

Besiru sebagai Konsep Desain Poster Pameran Art Mandalika***Besiru as the Mandalika Art Exhibition Poster Design Concept***Sasih Gunalan¹, Christofer Satria², Haryono³^{1,2,3}Universitas Bumigora, Mataram, Indonesia

Article Info	ABSTRAK
<p>Genesis Artikel: Diterima, 03-05-2023 Direvisi, 24-05-2023 Disetujui, 31-05-2023</p>	<p>Pameran dapat menjadi salah satu kegiatan seni dalam mempersentasikan karya, yang bersifat personal ketengah publik. Pola kesenian tersebut, dapat terus dilakukan oleh para pelaku seni dalam menguatkan eksistensi mereka di tengah medan kesenian yang ada. Pameran art mandalika mengangkat tema besiru sebagai representasi budaya yang ada di suku-suku di Nusa Tenggara Barat. Tujuan dari penelitian ini ialah mencari titik temu besiru sebagai tema pameran dengan konsep desain poster pameran art mandalika. Jenis penelitian ini ialah penelitian kualitatif dengan pendekatan naturalistik dengan teori yang teori representasi Stuart Hall. Konsep pameran art mandalika tahun 2023 mengambil tema besiru sebagai representasi lokalitas budaya yang ada di Nusa Tenggara Barat. Konsep tradisi besiru terimplementasi pada seluruh komponen publikasi desain, konsep karya dan manajemen pameran. Tema tersebut hadir sebagai representasi bersama atas sebuah aktivitas tradisi yang mulai banyak dilupakan. Analisis representasi besiru dalam pameran art mandalika, dilihat pada komponen tipografi dengan filosofis yang diambil pada kegiatan besiru sebagai bentuk kerja sama gotong royong tanpa pamrih secara bergiliran. Ilustrasi pada desain poster yang ada juga menggali konsep besiru melalui foto karya yang dihasilkan melalui filosofis kerja bersama yang dilakukan oleh setiap seniman dari berbagai komunitas dalam mewujudkan karya instalasi tersebut.</p>
<p>Kata Kunci: Besiru, Desain, Poster, Pameran Seni Rupa</p>	
	ABSTRACT
<p>Keywords: Besiru, Design, Poster, Fine Art Exhibition</p>	<p><i>Ability of social media to gather millions of users has caught the attention of business owners. However, despite the convenience offered by social media, there are still many small business owners who either haven't utilized it or struggle to use it to promote their products. The main objective of this activity is to address the issue of many business owners not maximizing the use of social media due to design limitations. This research focuses on maximizing promotional design templates that can be used by business owners without needing in-depth knowledge of design. With the provision of an Instagram social media optimization guidebook equipped with templates, business owners will be able to promote their products more easily and quickly. Use of the design thinking method allows empathy in producing a guide and templates that are truly easy to understand and can be applied using simple devices like smartphones, without the need for expensive laptops or graphic software. The final template results, which can be used directly by business owners, encourages the desire to start promoting to increase sales. Despite the ease of using templates for promotion, more template alternatives are needed to avoid potential similarities in design during promotion.</i></p>
	<p>This is an open access article under the CC BY-SA license.</p> 
<p>Penulis Korespondensi: Sasih Gunalan Program Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Bumigora, Email: sasih@universitاسbumigora.ac.id</p>	

1 PENDAHULUAN

Pertumbuhan dinamika kesenian di Nusa Tenggara Barat, terus bergerak dengan segala keterbatasan yang dimiliki. Perkembangan tersebut berjalan dalam proses dialektika yang digerakan oleh para seniman, baik dalam skala individu maupun kelompok. Aktivitas tersebut dapat terus dilihat melalui produktivitas para seniman dalam berkarya dan bagaimana mereka mempersentasikan karya mereka pada sebuah pameran. Persentasi karya kepublik, dapat diakukan melalui kegiatan pameran seni yang didesain sedemikain rupa agar mampu mereperesentasikan tema yang dipilih. Hal ini sangat penting dalam mewujudkan sebuah pameran yang sukses dan menarik. Karena dalam beberpa pameran tidak jarang desain pelaksanaanya dibuat tidak begitu menarik sehingga, tidak direspon oleh antusiasme masyarakat dalam mengapresiasinya.

Pengorganisasian pameran dapat dimulai dari proses desain pameran, yang melingkupi beberapa hal, salah satunya ialah desain kuratorial dan publikasi poster pameran. Desain publikasi poster memiliki peranan penting sebagai media promosi dalam membranding sebuah kegiatan, salah satunya pameran seni rupa yang mengusung tema Art Mandalika “Besiru”. Pameran art mandalika merupakan bagian dari program kemitraan kementrian pariwisata dan ekonomi kreatif dalam memfasilitasi seniman rupa yang ada di Nusa Tenggara Barat. Cakupan kegiatan ini difokuskan pada usaha untuk menggali potensi yang dimiliki dalam sebuah karya seni rupa. Dikutip dari artikel CNN Indonesia, Menteri Pariwisata dan Ekonomi Kreatif Sandiaga Uno, menjelaskan bahwa program aksilarasi merupakan program pendampingan berjangka panjang untuk menguatkan ekosistem ekonomi kreatif, yang dirancang menjadi program yang berkelanjutan selama Lima tahun. Proses pendampingan yang dilakukan dimulai dari pendampingan penciptaan karya hingga pada tahap penjualan produk itu sendiri. Melalui program ini, diharapkan akan turut mendorong kebangkitan sektor pariwisata dan ekonomi kreatif, dan akan menciptakan lapangan kerja seluas-luasnya agar dapat menggerakkan ekonomi rakyat [1].

