

## **BAB III**

### **METODOLOGI PENELITIAN**

#### **A. Rancangan Penelitian**

Metodologi merupakan proses, prinsip dan prosedur yang digunakan peneliti untuk merumuskan permasalahan dan mencari hasil data dari temuan penelitian, dengan arti lain metodologi bisa disebut dengan pendekatan umum untuk mengkaji topic penelitian. Metodologi dipengaruhi oleh pendekatan Perspektif teoritis yang digunakan penulis untuk menunjang kerangka penjelasan atau interpretasi yang memungkinkan peneliti memahami data dan menghubungkannya dengan peristiwa atau data lainnya berdasarkan penunjang teori yang digunakan.

Dalam proses penelitian ini penulis menggunakan Model Studi Kasus dengan Pola *Research and Development* untuk menunjang proses penelitian dan Pengolahan data dari rumusan penelitian menggunakan pendekatan kualitatif dan kuantitatif.

Model penelitian Studi Kasus merupakan penelitian yang berlandaskan pada penyelesaian suatu permasalahan dilapangan. Model Studi Kasus dipilih karena dalam permasalahan proses rumusan masalah khususnya yang terjadi dilapangan mengacu pada fenomena masalah dalam perkuliahan gambar konstruktif pada pola penyampaian materi, penggunaan media, peran pendidik dan peserta didik pada proses pembelajaran.

Pola *Research and Development* secara pengertian merupakan pola penelitian yang memiliki beberapa tahapan dalam rumusan kesimpulan dalam penelitian diawali dengan penelitian tahap awal sampai tahap akhir dengan beberapa pengembangan dari hasil penelitian sebelumnya, untuk menunjang proses penelitian dipilih sebagai pengaplikasian penelitian terhadap berlangsungnya analisis dan pencarian data di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia.

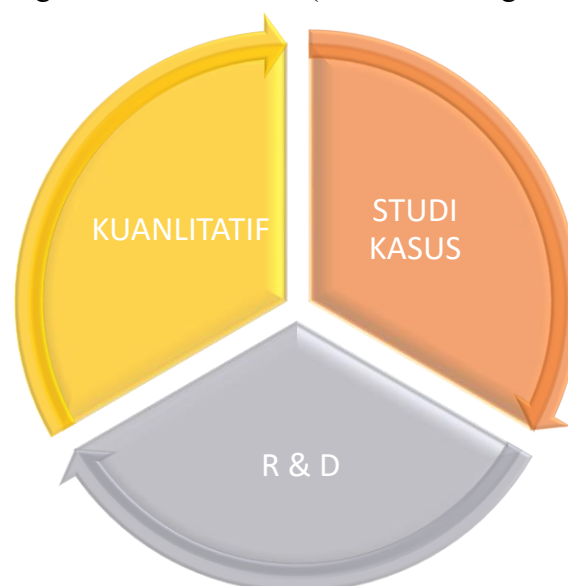
Proses Kuantitatif pada penelitian adalah proses gabungan dari kuantitatif dan kualitatif yakni proses pengolahan data dengan teknik penghitungan angka dan dirumuskan dengan rumus tertentu dan menghasilkan kesimpulan dari perhitungan tersebut serta pengolahan kualitatif yang bersifat deskriptif dengan menjabarkan beberapa hasil temuan lapangan dengan bentuk narasi. Sample data yang diperoleh dari setiap analisis dan kajian menggunakan pendekatan kuantitatif. Metode kuantitatif yang dilakukan penulis memiliki dasar keilmuan Statistika yang merupakan suatu ilmu pengetahuan yang berhubungan dengan cara-cara pengumpulan data, pengolahan atau penganalisisannya sampai dengan penarikan kesimpulan berdasarkan kumpulan data dan penganalisisan yang dilakukan. Secara mendasar statistik tersebut dapat dibagi menjadi dua kegiatan, yaitu yang pertama adalah pengumpulan dan pengolahan data disajikan dalam bentuk tabel atau grafik untuk mempermudah informasi yang disampaikan. Dari kegiatan pertama ini merupakan statistika deskriptif. Kemudian yang kedua merupakan penarikan kesimpulan yang bertolak belakang dari pengolahan data tersebut. Kegiatan yang kedua ini disebut dengan statistik inferensial. Dilihat dari pengertian statistika di atas tentunya berlandaskan atas karakteristik pokok dari statistik tersebut. Menurut Abdulloh dalam bukunya yang berjudul *Statistik sederhana* menjelaskan bahwa:

“statistik yang bekerja sesuai dengan keadaan data yang diteliti atau sesuai berdasarkan atas kenyataan yang ada atau fakta. Kesimpulan yang dikemukakan oleh statistik semata-mata didasarkan atas data yang diolah bukan dengan kemauan semena-mena (subjektif) atau bukan dari pengaruh-pengaruh luar lainnya. “ (dalam Abdulloh, Sutanto, 2015. Hal 38)

Penulis melakukan bentuk penyajian data secara deskriptif dengan penjabaran hasil penelitian dilakukan secara kualitatif. Penjabaran secara kualitatif ini penulis menggunakan pola berpikir induktif (empiris – rasional atau bottom-up). Metode kualitatif sering digunakan untuk menghasilkan grounded theory, yaitu teori yang timbul dari data bukan dari hipotesis seperti dalam metode kuantitatif. Atas dasar itu penelitian bersifat generating theory, sehingga teori yang dihasilkan

berupa teori substansif. Perspektif partisipan sangat diutamakan dan dihargai tinggi. Minat peneliti banyak tercurah pada bagaimana persepsi dan makna menurut sudut pandang partisipan yang diteliti, sehingga bias menemukan apa yang disebut sebagai fakta fenomenologis. Penelitian jenis kualitatif tidak menggunakan rancangan penelitian yang baku. Rancangan penelitian berkembang selama proses penelitian. Tujuan penelitian kualitatif adalah untuk memahami, mencari makna di balik data, untuk menemukan kebenaran, baik kebenaran empiris sensual, empiris logis, dan empiris logis. Subjek yang diteliti, data yang dikumpulkan, sumber data yang dibutuhkan, dan alat pengumpul data bisa berubah-ubah sesuai dengan kebutuhan. Pengumpulan data dilakukan atas dasar prinsip fenomenologis, yaitu dengan memahami secara mendalam gejala atau fenomena yang dihadapi. Peneliti berfungsi pula sebagai alat pengumpul data sehingga keberadaannya tidak terpisahkan dengan apa yang diteliti. Analisis data dapat dilakukan selama penelitian sedang dan telah berlangsung. Menurut Moleong dalam bukunya yang berjudul penelitian kualitatif menjelaskan bahwa:

“penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dll secara holistic, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah.”(dalam moleong, 2017. Hal 57)



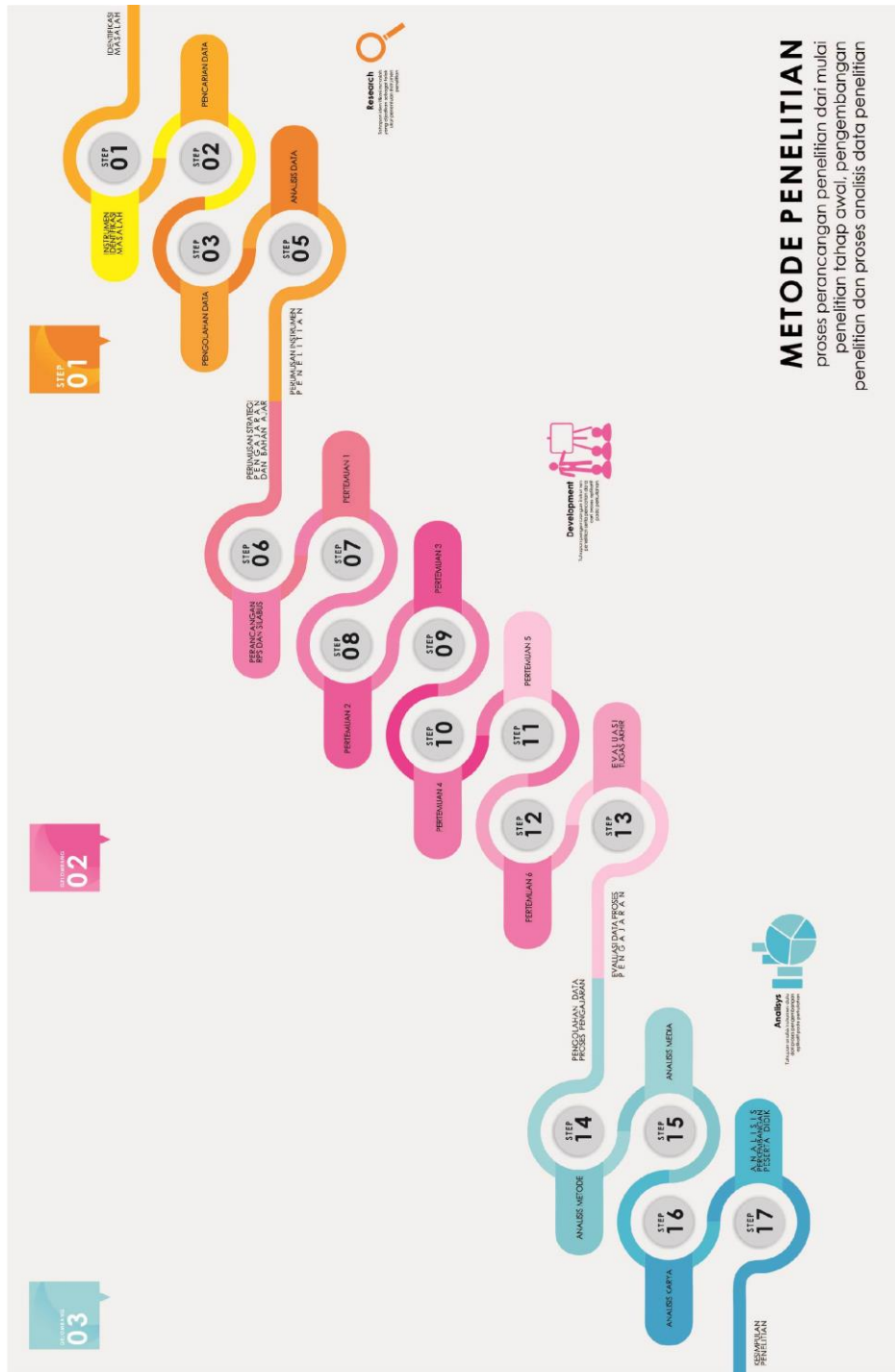
Bagan 3.1  
Konsep Metode Pengolahan Data Penelitian  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

## **B. Proses Penelitian**

Dalam proses penelitian ini penulis membagi menjadi beberapa gelombang, pola tersebut disesuaikan dengan pendekatan *research and development*, urgensi dari bentuk pendekatan tersebut terhadap penelitian dimaksudkan untuk ketercapaian penelitian yang lebih akurat serta, perumusan permasalahan yang lebih kompleks untuk merumuskan analisa dari hasil pengembangan penelitian. Pembagian gelombang menjadi tiga fase, setiap fase gelombang memiliki beberapa tahapan dari proses penelitian tersebut sebagai proses berlangsungnya kegiatan penelitian.



Bagan 3.2  
Pembagian Fase Gelombang Penelitian  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)



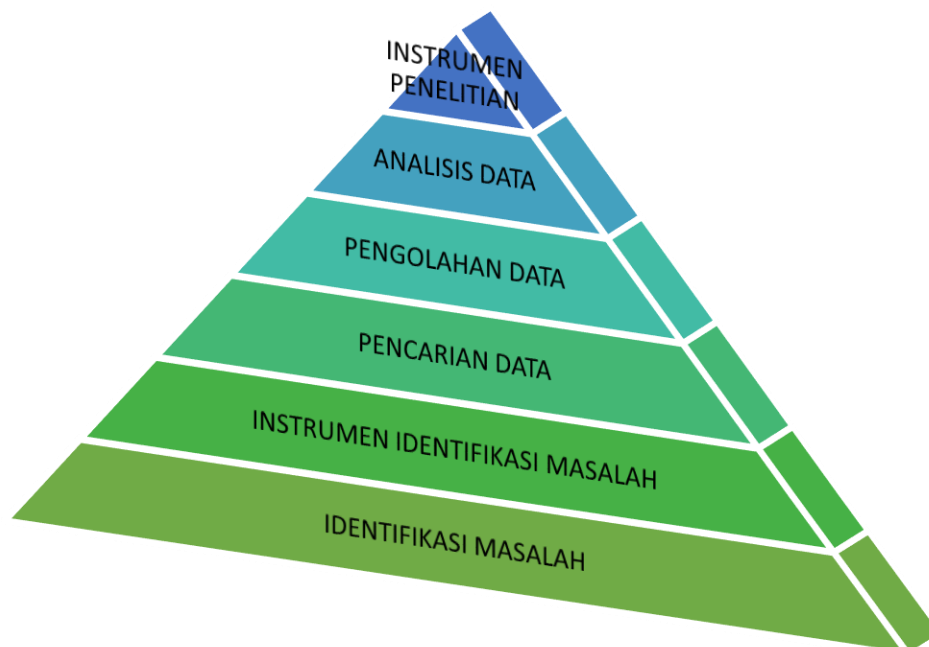
**METODE PENELITIAN**

proses perancangan, penelitian dari mulai penelitian tahap awal, pengembangan penelitian dan proses analisis data penelitian

Bagan 3.3  
Metode dan Tahapan Penelitian  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 1. Gelombang Pertama

Penelitian Gelombang Pertama fase *Research* adalah fase dimana penulis meneliti pada cakupan identifikasi masalah sebagai awal untuk menentukan permasalahan inti yang terjadi dilapangan, proses ini berlangsung secara berkala disesuaikan dengan pengembangan temuan dilapangan dengan menggunakan pola wawancara dan analisa data. Data tersebut diperoleh dari tahapan perumusan instrument identifikasi masalah yang telah didapat lalu dilanjutkan dengan pencarian data dilapangan dengan bantuan angket dan wawancara, setelah proses tersebut mendapat hasil penulis melakukan pengolahan data yang nantinya akan menjadi sebuah instrument penelitian. Adapun penjelasan secara rinci berkaitan dengan langkah-langkah pada gelombang pertama sebagai berikut.



Bagan 3.4  
Tahapan Pada Gelombang Pertama  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

#### a. Identifikasi Masalah

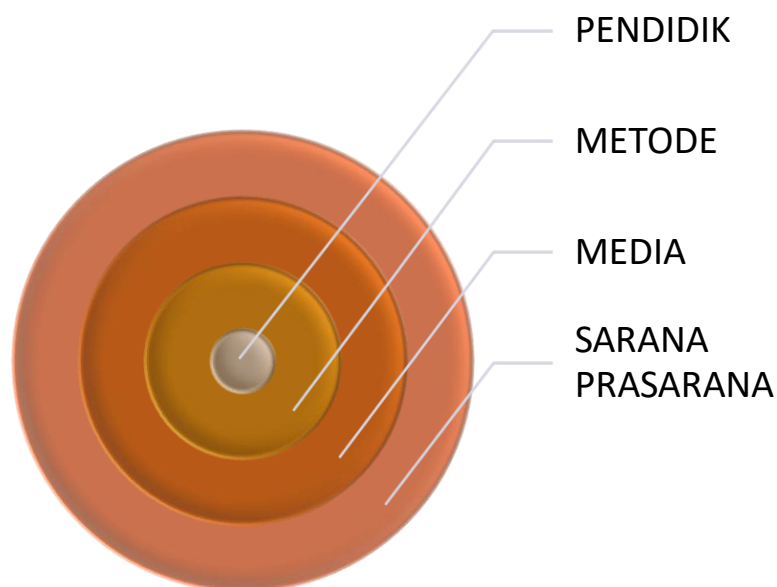
Dalam proses identifikasi masalah penulis merumuskan bahwa problematika dalam proses perkuliahan gambar konstruktif yang terjadi di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia ini terdiri dari beberapa permasalahan, hipotesa yang dikembangkan adalah empat permasalahan yang saling berkaitan yakni Peran Pendidik, Metode Pengajaran, Media Pembelajaran dan Sarana Prasarana dalam pembelajaran. Keempat aspek ini dijadikan penulis dalam Instrument Identifikasi Masalah yang nantinya akan dijadikan sebagai analisis data untuk perumusan Instrumen Penelitian.

#### b. Instrumen Identifikasi Masalah

Peran Pendidik, Metode Pengajaran, Media Pembelajaran dan Sarana Prasarana dalam pembelajaran merupakan instrument Identifikasi Masalah yang dikembangkan penulis melihat dari latar belakang penelitian terhadap fenomena yang terjadi dilapangan. Argumentasi terhadap pemilihan keempat aspek tersebut didasari dari pengalaman empiris penulis serta apa yang terjadi pada saat itu ketika penulis menjalani studi di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia.

Peran pendidik adalah suatu tonggak keberhasilan dalam proses pendidikan, fungsi pendidik ini berpengaruh terhadap perkembangan peserta didik yang didasari oleh pengelolaan pengajaran dan penguasaan media. Jika pendidik pada saat itu kurang menguasai media dan penggunaan metode pengajaran yang efektif maka akan terjadi disfungsi dalam proses pendidikan. Keempat aspek tersebut saling bersinergi dan tergantung dari siapa yang mengelola dan mengevaluasi pembelajaran tersebut.



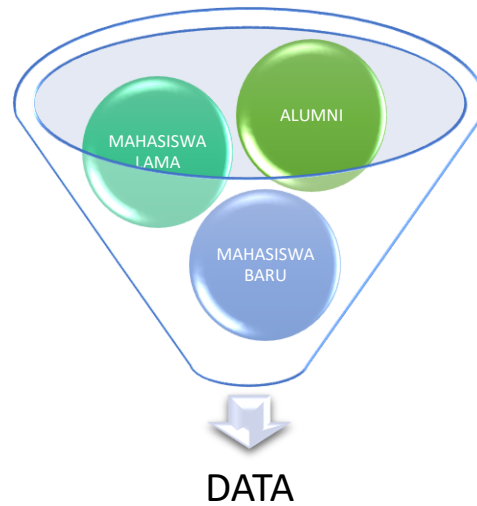


Bagan 3.5  
Bagan Instrumen Identifikasi Masalah  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### c. Pencarian Data

Pada proses pencarian data penulis melakukan sebuah survey terhadap beberapa alumni maupun mahasiswa lama yang masih aktif dan mahasiswa baru yang sedang mengampu mata kuliah gambar konstruktif di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia. Proses pencarian data dilakukan secara individu dan terus berantai agar mendapatkan informasi yang sangat akurat, dalam proses pencarian data menelisik beberapa mahasiswa atau alumni yang mengalami atau pernah bermasalah dengan mata kuliah tersebut. Data yang diperoleh sangat signifikan dengan menggunakan metode wawancara.

