

**“PROSES AWAL” PAMERAN TUGAS AKHIR
SENI RUPA UNDIKMA**

Oleh:

Lalu Aswandi Mahroni G.
Program Studi Seni Rupa UNDIKMA

Abstrak: Proses awal menjadi konsep pemikiran pelaksanaan pameran untuk mengetahui kemampuan titik awal kemandirian mahasiswa dalam menempuh kegiatan pameran di luar institusi perguruan tinggi. Pameran akan menjadi pembelajaran terbaik guna mengevaluasi hasil dari pelaksanaan perkuliahan selama ini. Pameran ini merupakan agenda tahunan yang akan terus dilaksanakan oleh program studi seni rupa yang dilakukan secara kondisional dengan pertimbangan waktu dan tempat. Pameran karya tugas akhir mahasiswa dengan konsep partisipasi mahasiswa tingkat lain menjadi penyemarak kegiatan, keseluruhan karya menampilkan karya seni lukis, seni patung, seni grafis, sketsa, dan karya fotografi dan dilaksanakan dari tanggal 6 sampai dengan 13 Desember 2021 di Fakultas Budaya, Manajemen, dan Bisnis Undikma.

Kata Kunci : Pameran Tugas Akhir

PENDAHULUAN

Selama kurang lebih 3 (tiga) tahun, mahasiswa Program Studi Seni Rupa mengenyam dunia pendidikan melalui kegiatan akademik yang dilalui melalui proses kreatif baik itu secara teori maupun praktik. Jika dilihat dari sistem perkuliahan diploma, kurikulum yang mengacu pada penerapan praktik tentu akan menuntut kerja masing-masing individu dalam hal ini mahasiswa, dituntut dalam menyeimbangkan aspek keakademikan tersebut. Proses awal dalam memasuki dunia pendidikan tidak semudah membayangkan hasil akhir dengan potret kebesaran toga pada waktu wisuda dan proses setelah melewati masa kesarjanaan. Dalam tahapan akademik, mahasiswa sebagian besar masih dalam tahap penentuan jati diri. Seberapa banyak mahasiswa yang kemudian sadar akan jati diri tersebut? Inilah yang menjadi persoalan. Kesadaran akan pentingnya waktu dengan kegiatan berkesenian selama menjalani perkuliahan, seberapa banyak karya yang berhasil dibingkai, serta sejauh mana perubahan-perubahan dan tahapan yang dilalui dari semester awal sampai akhir.

Proses menilai pada masing-masing individu pada dasarnya sangatlah mudah, semudah mengalihkan pandangannya dalam melihat sesuatu, tetapi dalam prosesnya apakah mata tersebut disadarkan untuk menoleh atau mengalihkan pandangan pada hal yang lainnya. Mahasiswa dengan kemampuan fisik dan proses mentalnya dipacu dengan seberapa mampukah itu semua diejawantahkan dalam kegiatan berkesenian. Hal ini akan menjadi bukti bahwa mahasiswa seni rupa mampu memberikan dampak terhadap dunia berkesenian terlepas dari hasil akhir. Mahasiswa dengan segala kemandiriannya mampu mencapai itu semua jika kesadaran berproses tertanam pada diri masing-masing. Mahasiswa seni rupa harus mampu menunjukkan diri bahwa mereka terlahir untuk menjadi pembeda dalam segala bentuk keahlian dan

kematangan dalam berpikir yang diekspresikan dalam bentuk karya seni.

Karya seni yang baik terlahir dari proses kemandirian yang tulus. Begitupun dengan proses-proses selama ini yang diberikan dalam bentuk tugas-tugas dalam perkuliahan. Karya seni yang dihasilkan adalah ungkapan jiwa yang kreatif, bukan sekedar objek melainkan sebuah hasil renungan mendalam mengenai segala sesuatu yang ada (A.D. Pirous: 14). Begitupun dengan proses yang dilalui selama ini. Proses kematangan berpikir akan melahirkan kreatifitas yang dipicu dari kesadaran untuk mengedapankan proses yang tiada henti. Proses awal memutuskan diri menjadi mahasiswa seni rupa adalah proses untuk menjerumuskan diri menjadi pribadi kreatif, kreatif dalam berpikir, kreatif dalam menghasilkan karya seni. Kreatifitas dalam bentuk karya seni tidak berakhir sampai disitu, dibutuhkan kreatifitas berpameran dalam membangun komunikasi yang baik terhadap konsep dan perwujudan karya. Membangun komunikasi dengan publik menjadi proses yang ditunggu dalam karya seni.

