

PERANCANGAN VIDEO DOKUMENTER PENCIPTAAN GAMBAR SUREALISME KOMBINASI TEKNIK ARSIR MANUAL DAN DIGITAL PAINTING SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Wahyu Abdullah Maskur¹, Asy Syams Elya Ahmad²

¹Program Studi Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: wahyu.19047@mhs.unesa.ac.id

²Program Studi Seni Rupa Murni S1, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya
email: asyahmad@unesa.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk merancang video dokumenter penciptaan gambar surealisme yang menggabungkan teknik arsir manual dan digital painting sebagai media pembelajaran seni rupa. Latar belakang penelitian didasari oleh minimnya konten pembelajaran yang mengintegrasikan kedua teknik tersebut, padahal kebutuhan akan pendekatan berbasis teknologi dalam proses berkarya semakin meningkat.

Metode yang digunakan adalah *Design Thinking* dengan lima tahapan: *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi, kemudian dianalisis melalui reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil validasi oleh ahli materi dan media menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 88%. Video menampilkan narasi karya, proses penciptaan, sumber inspirasi, serta refleksi seniman. Uji coba pada 21 responden menunjukkan bahwa video efektif memantik semangat berkesenian (95,2%), dipahami dalam proses berkarya (100%), memperluas wawasan seni lukis (100%), menarik dan menggugah keingintahuan lebih lanjut (95,2%), serta meningkatkan kepercayaan diri dalam berkarya (100%).

Berdasarkan validasi dan uji coba pada 21 responden, video dokumenter ini dinyatakan layak sebagai referensi dan media pembelajaran dalam eksplorasi seni rupa kontemporer berbasis kombinasi teknik manual dan digital.

Kata kunci: ilustrasi, surealisme, digital, *painting*, arsir

Abstract

This study aims to design a documentary video of the creation of surrealist images that combines manual hatching techniques and digital painting as a medium for learning fine arts. The background of the study is based on the lack of learning content that integrates both techniques, even though the need for a technology-based approach in the creative process is increasing.

The method used is Design Thinking with five stages: empathize, define, ideate, prototype, and testing. Data were collected through observation, interviews, and documentation, then analyzed through data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results of validation by material and media experts showed a feasibility level of 88%. The video displays the narrative of the work, the creation process, sources of inspiration, and the artist's reflection. Trials on 21 respondents showed that the video was effective in igniting artistic enthusiasm (95.2%), understood in the creative process (100%), broadening the horizons of painting (100%), interesting and arousing further curiosity (95.2%), and increasing self-confidence in creating (100%).

Based on validation and trials on 21 respondents, this documentary video was declared worthy as a reference and learning media in exploring contemporary fine arts based on a combination of manual and digital techniques.

Keywords: illustration, surrealism, digital, painting, shading

PENDAHULUAN

Pasca pandemi COVID-19, sistem pendidikan di Indonesia mengalami perkembangan yang signifikan. Salah satu perubahan utama adalah penerapan pola pembelajaran daring yang memanfaatkan platform digital sebagai ruang belajar baru. Untuk menyesuaikan dengan pola pembelajaran tersebut, pendidik dituntut menciptakan konten media pembelajaran yang relevan.

Platform digital yang mudah diakses melalui berbagai perangkat gawai memberikan peluang bagi pendidik, sekaligus seniman, untuk menghadirkan ruang belajar baru dalam bentuk konten digital. Konten pembelajaran digital ini bertujuan agar masyarakat dapat belajar secara mandiri melalui materi yang disajikan secara singkat, padat, dan jelas. Dengan demikian, platform digital berperan penting dalam memperluas akses pendidikan.

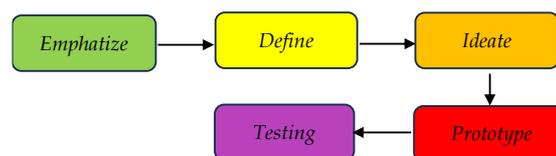
Berdasarkan proses buah pemikiran, peneliti meyakini dengan perancangan video dokumenter yang mengkombinasikan teknik arsir manual dan digital painting pada materi gambar surrealisme mampu menjadi konten media pembelajaran digital yang dapat menginspirasi serta membangkitkan rasa semangat untuk berkarya untuk mengembangkan kreativitas dalam berkarya seni rupa melalui berbagai media serta mengeksplorasi media berkarya metode manual dan metode digital.

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan dan mendeskripsikan konsep, prosedur, respon dari hasil video dokumenter terhadap penonton video dokumenter di *platform Youtube*.