Pada saat proses wawancara tersebut penulis mengajukan beberapa pertanyaan seputar Peran Pendidik, Metode Pengajaran, Media Pembelajaran dan Sarana Prasarana dalam pembelajaran Menggambar Konstruktif di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia.



Bagan 3.6  
Bagan Segmentasi Pencarian Data  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

#### d. Pengolahan Data

Data yang diperoleh dari proses pencarian data diantaranya sebagai berikut:

Tabel 3.1  
Bagan Segmentasi Pencarian Data

NAMA	ANGKATAN
Muhammad Adam	2016
Ahmad	2015
Abed	2015
Dadan Wildan	2015
Teguh	2014
Baskoro	2014
Rudi	2014
Lukman	2013
Boni Purnama	2012

Deri	2011
Lukman Yasin	2011
Ar Fahrurozi	2010
Dzikri Belel	2010
Deni Sutrisna	2010
Dodi Nurdiansyah	2010
Arman	2010
Aray	2010
Chrestmaldi	2010
Asani dirham	2010
Fiko	2010
Saras	2010
Wina	2010
Adi kurnia	2009
Farizky elhaq	2009
duseng	2009
Pradifta Korma	2009
Deni Trisnawan	2009
Yuwan Fijar	2009
M . Rico Wicaksono	2008
Zaki hamdani	2008
Komasari	2008
GATRA BAHTERA	2008

MULDHAN PRIBADI	2008
SAMS GILANG	2008
Apip	2008
Ilham Ramdani	2008
Nada	2008
Citra	2007
Sofyan Umaroz Alam Hudi	2007
Jarwo	2007
Hadi hafran	2007
Mia Melia	2006
Ackay Deni	2005
Imam Sutoyo	2004
Irwan	2000

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Setelah dihitung dari proses pengolahan data, rata-rata yang mengulang dalam mata kuliah gambar konstruktif ini terhitung sekitar 3-6 orang mahasiswa dari setiap angkataannya yang relative setiap angkatan berjumlah 50-70 total mahasiswa. Rata-rata setiap angkatan memiliki mahasiswa yang kesulitan dalam mata kuliah ini dan selisih terbanyak dari angkatan yang memiliki mahasiswa mengulang dalam proses perkuliahan ini dari rentan taun angkatan 2010-2009-2008 kebawah. Namun hampir keseluruhan setiap seluruh mahasiswa dalam angkatan memiliki kesulitan dalam penguasaan materi dan media dalam pelaksanaannya

#### e. Analisis Data

Analisis data yang diperoleh dari hasil pencarian dan pengolahan data ini narasumber diberikan pilihan dari setiap wawancara yakni Peran Pendidik, Metode Pengajaran, Media Pembelajaran dan Sarana Prasarana maka diperoleh persentase dari hasil wawancara tersebut yaitu:

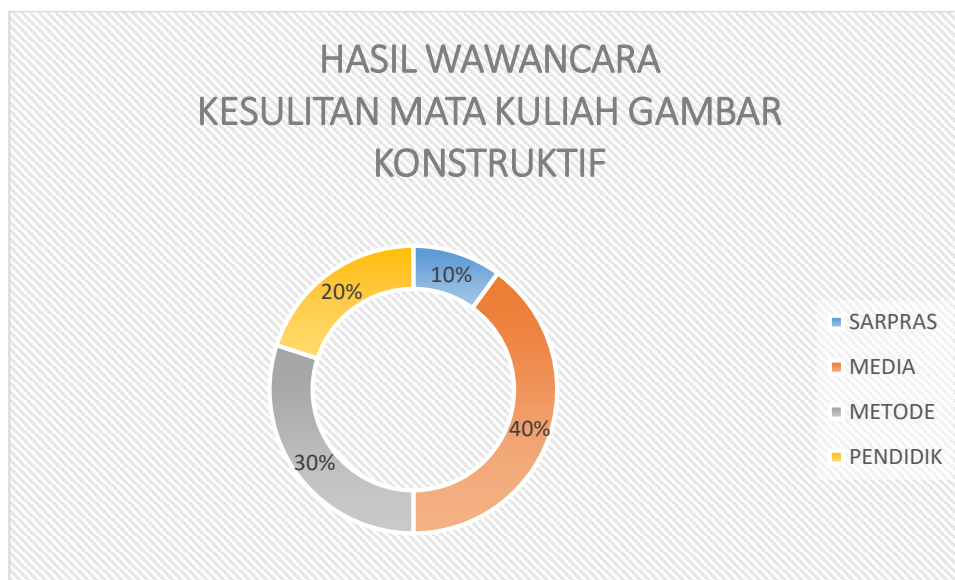


Diagram 3.1  
Diagram Hasil Wawancara Kesulitan Mata Kuliah Gambar Konstruktif  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Maka dapat disimpulkan, berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa narasumber diperoleh bahwa 40% terkendala dalam Media, 30% terkendala dari Metoda, 20% terkendala dari aspek tenaga pengajar dan 10% terkendala dari aspek sarana prasarana penunjang perkuliahan.

Rata-rata narasumber terkendala dari aspek penggunaan media, yakni penggunaan media trackpen, jangka, dan mistar dikarenakan terkesan sulit dan ribet, karena dalam proses pengerjaannya peserta didik dituntut untuk disiplin dan focus serta detail terhadap pekerjaannya. Namun ada beberapa yang tidak memiliki masalah dalam perkuliahan ini dianggap menjadi mahasiswa yang berhasil. Rata – rata persentase mahasiswa yang enggan menyukai dan yang berhasil ini sangatlah kecil, mahasiswa yang memiliki kendala dalam mata kuliah ini memiliki karakteristik bebas, seniman banget secara tampilan, dan cenderung

tidak bisa diatur dalam proses studi mau yang memiliki masalah dalam mata kuliah ataupun yang mengulang.

Mahasiswa yang masih memiliki kendala ini atau yang mengulang menjadi sebuah duri dalam kegiatan pembelajaran karena berdampak pada mentalitas para mahasiswa baru yang masih polos dan tidak mengetahui proses perkuliahan ini yang akhirnya menimbulkan kesan negative berupa pemikiran dogmatis akan ketakutan terhadap mata kuliah ini, layaknya sebuah mata pelajaran matematika di sekolah dasar, jadilah mata kuliah konstruktif ini sebagai mata kuliah yang menyramkan dan dipengaruhi isu isu tak sedap tentang pengajaran yang kurang efektif dari pendidik serta pemberian nilai yang terkesan sulit dan pelit.

#### f. Perumusan Instrumen Penelitian

Instrumen penelitian merupakan sebuah refleksi dari penelitian jangka panjang kedepannya yang dihasilkan dari olah data pada proses sebelumnya yakni permasalahan utama dalam perkuliahan gambar konstruktif ialah pada penguasaan media, media menjadi sebuah rujukan dalam pengajaran direkomendasikan oleh seorang perancang proses pendidikan yakni pendidik sebagai fasilitator penyampaian materi dengan melakukan beberapa metode pendekatan, apakah metode tersebut menjadi penyebab lain karena proses penyampaian tidak sesuai sehingga berdampak pada proses penciptaan karya pada proses perkuliahan tersebut apalagi didorong oleh perasaan tidak puas dari peserta didik terhadap pelayanan dan sikap serta evaluasi dalam penilaian oleh pendidik. Hal ini menjadi sebuah tanda tanya besar bagi penulis untuk meneliti kembali terhadap bentuk dan cara yang lain dengan sebuah pengembangan kepada peserta didik di masa sekarang yang disesuaikan dengan perkembangan zaman.

Setelah mendapat simpulan dari analisis identifikasi permasalahan melalui proses wawancara dan dihitung secara kuantitatif maka dapat dirumuskan instrument penelitian sebagai pegangan dan batasan peneliti untuk mencapai hasil dari efektivitas yang akan dikembangkan dilapangan pada fase gelombang selanjutnya yakni *Development*.

Dalam proses perumusan instrument penelitian penulis membuat rumusan variabel menjadi tiga golongan, yakni instrument penelitian yang bersifat metode pengajaran, media pengajaran, dan karya hasil materi pengajaran. Masing-masing dari setiap variabel tersebut memiliki muatan dan aspek penelitian yang disesuaikan dengan muatan materi dari setiap pertemuannya dengan menggunakan bantuan angket dan jurnal pelaksanaan pengajaran. Angket tersebut disesuaikan dengan rumusan penelitian yang penulis rancang dan pedoman dalam jurnal pelaksanaan pengajaran menggunakan Rencana Program Studi Mata Kuliah serta Silabus pengajaran setiap pertemuannya. Adapun instrument penelitian yang penulis rancang diantaranya :

Tabel 3.2  
Instrumen dan Indikator Penelitian

<b>Instrumen</b>	<b>Indikator</b>
Metode	Bentuk Struktur Inovasi Pengembangan metode pengajaran dan pembelajaran pada Mata Kuliah gambar Konstruktif
Menggambar Konstruktif	Ketercapaian materi dan Kesesuaian teori dari Hasil Karya Mahasiswa pada Menggambar Konstruktif
Media	Peran Penguasaan Media dalam pembelajaran Menggambar Konstruktif
Peserta Didik	Ketercapaian Inovasi Pembelajaran pada Peserta Didik

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 1) Variabel Penelitian Pertemuan 1

Tabel 3.3  
Variabel Angket Pertemuan 1

PERTEMUAN 1 / MATERI PENGANTAR	METODE	ANGKET	Apakah anda menyukai materi yang diajarkan dengan teknik manual
			Apakah anda tertarik jika metode perkuliahan ini menggunakan media digital
	Apakah akan memudahkan jika metode perkuliahan menggunakan media digital		
MEDIA	JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran	
		ANGKET	Apakah anda menguasai media dan alat menggambar konstruktif manual

		Apakah anda bermasalah menggunakan media dan alat menggambar konstruktif manual	
		Apakah anda akan tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media digital	
		Apakah anda tertarik jika perkuliahan ini menggunakan bantuan media game	
	JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran	
	KARYA	ANGKET	Apakah anda memahami materi yang diajarkan dengan teknik manual
			Apakah anda bermasalah dengan mata kuliah gambar konstruktif manual
Apakah anda menyukai mata kuliah gambar konstruktif manual			
JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran		

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

## 2) Variabel Penelitian Pertemuan 2

Tabel 3.4  
Variabel Angket Pertemuan 2

PERTEMUAN 2 / MATERI 1 TITIK HILANG	METODE	ANGKET	Apakah anda menyukai materi yang diajarkan dengan bantuan game
			Apakah motivasi belajar anda meningkat dengan bentuk perkuliahan menggunakan bantuan media game
			Apakah anda tertarik jika metode dengan bantuan game ini diaplikasikan pada mata kuliah lain
			Apakah mata kuliah menggunakan bantuan media game ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi
			Apakah anda menyukai materi yang diajarkan dengan bantuan foto
			Apakah motivasi belajar anda meningkat dengan bentuk perkuliahan berbasis foto dan digital
			Apakah anda tertarik jika metode dengan bantuan foto ini diaplikasikan pada mata kuliah lain
			Apakah mata kuliah berbasis foto dan media digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi



	MEDIA	JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran
		ANGKET	Apakah anda bermasalah memainkan game tersebut
	Apakah anda bermasalah menggunakan gadget tersebut		
	Apakah anda menguasai CorelDraw		
	JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran	
	KARYA	ANGKET	Apakah anda bermasalah dengan mata kuliah gambar konstruktif
			Apakah anda menyukai mata kuliah gambar konstruktif
			Apakah anda menyukai game
			Apakah anda menyukai fotografi
			Apakah anda memahami materi yang diajarkan (1TH)
JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran		

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

## 3) Variabel Penelitian Pertemuan 3

Tabel 3.5  
Variabel Angket Pertemuan 3

PERTEMUAN 3 / MATERI 2 TITIK LIL ANG	METODE	ANGKET	Apakah anda menyukai materi yang diajarkan dengan bantuan game
			Apakah motivasi belajar anda meningkat dengan bentuk perkuliahan menggunakan bantuan media game
			Apakah anda tertarik jika metode dengan bantuan game ini diaplikasikan pada mata kuliah lain
			Apakah mata kuliah menggunakan bantuan media game ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi
			Apakah anda menyukai materi yang diajarkan dengan bantuan foto
			Apakah motivasi belajar anda meningkat dengan bentuk perkuliahan

			berbasis foto dan digital	
			Apakah anda tertarik jika metode dengan bantuan foto ini diaplikasikan pada mata kuliah lain	
			Apakah mata kuliah berbasis foto dan media digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi	
		JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran	
	MEDIA	ANGKET		Apakah anda bermasalah memainkan game tersebut
				Apakah anda bermasalah menggunakan gadget tersebut
				Apakah anda menguasai CorelDraw
		JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran	
	KARYA	ANGKET		Apakah anda bermasalah dengan mata kuliah gambar konstruktif
				Apakah anda menyukai mata kuliah gambar konstruktif
				Apakah anda menyukai game
				Apakah anda menyukai fotografi
			Apakah anda memahami materi yang diajarkan (2TH)	
JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN		catatan dalam pelaksanaan pengajaran		

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

## 4) Variabel Penelitian Pertemuan 4

Tabel 3.6  
Variabel Angket Pertemuan 4

PELTEMUAN 4/ MATERI 3 TITIK	METODE	ANGKET	Apakah anda menyukai materi yang diajarkan dengan bantuan game
			Apakah motivasi belajar anda meningkat dengan bentuk perkuliahan menggunakan bantuan media game
			Apakah anda tertarik jika metode dengan bantuan game ini diaplikasikan pada mata kuliah lain
			Apakah mata kuliah menggunakan bantuan media game ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi
			Apakah anda menyukai materi yang diajarkan dengan bantuan foto

		Apakah motivasi belajar anda meningkat dengan bentuk perkuliahan berbasis foto dan digital	
		Apakah anda tertarik jika metode dengan bantuan foto ini diaplikasikan pada mata kuliah lain	
		Apakah mata kuliah berbasis foto dan media digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi	
	JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran	
	MEDIA	ANGKET	Apakah anda bermasalah memainkan game tersebut
			Apakah anda bermasalah menggunakan gadget tersebut
			Apakah anda menguasai CorelDraw
	JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran	
	KARYA	ANGKET	Apakah anda bermasalah dengan mata kuliah gambar konstruktif
			Apakah anda menyukai mata kuliah gambar konstruktif
			Apakah anda menyukai game
			Apakah anda menyukai fotografi
Apakah anda memahami materi yang diajarkan (3TH)			
JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran		

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

## 5) Variabel Penelitian Pertemuan 5

Tabel 3.7  
Variabel Angket Pertemuan 5

MATERI PERSPEKTIF	METODE	ANGKET	Apakah anda tertarik jika metode dengan bantuan digital ini diaplikasikan pada mata kuliah lain
			Apakah motivasi belajar anda meningkat dengan bentuk perkuliahan berbasis media aplikasi dan digital ini
			Apakah mata kuliah menggunakan bantuan berbasis media aplikasi dan digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi

		JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran	
	MEDIA	ANGKET	Apakah anda bermasalah menggunakan aplikasi pilihan tersebut	
			Apakah anda menguasai aplikasi tersebut	
			Apakah anda menyukai materi yang diajarkan dengan bantuan digital	
		JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran	
	KARYA	ANGKET	Apakah anda menyukai mata kuliah gambar konstruktif	
			Apakah anda bermasalah dengan mata kuliah gambar konstruktif	
			Apakah anda mampu menciptakan gambar Perspektif bayangan dengan konsep sendiri	
			Apakah anda memahami materi yang diajarkan (PERSPEKTIF BAYANGAN)	
	JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran		

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

## 6) Variabel Penelitian Pertemuan 6

Tabel 3.8  
Variabel Angket Pertemuan 6

PERTEMUAN 6 /	KARYA	JURNAL PELAKSANAAN PENGAJARAN	catatan dalam pelaksanaan pengajaran dan hasil karya UAS
---------------	-------	-------------------------------	----------------------------------------------------------

--	--	--	--

(Sumber:Dokumentasi Penulis)



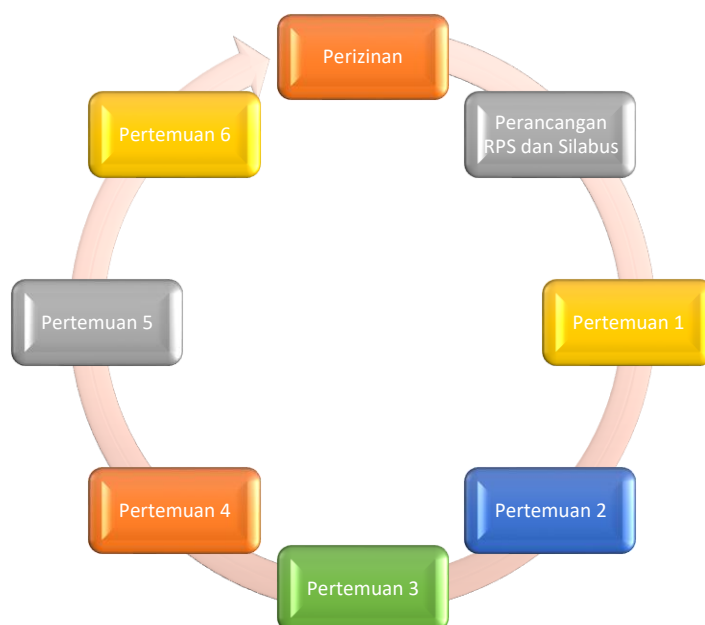
Bagan 3.7  
Instrumen Penelitian  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### g. Perumusan Strategi Pengajaran dan Bahan Ajar

Dalam proses pengajaran tentu harus memiliki sebuah catatan penting dalam hal penentuan agenda dan waktu pelaksanaan pengajaran dan apa saja hal-hal yang

ingin disampaikan berdasarkan kebutuhan lapangan. Merujuk pada analisis data hasil identifikasi masalah dan dirumuskannya instrument penelitian maka penulis merancang sebuah strategi dalam proses pencarian data pada tahap pengembangan.