Pameran ini menjadi salah satu pameran penting dalam perjalanan seni rupa modern di Lombok, dan mampu memberikan warna baru melalui berbagai metode desain yang dikembangkan. Pameran art mandalika, dengan segala pencapaian yang telah diraihnya menjadi pameran seni rupa dengan pengunjung terbanyak selama pegelarannya. Tercatat enam ribu pengunjung mengapresiasi kegiatan pameran ini sejak dibuka pada 25 february hingga 5 Maret 2023. Jumlah angka kunjungan tersebut, terbilang sangat besar untuk sebuah pagelaran pameran seni rupa yang diadakan di Lombok, yang notabeneanya jauh dari ekosistem seni yang berkembang seperti di daerah Jawa dan Bali. Selain dengan jumlah kunjungan yang cukup banyak, pameran yang digelar di Galeri Taman Budaya ini juga menjadi trending dan viral dimedia sosial instagram [2].

Suksesnya penyelenggaraan pameran art mandalika, tidak lepas dari sebaran media promosi, salah satunya poster yang dilakukan melalui berbagai media. Pengaplikasian poster sebagai media promosi beberapa tahun ini, sangatlah pesat diadakan dalam setiap penyelenggaraan kegiatan. Meski terjadi perubahan media yang digunakan, dari media cetak kedigital, namun keberadaan nilai estetis sebuah desain poster tidak dapat dipisahkan sebagai daya tarik desain tersebut. Seperti yang dilakukan oleh tim menjemen produksi dan desain pada pameran art mandalika tahun 2023. Desain poster yang sajikan dalam pameran ini, secara khusus mengambil tema kegiatan yang sangat lekat dengan aktivitas masyarakat tradisi di Nusa Tenggara Barat, yaitu besiru. Pemilihan besiru sebgai tema pameran dan konsep desain poster yang ada, dijelaskan oleh curator pameran sebagai upaya untuk melestarikan keberadaan konteks lokalitas yang diharapkan dapat memunculkan potensi tradisi yang ada di Nusa Tenggara Barat pada kancah Nasional dan Internasional. Pemilihan besiru sebagai tema pameran dan konsep desain poster yang ada, menjadi bingkai kerja desain pameran yang diadakan, baik dalam aspek desain grafis, kuratorial maupun subject matter karya.

Melalui gagasan tersebut, keberadaan poster pameran *art mandalika*, menjadi sabuah pokok bahasan yang menarik untuk digali dalam hal mencari benang merah dan konseptual tema yang terimplementasi pada desain pameran yang diadakan. Adanya nilai lokalitas pada desain poster *art mandalika*, diharapkan akan dapat memantik berbagai pemikiran untuk melakukan riset yang sama terkait sebuah desain publikasi poster sebagai narasi dialektika perkembangan sebuah kesenian. Selain itu melalui kajian ini juga akan diharapkan akan terurai gagasan pemikiran kesenian yang bersifat linier dalam menemukan benang merah disiplin ilmu yang berbeda yaitu seni rupa dan desain grafis, sehingga akan mendapatkan perspekrif kilmuan terhadap sebuah disiplin ilmu yang lebih luas [3].

Beberapa kajian yang sebelumnya menuliskan tentang Trdisi *besiru* sebagai semangat gotong royong masyarakat Lombok ialah tulisan Lalu Murdi pada jurnal Fajar Historia, dengan judul *Spirit Nilai Gotong Royong dalam Banjar dan Besiru Pada Masyarakat Sasak-Lombok*. Pada kajian ini, Murdi berfokus pada konteks aktivitas *besiru* yang dilakukan masyarakat Sasak di Lombok. Terdapat kesamaan objek kajian dengan yang penulis lakukan ialah tentang tradisi *besiru*. Fokus perbedaan yang penulis lakukan ialah pada perbedaan tentang substansi kajian, yaitu pada kajian lalu Murdi, tidak dikaitkan tentang subsantansi *besiru* sebagai bagian dari penciptaan sebuah perhelatan seni rupa [3]–[5]. Kajian lain yang relevan dengan penelitian ini ialah tesis penciptaan seni yang ditulis

