SIARAN PERS

NEXORA: Mahasiswa DKV UPN Veteran Jawa Timur Hadirkan Desain sebagai Solusi Masa Depan di Pos Bloc Surabaya

Mengusung semangat Sumpah Pemuda, Pameran Tugas Akhir Gerilya Vol. XXI mengajak masyarakat melihat desain bukan sekadar karya visual, melainkan solusi atas berbagai persoalan sosial.

SURABAYA, 30 Oktober 2026 — Mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual (DKV), Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur, menyelenggarakan Pameran Tugas Akhir Gerilya Vol. XXI bertajuk *"NEXORA: Designing What Comes Next"* di Pos Bloc Surabaya pada 30–31 Oktober 2026.

Pameran yang berlangsung pukul 10.00–20.00 WIB ini menjadi ruang bagi mahasiswa untuk memperkenalkan hasil proses pembelajaran, riset, dan perancangan desain kepada masyarakat luas. Lebih dari sekadar memamerkan karya sebagai bagian dari penyelesaian studi, NEXORA membawa pesan bahwa keilmuan Desain Komunikasi Visual memiliki tanggung jawab sosial untuk membantu menjawab persoalan masyarakat melalui komunikasi visual yang kreatif, terarah, dan solutif.

Di tengah perkembangan teknologi digital dan kecerdasan buatan atau *Artificial Intelligence* (AI), pameran ini juga menjadi momentum untuk memperlihatkan bahwa profesi desainer tidak hanya berkaitan dengan kemampuan menghasilkan gambar atau tampilan yang menarik. Di balik setiap karya, terdapat proses memahami persoalan, melakukan riset, merumuskan strategi komunikasi, mengeksplorasi gagasan, serta mempertimbangkan dampak desain terhadap audiens dan lingkungan.

Desain sebagai Tanggung Jawab Sosial

Kepala Laboratorium Perancangan Program Studi DKV UPN "Veteran" Jawa Timur, Pungky Febi Arifianto, S.Sn., M.Sn., menyampaikan bahwa pameran tugas akhir merupakan salah satu bentuk tanggung jawab sosial perguruan tinggi dalam menjembatani ilmu pengetahuan dengan kebutuhan masyarakat.

"Bagi kami, pameran tugas akhir bukan sekadar ruang untuk menunjukkan hasil karya mahasiswa atau memenuhi persyaratan akademik. Pameran ini merupakan bentuk tanggung jawab sosial kami

sebagai insan akademik untuk menjembatani keilmuan Desain Komunikasi Visual dengan berbagai persoalan nyata di masyarakat. Kami ingin menunjukkan bahwa desain dapat menjadi bagian dari solusi melalui pendekatan *problem solving* yang berangkat dari riset, pemahaman terhadap kebutuhan masyarakat, dan perancangan komunikasi yang tepat sasaran," ujar Pungky.

Menurutnya, seorang desainer komunikasi visual dituntut untuk tidak berhenti pada penciptaan karya yang menarik secara estetis. Desainer juga harus mampu memahami persoalan, mengenali karakteristik audiens, menentukan pesan yang relevan, serta memilih media komunikasi yang efektif agar gagasan yang dirancang dapat memberikan manfaat nyata.

"Harapan kami, mahasiswa tidak berhenti ketika tugas akhirnya selesai atau ketika pamerannya berakhir. Justru setelah karya diperkenalkan kepada publik, mereka perlu mulai memikirkan bagaimana desain tersebut dapat diterapkan, dikembangkan, dan memberikan dampak yang lebih luas. Inilah yang kami harapkan dari seorang desainer komunikasi visual: mampu mengubah pengetahuan menjadi inovasi dan inovasi menjadi kontribusi bagi masyarakat," tambahnya.

Pameran ini sekaligus menjadi ruang dialog antara dunia pendidikan, industri kreatif, dan masyarakat untuk memahami proses serta nilai yang mendasari sebuah karya desain. Melalui interaksi langsung dengan pengunjung, mahasiswa diharapkan dapat menerima perspektif baru, memperluas jejaring kolaborasi, dan memahami bahwa desain yang baik tidak hanya dinilai dari tampilannya, tetapi juga dari relevansi pesan serta manfaat yang dihasilkannya.

Pos Bloc Surabaya: Merawat Semangat Perubahan Lintas Generasi

Pemilihan Pos Bloc Surabaya sebagai lokasi pameran memiliki makna tersendiri bagi para mahasiswa. Ruang yang berada di kawasan bangunan bersejarah ini dipilih untuk menghadirkan pertemuan antara semangat kreatif generasi muda dan nilai historis yang melekat pada ruang kota.

