

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan investasi bagi manusia saat ini ataupun yang akan datang. Pendidikan diperlukan oleh seluruh lapisan masyarakat demi menjamin keberlangsungan hidupnya. Tuntutan zaman mengharuskan manusia untuk berpendidikan sehingga setiap orang saat ini sedang berlomba-lomba untuk berpendidikan. Pemerintah juga telah mencanangkan beberapa program pemerataan pendidikan agar pendidikan dapat diperoleh dan dilaksanakan oleh semua lapisan masyarakat. Karena dengan pendidikan akan memberikan sumbangsih dalam menentukan kualitas negara. Selain memberikan sumbangsih kemajuan suatu negara, pendidikan merupakan sarana untuk mengembangkan kebudayaan. Jangkauan pemfungsian seni yang dikatakan sebagai usaha yang berada di kawasan pendidikan tidak berarti mengingkari kawasan budaya. Sebab salah satu dari jumlah usaha pendidikan seni untuk menumbuhkan dan mengembangkan individu peserta didik adalah bagian kawasan budaya pula (Soehardjo, 2005, hlm. 21). Oleh karena kebudayaan erat kaitannya dengan karya seni maka diciptakannya pendidikan seni di sekolah sebagai pendidikan seni secara akademik. Demi mencapai keluasan ilmu pengetahuan, pendidikan seni tidak hanya diselenggarakan di sekolah-sekolah tetapi juga perguruan tinggi. Akan tetapi tidak semua perguruan tinggi menyajikan program pendidikan seni. Jika mengingat salah satu sasaran strategis perguruan tinggi adalah meningkatkan relevansi kuantitas dan kualitas sumber daya manusia. Maka untuk melaksanakan tujuan tersebut perguruan tinggi membuka beberapa program pendidikan, salah satunya adalah program pendidikan seni.

Pendidikan seni merupakan istilah khusus yang dimunculkan dalam kurikulum sekolah se-Indonesia (Soehardjo, 2005, hlm. 164), seiring dengan perkembangan zaman guna memenuhi kebutuhan bermasyarakat, pendidikan seni tidak hanya dimunculkan dalam lingkup sekolah saja tetapi juga perguruan tinggi baik swasta dan negeri. Berbagai program keahlian ditawarkan dalam pendidikan seni, salah satunya adalah konsentrasi pendidikan seni rupa dengan

dimunculkannya seni grafis sebagai mata kuliah wajib dalam pendidikan seni rupa (Rofingah, 2017, hlm.61). Seni grafis lebih dikenal oleh masyarakat seni sebagai seni cetak atau *print making*. Seni grafis modern didefinisikan secara konvensional sebagai karya dua dimensional yang memanfaatkan proses cetak seperti cetak tinggi (*relief print*), cetak dalam (*intaglio*), cetak datar (*planografi*), dan cetak saring (*serigrafi*), (*screen printing*) yang menjadi bagian dalam konstruksi wilayah seni murni (Wulandari, 2008, hlm. 99). Dalam metode-metode tersebut masih terdapat beberapa jenis teknik yang digunakan. Pada setiap metode yang digunakan terdapat beberapa jenis teknik dalam membuat karya seni grafis. penggolongan tehnik yang digunakan salah satunya didasarkan atas material atau bahan yang digunakan.

Pada Jurusan Seni Dan Desain Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang Mata kuliah seni grafis merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh mahasiswa pada semester tiga. Mata kuliah ini memberikan pengalaman belajar kepada mahasiswa agar secara mandiri mampu berkarya dasar kesenirupaan serta mampu mengeksplorasi gagasan, teknik, dan medium seni grafis secara kreatif. Mata kuliah seni grafis merupakan prasyarat bagi mata kuliah seni grafis invensi begitupun untuk mata kuliah seni grafis invensi menjadi prasyarat mata kuliah seni grafis eksperimen dan mnagemen. Pada mata kuliah seni grafis dasar inilah sangat penting ditanamkan beberapa wawasan mengenai berbagai macam teknik dalam berkarya seni grafis (Rofingah, 2017, hlm. 62). Untuk mengeksplorasi teknik dan gagasan pada mata kuliah seni grafis invensi, eksperimen dan manajemen maka pada mata kuliah seni grafis dasar semseter tiga ini mahasiswa diajarkan materi keberagaman media, metode dan teknik.

