada saat semester 2, menjadikan materi yang diberikan memiliki posisi strategis dalam memberikan pemahaman dasar kelimunan arsitektur lanskap. Selain itu, berdasarkan diskusi pada beberapa mahasiswa, beban tugas pada Mata Kuliah Menggambar Sketsa cenderung lebih ringan dibandingkan tugas-tugas di mata kuliah lain karena sebagian besar tugas tidak menjadi pekerjaan rumah di luar jam praktikum. Namun, di sisi lain, terdapat kesenjangan antara mahasiswa yang memiliki bakat dan basis pengetahuan menggambar sketsa yang baik dengan yang belum memiliki basis pengetahuan menggambar sketsa. Mereka cenderung kurang percaya diri dalam mengerjakan tugas ataupun merasa kehilangan motivasi karena merasa dirinya tidak memiliki bakat menggambar sketsa. Ketidakpercayaan diri tersebut dapat memberikan dampak lebih buruk karena mereka cenderung tidak proaktif dalam kegiatan belajar dan semakin jauh tertinggal dibandingkan dengan mahasiswa lain, di samping upaya yang dilakukan untuk mengejar ketertinggalan tersebut juga cukup besar (Yalçın & Ulusoy 2015).

Beberapa upaya perlu dilakukan untuk meningkatkan minat mahasiswa terhadap kompetensi menggambar sketsa, di antaranya dengan pengembangan kualitas pembelajaran maupun pengarahannya cara pandang mahasiswa terhadap menggambar sketsa. Pengembangan kualitas pembelajaran dapat dilakukan seperti memberikan contoh cara menggambar yang baik dan benar oleh dosen ataupun asisten mata kuliah. Berdasarkan diskusi dengan mahasiswa, mereka cenderung lebih mudah meniru proses menggambar apabila diajarkan secara langsung, tidak hanya menggunakan penjelasan materi. Selain itu, pengayaan materi, baik dari aspek teknik maupun gaya menggambar yang lebih beragam dapat meningkatkan kekayaan pemahaman mahasiswa terhadap berbagai teknik dan gaya gambar. Penambahan aspek gambar sketsa digital juga menjadi alternatif dalam meningkatkan minat mahasiswa dalam menggambar sketsa.

Cara pandang mahasiswa terhadap menggambar sketsa dapat diarahkan menjadi lebih positif dan inklusif terhadap berbagai latar belakang kemampuan mereka dalam menggambar. Penekanan pada luaran gambar sketsa yang berbeda dengan seni lukis murni dapat menjadi alternatif bagi mahasiswa yang merasa kurang percaya diri pada kemampuan menggambar mereka. Kegiatan menggambar sketsa dapat disampaikan sebagai media dalam komunikasi, proses desain, hingga presentasi visual kepada orang lain dan tidak selalu dituntut untuk menghasilkan gambar yang bersifat realis selama orang lain dapat memahami apa yang kita gambar. Kemampuan gambar sketsa yang baik lebih sekadar nilai tambah bagi calon arsitek lanskap dalam merekam pemikiran ke dalam media gambar dan mempermudah orang lain dalam memahami gambar tersebut.

3.2 Kontribusi Pembelajaran Menggambar Sketsa pada Kompetensi Arsitek Lanskap

Kontribusi Mata Kuliah Menggambar Sketsa dinilai melalui beberapa pertanyaan terbuka pada responden mengenai teori-teori dasar arsitektur lanskap yang sebagian besar baru akan dipelajari di semester kedepannya. Pertanyaan meliputi pengertian arsitektur lanskap, elemen penyusun lanskap, elemen desain, hingga proses desain suatu lanskap. Dengan tidak adanya materi dasar arsitektur lanskap yang dimiliki mahasiswa, identifikasi pada kontribusi mata kuliah terhadap kompetensi arsitektur lanskap semakin mudah dilakukan.

