

“NIRMANA-KOMPOSISI TAK BERBENTUK” SEBAGAI DASAR KESENIRUPAAN FAKULTAS SENI RUPA INSTITUT KESENIAN JAKARTA

Ardianti Permata Ayu

Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta
E-mail: ardiantipermata@gmail.com

Abstrak: Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta,(FSR IKJ) merupakan lembaga pendidikan di Indonesia yang memegang peranan penting dalam menghasilkan seniman maupun desainer yang berkualitas. Untuk menghasilkan karya-karya yang berkualitas, mahasiswa harus mengetahui prinsip-prinsip dasar seni rupa. Salah satunya melalui mata kuliah Nirmana atau 'komposisi tak berbentuk'. Tujuan penulisan makalah ini adalah untuk membahas tentang (1) Fungsi dan peran mata kuliah Nirmana sebagai dasar kesenirupaan di Fakultas Seni Rupa IKJ. (2) bagaimana pengaruhnya bagi pendidikan dasar seni rupa khususnya di Fakultas Seni Rupa IKJ. (3) Bagaimanakah pola pengajaran mata kuliah Nirmana yang seharusnya diberikan kepada mahasiswa PDSR FSR IKJ sehingga hasil karya eksplorasi yang diciptakan akan memiliki nilai estetis dan dapat dipertanggungjawabkan. Metoda yang digunakan adalah studi kepustakaan dengan pendekatan deskriptif, eksploratif. Dapat disimpulkan bahwa: (1) Nirmana merupakan *core* (inti) yang diterapkan dalam pembuatan setiap karya seni rupa dan desain yaitu aturan-aturan penting yang wajib dipakai, (2) Mata kuliah Nirmana mengajarkan tentang unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta karya estetika seni dalam mengorganisasi unsur atau elemen agar menjadi sebuah karya rupa yang bukan saja bagus, tetapi juga bermakna. Dengan mempelajari , diharapkan seseorang akan memiliki pengertian, dapat mengasah ketrampilan, dan mempertajam kepekaan terhadap segala sesuatu yang menyangkut dunia desain, (3) Pengajaran Nirmana harus didisain dengan baik secara teratur dan sistematis kepada student dan dilengkapi dengan latihan-latihan.

Kata kunci : pendidikan dasar, seni rupa, nirmana, IKJ

Abstract: 'Nirmana-Formless Composition' as a Basic of Fine Art FSR IKJ. Faculty of Fine Art, Jakarta Art Institute (FSR IKJ) is an institution in Indonesia which has important role in producing qualified artists and designers. To produce qualified works, students have to master the basic principles in fine art. One is through the lessons Nirmana as a 'formless composition'. The objectives of this article are (1) to discuss Nirmana, (2) to find out how it affects the primary education of fine art in Faculty of Fine Art IKJ (3) How the teaching pattern of Nirmana lesson that should be given to PDSR students in FSR IKJ so that they can explore their works which being created, have aesthetic values and be able to responsible The methods used in this article are study of literature and analyzed descriptively. The conclusions are: (1) Nirmana is the core which is very important and compulsory to be implemented in any art and design. The Nirmana is subject taught at FSR IKJ which includes the elements existed in any arts and design. (2) By mastering the Nirmana students are able to create and explore their works in arts and design properly and responsively (3) The Nirmana teaching pattern should be well-design and systematically given to the students followed by exercises.

Key words : primary education, fine art, nirmana, IKJ

PENDAHULUAN

Latar belakang penulisan ini adalah dengan berkembang dan semakin meningkatnya dunia seni rupa dewasa ini yang terlihat pada banyaknya karya-karya baru dalam bidang seni rupa maupun desain sebagai ilmu terapan.

Dalam sejarah perkembangannya, pendidikan seni rupa berawal dari pelajaran yang khusus diberikan kepada kelompok tertentu, yaitu para calon seniman, misalnya di Yunani kuno. Di tempat semacam bengkel (disebut *guild*), para pemuda belajar melukis atau membuat patung pada seorang seniman senior melalui model pencantrikan atau magang (*apprenticeship*). Dengan demikian,

pendidikan seni ini bertujuan untuk menguasai keterampilan membuat karya seni rupa. Pendidikan tradisional semacam ini terjadi pada masa lampau, termasuk juga di Indonesia.

Fakultas Seni Rupa Institut Kesenian Jakarta (IKJ), sebagai lembaga institusi di Indonesia memegang peranan penting dalam menghasilkan seniman maupun desainer yang berkualitas. Untuk menghasilkan karya-karya yang berkualitas, mahasiswa haruslah mengetahui prinsip-prinsip dasar seni rupa. Di Fakultas Seni Rupa (FSR) IKJ, pendidikan dasar seni rupa diberikan kepada seluruh mahasiswa dari berbagai jurusan, baik jurusan seni murni maupun desain. Salah satu pendidikan senirupa yang

paling mendasar adalah Nirmana atau 'komposisi yang tak berbentuk' Nirmana berarti kosong atau tidak ada apa-apa dan juga berarti abstrak atau tidak bermakna. Kalimat tersebut merupakan sebuah ungkapan, bahwa pada awalnya, sebelum seseorang bertindak menciptakan sesuatu, masih belum ada apa-apa atau belum ada makna dari segala sesuatu. Hal tersebut kemudian di jadikan titik awal atau merupakan pelajaran yang harus dikuasai oleh seseorang yang ingin belajar tentang desain sebelum mulai berkarya.

