

KEMAMPUAN MENCETAK CUKIL KAYU PADA MAHASISWA PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SENI RUPA ANGGKATAN 2014 FAKULTAS SENI DAN DESAIN UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR

A.Muh.Nashrullah,Karta Jayadi, Lanta L
Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar
Email:Nazruljadijack@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-kuantitatif yang bertujuan untuk kemampuan pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam Kemampuan mencetak cukil *kayu*. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan tahun 2014 sebanyak dengan 84 orang mahasiswa. Sampel dalam penelitian ini penelitian ini adalah seluruh populasi menjadi sampel. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan teknik observasi, Tes praktek dan dokumentasi. Data digunakan analisis kuantitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pada umumnya mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2014 telah mampu mencetak cukil kayu. Faktor pendukung dalam mencetak *woodcut* (cukil kayu) yaitu mahasiswa sangat tertarik mempelajari mencetak *woodcut* (cukil kayu) terutama tugas yang diberikan adalah tugas mencetak pada media kertas dan media baju kaos. Yang menjadi Faktor penghambatnya itu minimnya kemampuan mahasiswa Program Studi Seni Rupa angkatan 2014 dalam menguasai aplikasi *skeetsa* sehingga kebanyakan dari mahasiswa angkatan 2014 membuat desain dengan cara menggambar manual. Penulis menyarankan untuk menguasai menciptakan karya desain, mahasiswa perlu latihan khusus dan serius dalam penggunaan aplikasi *skeetsa* Memberikan pelatihan khusus dalam proses penggunaan aplikasi pengalaman menggambar manual agar mahasiswa mampu menciptakan karya-karya kreatif dan inovatif sehingga pada saat menjadi alumni kelak mampu menjadi tenaga pengajar yang handal, khususnya dibidang Grafis 1 *woodcut* (cukil kayu) dengan teknik cukil.

**ABILITY TO PRINT WOOD ENOUGH IN STUDENTS OF EDUCATION
STUDY PROGRAM ART ARRIVAL OF 2014 FORCE FACULTY OF ART AND
DESIGN OF STATE UNIVERSITY MAKASSAR**

A.Muh.Nashrullah, Karta Jayadi, Lanta L
Faculty of Arts and Design Makassar State University
Email: Nazruljadijack@gmail.com

ABSTRAK

This research is a descriptive-quantitative research that aims for the ability of students of the Fine Arts Education Study Program of the Faculty of Art and Design of Makassar State University in the ability to print woodcut. The population in this study were students of the 2014 Fine Art Education Study Program with 84 students. The sample in this research was the entire population into the sample. The data collection in this study was conducted using observation techniques, practice tests and documentation. Quantitative analysis was used for the data. The results showed that in general students of the 2014 Art Education Study Program had been able to print wood chips. The supporting factors in printing woodcut were students who were very interested in learning woodcut (woodcut) especially the assignment print job on paper media and t-shirt media. The inhibiting factor is the lack of ability of the 2014 Fine Arts Study Program students to master the skeetsa application so that most of the 2014 class students make designs by drawing manuals. The author recommends mastering creating design work, students need special and serious training in the use of skeetsa applications. Providing special training in the process of using the manual drawing experience application so that students are able to create creative and innovative works so that when they become alumni they will be able to become reliable teaching staff. , especially in the field of Graphic 1 woodcut (woodcut) with the cutting technique.

I. PENDAHULUAN

Tujuan Pendidikan adalah salah satu proses pembimbingan yang di dalamnya terdapat pengaruh yang disegaja untuk menggapai suatu tujuan. Artinya bimbingan dan tuntunan yang diberikan terhadap mahasiswa diarahkan kepada suatu tujuan. Salah satu tujuan tersebut adalah agar mahasiswa dapat mengaktualisasikan potensi-potensi yang ada padanya menuju kepada pembentukan kepribadiannya sebagai makhluk hidup dan makhluk sosial yang bertanggung jawab. Tujuan tersebut dapat dicapai melalui pendidikan yang baik, berkualitas yang dapat memberikan kesepakatan kepada mahasiswa dalam mengembangkan potensi dirinya yang dibawa sejak lahir. Peningkatan sumber daya manusia dan pendapatan ekonomi ditingkatkan dan menjadi salah satu prioritas utama untuk menuju ketahap tinggal landas dan salah satu syarat mutlak dari berkembangnya suatu negeri ditentukan dengan kualitas manusia yang baik.