Pada aspek pengertian arsitektur lanskap, mahasiswa diminta untuk mendefinisikan arsitektur lanskap berdasarkan apa yang sudah dipelajari pada Mata Kuliah Menggambar Sketsa. Sebagian besar mahasiswa menjawab definisi arsitektur lanskap sebagai disiplin ilmu yang berfokus pada penataan area luar ruangan (*outdoor space*). Sementara itu, Sebagian kecil mahasiswa juga memberikan penjelasan yang lebih komprehensif dengan memasukkan unsur ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni yang menjadi dasar dalam merencanakan, mendesain, dan menatan ruang luar agar indah, fungsional, dan berkelanjutan.

Dari aspek elemen penyusun lanskap, mahasiswa sudah mampu menjelaskan perbedaan elemen lunak (*softscape*) maupun elemen keras (*hardscape*). Hal tersebut dikarenakan terdapat materi-materi perkuliahan yang secara spesifik menjelaskan pemahaman pada elemen penyusun lanskap. Mahasiswa dilatih untuk menggambarkan berbagai elemen penyusun lanskap, mulai dari pohon, semak, *ground cover*, *water feature*, batu, perkerasan, hingga bangunan pendukung pada beberapa tugas. Mahasiswa juga memahami adanya pembagian elemen lanskap apabila ditinjau dari asal terbentuknya, yakni elemen lanskap alami maupun elemen lanskap buatan.

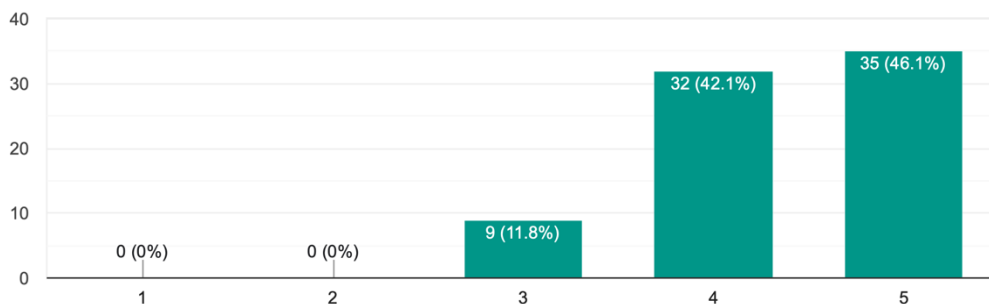
Pada aspek elemen desain lanskap, sebagian mahasiswa memahami bahwa elemen seperti garis, bentuk, tekstur, warna, ruang, titik, dan bidang merupakan elemen desain yang penting dalam lanskap. Elemen-elemen tersebut muncul pada berbagai hal saat mereka menggambar sketsa, seperti bangunan, vegetasi (*softscape*), perkerasan, maupun *water feature*. Pemahaman ini selaras dengan teori elemen desain lanskap yang diajarkan pada semester berikutnya. Beberapa elemen diajarkan pada mata kuliah ini sebagai ilmu dasar dalam menggambar sketsa. Namun, mahasiswa dapat melihat relevansi materi tersebut dengan elemen desain lanskap secara teori. Walau demikian, terdapat pula sebagian mahasiswa yang tidak mengetahui elemen desain lanskap. Pengayaan materi serta penjelasan verbal oleh dosen dapat menjadi alternatif solusi dalam meningkatkan pemahaman elemen desain pada kelompok mahasiswa tersebut.

Pada aspek prinsip desain lanskap, mahasiswa memahaminya sebagai pedoman atau aturan dasar untuk menyusun elemen-elemen visual agar tercipta komposisi lanskap yang harmonis, estetis, dan memiliki keterpaduan. Beberapa kata kunci yang diperoleh antar lain keseimbangan (*balance*), proporsi, kesatuan (*unity*), dan kontras merupakan prinsip yang paling sering disebutkan oleh mahasiswa sebagai aspek penting dalam mendesain suatu lanskap. Beberapa mahasiswa juga mengidentifikasi irama dan komposisi menjadi bagian dari prinsip desain lanskap. Namun, sebagian dari mahasiswa juga tidak dapat menjawab apa yang menjadi prinsip dalam desain lanskap. Hal tersebut wajar dikarenakan belum adanya teori yang dijelaskan secara eksplisit mengenai prinsip desain lanskap pada mata kuliah ini. Walau demikian, secara tidak langsung, poin pertanyaan ini menjawab bahwa pemahaman prinsip desain lanskap yang baik sudah didapatkan kepada mahasiswa meskipun tidak melalui penjelasan teori baku di perkuliahan.

