

Pameran sebagai Ajang Mengembangkan Kreatifitas Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pembelajaran Seni Rupa & Kerajinan

Zulmi Aryani¹, Maesaroh Lubis²

ABSTRACT

This study aims to describe the exhibition activities carried out by students and their impact on creativity. This student exhibition is part of a course assignment. The approach used in this study is library research. data collection is carried out by reviewing and/or exploring journals, books, and documents (both printed and electronic) and other sources of data and/or information that are related to the focus of the study. In fact, this activity that produces student work reflects an increase in student creativity. It can be concluded based on their knowledge of the grade of their creation as a result of students' opportunities to assess and respond to their work.

ARTICLE HISTORY

Submitted 29 September 2022
Revised 01 Oktober 2022
Accepted 02 Oktober 2022

KEYWORDS

exhibition, creativity, art and craft learning

CITATION (APA 6th Edition)

Zulmi Aryani¹, Maesaroh Lubis². (2022). Pameran sebagai Ajang Mengembangkan Kreatifitas Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pembelajaran Seni Rupa & Kerajinan. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*. 1(2), page: 32 – 35

*CORRESPONDANCE AUTHOR

aryanizulmi@gmail.com
maesaroh.lubis@umtas.ac.id

STKIP Widyaiswara Indonesia ; Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Indonesia

PENDAHULUAN

Sebagai bagian dari kebudayaan, seni hidup dalam seluruh lapisan masyarakat. Setiap masyarakat baik sadar maupun tidak telah mengembangkan kesenian sebagai ungkapan dan pernyataan estetis sejalan dengan pandangan, aspirasi, kebutuhan dan gagasan-gagasan yang mendominasinya. Dari sini kemunculan seni dalam budaya dan pola hidup manusia menjadi sebuah awal dalam melihat fungsi, karakter, maupun seluk beluk karya seni.

Karya cipta seni terlahir akibat adanya berbagai respon dari beberapa fenomena yang ada dalam masyarakat pendukung seni tersebut. Seni adalah segala macam keindahan yang diciptakan oleh manusia, maka menurut jalan pikiran ini seni adalah suatu produk keindahan, usaha manusia untuk menciptakan yang indah-indah yang dapat mendatangkan kenikmatan. Menurut Ki Hajar Dewantaraseni merupakan segala perbuatan manusia yang timbul dan hidup berdasarkan pada perasaan yang bersifat indah hingga dapat menggerakkan jiwa. (Purwanto, 2016). Selanjutnya Thomas Munro mengatakan seni sebagai buatan manusia yang diciptakan agar menimbulkan efek-efek psikologis atas manusia lain yang melihatnya. Efek tersebut mencakup tanggapan-tanggapan yang berujud seni rupa sebagai cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia lewat objek-objek dua dan tiga dimensional yang memakan tempat dan tahan akan waktu. (Tavini, 2020). Sifatnya ayang tahan akan waktu merupakan kelebihan seni rupa dari cabang-cabang seni yang lain. Seni Rupa yang diciptakan orang ribuan tahun yang lalu masih dapat dinikmati oleh orang-orang sekarang dalam keadaan yang relatif sama dengan pada waktu diciptakannya. Karya seni rupa di buat dengan media yang bisa di tangkap mata dan di rasakan dengan rabaan. Kesan ini di ciptakan dengan mengolah konsep titik, garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur dan pencahayaan dengan acuan estetika. (Eny Iryanti, 2016).

Seni rupa merupakan cabang seni yang berhubungan dengan rangsangan visual. Pendidikan seni rupa adalah mengembangkan keterampilan menggambar, menanamkan kesadaran budaya lokal, mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa dan mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa. (Purwanto, 2016).