Dikuatkan dengan peneliti terdahulu yaitu penelitian dari Arvennia Eka Palma Cristy, Martin Setyawan dan Birmanti Setia Utami (2024). Universitas Kristen Satya Wacana yang berjudul “Perancangan Video Dokumenter Sebagai Media Informasi Batik Tulis Bakaran”. Penelitian ini berlatar belakang tentang kurangnya media informasi kepada masyarakat untuk mengenalkan motif batik tulis bakaran. Karena kurangnya media informasi yang menarik membuat peneliti merancang video yang bertujuan sebagai sumber media informasi yang menjelaskan sejarah, ciri khas, motif hingga keunikan dari batik tulis bakaran. Metode yang digunakan pada penelitian ini adalah metode campuran (Mixing Method)..

Relevansi penelitian ini terletak pada pemanfaatan video dokumenter. Kemudian terdapat penelitian dari Nishita Isthi Iswara (2022) Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret Surakarta dari program studi Pendidikan Seni Rupa yang berjudul “Perancangan Media Video Tutorial Menggambar Karikatur dengan Aplikasi IbisPaint X dalam Pembelajaran Ilustrasi Secara Daring pada Kelas XI MIPA di SMA Negeri 2 Surakarta”. Hasil dari penelitian yang dilakukan berupa produk video tutorial yang dapat diakses melalui platform Youtube digunakan dalam proses belajar secara daring sehingga siswa mendapat kemudahan pada saat pembelajaran di rumah dan dapat dilihat dimanapun dan kapanpun. Relevansi penelitian ini terletak pada pemanfaatan konten edukatif yang dipublikasikan pada platform Youtube. Penelitian ketiga oleh M. Erwan Pragas Sakti (2024) dari Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Perancangan Video *Motion Graphic* Untuk Mengenalkan Tokoh Seni Lukis Indonesia”. Hasil dari penelitian tersebut yaitu berupa perancangan video motion graphic untuk pengenalan tokoh – tokoh seni lukis Indonesia. Persamaan dalam penelitian ini yaitu pada aspek metode yang dipakai dalam penelitian yaitu menggunakan *Design Thinking*.

METODE PENELITIAN (PERANCANGAN)



Gambar 1. Alur *Design Thinking*
(Sumber: Desain Wahyu, 2025)

Berdasarkan pendapat Kelley & Brown (2018) Metode *Design Thinking* adalah metode penelitian yang digunakan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat dengan menggabungkan teknologi dan lainnya untuk mencapai keberhasilan suatu bisnis yang didalamnya terdapat tahap *empathize* dan *define*, selanjutnya tahap *ideate*, *prototype*, dan *testing*.. Dua kriteria tahapan yang harus peneliti rancang, yaitu tahap *empathize* dan *define*. Tahap pertama yaitu melihat gejala awal yaitu minim ditemukan yang menggunakan kombinasi teknik arsir pensil dan digital, baik dalam praktik berkarya maupun

media pembelajaran. Tinjauan atas fenomena ini dilaksanakan pada bulan Januari hingga Desember 2024.

Berdasarkan penelusuran konten yang berisi dokumentasi proses berkarya melalui eksplorasi media manual dan digital yang dikombinasikan secara menyatu sangat sedikit. Salah satu cara yang efektif untuk mewujudkan hal ini adalah peneliti merancang video dokumenter yang mengkombinasikan teknik arsir manual dan digital painting dengan tujuan supaya menjadi konten pembelajaran yang menginspirasi masyarakat untuk bereksplorasi dengan media-media yang baru.

Tahap berikutnya ialah define yaitu merupakan tahapan penetapan rumusan masalah. Minim konten pembelajaran berupa video dokumenter yang menarasikan secara jelas proses konseptual hingga teknis dalam menciptakan karya dengan kombinasi arsir manual dan digital painting sehingga dirumuskan bagaimana konsep dan prosedur penciptaan video dokumenter yang inspiratif dan edukatif ?

Rumusan ini memandu perancangan dengan menekankan pada aspek edukatif (pembelajaran teknik), naratif (alur cerita visual), dan estetis (gaya surealis)

Pada saat menciptakan ide dan proses pembuatan video dokumenter. Dua kriteria tahapan yang harus peneliti rancang, yaitu tahap *ideate* dan *prototype*. Dalam tahapan ini peneliti membuat skenario yang terdapat pada video dokumenter. prosesnya meliputi pembuatan narasi atau *teks artist statement*.

Setelah menyusun narasi dilanjutkan dengan proses pengambilan *footage* untuk digunakan sebagai unsur utama dan pendukung *audio visual*. Catatan kategorisasi dari beberapa proses *footage* pada *audio visual* yang akan ditampilkan dalam video dokumenter. Disajikan dalam beberapa sub pengambilan gambar.