3.3 Efektivitas Pembelajaran Mata Kuliah Menggambar Sketsa

Berdasarkan hasil kuesioner, efektivitas pembelajaran menggambar sketsa mendapatkan rata-rata nilai 4,34 dari skala 5,00 dan termasuk dalam kategori baik. Mayoritas mahasiswa (46,1%) berpendapat bahwa mereka sangat setuju bahwa Mata Kuliah Menggambar Sketsa memberikan manfaat nyata dalam meningkatkan kemampuan gambar mereka pada akhir perkuliahan dibandingkan awal perkuliahan. Sementara itu, 42,1% berpendapat setuju terhadap efektivitas mata kuliah tersebut. Kemudian di posisi terakhir, yakni 11,8% responden memilih pilihan sedang pada aspek efektivitas Mata Kuliah Menggambar Sketsa. Apabila dikorelasikan dengan data latar belakang pendidikan seni dan minat mahasiswa dalam mengikuti Mata Kuliah Menggambar Sketsa, kelompok ini merupakan mahasiswa yang cenderung menghadapi hambatan teknis maupun non-teknis seperti ketidakpercayaan diri dalam kegiatan menggambar sketsa. Oleh karena itu, dosen dapat mencermati kelompok tersebut dengan memotivasi serta memberikan bimbingan lebih besar dibandingkan responden pada kelompok setuju dan sangat setuju. Secara grafis, hasil efektivitas tersebut dapat dilihat pada Gambar 2.

Bila membandingkan antara karya gambar Anda sebelum mengikuti mata kuliah ini dengan karya gambar setelah mata kuliah ini berakhir, Apakah...hwa skill/ kemampuan menggambar Anda meningkat
76 responses



Gambar 2 Grafik evaluasi efektivitas mata kuliah menggambar sketsa

Ditinjau dari aspek kebermanfaatannya, mahasiswa mengungkapkan bahwa mata kuliah ini memberikan beberapa manfaat baik pada kompetensi menggambar sketsa itu sendiri maupun kompetensi lain yang berkaitan dengan profesi arsitek lanskap. Mereka berpendapat bahwa terjadi peningkatan keterampilan teknis menggambar dibandingkan sebelum mengikuti mata kuliah menggambar sketsa. Mereka juga mengemukakan bahwa kegiatan sketsa di lapangan (*live sketching*) membantu mereka dalam meningkatkan kepekaan visual dan kemampuan pengamatan pada elemen-elemen lanskap, seperti vegetasi, fitur alam, perkerasan, dan *water feature*. Kegiatan menggambar sketsa juga membantu mahasiswa dalam memahami teori dasar arsitektur lanskap, termasuk prinsip desain lanskap yakni keseimbangan (*balance*), proporsi, serta cara mendesain lanskap yang harmonis antara manusia dan alam.

Di sisi lain mahasiswa juga menghadapi beberapa tantangan dalam mengikuti mata kuliah menggambar sketsa ini. Mahasiswa memiliki kendala utama dari aspek manajemen waktu karena terbatasnya durasi pengerjaan selama praktikum, sehingga sebagian dari mereka sulit menyelesaikan ataupun menyempurnakan hasil

gambar sketsa mereka secara maksimal. Keterampilan teknis juga menjadi kendala bagi mahasiswa yang merasa kurang memiliki dasar kemampuan menggambar ataupun saat menggunakan media gambar yang berbeda dari yang biasa mereka gunakan. Selain itu, rasa kurang percaya diri juga memberikan andil cukup besar bagi sebagian mahasiswa. Mahasiswa cenderung membandingkan hasil karya mereka dengan temannya dibandingkan progress hasil karya mereka dari pertemuan awal hingga akhir kuliah. Sebagian lain juga perlu melakukan adaptasi terhadap kebiasaan menggambar yang dituntut cepat dan spontan di lapang, yang secara kondisi tidak selalu kondusif dalam menyelesaikan tugas mereka.

