MENAKAR KEMAMPUAN MAHASISWA DESAIN KOMUNIKASI VISUAL FSD UNM DALAM MEMAHAMI DAN MEMPERSEPSI KEMAMPAUN OLAH BENTUK NIRMANA TRIMATRA

Karta Jayadi, Abd. Azis Said dan Dian Cahyadi
FSD Universitas Negeri Makassar

Abstrak: Rendahnya kemampuan olah bentuk pada mata kuliah Nirmana Trimatra mahasiswa Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain UNM yang kualitasnya setiap tahun mengalami grafik menurun tidak terlepas dari tingkat kemampuan mereka dalam menangkap esensi mata kuliah tersebut. Hal inilah yang menjadi latar belakang penelitian ini yang diarahkan kepada tujuan-tujuan upaya peningkatan tersebut melalui pembuatan alat peraga sebagai pelengkap naskah bahan ajar yang telah dibuat dan didistribusikan kepada peserta mata kuliah. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pemahaman dan pengetahuan dasar-dasar nirmana trimatra dan untuk mengetahui metode rekayasa bentuk mahasiswa dalam rangka penyelesaian tugas berkarya yang ditugaskan. Penelitian ini berbasiskan pada metodologi riset desain yang mencakup tiga tahapan yaitu: analisis, sintesis, dan evaluasi yang pada tahap analisis menggabungkan riset deskripsi kuantitatif dan deskripsi kualitatif sebagai materi olah data dasar. Hasil akhir dari penelitian yang merupakan bagian dari riset yang ditujukan dalam riset 'Perancangan Alat Peraga Pembelajaran Nirmana Trimatra' [1)] tersebut menghasilkan bahan kajian analisis sebagai berikut; 1) 56% mahasiswa mengetahui dan memahami dasar-dasar pengetahuan olah bentuk; 2) 72% mahasiswa dalam menghasilkan tugas berkarya nirmana trimatra merujuk kepada materi-materi unggahan yang didapatkan dari media daring

Kata kunci dasar-dasar olah bentuk, nirmana trimatra

PENDAHULUAN

Alat peraga merupakan suatu alat bantu yang digunakan pengajar dalam proses pembelajaran yang bertujuan agar peserta didik (mahasiswa) mampu mengerti dan memahami materi ajar secara relatif lebih cepat, efektif dan efisien, dengan kata lain, alat peraga merupakan salah satu komponen penentu efektivitas belajar, yang mampu mengubah materi ajar yang abstrak menjadi kongkrit dan realistik. Alat peraga merupakan alat yang dapat dipertunjukkan dalam proses pembelajaran di kelas dan berfungsi sebagai pembantu untuk memperjelas konsep atau pengertian contoh benda. Dengan bantuan alat peraga maka pengajar mampu menciptakan suasana belajar aktif di dalam kelas. Kehadiran alat peraga dapat meniadakan hambatan dimensi waktu dan ruang sehingga peserta didik memiliki keleluasaan akses terhadap sumber belajar yang akan memungkinkannya memahami suatu konsep secara tepat dan menyeluruh (Rahmadonna, 2011)

Materi ajar yang disampaikan oleh pengajar dengan metode ceramah (baca: peserta didik hanya mendengarkan) sangat 'rentan' terhadap salah pemahaman peserta didik tentang materi tersebut, tanpa adanya alat bantu (media) tertentu sebagai pelengkap materi ajar itu, oleh karena itu penerapan metode ceramah, sebaiknya pengajar melengkapi dirinya dengan alat peraga pandang-dengar (Achsin, 1995: 2-3).