Gambar 2. Wawancara perupa
(Sumber: Dokumentasi Wahyu 2025)

Tabel 1. Daftar Latar *Footage Scene* Video Dokumenter

No.	Kategori	tempat
1.	Wawancara seniman	Gedung T3, Universitas Negeri Surabaya, Lidah Wetan
2.	Monumen Jayandaru	Alun-alun Sidoarjo
3.	Mahasiswa Seni Rupa	Rektorat Universitas Negeri Surabaya, Lidah Wetan dan Icon Mall Gresik
4.	Berkarya di studio	Kedung Sugo, Prambon, Sidoarjo
5.	Berkarya di cafe	Rooster cafe & eatery Sidoarjo
6.	Suasana alam	Gunung Penanggungan, Welirang dan pantai selatan Malang
7.	Seniman membaca dan menulis	Kedung Sugo, Prambon, Sidoarjo dan Rooster cafe & eatery Sidoarjo
8.	<i>Printing</i> kanvas	Cito Mall, Waru, Sidoarjo
9.	Review karya	Gedung T3, Universitas Negeri Surabaya, Lidah Wetan

Langkah seterusnya yaitu merancang dan menyatukan audio visual, adegan atau elemen penting di saat membuat proyek video

dokumenter. Proses pengambilan footage dilakukan secara spontan sehingga lebih mengalir dan disesuaikan dengan kondisi sebenarnya. Penelitian ini tidak terpaku pada storyboard karena menggunakan model wawancara pada proses pengambilan footage.

Pada *scene opening* menyajikan profil singkat seniman meliputi nama, asal, tempat dan tahun lahir, dilanjutkan dengan awal masuk di dunia seni rupa.



Gambar 3. Scene Opening

(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Pada *Scene Artist Inspired*, seniman menyajikan inspirasi seniman yang berasal dari media, kontemplasi, isu-isu sosial hingga buku yang dibaca seniman.



Gambar 4. Scene Artist Inspired

(Sumber: Dokumentasi Soiful, 2024)

Pada *Scene Artist Process*, seniman menyajikan proses berkarya seniman yang dimulai dengan sketsa, arsir gambar, *finishing* gambar, dokumentasi digital, digital *painting* dan *printing*



Gambar 5. Scene Artist Proses

(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Sajian *Scene Artist Statement* yaitu menyajikan narasi yang sering dibicarakan pada karya yaitu isu-isu sosial dan pengalaman pribadi dilanjutkan ketika seniman lagi membangun narasi dan tujuan karya.



Gambar 6. Scene Artist Statement

(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Scene Closing seniman menyampaikan kesan yaitu harapan dari video dokumenter dan pesan untuk penonton.



Gambar 7. Scene Closing

(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Video dirancang menggunakan *software Capcut* dengan cara menggabungkan beberapa *footage* sesuai urutan *scene* dengan menggunakan

iPhone 11. Sebelumnya, footage dan voice over yang diambil menggunakan perangkat kamera *iPhone 11*. Aplikasi gambar digital menggunakan *Procreate* dan *ibisPaint X*. Proses editing dilakukan per *scene* sebagai berikut:

Import local hasil pengambilan *footage* sesuai kebutuhan yang diperlukan alur *scene* di aplikasi *Capcut*.



Gambar 8. *Import Local*

(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

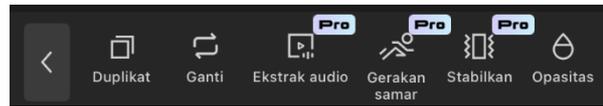
Proses menyatukan seluruh *footage* dan menganalisa sesuai dengan kebutuhan narasi tiap *scene*. Penempatan *footage* diseleksi kemudian diurutkan dan dipangkas. Dilakukan beberapa pengeditan pencahayaan dan kecemerlangan pada *footage*.



Gambar 9. Menyatukan *Footage*

(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

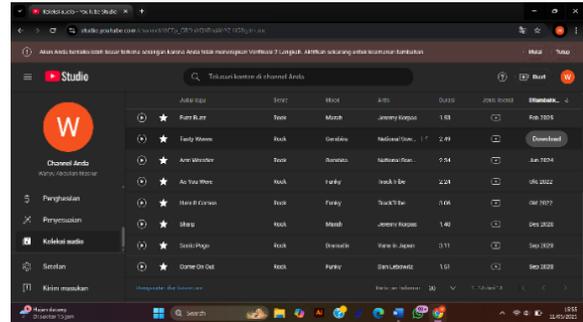
Proses penyusunan audio dalam video dokumenter diambil pada saat pengambilan *footage* wawancara kemudian diekstraksi menggunakan fitur ekstrak audio di *Capcut* untuk dijadikan *voice over*.



Gambar 10. *Icon Ekstrak Audio*

(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

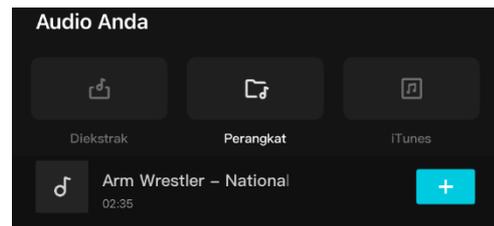
Backsound yang akan digunakan pada video dokumenter peneliti download pada laman Youtube Studio.



