

***MIXEDMEDIA PAINTING ART: Students' Works' of Art Education Study
Program Faculty of Art and Design of Universitas Negeri Makassar***

**SENI LUKIS MIXEDMEDIA: Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan
Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar**

Yabu M.

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
yabu.m@unm.ac.id

Benny Subiantoro

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
bennysubiantoro@unm.ac.id

Achmad Yasin

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
achmadyasin@unm.ac.id

ABSTRACT

This research is qualitative descriptive research aimed to describe: (1) strategy used by lecturers in developing creative imagination of students of Art Education Study Program of Faculty of Arts and Design of Universitas Negeri Makassar through Development of Mixedmedia painting; (2) understanding of students in realizing mixed media painting. Population and sample in this research were all works made by students participating in the painting III courses in Art Education Program in the odd semester of the academic year 2015/2016. The object in this research was the work result of student experimentation in the task of Artist III course, there were 40 works to be analyzed. The technique of data collection was done through observation using observation format, documentation of work, and limited interview. The collected data was analyzed by descriptive-qualitative analysis technique. The results showed that: (1) the students' creative imagination can be fostered through gradually mixed media painting tasks; (2) generally, the students of Art Painting III have a good understanding of creating mixed painting with media utilizing various mixed materials.

Keywords: *Mixedmedia, art painting, students' works.*

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mendeskripsikan hasil analisis lukisan *mixedmedia* karya mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Obyek dalam penelitian ini adalah karya hasil eksperimen mahasiswa dalam tugas mata kuliah Seni Lukis III, yakni sebanyak 40 karya. Teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui pengamatan, dokumentasi, dan wawancara terbatas. Data yang terkumpul dianalisis melalui teknik analisis deskriptif-kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Imajinasi kreatif mahasiswa dapat dibina melalui tugas-tugas seni lukis mixed media secara bertahap; (2) Pada umumnya mahasiswa peserta mata kuliah Seni Lukis III memiliki pemahaman yang cukup baik dalam mewujudkan karya seni lukis *mixedmedia* dengan memanfaatkan berbagai bahan alternatif.

Kata Kunci: *Mixedmedia, seni lukis, karya mahasiswa.*

1. PENDAHULUAN

Mata kuliah praktik studio pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa di Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar diarahkan pada pembinaan dan pengembangan imajinasi, kreativitas, sensitivitas (kepekaan) artistik dalam berkarya seni rupa. Untuk mencapai tujuan tersebut, maka di dalam kurikulum program studi disusun dan diatur sedemikian rupa komposisi atau perbandingan antara mata kuliah teori dan mata kuliah praktik studio secara berimbang menurut jenjang semester dan tingkat kesulitan mata kuliah tersebut.

Khusus untuk mata kuliah seni lukis dibagi menjadi 3 jenjang, yaitu kuliah Seni Lukis I dengan bobot 3 sks ditempatkan pada semester IV, Seni Lukis II dengan bobot 3 sks ditempatkan pada semester V, Seni Lukis III dengan bobot 3 sks ditempatkan pada semester VI.

Penjenjangan tersebut dan penempatannya pada semester tertentu dalam kurikulum program studi didasarkan pada tingkat kesulitan dan penggunaan media/teknik berkarya sebagaimana digambarkan berikut ini.

- 1) Materi kuliah, teknik/media yang direkomendasikan dalam mata kuliah Seni Lukis I mencakup dasar-dasar melukis berbagai objek (alam benda, pemandangan alam, dan lain-lain), baik secara realis maupun naturalis dengan penekanan pada keterampilan menggunakan media/teknik pensil warna, krayon, dan cat air.
- 2) Materi kuliah, teknik/media yang direkomendasikan dalam mata kuliah Seni Lukis II mencakup dasar-dasar melukis berbagai objek (alam benda, pemandangan alam, dan lain-lain), baik secara realis maupun naturalis dengan penekanan pada keterampilan

menggunakan media/teknik cat minyak.