Perancangan *alat peraga* pembelajaran untuk materi ajar tertentu, tentunya akan sangat membantu para pengajar dalam menyampaikan penjelasan materi ajar tersebut terutama pada mata kuliah praktek pada metode tatap muka yang diterapkan oleh pengajar dalam menyampaikan materi mata kuliah, sehingga pengajar dapat memberikan penjelasan yang relatif lebih 'kaya' dan terinci untuk setiap penggalan pokok bahasan materi ajar. Sementara itu, proses perancangan/mendesain, pada intinya

merupakan sebuah proses yang melibatkan subyek yang diproses (input data), alat untuk memproses, dan pemroses (pendesain). Dalam proses merancang, unsur 'menemukan' (*inventive*) sangat penting, malahan unsur menemukan inilah yang menjadi inti desain (lihat: Said, 2014; dan Widagdo, 1995:33-34). Oleh karena itu, dalam rangka perancangan alat peraga pembelajaran materi ajar mata kuliah Nirmana Trimatra ini, maka subyek (input data) pada dasarnya telah tersedia yaitu berupa naskah materi ajar (Said, 2013), sehingga relatif lebih memudahkan proses perancangan selanjutnya.

MASALAH

Tiga tahun terakhir ini berdasarkan rapat evaluasi di tingkat Program Studi yang didasarkan pada hasil evaluasi mutu internal untuk mata kuliah Nirmana Trimatra mengalami penurunan kemampuan yang diukur berdasarkan ketercapaian tujuan pembelajaran mata kuliah. Dosen pengampu menemukan bahwa kualitas produk penugasan mengalami penurunan. Penurunan ini tentunya berdampak pada keberlanjutan studi mahasiswa disebabkan materi mata kuliah tersebut merupakan materi dasar sebagai seorang desainer sebagai produk luaran. Sehingga dibutuhkan sebuah *treatment* khusus dalam menangani permasalahan yang ada. Oleh sebab itu, pada tahun pelajaran 2014-2015 dibuat naskah materi ajar untuk mata kuliah tersebut.

TUJUAN

a. Untuk mengetahui tingkat pengetahuan dan pemahaman mahasiswa Desain komunikasi Visual FSD UNM dalam mempersepsi tujuan pembelajaran pada mata kuliah Nirmana Trimatra.
b. Untuk mengetahui metode rekayasa bentuk mahasiswa dalam rangka penyelesaian tugas berkarya yang ditugaskan.

TINJAUAN PUSTAKA

Kemajuan dan perkembangan teknologi saat ini telah memunculkan 'fungsi-fungsi' baru dalam Informasi Teknologi (IT), yang dapat dimanfaatkan sebagai salah satu 'alat bantu' (lihat: Duff, 1999; Jogiyanto, 2003) dalam proses pembelajaran. Namun dalam proses pembelajaran pada materi ajar yang esensinya berwujud trimatra, selain media pembelajaran yang menggunakan perangkat IT, dibutuhkan pula *alat peraga* pembelajaran materi ajar agar peserta didik (mahasiswa) akan relatif mudah memahaminya secara konprehensif. Dengan demikian metode tatap muka yang diterapkan oleh pengajar dalam menyampaikan dan menjelaskan materi ajar (lihat: Achsin, 1995) dapat dilengkapi dengan alat bantu lainnya berupa *alat-peraga* pembelajaran, sehingga pelaksanaan proses pembelajaran dapat berjalan secara efisien dan efektif.

Dengan bantuan alat peraga maka pengajar mampu menciptakan suasana belajar aktif di dalam kelas. Kehadiran alat peraga dapat meniadakan hambatan dimensi waktu dan ruang sehingga peserta didik memiliki keleluasaan akses terhadap sumber belajar yang akan memungkinkannya memahami suatu konsep secara tepat dan menyeluruh (Rahmadonna, 2011).

Pada dasarnya mendesain adalah sebuah proses yang melibatkan alat untuk memproses (informasi) dan subyek yang diproses (masalah), serta pemroses (pendesain). Untuk memproses diperlukan informasi yang memadai, misalnya tentang teknik, pasar, sifat pengguna, lokasi, dan lain sebagainya; subyek yang diprosesnya pun harus diidentifikasikan dan dimengerti dengan benar. Selain itu, pemrosesnya, dalam hal ini pendesain, perlu mempunyai kualitas yang memadai untuk mampu mengolah masukan informasi. Dalam proses merancang, unsur 'menemukan' (*inventive*) sangat penting, malahan unsur menemukan inilah yang menjadi inti desain (Widagdo, 1995:33-34).