Mata kuliah Nirmana menjadi mata kuliah dasar wajib bagi mahasiswa Fakultas Seni Rupa (FSR) IKJ, yang mengajarkan unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta estetika seni dalam pengorganisasian unsur atau elemen agar menjadi sebuah karya seni yang bukan saja bagus, tetapi juga bermakna sehingga menimbulkan suatu nilai keindahan. Seni dan keindahan merupakan satu kesatuan antara elemen-elemennya yang selaras, serasi dan seimbang. Keindahan merupakan sebuah konsep abstrak yang tidak dapat dinikmati karena tidak jelas tetapi dapat berkomunikasi dan menyenangkan jika dilihat. Nirmana merupakan sebuah *core* (inti) yang diterapkan dalam pembuatan setiap karya seni rupa dan desain yaitu aturan-aturan penting yang wajib dipakai.

Tujuan penulisan makalah ini adalah: (1) untuk membahas fungsi dan peran mata kuliah Nirmana sebagai dasar kesenirupaan sehingga menjadi mata kuliah dasar wajib di Fakultas Seni rupa IKJ (2) untuk mengetahui penerapannya mata kuliah Nirmana ini, serta bagaimana pengaruhnya terhadap penciptaan karya mahasiswa fakultas seni rupa Institut Kesenian Jakarta. (3) Bagaimanakah pola pengajaran mata kuliah Nirmana yang seharusnya diberikan kepada mahasiswa PDSR FSR IKJ sehingga hasil karya hasil eksplorasi yang diciptakan akan memiliki nilai estetis dan dapat dipertanggung jawabkan. Metoda yang digunakan adalah kajian kepustakaan dan pendekatan analisis secara deskriptif, eksploratif.

PEMBAHASAN

Perkembangan Pendidikan Seni Rupa

Pada abad ke-18 muncul gagasan untuk memasukkan pendidikan seni rupa, dalam hal ini pelajaran menggambar, ke dalam kurikulum sekolah umum. Gagasan ini mula-mula dicetuskan oleh Emile Rousseau, dan pada tahun 1774 Johannes Bernard Basedow merealisasikannya dengan mendirikan sekolah yang disebut sekolah *Philantropinum*. Di sekolah ini pelajaran menggambar diberikan di samping mata pelajaran bahasa, ilmu pasti, ilmu pengetahuan alam, olah raga, musik, dan tari. Metode pengajaran yang digunakan adalah metode meniru, dengan membuat bentuk-bentuk sederhana, dengan garis-garis bantu, dan bahkan sampai pada menyelesaikan gambar dengan panduan titik-titik yang telah ditentukan yang disebut stimografi.

Perkembangan pendidikan seni rupa yang penting terjadi pada akhir abad ke-19, sejalan dengan terjadinya reformasi pendidikan di berbagai negara besar seperti Jerman, Inggris, dan Amerika Serikat. Reformasi pendidikan ini didorong oleh perkembangan psikologi tentang perkembangan anak, yang melahirkan metode-metode mengajar baru. Pendidikan seni rupa mengajarkan padangan-pandangan seni yang sedang berpengaruh pada waktu itu dan menegaskan bahwa pelajaran menggambar penting bagi pembentukan kepekaan estetik anak.

Pada tahun 1899 *National Education Association* (NEA) di Amerika Serikat, yang merupakan asosiasi pendidik profesional menetapkan tujuan pendidikan seni rupa sebagai berikut: (1) Mengembangkan apresiasi terhadap keindahan, (2) Mengembangkan dorongan-dorongan kreatif, (3) Mengembangkan daya penglihatan, (4) Membantu mengembangkan kemampuan menyatakan sesuatu, (5) Menyiapkan keterampilan bagi anak-anak tetapi bukan tujuan pokok, (6) Bagaimanapun juga pendidikan seni tidak menyiapkan anak untuk menjadi seniman profesional. Tujuan-tujuan tersebut, khususnya tujuan nomor 5 dan 6, menunjukkan bahwa pendidikan seni rupa telah mengarah pada konsep pendidikan seni rupa yang tidak lagi sekedar mengembangkan keterampilan atau keahlian seni rupa itu sendiri.