Proses berpameran seharusnya diyakini sebagai pembelajaran terbesar, evaluasi yang kita dapatkan bersumber dari publik yang memiliki kemampuan beragam terkait hasil akhir karya seni. Kita akan melihat setiap individu berbicara karya seni yang dilihat dalam ruang pamer. Evaluasi inilah yang melahirkan kematangan mental dari proses perwujudan. Kemampuan dasar estetika akan menghasilkan pengalaman estetik yang akan mengawali semua proses ini.

Kreatifitas masing-masing individu menjadi dasar kegiatan pameran seni. Untuk tahap pembelajaran dibutuhkan kreasi dan inovasi karya melalui kegiatan berpameran, karena kreatifitas tidak hanya meliputi kemampuan dasar dalam berkarya, tetapi lebih dari itu rasionalitas kreativitas merupakan jati diri dan

identitas setiap individu. Karya seni menjadi aspek sebuah keberadaan, keberadaan tentang sebuah konsep, ide, dan pelaku karya seni lainnya (Soedarso Sp.: 129). Selanjutnya nilai bentuk dalam karya tersebut merupakan cerminan dari kwalitas kepandaian dan kreatifitas dalam memvisualkan ide atau gagasannya. Melalui kreatifitas atau eksplorasi karya melalui pameran menjadi nilai nyata untuk tahap selanjutnya dalam memahami setiap perkembangan seni yang selalu berubah disetiap zaman. Hal ini tentu harus disadari bahwa minat serta kebutuhan manusia akan karya seni akan terus berkembang seiring perkembangan zaman dan dibutuhkan kreatifitas dalam berkesenian yang *up to date* untuk masa depan yang lebih baik.

PEMBAHASAN

Pameran “proses awal” yang diselenggarakan oleh mahasiswa tingkat akhir Program Studi Seni Rupa Universitas Pendidikan Mandalika sejatinya merupakan kegiatan tahunan setiap mahasiswa yang akan menyelesaikan studinya. Hal ini menjadi penggerak mahasiswa di awal tingkat untuk ikut berpartisipasi dalam kegiatan pameran lainnya. Konsep pameran tugas akhir ini sekaligus melibatkan keseluruhan mahasiswa lainnya yang tidak sedang dalam Tugas Akhir untuk menyemarakkan kegiatan pameran. Pameran ini diikuti oleh mahasiswa yang sekaligus akan menjalani sidang tugas akhir yaitu, Hendra Irawan, Lalu Ahmad Furqan, Baiq Isnaini, Yuyun Sudarti, dan Nurhayati. Adapun mahasiswa tugas akhir akan menampilkan karya minimal 8 (delapan) karya yang menjadi standar kegiatan pameran tugas akhir.

Karya seni hasil karya tugas akhir menjadi evaluasi akhir di tingkat akademik untuk proses berikutnya di luar akademik. Hasil-hasil karya seni yang dihasilkan seperti karya Hendra Irawan dengan kemampuan melukis potret menampilkan figur lansia dalam keseluruhan karyanya, Lalu Ahmad Furqan menampilkan karya patung yang terinspirasi dari permainan-permainan tradisional, Baiq Isnaini dengan karya grafis memaksimalkan hasil karya fotografi, Yuyun Sudarti menampilkan karya fotografi dengan tema kegiatan daerah, dan Nurhayati dalam karya-karya patung figur kartun. Dari keseluruhan karya masing-masing karya tugas akhir memiliki keseragaman yang unik. Pameran pula akan dimeriahkan dengan hasil-hasil karya mahasiswa seni rupa lainnya melalui berbagai karya sketsa, lukisan, dan kara seni lainnya. Pameran akan akan diselenggarakan di Gedung Pratama Fakultas Budaya dan Manajemen, Universitas Pendidikan Mandalika mulai tanggal 6 sampai dengan 13 Desember 2021 bertempat di lantai dasar Gedung Pratama. Karya seni yang dipamerkan mencapai lebih dari 50 (lima puluh) karya dan diikuti juga

melalui partisipasi mahasiswa yang sedang menempuh perkuliahan tingkat awal dan menengah.

Keseluruhan karya melalui konsep pameran “proses awal” merupakan titik dasar dimulainya kemandirian mahasiswa dalam mengedepankan praktik di luar tugas. Berikut karya-karya tugas akhir dan karya partisipasi mahasiswa lainnya dalam pameran “proses awal”.