Seni rupa adalah cabang seni yang mengekspresikan pengalaman artistik manusia lewat objek-objek dua dan tiga dimensi. Pembelajaran seni rupa memberikan kebebasan kepada mahasiswa untuk berkreasisehingga bisa membentuk kreatifitasnya. Kegiatan ber-seni rupa sangat berhubungan dengan “kerajinan” yaitu suatu proses produksi yang melibatkan keterampilan manual dalam membuat benda. Sesuatu yg berkaitan dengan buatan tangan atau aktifitas yang berkaitan dengan barang yang dihasilkan melalui ketrampilan tangan. Kerajinan tangan adalah kegiatan menciptakan suatu produk atau barang yang di lakukan oleh tangan dan memiliki fungsi pakai atau keindahan sehingga memiliki nilai jual. (Novianda and Tarigan, 2021)

Kreatifitas secara luas memiliki pengertian, sikap atau karakter seseorang yang di dasari oleh dorongan dalam diri dan di dukung oleh lingkungan yang membuat dirinya dapat mengalami proses menelurkan ide atau gagasan, sehingga dapat menciptakan suatu hal baru yang berguna bagi dirinya, masyarakat maupun bangsa dan negara, serta dapat dipelajari atau dikembangkan melalui pembelajaran. Hal itu berdasarkan pendapat yang merumuskan definisi kreatifitas ke dalam empat kategori, definisi pribadi, proses, produk dan “*press*”. Sedangkan produk kreatif adalah kemampuan untuk menciptakan sesuatu hal yang baru. (Budiarti, 2015). Untuk itu, maka Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa & Kerajinan menjadi mata kuliah wajib pada program studi PGSD. Mata kuliah Pendidikan Seni Rupa / Kerajinan Tangan bertujuan untuk membekali mahasiswa PGSD dengan ilmu seni rupa dan kerajinan tangan, agar ketika mereka nantinya menjadi seorang guru sudah mempunyai dasar keilmuan seni dalam mengolah dan mengasah kreatifitas seni rupa dan kerajinan tangan.

PEMBAHASAN

A. Pembagian Materi Seni Rupa

Dalam pembelajaran mata kuliah seni rupa dan kerajinan, mahasiswa mempelajari teori tentang seni rupa dan kerajinan serta prakteknya. Pembelajaran teori mencakup tentang pengertian seni rupa, unsur-unsur seni rupa, Prinsip-prinsip seni rupa, seni rupa 2 dimensi dan 3 dimensi, menggambar, tehnik arsiran dan melukis. Dosen mengenalkan bahan dan alat yang di apaki dalam membuat karya, mengajarkan dan memberikan contoh cara praktek membuat tugas-tugas yang akan di buat. Mahasiswa menyimak dan mempraktekkan beberapa tugas yang di berikan dosen. Tugasnya adalah :

1. Menggambar Alam Benda

Mahasiswa diberi kebebasan dalam membuat gambar hitam putih di atas kertas dengan pensil dan tehnik arsiran, memakai kertas manila karton putih dan pensil B2, B3 dan B4. Dosen mengamati mahasiswa, mengoreksi bentuk gambar, komposisi, pencahayaan dan tehnik arsirannya.

2. Melukis dengan Media Cat Air di Kertas

Pada tugas ini, temanya tidak ditentukan. Mahasiswa diberi kebebasan dalam membuat lukisan cat air. Untuk tahap awal mahasiswa membuat gambar di bidang kertas memakai pensil, tahap selanjutnya gambar di warnai pakai cat air. Pemakaian media cat air bisa dengan dua tehnik, yaitu tehnik aquarel (banyak air dan sedikit cat), serta tehnik plakat (banyak cat dan sedikit air). Objek gambar kemudian di warnai dengan cat sesuai ekspresi dan ide dari si pelukis, memakai kuas nos 1, 3, 5 dan 8. Ada juga yang mewarnai background lukisannya terlebih dahulu, baru membuat objek gambarnya, tergantung imajinasinya masing-masing. Dosen tinggal mengamati, mengarahkan, mencontohkan cara dan tehniknya sehingga tercipta sebuah karya lukisan cat air.