- 3) Materi kuliah, teknik/media yang direkomendasikan dalam mata kuliah Seni Lukis III mencakup dasar-dasar melukis berbagai objek, baik secara surealis dekoratif-figuratif dan atau abstrak yang diarahkan pada kebebasan menggunakan media alternatif.

Khusus dalam mata kuliah Seni Lukis III, mahasiswa diarahkan pada penggunaan media campuran (media alternatif) dan pengembangan kepekaan estetis. Dalam hal ini, mahasiswa bebas memilih media dan teknik berkarya, serta obyek garapan sebagai pengembangan lebih lanjut dari pembinaan seni lukis sebelumnya.

Dalam pembinaan mata kuliah Seni Lukis III, mahasiswa diarahkan pada: (1) latihan eksperimentasi *mixedmedia* dengan memanfaatkan berbagai media alternatif yang tidak lazim dalam teknik berkarya seni lukis konvensional, (2) latihan membuat konsep, dan penciptaan karya non-realis melalui eksplorasi pencarian kemungkinan artistik (Subiantoro dan Muhammad Saleh Husain, 2013: 79).

Penelitian ini dilandasi oleh suatu pemikiran bahwa pengembangan imajinasi kreatif melalui pembinaan mata kuliah praktik studio penting ditekankan oleh pembina mata kuliah sehingga ketika mahasiswa mengambil program mata kuliah Studi Khusus (sebagai tugas akhir), mereka tidak banyak mengalami kesulitan karena sudah terlatih sebelumnya.

Berdasarkan hasil pengamatan penulis terhadap kualitas tugas akhir mahasiswa 3 tahun terakhir, khususnya dari segi kreativitas, tampak relatif lemah. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan wawasan, apresiasi,

imajinasi, dan kreativitas sehingga memiliki keterbatasan dalam bereksplorasi. Sedangkan dalam silabus mata kuliah, Seni Lukis III adalah salah satu mata kuliah praktik studio yang menawarkan peluang bagi mahasiswa untuk bereksplorasi, menuangkan ide/gagasan kreatifnya dengan dukungan imajinasi kreatif dan sensitivitas artistik yang tinggi.

Menyadari pentingnya masalah tersebut, maka penelitian ini perlu dilakukan guna menjawab keinginan-tahuan peneliti mengenai potensi daya imajinasi dan kreativitas mahasiswa melalui pembinaan seni lukis *mixedmedia*. Penelitian secara ilmiah terhadap masalah ini belum banyak dilakukan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Sedangkan data dan informasi tersebut sangat penting dan diperlukan dalam rangka meningkatkan kualitas pembinaan mata kuliah seni lukis, khususnya pembinaan Seni Lukis III.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah penelitian yang dilakukan oleh Subiantoro dan Muhammad Saleh Husain terhadap karya mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dengan topik “*Helm sebagai Desain Mixedmedia Seni Rupa Terapan*” (2013). Penelitian selanjutnya dengan topik “*Ban Motor sebagai Implementasi Kreativitas Karya Seni Rupa Mixedmedia*” (Saleh Husain dan Benny Subiantoro, 2016).

Kedua penelitian tersebut menunjukkan bahwa pada dasarnya mahasiswa telah memiliki pemahaman awal terhadap seni lukis *mixedmedia* yang diwujudkan dalam bentuk karya lukis non-konvensional dengan memanfaatkan berbagai bahan alternatif.

Hanya saja hasil eksperimen tersebut pada umumnya belum maksimal yang disebabkan oleh berbagai faktor.

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan tingkat pemahaman mahasiswa dalam mewujudkan karya *mixed media* dengan menggunakan berbagai bahan alterantif melalui olah imajiansi kreativitas masing-masing.

Sebelum dijelaskan lebih lanjut tentang tinjauan seni lukis *mixed media* terlebih dahulu akan dijelaskan pengertian istilah imajinasi dan kreativitas. Hal ini penting karena erat kaitannya dengan pembahasan berikutnya.