oleh Dewi Alit Kumala, dengan judul Konsep Karya desain Poster Pada pameran Seni Rupa Bali *Arts Selection* tahun 2018. Melalui konsep karya yang ditulis, Kumala menjelaskan konsep karya desain dengan judul *black and white shadow*. Pada desain ini, desainer menjelaskan konsep desain dengan mengali lokalitas pada wayang Bali. Konsep tersebut diaplikasikan sebagai gagasan pokok lahirnya sebuah desain melalui ilustrasi, tipografi dan kompleksitas warna yang digunakan. Perbedaan mendasar kajian Kumala dengan kajian yang penulis lakukan, ialah tentang nilai lokalitas yang ada pada masing-masing daerah desainer dan penulis sebagai konsep desain poster [5]. Kajian relevan ke tiga yang sesuai dengan tulisan ini ialah, jurnal tulisan Ernawati dengan judul Representasi Kesadaran Budaya Lokal Perupa dalam Penciptaan Karya Seni Rupa dan Desain Era Kontemporer. Pada jurnal ini, Ernawati menguraikan beberapa karya seni kontemporer yang diciptakan dengan konsep lokalitas yang kuat dengan menggunakan teori representasi Stuart Hall. Terdapat kesamaan penggunaan teori kajian yang penulis lakukan dengan kajian ini, namun memiliki perbedaan pada aspek objek kajian. Dari ketiga kajian penelitian terdahulu di atas, terdapat perbedaan kajian yang menjadikan kebaruan penelitian ini. Salah satunya ialah belum adanya kajian secara khusus yang mengurai representasi nilai *besiru* sebagai konsep desain kegiatan pameran. Baik dalam proses desain poster maupun desain konsep kegiatan. Kebaruan yang dihadirkan penulis dalam` kajian ini, diharapkan akan mampu memantik berbagai kajian sejenis agar lebih jauh dan mendalam [6].

2 METODE PENELITIAN

Fokus dalam penelitian ini ialah, mengurai tradisi besiru sebagai konsep desain poster dan konsep pameran art mandalika. Konsep desain yang dimaksud meliputi konsep desain kuratorial dan media publikasi seperti konsep desain poster dan karya. Jenis pendekatan yang digunakan ialah penelitian kualitatif dengan pendekatan naturalistik. Penelitian kualitatif atau disebut juga dengan penelitian naturalistik, memiliki beberapa tahap yang dimulai dari mengumpulkan data dan menganalisisnya dengan kondisi alamiah/natural setting [7].

Proses pengumpulan data yang dilakukan dimulai dari tahap observasi, wawancara dan dokumentasi. Teknik analisa data dilakukan melalui kegiatan menghimpun data, merduksi data, mengkalifikasi data, menganalisa dan menariknya menjadi sebuah kesimpulan. Pemilihan metode penelitian yang demikian menjadi pengantar pentingnya penelitian yang penulis lakukan. Proses representasi yang dilakukan seniman dan desainer dalam mengkomposisikan desain poster art mandalika, terjadi dalam dua bagian penting yaitu representasi internal (mind set) dan representasi eksternal (karya). Kedua bagian representasi ini, kemudian melebur menjadi satu proses inkubasi hingga melahirkan sebuah karya desain poster yang ada. representasi internal yang terjadi dilakukan melalui penyerapan seluruh konteks lokalitas besiru yang terjadi di masing-masing suku di Nusa Tenggara Barat, kemudian diolah secara personal oleh desainer dan seniman sehingga melahirkan desain poster dan karya-karya seni yang ditampilkan dalam pameran ini.

Kajian terori yang digunakan dalam tulisan ini ialah menggunakan teori representasi Stuart Hall [8]. Representasi juga digunakan sebagai menggambarkan pikiran kita dengan cara mendeskripsikan atau menggambarkan atau membayangkan, untuk lebih dahulu menempatkan persamaan ke dalam pikiran kita atau perasaan kita. Representasi tersebut, juga berarti menyimbolkan, untuk mewakili, menjadi contoh, atau menjadi pengganti dari sesuatu. Jadi dapat disimpulkan bahwa representasi adalah suatu proses untuk memproduksi makna dari konsep yang ada dipikiran kita melalui bahasa. Proses merepresentasi terus mengalami perkembangan dan dapat digunakan juga pada ilmu desain dan seni rupa. Proses representasi dalam ilmu desain dan seni rupa dilakukan melalui pemaknaan ulang sebuah objek dan subjek kedalam pemaknaan yang lain, yang kemudian disajikan kedalam bentuk desain atau karya seni rupa.

Dijelaskan Chris Barker, bahwa Melalui representasi suatu makna diproduksi dan dipertukarkan antar anggota masyarakat. Jadi dapat dikatakan bahwa representasi secara singkat adalah cara memproduksi makna [9]. Proses representasi memiliki pengaruh terhadap berbagai kemungkinan seperti latar belakang pengetahuan dan pemahaman suatu kelompok sosial terhadap suatu tanda. Seorang individu atau sebuah kelompok harus memiliki pengalaman yang sama untuk dapat memaknai sesuatu dengan cara yang nyaris sama.