Di Amerika Serikat, konsep pendidikan seni rupa yang modern timbul pada tahun 1920, yaitu “seni rupa sebagai sarana pendidikan” atau seni sebagai alat pendidikan, bukan sebagai pendidikan untuk membentuk seniman. Beberapa tahun kemudian, Menurut John Dewey (1916/2009:217-218) bahwa seni rupa memberikan pengalaman-pengalaman, di antaranya: (1) pengalaman grafis (menggambar), (2) pengalaman susunan (*desain*), (3) pengalaman psikologis (apresiasi), dan (4) pengalaman khromatis (warna).

Pada umumnya pelajaran seni rupa dianggap hanya sebagai kegiatan menggambar alam benda atau membuat karya seni rupa lain. Tidak banyak yang mengenal seni rupa sebagai suatu metodologi untuk belajar pengetahuan lain. Seni biasanya diajarkan sebagai tambahan bagi “unsur pendidikan dasar.” Terdapat pendapat bahwa seni merupakan unsur pendidikan dasar, tetapi kebanyakan orang memandang seni jauh terpisah dari bidang pelajaran yang lain. Seni menjadikan kemampuan berpikir imajinatif dan kritis secara personal dan kreatif.

Dee Dickinson (2005:2) menyatakan bahwa “penelitian dalam pendidikan seni telah secara konsisten menunjukkan bahwa seni merupakan suatu bentuk pengetahuan khusus yang memerlukan dukungan dan tuntutan kerja serta menghasilkan semacam empati, pemahaman, dan keterampilan yang sama”. Dengan demikian, pembelajaran pendidikan dasar yang melatarbelakangi kesenirupaan adalah hal yang mutlak, sehingga seseorang dapat mempertanggungjawabkan hasil karya seni rupanya.

Perkembangan Pendidikan Seni Rupa di Indonesia

Pendidikan seni rupa ini di Indonesia telah ada sejak masa lampau, terbukti dengan adanya peninggalan purbakala seperti candi-candi, seni bangun, seni lukis, dan seni hias. Para seniman tentu telah mewariskan keahliannya dari satu generasi ke generasi berikutnya, yang mungkin juga menggunakan sistem magang atau pencantrikan. Selanjutnya pendidikan seni rupa di Indonesia ini mendapat pengaruh dari pendidikan seni rupa berasal dari dunia Barat, yang dibawa oleh bangsa Spanyol, Portugis, dan Belanda. Pelajaran menggambar di Indonesia tahun 1950, didasarkan pada kurikulum

sekolah Belanda, dengan metode pembelajaran mencontoh, bahkan mencontoh gambar-gambar dari negeri asalnya, seperti kincir angin, bunga tulip, dan sapi perahan. Metode ini tentu saja tidak cocok untuk anak-anak Indonesia. Untuk mengatasi ketimpangan itu, Steenderen dan Toot menulis buku *Gauwen Goed*, yang memberikan latihan keterampilan menggambar. Teknik menggambar ini mirip dengan metode Ferdinand dan Alexander Dupuis di Perancis, yang dimulai dengan latihan menggambar bentuk-bentuk dasar seperti garis lurus, miring, lengkung, lingkaran. Tujuan kegiatan menggambar di sini adalah untuk mendapatkan kesenangan selain untuk melatih keterampilan secara teknis.

Perkembangan Pendidikan seni di Indonesia mengambil bentuk formal pada saat Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) didirikan pemerintah setelah kemerdekaan di Yogyakarta dan institusi pendidikan seni di Bandung yang tergabung pada Institut Teknologi Bandung (ITB). Berkembangnya kedua institusi tersebut melahirkan seniman-seniman yang terdidik dan mengenal teori-teori seni. Perbedaan pendekatan sistem dan falsafah pendidikan seni melahirkan dua ‘gaya’ yang amat berbeda. Gaya Bandung mencoba teknik dan wawasan seni dari Barat, sementara Yogyakarta dengan latar belakang tradisi yang kuat mencari bentuk identitas nasionalnya. Pada awal dekade 1970-an Institut Kesenian Jakarta (IKJ) didirikan dan di bawah patronase Ali Sadikin, IKJ berkembang pesat sebagai produk kedekatannya dengan Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki (TIM) (*Indonesian Heritage*, Visual Art 7: 61-67).

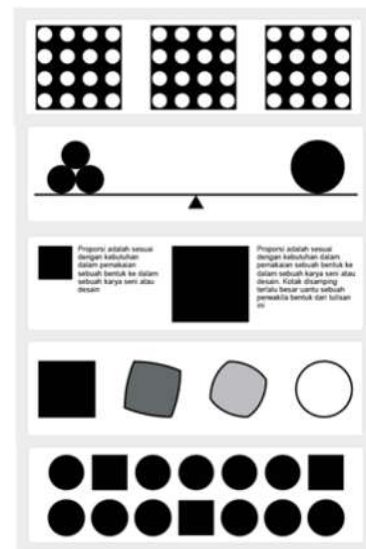
Ketika itu kelompok pengajar Seni Rupa yang berasal dari Bandung (alumni ITB) seperti Srihadi Sudarsono, Gregorius Sidharta, Kabeol Suadi dan Yusuf Affendi lebih menekankan pada sistem pendidikan yang lebih berstruktur seperti Teori Seni Rupa, Teori Warna, latihan-latihan Nirmana datar dan ruang, teknik melukis yang lebih berjenjang dari sketsa ke cat air, pastel, akrilik dan cat minyak misalnya. Hal tersebut membuat mahasiswa lebih dapat menggabungkan kebebasan kreativitas dengan cara berfikir yang terstruktur, sehingga mahasiswa dapat mempertanggungjawabkan karya seninya

(Indonesian Heritage, Visual Art 7: 61-67).