Istilah imajinasi secara teknis dipakai dalam psikologi sebagai proses membangun kembali persepsi dari suatu benda yang terlebih dahulu diberi persepsi pengertian. Sejak penggunaan istilah ini bertentangan dengan yang dipunyai bahasa biasa, beberapa psikolog lebih menyebut proses ini sebagai "menggambarkan" atau "gambaran" atau sebagai suatu reproduksi yang bertentangan dengan imajinasi "produktif" atau "konstruktif".

Gambaran citra dimengerti sebagai sesuatu yang dilihat oleh "[mata pikiran]". Albert Einstein mengatakan bahwa imajinasi merupakan kemampuan untuk membentuk citra mental dari sesuatu yang tidak dirasakan melalui indera. Lebih lanjut dikatakan bahwa imajinasi lebih penting dari pengetahuan.

Dalam beberapa referensi dijelaskan bahwa imajinasi merupakan salah satu aspek dalam olah kreativitas seorang seniman. Karena imajinasi apabila kita dalam keadaan sadar dan terjaga, akan menuntun pada tindakan dalam berolah karya seni.

Kemampuan imajinasi apabila bersinergi dengan kemampuan akal, perasaan dan keterampilan akan menjadi

kreatif inovatif dan produktif. Untuk menjadikan sesuatu yang demikian tentunya kita harus banyak membaca dan mengapresiasi karya-karya seni yang telah ada sebagai referensi ataupun pencerahan dalam berkesenian.

Hasil-hasil dari karya cipta, rasa, dan karsa manusia terutama dalam teori maupun konsep seni memiliki nilai-nilai. Oleh sebab itu untuk memeliharanya memerlukan pemahaman yang luas terhadap masyarakat pencintanya sehingga hasil-hasil konsep seni yang telah ada dapat menjadi cerminan suatu tonggak peradaban maupun untuk mengembangkan konsep-konsep karya selanjutnya.

Pengetahuan konsep keindahan seni yang berkembang saat ini baik dari konsep budaya barat maupun timur, saling memiliki spesifikasi dan mampu beradaptasi sehingga pada akhirnya sebuah karya seni akan saling memberi inspirasi dalam konsep gagasan maupun visual penuangan karya-karya seninya. Konsep keindahan seni klasik, modern dan post modern memiliki kapasitas dan mampu menembus pada batas-batas estetika masing-masing sehingga dapat diapresiasi oleh masyarakat pendukungnya.

Kita seringkali salah persepsi dalam memahami makna imajinasi. Dalam kenyataannya, imajinasi adalah sebuah kerja akal dalam mengembangkan suatu pemikiran yang lebih luas dari apa yang pernah dilihat, didengar, dan atau dirasakan. Dengan imajinasi, manusia dapat mengembangkan sesuatu dari kesederhanaan menjadi lebih bernilai dalam pikiran. Ia dapat mengembangkan sesuatu dari ciptaan Tuhan dalam pikirannya dengan tujuan untuk mengembangkan suatu hal yang lebih bernilai dalam bentuk benda, atau sekadar pikiran yang terlintas dalam benak.

Muhmidayeli (2014: 113) mengemukakan bahwa: Imajinasi dan intuisi merupakan dua belalahan bagian terpenting dalam diri manusia untuk menemukan sesuatu yang bersifat ruhaniah yang tentunya berkenaan dengan yang non-material, sehingga penampakkannya ke permukaan memerlukan upaya latihan jiwa yang memang bersentuhan dengan itu. Eksistensi kedua aspek kejiwaan ini diperlukan manusia dalam meningkatkan kreativitas dan aktualitasnya berhadapan dengan realitas kesehariannya.