Dalam dunia pendidikan seni rupa memiliki sifat multilingual, multidimensional, dan multikultural. Multilingual berarti seni bertujuan untuk mengembangkan kemampuan mengekspresikan diri dengan berbagai cara, seperti melalui bahasa rupa, bunyi, gerak dan perpaduannya. Multidimensional berarti seni mengembangkan kompetensi dasar siswa yang mencakup prepersepsi, pengetahuan, pemahaman, analisis, evaluasi,

apresiasi dan produktifitas dalam menyeimbangkan fungsi otak kanan dan kiri, dengan memadukan unsur logika, etika dan estetika. Sedangkan multikultural berarti seni yang lebih difokuskan pada pengembangan kesadaran dan kemampuan berapresiasi terhadap keragaman budaya lokal dan global sebagai pembentukan sikap menghargai, toleransi, demokratis, beradab dan hidup rukun dalam masyarakat dan budaya yang menjamuk. (Bahari, 2014:80-81)

Dengan adanya psikologi seni kita ketahui seni sudah ada awal keberadaan manusia. Nenek moyang kita yang paling awal yaitu manusia *Cro-Magnon* (33.000-10.000 SM), menggunakan bahan alami dari tumbuh-tumbuhan, manusia pertama tersebut menutupi dinding-dinding gua dengan lukisan binatang buruannya. Psikologi seni adalah bagian dari ilmu psikologi yang memfokuskan diri pada pertanyaan-pertanyaan yang berkaitan dengan para pendukung dalam proses artistik, yaitu seniman, pengamat, dan *kritikus*. Di antara ketiganya peran seniman dan pengamat mendapat perhatian terbesar. (Damajanti, 2013:13-15).

Mengenai dalam pengertian seni rupa, berbicara tentang seni rupa, pertanyaan yang muncul kemudian adalah apakah seni rupa berdiri sendiri sebagai bentuk ekspresi seni, atau ada hubungannya dengan jenis-jenis kesenian lainnya sebagaimana seni tari, musik, dan teater yang merupakan bentuk ekspresi yang mengandung nilai keindahan, nilai dan kaidah keindahan pada karya seni rupa juga sama dengan yang ada pada jenis kesenian lainnya. Banyaknya peninggalan artefak

yang dibuat manusia sejak awal perkembangannya hingga saat ini, dapat dijadikan sebagai sumber penelitian. (Bahari, 2014:76).

Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar salah satu bagian perguruan tinggi berfungsi sebagai wadah untuk memberikan dan mengembangkan pengetahuan seni terhadap mahasiswa, bertanggung jawab memenuhi target kurikulum yang telah ditetapkan. Karena itu, perguruan tinggi dengan segala kelengkapannya harus mampu mengimbangi target pencapaian terhadap kemampuan. Adapun kemampuan tersebut adalah membuat desain dan memindahkannya menjadi klise ke-*hardboard*, mengolah cat/tinta cetak, mencetak dan karya.

Dosen sebagai salah satu sumber ilmu pengetahuan di perguruan tinggi mendapat tantangan dalam upaya peningkatan mutu pendidikan dan senantiasa memiliki cara mentransferkan ilmu pengetahuan dan pengalamannya kepada mahasiswa didikannya secara efektif. Agar mahasiswa didikannya dapat dengan mudah menerima dan memahami mata kuliah yang diberikan. Maka proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi antara dosen dengan mahasiswa. Proses materi pelajaran diharapkan terjadi hubungan timbal balik antara dosen dan mahasiswa, sehingga memungkinkan terjadinya interaksi edukatif dan efektif.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam berupaya menunjukkan kesadaran peserta didik (mahasiswa) terhadap pentingnya seni grafis I Cukil Kayu telah mendorong penulis untuk mengkaji

lebih dalam tentang “**Kemampuan Mencetak Cukil Kayu pada Mahasiswa Jurusan Seni Rupa Angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Khususnya dalam Mata Kuliah Seni Grafis I**”, agar kiranya dijadikan landasan evaluasi kelemahan yang dimiliki oleh Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar untuk menunjang mahasiswa dapat dipenuhi. Belum adanya data yang diperoleh melalui suatu penelitian ilmiah mengenai hal tersebut menjadi alasan yang mendorong penulis untuk melakukan penelitian ini.

II METODE PENELITIAN

Pada Bab ini akan disajikan variabel dan desain penelitian, definisi optimal variabel, populasi, dan sampel, teknik pengumpulan data dan teknik analisa data.

A. Populasi dan Sampel

Pelaksanaan penelitian ini bertempat di ruang Grafis Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Sasaran utamanya adalah seluruh mahasiswa program studi pendidikan seni rupa angkatan 2014 (sampel total) yakni kelas A, B dan C jumlah sampel seluruhnya adalah 84 orang yang terdiri dari mahasiswa kelas A 28 orang, Kelas B 26 orang dan kelas C 20 orang.