Gambar 11. *Backsound*

(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

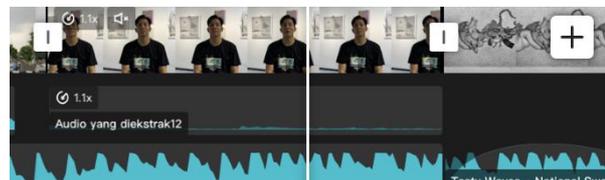
Dilanjutkan dengan import backsound yang telah didownload pada laman Youtube Studio.



Gambar 12. *Import Backsound*

(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Langkah selanjutnya penyesuaian audio dan backsound dengan menyelaraskan volume voice over dan backsound dengan pengaturan volume 100% pada voice over dan 80% backsound dan kombinasi voice over dan backsound dengan pengaturan volume 100% pada voice over dan 5% pada backsound.

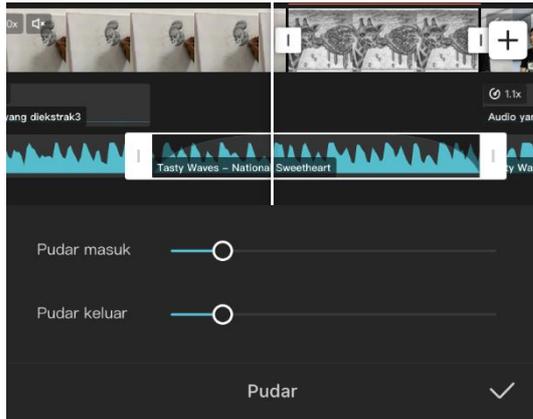


Gambar 13. Menyatukan *Backsound dan Audio*

(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

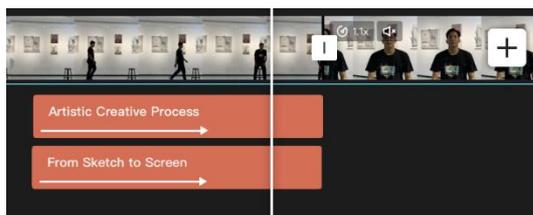
“Perancangan Video Dokumenter Gambar Penciptaan Suralisme Kombinasi Teknik Arsir Manual dan Digital Painting sebagai Media Pembelajaran”

Untuk memperhalus transisi audio backsound dan voice over peneliti melakukan editing dengan memberi fade in dan fade out pada potongan audio.



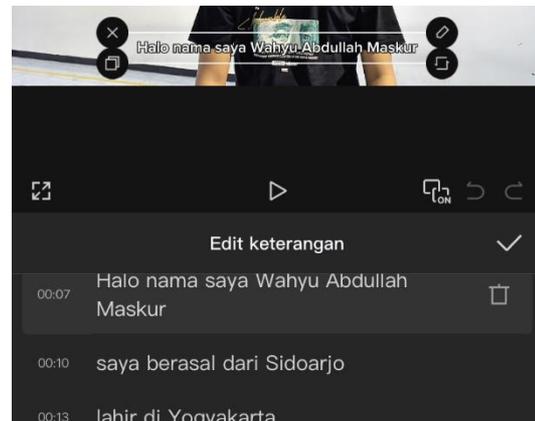
Gambar 14. *Fade In dan Fade Out Audio*
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Proses penambahan teks pada video dokumenter pada bagian opening, pertanyaan, narasi dan closing. Pada bagian opening peneliti menggunakan font Lexend Mega pada kalimat “Artistic Creative Process” dan font relax pada kalimat “FROM SKETCH TO SCREEN” dengan menggunakan animasi masuk tersentak ke depan pada cuplikan pertanyaan peneliti juga menggunakan font hypercrack dengan menggunakan animasi Tipe 2 di Capcut.



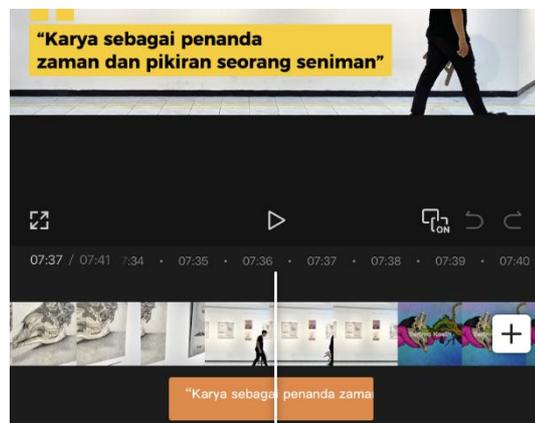
Gambar 15. *Teks Opening*
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Selanjutnya adalah proses pemberian subtitle pada narasi video dokumenter, subtitle menggunakan font Default.



Gambar 16. *Teks Keterangan*
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Diakhir video peneliti menampilkan quotes yang ditampilkan menggunakan font Thinker dengan animasi Goyangan di Capcut.



Gambar 16. *Teks Quotes*
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Setelah semua rapi tahap terakhir adalah proses export video dokumenter. Export video menghasilkan durasi akhir video 7 menit 18 detik dengan resolusi 1080P.