Karya: Hendra Irawan



Karya: Hendra Irawan

Karya Hendra Irawan mengangkat tema lukis potret tentang potret lansia melalui kecendrungan teknik realis. Karya keseluruhan merupakan potret yang didapatkan dari sekitar tempat seorang Hendra tinggal, melalui keinginan untuk membuat karya tersebut sebagai di masa mendatang.

Berikut karya Lalu Ahmad Furqan dengan tema permainan tradisional mengangkat karya seni patung dalam tugas akhirnya. Karya-karya tersebut diilhami dari permainan tradisional saat ini yang dikalahkan dengan kecendrungan anak-anak pada alat gawai,

atau media *handphone*. Sekumpulan anak-anak tidak lagi terlihat banyak berkumpul pada tanah lapang untuk bermain permainan tradisional tetapi berada di dalam ruang bersama dengan media yang sama bermain *game online*. Berikut karya-karya Lalu Ahmad Furqan seperti bentuk permainan *Selodor*, *Peresean*, main *Benteng*, dan tarik tambang.



Karya Patung: Lalu Ahmad Furqan “Peresean”



Karya Patung: Lalu Ahmad Furqan “Selodor”

Karya Baiq Isnaini menerapkan penggunaan digital printing yang merupakan pengembangan seni grafis dengan mengangkat tema yang berkaitan dengan kebiasaan anak dengan media gawaiya saat ini. Anak-anak terbiasa dengan melihat layar *handphone* dan lebih fokus pada gawai tersebut daripada aspek sosial lainnya terhadap perkembangan anak seusianya. Hal inilah yang menjadi perhatian Baiq Isnaini dalam mengangkat tema tersebut.



Karya Digital Printing Baiq isnaini
“Hanya Aku dan Gadgetku saja”

Nurhayati menampilkan karya seni patung dengan media campuran baik itu dari pemanfaatan barang bekas yang kemudian dipoles dengan berbagai media lainnya seperti kertas, kain, dan pecahan-pecahan pigmen keramik untuk diterapkan pada karya patungnya. Mengangkat tema bentuk-bentuk figur film kartun anak-anak dalam menampilkan karya patungnya. Seperti pada karya berikut.



Karya Patung Nurhayati “Capek dulu donk”

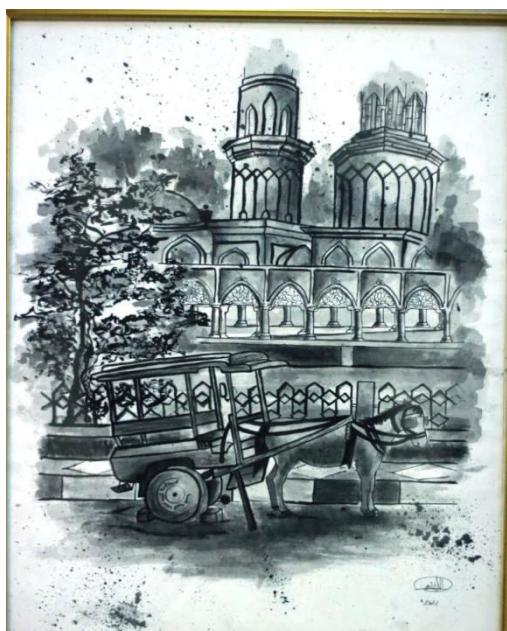
Berikut karya peserta partisipan yang juga mahasiswa program studi seni rupa di tingkat awal dan tengah, menampilkan karya seni lukis, sketsa, dan kaligrafi islam. Seperti karya Fikri Hidayatullah dan Arbi Al Maida dengan seni lukisnya, Nirmala Insani dengan karya sketsanya, dan Fitria Galbi dengan karya kaligrafi hiasan mushap.



Karya lukis Fikri Hidayatullah



Karya lukis Arbi Al Maida "Merpati dan Gagak"



Karya Sketsa Nirmala Insani



Karya Fitria Galbi "Hiasan Mushaf"

DAFTAR PUSTAKA

A.D. Pirous, *Melukis itu Menulis*, Bandung: ITB, 2003

Soedarso Sp., *Trilogi Seni: Penciptaan, Estetika, dan Kegunaan Seni*, Yogyakarta: BP ISI Yogyakarta, 2006