Dipilihnya mahasiswa angkatan 2014 program studi pendidikan seni rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar sebagai sebagai sampel dalam penelitian ini didasarkan atas pertimbangan bahwa mahasiswa

angkatan 2014 kelas A dan B pada Tahun Ajaran 2015 / 2016 disemester genap memprogramk: 32 Matakuliah Seni Grafis I mencetak cukil kayu, sehingga perlu diamati sejauh mana tingkat kemampuan mereka dalam belajar mencetak cukil kayu. Berdasarkan jenisnya, maka penelitian ini merupakan penelitian deskriptif-kuantitatif dimana data yang terkumpul merupakan data kualitatif

B. Variabel dan desain penelitian

1. Variabel Penelitian

Variabel ialah masalah yang diamati dalam satu penelitian ini hendak membahas kemampuan mahasiswa angkatan 2014 program studi pendidikan seni rupa FSD-UNM, maka variabelnya mencakup pembelajaran grafis I yang fokus mengenai tingkat kemampuan mahasiswa dalam mencetak cukil kayu. Pembelajaran mencetak sebagai alat sedangkan tingkat kemampuan mahasiswa sebagai efek atau pengaruh, merupakan variabel penelitian.

Dalam penelitian ini variabel yang diamati, yaitu kemampuan mahasiswa angkatan 2014 kelas A dan B program studi pendidikan seni rupa FSD-UNM dalam mencetak cukil kayu, dan menjadi pembelajaran mata kuliah grafis 1 pada mahasiswa pendidikan seni rupa angkatan 2014 FSD-UNM.

2. Desain Penelitian

Rencana penelitian dibuat sebagai kerangka acuan dalam melaksanakan penelitian lapangan. Sebagai langkah awal penulis memilih metode pengumpulan data, yakni berupa penugasan/penelitian membuat desain gambar yang akan dijadikan klise pada *hardboard* sebagai alat

untuk mencetak cukil kayu. Untuk mencatat data hasil pengamatan digunakan format desain penelitian ini adalah sebagai berikut:

C. Definisi Operasional Variabel

Untuk memberikan penelitian terhadap variabel-variabel yang diteliti, maka secara optimal variabel penelitian ini dapat didefinisikan sebagai berikut:

1. Kemampuan mencetak cukil kayu merupakan prestasi yang dicapai oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa semester II yang didasarkan pada kriteria kelulusan yang telah ditetapkan oleh Dosen.
2. Dalam penelitian ini faktor penghambat yaitu kendala/kesulitan mahasiswa semester IV di dalam mencetak cukil kayu adalah membuat desain dengan menggunakan aplikasi *corel draw*. Sedangkan faktor penunjang yaitu minat mahasiswa di dalam mencetak cukil kayu.

D. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang dipergunakan untuk memperoleh data penelitian sebagai berikut:

1. Observasi (pengamatan)

Teknik observasi adalah pengamatan dan pencatatan secara sistematis terhadap obyek yang diteliti, observasi ini dilakukan dalam bentuk pengamatan langsung terhadap kegiatan mahasiswa dalam mencetak cukil kayu.

2. Tes Praktik

Tes praktik adalah alat ukur yang digunakan untuk mengetahui pengetahuan seseorang dalam hal ini

kemampuan mencetak cukil kayu pada mahasiswa Angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Hal ini digunakan untuk memperoleh data tentang kemampuan mahasiswa dalam mencetak cukil kayu. Bentuk tes yang digunakan adalah praktik:

1. Kemampuan membuat mendesain gambar
2. Kemampuan memindahkan desain gambar pada *hardboard*
3. Kemampuan mencetak cukil kayu

3. Dokumentasi

Teknik dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data dokumen berupa gambar atau foto. Data yang diperoleh merupakan data yang akan menunjang proses dan hasil penelitian. Alasan pemilihan cara ini karena dianggap sebagai salah satu cara untuk memperoleh data secara tepat, cepat dan efisien.

E. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

Dalam penelitian ini setiap kemampuan mahasiswa akan diberikan skor, yang di mana skor diberikan berdasarkan Kemampuan Membuat *Desain Klise*, Memindahkan *Desain Klise* Pada *hardboard* dan Kemampuan Mencetak Cukil kayu. Data ini akan dianalisis, jika objek yang diteliti memiliki frekuensi kemunculan lebih dari satu, maka rumus yang digunakan adalah:

$$X = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- X = Presentase opsi tertentu
 F = Frekuensi / Jumlah Mahasiswa
 N = Jumlah Sampel dalam penelitian ini;

III. HASIL PENENLITIASN DAN PEMBAHASAN

A. Penyajian Hasil Penelitian

Gambaran Kemampuan Mencetak Cukil Kayu pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Penelitian ini bertujuan memberikan gambaran umum tentang Kemampuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui penelitian, maka akan diperoleh jawaban terhadap permasalahan yang diajukan antara lain bagaimana gambaran Kemampuan mencetak cukil kayu pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Tujuan dari penelitian ini adalah mahasiswa diharapkan mampu mencetak cukil kayu, adapun kemampuan mahasiswa diklasifikasikan berdasarkan tingkatan proses dalam mencetak cukil kayu, untuk lebih jelasnya proses penilaian pada mahasiswa program studi pendidikan seni rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dapat dilihat sebagai berikut:

- A. Kemampuan membuat desain
- B. Proses memindahkan klise pada *hardboard*
- C. Proses mencetak cukil kayu

Untuk mengetahui Kemampuan Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Dengan mengadakan penelitian, maka klasifikasi nilai (rentang penilaian) dapat dilihat pada tabel berikut.:

Keterangan:

A = Dinyatakan Lulus (Sangat Baik)

B = Dinyatakan Lulus (Baik)

C = Dinyatakan Lulus (Sedang)

D = Dinyatakan Tidak Lulus (Rendah)

E = Dinyatakan Tidak Lulus (Error)

Berdasarkan klasifikasi nilai di atas maka dapat dideskripsikan bahwa mahasiswa yang mendapat nilai 90 – 100 dianggap sangat baik (A), nilai 75 – 89 dianggap baik (B), nilai 60 – 74 dianggap sedang (C), nilai 50 – 59 dianggap rendah (D), nilai < 50 dianggap sangat rendah/error (E).

1. Penilaian Kemampuan Membuat Desain oleh Drs. Benny Subianto, M.Pd.

Untuk memperoleh data yang lebih akurat dalam penelitian ini, penilaian mencetak cukil kayu pada Mahasiswa program Studi Seni Rupa diberikan kepada dosen matakuliah Grafis I, dari data hasil penelitian mencetak cukil kayu, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

A. Kemampuan membuat desain

Tabel 4.2. Tabel data nilai Kemampuan membuat desain klise Hardboard, mahasiswa kelas A Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar

Dari data hasil penelitian membuat desain di atas, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.3. Tabel nilai kemampuan membuat desain

Tabel 4.4. Tabel data nilai Kemampuan membuat desainklise, mahasiswa kelas B Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Dari data hasil penelitian membuat desain di atas, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.5. Tabel nilai kemampuan membuat desainklise

Tabel 4.6. Tabel data nilai Kemampuan membuat desain, mahasiswa kelas C Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Dari data hasil penelitian membuat desain di atas, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini: Tabel 4.7. Tabel nilai kemampuan membuat desain

B. Kemampuan memindahkan klise pada hardboard.

Tabel 4.8. Tabel data nilai Proses memindahkan klise pada hardboard mahasiswa kelas A Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Dari data hasil penelitian merekam menindahkan desain pada hardboard, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.9. Tabel nilai merekam menindahkan desain pada hardboard

Tabel 4.10. Tabel data nilai Kemampuan merekam menindahkan desain pada hardboard. mahasiswa kelas B Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Dari data hasil penelitian membuat desain di atas, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.11. Tabel nilai kemampuan membuat desain

Tabel 4.12. Tabel data nilai merekam menindahkan desain pada hardboard. mahasiswa kelas C Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Dari data hasil penelitian membuat desain di atas, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.14. Tabel nilai kemampuan merekam menindahkan desain klise pada hardboard.

C. Kemampuan mencetak *Woodcut*

kemampuan mencetak cukil kayu, mahasiswa kelas A PRODI Pendidikan Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Dari data hasil penelitian kemampuan mencetak cukil kayu, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.15. Tabel nilai kemampuan mencetak cukil kayu.

Tabel 4.16. Tabel data nilai Kemampuan kemampuan mencetak *Woodcut*, mahasiswa kelas B Program Studi Pendidikan Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Dari data hasil penelitian membuat desain di atas, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.17. Tabel nilai kemampuan membuat desain

Tabel 4.18. Tabel data nilai Kemampuan membuat desain, mahasiswa kelas C PRODI Pendidikan Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar.

Dari data hasil penelitian membuat desain di atas, maka dapat disajikan dalam bentuk tabel berikut ini:

Tabel 4.19. Tabel nilai kemampuan kemampuan mencetak cukil kayu

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Untuk melihat kemampuan mencetak cukil kayu pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar, yaitu dengan melihat nilai hasil

kemampuan membuat desain klise, kemampuan memindahkan desain klise pada hardboard dan kemampuan mencetak cukil kayu berdasarkan nilai hasil kemampuan mencetak cukil kayu pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar secara keseluruhan dikatakan **Sangat Baik**. Terbukti pada perolehan nilai akhir yang dicapai yaitu **65,48%** dengan nilai (A) Sangat Baik, **20,24%** mendapat nilai (B) baik, dengan rata-rata nilai kemampuan membuat desain klise 65.39%, kemampuan memindahkan desain 65.42%, dan kemampuan mencetak cukil kayu 66.75%. Ini menunjukkan bahwa kemampuan mencetak cukil kayu sudah sangat baik.

Berdasarkan hasil data yang diperoleh melalui angket penelitian, pengamatan, tes praktik dan dokumentasi, maka dapat digambarkan tentang kemampuan mahasiswa dalam berkarya seni grafis teknik cukil kayu. Serta faktor penunjang dan hambatan yang dihadapi mahasiswa angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya seni cetak cukil kayu.