Istilah kreatif sering kita dengar dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam kegiatan seni. Namun sebenarnya istilah kreatif itu tidak hanya identik pada kegiatan-kegiatan seni saja, tetapi bisa dikaitkan dengan berbagai hal. Istilah kreatif dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah sesuatu yang memiliki daya cipta, memiliki kemampuan untuk menciptakan. Dengan kata lain, kreatif bisa bersifat inovatif dengan berusaha menciptakan hal yang baru. Tetapi banyak arti lain dari kreatif selain menurut KBBI, arti yang berbeda dari setiap orang. Bahkan ‘perbedaan’ itu sendiri dapat berupa hal yang kreatif, tergantung setiap orang berasumsi seperti apa. Bahkan setiap orang dapat berpikir berbeda dalam menciptakan sesuatu hal yang baru, berbeda dari yang lain dan tidak berusaha mengikuti alur konsep yang sudah ada. Berpikir kreatif juga berarti orang tersebut berusaha memikirkan apa yang tidak terpikirkan oleh orang lain. Bagaimana orang itu dapat membuat khayalan yang berbeda dari yang lainnya dan pada akhirnya dapat direalisasikan menjadi suatu barang yang unik.

Kreatif membuat seseorang dapat berpikir dan berpendapat bebas. Kreatif juga berarti unik dan atau berusaha tidak

sama dengan yang lainnya. Dengan kata lain, kreatif adalah berpikiran *out of the box* yang secara harfiah berarti berpikir di luar dari kotaknya. Kotak di sini adalah pikiran atau sesuatu hal yang sudah menjadi konsep umum atau hal yang mainstream, maka kreatif adalah bagaimana seseorang dapat membuat atau berpikiran di luar dari konsep-konsep umum tersebut.

Kreatif, seperti yang disebut dalam KBBI berarti memiliki daya cipta secara alami, kreatif akan mendorong seseorang inovatif dengan dapat menciptakan benda atau pikiran yang baru dan unik. Seringkali orang yang memiliki sisi kreatif akan memiliki sisi yang unik pula, baik dari segi penampilan maupun pemikiran. Secara umum, dalam kehidupan pun diperlukan sisi kreatif dari seseorang, banyak jalan yang dapat ditempuh untuk dapat hidup. Seringkali disebut bahwa seseorang kreatif adalah ketika orang tersebut dapat menemukan cara berpikir yang berbeda dengan cara berpikir orang lain atau dengan cara yang unik yang tidak terpikirkan oleh orang lain sebelumnya.

Berdasarkan penjelasan tersebut di atas, maka kreatif secara sederhana adalah jika seseorang bisa membuat sesuatu yang biasa menjadi tidak biasa (tidak lazim), menciptakan keunikan, berkarakter, dan dapat membuat sesuatu menjadi lebih menarik. Potensi atau daya kreatif ini sebenarnya dimiliki oleh setiap orang, namun potensinya bisa berbeda-beda, karena dipengaruhi oleh banyak hal. Daya kreativitas setiap orang bersumber dari otak kanan sehingga otak membutuhkan nutrisi untuk membentuk sel-sel yang mendukung perkembangannya. Selain itu, kondisi lingkungan tempat tinggal juga sangat berpengaruh, karena kebiasaan yang ditanamkan dalam lingkungan tertentu

bisa sangat berbeda dengan lingkungan lainnya.

Banyak orang yang memiliki gagasan yang kreatif, namun belum tentu mampu menuangkan gagasan atau pemikirannya dengan baik ke dalam karya seni, dalam bentuk apa pemikiran tersebut dituangkan. Selain itu juga kembali pada kemampuan setiap orang yang juga dipengaruhi oleh imajinasi intuitif masing-masing. Oleh karena itu kerjasama antara fungsi otak kanan dan otak kiri sangat dibutuhkan, agar hasil yang diperoleh, baik berupa karya tulis maupun karya seni lainnya dapat balance dan sesuai dengan yang diharapkan.