Kebijakan untuk menentukan matakuliah seni grafis pada program pendidikan seni rupa merupakan sebuah langkah yang bijak karena menurut Soehardjo (2005, hlm. 163) jika menginginkan kesadaran pada tingkat serta ragam tertentu seharusnya dirancang. Perancangan pengadaan mata kuliah ini dirasa tepat karena hasilnya akan berdampak pada mata kuliah seni grafis invensi, eksperimen dan manajemen yang tujuan utamanya adalah eksplorasi media, metode dan teknik dalam berkarya seni grafis. Adanya mata kuliah seni grafis

untuk mahasiswa semester tiga memang dirancang dengan tujuan jangka panjang dalam memberikan pengalaman berkarya seni grafis untuk mahasiswa. Sebagian dari program akademik, pembelajaran seni memberikan dua kemungkinan kemampuan peserta didik. Salah satunya adalah untuk peserta didik yang bermaksud melanjutkan studinya ke bidang seni grafis dalam tingkatan yang berbeda maka akan memperoleh tiga kemampuan. Menurut Soehardjo (2005, hlm. 164) ketiga kemampuan itu adalah (1) kemampuan kognitif berupa pemahaman seni, (2) kemampuan afektif berupa sikap seni, dan (3) kemampuan psikomotorik berupa keterampilan seni. Kualitas dari kemampuan tersebut ditentukan oleh kurikulum pengajaran yang diberikan oleh dosen dalam pembelajaran seni grafis. Bahan pelajaran dalam sistem akademik yang fungsinya untuk menopang proses pengajaran ditentukan oleh pedoman yang disebut kurikulum. Sehingga dalam hal ini fungsi pengajar tidak hanya menyampaikan pengalaman pribadinya, melainkan kajian-kajian ataupun kegiatan-kegiatan yang telah ditentukan dalam pedoman atau kurikulum tersebut (Soehardjo, 2005, hlm. 16). Oleh karena itu, untuk memberikan dukungan terhadap proses pembelajaran maka adanya bahan ajar buku dapat memberikan kemudahan dan kelancaran dalam proses pembelajarannya.

Pendidikan seni tidak hanya dipandang sebagai proses kreasi tetapi juga proses apresiasi. Keduanya harus saling melengkapi. Namun dalam konteks pembelajaran seni grafis pada mahasiswa semester tiga ini ditekankan pada proses kreasi. Seperti yang diketahui bahwa kreasi itu sendiri merupakan suatu kegiatan yang bertujuan menghadirkan sesuatu yang baru. Bisa juga dilakukan menghadirkan sesuatu yang baru didasarkan oleh sebuah konsep atau karya lama. Kreatifitas erat kaitannya dengan kreasi. Sesuatu yang tidak ada menjadi ada (Soehardjo, 2005, hlm. 109). Pengertian umum ini setidaknya juga berlaku terhadap kreasi seni dengan artian membuat sesuatu yang belum ada di dalam karya seni. Seni identik dengan sebuah karya jika berkaitan dengan kreasi. Konteks kreasi dalam pembelajaran seni grafis adalah penggunaan teknik dan bahan. Jika mengacu pada pakem, tidak semua bahan untuk beberapa teknik dalam seni grafis mudah diperoleh. Dalam pembelajaran seni rupa kegiatan pembelajaran semacam ini memupuk pengertian, membimbing untuk belajar

menemukan sendiri, dimana kemampuan untuk belajar dan menemukan sendiri adalah kemampuan yang dapat dipelajari, Nasution (dalam Enday, 2004, hlm. 3). Selain sebagai wadah kreativitas, pembelajaran seni rupa yang di dalamnya terdapat seni grafis juga mengarah pada pemanfaatan seni sebagai media ekspresi sehingga ketiganya berperan sebagai faktor yang mempengaruhi perkembangan desain. Oleh karena itu, kompetensi dalam pembelajaran seni cakupannya luas untuk membuka daya kreasi bagi peserta didik, utamanya perguruan tinggi yang mengajarkan seni.

