

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SENI LUKIS
BERBASIS REALITAS SOSIAL BUDAYA**



TRI ARI WIRATNO

7117110505

*Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
dalam Mendapatkan Gelar Doktor*

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2019

**PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SENI LUKIS
BERBASIS REALITAS SOSIAL BUDAYA**



TRI ARU WIRATNO

7117110505

**Disertasi yang Ditulis untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
dalam Mendapatkan Gelar Doktor**

**PASCASARJANA
UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA**

2019



*Building
Future
Leaders*

PENGEMBANGAN MODEL PEMBELAJARAN SENI LUKIS BERBASIS REALITAS SOSIAL BUDAYA

TRI ARU WIRATNO

ABSTRAK

Pengembangan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya pada mata kuliah seni lukis di seni murni fakultas seni rupa IKJ. Untuk meningkatkan kemampuan mahasiswa dan pengajar dalam proses pembelajaran tentang seni lukis. Membuat proses pembelajaran mencapai tujuannya dengan membuat desain pembelajaran seni lukis. Mahasiswa dan pengajar akan saling berinteraksi untuk melakukan proses pembelajaran. Mahasiswa mengetahui dan mengerti tahapan pembelajaran yang dilakukan, sedangkan pengajar mengetahui dan mengerti apa yang harus diajarkan pada mahasiswa dengan membuat desain pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Pengembangan model pembelajaran mempergunakan model pembelajaran Dick and Carey's serta Muhammad Atwi Suparman struktur bagian bahasanya. Penelitian ini fokus pada pengembangan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya untuk meningkatkan kemampuan dan kesadaran seni lukis sebagai refleksi kehidupannya.

Kata Kunci: seni lukis, realitas sosial budaya, pengembangan model pembelajaran.

INSTRUCTIONAL MODEL DEVELOPMENT SOCIAL REALITY BASED PAINT ART CULTURE

TRI ARU WIRATNO

ABSTRACT

Development of paintings based instructional model of social cultural reality in the course of paint art in the fine arts faculty of art IKJ. Due to the model still lecturing delegates the task of paint art. To improve the ability of students and faculty in the process of lectures on the techniques of paint art. Creating a learning process effectively and efficiently by making instructional design paint art. Students and lecturers will synergize to conduct the lecture. Students know and understand the stages of learning to do, while the lecturers know and understand what should be taught to the students by making instructional design paint art based social cultural reality. In the form of models of instructional materials Art. Instructional model development using methods Borg and Gall adaptation of Dick and Carey's : a) a preliminary study by collecting information based on experience and observation b) identification of the problems c) make the analysis d) instructional strategies e) creation of instructional materials f) an evaluation formative. In the structure, charts and stages. This study focuses on the development of art-based instructional model of social cultural realities, to improve the capacity and awareness of art as a reflection of life. From the results of this model will enhance the ability of faculty and students in achieving technical competence paint art.

Keywords: paint art, social cultural reality, instructional models development.

**PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR
DIPERSYARATKAN UNTUK UJIAN TERBUKA DISERTASI**

Promotor



Prof. Dr. Diana Nomida Muamir
Tanggal: 23-10-2019

Co-Promotor



Prof. Dr. M. Atwi Suparman, M.Sc.
Tanggal: 23-10-2019

NAMA

TANDA TANGAN

TANGGAL

Prof. Dr. Ilza Mayuni, M.A.
(Ketua)¹



23-10-2019

Dr. Moch. Sukardjo, M.Pd.
(Sekretaris)²



23-10-2019

Nama : Tri Ayu Wiratno

No. Registrasi : 7117110505

Tanggal Lulus :

¹Plt. Direktur Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta

²Koordinator Program Studi S3 Teknologi Pendidikan

**PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN DISERTASI
SETELAH UJIAN TERTUTUP**

Nama : Tri Anu Wiratno
No Registrasi : 7117110505
Program Studi : S3 / Teknologi Pendidikan

NO	NAMA	TANDA TANGAN	TANGGAL
1	Prof. Dr. Moch. Asmawi, M.Pd (Direktur Pascasarjana UNJ)		18/9/2017
2	Prof. Dr. R. Madhakomala, M.Pd (Wakil Direktur I)		18/9/2017
3	Prof. Dr. Zulfeti Syahril, M.Pd Koordinator Prodi		29/3/2018
4	Prof. Dr. Diana Nonida Musnir, M.Pd Promotor		11/9/2017
5	Prof. Dr. M. Atwi Suparman, M.Sc (Co-Promotor)		14/9/2017
6	Prof. Dr. B.P. Silipu, M.Sc (Penguji Senat)		29/3/2018
7	Prof. Dr. Abd. Rahman A. Ghani, M.Pd (Penguji Luar)		11/9/2017

LEMBAR PERNYATAAN

Saya menyatakan dengan sesungguhnya bahwa Disertasi yang saya susun sebagai syarat untuk memperoleh doktor dari Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta seluruhnya merupakan hasil karya saya sendiri.