Kreativitas atau daya cipta adalah proses mental yang melibatkan pemunculan gagasan (*concept*) baru, atau hubungan baru antara gagasan yang sudah ada sebelumnya. Dari sudut pandang keilmuan, hasil dari pemikiran berdaya cipta (*creative thinking*) biasanya dianggap memiliki keaslian dan kepantasan. Sebagai alternatif, konsepsi sehari-hari dari daya cipta adalah tindakan membuat sesuatu yang baru (Sumber: Dikutip dari Wikipedia.com).

Secara umum, kreativitas adalah kemampuan seseorang untuk menghasilkan komposisi, produk, atau gagasan apa saja yang pada dasarnya baru, dan sebelumnya tidak dikenal pembuatnya, yang dapat berupa imajinatif atau sintesis pemikiran yang hasilnya bukan hanya rangkuman, dapat mencakup pembentukan pola baru dan gabungan informasi yang diperoleh dari pengalaman sebelumnya.

Kreativitas kemampuan untuk menciptakan sesuatu yang baru untuk memberi ide kreatif dalam memecahkan masalah atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan yang baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya. Pendapat lain tentang

keaktivitas adalah segala kemampuan seseorang untuk men-ciptakan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada sebelumnya.

Albert Einstein mengatakan bahwa: “Kreativitas merupakan gabungan pemikiran otak kiri dan otak kanan yang merupakan suatu kemampuan untuk melihat apa yang oleh orang lain tidak melihatnya. Kreativitas adalah kegiatan manusia yang menghasilkan gagasan asli atau pengetahuan untuk menghasilkan suatu yang unik”.

Dari pendapat di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa kreativitas pada dasarnya adalah kemampuan seseorang dalam membuat sesuatu yang baru yang relatif berbeda dari yang sudah ada, berdasarkan data yang ada yang mencerminkan kelancaran, keluwesan, orisinalitas dalam berpikir dan kemampuan mengelaborasi. Produk hasil kreativitas ini bukanlah sesuatu yang benar-benar baru tetapi dapat berupa gabungan dari data-data atau unsur-unsur yang telah ada sebelumnya sehingga menghasilkan sesuatu yang berbeda.

Dari berbagai pengertian yang dikemukakan oleh para ahli untuk menjelaskan makna dari kreativitas yang dikaji dari empat dimensi yang memberikan definisi saling melengkapi. Untuk itu kita dapat membuat berbagai kesimpulan mengenai definisi tentang kreativitas dengan acuan beberapa pendapat yang dikemukakan oleh para ahli. Dari uraian mengenai definisi kreativitas yang dikemukakan di atas, dapat dimaknai bahwa kreativitas adalah proses konstruksi ide yang orisinal (asli), bermanfaat, variatif (bernilai seni) dan inovatif.

Dalam cipta karya seni lukis, dituntut pengetahuan dan spesialisasi bidang keahlian seni lukis. Karena itu

diperlukan pengetahuan atau pengertian dasar seni lukis sebagai pondasi proses kreatif yang dilakukan oleh sang seniman, termasuk bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Pengertian seni lukis sebenarnya telah banyak didefinisikan oleh para pakar seni, namun secara umum, tak satupun definisi yang dapat memuaskan dan diterima oleh semua orang. Mengapa demikian? Karena sesungguhnya seni lukis itu sendiri memiliki keberagaman dan memiliki banyak aliran atau gaya, yang antara satu sama lainnya mempunyai persamaan di satu sisi, tetapi juga terkadang memiliki perbedaan, bahkan perbedaan tersebut saling bertentangan dalam sisi yang lain.

Definisi seni lukis jika dilihat dari sisi teknis, lukisan merupakan penggunaan pigmen atau warna dengan menggunakan bahan pelarut yang dibubuhkan di atas permukaan bidang dasar, misalnya pada kanvas atau kertas sebagai media untuk menghasilkan sensasi atau ilusi ruang, tekstur, gerakan, untuk mengekspresikan berbagai makna atau nilai subjektif, baik yang bersifat emosional, intelektual, simbolik, religius, dan lain sebagainya.