1. Kemampuan mahasiswa Mencetak cukil kayu

Kemampuan mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014 dalam berkarya seni grafis mencetak cukil kayu yang dibuktikan dengan hasil akhir atau hasil akhir karya selanjutnya dinilai dengan huruf A sampai E

- a. Kemampuan mahasiswa angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya seni grafis mencetak cukil kayu dilakukan dengan tes praktik. Kriteria penilaian hasil karya seni grafis mencetak cukil kayu adalah ketajaman garis tepi karya. Tinta rata. Pewarnaan, kerapihan dan kebersihan, serta efek artistik yang timbul dari hasil cetakan Klasifikasi nilai (rentan penilaian) aturan kontrak perkuliahan telah disusun oleh dosen pengampu tentang penilaian dapat dilihat pada table berikut (sumber. Beny Subiantoro)

Keterangan:

- A = dinyatakan lulus (sangat baik)
 B = dinyatakan lulus (baik)
 C = dinyatakan lulus (sedang)
 D = dinyatakan tidak lulus (rendah)
 E = dinyatakan tidak lulus (error)
 T = dinyatakan tertunda (kosong)

Dari hasil proses berkarya seni cetak mencetak cukil kayu selama satu semester, maka Kemampuan Mahasiswa Angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Seni dan Desain Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya seni grafis mencetak cukil kayu dapat disajikan dalam bentuk tabel sebagai berikut:

Tabel 3. Kemampuan mahasiswa dalam berkarya grafis teknik cukil kayu

Berdasarkan tabel tersebut dapat dijelaskan bahwa kemampuan mahasiswa angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya seni grafis mencetak cukil kayusecara keseluruhan dikatakan sangat baik, terbukti pada perolehan nilai akhir yang dicapai 43,1% mendapatkan nilai A (sangat baik), 31,8% mendapatkan nilai B (baik), 9,0% mendapatkan nilai C (sedang), 0 % mendapatkan nilai D (rendah), 10 % mendapatkan nilai E (error), dan 2,2% mendapatkan nilai T (tunda).

2. Faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi mahasiswa dalam proses berkarya seni grafis teknik cukil kayu

Kendala yang dimaksud adalah keadaan yang membatasi, menghalangi atau mencegah mahasiswa Angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya seni cetak mencetak cukil kayu

a. Adapun sejumlah pertanyaan berdasarkan angket yang diberikan kepada mahasiswa yang berkaitan dengan kendala penunjang, yaitu sebagai berikut:

Apakah anda senang dengan mata kuliah seni grafis teknik cukil kayu?

Tabel 4. Responden mahasiswa terhadap seni grafis teknik cukil kayu

Berdasarkan tabel 4 tersebut menunjukkan bahwa responden yang menyatakan sangat senang sebanyak 5 orang (11,3%)

menyatakan senang dengan mata kuliah seni grafis dengan mencetak cukil kayusebanyak 33 orang (75), tidak ada responden yang menyatakan kurang senang dan yang menyatakan tidak senang sebanyak 4 orang (9,0% dengan mata kuliah seni grafis mencetak cukil kayumengatakan tidak senang sebanyak 2 orang (4,5%), dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya responden 86,3% menyatakan senang dengan mata kuliah seni grafis teknik cukil kayu.

Tabel 5. Pengalaman pertama dalam berkarya mencetak pada mata kuliah seni grafis teknik cukil kayu

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa 1 orang (2,2%) responden yang menyatakan pernah lebih dari 2 kali berkarya seni cetak cukil kayu yang diluar mata kuliah seni grafis 1, sebanyak 4 orang (9,0%) responden yang menyatakan pernah 2 kali berkarya seni cetak cukil kayu, yang menyatakan pernah satu kali sebanyak 12 orang (9,0%) dan yang menyatakan tidak pernah berkarya seni cetak mencetak cukil kayuselain pada mata kuliah seni grafis grafis mencetak cukil kayusebanyak 27 orang (61,%3) dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya responden masing-masing 11% dan 88,6% yang menyatakan pernah satu kali dan tidak pernah dalam berkarya seni cetak mencetak cukil kayudiluar mata kuliah seni grafis 1.