Gambar 17. *Export Video*

(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Validasi dilakukan oleh validator ahli materi dan media, yaitu Pungki Siregar, S.Pd., M.A. sebagai validator ahli media, sementara Winarno, S.Sn., M.Sn. sebagai validator ahli materi. Keduanya tersebut merupakan dosen aktif di Prodi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Surabaya. Peneliti telah berdiskusi dengan validator ahli dan menunjukkan hasil perancangan video dokumenter disertai dengan lembar instrumen validasi untuk menilai kualitas dari pengolahan diksi, desain maupun materi. Berikut merupakan hasil pengisian angket validasi oleh validator ahli.

1) Validasi ahli m

Nama : Pungki Siregar, S.Pd., M.A.

NIP: 202403003

Jabatan: Dosen Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Lembaga: Universitas Negeri Surabaya

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Materi

No	Butir	S	S	C	K	T
		S	S	C	K	T
1	Kualitas suara narator terdengar dengan jelas	√				
2	Kualitas gambar atau video sudah terlihat dengan jelas	√				
3	Kualitas pencahayaan sudah sesuai		√			
4	Kualitas gambar objek sudah detail dan jelas		√			
5	Kualitas materi yang disampaikan sudah jelas	√				
6	Kualitas transisi video sudah baik		√			
7	Kejelasan dan kelengkapan informasi yang disampaikan dengan Bahasa atau kalimat mudah dipahami	√				
8	Kualitas editing video sudah baik		√			
9	Durasi video tidak terlalu lama sehingga tidak membosankan		√			
Jumlah		4	5			

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = jumlah skor penilaian

n = jumlah skor maksimal

$$f = 4 \times 5 + 5 \times 4 = 40$$

$$n = 9 \times 5 = 45 \quad P = \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$P = 0,88 \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Jumlah persentase 88%

Berdasarkan Tabel Indikator kelayakan materi video dokumenter di atas jumlah persentase 88% termasuk dalam kategori sangat sesuai atau sangat layak untuk dilanjutkan menjadi video dokumenter.

2) Validasi Ahli Media

Nama: Kartika Herlina C S, S.Pd., M.Pd.

NIP: 199502192024062001

Jabatan: Dosen Prodi Pendidikan Seni Rupa

Lembaga: Universitas Negeri Surabaya

Tabel 3. Hasil Validasi Ahli Media

No	Butir	S	S	C	K	T
		S	S	C	K	T
1.	Mudah untuk diaplikasikan	√				
2.	Media yang digunakan menarik	√				
3.	Alat dan bahan yang tidak menyulitkan		√			
4.	Penyampaian proses karya baik		√			
5.	Penyampaian narasi penciptaan karya baik		√			
6.	Gambar ilustrasi sudah sesuai dan menarik		√			
7.	Tahapan dalam berkarya sudah sesuai dan jelas		√			
8.	Gambar yang dihasilkan menarik dan sesuai untuk pembelajaran	√				
9.	Hasil karya ilustrasi surrealisme menarik untuk dijadikan referensi	√				
	Jumlah	4	5			

$$P = \frac{f}{n} \times 100\%$$

Keterangan:

P = persentase

f = jumlah skor penilaian

n = jumlah skor maksimal

$$f = 4 \times 5 + 5 \times 4 = 40$$

$$n = 9 \times 5 = 45 \quad P = \frac{40}{45} \times 100\%$$

$$P = 0,88 \times 100\%$$

$$P = 88\%$$

Jumlah persentase 88%

Berdasarkan Tabel Indikator kelayakan media video dokumenter di atas jumlah persentase 84% termasuk dalam kategori sangat sesuai atau sangat layak untuk menjadi sebuah video dokumenter.

Berdasarkan hasil validasi oleh validator materi dan media terdapat beberapa masukan sebagai berikut.

- penyempurnaan peta konsep dan proses pengarsipan digital
- penyempurnaan berupa *setting quotes* dan *subtitle*.

Setelah mendapatkan masukan dari validator, tahap berikutnya yaitu memperbaiki dan menambah aksesoris-aksesoris yang dimaksud supaya mencapai kualitas terbaik.

KERANGKA TEORITIK

Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses penyampaian informasi dari pendidik kepada peserta didik untuk menciptakan efektivitas pembelajaran. Media ini mampu mengaktifkan pancaindra siswa dan memperjelas pemahaman melalui visual, audio, dan interaksi. Salah satu bentuk media pembelajaran yang potensial adalah video dokumenter. Video dokumenter menyajikan fakta dan peristiwa secara nyata melalui pendekatan visual dan auditori, sehingga mampu membangun pengalaman belajar yang mendalam dan kontekstual. Dalam konteks pembelajaran seni rupa, media ini dapat digunakan untuk mendokumentasikan proses kreatif, memperlihatkan teknik, serta menyampaikan gagasan visual dengan cara yang menarik dan mudah dipahami.