Prinsip-prinsip Dasar Seni Rupa

Sebelum membuat suatu karya perlu diketahui prinsip-prinsip dasar yang melatarbelakangi karya tersebut, sehingga karya tersebut dapat dipertanggungjawabkan yang meliputi: (1) **Kesatuan (Unity)**; merupakan salah satu prinsip dasar tata rupa yang sangat penting. Tidak adanya kesatuan dalam sebuah karya rupa akan membuat karya tersebut terlihat cerai-berai, kacau-balau yang mengakibatkan karya tersebut tidak nyaman dipandang. Prinsip ini sesungguhnya adalah prinsip hubungan. Jika salah satu atau beberapa unsur rupa mempunyai hubungan (warna, raut, arah, dan sebagainya), maka kesatuan telah tercapai, (2) **Keseimbangan (Balance)**; Karya seni dan desain harus memiliki keseimbangan agar nyaman dipandang dan tidak membuat gelisah. Seperti halnya jika kita melihat pohon atau bangunan yang akan roboh, kita merasa tidak nyaman dan cenderung gelisah. Keseimbangan adalah keadaan yang dialami oleh suatu benda jika semua daya yang bekerja saling meniadakan. Dalam bidang seni keseimbangan ini tidak dapat diukur tapi dapat dirasakan, yaitu suatu keadaan dimana semua bagian dalam sebuah karya tidak ada yang saling membebani, (3) **Proporsi (Proportion)**; Proporsi termasuk prinsip dasar tata rupa untuk memperoleh keserasian dalam sebuah karya. Untuk itu diperlukan diperlukan perbandingan-perbandingan yang tepat. Pada dasarnya proporsi adalah perbandingan matematis dalam sebuah bidang. Proporsi Agung (*The Golden Mean*) adalah proporsi yang paling populer dan dipakai hingga saat ini dalam karya seni rupa hingga karya arsitektur. Proporsi ini menggunakan deret bilangan Fibonacci yang mempunyai perbandingan 1:1,618, sering juga dipakai 8:13. Konon katanya, proporsi ini adalah perbandingan yang ditemukan di benda-benda alam termasuk struktur ukuran tubuh manusia sehingga dianggap proporsi yang diturunkan oleh Tuhan sendiri. Dalam bidang desain proporsi ini dapat dilihat dalam perbandingan ukuran kertas dan *layout* halaman, (4) **Irama (Rhythm)**; adalah pengulangan gerak yang teratur dan terus menerus. Dalam bentuk-bentuk alam dapat diambil contoh pengulangan

gerak pada ombak laut, barisan semut, gerak dedaunan, dan lain-lain. Prinsip irama sesungguhnya adalah hubungan pengulangan dari bentuk –bentuk unsur rupa, (5) **Dominasi (Domination)**; merupakan salah satu prinsip dasar tatarupa yang harus ada dalam karya seni dan desain. Dominasi berasal dari kata *Dominance* yang berarti keunggulan. Sifat unggul dan istimewa ini akan menjadikan suatu unsur sebagai penarik dan pusat perhatian. Dalam dunia desain, dominasi sering juga disebut *Center of Interest*, *Focal Point* dan *Eye Catcher*. Dominasi mempunyai beberapa tujuan yaitu untuk menarik perhatian, menghilangkan kebosanan dan untuk memecah keberaturan.

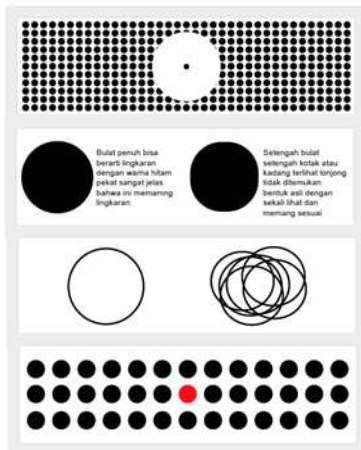


Gambar.1 ‘Unity’; ‘Balance’; ‘Proportion’; ‘Rhythm’; ‘Domination’
Sumber : /Lizard Wijanarko/ Teori Desain, Ilmu Desain, Ilmu Grafis, nirmana, Tutorial Desain Grafis/ Minggu, 6 Maret 2011, Jam 04:21

