

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam proses pembelajaran atau perguruan, terutama masyarakat Indonesia, akan melalui berbagai dalam proses pembelajaran, pendidikan atau perguruan. Ada yang dimulai dari TK, yang dilanjutkan ke SD, dan SMP. Kemudian ada pilihan untuk masuk SMA atau SMK. Beberapa berhenti di sini, dari faktor kemauan sampai faktor punya finansial, mereka yang melanjutkan akan menemukan yang namanya Perkuliahan atau Universitas.

Penulis kemudian melanjutkan proses pembelajaran-nya, penulis meranjak dari SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) bidang Animasi. Dari sini melanjutkan ke arah perkuliahan yang mengarah ke juru kesenian atau desain merupakan hal yang tidak jauh dari proses Pendidikan kejuruan yang sebelumnya.

Sebelum penulis memasuki Pendidikan keatas (Universitas), Penulis memiliki keinginan utk membuat komik sebagai pekerjaan impian, jadi belajar di kejuruan seni sudah pastinya menjadi pilihan, namun sebenarnya penulis tidak tahu diam atau kemana setelah lulus SMK, namun pada akhirnya ia masuk Universitas, dengan beasiswa.

Universitas Telkom berada di Bandung, alias penulis harus siap hidup mandiri di provinsi, bahkan pulau lain untuk melaksanakan proses perguruan tinggi tersebut. Dengan masyarakat yang berbeda, lingkungan yang berbeda, bahkan tata cara bicara yang berbeda. Beradaptasi di tempat baru merupakan hal yang pasti.

Penulis masuk sebagai mahasiswa Dalam Fakultas Industri Kreatif (FIK), disana matakuliah atau pembelajaran yang diterapkan mengarah ke jalur seni. Seperti basis menggambar, perspektif, anatomi, sejarah seni, desain, dan yang lainnya.

Sebagai mahasiswa FIK, setiap mahasiswa mendapatkan matakuliah berdasarkan pembagian masing- masing. Namun dari semua pembagian tersebut, semuanya mendapatkan mata kuliah yang sama di awal – awal perkuliahan. Nirmana.

Nirmana adalah matakuliah yang bagi penulis saat itu merupakan matakuliah yang “beda”. Lebih tepatnya penulis tidak ada ekspektasi untuk belajar pelajaran seperti “Nirmana” di dalam perkuliahan. Ada berbagai alasan kenapa hal ini terjadi,

dan salahsatunya adalah karena penulis tidak mengenal istilah nirmana sebelum masuk perkuliahan.

Ketika penulis belajar mata kuliah Nirmana, ada berbagai nirmana yang diajarkan. Nirmana – nirmana yang diajarkan ini setiap prodi dan tahun kemungkinan besar akan berbeda – beda. Khusus pada penulis, penulis diajarkan (pada matakuliah Nirmana 2D) Nirmana Titik, Nirmana Garis, dan Nirmana Warna (Hitam Putih dan *Full Color*).

Dalam Proses pengajaran Nirmana pada semester awal, setiap nirmana memiliki proses yang bisa dibbilang cukup sama. Yang pertama adalah proses membuat sketsa Nirmana itu sendiri. Ketika memulai proses pengajaran, penulis masih tidak mengerti kenapa kami “mempelajari membuat garis yang bikin pusing kepala”, tapi kami tetap harus melanjutkan membuat nirmana tersebut.

Setelah dua sampai sepuluh sketsa dibuat, mahasiswa melakukan proses yang namanya asistensi. Dari asistensi ini kami bisa tahu apa yang bagus menurut pembimbing atau dosen matakuliah yang bersangkutan, Ketika sketsa sudah dipilih dilanjutkan dengan pembuatan karya tersebut di kertas *Concord*. Di pembuatan Nirmana Titik dan Nirmana Garis, kami menggunakan tinta cina dan kuas sebagai alat pembuatan nirmana ini.

Di momen inilah penulis sangat bingung, dari aksistensi sketsa itupun penulis masih tidak mengerti. Setelah melanjutkan ke pembuatan dari sketsa ke karya sebenarnya, penulis masih bingung. Sampai penulis benar – benar mengerjakan nirmana itu.

Salahsatu poin dari penilaian nirmana bukanlah nirmana sebagai “nirmana” itu sendiri, namun proses, dan teknis pembuatannya. Karena Ketika penulis benar- benar membuat nirmana menggunakan tinta cina dan kuas di kertas *Concord* 40x40cm itu penulis sadar, bahwa pembuatan nirmana tersebut itu ternyata susah. Dari konsistensi pembuatan garis, sampai disiplin waktu pembuatannya, karena minggu esoknya atau berikutnya, karya nirmana tersebut sudah harus jadi.

Pada akhirnya, setelah melaksanakan beberapa jenis nirmana, penulis cukup mengerti kenapa pelajaran ini ada. Dari Menyajarkan teknis menggambar sampai disiplin bagi mahasiswanya. Namun, Penulis tidak mengetahui hal- hal teknis ini ketika menjalani proses pembelajaran Nirmana. Untuk Tugas akhir ini, penulis akan menghadirkan Karya akhir yang berdasarkan pada pengalaman penulis ketika mengayam masa – masa pengajaran pada proses pembelajaran awal kuliah di Fakultas Industri Kreatif.

1.2 Rumusan Masalah

Mewujudkan atau menghadirkan karya seni yang menggunakan pengalaman penulis ketika mengerjakan nirmana.

1.3 Batasan Masalah

Membatasi masalah konsep, ide, dan eksekusi karya berdasarkan pengalaman penulis Ketika menjalani proses pembelajaran awal-awal Nirmana (Nirmana 2D Titik dan Garis dengan warna Hitam Putih).

1.4 Tujuan Berkarya

1. Karya ini merupakan tugas akhir dari Penulis/Seniman
2. Menambah Wawasan tentang Nirmana, dan proses penciptaannya berdasarkan pengalaman penulis.
3. Apresiasi “Struktur”/“Nirmana”, dan eksistensinya dalam proses perkuliahan.

1.5 Sistematika Penulisan

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menguraikan isi pokok-pokok persoalan dasar yang terdiri dari Latar Belakang, Rumusan Masalah, Batasan Masalah, Tujuan Berkarya, Sistematika Penulisan dan Metodologi.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab ini berisikan tentang topik atau data yang berhubungan dengan karya.

BAB III TINJAUAN KARYA

Bab ini menjelaskan tentang konsep penciptaan karya dan bentuk karya.

BAB IV KESIMPULAN DAN EVALUASI

Bab ini diisi dengan kesimpulan singkat dari keseluruhan tulisan dan juga Evauasi dalam pengerjaan-nya.

1.6 Metodologi

Berikut merupakan metodologi penelitian dalam penulisan karya tugas akhir ini

1. Pengalaman pribadi

Penulis akan menggunakan informasi yang didapatkan dari pengalaman penulis sendiri ketika menuliskan, dan menciptakan karya tulis maupun karya lukisnya.

2. Literasi

Informasi berupa literasi seperti buku, jurnal ilmiah, dll akan digunakan sebagai tambahan wawasan dan informasi dalam penulisan karya ini