Pada tahapan ini penulis sudah masuk kedalam proses *development* yakni pengembangan studi kasus untuk mendapatkan kasus baru yang terdapat dari hasil penelitian lapangan, kurun waktu yang dirancang pada proses ini sekitar 8 minggu, jika dihitung dalam kalender normal tanpa ada hal yang bersifat mengganggu kegiatan akademik, proses pengembangan ini melanjutkan pengajaran pasca ujian tengah semester di Departemen Pendidikan Seni Rupa Universitas Pendidikan Indonesia. Adapun penjelasan rinci berkaitan dengan proses runtutannya sebagai berikut :



Bagan 3.8  
Bagan Segmentasi Pencarian Data  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

#### 1) Perizinan

Dalam proses perizinan penulis membuat surat pengantar untuk melaksanakan penelitian dari Pasca Sarjana sebagai bukti legal formal untuk mencapai hasil dari penelitian. Surat tersebut ditujukan kepada Ketua Departemen Pendidikan Seni

Rupa Universitas Pendidikan Indonesia yakni bapak Bandi Sobandi, M.Pd dan setelah mendapat respon positif dari beliau penulis mulai melakukan diskusi dengan pemegang mata kuliah Gambar Konstruktif yakni bapak Arief Johari, M.Ds dan Bapak Dr. Agus Nursalim, M.T dengan menyerahkan surat pengantar untuk melakukan penelitian pada mata kuliah Gambar Konstruktif.

Sebelum penulis melaporkan secara legal formal kepada pimpinan Program Studi, penulis lebih dulu melakukan survey dan diskusi dengan Dekan Fakultas Pendidikan Seni dan Desain yakni dengan Bapak Dr. Zakarias S Soetedja, M.Sn. untuk meminta izin secara lisan berkaitan dengan Konsep Penelitian yang akan penulis ini lakukan.

## 2) Perancangan RPS dan Silabus

Dalam proses perancangan RPS dan Silabus, penulis merancang kedalam enam pertemuan normal yang dilakukan disesuaikan dengan kalender akademik yang ada di Departemen Pendidikan Seni Rupa. Proses perancangan ini tidak lepas dari diskusi personal dengan Bapak Arief Johari, M.Ds. dan Bapak Agus Nursalim, M.T. selaku pengajar dalam mata kuliah tersebut. Dalam pelaksanaannya penulis diberikan amanah dalam mengelola pengajaran kedalam dua kelas yakni kelas A dan kelas B, masing-masing setiap kelas memiliki bobot pengajaran yang berbeda namun dikarenakan pada proses lapangan pengajaran dilakukan oleh salah satu dosen saja yakni beliau lah sebagai pengampu mata kuliah gambar konstruktif.

Dalam perancangan RPS dan Silabus ini penulis membuat draft pengajaran hanya untuk Delapan Pertemuan karena penelitian ini dimulai setelah Ujian Tengah Semester dikarenakan faktor waktu yang bertepatan dengan kesesuaian materi yang akan dicapai, adapun penjelsannya sebagai berikut:



## RENCANA PEMBELAJARAN SEMESTER

### Identitas Matakuliah

Nama Program Studi	: Pendidikan Seni Rupa
Nama Matakuliah	: Menggambar Konstruktif II
Kode Matakuliah	: RK 222
Kelompok Matakuliah	: MKK-PROGRAM STUDI
Bobot sks	: 2 sks
Jenjang	: S-1
Semester	: 1
Prasyarat	: -
Status (wajib/ pilihan)	: Wajib

### Deskripsi Mata kuliah

Mata kuliah ini berisi pelatihan menggambar teknik untuk mendesain bentuk-bentuk sudut pandang Perspektif, dan menciptakan ilusi tiga dimensi (kedalaman dan ruang) pada permukaan dua dimensi (datar). Perspektif inilah yang membuat sebuah lukisan tampak memiliki bentuk, jarak, dan tampak "nyata". Aturan perspektif yang sama berlaku untuk semua subjek, apakah itu lanskap, pemandangan laut, kehidupan diam, adegan interior, potret, atau lukisan figure, gambar teknik bangunan serta menunjang perkuliahan desain komunikasi visual dan seni rupa; dalam rangka mempersiapkan profesionalisme mahasiswa sebagai pendidik dan keahlian individual khususnya dalam bidang seni rupa. Materi pokok perkuliahan meliputi: Teori pengetahuan dasar baik secara matematis, analitis, praktis me,buat gambar berbagai bangun benda geometris, dan aplikasinya secara konstruksi gambar geometris, sketsa konstruktif/bagan, proyeksi orthogonal dan perspektif. Praktek penyelesaian tugas-tugas dengan penerapan kontruksi keterpaduan materi gambar konstruktif serta sesuai dengan cirikhas dan ketentuan masing-masing.

Kompetensi dasar yang diharapkan adalah mahasiswa setelah mengikuti mata kuliah ini mampu memahamipengetahuan tentang peralatan menggambar teknik, kemampuan menggambar teknik, mengerjakan latihan dan soal, menciptakan bentuk-bentuk gambar Perspektif Diharapkan mahasiswa memahami Konstruksi dasar pengertian menggambar Konstruktif (Sketsa konstruktif,geometris, proyeksi orthogonal dan perspektif garis. Mampu dan terampil menerapkab konsep ketentuan matematis. Diharapkan mahasiswa mampu memberikan bimbingan menggambar konstruktif kepada siswa sekolah menengah.

Semua mahasiswa diwajibkan mengikuti perkuliahan menggambar konstruktif dan telah menempuh mata kuliah menggambar geometris pada semester sebelumnya.Mata kuliah menggambar konstruktif berkaitan dengan mata kuliah

jurusan seni rupa lainnya, yaitu: gambar bentuk, desai tiga dimensi, DKV, gambar ilustrasi, seni patung dan seni lukis.

Perkuliahan dilakukan melalui pendekatan ekspositorik dan *inquiry* dengan metode demonstrasi dan latihan siap (*drill*).

Evaluasi yang dilakukan bertujuan mengukur kemampuan pemahaman mahasiswa dalam memahami teori dan mengoperasikan peralatan dalam menggambar konstruktif. Komponen-komponen yang akan dinilai dalam menentukan kelulusan meliputi:

Tugas individual : 10 %

Kehadiran : 20 %

UTS : 20 %

UAS : 50 %

### **Capaian Pembelajaran Program Studi (CPPS)**

A1. Memiliki pengetahuan bidang seni rupa yang mencakup: prinsip seni rupa, gambar bentuk, gambar konstruktif, tipografi, ilustrasi, fotografi, desain, proses kreatif, desain kemasan, desain pameran, metode pembelajaran seni rupa.

B1. Memiliki ketrampilan dalam mengembangkan gagasan melalui pola pikir yang kreatif tetapi terstruktur dan terukur untuk memecahkan masalah seni rupa, melalui metode *generating idea : brainstorming, mindmapping, maupun bite system*

C1. Mampu mengoperasikan teknologi berupa perangkat analog maupun digital serta tanggap terhadap perkembangannya guna mendukung dalam memuat karya seni rupa.

**Capaian Pembelajaran Mata kuliah (CPPM)**

Setelah mengikuti perkuliahan ini mahasiswa diharapkan :

**A1.1 Memahami makna dan tujuan perkuliahan menggambar konstruktif II**

- Menjelaskan Makna dalam menggambar konstruktif II
- Menjelaskan teori dalam menggambar konstruktif II

**B1.1 Memahami secara konsep dan teori karya menggambar konstruktif II**

- Menjelaskan konsep dasar estetika dalam menggambar konstruktif II
- Menjelaskan teori menggambar Perspektif satu titik hilang
- Menjelaskan teori menggambar Perspektif dua titik hilang
- Menjelaskan teori menggambar Perspektif tiga titik hilang
- Menjelaskan teori menggambar Perspektif bayangan

**C1.1 Menciptakan karya menggambar konstruktif II**

- Mampu Mengoprasikan peralatan menggambar konstruktif I
- Mampu Mengoprasikan Aplikasi dalam menggambar konstruktif I

Pertemuan Ke	Capaian Pembelajaran Matakuliah	Indikator Capaian Pembelajaran Matakuliah	Bahan Kajian	Bentuk Pembelajaran	Waktu	Tugas dan Penilaian
1	<p>A1.1 Memahami makna dan tujuan perkuliahan menggambar konstruktif II</p> <p>B1.1 Memahami secara konsep dan teori karya menggambar konstruktif II</p> <p>C1.1 Menciptakan karya menggambar konstruktif II</p>	<p>Menjelaskan Makna dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan teori dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan konsep dasar estetika dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif satu titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif dua</p>	<p>1. Pengantar perkuliahan berisi penjelasan tujuan dan kompetensi yang diharapkan dari mata kuliah; tata cara perkuliahan; tugas dan sistem evaluasinya dalam pelaksanaan Menggambar Konstruktif II</p> <p>2. Pengertian Menggambar Perspektif</p> <p>3. Sejarah kemunculan Menggambar Perspektif dan perkembangannya</p> <p>4. Kebijakan pelaksanaan perkuliahan Hadir tepat waktu. Kebijakan</p>	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam setiap bahasan	2x50 menit	<p>Resume hasil pembelajaran dalam bentuk tulisan essay singkat</p> <p>Membuat Konstruksi proyeksi Amerika &amp; Eropa melalui penjelasan stereometris.</p> <p>Konstruksi proyeksi orthogonal untuk obyek.</p> <p>Dengan tugas praktek: memproyeksikan titik, sebuah garis, bidang dan bangun benda.</p>

		<p>titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif tiga titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif bayangan</p> <p>Mampu Mengoprasikan peralatan menggambar konstruktif I</p> <p>Mampu Mengoprasikan Aplikasi dalam menggambar konstruktif I</p>	<p>penilaian hasil belajar Ketelitian, kebersihan, tepat waktu dan kreativitas</p> <p>5. Penjelasan Pengetahuan dasar menggambar proyeksi, Konstruksi proyeksi Amerika &amp; Eropa melalui penjelasan stereometris. Konstruksi proyeksi orthogonal untuk obyek. Dengan tugas praktek: memproyeksikan titik, sebuah garis, bidang dan bangun benda.</p>			
2	A1.1 Memahami makna	Menjelaskan	1. Dapat	Interactive	2x50	Tugas praktek; menggambar

	<p>dan tujuan perkuliahan menggambar konstruktif II</p> <p>B1.1 Memahami secara konsep dan teori karya menggambar konstruktif II</p> <p>C1.1 Menciptakan karya menggambar konstruktif II</p>	<p>Makna dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan teori dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan konsep dasar estetika dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif satu titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif dua titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori</p>	<p>Menjelaskan korelasi perpektif dengan teknik konstruksi I TH dengan teknik konstruksi II dengan teknik proyeksi</p> <p>2. Dapat Menciptakan Bidang Dengan Konsep 1 Titik Hillang</p> <p>3. Mahasiswa mampu menguasai media digital sebagai pengembangan dalam proses perkuliahan.</p> <p>4. Memahami konsep ruang sebagai dasar untuk</p>	<p>Learning dan Contextual Teaching &amp; Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam setiap bahasan</p>	<p>menit</p>	<p>perspektif bangun benda jamak; balok, prisma, dan limas dengan teknik Perspektif 1 Titik Hilang Menggunakan Media Digital Menganalisis Referensi Gambar yang diperoleh dalam Game</p> <p>Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif 1TH dengan Gaya Masing-masing Tugas di Print A3 Digital</p>
--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>menggambar Perspektif tiga titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif bayangan</p> <p>Mampu Mengoprasikan peralatan menggambar konstruktif I</p> <p>Mampu Mengoprasikan Aplikasi dalam menggambar konstruktif I</p>	<p>penunjang mata kuliah yang lain</p> <p>5. Mampu menciptakan karya secara konseptual berkaitan dengan konsep Perspektif 1 Titik Hilang</p>			
3	A1.1 Memahami makna dan tujuan perkuliahan menggambar konstruktif II	Menjelaskan Makna dalam menggambar konstruktif II	1. Dapat Menjelaskan korelasi perpektif dengan teknik	Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning	2x50 Menit	Tugas praktek; menggambar perspektif bangun benda jamak; balok, prisma, dan limas denan

	<p>B1.1 Memahami secara konsep dan teori karya menggambar konstruktif II</p> <p>C1.1 Menciptakan karya menggambar konstruktif II</p>	<p>Menjelaskan teori dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan konsep dasar estetika dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif satu titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif dua titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif tiga titik hilang</p>	<p>konstruksi 2 TH dengan teknik konstruksi II dengan teknik proyeksi</p> <p>2. Dapat Menciptakan Bidang Dengan Konsep 2 Titik Hillang</p> <p>3. Mahasiswa mampu menguasai media digital sebagai pengembangan dalam proses perkuliahan.</p> <p>4. Memahami konsep ruang sebagai dasar untuk penunjang mata kuliah yang lain</p> <p>5. Mampu</p>	<p>dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam setiap bahasan</p>	<p>teknik Perspektif 2 Titik Hilang Menggunakan Media Digital Menganalisis Referensi Gambar yang diperoleh dalam Hasil Foto Interior dan Eksterior Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif 2 TH dengan Gaya Masing-masing Tugas di Print A3 Digital</p>
--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



		<p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif bayangan</p> <p>Mampu Mengoprasikan peralatan menggambar konstruktif I</p> <p>Mampu Mengoprasikan Aplikasi dalam menggambar konstruktif I</p>	<p>menciptakan karya secara konseptual berkaitan dengan konsep Perspektif 2 Titik Hilang</p>			
4	<p>A1.1 Memahami makna dan tujuan perkuliahan menggambar konstruktif II</p> <p>B1.1 Memahami secara konsep dan teori karya menggambar konstruktif II</p>	<p>Menjelaskan Makna dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan teori dalam menggambar konstruktif II</p>	<p>1. Dapat Menjelaskan korelasi perpektif dengan teknik konstruksi 3 TH dengan teknik konstruksi II</p>	<p>Praktikum dengan Interactive Learning dan Contextual Teaching &amp; Learning dalam bentuk tanya-jawab</p>	2x50 Menit	<p>Tugas praktek; menggambar perspektif bangun benda jamak; balok, prisma, dan limas dengan teknik Perspektif 3 Titik Hilang Menggunakan Media Digital</p>

	C1.1 Menciptakan karya menggambar konstruktif II	<p>Menjelaskan konsep dasar estetika dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif satu titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif dua titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif tiga titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif</p>	<p>dengan teknik proyeksi.</p> <p>2. Dapat Menciptakan Bidang Dengan Konsep 3 Titik Hillang</p> <p>3. Mahasiswa mampu menguasai media digital sebagai pengembangan dalam proses perkuliahan.</p> <p>4. Memahami konsep ruang sebagai dasar untuk penunjang mata kuliah yang lain</p> <p>5. Mampu menciptakan karya secara konseptual berkaitan</p>	dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum	<p>Menganalisis Referensi Gambar yang diperoleh dalam Hasil Foto Interior dan Eksterior maupun game</p> <p>Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif 3 TH dengan Gaya Masing-masing</p> <p>Tugas di Print A3 Digital</p>
--	--------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		<p>bayangan</p> <p>Mampu Mengoprasikan peralatan menggambar konstruktif I</p> <p>Mampu Mengoprasikan Aplikasi dalam menggambar konstruktif I</p>	dengan konsep Perspektif 3 Titik Hilang			
5	<p>A1.1 Memahami makna dan tujuan perkuliahan menggambar konstruktif II</p> <p>B1.1 Memahami secara konsep dan teori karya menggambar konstruktif II</p> <p>C1.1 Menciptakan karya menggambar konstruktif II</p>	<p>Menjelaskan Makna dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan teori dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan konsep dasar estetika dalam</p>	1. Dapat Menjelaskan korelasi perpektif dengan teknik konstruksi Perspektif Bayangan dengan teknik konstruksi II dengan tekni proyeksi orthogonal	Praktikum dengan Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan	2x50 Menit	Tugas praktek; menggambar perspektif bangun benda jamak; balok, prisma, dan limas dengan teknik Perspektif Bayangan Menggunakan Media Digital Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif Bayangan dengan Gaya Masing-

		<p>menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif satu titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif dua titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif tiga titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif bayangan</p> <p>Mampu Mengoprasika</p>	<p>dan cara pencerminana nya, tiga konstruksi dasar garis bantu istimewa..</p> <p>2. Dapat Menciptakan Bidang Dengan Konsep Perspektif Bayangan</p> <p>3. Mahasiswa mampu menguasai media digital sebagai pengembangan dalam proses perkuliahan.</p> <p>4. Memahami konsep ruang sebagai dasar untuk penunjang mata kuliah</p>	<p>n dalam praktikum</p>		<p>masing Tugas di Print A3 Digital</p>
--	--	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------	--	-----------------------------------------

		n peralatan menggambar konstruktif I  Mampu Mengoprasikan Aplikasi dalam menggambar konstruktif I	5. Mampu menciptakan karya secara konseptual berkaitan dengan konsep Perspektif Bayangan			
6	A1.1 Memahami makna dan tujuan perkuliahan menggambar konstruktif II  B1.1 Memahami secara konsep dan teori karya menggambar konstruktif II  C1.1 Menciptakan karya menggambar konstruktif II	Menjelaskan Makna dalam menggambar konstruktif II  Menjelaskan teori dalam menggambar konstruktif II  Menjelaskan konsep dasar estetika dalam menggambar konstruktif II  Menjelaskan	1. Dapat Menjelaskan korelasi perpektif dengan teknik konstruksi Perspektif dengan teknik konstruksi interior ruangan dengan teknik proyeksi  2. Dapat Menciptakan Bidang Dengan	Praktikum dengan Interactive Learning dan Contextual Teaching & Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum	2x50 Menit	Tugas praktek; menggambar perspektif bangun benda jamak; balok, prisma, dan limas dengan konsep interior ruangan menggunakan pendekatan Perspektif Menggunakan Media Digital Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif dari

		<p>teori menggambar Perspektif satu titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif dua titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif tiga titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif bayangan</p> <p>Mampu Mengoperasikan peralatan menggambar konstruktif I</p>	<p>Konsep interior ruangan menggunakan pendekatan Perspektif</p> <p>3. Mahasiswa mampu menguasai media digital sebagai pengembangan dalam proses perkuliahan.</p> <p>4. Memahami konsep ruang sebagai dasar untuk penunjang mata kuliah yang lain</p> <p>5. Mampu menciptakan karya secara konseptual berkaitan dengan konsep interior</p>		<p>berbagai sudut pandang minimal 6 sudut pandang dengan konsep interior ruangan menggunakan pendekatan Perspektif, sesuaikan dengan Gaya Masing-masing</p> <p>Tugas Project di Print A3 Digital 3 sudut pandang yang berbeda</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