Salah satu materi yang dapat diangkat dalam video dokumenter adalah penciptaan karya ilustrasi beraliran surrealisme. Surrealisme sebagai gaya visual menampilkan objek-objek khayal dan fantasi yang berasal dari alam mimpi dan bawah sadar, namun tetap memiliki referensi pada dunia nyata. Dalam proses pembuatannya, teknik arsir menjadi dasar untuk membangun dimensi, bayangan, dan tekstur dalam gambar. Teknik ini mencakup berbagai bentuk seperti arsir sejajar, silang, kontur, titik, hingga coretan bebas. Seiring perkembangan teknologi, teknik arsir dapat dikombinasikan dengan digital painting yang menggunakan aplikasi seperti *Ibis Paint X* dan *Procreate*. Penggabungan teknik manual dan digital memberikan fleksibilitas serta efisiensi dalam proses berkarya.

Dalam kerangka pembelajaran, proses ini relevan dengan teori belajar kognitif yang menekankan pembentukan pemahaman melalui pengolahan informasi secara aktif, serta teori belajar multimedia yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih efektif jika melibatkan saluran visual dan auditori secara simultan. Oleh karena itu, penggunaan video dokumenter dalam pembelajaran penciptaan gambar surrealisme

dengan kombinasi teknik arsir dan digital painting merupakan pendekatan strategis yang mendukung pencapaian tujuan pembelajaran secara optimal.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Menganalisis dan Merumuskan Konsep

- a. Emphatize
pada tahap ini peneliti melihat gejala awal yaitu minim ditemukan yang menggunakan kombinasi teknik arsir pensil dan digital, baik dalam praktik berkarya maupun media pembelajaran
- b. Define
Tahap berikutnya ialah *define* yang merupakan penetapan konsep video dokumenter yang mengkombinasikan teknik arsir manual dan digital painting dengan tujuan sebagai konten pembelajaran.

2. Menciptakan Ide dan Proses Pembuatan

- a. Ideate
Untuk selanjutnya memasuki tahap *ideate* yaitu tahapan sebelum produksi dilakukan. Dalam tahapan ini peneliti membuat skenario yang terdapat pada video dokumenter. prosesnya meliputi pembuatan narasi atau *teks artist statement*.

Tabel 4. Teks Artist Statement

TEKS ARTIST STATEMENT
<p>Scene pertama : Menampilkan profil seniman dan latar belakang kekaryaan.</p> <p>Halo nama saya Wahyu Abdullah Maskur, saya berasal dari Sidoarjo, Lahir di Yogyakarta tepatnya tahun 1999.</p> <p>Saya memulai di dunia seni rupa tepatnya di tahun 2019 ketika saya memasuki bangku perkuliahan. Jadi, awal saya masuk seni rupa karena hobi</p>

<p>saya menggambar kebetulan juga ada <i>support</i> dari orang tua dengan menyarankan saya di perkuliahan seni rupa.</p> <p>Pada kekaryaan saya, saya memainkan media pensil dan kertas yaitu media yang sangat sederhana sehingga saya mudah untuk membawa kemana pun dan dimana saja.</p> <p>Saya biasa menggambar pada tempat-tempat yang sekiranya santai seperti di warung kopi, di tempat tempat liburan, pegunungan dan alam itu tentunya sangat mengalir inspirasi sehingga saya bisa menuangkan ide-ide kreatif saya.</p>

<p>Scene kedua : memaparkan sumber inspirasi dalam berkarya seniman</p> <p>Melalui media-media tersebut saya terinspirasi berkarya itu melalui hal-hal sederhana dan apa yang disekitar itu bisa menjadi sebuah karya.</p> <p>Melalui kontemplasi dan isu-isu sosial yang ada disekitar maupun pengalaman-pengalaman pribadi bai itu sedih, senang, marah itu saya torehkan diatas kanvas.</p> <p>Saya banyak mendapat inspirasi dari buku-buku yang saya baca biasanya, yaitu tentang filsafat, tentang kesenian dan tentang self improvement.</p>
--

<p>Scene ketiga memaparkan proses berkarya seniman</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Pertama saya membuat sketsa dan konsep di kertas, sambil membaca atau mendengarkan konten yang berkaitan dengan karya. 2. Kemudian saya lanjut menggambar diatas kanvas, diatas kanvas saya berusaha membuat arsiran dengan goresan-goresan yang berulang dan berputar dengan teknik arsir <i>scribble</i>.