Menurut pedoman pengembangan kurikulum 2013 berbasis Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia pada jurusan atau program studi UM 2016 untuk pembelajaran seni grafis yang dilakukan di Jurusan Seni dan Desain Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang menunjukkan bahwa dosen melaksanakan proses pembelajaran seni grafis dengan tujuan mengembangkan kreasi mahasiswa dalam membuat karya seni grafis dasar melalui berbagai macam teknik. Berdasarkan *experiential knowledge* atau pengalaman subjektif peneliti dan diperkuat oleh adanya catatan lapangan peneliti yang diambil dari observasi dan interview di lapangan saat penelitian menjelaskan bahwa kelas seni grafis merupakan kelas yang menyajikan matakuliah dasar kesenirupaan hanya sebatas pengenalan teknik berkarya dan tidak menutup kemungkinan bahwa kreasi mahasiswa untuk kelas seni grafis tidak sebaik kelas invensi, eksperimen dan management secara teknik dan konsep. Penguatan *experiential knowledge* disertai catatan lapangan merupakan keabsahan dalam penelitian kualitatif dalam mengambil data, data penelitian ini disebut sebagai *experiential data* (Alwasilah, 201, hlm. 72).

Meskipun mahasiswa pada mata kuliah seni grafis dianggap sebagai mahasiswa kelas dasar namun dalam proses pembelajaran seni grafisnya mampu menghasilkan karya seni grafis yang beraneka ragam. Dosen memberikan kebebasan pada mahasiswa untuk mengeksplorasi media acuan dalam membuat karya seni. Keberagaman media menciptakan keberagaman hasil karya seni grafis, sehingga hasil karya seni grafis begitu nampak kreatif. Bahan yang mudah didapatkan karena tidak dituntut secara pakem serta mudah di terapkan menjadi pilihan bahwa dimungkinkan hasil yang lebih baik dapat diperoleh mahasiswa

kelas seni grafis dalam berkreasi karya seni grafis. Adanya penyajian beberapa macam teknik dalam pembelajaran seni grafis di kelas seni grafis mampu memicu timbulnya kreatifitas serta pengetahuan baru mahasiswa sebelum menempuh jenjang yang lebih tinggi yaitu dalam kelas seni grafis invensi, eksperimen dan management. Dari kegiatan belajar mengajar tersebut mahasiswa dapat menciptakan hasil seni grafis dengan kreatif. Meskipun mahasiswa dapat membuat karya seni grafis secara beragam, namun secara pemahaman konsep teori dan praktiknya masih dikatakan tidak sebaik kelas yang mengambil matakuliah penjurusan seni grafis, hal ini berdasarkan survey yang penulis lakukan berkenaan dengan pemahaman konsep teori dan praktik seni grafis. Kurangnya pemahaman mahasiswa salah satunya disebabkan oleh kurangnya bahan ajar berupa buku yang dijadikan penunjang dalam proses pembelajaran seni grafis.

Dari permasalahan tersebut menurut pengamatan penulis sumber materi ajar berupa buku seni grafis juga relatif sulit ditemukan di toko buku, perpustakaan, ataupun jurnal nasional. Oleh Karena itu, untuk menunjang proses pembelajaran agar pengkayaan materi bagi peserta didik dapat dicapai secara optimal, berdasar permasalahan tersebut maka penulis membuat buku yang berjudul "Teori dan Praktik Seni Grafis". Buku ini dapat digunakan oleh mahasiswa dan dosen dalam menunjang kegiatan proses pembelajaran di kelas. Bahan kajian serta pelajaran dasar yang disajikan mendahului bahan yang lain yang didasari dan bahan pelajaran praktek selalu didasari oleh bahan kajian teori (Soehardjo, 2005, hlm. 15).