IV SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa minat mahasiswa arsitektur lanskap IPB menunjukkan nilai positif dengan skor rata-rata 4,04 dari skala 5,00, meskipun sebagian besar mahasiswa (81,6%) tidak memiliki latar belakang pendidikan seni maupun menggambar sebelum memasuki program sarjana arsitektur lanskap IPB. Hal ini menunjukkan bahwa adanya motivasi positif mahasiswa terhadap kompetensi menggambar sketsa pada bidang arsitektur lanskap.

Dari aspek efektivitas pembelajaran, mahasiswa setuju bahwa pembelajaran menggambar sketsa efektif dalam meningkatkan kemampuan menggambar mereka dengan skor rata-rata 4,34 dari skala 5,00. Posisi mata kuliah di semester 2 ini juga bermanfaat dalam membangun pemahaman dasar kompetensi arsitektur lanskap yang ditandai dengan kesesuaian jawaban sebagian besar mahasiswa dengan teori-teori fundamental arsitektur lanskap. Walau demikian, adanya kesenjangan kemampuan menggambar sketsa pada mahasiswa menjadikan kelompok yang kurang percaya diri dalam kemampuan menggambar perlu diberikan perhatian khusus. Mulai dari peningkatan kualitas pembelajaran hingga pemberian pemahaman terhadap esensi mata kuliah menggambar sketsa.

4.2 Saran

Penelitian lanjutan diperlukan untuk memberikan pemahaman yang lebih jelas terhadap. Penyempurnaan analisis data melalui analisis statistik inferensia maupun uji validitas dan reliabilitas dapat dilakukan agar mendapatkan hasil yang lebih akurat. Selain itu, pertimbangan variabel-variabel lain seperti tingkat peminatan terhadap media gambar tertentu dan minat terhadap sketsa digital juga dapat diteliti lebih lanjut untuk melihat potensi pengembangan teknik menggambar sketsa di masa mendatang.

DAFTAR PUSTAKA

- Ferreira-Lopes P, Fornos RA. 2026. Innovation for learning in the architecture degree: an experience in drawing 1. *EGE Revista de Expresión Gráfica en la Edificación*, (24).
- Fitriyanto DA, Zakariya AF. 2023. Evolusi Peran Arsitek di Era Artificial Intelligence dan Teknologi Berbasis Data. *Jurnal Arsitektur TERRACOTTA*, 5(1), 23-29.
- Gunato V, Lie S. 2022. AI Terhadap Arsitektur: Moralitas dalam penggunaan AI dalam Arsitektur. *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humaniora*, 1(01).
- Kohdrata N, Afandi MYA, Dharmadiatmika IMA. 2025. Komunikasi visual arsitektur lanskap: studi kasus animasi desain ruang terbuka hijau Kampus Sudirman Universitas Udayana. *Jurnal Arsitektur Lansekap*, 168-177.
- Muljana M, Hesty RS, Violetta FR, Pandani, AA, Hardi RA. 2026. Pengantar Kebijakan dalam. Penerbit KBM.
- Nurchahyo M. 2022. Kajian peran sketsa dalam proses kreatif dan pendidikan desain (Kasus pengalaman belajar desain di era digital). *LINTAS RUANG: Jurnal Pengetahuan dan Perancangan Desain Interior*, 10(2), 86-97.
- Wahyuningrum SH, Sudarwanto B. 2017. Peran Gambar Sketsa Arsitektur untuk Menggali Karakter Disain Bangunan dalam Kerangka Pengembangan Pelestarian Kawasan (Studi Kasus: Kawasan Kota Lama Semarang). *MODUL*.(17), 1.
- Wicaksana GBA, Putra IBGP. 2023. Implementasi Pengguna Artificial Inteligent (Ai) Pada Platform Midjourney Dalam Iterasi Arsitektur. *Jurnal Ganec Swara Vol*, 17(3).
- Widjaja H, Febriani R, Ramadhanty BD. 2019. Keikutsertaan Arsitek Lanskap dalam Pembangunan Perkotaan (Kasus: Kota Jakarta). *Prosiding Seminar Nasional Pembangunan Wilayah dan Kota Berkelanjutan*.
- Yalçın MA, Ulusoy M. 2015. Personal and professional attitudes of architecture students. *Procedia-Social and Behavioral Sciences*, 174, 1820-1828.