3 HASIL DAN ANALISIS

3.1 Besiru sebagai Tema Desain Kuratorial Pameran Art Mandalika

Tatanan konsepsi nilai dalam kehidupan masyarakat tradisi, telah banyak memberikan peninggalan yang mengatur tata hidup masyarakatnya. Konsep-konsep tersebut, terus dipertahankan sebagai sebuah peninggalan di tengah segala ancaman yang mengitarinya. Salah satu konsepsi yang begitu kuat melekat pada masyarakat Nusa Tenggara Barat ialah sistem kerja sama yang dibangun oleh masyarakat dalam melaksanakan kehidupan sosialnya, seperti yang dapat dilihat dalam konsep aktivitas tradisi besiru di Nusa Tenggara Barat. Dalam struktur masyarakat

adat di Nusa Tenggara Barat, tradisi besiru menjadi kerangka kemasyarakatan yang telah lama ada dan sangat dekat dengan segala aktivitas masyarakatnya. Konsep dari tradisi besiru menganut istilah berat sama dipikul ringan sama dijinjing. Istilah ini cukup merepresentasikan makna dari tradisi besiru pada masyarakat Sasak, yang menekankan aktivitas kebersamaan dan konsep gotong royong. Konsep ini, memiliki nilai-nilai keutamaan dalam kehidupan sosial dan keagamaan masyarakat yang terus dipelihara di Nusa Tenggara Barat.

Praktik besiru biasanya diaktualisasikan masyarakat Nusa Tenggara Barat pada proses aktivitas kerja di ladang. Dimulai dari mengelola tanah pertanian, menanam hingga melaksanakan panen secara bergilir tanpa upah. Dalam kegiatan ini, biasanya setiap individu akan secara bersama-sama dan bergotong royong untuk bekerja dalam menyelesaikan pekerjaan ladang salah satu anggota besiru. Kegiatan tersebut akan terus berlanjut secara bergiliran untuk menyelesaikan pekerjaan ladang anggota besiru lainnya. Meski tidak ada aturan tertulis terkait kesepakatan dan ketentuan dalam kegiatan besiru, namun masyarakat telah menyetujui hal tersebut sebagai sebuah ketentuan yang harus diikuti oleh semua orang.

Kemampuan masyarakat tradisional suku Sasak dalam mempertahankan eksistensinya melalui tradisi besiru mengalami perjuangan yang sangat berat. Nilai-nilai kearifan lokal dalam tradisi besiru yang ada pada sistem pertanian masyarakat Sasak mulai langka, di era terkini. Banyak masyarakat Nusa Tenggara Barat yang mulai meninggalkan tradisi besiru karena dianggap sudah tidak relevan dalam kehidupan modern yang individualistis. Pola pikir tersebut kemudian mengubah sistem gotong royong dalam masyarakat untuk mulai bekerja secara individual dan lebih mengandalkan upah. Jika dibiarkan, kondisi semacam ini bukan tidak mungkin berpotensi mengganggu akselerasi pembangunan masa kini dan menekan keswadayaan masyarakat.

Kondisi tersebut kemudian melatarbelakangi sekelompok perupa yang berasal dari berbagai komunitas seni rupa di Nusa Tenggara Barat dan tergabung dalam Mandalika Art Community, untuk memaknai kembali nilai filosofis dalam kegiatan besiru. Para perupa ini, kemudian menjadikan gagasan besiru sebagai tesis dalam membingkai kerja kreatif, dalam proses penciptaan karya hingga mempresentasikan karya tersebut ke tengah publik dalam bentuk sebuah pameran bersama. Kegiatan pameran bersama yang dimaksud merupakan pameran seni rupa yang akan diadakan di dua tempat yang berbeda, yaitu Lombok dan Sumbawa dengan tema yang sama. Pemilihan dua tempat pameran yang berbeda dengan tema yang sama, merupakan langkah strategis untuk menghidupkan wacana kesenian di luar Lombok, yang sangat minim terdengar gaungnya. Melalui kegiatan semacam ini, aktivitas pergerakan di kantong-kantong seni di luar Lombok, seperti Sumbawa, Bima dan Dompu diharapkan dapat mulai hidup secara mandiri maupun secara kolaboratif untuk secara bersama-sama menggerakkan kembali roda wacana kesenian di Nusa Tenggara Barat agar mampu mengonstruksi pilar kesenian di Indonesia.