Hal ini merupakan upaya peningkatan mutu didasarkan atas berbagai permasalahan yang dihadapi oleh Jurusan Seni Dan Desain khususnya Program Studi Pendidikan Seni Rupa pada mata kuliah seni grafis. Karena peningkatan mutu pendidikan merupakan isu pokok di negara-negara berkembang, termasuk di Indonesia. Berbagai cara dan usaha telah dilakukan untuk menyelesaikan masalah meningkatkan mutu pendidikan, salah satunya adalah mengembangkan berbagai media ajar dalam lembaga pendidikan. Pengembangan media ajar ini ditujukan untuk mengatasi permasalahan tersebut, guna meningkatkan Sumber Daya Manusia yang bermutu bagi bangsa dan negara. Jurusan Seni dan Desain,

Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang merupakan lembaga pendidikan yang menyelenggarakan pendidikan yang berkompeten dibidangnya, menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Dalam rangka menghasilkan lulusan yang berkualitas yang diharapkan dapat mengambil peran sebaik-baiknya di masyarakat,

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan pemaparan latarbelakang permasalahan diatas maka dapat dirumuskan rumusan penelitian, bagaimanakah bentuk pengembangan buku ajar seni grafis untuk Mahasiswa yang layak digunakan dalam proses pembelajaran di Jurusan Seni dan Desain Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang?

Untuk menjawab rumusan masalah tersebut, maka disusunlah beberapa pertanyaan penelitian, adapun pertanyaan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kondisi dan potensi pemahaman materi Seni Grafis dalam pembelajaran Seni Grafis Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang?
2. Apa saja karakteristik bahan ajar Seni Grafis Untuk Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Di Universitas Negeri Malang?
3. Bagaimana kelayakan buku ajar Seni Grafis untuk Mahasiswa Pendidikan seni rupa di Universitas Negeri Malang?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penulis menjabarkan tujuan penelitian. Adapun tujuan penelitiannya adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan kondisi dan potensi pemahaman materi Seni Grafis dalam pembelajaran Seni Grafis Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang
2. Menganalisis karakteristik bahan ajar Seni Grafis Untuk Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa Di Universitas Negeri Malang
3. Menemukan indikator kelayakan buku ajar Seni Grafis untuk Mahasiswa Pendidikan seni rupa di Universitas Negeri Malang

1.4 Manfaat Penelitian

Penulisan ini diharapkan bermanfaat:

1. Untuk peneliti, melalui penelitian pengembangan bahan ajar seni grafis untuk mahasiswa seni rupa di Universitas Negeri Malang beserta penyusunannya peneliti memahami bagaimana menyusun pengembangan bahan ajar seni grafis dasar untuk mahasiswa seni rupa.
2. Untuk mahasiswa seni rupa, dapat dijadikan sebagai referensi bahan bacaan dan kajian selanjutnya.
3. Untuk lembaga Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang adalah untuk bahan evaluasi dan pengembangan dibidang seni rupa khususnya seni grafis.
4. Untuk Sekolah Pascasarjana Universitas Pendidikan Indonesia khususnya Program Studi Pendidikan Seni sebagai wacana dan kajian yang nantinya dapat dipertimbangkan sebagai bahan pengembangan penelitian dibidang seni grafis lanjutan.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Penulisan ini mengkaji mengenai pengembangan bahan ajar berupa buku teks pada pembelajaran seni grafis dasar untuk mahasiswa di Universitas Negeri Malang. Ruang lingkup dalam penelitian ini terbatas pada objek mahasiswa kelas seni grafis dasar yang terdiri dari dua kelas di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Malang. Pemilihan tempat penelitian dikarenakan beberapa pertimbangan. Adapun sumber data penulisan ini di antaranya diperoleh dari (1) kegiatan pembelajaran kelas seni grafis, (2) pameran kelas seni grafis. Metode yang digunakan untuk mengembangkan buku ajar seni grafis beserta langkah-langkah pengembangannya menggunakan metode *Research and Development* (R & D) Borg and Gall tahun 2013. Data-data kuantitatif dan kualitatif yang sudah dikumpulkan dari sumber data akan dianalisis secara bersamaan. Penyatuan kedua metode ini dalam analisis data diperbolehkan menurut metode campuran Creswell (2009). Produk akhir pengembangan berupa buku ajar seni grafis yang akan dilihat kelayakannya sebagai buku ajar seni grafis

melalui tahapan-tahapan pengembangan yang disertai evaluasinya berdasarkan indikator kelayakannya.