Prinsip-prinsip Utama Ilmu Tata Rupa

Dalam ilmu tata rupa, terdapat beberapa prinsip utama yang bertujuan mengkomunikasikan sebuah karya seni yang dapat diterapkan atau diaplikasikan untuk semua jenis karya seni rupa maupun desain, yaitu: (1) **Ruang Kosong (White Space)**; agar karya tidak terlalu padat dalam penempatannya pada sebuah bidang dan menjadikan sebuah objek menjadi dominan, (2) **Kejelasan (Clarity)**; untuk mempengaruhi penafsiran penonton akan sebuah karya. Bagaimana sebuah karya tersebut dapat dengan mudah dimengerti dan tidak menimbulkan ambiguitas atau makna ganda, (3) **Kesederhanaan (Simplicity)**; Kesederhanaan menuntut penciptaan karya yang tidak

lebih dan tidak kurang. Kesederhanaan sering juga diartikan ‘tepat’ dan ‘tidak berlebihan’. Pencapaian kesederhanaan mendorong penikmat untuk menatap lama dan tidak merasa jenuh, (4) **Emphasis (Point of Interest)** atau pusat perhatian; merupakan pengembangan dominasi yang bertujuan untuk menonjolkan salah satu unsur sebagai pusat perhatian sehingga mencapai nilai artistik.



Gambar. 2: *White Space*; *'Clarity'*; *'Simplicity'*; *'Point of Interest'*
Sumber: /Lizard Wijanarko/ Teori Desain, Ilmu Desain, Ilmu Grafis, nirmana, Tutorial Desain Grafis/ Minggu, 6 Maret 2011, Jam 04:21

Nirmana dan Bentuknya.

Dari segi etimologis, Nirmana terdiri dari kata ‘Nir’ yang berarti tidak dan ‘Mana’ yang berarti bentuk, sehingga Nirmana berarti ‘Tidak Berbentuk’. adalah pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan komposisi yang harmonis. dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra (2D), trimatra (3D) yang harus mempunyai nilai keindahan. disebut juga sebagai ilmu tatarupa dasar (Sanyoto, Sadjiman Ebd, 2005).

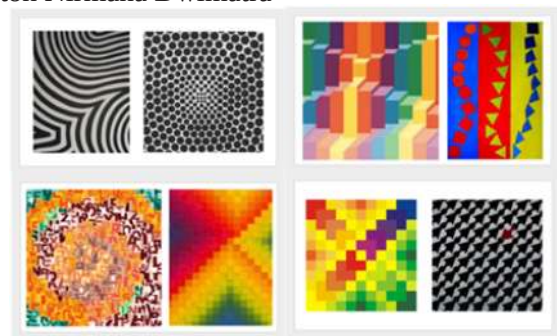
Elemen-elemen visual seni rupa tersebut dapat dikelompokkan menjadi 4 bagian berdasarkan bentuknya yaitu: (1) **Titik**; adalah suatu bentuk kecil yang tidak mempunyai dimensi. Raut titik yang paling umum adalah bundaran sederhana, mampat atau buntu, tak bersudut dan tanpa arah, (2) **Garis**; adalah suatu hasil goresan nyata dan batas limit suatu benda, ruang, rangkaian masa dan warna, (3) **Bidang**; adalah suatu bentuk pipih tanpa ketebalan, mempunyai dimensi panjang, lebar dan luas; mempunyai kedudukan, arah dan dibatasi oleh garis, (4)

Gempal, atau bangun adalah bentuk bidang yang mempunyai dimensi ketebalan dan kedalaman.

Dalam Nirmana penyusunan merupakan suatu proses pengaturan atau disebut juga sebagai komposisi dari bentuk-bentuk menjadi satu susunan yang baik. Ada beberapa aturan yang perlu digunakan untuk menyusun bentuk-bentuk tersebut, walaupun penerapan prinsip-prinsip penyusunan tersebut tidak bersifat mutlak, namun karya seni yang tercipta harus layak disebut karya yang baik. Prinsip-prinsip ini bersifat subyektif terhadap penciptanya.

Nirmana Dwi Matra; Pada Nirmana Dwi Matra dipelajari bagaimana Nirmana dibentuk sesuai dengan tata rupa yang mempunyai kaidah dan prinsip seni rupa. Untuk mendapatkan nirmana dwi matra biasanya dimulai dari pembuatan objek dasar geometris seperti persegi, lingkaran, segitiga, segi lima, segi enam dan bentuk dasar lainnya termasuk bentuk-bentuk organis. Bentuk dasar tersebut kemudian ditata dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah pola. Pola dan bentuk dari nirmana dwimatra umumnya disusun dengan cara memutar objek dua dimensi (*rotate*), memiringkan objek (*skew*), menduplikasi objek (*duplicate*), merubah ukuran (*transform*), membalik objek dwimatra (*mirror*), dan langkah kombinasi dari kesemuanya.