Secara tematik, kegiatan pameran ini mengusung tema-tema lokal yang diserap oleh para perupa di lingkungannya masing-masing menjadi sebuah karya. Hal ini tentu sangat penting di tengah zaman modern sebagai pengingat setiap individu dan masyarakat luas, terkait kekayaan khazanah tradisi yang kita miliki dan bagaimana nilai-nilai yang telah diwariskan leluhur itu dapat dipertahankan dan dihidupkan kembali. Konsep dan filosofi tradisi besiru yang diadopsi dalam pameran ini, dapat ditemukan pada karya-karya kolaboratif yang secara keseluruhan meminjam tradisi besiru sebagai gagasan awal perwujudan karyanya. Melalui karya instalasi kolaboratif tersebut, para perupa diuji kemampuannya untuk membangun persepsi bersama dan mengimplementasikannya dalam sebuah karya yang meruang. Proses pencarian ide dan gagasan dalam karya instalasi kolaboratif, secara khusus mengeksplorasi potensi kekayaan gerabah yang ada di Nusa Tenggara Barat sebagai medium karya. Pemilihan gerabah sebagai medium utama, didasari oleh keberadaan sejarah gerabah sebagai perangkat pemenuhan kebutuhan hidup yang sangat dekat dalam aktivitas harian masyarakat di Nusa Tenggara Barat [10].

Poster besiru merupakan alat publikasi kegiatan yang dirancang tim manajemen dan desainer dalam rangka mempromosikan kegiatan pameran tersebut. Desain poster art mandalika dirancang oleh Anung Sasongko. Seorang desainer dan art handler yang menjadi tim artistik pameran tersebut. Poster pameran ini, tidak dicetak namun didesain dan dipublish masyarakat melalui berbagai media secara digital. Dalam sebuah diskusi dengan desainer poster art mandalika. Konsep dasar desain poster besiru, sepenuhnya diambil dari filosofi dari tradisi besiru sebagai aktivitas tradisi yang berkembang di beberapa suku di Nusa Tenggara Barat. komposisi dan element poster tersebut jika diamati memiliki element yang sama dengan poster pada umumnya. Seperti ilustrasi, tipografi, layout dan warna.

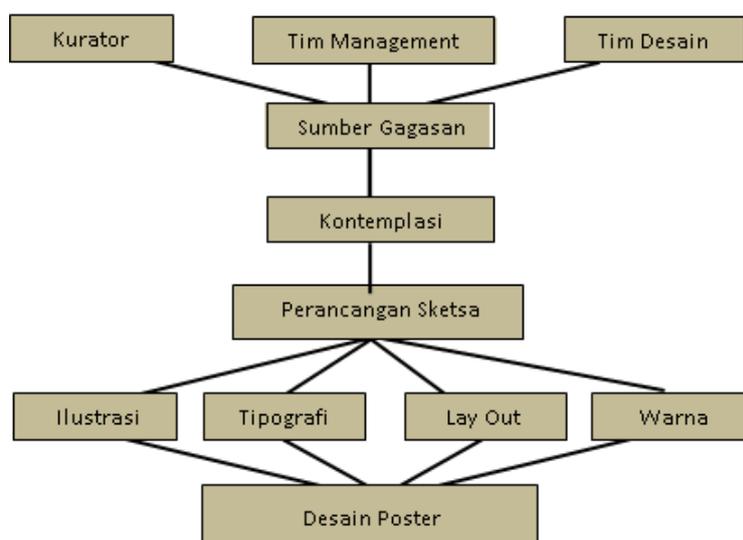


Gambar 1. Foto Lokasi Pameran *Art Mandalika*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

3.2 Analisis Representasi Tradisi Besiru dalam Desain Poster Pameran *Art Mandalika*

Sebelum desain poster kegiatan pameran resmi dirilis secara resmi oleh panitia, kurator, tim art management dan tim desain telah merancang gagasan awal kegiatan yang telah disesuaikan dengan konsep dari tema yang telah ditentukan. Proses diskusi dan negosiasi yang dilakukan oleh kurator tim art menegemen dan tim desain merujuk pada konsep dan filosofis dari tema besiru yang telah dipilih. Penciptaan desain yang mengedepankan nilai lokalitas sebagai sumber inspirasi dalam berkarya, memiliki potensi untuk diminati, dikarenakan selain dapat dijadikan sebagai usaha mengkonserfasi budaya setempat. Pola semacam ini, juga dapat menjadi semacam karya baru dalam memupuk nilai dan kreativitas yang dimiliki seorang desain. Melalui kegiatan semacam ini, seorang desainer diharapkan mampu menghadirkan nilai budaya lokal yang dimaksud bukan hanya pada aspek visual semata [11].