3. Melukis dengan Media Acrilyc di Kanvas

Sebelum memulai materi melukis di kanvas, dosen memberikan pengetahuan dasar tentang teori dan perlengkapan untuk melukis di kanvas. Pengenalan bahan dan alat yang digunakan, serta mencontohkan cara melukisnya di kanvas (demo melukis) yaitu mengajarkan tehnik memegang kuas lukis, cara mencampur warna, cara menggoreskan kuas ke bidang kanvas, cara mencampur adukan warna di kanvas, serta tehnik pencahayaannya. Mahasiswa langsung mempraktekkan apa yang di ajarkan dosen.

B. Pembagian Materi Kerajinan

1. Membuat Karya 3 Dimensi

Karya 3 dimensi mempunyai ukuran panjang, tinggi dan lebar, bisa dilihat dari berbagai arah. Dalam tugas ini mahasiswa memanfaatkan barang bekas yang ada di sekitar agar bisa di dimanfaatkan menjadi benda hias/ pajangan yang bernilai jual. Yaitu dengan memanfaatkan botol bekas sirup ataupun botol bekas kecap. Botol tersebut di bersihkan, di hias dengan berbagai macam benda yang di tempelkan ke botol tersebut. Ada yg memakai tisu kering yang di temple sehingga bisa membentuk tekstur, yang di padukan dengan pasir atau manik-manik, ada juga yang

memakai tali jerami, tali kur dan lain-lain. Untuk mempercantik karyanya, ada juga mahasiswa yang membuat bunga dari tali, benang dan pita sebagai pajangan tuk penampilan botol tersebut.

Tugas selanjutnya mahasiswa diberi kebebasan untuk berkreasi membuat prakarya yang bisa bermanfaat, ataupun sebagai benda pajangan sebagai hasil karya seni. Ada yang membuat prakarya dari stik es krim, sedotan, koran, kertas nasi, tisu, kardus dan lain-lain. Tujuannya agar para mahasiswa sebagai calon guru di masa depan bisa lebih kreatif untuk berkreasi memanfaatkan barang bekas atau limbah.

Kreasinya bermacam-macam, ada yang membuat miniature Masjid dari stik es krim, ada tempat tisu, kotak pensil, pigura foto, lampion dan lain-lain. Dari kertas koran ada yang membuat kapal layar, wall décor cermin vas bunga dan bunga. Dari sedotan ada kotak tisu, vas bunga, lampion dan lain sebagainya.

2. Membuat

Pelajaran seni kerajinan lainnya yaitu pembelajaran membuat. Dengan mempelajari ini mahasiswa diharapkan punya kemampuan dasar untuk membuat, karena di bangku Sekolah Dasar pada saat sekarang ini juga ada pelajaran membuat. Semua itu disesuaikan dengan tingkat kesulitannya batik yang bagaimana di pelajari. Sebelumnya mahasiswa terlebih dahulu di ajarkan cara membuat gambar desain ragam hias. Gambar desain di buat di atas kertas HVS. Setelah gambar desain jadi, mereka memakai gambar tersebut sebagai motif untuk praktek belajar membuat. Mereka membuat batik tulis di kain mori dengan ukuran 50x60cm. Selanjut adalah pengenalan bahan dan alat untuk membuat, sebelum mereka memulai praktek. Tahapan dalam membuat : (a) Memindahkan gambar desain / motif ke kain mori dengan pensil; (b) Mencanting dengan lilin panas ke kain sesuai desain yang di buat, (c) Mewarnai, dengan teknik di colet dan (d) Dijemur / diangin anginkan. Pembelajaran membuat ini sampai tahapan itu saja yang di praktekkan, kemudian hasil karya batiknya di pigura dan siap di pajang.

C. Dampak Pameran dalam Membentuk Kreatifitas Mahasiswa

Mata kuliah Pendidikan Seni Rupa / Kerajinan Tangan bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan ilmu seni rupa dan kerajinan tangan, agar mempunyai dasar keilmuan seni dalam mengolah dan mengasah kreatifitas seni rupa dan kerajinan tangan. Pameran mahasiswa telah memberikan rangsangan estetik yang melahirkan sejumlah kreativitas mahasiswa. Karya-karya gambar dengan bentuk tehnik arsiran sebagai dasar menggambar bagi mahasiswa mengajarkan mereka bagaimana cara pemakaian pensil di atas kertas. Karya-karya mereka sangat beragam. Ada yang membuat gambar bunga, pemandangan, alam benda, buah dan lain-lain. Bentuk goresannya ada yg masih ragu-ragu, tipis dan kurang jelas. Sedangkan pencahayaan ada yang sudah bagus dan ada juga yang masih kurang, tetapi banyak juga yang sudah bagus sesuai imajinasinya dalam menggoreskan ide di atas kertas.