3. Dengan menggunakan pensil mekanik saya menggoreskan detail-detail di setiap objek dan *background*, terkadang juga saya menulis kata maupun kalimat di kanvas yang ditimpa dengan goresan-goresan saya.
4. Setelah selesai karya saya *finishing* dengan menggunakan *fixative* agar goresan saya tidak kabur kemudian cat ulang pada bagian yang steril.
5. Selanjutnya ambil dokumentasi digital menggunakan kamera yang mumpuni, sehingga dapat menangkap goresan-goresan kecil pada karya saya.
6. Setelah tahap dokumentasi digital selesai, import gambar atau foto di aplikasi gambar digital kemudian saya proses dengan teknik digital painting di layer baru yang selanjutnya akan di kombinasikan dengan gambar teknik arsir dengan penyatuan layer multiply
7. Setelah itu export dan lanjut pada proses printing diatas kanvas dengan menggunakan printer UV khusus kanvas

Scene keempat memaparkan proses proses membangun narasi pada karya

Pada kekaryaannya saya, saya sering membicarakan isu-isu sosial ataupun pengalaman-pengalaman pribadi yang tentunya saya anggap sebagai momentum. Membangun narasi itu pada sebuah proses melalui goresan-goresan yang saya torehkan di kanvas timbul buah-buah pikir saya tentang narasi apa yang akan saya bangun dengan gambar saya ? hal itu memakan waktu yang cukup lama sehingga syaa berpikir dan mengingatnya melalui kanvas, diatas kanvas saya menuliskan beberapa kalimat yang

memantik pemikiran saya, untuk mengingat apa yang terjadi pada saat itu, karena karya sebagai penanda zaman atau penanda pikiran seorang seniman.

Scene kelima memaparkan pesan dan harapan seniman terhadap video dokumenter

Video ini saya buat terutama untuk inspirasi bagi diri saya sendiri ketika saya lagi down dalam berkarya dan belajar mengarsipkan sebuah karya dan pengarsipan buah pikir saya terhadap karya-karya saya.

Semoga video ini dapat menginspirasi banyak orang tentunya bagi seniman-seniman muda seperti saya untuk belajar lagi mengarsipkan sebuah karya dan mengeksplorasi media dalam berkarya.

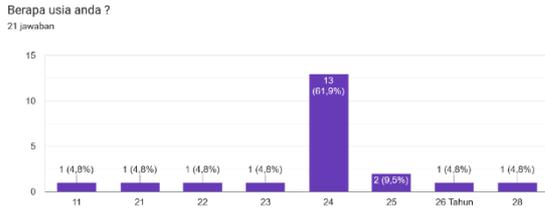
b. Prototype

Proses berkarya menjadi bagian penting dalam proses pembuatan video dokumenter. Rekaman video dokumenter ini menampilkan biografi singkat dan latar belakang kekaryaannya hingga proses kreatif seniman dalam berkarya. video dokumenter dirancang menggunakan perangkat lunak CapCut, dengan durasi akhir selama 7 menit 18 detik. Proses penyuntingan mencakup penggabungan elemen footage, audio, dan teks naratif.

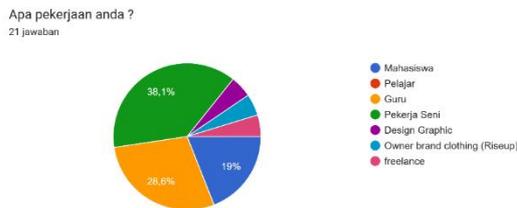
3. Mengetahui Respon dan Hasil Rancangan

a. Testing

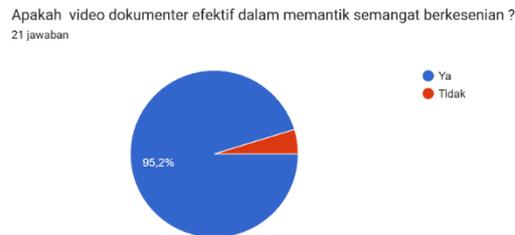
Uji coba video dokumenter mendapatkan hasil tanggapan 21 responden dari 54 penonton video di platform Youtube dengan mengisi *Googleform* pada tanggal 22 Mei 2025 pada pukul 21.00 WIB kemudian peneliti melakukan pengumpulan pada tanggal 23 Mei 2025 pada pukul 21.00 WIB dengan hasil tanggapan responden sebagai berikut:



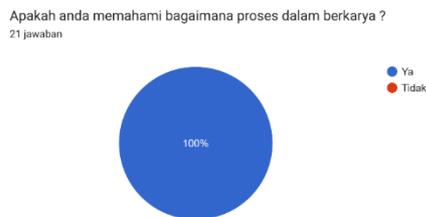
Gambar 18. Usia Responden
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)



Gambar 19. Pekerjaan Responden
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)



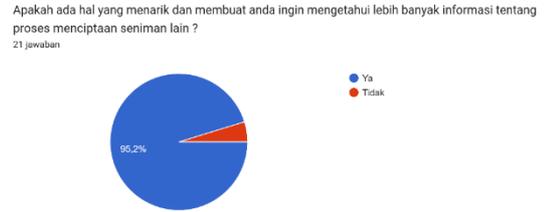
Gambar 20. Pertanyaan 1
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)