Contoh Nirmana Dwimatra



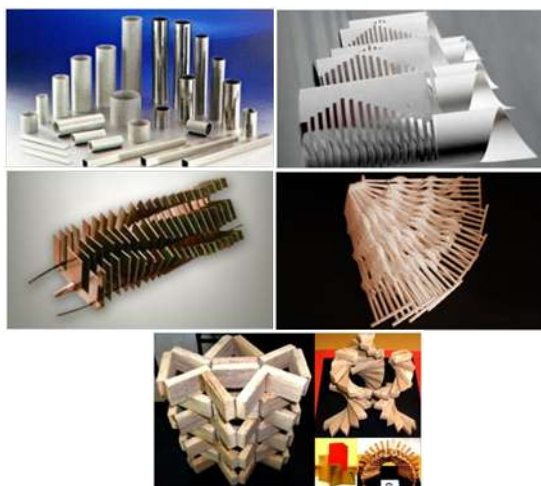
Gambar. 3. Nirmana Dwimatra dengan Komposisi Elemen Titik dan Garis.

Sumber: /Lizard Wijanarko/ Teori Desain, Ilmu Desain, Ilmu Grafis, nirmana, Tutorial Desain Grafis/ Jumat, 23 Oktober 2009, Jam 17:51

Nirmana Trimatra seringkali disebut nirmana tiga dimensi yang biasanya dibuat sebagai aksan dalam tata ruang. Nirmana trimatra mempunyai gempal atau ketebalan dan dimensi yang tidak dimiliki oleh nirmana dwimatra.

Untuk mendapatkan nirmana tri matra biasanya dimulai dari pembuatan objek dasar seperti kubus, bola, silinder atau tabung, kerucut, prisma dan bentuk dasar berdimensi lainnya yang memiliki dimensi atau ketebalan. Bentuk dasar tersebut kemudian ditata dan disusun sedemikian rupa sehingga membentuk sebuah pola. Pola dan bentuk dikombinasikan seperti langkah pada Nirmana dwimatra. Kadang-kadang untuk membuat nirmana trimatra, dimulai dari pembuatan objek dwimatra yang kemudian ditransformasikan ke dalam objek tiga dimensi. Oleh karena itu nirmana trimatra bisa disebut dengan nirmana tingkat atau generasi kedua.

Perbedaan utama Nirmana Dwi Matra dan Nirmana Tri Matra dan adalah pada bidang dan objeknya. Contoh Nirmana Trimatra



Gambar.4. Komposisi Trimatra 'Pipa PVC dan Pipa Stainlesteel'; 'Kertas'; 'Kayu'

Sumber : /Lizard Wijanarko/Teori Desain, Ilmu Desain, Ilmu Grafis, nirmana/Selasa, 26 Oktober 2010, Jam 02:01

Nirmana menjadi menarik karena adanya kompleksitas, harmoni, banyaknya bentuk, banyaknya, penipuan mata (terkadang objek membuat seakan-akan bergerak padahal tidak). Tapi kesemuanya berujung pada bagaimana cara pandang kita atau cara pandang *audience* sendiri. Ini lebih menuju pada unsur seni dan estetika seni rupa atau estetika desain.

Pengajaran mata kuliah Nirmana Di Fakultas Seni Rupa (FSR) IKJ,

Mata kuliah Nirmana yang diberikan di Fakultas Seni Rupa (FSR) IKJ, meliputi: (1) segala sesuatu yang berhubungan dengan seni rupa dan desain pada level dasar

seperti mempelajari garis, bidang, bentuk dan gempal (dimensi dan tebal). Selanjutnya juga dipelajari bagaimana nirmana dibentuk sesuai dengan tata rupa yang mempunyai kaidah dan prinsip seni rupa, (2) pemaparan berbagai teori seperti teori warna, bentuk dan ruang serta kemungkinan-kemungkinan pengungkapannya pada berbagai proses yang kemudian berpengaruh pada gubahan bentuk terpakai maupun seni. (3) Untuk Nirmana Dwimatra ditekankan pada pengembangan bentuk yang geometris dan organis alam termasuk pada kemungkinan visual dari paduan warna dan bentuk, interaksi warna, susunan warna optis hingga pada unsur-unsur seni dan desain. Sedangkan Nirmana Trimatra lebih menekankan pada pengembangan berbagai macam bentuk untuk menumbuhkan kepekaan rasa, yaitu dengan latihan memadukan dua bentuk yang memiliki sifat yang berbeda, seperti paduan antara kerucut dan balok. Selain itu juga dengan mencari ungkapan Nirmana dari bahan sekitar seperti plastik, gelas, kaleng, tekstil, tali, logam dan sebagainya.

Dengan mempelajari Nirmana, mahasiswa diharapkan dapat lebih peka terhadap unsur-unsur Nirmana seperti garis, bidang, ruang, warna, tekstur, irama, keseimbangan, kontras, gerak dan tekanan baik yang bersifat organis maupun geometris. Selain itu mahasiswa dapat mengenal berbagai sifat bahan, perpaduan dan timbal balik antara bentuk serta ruang, dan yang utama adalah untuk melatih kepekaan estetis serta menggali kemampuan kreatif. Nirmana juga memberikan sikap dan pengetahuan dasar bagaimana seseorang mampu menghasilkan sebuah karya yang memiliki nilai kebaruan estetis dalam bentuk karya.