Ketua Pelaksana Pameran Tugas Akhir Gerilya Vol. XXI, Raihan Syah Putra, menjelaskan bahwa pemilihan lokasi tersebut juga menjadi bentuk penghormatan terhadap semangat Sumpah Pemuda, yang mengingatkan generasi muda akan pentingnya persatuan, keberanian menyampaikan gagasan, dan kontribusi bagi masa depan bangsa.

"Kami memilih Pos Bloc Surabaya karena ingin menghadirkan pameran ini di ruang yang memiliki nilai Sejarah, Dimana Bung Karno dulu pernah belajr di gedung ini. Bagi kami, tempat ini menjadi pengingat bahwa perubahan selalu membutuhkan keberanian untuk berpikir dan bertindak. Semangat itu kami hubungkan dengan Sumpah Pemuda, ketika generasi muda Indonesia berani menyatukan visi untuk masa depan bangsa, Dan itulah menjadi penciri kami sebagai mahasiswa/i dari kampus Bela Negara" ujar Raihan.

Ia menambahkan bahwa semangat tersebut menjadi inspirasi bagi mahasiswa DKV untuk terus mengembangkan kemampuan dan menghasilkan karya yang tidak hanya mengikuti perkembangan zaman, tetapi juga memberikan arah bagi perubahan yang lebih baik.

“Kami berharap semangat perjuangan generasi terdahulu dapat memacu kami sebagai calon desainer untuk terus berkarya, berinovasi, dan membangun komunikasi visual yang lebih baik. Melalui NEXORA, kami ingin menunjukkan bahwa desain bukan hanya tentang apa yang dapat kami buat hari ini, tetapi juga tentang perubahan apa yang bisa kami hadirkan untuk masa depan,” lanjutnya.

Melalui pemilihan Pos Bloc Surabaya, mahasiswa juga ingin membuka ruang perjumpaan antara karya desain, masyarakat, dan lingkungan perkotaan. Pameran diharapkan tidak hanya menjadi kegiatan akademik di lingkungan kampus, tetapi juga menjadi bagian dari kehidupan kreatif kota yang dapat diakses dan diapresiasi oleh publik.

NEXORA: Merancang Kemungkinan yang Akan Datang

Tema *“NEXORA: Designing What Comes Next”* memandang desain sebagai proses untuk membayangkan sekaligus membentuk berbagai kemungkinan masa depan. Nama NEXORA dibangun dari asosiasi kata *Next* dan *Aura*, yang merepresentasikan kemungkinan berikutnya serta energi dan karakter yang terpancar dari sebuah gagasan.

Melalui tema ini, mahasiswa diajak untuk memahami bahwa masa depan bukan semata-mata sesuatu yang harus diprediksi, melainkan sesuatu yang dapat dibentuk melalui proses belajar, pengamatan, eksplorasi, dan inovasi.

Gagasan tersebut diterjemahkan melalui tiga fokus utama Tujuan Pembangunan Berkelanjutan atau *Sustainable Development Goals* (SDGs), yaitu SDG 4 tentang Pendidikan Berkualitas, SDG 9 tentang Industri, Inovasi, dan Infrastruktur, serta SDG 11 tentang Kota dan Permukiman yang Berkelanjutan.

Ketiganya membentuk alur *Learn–Innovate–Build*. Pendidikan menjadi fondasi pengetahuan dan kemampuan; inovasi menerjemahkan pengetahuan menjadi solusi; sementara desain menjadi sarana untuk mewujudkan gagasan yang berkontribusi terhadap kehidupan masyarakat dan lingkungan yang lebih baik.

Dalam konteks tersebut, karya tugas akhir mahasiswa menjadi representasi perjalanan panjang dalam memahami persoalan, mengembangkan konsep, menguji gagasan, dan merancang solusi komunikasi. Setiap karya memiliki peluang untuk berkembang melampaui ruang akademik dan menjadi bagian dari upaya menjawab tantangan sosial, budaya, ekonomi, maupun lingkungan.

NEXORA juga mengajak pengunjung melalui pendekatan *Future Lab*, yakni perjalanan dari *Observe, Imagine, Design,* hingga *Next*. Pengunjung tidak hanya ditempatkan sebagai penikmat hasil akhir, tetapi juga diajak mempertanyakan kemungkinan perubahan yang dapat diwujudkan melalui desain.

Pertanyaan utama kampanye pameran ini*, "What Do You Want Next?",* menjadi ajakan bagi masyarakat untuk turut membayangkan masa depan yang diinginkan dan memahami bahwa setiap perubahan dapat dimulai dari gagasan yang dirancang hari ini.