Adapun bagian-bagian tertentu dalam penulisan Disertasi yang saya kutip dari hasil orang lain telah dituliskan sumbernya secara jelas sesuai dengan norma, kaidah dan etika penulisan ilmiah.

Apabila di kemudian hari ditamukan seluruh atau sebagian Disertasi ini bukan hasil karya saya sendiri atau adanya plagiat dalam bagian-bagian tertentu. Saya bersedia menerima sanksi pencabutan gelar akademik yang saya sadang dan sanksi lainnya sesuai dengan peraturan dan perundangan yang berlaku.

Jakarta, Oktober 2019

A yellow rectangular stamp with the text "KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KULTUR" at the top, "DIREKTORAT JENDERAL PENDIDIKAN TINGGI" in the middle, and "6000" at the bottom. There is a handwritten signature in black ink over the stamp, which appears to be "Tri Ana Wiratno".

Tri Ana Wiratno



*Building
Future
Leaders*

KATA PENGANTAR

Dengan mengucapkan rasa syukur Alhamdulillah atas rahmat dan kasih sayang Allah SWT serta junjungan kita Nabi Besar Muhammad SAW, semoga kita diberikan syafaatnya di akhir zaman. Akhirnya dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan disertasi ini, mengenai Pengembangan Model Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya.

Penelitian dan penulisan disertasi dibuat untuk memenuhi persyaratan untuk memperoleh gelar Doktor Teknologi Pendidikan pada Program Pasca Sarjana Universitas Negeri Jakarta (UNJ)

Penulis mengucapkan terima kasih pada semua pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan dengan memfasilitasi baik secara langsung maupun tidak langsung. Pada penelitian dan penulisan ini, yang utama pada para Promotor, Prof Dr. Diana Nomda Munir, MPd memfasilitasi dan mendorong dalam proses penelitian dan penulisan, dan Prof Dr. M. Atwi Suparman, M.Sc yang telah membimbing dan mengarahkan penulis dalam menyusun disertasi ini mulai dari awal hingga akhirnya selesai.

Penulis juga berterima kasih pada Ketua Program Studi Teknologi Pendidikan Dr. Robinson Situmorang, MPd yang memberikan dorongan untuk bisa menyelesaikannya, begitu juga Pht. Rektor Universitas Negeri Jakarta, Prof. Intan Ahmad Ph.D sebagai pimpinan tertinggi. Semoga semuanya yang telah terselenggaranya pendidikan secara baik, semoga diberikan keberkahan oleh Allah SWT.

Tidak kalah pentingnya pada Dekan Seni Rupa IKJ, Prof. Srihadi Soedarsono dan Dra. Farida Srihadi, M.Hum atas sportnya dan para ahli yang telah memberikan

kontribusi penulisan, Dr. Rumono, Dr. Irfan Hidayat, dan Dr. Dwi Kusumawardini. Begitu juga dengan keluarga, istri yang dicintai Enny Kulsun S.Sn, anak yang disayangi Auliya Zandhabud S.P, Zidni Aghya Ilman, Mikail Abu Bakar. Pengajar Seni Murni dan Desain Senirupa IKJ yang telah memberikan kontribusi dalam penelitian dan penulisan disertai ini semoga diberikan keberkahan oleh Allah SWT dan menjadi amal kebajikan di dunia dan akhirat. Semoga hasil penelitian dan penulisan ini memberikan sumbangsih pada dunia pendidikan seni. Sebagai ilmu pengetahuan seni yang berkaitan dengan proses pembelajaran yang efektif dan efisien.

Jakarta, Oktober 2019

Peneliti

T A W



*Building
Future
Leaders*

DAFTAR ISI

ABSTRAK	iii
ABSTRACT	iv
PERSETUJUAN KOMISI PROMOTOR	v
PERSETUJUAN HASIL PERBAIKAN DISERTASI	vii
LEMBAR PERNYATAAN	ix
KATA PENGANTAR	xi
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xxi
DAFTAR GAMBAR	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	aviii
 BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Fokus Penelitian	9
C. Sub Fokus	9
D. Perumusan Masalah	10
E. Kegunaan Hasil Penelitian	10
 BAB II TINJAUAN PUSTAKA	
A. Konsep Model Pembelajaran	13
1. Pembelajaran	14
2. Model Desain Pembelajaran	17
B. Konsep Model Pembelajaran yang Dikembangkan	37
1. Model Pembelajaran	37
2. Bahan Pembelajaran	39
3. Konsep Realitas Sosial Budaya	58
4. Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya	68
5. Tujuan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya	70
6. Ruang Lingkup Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya	71

C. Kerangka Teoritik	72
1. Teori Deduktif	73
2. Teori Humanistik	75
3. Teori Konstruktivisme	76
4. Teori Perkembangan Psikologi Kultural Historis	77
5. Model Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya	79
6. Bahan Pembelajaran	93
D. Rancangan Model Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya	102
1. Komponen Utama Pertama: Kegiatan Pembelajaran	104
2. Komponen Utama Kedua: Garis Besar Isi	108
3. Komponen Utama Ketiga: Metode Instruksional	109
4. Komponen Utama Keempat: Media dan Alat Instruksional	112
5. Komponen Utama Kelima: Waktu Belajar	114