		Mampu Mengoprasikan Aplikasi dalam menggambar konstruktif I	ruangan menggunakan pendekatan Perspektif			
7	<p>A1.1 Memahami makna dan tujuan perkuliahan menggambar konstruktif II</p> <p>B1.1 Memahami secara konsep dan teori karya menggambar konstruktif II</p> <p>C1.1 Menciptakan karya menggambar konstruktif II</p>	<p>Menjelaskan Makna dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan teori dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan konsep dasar estetika dalam menggambar konstruktif II</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif satu titik hilang</p>	<p>1. Dapat Menjelaskan korelasi perpektif dengan teknik konstruksi Perspektif dengan teknik konstruksi interior ruangan II dengan tekni proyeksi orthogonal dan cara pencerminannya, tiga konstruksi dasar garis bantu istimewa..</p>	<p>Praktikum dengan Interactive Learning dan Contextual Teaching &amp; Learning dalam bentuk tanya-jawab dengan problem solving yang diketengahkan dalam praktikum</p>	2x50 Menit	<p>Melanjutkan Tugas project sebelumnya</p> <p>Tugas praktek; menggambar perspektif bangun benda jamak; balok, prisma, dan limas dengan konsep interior ruangan menggunakan pendekatan Perspektif Menggunakan Media Digital Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif dari</p>

		<p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif dua titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif tiga titik hilang</p> <p>Menjelaskan teori menggambar Perspektif bayangan</p> <p>Mampu Mengoprasikan peralatan menggambar konstruktif I</p> <p>Mampu Mengoprasikan Aplikasi dalam</p>	<p>2. Dapat Menciptakan Bidang Dengan Konsep interior ruangan menggunakan pendekatan Perspektif</p> <p>3. Mahasiswa mampu menguasai media digital sebagai pengembangan dalam proses perkuliahan.</p> <p>4. Memahami konsep ruang sebagai dasar untuk penunjang mata kuliah yang lain</p> <p>5. Mampu menciptakan karya secara</p>		<p>berbagai sudut pandang minimal 6 sudut pandang dengan konsep interior ruangan menggunakan pendekatan Perspektif, sesuaikan dengan Gaya Masing-masing</p> <p>Tugas Project di Print A3 Digital 3 sudut pandang yang berbeda</p>
--	--	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------



		menggambar konstruktif I	konseptual berkaitan dengan konsep interior ruangan menggunakan pendekatan Perspektif			
8						

### Daftar Rujukan

- Francis D.K. Ching. *Architecture -Form Space and Order*. Van Nostrand, Reinhold Company.
- Gerald Jenkins & Anne Wild, 1980, *Make Shapes, Mathematical Models*, Seri I, II & III, Ipswich Tarquin Publications
- Ivan Moscovich, 1984, *Super Games*, London Hutchinson
- Ivan Tubau. *How To Attract Attention With Your Art*. New York Sterling Publishing Co. Inc.
- Bourgoin. *Arabic Geometrical Pattern and Design*. New York. Dover Publication Inc.
- Jack West. 1955. *Menggambar Mistar*. Jakarta, Noordhoff, Klaff NV.
- Lorraine Mottershead, 1978, *Sources of Mathematical Discovery*, Oxford Basil Blackwell
- Louise Bowen Ballinger 1969. *Perspective / Space and Design*. New York Van Nostrand Reinhold.
- M.C. Escher. *Graphik Und Zeichnungen*. Munchen, Heinz Moon Verlag.
- Proctor. *The Principles of Pattern*. Van Nostrand Reinhold.
- Claudius, Caulin (1976), *Step By Step Perspektif Drawing*
- D'Anneilo, Joseph, (1974), *Perspektif Drawing Hand Book*,
- Gunawan, H., Utjup Hilman, (1979), *Ilmu ukur melukis*, Bina Budaya, Bandung
- Karim, Asdul & Mr. Goenara, (1952), *Ilmu ukur melukis*, JB Wolters, Djakarta
- Rexvicat Cole. (1976), *Perspective For Artist*
- Soewardi. (1982), *Melukis Bentuk Geometris*
- Sunardho Hadi. (1969), *Perpektif, Proyeksi, Geometris*. Erlangga, Jakarta

Van Nostrand Reinhold. (1981). *Linier Perspective*. Hold Company New York  
Wang, C., Thomas, Hendro sangkoyo, (1985), *Sketsa Pensil*, Erlangga, Jakarta  
Willy A. Bartschi. (1972), *Persp[ektif Bayangan*

### **Lampiran**

Lampiran 1. Bahan Ajar (Hand out, Bahan Presentasi, Modul, Buku Ajar yang dibuat sendiri)

Lampiran 2. Instrumen Penilaian (Soal, Rubrik, format dll)

### **SOAL TUGAS UJIAN AKHIR SEMESTER:**

Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif dari berbagai sudut pandang minimal 6 sudut pandang dengan konsep interior ruangan menggunakan pendekatan Perspektif, sesuaikan dengan Gaya Masing-masing. Bentuk media menggunakan aplikasi 3D, berupa 3D Max, Sketst Up, Autocad, Corel, Photoshop dll.

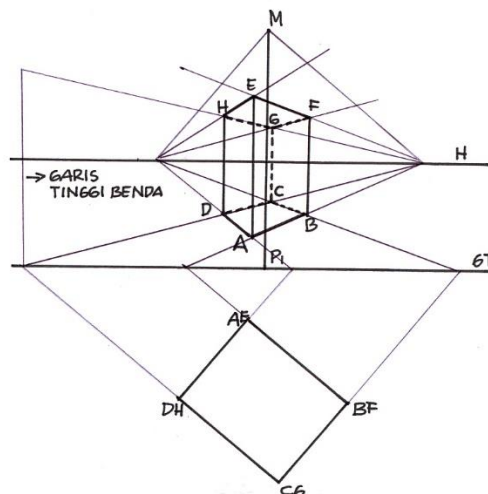
## 3) Pertemuan 1

Pengajaran Menggambar Konstruktif yang disesuaikan dengan RPS dan Silabus yang telah dirancang sebelumnya disesuaikan dengan kebutuhan lapangan serta pengaplikasian instrument penelitian yang telah disusun sebelumnya dalam berupa angket dan jurnal pengajaran.

Tabel 3.9  
Hasil Temuan Pertemuan 1

Pertemuan	1
Hari, Tanggal	11 April 2018
Waktu	09.30 wib – 12.00 wib
Jumlah Mahasiswa	42
Hadir	36
Tidak Hadir	7
Sub Pokok Bahasan	Pengantar Membuat Konstruksi proyeksi Amerika & Eropa melalui penjelasan stereometris. Konstruksi proyeksi orthogonal untuk obyek. Dengan tugas praktek: memproyeksikan titik, sebuah garis, bidang dan bangun benda

Karya



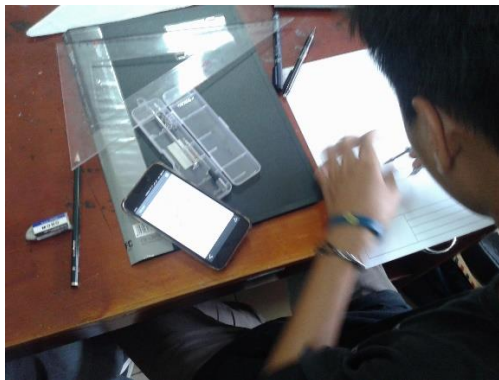
Gambar 3.1

Karya Perspektif Dua Titik Hilang Manual  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

## Dokumentasi Pengajaran



Gambar 3.2  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang Manual  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.3  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang Manual  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

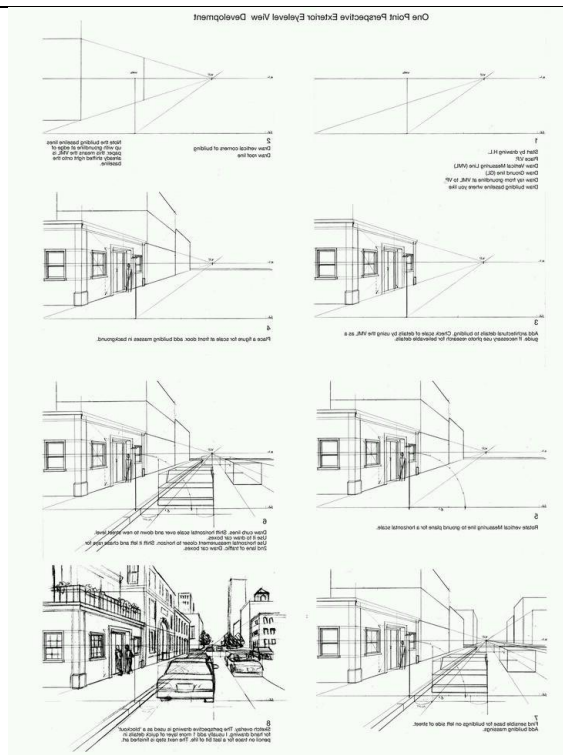


Gambar 3.4  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang Manual  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.5  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang Manual  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Modul Materi Pengajaran



Gambar 3.6  
Modul Perspektif Satu Titik Hilang Manual  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

## 4) Pertemuan 2

Pengajaran Menggambar Konstruktif yang disesuaikan dengan RPS dan Silabus yang telah dirancang sebelumnya disesuaikan dengan kebutuhan lapangan serta pengaplikasian instrument penelitian yang telah disusun sebelumnya dalam berupa angket dan jurnal pengajaran.

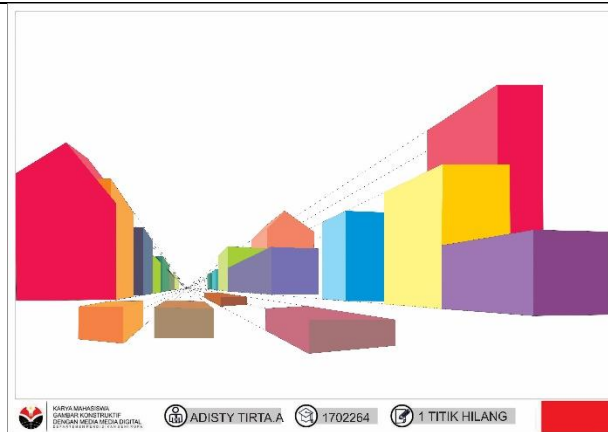
Tabel 3.10  
Hasil Temuan Pertemuan 2

Pertemuan	2
Hari, Tanggal	25 April 2018
Waktu	09.30 wib – 12.00 wib
Jumlah Mahasiswa	42
Hadir	35
Tidak Hadir	8
Sub Pokok Bahasan	Tugas praktek; menggambar perspektif bangun benda jamak; balok, prisma, dan limas dengan teknik Perspektif 1 Titik Hilang Menggunakan Media Digital Menganalisis Referensi Gambar yang diperoleh dalam Game  Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif 1TH dengan Gaya Masing-masing Tugas di Print A3 Digital

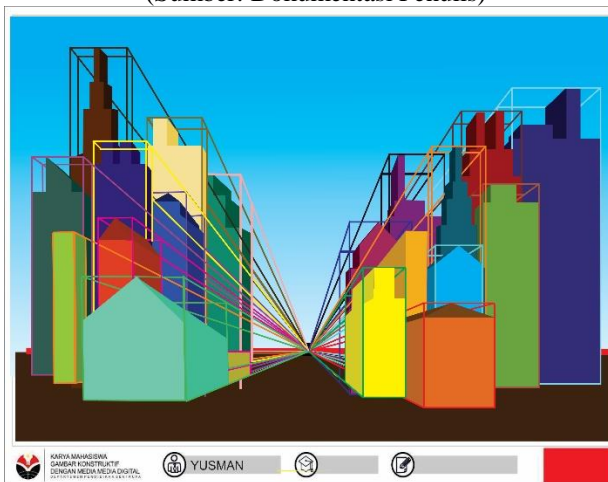
karya



Gambar 3.7  
Perspektif Satu Titik Hilang Digital  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.8  
 Perspektif Satu Titik Hilang Digital  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.9  
 Perspektif Satu Titik Hilang Digital  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### Dokumentasi Pengajaran



Gambar 3.10  
 Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)

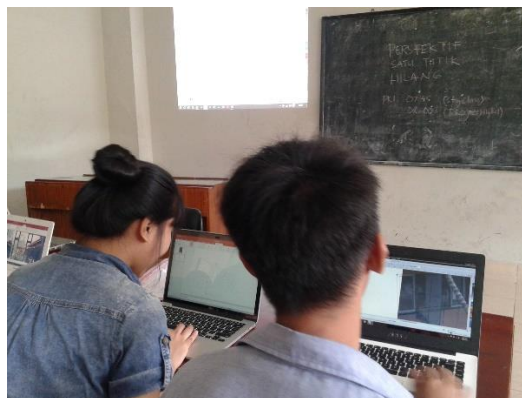




Gambar 3.11  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.12  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



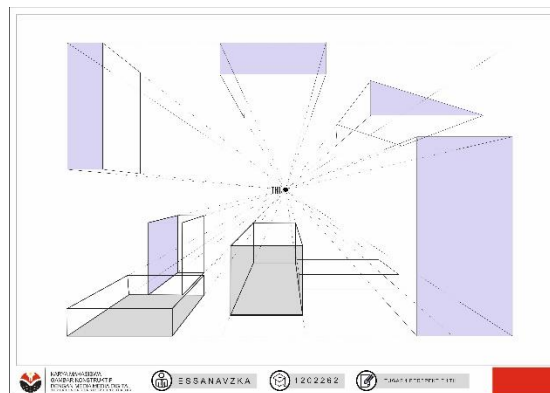
Gambar 3.13  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



## Modul Materi Pengajaran



Gambar 3.14  
Modul Pengajaran 1TH  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.15  
Modul Pengajaran 1TH  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

## 5) Pertemuan 3

Pengajaran Menggambar Konstruktif yang disesuaikan dengan RPS dan Silabus yang telah dirancang sebelumnya disesuaikan dengan kebutuhan lapangan serta pengaplikasian instrument penelitian yang telah disusun sebelumnya dalam berupa angket dan jurnal pengajaran.

Tabel 3.11  
Hasil Temuan Pertemuan 3

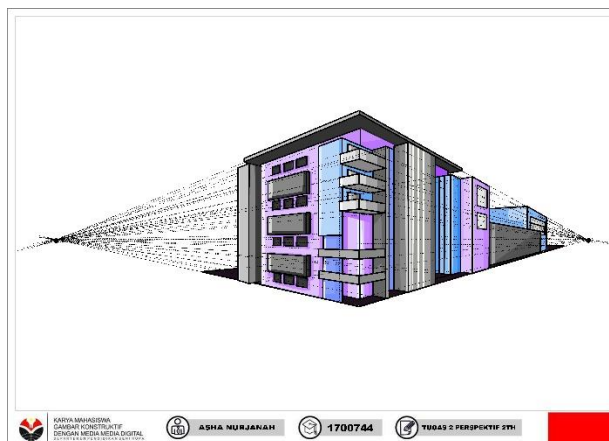
Pertemuan	3
Hari, Tanggal	25 April 2018

Waktu	09.30 wib – 12.00 wib
Jumlah Mahasiswa	42
Hadir	36
Tidak Hadir	7
Sub Pokok Bahasan	<p>Tugas praktek; menggambar perspektif bangun benda jamak; balok, prisma, dan limas dengan teknik Perspektif 2 Titik Hilang Menggunakan Media Digital</p> <p>Menganalisis Referensi Gambar yang diperoleh dalam Hasil Foto Interior dan Eksterior</p> <p>Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif 2 TH dengan Gaya Masing-masing</p> <p>Tugas di Print A3 Digital</p>

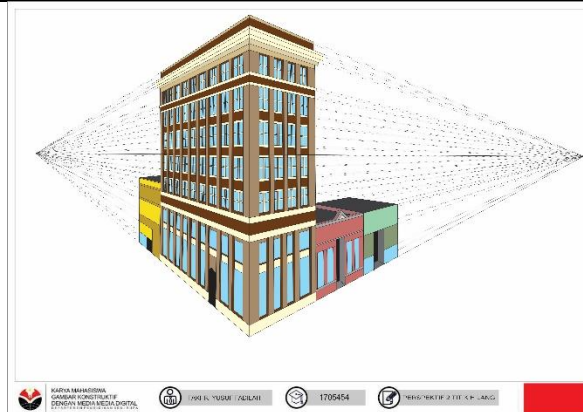
karya



Gambar 3.16  
Perspektif Dua Titik Hilang Digital  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.17  
Perspektif Dua Titik Hilang Digital  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.18  
Perspektif Dua Titik Hilang Digital  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### Dokumentasi Pengajaran



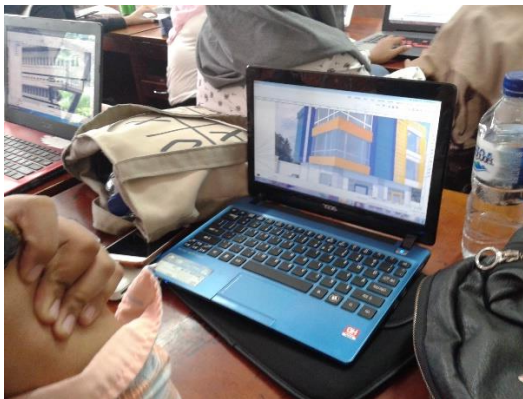
Gambar 3.19  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.20  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.21  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

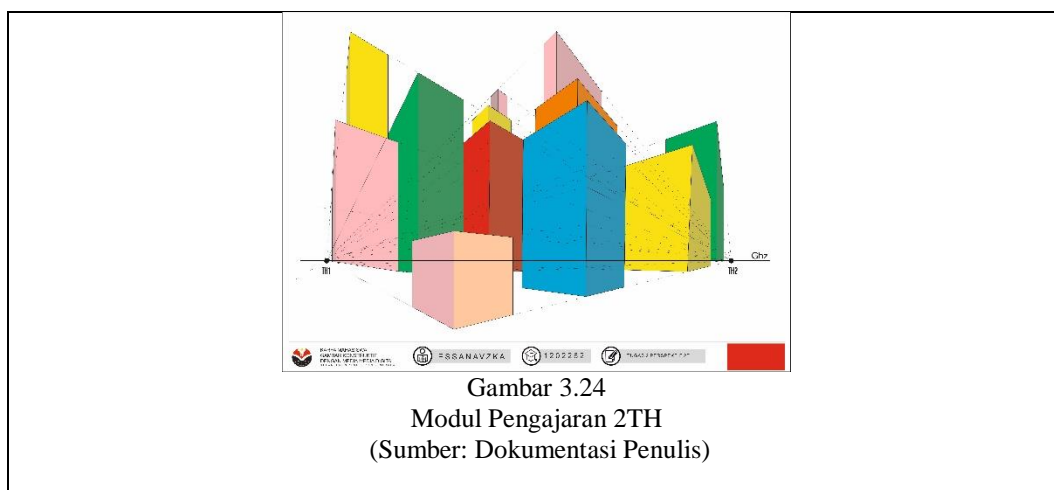


Gambar 3.22  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### Modul Materi Pengajaran