1.6 Definisi Operasional

1. Buku Ajar merupakan sekumpulan materi yang terangkum menjadi satu susunan berbentuk buku dan digunakan sebagai alat bantu belajar mahasiswa, sehingga bermanfaat bagi berlangsungnya proses kegiatan belajar mengajar di kelas.
2. Seni Grafis merupakan mata kuliah wajib yang harus di tempuh oleh mahasiswa pendidikan seni rupa semester tiga. Pada mata kuliah Seni grafis mengajarkan beberapa metode seni cetak.
3. Mahasiswa Pendidikan Seni Rupa adalah mahasiswa yang menempuh pendidikan tinggi dibidang pendidikan keseni rupa di Jurusan Seni dan Desain Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Sastra Universitas Negeri Malang.

1.7 Sistematika Penulisan

Penulisan yang didasarkan oleh penulisan ilmiah ini ditulis dalam bentuk laporan yang terbagi menjadi lima bab yaitu:

Bab I memaparkan pendahuluan isi berupa gambaran penulisan ilmiah secara umum yang terdiri dari tujuh sub-bab yaitu (1) latar belakang masalah (2) rumusan masalah (3) tujuan penelitian (4) manfaat penelitian (5) ruang lingkup penelitian (6) definisi operasional (7) sistematika penulisan.

Bab II memaparkan tentang teori-teori yang akan dikaitkan dengan rumusan masalah dan kaitannya dengan buku ajar seni grafis. Adapun teori-teori yang digunakan dalam bab II adalah: (1) pembahasan yang berkenaan dengan isi dari buku ajar seni grafis yaitu: konsep dasar seni grafis, perkembangan seni grafis di Indonesia, dan jenis-jenis seni grafis. Sedangkan yang ke (2) teori yang berkaitan dengan konsep buku ajar adalah jenis-jenis bahan ajar, karakteristik bahan ajar cetak, prinsip-prinsip bahan ajar cetak, prinsip-prinsip pemilihan bahan ajar.

Pada Bab III dipaparkan tentang metode penelitian yang digunakan dalam penulisan laporan penelitian ilmiah ini, adapun metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* Borg and Gall yang terdapat

dalam buku Sugiono. Dalam metode penelitian yang digunakan terdapat beberapa pemaparan teori penelitian diantaranya mengenai jenis-jenis metode penelitian, subjek penelitian, tempat dan waktu penelitian, instrumen penelitian, model pengembangan, pengumpulan data, sumber data sekunder, teknik pengumpulan data, prosedur pengembangan, uji coba produk, desain uji coba, subjek coba, analisis data penelitian, dan jadwal kegiatan penelitian.

Sedangkan pada bab IV membahas diulas tentang hasil penelitian dan pembahasannya. Adapun ulasan dan pembahasan pada bab IV mencakup pengetahuan dan pendeskripsian kondisi dan potensi pemahaman materi Seni Grafis dalam pembelajaran Seni Grafis. Pengetahuan dan pendeskripsian karakteristik bahan ajar Seni Grafis. Pengetahuan dan pendeskripsian bentuk pengembangan buku ajar Seni Grafis. Pengetahuan dan pendeskripsian kelayakan buku ajar Seni Grafis. Pendeskripsian produk buku ajar Seni Grafis yang tentunya kesemua hal yang telah disebutkan dikhususkan untuk mahasiswa pendidikan seni rupa.

Bab V adalah simpulan, implikasi, dan rekomendasi penulisan dari laporan penelitian ilmiah. Pada bagian simpulan menjelaskan kesimpulan akhir dari hasil penelitian dengan kerangka acuan pertanyaan penelitian. Implikasi merupakan keunggulan dari penelitian dan hasil produk buku ajar seni grafis yang telah dilakukan. Sedangkan rekomendasi merupakan bagian yang penulis deskripsikan sebagai masukan untuk penelitian kedepannya berkaitan dengan pengembangan buku ajar seni grafis.