Desain berkaitan dengan pemecahan masalah fungsional, sedangkan masalah fungsional itu dapat dikuantifikasi, maka desain itu dapat didekati berdasarkan metode dan falsafah yang disebut '*metodologi dan riset desain*'. Sampai kini pembicaraan mengenai metodologi dalam desain masih menjadi bahan perdebatan. Sementara pihak berargumentasi bahwa yang penting dalam metodologi itu adalah mengenal masalah yang menyebabkan sebuah desain dituntut, karena dengan pengenalan masalah yang menyeluruh seseorang dapat mengutarakan alternatif-alternatif model penyelesaian, sedang masalah keputusan terletak pada bagaimana kriterianya. Sementara itu ada pihak lain yang meragukan keabsahan meto-

dologi, karena desain itu mencari 'novel form' bukan 'right form', jadi peranan intuisi sangat dominan, bahkan intuisi yang bersifat 'tacit' itu dapat menutupi evaluasi yang rasional. Metode mendesain sebagai prosedur penelitian desain dijelaskan lebih luas dan terinci oleh C. Jones dalam buku 'Design Method' yang memaparkan sistimatika dalam desain dengan prosedur.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini dilakukan dalam suatu rangkaian proses kerja denganmenerapkan ***metodologi riset desain*** dengan tahapan:*proses analisa*, *proses sintesa*, dan *evaluasi hasil* (lihat: Zainuddin, 1995; Jones, 1978:57-58; Cross, 1984:11). Dimana didalamnya melingkupi penggabungan metode penelitian deskriptif-kuantitatif yang ditujukan untuk memperoleh data-data dasar berupa angka yang dip[eroleh melalui penyebaran angket/kuesioner dan kemudian akan disinkronkan dengan data-data yang menggunakan metode deskriptif-kualitatif yang ditujukan untuk memperoleh data nyata/kondisional yang ditujukan sebagai sumber data-data olahan yang digunakan dalam penggunaan metode riset desain disamping merujuk pada penggunaan data-data yang diperoleh dari studi pustaka/literatur.

Proses Analisa

Penelusuran kompetensi ini bersifat kuantitatif bertujuan untuk memperoleh data dasar untuk kemudian dianalisa. Kegiatan ini dilakukan dengan cara: (a) dilakukan dengan memberikan angket/kuisioner pada akhir pembelajaran; (b) mengolah data; (c) menginterpretasikan dan mendeskripsikan data olahan; (d) mengidentifikasi data olahan; (e) mengelompokkan data olahan (*mapping*).

Proses Sintesa

Kegiatan sintesa dilakukan untuk mendalami hasil dari proses analisa data yang ditujukan untuk menetapkan; (a) mensinkronkan data terhadap strategi merumuskan pemecahan masalah; (b) manajemen proses dan tahapan desain.

Evaluasi Hasil

Evaluasi dilakukan dengan uji tampilan dalam pameran produk (peragaan cara kerja), dan verifikasi berdasarkan identifikasi masalah dan tujuan pembelajaran.

Adapun evaluasi dilakukan terhadap:

- Keterkaitan antar komponen-komponenhasil olahan data yang dihasil dari proses analisa dan sintesa yang dibangun dalam suatu konstruksi yang kompak, dimana setiap bagiannya saling bertalian dan mendukung.
- Perbaikan dan penyempurnaan dilakukan pada hal-hal yang dibutuhkan/diperlukan dengan memperhatikan saran/masukan dari responden.
- *Finishing-touch* produk, dengan bahan yang disesuaikan berdasarkan tujuan pembelajaran pada setiap penggalan materi ajar.

Setelah melalui tahap dalam riset desain kemudian masih dalam kerangka tahapan rangkaian riset desain kemudian hasil yang diperoleh kembali diuji dan diverifikasi dengan menghadirkan responden yang terdiri atas beberapa pengajar dan mahasiswa dalam sebuah forum FGD. Uji data dan verifikasi tersebut mengacu pada tujuan materi ajar, dan dilakukan dengan skala penilaian 10-100, terhadap: (a) pencapaian tujuan setiap penggalan materi ajar,; (b) kelayakan data dasar dankomponen pendukungnya; dan (c) usulan-usulan yang akan direkomendasikan dalam rangka perancangan alat peraga pembelajaran nirmana trimatra.