Gambar 3.23  
Modul Pengajaran 2TH  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



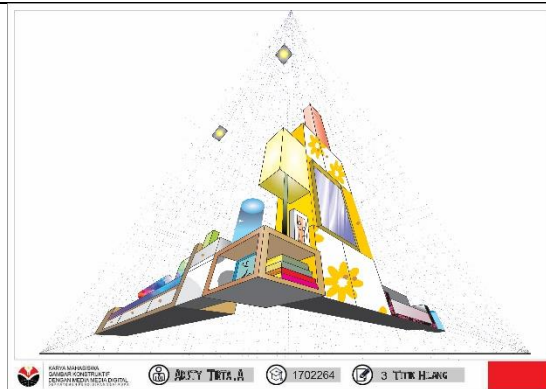
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 6) Pertemuan 4

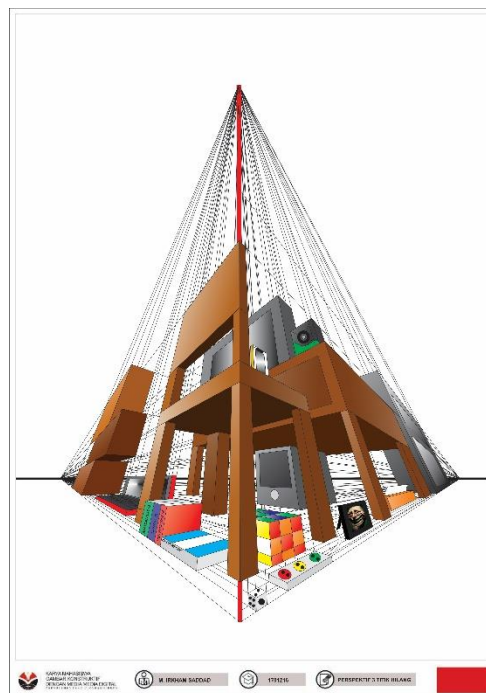
Pengajaran Menggambar Konstruktif yang disesuaikan dengan RPS dan Silabus yang telah dirancang sebelumnya disesuaikan dengan kebutuhan lapangan serta pengaplikasian instrument penelitian yang telah disusun sebelumnya dalam berupa angket dan jurnal pengajaran.

Tabel 3.12  
Hasil Temuan Pertemuan 4

Pertemuan	4
Hari, Tanggal	2 Mei 2018
Waktu	09.30 wib – 12.00 wib
Jumlah Mahasiswa	42
Hadir	33
Tidak Hadir	12
Sub Pokok Bahasan	Tugas praktek; menggambar perspektif bangun benda jamak; balok, prisma, dan limas dengan teknik Perspektif 3 Titik Hilang Menggunakan Media Digital Menganalisis Referensi Gambar yang diperoleh dalam Hasil Foto Interior dan Eksterior maupun game Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif 3 TH dengan Gaya Masing-masing Tugas di Print A3 Digital
karya	

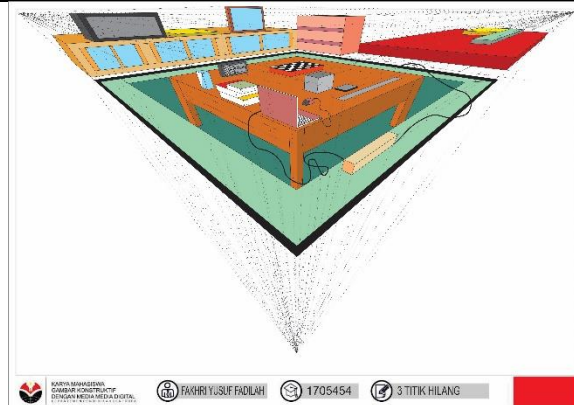


Gambar 3.25  
 Perspektif Tiga Titik Hilang Digital  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.26  
 Perspektif Tiga Titik Hilang Digital  
 (Sumber: Dokumentasi Penulis)



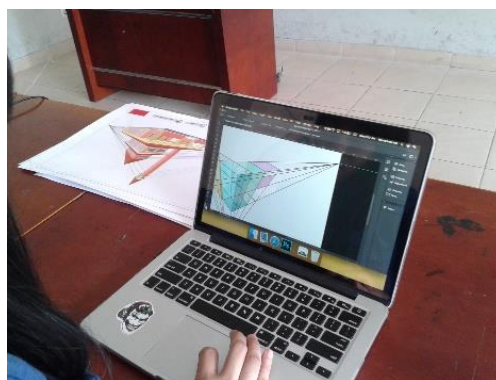


Gambar 3.27  
Perspektif Tiga Titik Hilang Digital  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

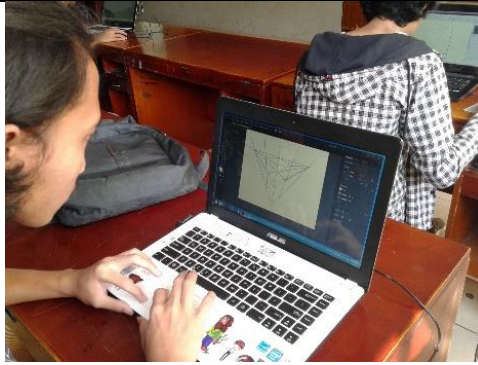
#### Dokumentasi Pengajaran



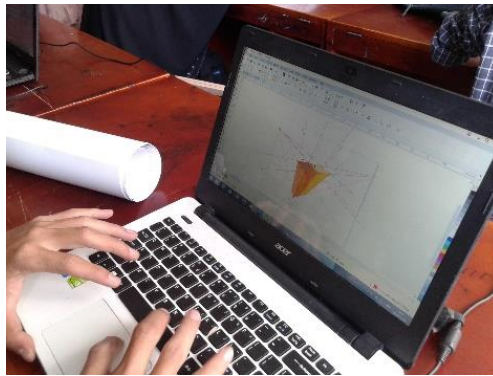
Gambar 3.28  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.29  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

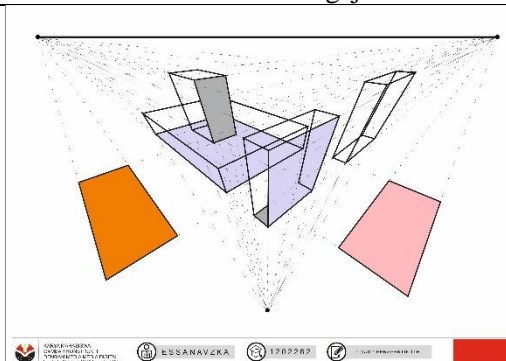


Gambar 3.30  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



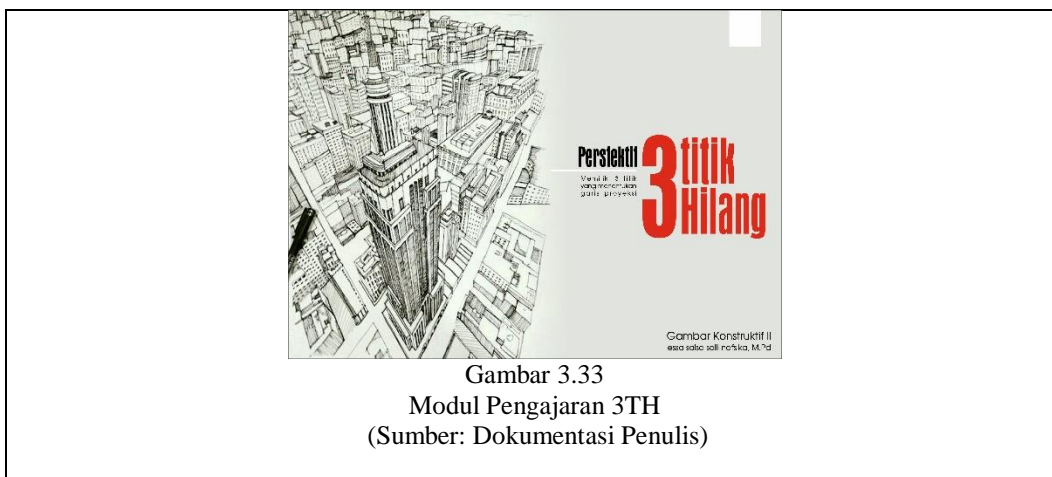
Gambar 3.31  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### Modul Materi Pengajaran



Gambar 3.32  
Modul Pengajaran 3TH  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)





Gambar 3.33  
Modul Pengajaran 3TH  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

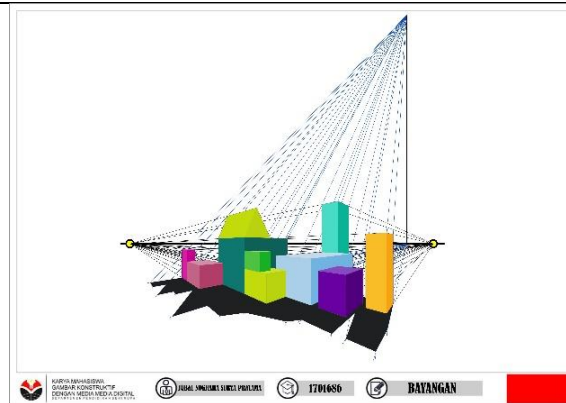
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

## 7) Pertemuan 5

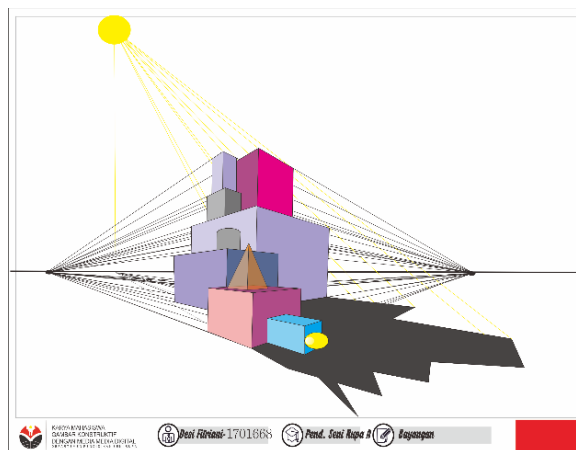
Pengajaran Menggambar Konstruktif yang disesuaikan dengan RPS dan Silabus yang telah dirancang sebelumnya disesuaikan dengan kebutuhan dilapangan serta pengaplikasian instrument penelitian yang telah disusun sebelumnya dalam berupa angket dan jurnal pengajaran.

Tabel 3.13  
Hasil Temuan Pertemuan 5

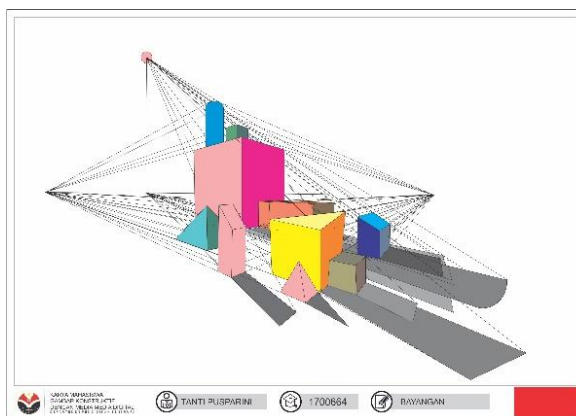
Pertemuan	5
Hari, Tanggal	16 Mei 2018
Waktu	09.30 wib – 12.00 wib
Jumlah Mahasiswa	42
Hadir	36
Tidak Hadir	7
Sub Pokok Bahasan	Tugas praktek; menggambar perspektif bangun benda jamak; balok, prisma,dan limas denan teknik Perspektif Bayangan Menggunakan Media Digital Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif Bayangan dengan Gaya Masing-masing Tugas di Print A3 Digital karya



Gambar 3.34  
Perspektif Tiga Titik Hilang Digital  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

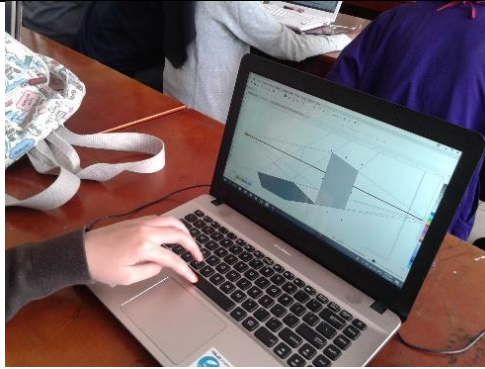


Gambar 3.35  
Perspektif Tiga Titik Hilang Digital  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

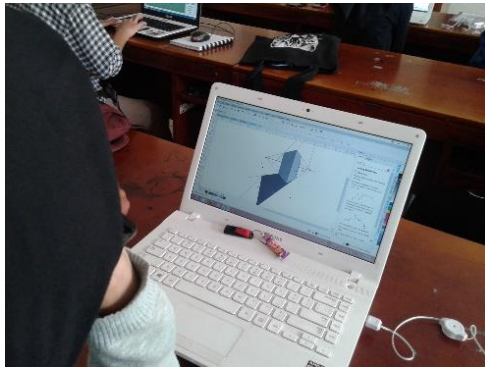


Gambar 3.36  
Perspektif Tiga Titik Hilang Digital  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

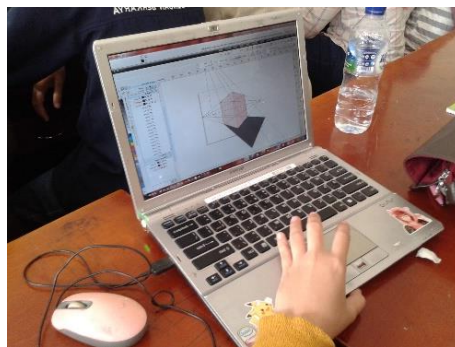
Dokumentasi Pengajaran



Gambar 3.37  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.38  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

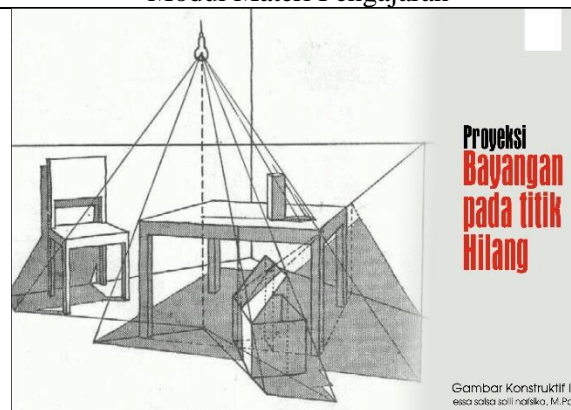


Gambar 3.39  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.40  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### Modul Materi Pengajaran



Gambar 3.41  
Modul Pengajaran Perspektif Bayangan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### 8) Pertemuan 6

Pengajaran Menggambar Konstruktif yang disesuaikan dengan RPS dan Silabus yang telah dirancang sebelumnya disesuaikan dengan kebutuhan lapangan serta pengaplikasian instrument penelitian yang telah disusun sebelumnya dalam berupa angket dan jurnal pengajaran.

Tabel 3.14  
Hasil Temuan Pertemuan 6

Pertemuan	6
Hari, Tanggal	23 Mei 2018
Waktu	09.30 wib – 12.00 wib

Jumlah Mahasiswa	42
Hadir	33
Tidak Hadir	9
Sub Pokok Bahasan	<p>Tugas praktek; menggambar perspektif bangun benda jamak; balok, prisma, dan limas dengan konsep interior ruangan menggunakan pendekatan Perspektif Menggunakan Media Digital</p> <p>Menciptakan dan Mengembangkan Bentuk Perspektif dari berbagai sudut pandang minimal 6 sudut pandang dengan konsep interior ruangan menggunakan pendekatan Perspektif, sesuaikan dengan Gaya Masing-masing</p> <p>Tugas Project di Print A3 Digital 3 sudut pandang yang berbeda</p>

karya



Gambar 3.42  
Aplikasi Perspektif Pada Interior  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.43  
Aplikasi Perspektif Pada Interior  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



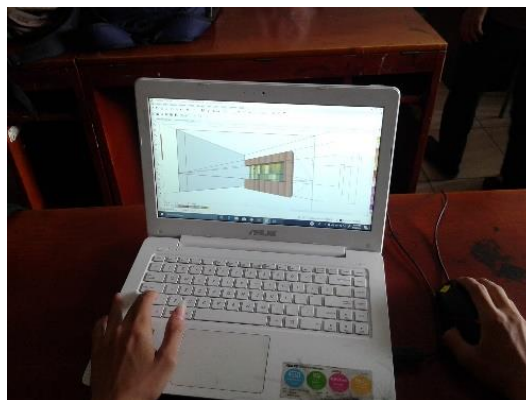


Gambar 3.44  
Aplikasi Perspektif Pada Interior  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### Dokumentasi Pengajaran



Gambar 3.45  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



Gambar 3.46  
Membuat Perspektif Satu Titik Hilang  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



(Sumber: Dokumentasi Penulis)

#### h. Evaluasi Tugas Akhir

Dalam tahapan evaluasi tugas akhir penulis melakukan pendekatan review hasil dari akhir perkuliahan dengan membandingkan beberapa karya hasil dari tugas akhir semester yang dihasilkan para peserta didik.

Dari tes terakhir inilah penulis memberikan suatu tolak ukur pengembangan media bagi mahasiswa yang sudah mahir dan faham akan konsep ruang dengan menciptakan produk desain interior *kitchen set*. Ada beberapa peserta didik yang sudah lihai dalam menggunakan aplikasi berbasis tiga dimensi seperti Skeetch Up, 3D Max dan Blender serta ada juga yang masih menggunakan media Corel Draw sebagai media dalam mengolah bidang dan ruang.