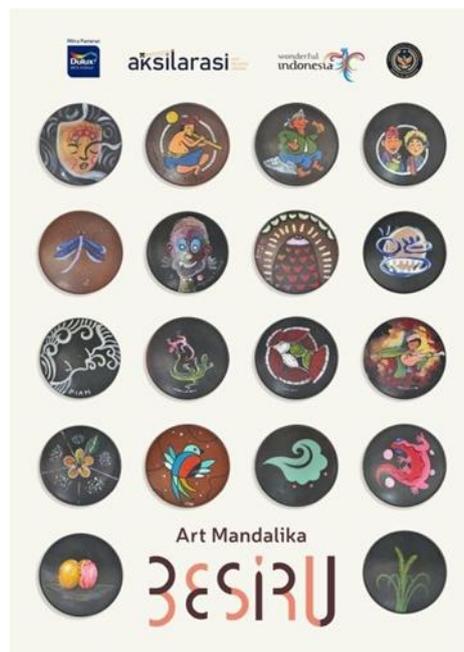
Proses tersebut dimulai melalui tahap pencarian sumber gagasan melalui berbagai referensi yang ada. Proses tersebut kemudian mengalami kontemplasi sehingga melahirkan sketsa karya. Rancangan sketsa karya ini kemudian dikembangkan menjadi desain karya final yang telah siap dirilis ke tengah publik. Keseluruhan tahap tersebut dapat disebut sebagai bagian dari strategi perancangan yang dimulai pada tahap pra produksi. Beberapa poin yang menajdi elemen perancangan ialah antara lain : sumber gagasan, pemilihan media, tipografi, ilustrasi, komposisi, dan warna. Unsur formalistik adalah bagian tinjauan desain yang mengarahkan pusat kajian dari sudut pandang kualifikasi form atau bentuk. Unsur bentuk yang dimaksud mencakup beberapa spesifikasi seperti tipografi, layout, anatomi garis dan warna [12]. Lebih jauh terkait bagaimana proses perancangan tersebut dilakukan dapat dilihat pada bagan dibawah ini.



Gambar 2. Bagan Alur Rekontruksi Desain Poster Pameran *Art Mandalika*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

Setelah melewati proses kerja perancangan seperti yang dijelaskan pada alur bagan maka ditentukanlah sebuah desain poster publikasi Pameran Art Mandalika seperti pada gambar 2. Poster publikasi pameran art mandalika terdiri dari tiga slide. Publikasi poster pertama ialah poster kegiatan yang terdiri dari text poster tema kegiatan art mandalika besiru. Poster slide kedua berisi jadwal pembukaan pameran berisi jadwal kegiatan dan lokasi kegiatan. Pada slide kedua juga dijelaskan lokasi kegiatan yang akan diselenggarakan pada dua tempat. Di taman Budaya Provinsi Nusa Tenggara Barat dan Creative Art Space Sumbawa. Slide poster ketiga menjelaskan kurator pameran dan nama-nama seniman yang terlibat pada pameran art mandalika.

Desain poster pameran art mandalika dikomposisikan dari gambar beberapa cobek yang telah dilukis atau direspon oleh masing-masing seniman dan disusun secara berbaris. Melalui gambar tersebut kita dapat melihat berbagai citra visual sebagai sebuah representasi keragaman budaya yang ada di Nusa Tenggara Barat dalam perspektif masing-masing seniman. Komposisi susunan cobek sebagai ilustrasi poster disusun secara vertical. Pada baris terakhir bagian bawah poster terdapat tema kegiatan art mandalika besiru. Karakteristik jenis huruf yang digunakan pada tema pameran tersebut diambil dari filosofi besiru sebagai tradisi gotong royong di suku yang ada di Nusa Tenggara Barat. Beberapa logo penyelenggara kegiatan dan sponsorship dikomposisikan pada bagian atas. Gambaran desain poster art mandalika dapat dilihat pada gambar dibawah ini:



Gambar 3. Desain Poster Publikasi Pameran *Art Mandalika*
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

A. Tipografi

Menurut Sihombing dalam Azhari (2017: 501), tipografi adalah sebuah disiplin ilmu seni suatu pengetahuan mengenai huruf. Tipografi menjadi bagian dari proses merancang, menyusun, dan mengatur tata letak huruf yang digunakan [13]. Pemilihan jenis huruf yang digunakan juga merupakan bagian penting dari model huruf yang digunakan. Dalam sebuah desain, tipografi menjadi bagian penting yang membantu penjelasan sebuah gambar. Unsur penyusun sebuah desain dengan kelengkapan tipografi, dapat dilihat pada desain poster pameran art mandalika dengan tema besiru. Pada desain tersebut akan dapat temukan tema pameran “besiru” dengan bentuk garis yang artistic dalam klasifikasi dekoratif.

Jenis huruf yang digunakan memiliki ciri yang sangat teratur dengan bentuk huruf didominasi oleh garis lengkung tidak bersudut. Kelompok jenis huruf yang digunakan sebagai tipografi ini ialah jenis arial yang terkesan dekoratif. Font dekoratif memiliki ciri khas masing-masing sesuai dengan kemauan desainer. Pemilihan bentuk huruf yang lengkung diambil dari filosofi besiru sebagai tema pameran. Filosofis besiru diambil pada kegiatan besiru sebagai bentuk kerja sama gotong royong tanpa pamrih secara bergiliran. Garis yang lengkung dan tak bersudut dapat dimaknai sebagai proses besiru yang tidak pernah terputus dan berkelanjutan dari satu orang keorang lain.