Penilaian Hasil Tugas Karya Mahasiswa

Permen No. 49 Tahun 2014 tentang Standar Nasional Pendidikan Pembelajaran Pasal 23 ayat(1) Pelaporan penilaian sebagaimana dimaksud dalam pasal 18 ayat (2) huruf e berupa kualifikasi keberhasilan mahaiswa dalam menempuh suatu mata kuliah dalam kisaran: (a) huruf A setara dengan angka 4 (empat) berkategori sangat baik; (b) huruf B setara dengan angka 3 (tiga) berkategori baik; (c) huruf C setara dengan angka 2 (dua) berkategori cukup; (d) huruf D setara dengan angka 1 (satu) berkategori kurang; atau (e) huruf E setara dengan angka 0 (nol) berkategori sangat kurang. (Salam, Sofyan (2001)

Sehingga dalam penilaian tugas karya mahasiswa ditetapkan kriteria-kriteria dan azas-azas disertai pedoman penilaian. Untuk kriteria penilaian, meliputi: (1) orisinalitas; (2) konsep dan ide; (3) kreatifitas; (4) estetika; dan (5) teknis pengerjaan. Sementara azas-azas atau dasar-dasar seni/desain, meliputi:

(1) prinsip seni rupa/desain; 1) kesatuan; 2) keseimbangan; 3) proporsi; 4) irama; 5) dominasi.
(2) Unsur seni rupa/desain; 1) bentuk; 2) warna; 3) komposisi; 4) arah; 5) ruang; 6) bidang; 7) tekstur/barik. (lihat; Azis: (2013: 10-25))

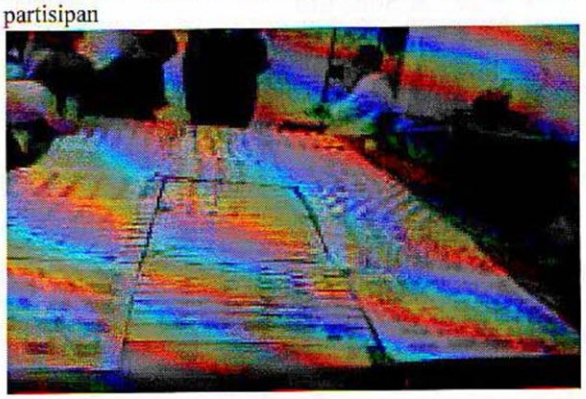
Pedoman penilain dibuat sesuai proporsi penilaian yang kemudian dibagi berdasarkan kriteria-kriteria dan azas-azas tersebut secara berimbang sesuai proporsi yang telah dipaparkan

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

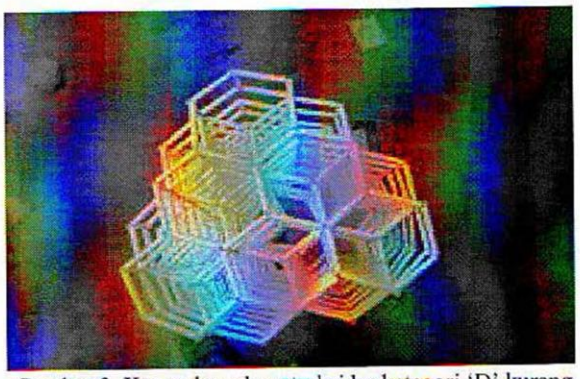
1. Penelusuran kompetensi tujuan pembelajaran

Penelusuran kompetensi tujuan ajar dilakukan dengan memberikan angket /kuisioner pada akhir pembelajaran. Tujuan penyebaran tersebut dilakukan untuk; (1) mengetahui tingkat kompetensi mahasiswa dalam mempersepsikan mata kuliah yang telah dilakukan; (2) mengetahui korelasi poin 1 (satu) terhadap hasil karya penugasan; (3) menjadi acuan dasar evaluasi per bidang mata kuliah di tingkat program studi untuk keperluan evaluai mutu internal.