#### i. Evaluasi Data Proses Pengajaran

Dalam Tahapan ini penulis merumuskan dan menghitung kalkulasi sebaran data atau angket yang diperoleh pada setiap pertemuannya diantaranya:

Tabel 3.15  
Hasil Temuan Angket Pertemuan 1

<b>PERTEMUAN 1</b>
--------------------

### 1 APAKAH ANDA MENYUKAI MATA KULIAH GAMBAR KONSTRUKTIF MANUAL

■ TIDAK MENYUKAI ■ MENYUKAI ■ SANGAT MENYUKAI

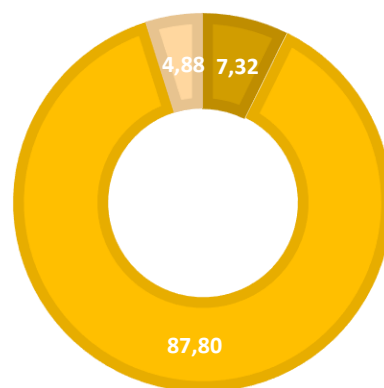


Diagram 3.2

Diagram Hasil Wawancara menyukai Mata Kuliah Gambar Konstruktif Manual  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 2 APAKAH ANDA BERMASALAH DENGAN MATA KULIAH GAMBAR KONSTRUKTIF MANUAL

■ SANGAT BERMASALAH ■ BERMASALAH ■ TIDAK BERMASALAH

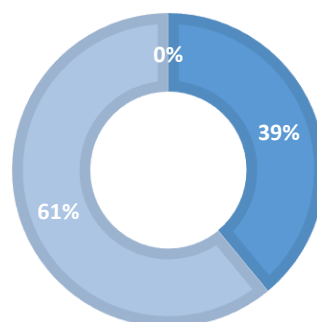


Diagram 3.3

Diagram Hasil Wawancara bermasalah dengan Mata Kuliah Gambar Konstruktif Manual  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)



### 3 APAKAH ANDA BERMASALAH MENGGUNAKAN MEDIA DAN ALAT-ALAT DALAM MATA KULIAH GAMBAR KONSTRUKTIF MANUAL

■ SANGAT BERMASALAH ■ BERMASALAH ■ TIDAK BERMASALAH

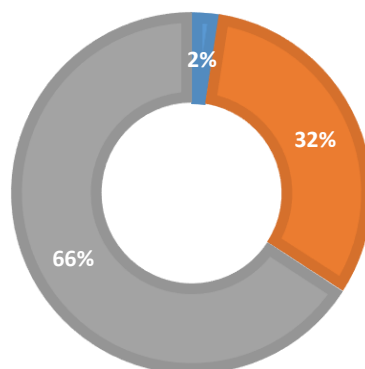


Diagram 3.4

Diagram Hasil Wawancara menggunakan media dan alat-alat dalam Mata Kuliah Gambar Konstruktif Manual

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 4 APAKAH ANDA MENGUASAI MEDIA DAN ALAT-ALAT DALAM MATA KULIAH GAMBAR KONSTRUKTIF MANUAL

■ TIDAK MENGUASAI ■ MENGUASAI ■ SANGAT MENGUASAI

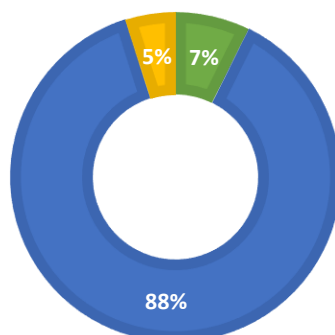


Diagram 3.5

Diagram Hasil Wawancara menguasai media dan alat-alat dalam Mata Kuliah Gambar Konstruktif Manual

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 5 APAKAH ANDA MEMAHAMI MATERI YANG DIAJARKAN

■ TIDAK MEMAHAMI ■ MEMAHAMI ■ SANGAT MEMAHAMI

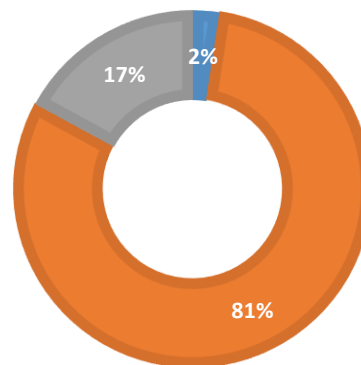


Diagram 3.6

Diagram Hasil Wawancara memahami materi yang diajarkan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 6 APAKAH ANDA MENYUKAI MATERI YANG DIAJARKAN DENGAN TEKNIK MANUAL

■ TIDAK MENYUKAI ■ MENYUKAI ■ SANGAT MENYUKAI

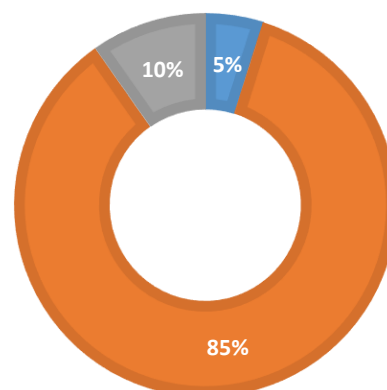


Diagram 3.7

Diagram Hasil Wawancara menyukai materi yang diajarkan dengan teknik manual  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 7 APAKAH ANDA TERTARIK JIKA METODE PERKULIAHAN INI MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL

■ SANGAT TIDAK TERTARIK ■ TIDAK TERTARIK ■ TERTARIK

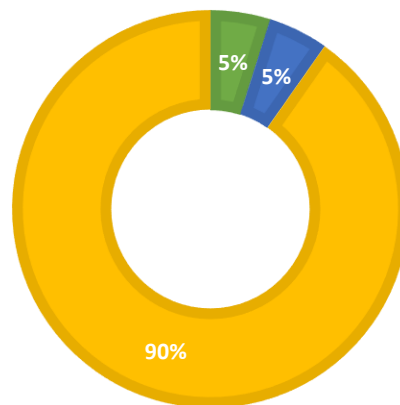


Diagram 3.8

Diagram Hasil Wawancara tertarik jika metode perkuliahan ini menggunakan media digital  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 8 APAKAH ANDA AKAN TERTARIK JIKA PERKULIAHAN INI MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL

■ SANGAT TIDAK TERTARIK ■ TIDAK TERTARIK ■ TERTARIK

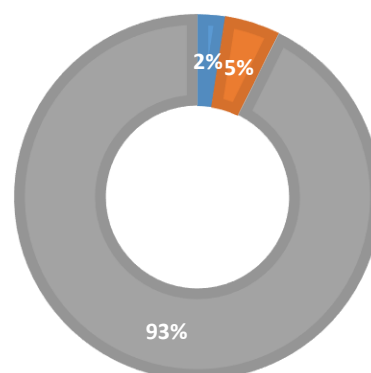


Diagram 3.9

Diagram Hasil Wawancara tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media digital  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

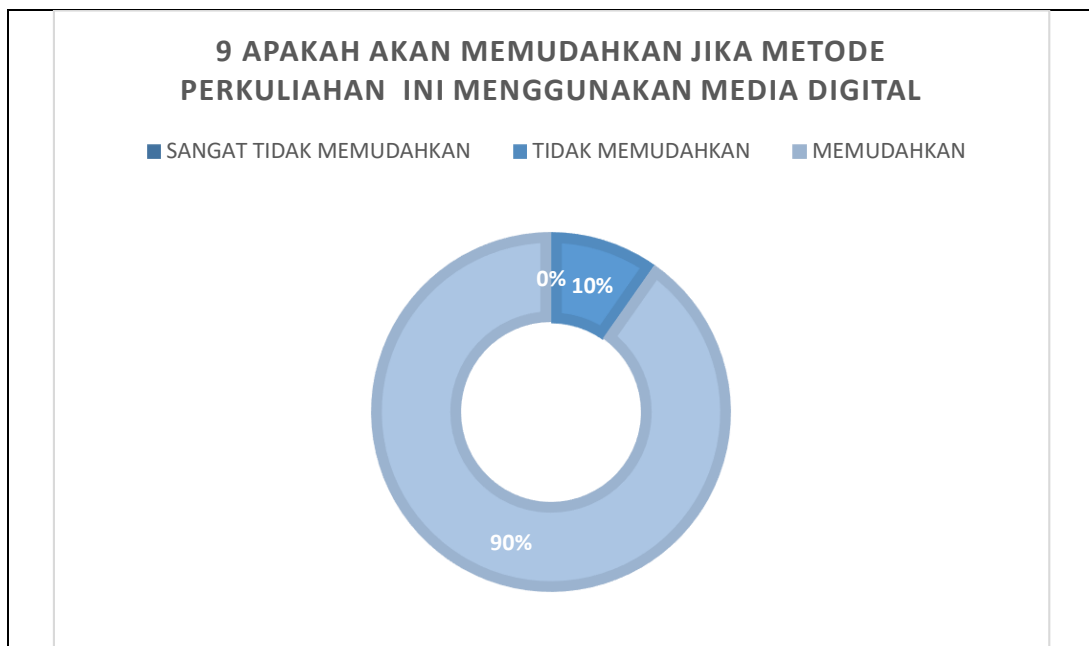


Diagram 3.10

Diagram Hasil Wawancara memudahkan jika metode perkuliahan ini menggunakan media digital  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

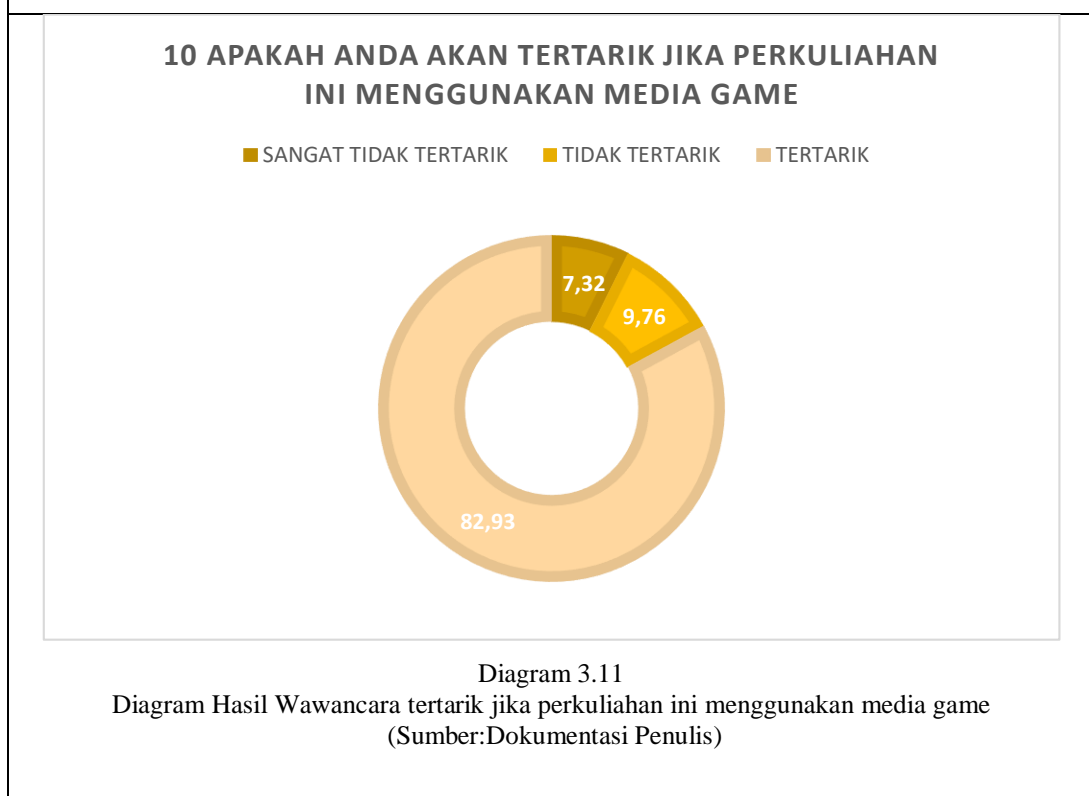


Diagram 3.11

Diagram Hasil Wawancara tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media game  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.16  
Hasil Temuan Angket Pertemuan 1

NO	QUISIONER	HASIL			
		A1	A2	A3	TOTAL
1	Apakah anda menyukai Mata Kuliah Gambar Konstruktif Manual	3	36	2	41
2	Apakah anda bermasalah dengan Mata Kuliah Gambar Konstruktif Manual	0	16	25	41
3	Apakah anda bermasalah menggunakan media dan alat-alat dalam Mata Kuliah Gambar Konstruktif Manual	1	13	27	41
4	Apakah anda menguasai media dan alat-alat dalam Mata Kuliah Gambar Konstruktif Manual	3	36	2	41
5	Apakah anda memahami materi yang diajarkan	1	33	7	41
6	Apakah anda menyukai materi yang diajarkan dengan teknik manual	2	35	4	41
7	Apakah anda tertarik jika metode perkuliahan ini menggunakan media digital	2	2	37	41
8	Apakah anda akan tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media digital	1	2	38	41
9	Apakah akan memudahkan jika metode perkuliahan ini menggunakan media digital	0	4	37	41
10	Apakah anda akan tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media game	3	4	34	41

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.17  
Hasil Temuan Angket Pertemuan 2

### PERTEMUAN 2

#### 1 APAKAH ANDA MENYUKAI MATA KULIAH GAMBAR KONSTRUKTIF

■ TIDAK MENYUKAI ■ MENYUKAI ■ MENYUKAI

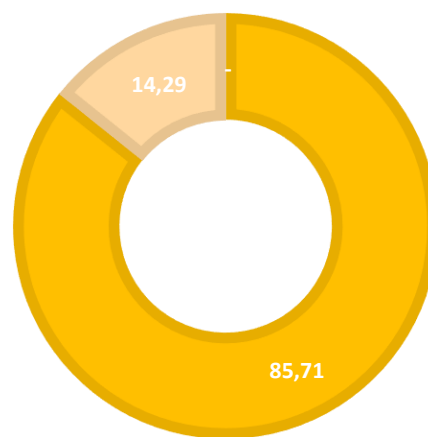


Diagram 3.12

Diagram Hasil Wawancara menyukai Mata Kuliah Gambar Konstruktif  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

#### 2 APAKAH ANDA BERMASALAH DENGAN MATA KULIAH GAMBAR KONSTRUKTIF

■ SANGAT BERMASALAH ■ BERMASALAH ■ TIDAK BERMASALAH

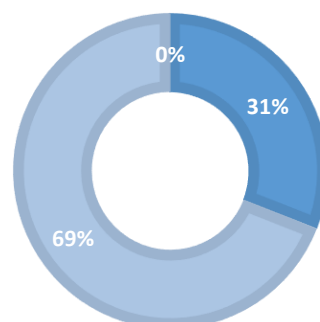


Diagram 3.13

Diagram Hasil Wawancara bermasalah dengan Mata Kuliah Gambar Konstruktif  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 3 APAKAH ANDA MENYUKAI GAME

■ TIDAK MENYUKAI ■ MENYUKAI ■ MENYUKAI

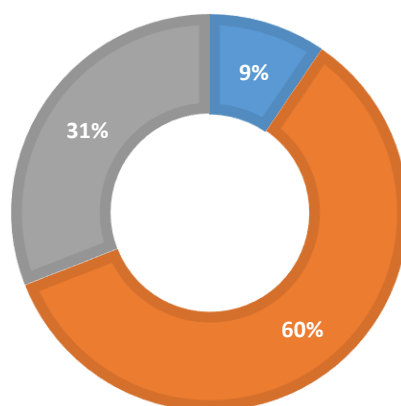


Diagram 3.14  
Diagram Hasil Wawancara menyukai Game  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 4 APAKAH ANDA BERMASALAH MENGGUNAKAN GAME TERSEBUT

■ SANGAT BERMASALAH ■ BERMASALAH ■ TIDAK BERMASALAH

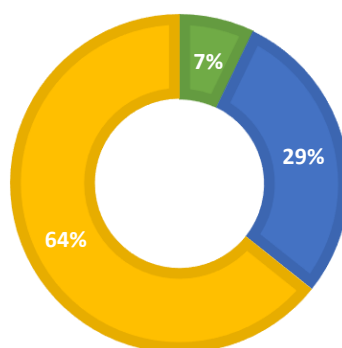


Diagram 3.15  
Diagram Hasil Wawancara bermasalah menggunakan game tersebut  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

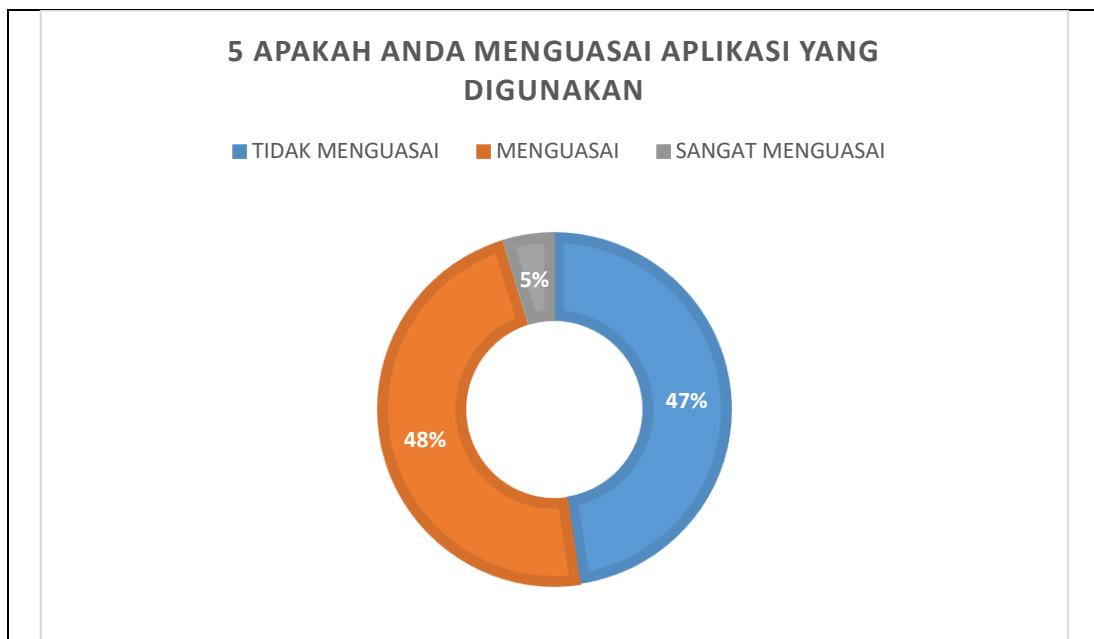


Diagram 3.16  
Diagram Hasil Wawancara menguasai aplikasi yang digunakan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