Menampilkan Karya, Membuka Kolaborasi

Pameran Gerilya Vol. XXI menghadirkan beragam karya tugas akhir mahasiswa yang mencakup tiga bidang peminatan, yaitu Komunikasi Visual Media (KVM), Visual Marketing (VM), dan Desain Grafis (DG).

Karya-karya yang ditampilkan meliputi ilustrasi, komik, identitas merek, kampanye visual, videografi, *Integrated Marketing Communication* (IMC), serta berbagai media komunikasi interaktif lainnya.

Selain pameran karya, rangkaian kegiatan juga mencakup talkshow, bedah karya, penampilan hiburan, bazar, dan permainan interaktif. Program-program tersebut dirancang untuk menciptakan ruang pertemuan yang terbuka antara mahasiswa, praktisi, akademisi, pelaku industri kreatif, dan masyarakat umum.

Salah satu sesi talkshow, "Pilah Rasa: Menyaring Rasa, Tak Lekang oleh Masa", mengangkat pembahasan mengenai nilai diri dan keunggulan desainer di tengah perkembangan teknologi AI. Sesi lainnya membahas bagaimana visi desain diterjemahkan menjadi pesan yang tepat melalui kerja tim dan komunikasi yang efektif dengan klien maupun rekan kerja.

Melalui kegiatan tersebut, mahasiswa diharapkan dapat memperkuat pemahaman bahwa kompetensi desainer tidak hanya terletak pada penguasaan perangkat atau kemampuan teknis, tetapi juga pada kualitas riset, kedalaman konsep, tanggung jawab profesional, serta kemampuan berkolaborasi.

Penyelenggaraan pameran ini juga menjadi kesempatan bagi masyarakat, khususnya pelajar dan calon mahasiswa, untuk mengenal lebih dekat bidang Desain Komunikasi Visual serta memahami peluang kontribusinya dalam perkembangan industri kreatif.

PAMERAN TUGAS AKHIR DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

Gedung Giri Yasa (FAD) - UPN Veteran Jawa Timur

Jl. Raya Rungkut Madya, Gunung Anyar, Kota Surabaya, Jawa Timur 60294

Dari Karya Akademik Menuju Dampak Nyata

Pameran Tugas Akhir Gerilya Vol. XXI menjadi penanda bahwa perjalanan seorang desainer tidak berhenti pada selesainya pendidikan formal. Karya yang dihasilkan selama proses akademik merupakan titik awal untuk memasuki ruang profesional, membangun kolaborasi, dan menjawab kebutuhan masyarakat yang terus berkembang.

Melalui NEXORA, mahasiswa DKV UPN "Veteran" Jawa Timur ingin menegaskan bahwa setiap gagasan memiliki kemungkinan untuk menjadi perubahan. Desain dapat membantu masyarakat memahami informasi, membangun kesadaran, memperkuat identitas, serta menemukan pendekatan baru dalam menghadapi persoalan.

Semangat tersebut sejalan dengan pesan utama NEXORA: masa depan tidak hanya ditunggu, tetapi dirancang melalui keputusan dan tindakan yang dilakukan hari ini.

Pameran Tugas Akhir Gerilya Vol. XXI "NEXORA: Designing What Comes Next" berlangsung pada 30–31 Oktober 2026 di Pos Bloc Surabaya, pukul 10.00–20.00 WIB. Masyarakat umum, pelajar, mahasiswa, akademisi, praktisi desain, dan pelaku industri kreatif diundang untuk hadir, mengapresiasi karya mahasiswa, serta menjadi bagian dari percakapan tentang masa depan yang dapat dibangun melalui desain.

Tentang Gerilya Vol. XXI

Gerilya Vol. XXI merupakan pameran tugas akhir mahasiswa Program Studi Desain Komunikasi Visual, Fakultas Arsitektur dan Desain, Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur. Pada tahun 2026, pameran ini mengusung tema "NEXORA: Designing What Comes Next", yang menempatkan desain sebagai proses pembelajaran, inovasi, dan penciptaan solusi untuk membentuk masa depan yang lebih baik.

Informasi dan Kontak Media

Penyelenggara: Panitia Pameran Tugas Akhir Gerilya Vol. XXI
Program Studi Desain Komunikasi Visual
Fakultas Arsitektur dan Desain
Universitas Pembangunan Nasional "Veteran" Jawa Timur

Kontak media: Giana Fatimah Azzahra - Panitia/Humas Gerilya Vol. XXI - +62 822-4603-5040
Media sosial: Instagram: https://www.instagram.com/gerilya_dkvupnvjt