Gambar 4. *Cropping Text* Poster pada Art Mandalika
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

B. Ilustrasi

Ilustrasi dalam bahasa Belanda (*illustratie*) diartikan sebagai hiasan dengan gambar atau pembuatan sesuatu yang jelas. Rata-rata penggunaan ilustrasi dalam buku dalam bentuk gambar kartun (Nurhadiat, Dedi, 2004:54). Dalam definisi lain disebutkan kata ilustrasi bersumber dari kata (*illusion*) [14]. Ilustrasi adalah elemen penting pada sebuah desain yang berfungsi memeperjelas teks. Mengikuti perkembangan zaman, jenis ilustrasi juga terus bermetamorfosa dalam berbagai bentuk dan tidak hanya berfungsi sebagai sarana pendukung cerita, tetapi dapat juga menghiasi ruang kosong. Misalnya dalam majalah, koran, tabloid, dan lain-lain. Ilustrasi memiliki jenis yang sangat beragam, dapat berupa karya seni sketsa, lukis, grafis, karikatural, dan akhir-akhir ini bahkan banyak menggunakan foto. Untuk penempatan ilustrasi yang demikian keberadaan ilustrasi dapat digunakan sebagai penarik perhatian (*attention getter*) dari sebuah desain.

Ilustrasi yang pada desain poster pameran seni rupa art mandalika, dihadirkan melalui foto beberapa karya seni yang dipamerkan pada acara tersebut. Foto-foto tersebut diambil dari sebuah karya kolaborasi bersama yang berjudul *secobek mandalika*. Karya ini, merupakan karya bersama yang dikerjakan oleh para seniman dengan mengusung tema *besiru*. Potongongan karya tersebut diambil secara acak untuk memenuhi beberapa ruang kosong pada lay out poster. Tidak ditemukan secara jelas relasi yang kuat antara pemilihan gambar pada potongan visual karya dengan konteks *besiru*. Keterkaitan antara pemilihan random pada karya instalasi bersama dengan foto karya yang ditampilkan sebagai ilustrasi pada poster ialah, terkait nilai dan konsep *besiru* yang diambil melalui filosofis kerja bersama yang dilakukan oleh setiap seniman dari berbagai komunitas dalam mewujudkan karya instalasi tersebut.



Gambar 5. *Cropping Ilustrasi* pada Poster Art Mandalika
Sumber: Dokumentasi Pribadi Penulis

C. Warna

Warna menjadi elemen yang memiliki peran penting sebagai bagian penyusun sebuah karya seni rupa dan desain. Warna juga hadir sebagai bagian terkecil dalam sebuah karya desain yang memiliki sifat selalu tunduk pada prinsip-prinsip dasar seni seperti ritme, unity dan yang lain. Dijelaskan oleh Kartika (2004:49), bahwa warna merupakan bias atau pantulan dari suatu benda terhadap mata kita. Sebuah benda dikatakan berwarna dikarenakan munculnya refleksi cahaya dari benda tersebut yang kemudian ditangkap oleh indera pengelihatan. Definisi ini dapat dianalogikan, bahwa sebuah benda yang berwarna biru, sebenarnya karena benda tersebut memantulkan warna biru yang langsung ditangkap oleh mata kita. Demikian juga berlaku terhadap benda yang berwarna lain [15].

Pada desain poster pameran seni rupa art mandalika, dominasi warna menggunakan warna netral dengan dengan warna menggunakan warna putih. Jenis warna ini adalah salah satu jenis warna yang memiliki filosofis

elegan dan kuat (Sadjiman, 2009:57). Pilihan warna demikian menguatkan komposisi dan kesatuan element poster seperti ilustrasi cobek gerabah yang telah dilukis menjadi semakin kuat. Pengaplikasian warna ini, diberkalukan juga untuk semua warna pada desain poster dan desain publikasi [16].

4 KESIMPULAN

Hasil penelitian ini dapat disimpulkan bahwa, seluruh komponen publikasi desain, konsep karya dan manajemen pameran memiliki benang merah dengan tema pameran, yaitu Besiru. Besiru sebagai kerja tradisi gotong royong yang telah diwariskan oleh leluhur menjadi pola kerja yang dapat ditemukan pada suku-suku yang ada di Nusa Tenggara Barat, pemilihan tema tersebut, diharapkan dapat menjadi representasi bersama atas sebuah aktivitas tradisi yang masih tumbuh dan dipelihara oleh masyarakatnya. Keterkaitan tradisi besiru pada desain publikasi kegiatan dapat dilihat pada poster pameran. Melalui poster yang disebar ke publik desainer membagi beberapa elemen desain seperti ilustrasi, warna dan tipografi. Tiga komponen ini, menjadi elemen penting dalam penciptaan karya desain poster kegiatan.

Ilustrasi desain poster pameran art mandalika, diambil dari beberapa gambar yang dikerjakan para seniman pada karya instalasi kolaboratif dengan judul seobek mandalika. Melalui karya ini, filosofis besiru diambil pada beberapa cobek yang dikerjakan secara gotong royong oleh para seniman. Jenis tipografi yang digunakan merupakan pengembangan dari kelompok huruf dalam klasifikasi arial. Jenis font tersebut kemudian dikembangkan ke dalam bentuk anatomi huruf yang didominasi oleh garis lengkung. Pemilihan bentuk huruf seperti itu, diambil dari filosofis besiru sebagai kerja kolektif yang tidak pernah terputus dan bergilir seperti pada huruf yang juga lentur dan tidak terputus. Penggunaan warna pada desain poster ini, menggunakan warna netral agar lebih menguatkan kesan elegan dan memudahkan desainer dalam memadukan berbagai elemen visual yang lain agar mampu memiliki nilai estetik yang tinggi.