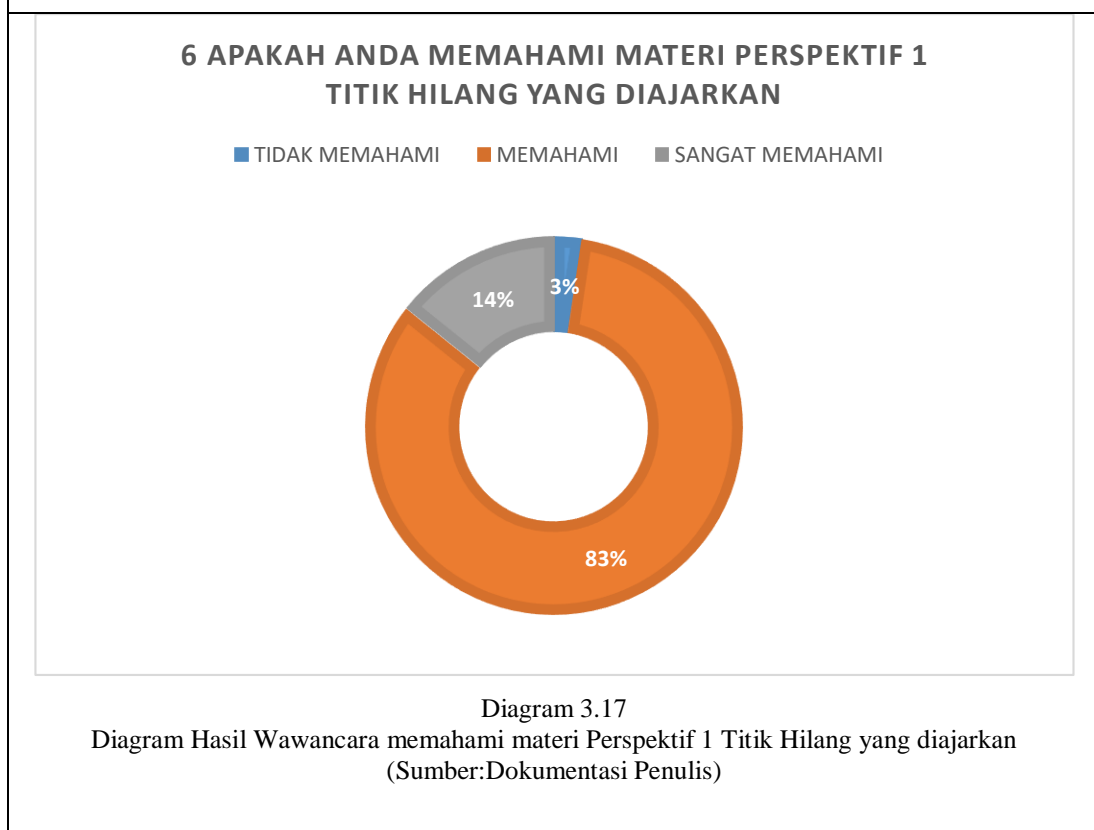


Diagram 3.17  
Diagram Hasil Wawancara memahami materi Perspektif 1 Titik Hilang yang diajarkan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)



**7 APAKAH ANDA MENYUKAI MATERI PERSPEKTIF TITIK HILANG DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL DAN GAME**

■ TIDAK MENYUKAI ■ MENYUKAI ■ SANGAT MENYUKAI

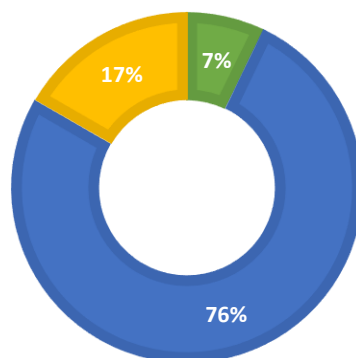


Diagram 3.18

Diagram Hasil Wawancara menyukai materi Perspektif Titik Hilang dengan menggunakan media digital dan game  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

**8 APAKAH ANDA AKAN TERTARIK JIKA PERKULIAHAN INI MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL DAN GAME PADA MATAKULIAH YANG LAIN**

■ TIDAK TERTARIK ■ TERTARIK ■ SANGAT TERTARIK

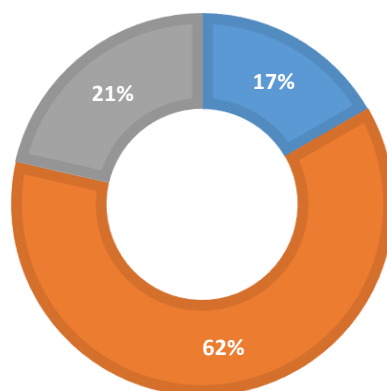


Diagram 3.19

Diagram Hasil Wawancara tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media digital dan game pada matakuliah yang lain  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

**9 APAKAH MOTIVASI BELAJAR ANDA MENINGKAT DENGAN METODE PERKULIAHAN INI MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL**

■ TIDAK TERMOTIVASI ■ TERMOTIVASI ■ SANGAT TERMOTIVASI

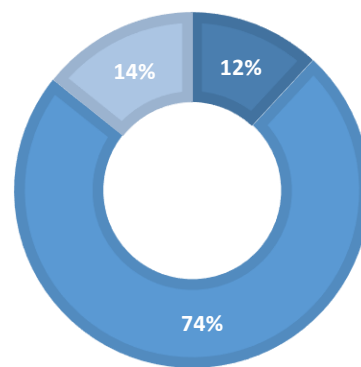


Diagram 3.20

Diagram Hasil Wawancara motivasi belajar anda meningkat dengan metode perkuliahan ini menggunakan media digital  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

**10 APAKAH METODE PERKULIAHAN DENGAN MEDIA DIGITAL INI MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANDA TERHADAP MATERI YANG DIAJARKAN**

■ TIDAK MENINGKAT ■ MENINGKAT ■ SANGAT MENINGKAT

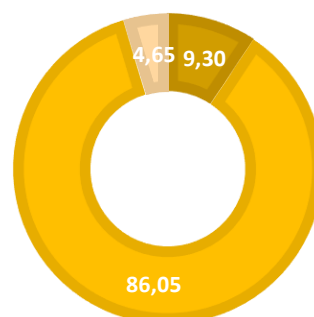


Diagram 3.21

Diagram Hasil Wawancara metode perkuliahan dengan media digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi yang diajarkan  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

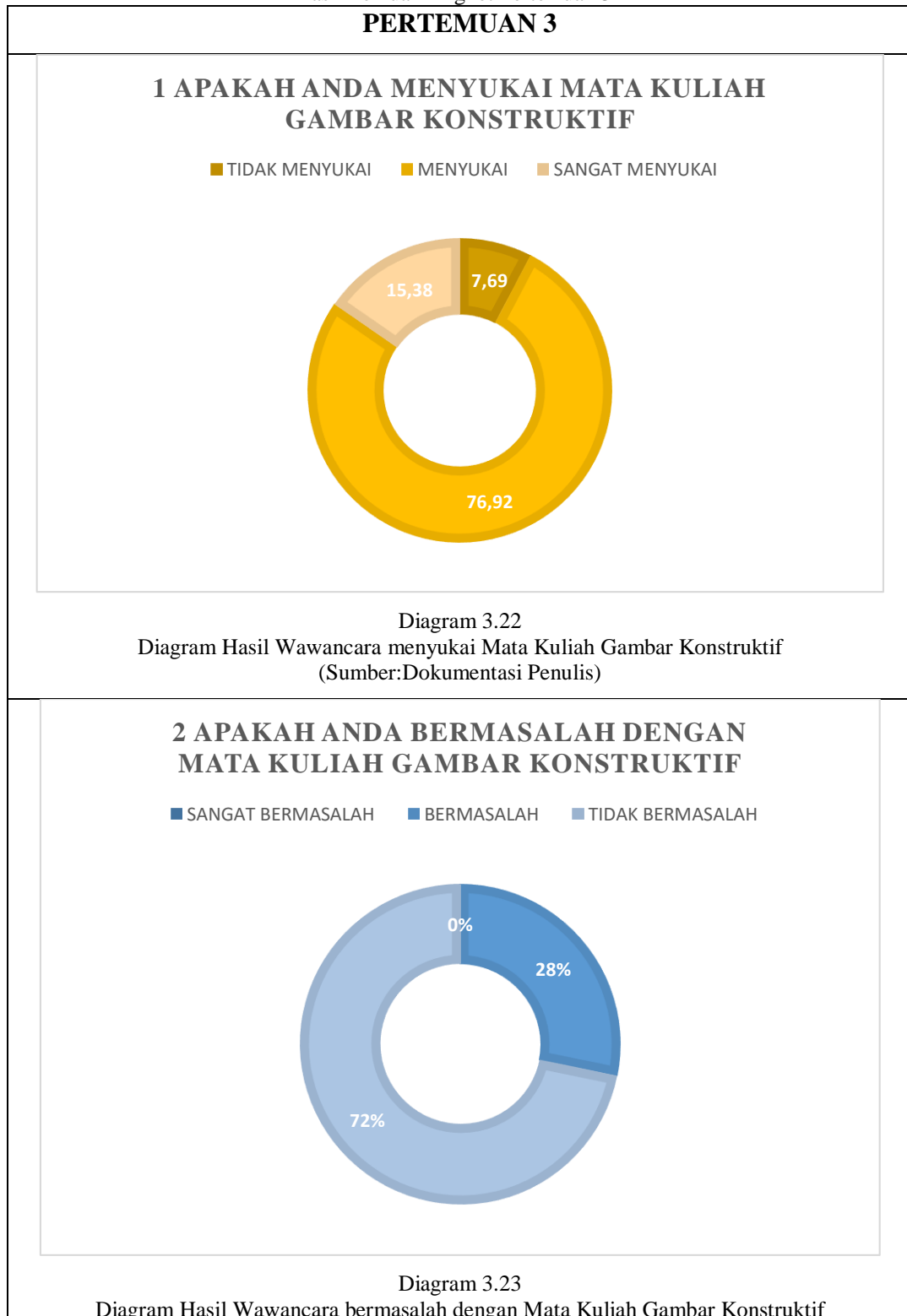
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.18  
Hasil Temuan Angket Pertemuan 2

NO	QUISIONER	HASIL			
		A1	A2	A3	TOTAL
1	Apakah anda menyukai Mata Kuliah Gambar Konstruktif	0	36	6	42
2	Apakah anda bermasalah dengan Mata Kuliah Gambar Konstruktif	0	13	29	42
3	Apakah anda menyukai Game	4	25	13	42
4	Apakah anda bermasalah menggunakan game tersebut	3	12	27	42
5	Apakah anda menguasai aplikasi yang digunakan	20	20	2	42
6	Apakah anda memahami materi Perspektif 1 Titik Hilang yang diajarkan	1	35	6	42
7	Apakah anda menyukai materi Perspektif Titik Hilang dengan menggunakan media digital dan game	3	32	7	42
8	Apakah anda akan tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media digital dan game pada matakuliah yang lain	7	26	9	42
9	Apakah motivasi belajar anda meningkat dengan metode perkuliahan ini menggunakan media digital	5	31	6	42
10	Apakah metode perkuliahan dengan media digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi yang diajarkan	4	37	2	43

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.19  
Hasil Temuan Angket Pertemuan 3



(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 3 APAKAH ANDA MENYUKAI GAME

■ TIDAK MENYUKAI ■ MENYUKAI ■ SANGAT MENYUKAI

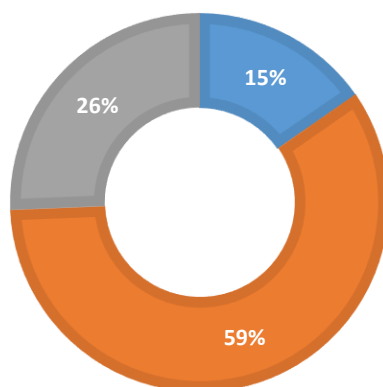


Diagram 3.24

Diagram Hasil Wawancara menyukai Game  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 4 APAKAH ANDA BERMASALAH MENGGUNAKAN GAME TERSEBUT

■ SANGAT BERMASALAH ■ BERMASALAH ■ TIDAK BERMASALAH

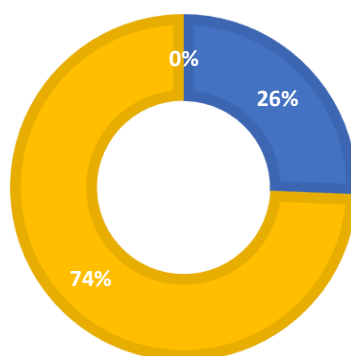


Diagram 3.25

Diagram Hasil Wawancara bermasalah menggunakan game tersebut  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 5 APAKAH ANDA MENGUASAI APLIKASI YANG DIGUNAKAN

■ TIDAK MENGUASAI ■ MENGUASAI ■ SANGAT MENGUASAI

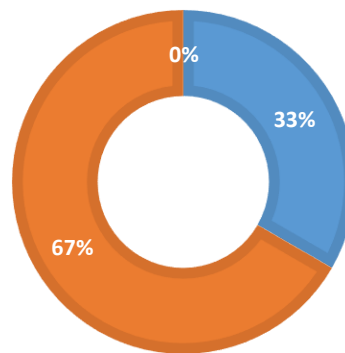


Diagram 3.26

Diagram Hasil Wawancara menguasai aplikasi yang digunakan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 6 APAKAH ANDA MEMAHAMI MATERI PERSPEKTIF 2 TITIK HILANG YANG DIAJARKAN

■ TIDAK MEMAHAMI ■ MEMAHAMI ■ SANGAT MEMAHAMI

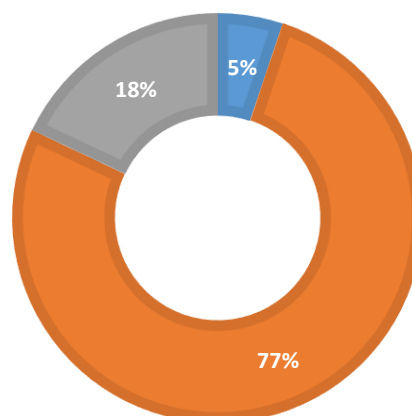


Diagram 3.27

Diagram Hasil Wawancara memahami materi Perspektif 2 Titik Hilang yang diajarkan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

**7 APAKAH ANDA MENYUKAI MATERI  
PERSPEKTIF 2 TITIK HILANG DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA DIGITAL DAN GAME**

■ TIDAK MENYUKAI ■ MENYUKAI ■ SANGAT MENYUKAI

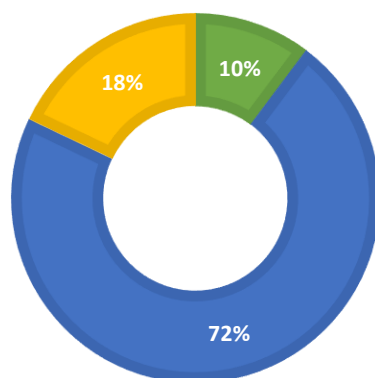


Diagram 3.28

Diagram Hasil Wawancara menyukai materi Perspektif 2 Titik Hilang dengan menggunakan media digital dan game

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

**8 APAKAH ANDA AKAN TERTARIK JIKA  
PERKULIAHAN INI MENGGUNAKAN MEDIA  
DIGITAL DAN GAME**

■ TIDAK TERTARIK ■ TERTARIK ■ SANGAT TERTARIK

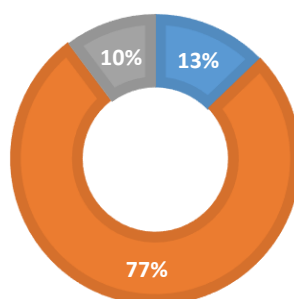


Diagram 3.29

Diagram Hasil Wawancara akan tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media digital dan game

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

**9 APAKAH MOTIVASI BELAJAR ANDA MENINGKAT DENGAN METODE PERKULIAHAN INI MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL**

■ TIDAK TERMOTIVASI ■ TERMOTIVASI ■ SANGAT TERMOTIVASI

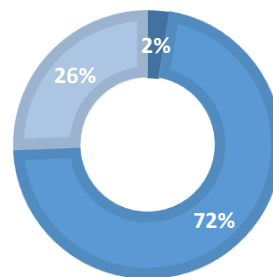


Diagram 3.30

Diagram Hasil Wawancara motivasi belajar anda meningkat dengan metode perkuliahan ini menggunakan media digital  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

**10 APAKAH METODE PERKULIAHAN DENGAN MEDIA DIGITAL INI MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANDA TERHADAP MATERI YANG DIAJARKAN**

■ TIDAK MENINGKAT ■ MENINGKAT ■ SANGAT MENINGKAT

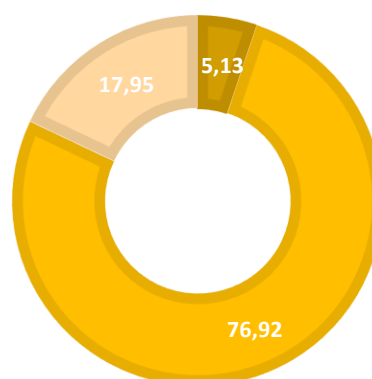


Diagram 3.31

Diagram Hasil Wawancara metode perkuliahan dengan media digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi yang diajarkan  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)



Tabel 3.20  
Hasil Temuan Angket Pertemuan 3

NO	QUISIONER	HASIL			
		A1	A2	A3	TOTAL
1	Apakah anda menyukai Mata Kuliah Gambar Konstruktif	3	30	6	39
2	Apakah anda bermasalah dengan Mata Kuliah Gambar Konstruktif	0	11	28	39
3	Apakah anda menyukai Game	6	23	10	39
4	Apakah anda bermasalah menggunakan game tersebut	0	10	29	39
5	Apakah anda menguasai aplikasi yang digunakan	13	26	0	39
6	Apakah anda memahami materi Perspektif 2 Titik Hilang yang diajarkan	2	30	7	39
7	Apakah anda menyukai materi Perspektif 2 Titik Hilang dengan menggunakan media digital dan game	4	28	7	39
8	Apakah anda akan tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media digital dan game	5	30	4	39
9	Apakah motivasi belajar anda meningkat dengan metode perkuliahan ini menggunakan media digital	1	28	10	39
10	Apakah metode perkuliahan dengan media digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi yang diajarkan	2	30	7	39

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.21  
Hasil Temuan Angket Pertemuan 4