Pola pembelajaran yang diberikan oleh pengajar haruslah lebih sistematis dan terarah alurnya. Tentunya diawali dengan pemberian teori-teori mengenai definisi 'Apa Itu Nirmana' perlu diberikan, agar mahasiswa mempunyai gambaran dan pemahaman terhadap Nirmana itu sendiri. Teori Nirmana mencakupi pemaparan berbagai teori seperti teori warna, bentuk, ruang, dan elemen-elemen rupa serta kemungkinan-kemungkinan pengungkapannya pada gubahan bentuk. Teori tersebut diberikan sebagai landasan dasar mereka untuk membuat

tugas Nirmana. Selanjutnya mahasiswa diberikan tugas maupun latihan yang tentunya secara tidak langsung akan melatih mereka dalam hal teknis. Selain itu juga akan membiasakan mereka dalam memainkan komposisi-komposisi yang sesuai dengan elemen-elemen dasar dan prinsip-prinsip dasar seni rupa.

Dalam membuat karya, mahasiswa harus melakukan pengamatan, bekerja serius dengan pengamatannya itu, dan mentransformasikannya ke dalam sesuatu yang lain. Transformasi merupakan kunci konstruksi dan pemerolehan pengetahuan. Karya seni adalah saluran untuk mengungkapkan gagasan-gagasan dan pertanyaan-pertanyaannya. Dalam hal ini, mahasiswa juga dilibatkan dalam “melatih” imajinasinya dengan cara yang meregangkan pikirannya, serta dilibatkan dalam berpikir kritis dan reflektif secara simultan.

Pengaplikasian dan Penerapan Nirmana

Jika ditelaah lebih jauh, nirmana mirip dengan (ilmu) yaitu tentang mengorganisasikan sesuatu untuk mencapai kualitas artistik pada sebuah karya seni atau desain. Nirmana memuat hal-hal tentang harmoni, keselarasan soal rasa, dan impresi pada sebuah bentuk. Nirmana tidak hanya mencakup 2 dan 3 dimensi saja melainkan menjelajah sebuah ruang yang disebut dengan ruang maya. Ruang maya adalah ruang semu dimana orang dapat menghayalkan tentang sesuatu yang mebingungkan, dalam arti hayalan tentang sebuah kegilaan bentuk yang sulit ditorehkan dalam media 2 dimensi yang sering disebut dengan nirmana ruang datar/ atau 3 dimensi yang sering disebut dengan nirmana ruang/.

Pengaplikasian mutlak dilakukan dalam semua bidang seni rupa dan desain. Sebagai contoh adalah pada jurusan , bidang seni ini mempunyai kemampuan melakukan eksekusi ini dengan sangat baik. Kapabilitas yang merekam obyek setepat-tepatnya dapat dikacaukan dengan nirmana. Sesuatu yang sudah biasa jika melihat langit yang jauh berwarna biru dan pepohonan yang dekat dengan hijau. Namun dengan Nirmana, langit dapat diberi panas (*orange/ kuning*) untuk menciptakan kesan objek tersebut dekat dan pohon dengan dingin (misal biru) dapat memberikan kesan objek tersebut jauh dengan kita.

Hal ini dapat diterima karena kita memandang dari nalar bentuk. Di sinilah seni dan desain dapat dinilai atas dasar kualitas artistiknya, yaitu menilai segala sesuatunya dari sisi bentuk, bukan dari hal-hal di luar bentuk (Irama Visual, 2007: 160). Pengaplikasian dan penerapan Nirmana ini juga dilakukan di bidang seni lain seperti Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Mode, Seni Kriya, serta Seni Murni, termasuk Seni Lukis dan Seni Patung.

Pada mata kuliah Nirmana, khususnya di Pendidikan Dasar Seni Rupa (PDSR) FSR IKJ, keterbatasan mahasiswa dalam berimajinasi menyebabkan mahasiswa sulit untuk membuat pola-pola elemen rupa menjadi suatu bentuk komposisi yang harmonis, sehingga antar mahasiswa satu dengan yang lainnya terkadang membuat karya atau tugas Nirmana yang hampir sama atau setipe. Hal tersebut dikarenakan mahasiswa belum memahami apa itu Nirmana. Oleh karena itu, pengajar mata kuliah Nirmana dituntut untuk memberikan cara maupun pola pengajaran yang efektif kepada mahasiswa baru tersebut, sehingga ketika mereka mulai memasuki penjurusan sesuai dengan program studinya masing-masing, pola pikir mereka sudah mulai terarah dan lebih teratur. Karya-karya yang dihasilkan pun dapat dipertanggungjawabkan, tidak hanya sebagai suatu bentuk keindahan semata.