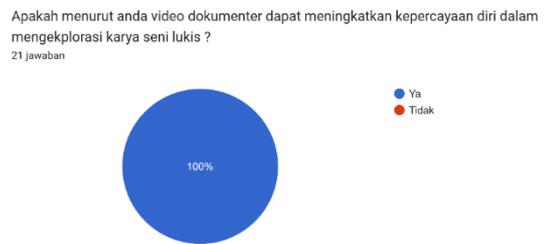
Gambar 22. Pertanyaan 2
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)



Gambar 22. Pertanyaan 3
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)



Gambar 23. Pertanyaan 4
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)



Gambar 24. Pertanyaan 5
(Sumber: Dokumentasi Wahyu, 2025)

Hasil dari pertanyaan responden di atas menunjukkan:

- 1) video dokumenter 95,2% efektif dalam memantik semangat responden berkesenian.
- 2) video dokumenter 100% dipahami responden dalam proses berkarya seniman.
- 3) video dokumenter 100% mampu memperluas wawasan responden dalam berkarya seni lukis.
- 4) video dokumenter 95,2% menarik dan membuat responden ingin mengetahui lebih banyak informasi tentang proses penciptaan seniman lain.
- 5) video dokumenter 100% dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam mengeksplorasi karya seni lukis responden.

Data dari jawaban responden diatas dapat disimpulkan bahwa video dokumenter efektif dalam memantik semangat berkesenian dan mudah dipahami proses berkarya seniman. Video dokumenter mampu memperluas wawasan dalam berkarya sehingga menimbulkan keinginan untuk mengetahui lebih banyak informasi tentang proses penciptaan

seniman lain dan dapat meningkatkan kepercayaan diri dalam mengeksplorasi karya seni lukis.

SIMPULAN DAN SARAN

Penelitian ini bertujuan merancang video dokumenter sebagai media pembelajaran yang menampilkan proses penciptaan gambar surrealisme dengan kombinasi teknik arsir manual dan digital painting. Latar belakang penelitian didasarkan pada kurangnya media edukatif yang mengulas teknik tersebut secara visual dan komunikatif..

Proses perancangan menggunakan pendekatan Design Thinking yang meliputi tahapan *empathize*, *define*, *ideate*, *prototype*, dan *testing*. Hasil observasi menunjukkan bahwa konten video yang menggabungkan teknik manual dan digital masih jarang ditemukan, khususnya dalam konteks seni ilustrasi surrealisme. *Prototype* video berdurasi 7 menit 18 detik dikembangkan menggunakan perangkat lunak *CapCut*, memuat lima bagian utama: profil seniman, sumber inspirasi, proses penciptaan, pembangunan narasi visual, dan pesan dari seniman. Hasil validasi oleh ahli media dan materi menyatakan video layak digunakan, dan uji coba terhadap pengguna menunjukkan bahwa media ini relevan serta mampu meningkatkan motivasi belajar. Dengan demikian, video dokumenter ini tidak hanya efektif dalam menyampaikan proses kreatif secara estetis dan terstruktur, tetapi juga memperluas alternatif media pembelajaran seni berbasis digital.

Penelitian ini merekomendasikan pengembangan media dokumenter interaktif dalam bentuk serial atau aplikasi, serta integrasi pendekatan psikopedagogis untuk mengukur pengaruhnya terhadap aspek kognitif dan afektif. Bagi pendidik, media ini dapat dimanfaatkan sebagai sarana pembelajaran alternatif yang

kontekstual dan menarik. Selain itu, video ini diharapkan mendorong seniman muda untuk terdorong mendokumentasikan proses berkarya sebagai arsip kreatif dan portofolio digital yang mendukung eksistensi profesional di bidang seni.

REFERENSI

- Akbar, S. (2013). *Instrumen perangkat pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Cheppy, R. (2007). *Pedoman pengembangan media video*. Jakarta: P3AI UPI.
- <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppms/>
- Deka, A. (2012). *Digital painting & desain karakter dengan Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Andi.
- Kelley, T., & Brown, D. (2018). *Creative confidence: Unleashing the creative potential within us all*. New York: Crown Business.
- Lambert, J. (2013). *Digital storytelling: Capturing lives, creating community* (4th ed.). New York: Routledge.
- Mayer, R. E. (2001). *Multimedia learning*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Nichols, B. (2017). *Introduction to documentary* (3rd ed.). Indiana: Indiana University Press.
- Piaget, J. (1952). *The origins of intelligence in children*. New York: International Universities Press.
- Riyana, C. (2007). *Pedoman pengembangan media video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Rohidi, T. R. (1984). *Seni dalam proses pendidikan*. Jakarta: P3G.
- Soedarso, S. (1990). *Dasar-dasar gambar bentuk*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sugiyono. (2010). *Metode penelitian pendidikan: Pendekatan kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kombinasi (mix methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Surayya, M. (2012). *Penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar*. Jakarta: Prenada Media.