### PERTEMUAN 4

#### 1 APAKAH ANDA MENYUKAI MATA KULIAH GAMBAR KONSTRUKTIF

■ TIDAK MENYUKAI ■ MENYUKAI ■ MENYUKAI

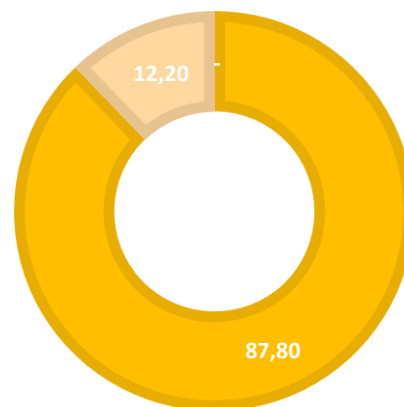


Diagram 3.32

Diagram Hasil Wawancara menyukai Mata Kuliah Gambar Konstruktif  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

#### 2 APAKAH ANDA BERMASALAH DENGAN MATA KULIAH GAMBAR KONSTRUKTIF

■ SANGAT BERMASALAH ■ BERMASALAH ■ TIDAK BERMASALAH

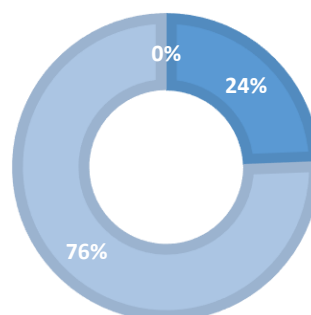


Diagram 3.33

Diagram Hasil Wawancara bermasalah dengan Mata Kuliah Gambar Konstruktif  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 3 APAKAH ANDA MENYUKAI FOTOGRAFI

■ TIDAK MENYUKAI ■ MENYUKAI ■ MENYUKAI

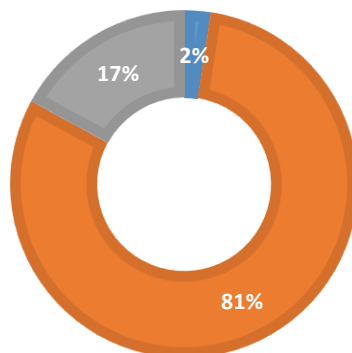


Diagram 3.34

Diagram Hasil Wawancara anda menyukai fotografi  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 4 APAKAH ANDA BERMASALAH MENGUNAKAN MEDIA TERSEBUT

■ SANGAT BERMASALAH ■ BERMASALAH ■ TIDAK BERMASALAH

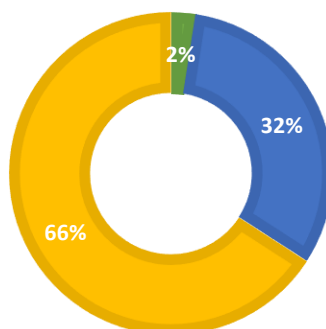


Diagram 3.35

Diagram Hasil Wawancara bermasalah menggunakan Media tersebut  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 5 APAKAH ANDA MENGUASAI APLIKASI YANG DIGUNAKAN

■ TIDAK MENGUASAI ■ MENGUASAI ■ SANGAT MENGUASAI

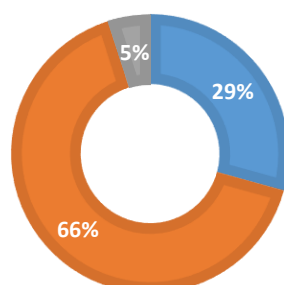


Diagram 3.36

Diagram Hasil Wawancara menguasai aplikasi yang digunakan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 6 APAKAH ANDA MEMAHAMI MATERI PERSPEKTIF 3 TITIK HILANG YANG DIAJARKAN

■ TIDAK MEMAHAMI ■ MEMAHAMI ■ SANGAT MEMAHAMI

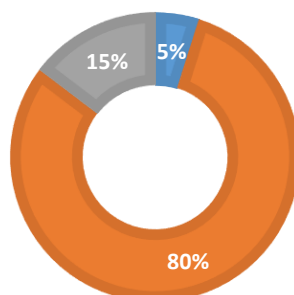


Diagram 3.37

Diagram Hasil Wawancara memahami materi Perspektif 3 Titik Hilang yang diajarkan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 7 APAKAH ANDA MENYUKAI MATERI PERSPEKTIF 3 TITIK HILANG DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL DAN FOTO

■ TIDAK MENYUKAI ■ MENYUKAI ■ SANGAT MENYUKAI

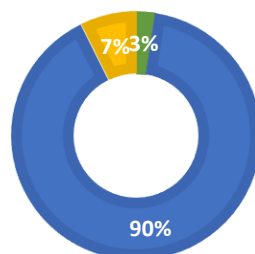


Diagram 3.38

Diagram Hasil Wawancara menyukai materi Perspektif 3 Titik Hilang dengan menggunakan media digital dan Foto  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 8 APAKAH ANDA AKAN TERTARIK JIKA PERKULIAHAN INI MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL DIAPLIKASIKAN PADA MATA KULIAH YANG LAIN

■ TIDAK TERTARIK ■ TERTARIK ■ SANGAT TERTARIK

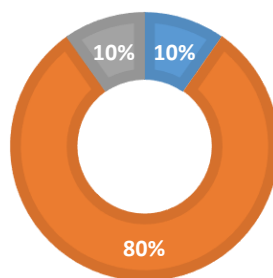


Diagram 3.39

Diagram Hasil Wawancara akan tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media digital diaplikasikan pada mata kuliah yang lain  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 9 APAKAH MOTIVASI BELAJAR ANDA MENINGKAT DENGAN METODE PERKULIAHAN INI MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL

■ TIDAK TERMOTIVASI ■ TERMOTIVASI ■ SANGAT TERMOTIVASI

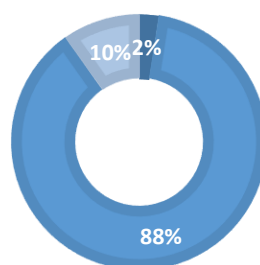


Diagram 3.40

Diagram Hasil Wawancara motivasi belajar anda meningkat dengan metode perkuliahan ini menggunakan media digital  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 10 APAKAH METODE PERKULIAHAN DENGAN MEDIA DIGITAL INI MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANDA TERHADAP MATERI YANG DIAJARKAN

■ TIDAK MENINGKAT ■ MENINGKAT ■ SANGAT MENINGKAT

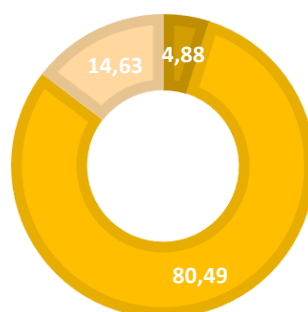


Diagram 3.41

Diagram Hasil Wawancara metode perkuliahan dengan media digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi yang diajarkan  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

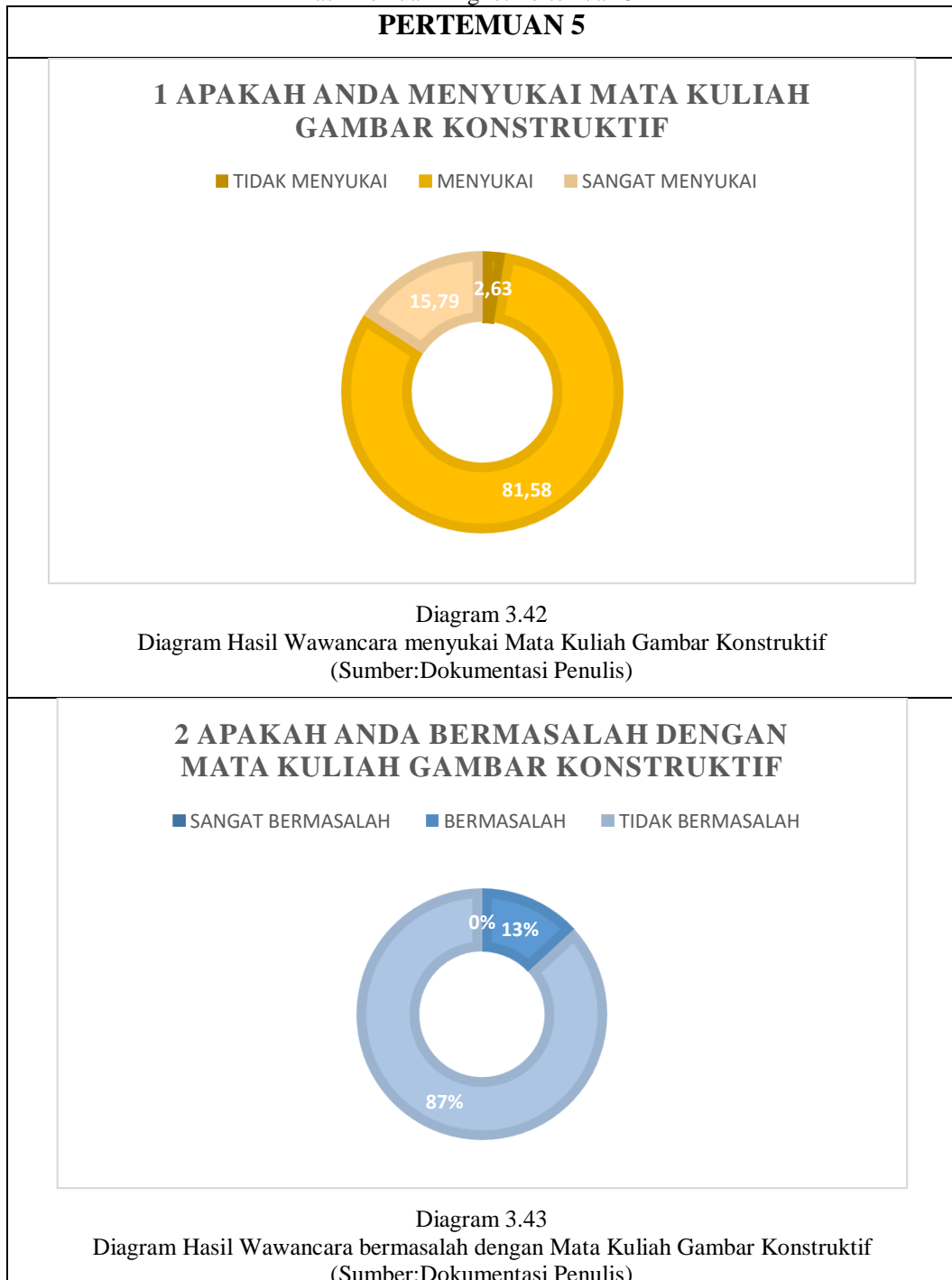
Tabel 3.22

Hasil Temuan Angket Pertemuan 4

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

NO	QUISIONER	HASIL			
		A1	A2	A3	TOTAL
1	Apakah anda menyukai Mata Kuliah Gambar Konstruktif	0	36	5	41
2	Apakah anda bermasalah dengan Mata Kuliah Gambar Konstruktif	0	10	31	41
3	Apakah anda menyukai fotografi	1	33	7	41
4	Apakah anda bermasalah menggunakan Media tersebut	1	13	27	41
5	Apakah anda menguasai aplikasi yang digunakan	12	27	2	41
6	Apakah anda memahami materi Perspektif 3 Titik Hilang yang diajarkan	2	33	6	41
7	Apakah anda menyukai materi Perspektif 3 Titik Hilang dengan menggunakan media digital dan Foto	1	37	3	41
8	Apakah anda akan tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media digital diaplikasikan pada mata kuliah yang lain	4	33	4	41
9	Apakah motivasi belajar anda meningkat dengan metode perkuliahan ini menggunakan media digital	1	36	4	41
10	Apakah metode perkuliahan dengan media digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi yang diajarkan	2	33	6	41

Tabel 3.23  
Hasil Temuan Angket Pertemuan 5





### 3 APAKAH ANDA MAMPU MENCIPTAKAN GAMBAR PERSPEKTIFBAYANGAN DENGAN KONSEP SENDIRI

■ TIDAK MAMPU ■ MAMPU ■ SANGAT MAMPU

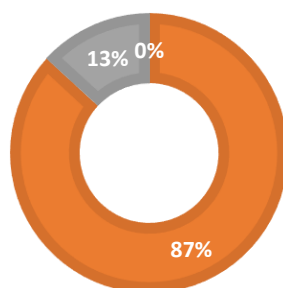


Diagram 3.44

Diagram Hasil Wawancara mampu menciptakan gambar Perspektifbayangan dengan konsep sendiri

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 4 APAKAH ANDA BERMASALAH MENGGUNAKAN APLIKASI DIGITAL

■ TIDAK BERMASALAH ■ BERMASALAH ■ SANGAT BERMASALAH

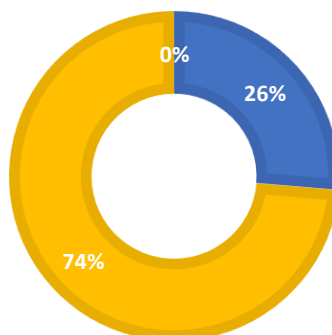


Diagram 3.45

Diagram Hasil Wawancara bermasalah menggunakan aplikasi digital

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 5 APAKAH ANDA MENGUASAI APLIKASI YANG DIGUNAKAN

■ TIDAK MENGUASAI ■ MENGUASAI ■ SANGAT MENGUASAI

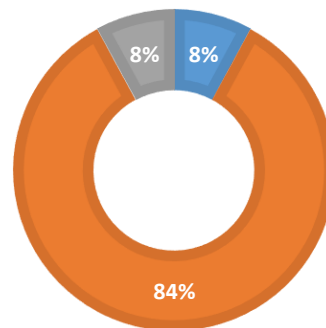


Diagram 3.46

Diagram Hasil Wawancara menguasai aplikasi yang digunakan  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 6 APAKAH ANDA MEMAHAMI MATERI PERSPEKTIF BAYANGAN YANG DIAJARKAN

■ TIDAK MEMAHAMI ■ MEMAHAMI ■ SANGAT MEMAHAMI

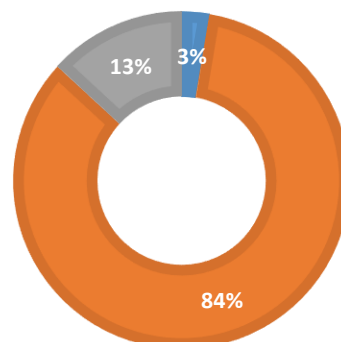


Diagram 3.47

Diagram Hasil Wawancara memahami materi Perspektif bayangan yang diajarkan  
(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 7 APAKAH ANDA MENYUKAI MATERI PERSPEKTIF BAYANGAN DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL

■ TIDAK MENYUKAI ■ MENYUKAI ■ SANGAT MENYUKAI

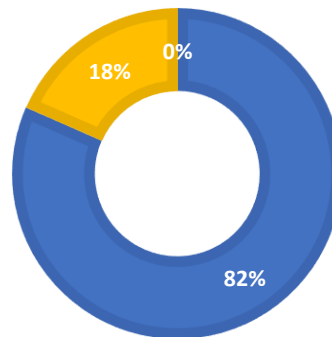


Diagram 3.48

Diagram Hasil Wawancara menyukai materi Perspektif bayangan dengan menggunakan media digital

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 8 APAKAH ANDA AKAN TERTARIK JIKA PERKULIAHAN INI MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL DIAPLIKASIKAN PADA MATA KULIAH LAIN

■ TIDAK TERTARIK ■ TERTARIK ■ SANGAT TERTARIK

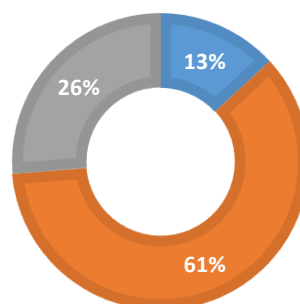


Diagram 3.49

Diagram Hasil Wawancara tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media digital diaplikasikan pada mata kuliah lain

(Sumber:Dokumentasi Penulis)

### 9 APAKAH MOTIVASI BELAJAR ANDA MENINGKAT DENGAN METODE PERKULIAHAN INI MENGGUNAKAN MEDIA DIGITAL

■ TIDAK TERMOTIVASI ■ TERMOTIVASI ■ SANGAT TERMOTIVASI

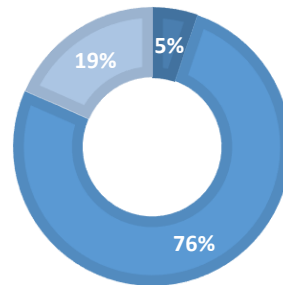


Diagram 3.50

Diagram Hasil Wawancara motivasi belajar anda meningkat dengan metode perkuliahan ini menggunakan media digital  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

### 10 APAKAH METODE PERKULIAHAN DENGAN MEDIA DIGITAL INI MENINGKATKAN PEMAHAMAN ANDA TERHADAP MATERI YANG DIAJARKAN

■ TIDAK MENINGKAT ■ MENINGKAT ■ SANGAT MENINGKAT

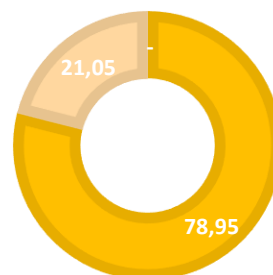


Diagram 3.51

Diagram Hasil Wawancara metode perkuliahan dengan media digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi yang diajarkan  
(Sumber: Dokumentasi Penulis)

(Sumber: Dokumentasi Penulis)

Tabel 3.24  
Hasil Temuan Angket Pertemuan 5

NO	QUISIONER	HASIL			
		A1	A2	A3	TOTAL
1	Apakah anda menyukai Mata Kuliah Gambar Konstruktif	1	31	6	38
2	Apakah anda bermasalah dengan Mata Kuliah Gambar Konstruktif	0	5	33	38
3	Apakah Anda mampu menciptakan gambar Perspektif bayangan dengan konsep sendiri	0	33	5	38
4	Apakah anda bermasalah menggunakan aplikasi digital	0	10	28	38
5	Apakah anda menguasai aplikasi yang digunakan	3	32	3	38
6	Apakah anda memahami materi Perspektif bayangan yang diajarkan	1	32	5	38
7	Apakah anda menyukai materi Perspektif bayangan dengan menggunakan media digital	0	31	7	38
8	Apakah anda akan tertarik jika perkuliahan ini menggunakan media digital diaplikasikan pada mata kuliah lain	5	23	10	38
9	Apakah motivasi belajar anda meningkat dengan metode perkuliahan ini menggunakan media digital	2	29	7	38
10	Apakah metode perkuliahan dengan media digital ini meningkatkan pemahaman anda terhadap materi yang diajarkan	0	30	8	38

(Sumber: Dokumentasi Penulis)