Tabel 6. Metode dan bimbingan yang dijanjikan oleh dosen dalam mata kuliah seni grafis teknik cukil kayu

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa responden yang menyatakan metode bimbingan oleh dosen sangat sesuai sebanyak 12 orang (27,2%), menyatakan metode bimbingan oleh dosen sesuai sebanyak 28 orang (63,6), yang menyatakan kurang sesuai sebanyak 3 orang (6,8%), dan tidak sesuai sebanyak 1 orang (2,2%), responden yang menyatakan metode bimbingan oleh dosen tidak sesuai pada mata kuliah seni grafis 1 teknik cukil kayu. Dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa umumnya responden 90,9% menyatakan sesuai dengan metode bimbingan oleh dosen dan dapat membantu dalam berkarya seni cetak cukil kayu pada mata kuliah seni grafis 1

Tabel 7. Kesulitan dalam menggunakan alat saat berkarya seni grafis teknik cukil kayu

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan sebanyak 1 orang (2,2%) responden yang menyatakan sangat sulit dalam menggunakan alat sebanyak 3 orang (6,8%), yang menyatakan sangat sulit sebanyak 33 orang (75,0%), dan menyatakan tidak sulit dalam menggunakan alat sebanyak 7 orang (15,9%), dari uraian tersebut dapat kita simpulkan bahwa pada umumnya responden 6,3% menyatakan cukup sulit menggunakan alat saat berkarya seni cetak mencetak cukil kayu pada mata kuliah seni grafis 1

Tabel 8. Mengetahui langkah – langkah proses dari pembuatan klise hingga hingga memperoleh hasil cetakan dari teknik cukil kayu

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa responden yang menyatakan sangat mengetahui

sebanyak 26 orang (59,0%), menyatakan mengetahui sebanyak 4 orang (9,0%) yang menyatakan kurang mengetahui sebanyak 14 orang (31,8%) dan yang menyatakan tidak mengetahui tidak ada, dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya responden 35,0% mengetahui langkah – langkah proses dari pembuatan klise hingga hasil cetakan terbaik cukil kayu pada mata kuliah seni grafis 1. Tabel 9. Kesulitan tugas yang diberikan oleh dosen dalam berkarya seni grafis mencetak cukil kayu

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa responden yang menyatakan sangat sulit tidak ada 0%, menyatakan sulit sebanyak 28 orang (63,6%) menyatakan kurang sulit sebanyak 5 orang (11,3) dan yang menyatakan tidak sulit sebanyak 10 orang (22,7%) dengan tugas yang disajikan oleh dosen pengampu dalam berkarya seni cetak cukil mencetak cukil kayu pada mata kuliah seni grafis 1 dan dapat disimpulkan pada umumnya responden 63,6 yang menyatakan sulit

Tabel 10. Waktu penyelesaian tugas seni grafis mencetak cukil kayu yang di berikan oleh dosen berdasarkan jadwal mata kuliah

Berdasarkan tabel tersebut menunjukkan bahwa responden yang menyatakan waktu lebih dari cukup sebanyak 10 orang (22,7%), menyatakan waktu cukup sebanyak 24 orang (54,5%), yang menyatakan waktu kurang sebanyak 8 orang (18,1%), yang menyatakan waktu sangat kurang sebanyak 2 orang (4,5%), dari uraian tersebut dapat kita simpulkan bahwa pada umumnya responden 64,5% cukup

dengan waktu yang dipersiapkan oleh dosen dalam menyelesaikan tugas mata seni grafis teknik cukil kayu.

Tabel 11. Minat dan motivasi yang mengikuti mata kuliah seni grafis mencetak cukil kayu merupakan faktor yang dapat menunjang sebagai nilai tambah pengembangan wawasan dalam berkarya cetak cukil kayu

Berdasarkan tabel tersebut dapat menunjukkan bahwa responden yang menyatakan sangat setuju sebanyak 18 orang (40,9%) yang menyatakan setuju sebanyak 23 orang (52,2%), yang menyatakan kurang setuju sebanyak 2 orang (4,5%) dan yang menyatakan tidak setuju sebanyak 1 orang (2,2%) dari uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa pada umumnya responden 70,2% menyatakan setuju dengan adanya minat dan motivasi mengenai mata kuliah seni grafis 1 sebagai faktor yang dapat menunjang dalam berkarya seni cetak teknik cukil kayu

A. Pembahasan hasil penelitian

1. Kemampuan mahasiswa dalam mencetak cukil kayu

Kemampuan Mahasiswa Mencetak cukil kayu Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar Angkatan 2014 dalam berkarya seni cetak cukil kayu dapat dilihat gambar berikut ini: Gambar 23 Proses pembuatan klise

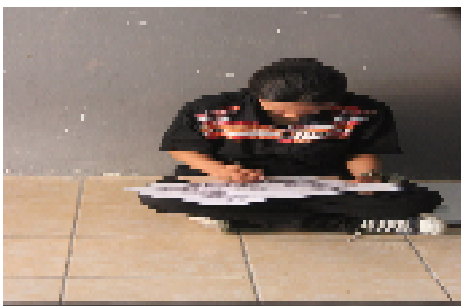


Foto : dokumentasi A.Muh.Nashrullah

Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa Kemampuan Mahasiswa Angkatan 2014 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam berkarya seni grafis teknik cetak cukil kayu secara keseluruhan sangat baik, terbukti pada prolehan nilai akhir yang dicapai dari beberapa metode penilaian yaitu:

- Proses pembuatan klise
- Proses mencukil
- Proses mencetak
- Kerapian dan antusias mahasiswa
- Kehadiran mahasiswa