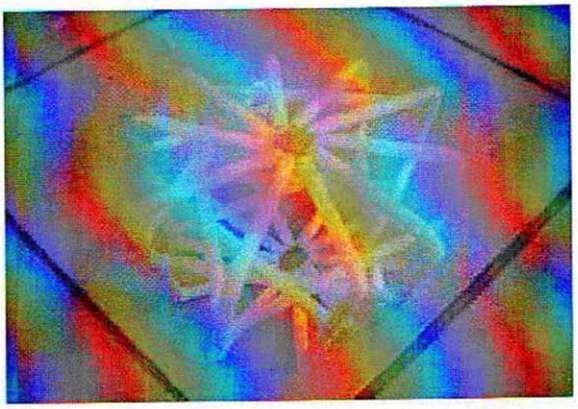
Gambar 1. Suasana uji kemampuan berkarya bagi partisipan



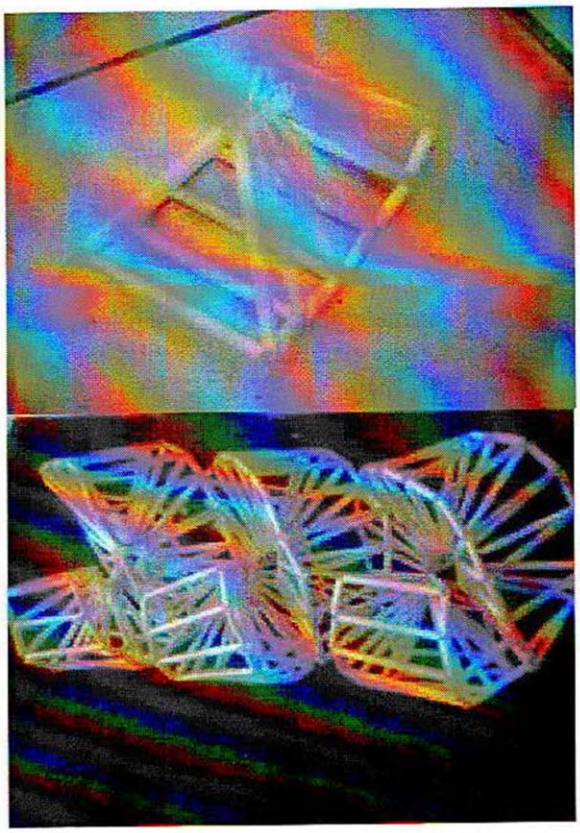
Gambar 2. Suasana penilaian karya konstruksi 1 (material kertas)



Gambar 3. Karya dasar konstruksi berkategori 'D' kurang



Gambar 4. Karya dasar konstruksi berkategori 'C' cukup



Gambar 5. Karya dasar konstruksi berkategori 'B' baik

2. Hasil penelusuran kompetensi dasar bentuk mahasiswa melalui hasil penugasan berkarya nirmana trimatra

Berdasarkan hasil penelusuran kompetensi dasar bentuk mahasiswa melalui hasil penugasan berkarya yang diberikan kepada sampel mahasiswa yang dilibatkan dalam penelitian ini sebanyak 10 orang mahasiswa dari tiga angkatan yang berbeda, kemudian hasil berkaryanya dikomparasikan dengan hasil kuesioner yang diberikan

Merujuk dari hasil yang diperoleh yang dicerminkan dari hasil penilaian berkarya diperoleh gambaran kemampuan rata-rata mahasiswa masuk kategori 'B' (baik) 1 orang; kategori 'C' (cukup) 6 mahasiswa dan kategori 'D' (kurang) diperoleh oleh 3orang

PEMBAHASAN

Berdasarkan penelusuran kompetensi kemampuan berkarya mahasiswa melalui uji penilaian karya dengan memberikan penugasan kepada partisipan memperlihatkan hasil bahwa ukuran kemampuan berkarya nirmana trimatra mahasiswa desain komunikasi visual masuk kedalam kategori cukup ('C'). Menunjukkan bahwa dibutuhkanupaya dan kiat-kiat khusus untuk membekali mahasiswa dalam pendalaman materi dan penanganan sehingga upaya peningkatan kemampuan dasar berkarya mahasiswa dapat memberikan hasil peningkatan yang signifikan.