Salah satu definisi seni lukis yang akan dikemukakan di sini adalah definisi yang pernah dikemukakan oleh Herbert Read (seorang pakar seni lukis) bahwa:

Seni lukis merupakan penggunaan garis, warna, tekstur, ruang dan bentuk, *shape*, pada suatu permukaan, yang bertujuan untuk menciptakan berbagai image. Image-image tersebut bisa merupakan hasil ekspresi dari ide-ide, emosi, dan pengalaman-pengalaman, yang dibentuk sedemikian rupa sehingga tercapainya harmoni. Pengalaman-pengalaman

yang dimaksud adalah pengalaman estetis (S.C. Bangun, dkk. 2014).

Berdasarkan definisi tersebut, maka dapat dimaknai bahwa suatu karya seni lukis merupakan wujud ekspresi yang harus dipandang secara utuh, yaitu keutuhan wujud karya yang terdiri atas ide dan organisasi elemen-elemen visual. Elemen-elemen visual tersebut disusun sedemikian rupa dalam bidang dua dimensi.

Dalam kaitannya dengan penciptaan karya seni lukis, Edmund Burke Feldman (seorang pakar seni lukis) mengemukakan bahwa hal-hal yang harus diperhatikan dalam berekspresi untuk penciptaan karya lukis adalah pengorganisasian unsur-unsur visual (garis, warna, bentuk, tekstur dan ruang atau gelap terang) sehingga tercipta kesatuan, keseimbangan, irama, dan perbandingan ukuran (S.C. Bangun, dkk. 2014).

Berikut ini disajikan hal-hal yang berkaitan dengan unsur-unsur visual dalam seni lukis dan prinsip-prinsip dasar dalam penyusunan karya seni lukis. Unsur-unsur visual seni lukis meliputi garis, bidang, bentuk, ruang, warna, dan tekstur, komposisi. Sedangkan prinsip-prinsip penyusunan karya seni lukis meliputi: kesatuan (*unity*) kontras, irama, kimaks/ dominasi, keseimbangan, dan harmoni. Demikian penjelasan tentang prinsip-prinsip dalam penyusunan karya seni lukis. Selanjutnya akan dijelaskan pengertian tentang seni lukis mixed media.

Seni lukis *mixedmedia* mengacu pada karya seni yang dibuat dengan menggunakan lebih dari satu jenis media. Istilah *mixedmedia* (media campuran) adalah suatu bentuk seni rupa yang dibuat dengan menggunakan berbagai media.

Dalam konteks penciptaan karya seni lukis, termasuk dalam penciptaan karya *mixedmedia*, seorang seniman pastilah terlebih dahulu melakukan pengamatan terhadap alam, kemudian melakukan perenungan terhadap obyek-obyek alam tersebut dalam upaya pencarian ide untuk keperluan olah kreativitas seni. Melalui olah kreativitas tersebut, barulah seorang memungkinkan untuk menciptakan karya seni yang estetis. Demikian pula halnya para seniman *mixedmedia*, fenomena alam juga menjadi acuan dalam bereksplorasi.

Subiantoro dan Muhammad Saleh Husain (2014: 1) mengemukakan bahwa:

Seorang seniman (pelukis) dalam mewujudkan karya-karyanya didukung oleh pengalaman mengamati alam dan segala fenomenanya untuk kemudian diungkapkan kembali menjadi sebuah karya seni. Di sisi lain, faktor psikologis senimannya juga sangat berperan sebagai penuntun dalam berimajinasi, terutama untuk mendapatkan ide-ide kreatif.

Penciptaan seni rupa murni adalah kegiatan berkarya seni lukis dan lain-lain untuk mengungkapkan perasaan, pikiran, dan pengalaman kehidupan menjadi suatu perwujudan visual yang dilandasi dengan kepekaan artistik. Kepekaan artistik di sini dapat berarti "memerlukan kemampuan dalam mengelola atau mengorganisir elemen-elemen visual untuk mewujudkan gagasan menjadi sebuah karya nyata".

2. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif yang dilakukan terhadap karya seni lukis *mixedmedia* tugas-tugas mahasiswa peserta mata

kuliah Seni Lukis III pada semester ganjil T.A. 2015/2016.

Populasi dan sampel dalam penelitian ini adalah karya hasil studi eksperimen mixed media mahasiswa, yaitu sebanyak 40 karya. Teknik pengumpulan datanya dilakukan melalui teknik observasi/ pengamatan, dokumentasi, dan wawancara terbatas. Data yang terkumpul diolah dan dianalisis melalui teknik analisis deskriptif-kualitatif.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Karya seni lukis, termasuk di dalamnya seni lukis *mixedmedia* yang dibuat oleh mahasiswa merupakan wujud ekspresi yang harus dipandang secara utuh. Keutuhan wujud itu, terdiri atas ide dan organisasi elemen-elemen visual. Elemen-elemen visual tersebut disusun sedemikian rupa dalam bidang dua dimensi. Unsur-unsur visual, yang terdiri atas garis, warna, bentuk, tekstur dan ruang atau gelap terang. Organisasi dari unsur-unsur tersebut, yang meliputi kesatuan, keseimbangan, irama dan perbandingan ukuran.

Karya-karya *mixedmedia* hasil eksperimen mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini memperlihatkan kedua faktor tersebut di atas (faktor ideoplastis dan faktor fisioplastis). Secara keseluruhan, tugas-tugas mahasiswa pada umumnya telah memperlihatkan penerapan unsur-unsur visual tersebut dalam karyanya. Hanya saja, memang terlihat masih perlu dipertegas untuk mencapai nilai-nilai estetika sebagaimana diharapkan oleh pembina mata kuliah.

Salah satu tugas yang diberikan kepada mahasiswa adalah mengorganisasikan elemen-elemen visual (garis, warna, bentuk, tekstur) sebagai

obyek garapan dalam bereksplorasi karya *mixedmedia*. Hasil pengamatan menunjukkan bahwa pada umumnya hasil eksperimen mahasiswa memperlihatkan kemampuannya dalam memanfaatkan dan mengorganisasikan elemen-elemen visual tersebut (garis, warna, bentuk, dan tekstur) dengan cukup baik sesuai dengan prinsip-prinsip dalam seni lukis.

Berdasarkan pengamatan terhadap tugas mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini dapat disimpulkan bahwa pada umumnya mereka memahami bahwa elemen-elemen visual tersebut, memegang peran penting, bahkan sebagai prinsip dasar yang harus dipertimbangkan dalam berkarya. Mahasiswa juga memahami bahwa jika tekstur digunakan tidak untuk semata-mata dari segi teknis, tetapi juga mengacu kepada substansi lukisan atau ekspresi lukisan. Jika nilai ekspresi merupakan unsur pokok lukisan, maka pemanfaatan tekstur dapat menjadi pendukung pengejawantahan nilai ekspresi itu sendiri.

Akhirnya dapat disimpulkan bahwa karya seni lukis hasil eksplorasi *mixedmedia* mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam memanfaatkan bahan campuran dinilai telah mampu mengorganisir unsur-unsur visual, seperti garis, warna, tekstur, bentuk (bentuk figuratif, realistik dan abstrak, refresentatif dan non-refresentatif) yang dirancang dengan cermat atau dihasilkan secara spontanitas, sekalipun dalam hal-hal tertentu masih ditemukan kekurangannya. Tentu saja, apa yang telah dicapai oleh mahasiswa tidak lepas dari peran dosen pembina dalam menerapkan metode dan strategi yang digunakan untuk membangkitkan motivasi dan daya