Karya lukisan cat air di atas kertas menampilkan ide-ide kreatif dengan tehnik plakat dan aquarel. Serasi dalam sapuan kuas dengan warna-warna yang memikat. Untuk tahap pemula mereka sudah berusaha menggambarkan objek-objek yang menarik, sesuai dengan kaidah seni rupa yang sudah dipelajari. Bahkan ada 4 orang mahasiswa yang membuat karya lukis cat air ini sampai berulang-ulang, karena mereka merasa kurang puas dengan karya sebelumnya. Hal ini membuat tangan mereka semakin trampil dalam mengolah warna dan meluapkan imajinasinya ke arah yang lebih baik. Untuk meningkatkan sensibilitas dalam berkarya seni perlu kreatifitas yang berkesinambungan. Semua manusia sejak lahir mereka sudah mempunyai jiwa seni. Untuk menggali bakat tersebut diperlukan eksperimen dan wadah kreatif dalam menghasilkan calon-calon guru SD di masa depan yang berjiea seni. Begitu juga dengan gambar desain ragam hias, yang di buat sebelum proses membuat. Mahasiswa sudah mempunyai gambaran tentang karya batik yang akan di siapkannya. Karya batik yang mereka buat menghadirkan nuansa estetika kerajinan Indonesia. Mulai dari berbagai tahapan yang di lalui sehingga membentuk karya kerajinan batik yang sangat memukau. Sedangkan karya 3 dimensi /kerajinan tangan, mahasiswa ditugaskan memanfaatkan barang bekas menjadi benda pajangan cantik yang bernilai jual. Hasil kreasi mereka menyulap botol kaca dengan berbagai macam pernik seperti tali kur, tali goni, cat pilox, bunga dll. Mereka bebas berekspresi sesuai daya imajinasinya dan saling berlomba tuk menghasilkan botol-botol pajangan cantik yang menarik. Ada juga yang mempercantik botolnya dengan beberapa tangkai bunga yang di buat dari kertas ataupun kreasi dari plastic.

Karya 3 dimensi lainnya adalah membuat karya dari kreasi stik es krim, sedotan dan kertas. Jenis karya yang di buat bebas, terdiri dari karya kelompok dan karya pribadi. Semua berkreasi dalam mengeluarkan imajinasinya menyulap bahan-bahan dan alat yang dipakainya menjadi berbagai macam karya seni. Ada karya miniatur mesjid lengkap dengan kubahnya yang dibuat memakai stik es krim. Ada lampion, wall dekor, vas bunga dari sedotan

Pameran sebagai Ajang Mengembangkan Kreatifitas Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pembelajaran Seni Rupa & Kerajinan | 35 lengkap dengan bunga-bunga cantiknya, ada lampu minimalis dari sedotan, tempat pensil, tempat tisu, miniatur gazebo, cermin hias, miniature rumah, kursi, kapal layar dari kertas Koran, vas bunga dari kertas juga ada, serta berbagai macam kreasi benda-benda pajangan yang menarik.