Selain pada konsep desain pameran, filosofis tema besiru juga diimplementasikan melalui desain kuratorial yang dituliskan oleh kurator. Dalam pengantar kuratorialnya, Kurator menjelaskan kekuatan dan titik singgung tema yang telah dipilih dengan setiap konsep karya yang telah dibuat oleh masing-masing seniman yang dikerjakan secara individu. Konsep dan filosofis besiru juga menjadi frame work para seniman dalam menciptakan tiga karya kolaboratif yang mereka kerjakan secara bersama-sama. Dari kegiatan pamerna ini dapat ditemukan bahwa setiap element dan konsep yang diajukan dalam pameran art mandalika, memiliki benang merah dengan tema yang telah ditentukan, yaitu besiru sebagai tema pameran.

REFERENSI

- [1] Kemenparekraf, "Kemenparekraf Gelar Workshop Aksilarasi Film Pendek di Mandalika," *hiburan*, 2022. <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220306173534-225-767463/kemenparekraf-gelar-workshop-aksilarasi-film-pendek-di-mandalika> (accessed May 15, 2023).
- [2] Travbuck, "Kenal komunitas Mandalika Art Community," *live on Instagram Travbuck*. .
- [3] G. Mandalika, "Usung Konsep Tradisi Beseru, Mandalika Art Gelar Pameran Seni Rupa," 2023. <https://gomandalika.com/usung-konsep-tradisi-beseru-mandalika-art-gelar-pameran-seni-rupa/> (accessed May 15, 2023).
- [4] L. Murdi, "Spirit Nilai Gotong Royong dalam Banjar dan Besiru Pada Masyarakat Sasak-Lombok," *Fajar Hist. J. Ilmu Sej. dan Pendidik.*, vol. 2, no. 1, pp. 39–54, Jun. 2018, doi: 10.29408/FHS.V2I1.1288.
- [5] A. K. Dewi, "KONSEP KARYA DESAIN POSTER PADA PAMERAN SENI RUPA BALI ARTS SELECTION DI GEDUNG KRIYA HASTA MANDALA ISI DENPASAR (Judul Poster : Wayang dan Anak)," 2018, Accessed: May 15, 2023. [Online]. Available: <http://download.isi-dps.ac.id/index.php/category/62-karyadesain?download=2697:desain-poster-pada-pameran-seni-rupa-bali-arts-selection-di-gedung-kriya-hasta-mandala-isi-denpasar>.
- [6] E. Ernawati and R. N. Sari, "REPRESENTASI KESADARAN BUDAYA LOKAL PERUPADALAM PENCIPTAAN KARYA SENI RUPA DAN DESAIN DI ERA KONTEMPORER (Studi Kasus: Perupa di Yogyakarta)," *Pros. SNADES 2020 Optimisme Desain Untuk Pembang. Negeri*, Oct. 2020.
- [7] S. Nasution, *Metode Penelitian Naturalistik Kualitatif*, 1st ed. Bandung: Tarsito, 1988.
- [8] S. Hall, *Representation: Cultural Representations and Signifying Practices*, 1st ed. London: SAGE Publications Ltd, 1997.

-
- [9] C. Barker, H. Purwanto, and N. Nurhadi, *Cultural studies: theory and practice*. Yogyakarta: Kreasi Wacana, 2006.
- [10] Katalog, “Kuratorial Pameran Art Mandalika Besiru,” *Kementrian Pariwisata dan ekonomi Kreatif Subsektor Seni rupa*, 2023. .
- [11] S. Gunalan, S. Handayani, H. Haryono, and I. N. M. Yasa, “Eksplorasi Nilai Tradisi pada Konsep Desain Kaos Gandrung Lombok,” *J. SASAK Desain Vis. dan Komun.*, vol. 3, no. 2, Feb. 2021, doi: 10.30812/SASAK.V3I2.1712.
- [12] S. Gunalan, “Tinjauan Cover Buku Biografi I Wayan Pengsong,” *J. SASAK Desain Vis. dan Komun.*, vol. 1, no. 2, pp. 65–71, Nov. 2019, doi: 10.30812/SASAK.V1I2.553.
- [13] D. Sihombing, *Tipografi dalam desain grafis*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2015.
- [14] D. Nurhadiat, *Pendidikan Seni: Seni Rupa*. Jakarta: PT Grasindo, 2004.
- [15] D. S. Kartika and N. Ganda, *Memahami Seni dan Estetika*. Bandung: Rekayasa Sains, 2004.
- [16] S. E. Sanyoto, *Nirmana; Dasar-dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta: Jalasutra, 2009.