Berdasarkan penelusuran *feed back* melalui instrument kuesioner diperoleh hasil terkait; a) tujuan pembelajaran termasuk pada kategori 'B' baik (33,33%); b) kesulitan mengikuti perkuliahan termasuk tinggi (56,7%); c) penguasaan kategori penilaian tergolong baik (60%); d) penguasaan prinsip dan unsure termasuk baik (43,3%); e) kesulitan proses berkarya termasuk sangat tinggi (50%); f) tingkat kesulitan tugas yang diberikan dirasakan sangat sulit (56,7%); g) penilaian terkait penting atau tidaknya mata kuliah nirmana trimatra oleh mahasiswa menyatakan sangat penting (70%); h) penilaian mahasiswa terhadap kompetensi pengampu mata kuliah dinyatakan sangat baik (40%) dan berkategori baik (43,3%); i) penilaian mahasiswa terkait bobot tugas-tugas yang diberikan berkategori sangat baik (66,7%); j) mahasiswa menyatakan bahwa mata kuliah nirmana sangat penting dan menunjang bagi arah kompetensi mereka (73,3%).

KESIMPULAN

Melihat kenyataan bahwa materi-materi kuliah pembelajaran nirmana trimatra sangat penting berdasarkan penilaian mahasiswa namun di lain sisi kemampuan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan terdapat kendala besar dan ukuran kemampuan masih berkategori cukup. Oleh sebab itu diperlukan sebuah metode pem-belajaran yang dapat membantu mahasiswa dalam penguasaan kompetensi dasar dalam olah/rekaya bentuk visual. Diperlukan sebuah kiat dalam menyusun materi-materi ajar yang diarahkan kepada membangun sebuah gagasan untuk membantu mahasiswa menguasai materi kuliah. Pembuatan buku ajar dan pembuatan perangkat alat peraga pembelajaran dapat dianggap sebuah solusi namun dalam kerangka pengembangan dibutuhkan kajian yang lebih mendalam

DAFTAR PUSTAKA

Achsin, Amir, 1995. *Beberapa Metode Belajar Mengajar Mutakhir*. Makassar: Penerbit IKIP Makassar.

Cross, Nigel, 1984. *Development in Design Methodology*. New York: John Wiley & Sons, New York.

Jogiyanto, HM., 2003. *Analisis & Disain Sistem Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi Yogyakarta.

Jones, J. Christopher, 1978. *Design Methods: Seeds of Human Futures*. London: John Wiley & Sons Ltd.

Nugraha, Adi, 2012. *Transforming Tradition: Amethod for maintaining in Craft and design Context.* Aalto University, School of Art, Design and Architecture. Helsinki

Nugroho, Adi, 2004. *Konsep Pengembangan Sistem Basis Data*. Bandung: Penerbit Informatika.

Pile, J. F., 1979. *Design: Purpose, Form and Meaning,* Massachusetts: University of Massachusetts Press.

Pye, D., 1968. *The Nature and Art of Workmanship,* London: Cambridge University Press.

……, 1978. *The Nature and Aesthetics of Design.* London: Barrie and Jenkins Ltd.

Said, Abdul Azis, 2006. *Dasar Desain Dwimatra.* Makassar: Badan Penerbit UNM Makassar.

....., 2006. *Media Pembelajaran Dengan Sistem Multimedia (Studi kasus: Materi Ajar Mengenai Warna Pada Mata Kuliah Dasar Desain Dwimatra).* FBS UNM Makassar.

....., 2013. *Nirmana Desain Trimatra.* FSD UNM Makassar.

Sennet, R., 2008. *The Craftsman,* New Haven & London: Yale University Press.

Walker, S., 2006. *Sustainable by Design: Exploration in Theory and Practice,* London: Earthscan.

Widagdo, 1995. *Desain, Teori dan Praktek.* Jurnal Pengetahuan dan Penciptaan Seni, edisi: III/03 – Juli 1993, BP ISI Yogyakarta.

Zainuddin, Imam Buchori , 1995. *Penelitian Dalam Seni.* Makalah, FSRD ITB Bandung.