Karya lukis di atas kanvas, memakai media acrylic juga tidak kalah memukanya di bandingkan karya-karya lainnya. Lukisan yang di pameran dengan berbagai macam objek. Yang telah di lengkapi dengan pigura dan siap pajang. Mahasiswa bereksprei menciptakan karya lukisan yang beragam. Mahasiswa bisa menempatkan diri mereka sebagai seniman yang mempunyai multi talenta. Menampilkan gagasan dan ide kreatifnya menjadi karya-karya yang bernilai jual. Dengan banyaknya karya-karya seni yang di tampilkan di pameran, menjadi kebanggaan tersendiri bagi mahasiswa. Apresiasi dari dosen, teman-teman mahasiswa dan masyarakat sekitar menunjukkan bahwa tingkat keberhasilan mereka dalam mengasah kreatifitas sangat bagus. Apalagi dengan banyaknya karya-karya mereka yang terjual, baik itu lukisan, gambar, benda kerajinan, lampion, botol kaca dll, menjadi kebanggaan dan kepuasan sendiri bagi mereka. Hasil kerja kreatifnya membuahkan hasil. Semua itu sebagai bekal bagi mereka untuk terus berkarya, berkreasi dan menciptakan karya-karya seni yang bagus dan di apresiasi masyarakat. Alhamdulillah ketika mereka bisa menularkannya kembali kepada anak didik di sekolah dan masyarakat sekitar. Agar ilmunya tetap berkembang sesuai dengan inovasi kebaruan. Dampak dari pameran ini dalam membentuk kreatifitas mahasiswa adalah :

1. Tumbuhnya semangat dan kreatifitas mahasiswa agar menciptakan karya yang terbaik.
2. Timbulnya ide-ide kreatif untuk bereksprei membuat karya-karya baru.
3. Sebagai pembelajaran dan bekal keilmuan untuk calon guru agar bisa menerapkan ilmunya di lingkungan sekitar ataupun di SD
4. Menumbuhkan semangat baru bagi mahasiswa lainnya untuk belajar Seni Rupa & Kerajinan
5. Mahasiswa lebih "melek" seni
6. Semangat untuk berpameran lagi dan membuat karya-karya terbaru
7. Mahasiswa lebih kreatif, inovatif dalam mengolah bahan dan menjadikan suatu karya terbaru dalam melahirkan ide-ide kreatifnya. (Asmujo, 2003)

SIMPULAN

Pembelajaran seni rupa memiliki peran penting dalam mengembangkan kreatifitas mahasiswa. Mahasiswa memiliki kebebasan untuk berskreasi meluapkan ide-ide kreatifnya, menggali kemampuan seni dalam menciptakan karya-karya yang bernilai jual dan meningkatkan kreatifitas seni rupa & kerajinan. Yang tak kalah penting dapat menghasilkan uang dan menciptakan ekonomi kreatif dan ekosistem kreatif. Sehingga pembelajaran yang di dapatkan bisa bermanfaat untuk diri sendiri, lingkungan sekitar dan masyarakat umum. Sebagai bekal keilmuan untuk calon guru, pendidik masa depan yang kreatif, inovatif dan berdaya saing.

REFERENSI

- Amir Hamzah (2019) *Metode penelitian kepustakaan (library research) : kajian filosofis, teoretis dan aplikatif*. Malang: Literasi Nusantara.
- Asmujo (2003) 'Membuka Peta Perkembangan Seni Rupa Kontemporer dan Persoalan Pameran', *The Japan Foundation*.
- Budiarti, Y. (2015) 'PENGEMBANGAN KEMAMPUAN KREATIVITAS DALAM PEMBELAJARAN', *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 3(1). doi: 10.24127/ja.v3i1.143.
- Danandjaja, J. (2014) 'Metode Penelitian Kepustakaan', *Antropologi Indonesia*, 0(52). doi: 10.7454/ai.v0i52.3318.
- Eny Iryanti, V. (2016) 'KENIKMATAN ESTETIS DALAM SENI SUATU TINJAUAN FILOSOFIS', *Imaji*, 14(2). doi: 10.21831/imaji.v14i2.12177.
- Novianda, I. and Tarigan, N. (2021) 'Tinjauan Prinsip-Prinsip Seni Rupa Pada Gambar Bentuk Flora Teknik Stippling Hasil Karya Siswa', *Journal of Education, Humaniora and Social Sciences (JEHSS)*, 4(2). doi: 10.34007/jehss.v4i2.732.
- Purwanto, S. (2016) *Pendidikan Karakter Melalui Seni*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Tavini, T. (2020) 'Tinjauan Ontologi Seni', *JPKS (Jurnal Pendidikan dan Kajian Seni)*, 5(1).