imajinasi para mahasiswa dalam berkarya seni lukis non-realis yang memerlukan kreativitas dan kepekaan estetik yang tinggi. Demikian hasil analisis terhadap karya hasil eksplorasi mahasiswa dalam kaitannya dengan pengembangan imajinasi kreatif melalui pembinaan seni lukis *mixedmedia* dengan memanfaatkan berbagai bahan alternatif melalui olah imajinasi dan kreativitas masing-masing.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis terhadap hasil eksperimen mahasiswa dapat disimpulkan bahwa pada umumnya mahasiswa telah memiliki pemahaman yang cukup baik terhadap prinsip-prinsip berkarya *mixedmedia*. Hal ini tercermin pada karya-karya hasil eksperimen yang dikerjakan sesuai kemampuan imajinasi dan kreativitas masing-masing. Hasil pengamatan terhadap karya mahasiswa yang menjadi sampel dalam penelitian ini menunjukkan bahwa pada umumnya hasil eksperimen tersebut memperlihatkan kemampuannya dalam mengorganisasikan elemen-elemen visual seni rupa dengan cukup baik, sekalipun dalam beberapa hal memiliki kelemahan masing-masing yang disebabkan oleh keterbatasan daya nalar, imajinasi, dan sensitivitas pada setiap mahasiswa.

Faktor penghambat yang dialami mahasiswa dalam bereksplorasi *mixedmedia* antara lain adalah beberapa diantaranya masih mengalami kesulitan pada penemuan konsep karya. Hal ini logis karena mereka masih dalam tahap belajar. Namun demikian dari pengalaman tersebut diharapkan dapat mengembangkan dimasa-masa yang akan datang.

Sebagai implementasi dari hasil penelitian ini, disarankan sebagai berikut: (1) Hasil penelitian hendaknya dijadikan

sebagai salah satu bahan referensi sebagai acuan dalam berkarya *mixedmedia*; (2) Kepada mahasiswa disarankan agar senantiasa berlatih membuat konsep penciptaan sebelum berkarya sehingga karya diciptakan memiliki bobot estetis yang layak dan pantas diapresiasi oleh publik. Selain itu, juga perlu banyak belajar tentang teknik-teknik berkarya dari seniman-seniman yang sudah populer namanya, khususnya dalam bidang seni lukis.

5. REFERENSI

- Bangun, S.C. dkk. *Buku Seni Budaya SMK/MA/SMA/MAK Kelas IX Semester I*, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan 2014.
- Mulyono, Ahmad, Parlan. 1986. *Pendidikan Seni Rupa untuk SMTA*. Surakarta: Widya Utama.
- Munandar, Utami. 2002. *Kreativitas dan Keberbakatan*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Saleh Husain, Muhammad dan Benny Subiantoro, 2016. *Ban Motor sebagai Implementasi Kreativitas Karya Seni Rupa Mixed Media Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM*, Laporan Penelitian, Tidak dipublikasikan: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.
- Soehardjo. 1990. *Pendidikan Seni Rupa-Buku Guru*: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan. Jakarta dan Kebudayaan.
- Subiantoro, Benny dan Muhammad Saleh Husain, 2013. *Helm sebagai Desain Mixed Media Seni Rupa Terapan Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM*, Laporan Penelitian, Tidak dipublikasikan: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar

Subiantoro, Benny dan Muhammad Saleh Husain, 2014. *Kemampuan Berkarya Seni Lukis Media Cat Minyak Karya Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM*, Laporan Penelitian, Tidak dipublikasikan: Lembaga Penelitian Universitas Negeri Makassar.

Sumiawan, Conny R., dkk. 1988. *Dimensi, Kreatif dalam Filsafat Ilmu*. Bandung: CV Remadja Karya.

Tim Balai Pustaka. 2008. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

Sumber dari Internet:

Pramita, Wiwi. 2013. <http://wiwipramita.blogspot.co.id/2013/10/mater-mixed-media-dalam-senilukis.html>. Diakses pada tanggal 30 Januari 2016.

Wibisono, Satrio, 2008. *Tekstur*, (Online), <http://satriowibisono.blogspot.com/2008/09/tekstur.html>), diakses 31 April 2013.