Berdasarkan penilaian kemampuan mahasiswa dapat dinilai dari beberapa metode penilaian, yang memperoleh nilai A secara keseluruhan dapat dikatakan sangat baik, namun mahasiswa yang mendapat nilai B yang tidak dapat memenuhi dari beberapa kontrak perkuliahan dari dosen pengampu

Total sampel mahasiswa yang diambil sebanyak 44 orang, yaitu 19 mahasiswa mendapat nilai sangat baik (90-100), 14 mahasiswa yang mendapat nilai baik (75-89) 4 mahasiswa yang mendapat nilai sedang (60-74) dan tidak ada mahasiswa yang mendapat nilai (50-59)). Namun, tiga mahasiswa yang mendapat nilai error (<50) dan satu mahasiswa yang mendapat nilai tunda.

Gambar 24. Proses mencukil lFoto dokumentasi A.Muh.Nashrullah



Benny Subiantoro (wawancara, 19 februari 2014) menyatakan bahwa mahasiswa yang memperoleh nilai error adalah selain ketidaklengkapan tugas karya mahasiswa (tidak kumpul tugas) juga bukan karena hasil karyanya tidak bagus namun ketidakhadiran mahasiswa tersebut telah melampaui batas maksimal sesuai kontrak perkuliahan yang telah ditetapkan sebelumnya. Dengan kata lain, mahasiswa tersebut malas mengikuti mata kuliah seni grafis satu sehingga mendapat nilai error.

2. Faktor pendukung dan penghambat yang dihadapi mahasiswa program studi pendidikan seni rupa angkatan 2014 dalam berkarya grafis mencetak cukil kayu mahasiswa seni dan desain universitas negeri Makassar

Dari hasil penyajian data tersebut mengenai pengalaman mahasiswa dalam berkarya cetak cukil kayu, sebagian mahasiswa pernah satu kali dan sebagian lagi tidak pernah berpengalaman berkarya, ini terbukti dengan adanya 11% menyatakan pernah satu kali dan 88,6%



Gambar 25 Pameran karya cukil *woodcut* Foto : dokumentasi A.Muh.Nashrullah

Menyatakan tidak pernah sama sekali berkarya seni cetak mencetak cukil kayu selain pada mata kuliah seni grafis 1 dapat dilihat pada tabel 6 dengan kata lain sebagian mahasiswa berpengalaman (pernah berkarya) dan cukup terbiasa walaupun itu hanya satu kali melakukan praktik dalam berkarya sehingga mereka memiliki kemampuan berkarya seni grafis mencetak cukil kayu dan menghasilkan karya yang bagus. Selain itu mahasiswa belum terbiasa dan berpengalaman dalam berkarya seni grafis teknik cukil kayu.

Dari hasil penyajian data tersebut menyatakan bahwa mahasiswa setuju dengan metode yang diterapkan oleh dosen pengampu ini terbukti dengan adanya 90,9% metode dan bimbingan yang disajikan oleh dosen dalam proses penyajian telah sesuai dan dapat membantu dalam berkarya seni grafis teknik cukil kayu, dapat dilihat pada tabel 7, dengan kata lain metode yang digunakan oleh dosen pengampu biasa diterima dan dipahami serta mampu membuka wawasan mahasiswa, yaitu salah satunya dengan menunjukkan beberapa referensi karya – karya seni grafis mencetak cukil kayu sehingga mahasiswa mampu menemukan ide – ide yang cukup kreatif



Gambar 26. Alat Foto dokumentasi Andi Muh Nashrullah

Cukup sulit dalam penggunaan alat, ini terbukti dengan adanya 35,0% memperoleh kesulitan dalam menggunakan alat pada saat berkarya seni grafis mencetak cukil kayudan dapat dilihat pada tabel 8. dari hasil penyajian data tersebut menyatakan bahwa mahasiswa sudah mengetahui, ini terbukti dengan adanya 35,0% mahasiswa yang telah mengetahui langkah – langkah proses dari pembuatan klise hingga memperoleh hasil cetakan mencetak cukil kayudan dapat dilihat dari tabel 9.

Kesulitan dengan tugas yang diberikan ini terbukti yang diberikan, dan ini terbukti dengan adanya 63,6% mahasiswa kesulitan dengan tugas yang disajikan oleh dosen pengampu dalam berkarya seni grafis teknik cukil kayu, dan dapat dilihat dari tabel 1



Gambar 27. Pasta *woodcut*
Foto : dokumentasi

Dari hasil penyajian data tersebut menyatakan bahwa waktu cukup dalam menyelesaikan tugas berkarya seni grafis, ini terbukti dengan adanya 64,5% mahasiswa setuju

dengan adanya waktu cukup dalam penyelesaian tugas seni grafis mencetak cukil kayuyang diberikan oleh dosen berdasarkan jadwal jam mata kuliah dan dapat dilihat pada tabel 11. Ini ditunjang oleh waktu yang diberikan oleh dosen pengampu untuk melanjutkan mengajarkan tugas dirumah masing-masing sehingga mahasiswa tidak dibatasi waktu jam mata kuliah dikampus yang cukup terbatas yang mana dalam berkarya seni grafis mencetak cukil kayukhususnya dalam membuat cetakan/klise membutuhkan keterampilan yang cukup dalam pengerjaannya.