Menurut Merryl Goldberg (1997:4), terdapat tiga cara mengintegrasikan seni dalam pembelajaran, yaitu (1) belajar dengan seni belajar tentang seni (*learning about the arts*), (2) belajar dengan seni (*learning with the arts*), dan (3) belajar melalui seni (*learning through the arts*). Belajar dengan seni terjadi jika seni diperkenalkan kepada siswa sebagai cara untuk mempelajari materi pelajaran tertentu.

Menguraikan suatu pengetahuan bukan berarti mengulang-ulang gagasan-gagasan besar orang lain. Seperti Goldberg (1997: 2) yang mengutip kata-kata Eleanor Duckworth, “*By knowledge, I do not mean verbal summaries of somebody else’s knowledge I mean a pearson’s own repertoire of thoughts, actions, connections, predictions, and feelings.*” Pengetahuan seseorang bukan merupakan ringkasan verbal dari pengetahuan orang lain,

melainkan repertoar pikiran-pikiran, tindakan-tindakan, hubungan-hubungan, dan perasaan-perasaan orang itu sendiri. Oleh karena, itu diharapkan mahasiswa dapat menerapkan pengamatannya dalam cara yang imajinatif, menciptakan hubungan pribadinya dengan sesuatu persoalan dan dituangkan dalam karya seni rupanya.

PENUTUP

Kesimpulan

1. Nirmana merupakan sebuah *core* (inti) yang diterapkan dalam pembuatan setiap karya seni rupa dan desain yaitu aturan-aturan penting yang wajib dipakai.
2. Mata kuliah Nirmana mengajarkan tentang unsur atau elemen yang ada pada suatu lukisan atau gambar serta karya estetika seni dalam mengorganisasi unsur atau elemen agar menjadi sebuah karya rupa yang bukan saja bagus, tetapi juga bermakna.
3. Dengan mempelajari, seseorang diharapkan akan memiliki pengertian, dapat mengasah ketrampilan, dan mempertajam kepekaan terhadap segala sesuatu yang menyangkut dunia desain. Bahkan juga akan dikembangkan dari nirmana.
4. Pola pengajaran dapat diawali dengan pemberian teori-teori mengenai definisi ‘Apa Itu Nirmana’, agar mahasiswa mempunyai gambaran dan pemahaman terhadap Nirmana itu sendiri. Selanjutnya mahasiswa diberikan tugas maupun latihan yang tentunya secara tidak langsung akan melatih mereka dalam hal teknis.

Saran - saran

1. Nirmana wajib dipelajari dengan melakukan banyak latihan secara *continue* untuk dapat menghayati seni rupa

dan seni desain dengan baik. Bahkan mungkin disaat mempelajarinya akan ditambah pula pula cabang seni yang lain. Di dalam nirmana, seseorang akan mempelajari segala sesuatu yang berhubungan dengan seni rupa dan desain melalui tahap-tahap yang sangat mendasar.

2. Pola pembelajaran yang diberikan oleh pengajar haruslah lebih sistematis dan terarah alurnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Alexander, Thomas (1987). *John Dewey's Theory of Art, Experience, and Nature*. . New York. 2005
- Dewey, John (1934). *Art as Experience*. The Berkeley Publishing Group. New York.2005
- Denny Palmer Wolf, *Becoming Knowledge: The Evolution of Art Education Curriculum*,
- Dickinson , Dee. *Learning Thought the Arts*. Diambil dari http://www.newhorizons.org/strategies/arts/dickinson_lmarts.htm, 10/24/2005, Jam 18:34
- Goldberg, Meryll (1997). *Arts and Learning. An Integrated Approach to Teaching and Learning in Multicultural Settings*. Longman. New York. 2003
- Lansing, Keneth M. (1976). *Art, Atist, and Art Education*. McGraw-Hill Book Company. New York. 2003
- Read, Herbert (1970). *Education through Art*. Faber & Faber. London. 2005
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Jelasutra. Yogyakarta. 2005
- Sanyoto, Sadjiman Ebd. *Irama Visual*. Jelasutra. Yogyakarta. 2007
- Silverman, Rayman. *Learning about Art*. Diambil dari (<http://instructional1.calstatela.edu/laa/enter.html>) pada tanggal 8 Oktober 2010
- Soemantri, Hilda (1998). *Visual Art 7: Indonesian Heritage*. Archipelago Press. Singapura. 2007
- /Lizard Wijanarko/ Teori Desain, Ilmu Desain, Ilmu Grafis, nirmana, Tutorial Desain Grafis/ Jumat, 23 Oktober 2009, Jam 17:51
- /Lizard Wijanarko/Teori Desain, Ilmu Desain, Ilmu Grafis, nirmana/Selasa, 26 Oktober 2010, Jam 02:01
- /Lizard Wijanarko/ Teori Desain, Ilmu Desain, Ilmu Grafis, nirmana, Tutorial Desain Grafis/ Minggu, 6 Maret 2011, Jam 04:21