Dari hasil data penyajian tersebut mengenai minat dan motivasi dalam berkarya seni grafis mencetak cukil kayusebagai faktor penunjang, mahasiswa setuju dan ini terbukti dengan adanya 70,2% setuju jika minat dan motivasi mata kuliah seni grafis mencetak cukil kayusebagai faktor yang dapat menunjang sebagai nilai tambah dalam pengembangan wawasan dalam berkarya seni cetak mencetak cukil kayudapat dilihat pada tabel 12.



Gambar 28. Hasil cetakan
Foto : dokumentasi
A.Muh.Nashrullah

Tanggapan mahasiswa mengenai kendala yang dihadapi mahasiswa dalam berkarya seni grafis mencetak cukil kayu adalah mahasiswa yang pernah berkarya satu kali dan diluar mata kuliah seni grafis, bahkan hanya pada mata kuliah seni grafis 1 merupakan pengalaman pertama mahasiswa dalam berkarya seni grafis mencetak cukil kayu sehingga merasa cukup sulit dalam menggunakan alat saat berkarya seni cetak cukil kayu dikarenakan dalam pembuatan cetakan/klise menggunakan dan membutuhkan keterampilan yang cukup dan kesabaran yang untuk memperoleh hasil yang basil serta adanya jenis tugas yang sulit pada mata kuliah seni grafis seni grafis 1 teknik cukil kayu.



IV.KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian, maka dapat disimpulkan adanya penelitian tingkat kemampuan mencetak cukil kayu Pada mahasiswa Program Studi Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas

Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar yaitu sebagai berikut:

1. Kemampuan Mahasiswa Mencetak Cuki kayu Program Studi Pendidikan Seni Rupa Angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dengan nilai rata-rata 65% mendapat nilai (A) sangat baik, 20% mendapat nilai (B) baik, 0% untuk nilai (C) sedang dan nilai (D) Rendah, 15% mendapat nilai (E) Error.
2. Berdasarkan skor rata-rata yang dicapai oleh mahasiswa Program Studi Seni Rupa angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar dalam mencetak cukil kayu maka dapat disimpulkan bahwa pada umumnya mahasiswa Program Studi Seni Rupa kelas A, B dan C angkatan 2014 Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar telah mampu mencetak Cukil Kayu.
3. Yang menjadi faktor pendukung dalam mencetak cukil kayu yaitu mahasiswa sangat tertarik mempelajari mencetak cukil kayu terutama tugas yang diberikan adalah tugas mencetak pada media kertas, kain keras dan media baju kaos.
4. Faktor penghambat yaitu minimnya kemampuan 72 mahasiswa Program Studi Seni Rupa angkatan 2014 dalam menguasai aplikasi *Corel Draw* sehingga kebanyakan dari mahasiswa angkatan 2014 membuat desain dengan cara menggambar manual.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang disimpulkan tersebut, penelitian memberikan saran sebagai berikut:

1. Untuk menguasai menciptakan karya desain, mahasiswa perlu latihan khusus dan serius dalam penggunaan manual dan aplikasi *Corel Draw*.
2. Memberikan pelatihan khusus dalam prosesi penggunaan secara manual dan *Corel Draw* agar mahasiswa mampu menciptakan karya-karya kreatif dan inovatif sehingga pada saat menjadi alumni kelak mampu menjadi tenaga pengajar yang handal khususnya dibidang grafis mencetak cukil kayu.

2014 Fakultas Seni dan Desain
Universitas Negeri Makassar
Subiantoro, Beny. 2010.
*Mengenal Teknik Cetak Seni
Grafis Dalam Mata Pelajaran
Kesenian Seni Rupa FSD UNM
Makassar. Makassar UNM*

B. Sumber Tidak Tercetak

<http://information.binus.ac.id/admisionline>

V. DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Tercetak

Baharuddin.M.S,1987
Ikhtiar sejarah penemuan kertas
seni ilustrasi dan teknik
mencetak penerbit Bathera jaya
Dr.Nooryan
Bahari,M.sn,oktober
2014,penerbit pustaka
pelajar,kritik seni
Drs.M.Dwi.Mariato,MFA
,1988 seni cetak cukil
kayu,penerbit kanisius
Irma Damajanti,2013 ,penerbit
PT kilat buku utama,psikologi
seni.
Izzul islam ,2014
Kemampuan Mencetak sablo
dengan Teknik saringPada
Mahasiswa Program Studi
Pendidikan Seni RupaAngkatan