BAB III METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian	117
B. Tempat dan Waktu Penelitian	117
C. Karakteristik Model yang Dikembangkan	117
D. Pendekatan dan Metode Penelitian	118
E. Langkah-langkah Pengembangan Model	120
1. Penelitian Pendahuluan	122
2. Perencanaan Pengembangan Model	123
3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model	128
4. Implementasi Bahan Pembelajaran	129

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model	135
1. Draf 1 Bahan Pembelajaran	147
2. Draf 2 Bahan Pembelajaran	153
B. Kelayakan Bahan Pembelajaran	157
C. Efektivitas Bahan Pembelajaran	158
D. Pembahasan	159

BAB V	KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI, DAN SARAN	
A.	Kesimpulan.....	165
B.	Implikasi dalam Penelitian.....	166
C.	Rekomendasi.....	166
D.	Saran.....	167
DAFTAR PUSTAKA		169
LAMPIRAN-LAMPIRAN		173
RIWAYAT HIDUP		225

DAFTAR TABEL

Tabel	Halaman
Tabel 2.1 Unsur dalam Model Pembelajaran	13
Tabel 2.2 Kisi-kisi dan Butir-butir Tes Penilaian Kuliah Seni Lukis	35
Tabel 2.3 Model yang Dikembangkan	38
Tabel 2.4 Jenis Media Bagi Pencapaian Berbagai Tujuan Belajar	113
Tabel 2.5 Model Strategi Pembelajaran yang Komprehensif	115
Tabel 3.1 Karakteristik Model Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya	124
Tabel 4.1 Analisis Instruksional Sebagai Hasil dari Analisis Instruksional	140
Tabel 4.2 Kisi-kisi dan Butir-butir Tes Mata Kuliah Seni Lukis	143
Tabel 4.3 Strategi Pembelajaran	142
Tabel 4.4 Hasil Evaluasi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Pakar Materi Seni Lukis	148
Tabel 4.5 Hasil Evaluasi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Pakar Perancang Pembelajaran	149
Tabel 4.6 Hasil Evaluasi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Pakar Desain Grafis	150
Tabel 4.7 Hasil Evaluasi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Pakar Bahasa	151
Tabel 4.8 Hasil Revisi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Pakar Desain Grafis	152
Tabel 4.9 Hasil Evaluasi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Perorangan (Mahasiswa)	154
Tabel 4.10 Revisi Hasil Penilaian Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Perorangan (Mahasiswa)	154

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
Gambar 2.1 Lukisan bizon di gua Altamira, Spanyol dan lukisan Gua Lascaux, Prancis.....	68
Gambar 2.2 Konsep Model Pengembangan Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya.....	93
Gambar 3.1 Metode penelitian dan pengembangan yang menggunakan kombinasi metode Borg and Gall (1983) dan Borg and Gall (2007) yang mengadaptasi model Dick and Carey.....	122
Gambar 3.2 Tahapan Evaluasi Uji Coba Bahan Pembelajaran.....	128

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran	Halaman
Lampiran 1 Strategi Perkuliahan Seni Lukis	175
Lampiran 2 Blue Print dan Daftar Pertanyaan Evaluasi Formatif Bahan Pembelajaran Seni Lukis untuk Validasi Ahli Penilaian Instrumen ..	187
Lampiran 3 Pertanyaan One - To - One Mahasiswa	219
Lampiran 4 Instrumen Evaluasi Formatif	223



*Building
Future
Leaders*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan pada mata kuliah seni lukis di Program Studi Seni Murni Institut Kesenian Jakarta. Hampir semua dosen seni lukis memandang belajar melukis itu identikan dengan belajar ketrampilan melukis untuk menguasai teknik dan media atau berbagai macam media dengan baik dan indah. Belum pada pemahaman dan kesadaran konsep dan metode seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Sebagai aktualisasi dan pemahaman nilai seni, dari citra rasa tinggi di dalam membangun pribadi yang peka terhadap masalah lingkungan sosial budaya masyarakat disekitarnya, sehingga mampu melihat kehidupan ini, lebih beradab dalam keaneka ragaman budaya bangsa. "Sesungguhnya Kami telah menciptakan manusia dalam bentuk yang sebaik-baiknya" (Al-Qur'an 14:4, 1971).

Belajar seni lukis mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan dan ketrampilan dalam melukis guna menjadi pelukis profesional, melalui kegiatan belajar akan menjadi seniman, pelukis yang kompeten, seperti keinginan dosen sebagai seorang pelukis kompeten. Mahasiswa menggunakan pola pembelajaran melukis seperti yang dilakukan dosennya sebagai mana dia melukis untuk diterapkan pada mahasiswanya, ketika sedang melukis. Artinya belajar melukis bukan untuk mencapai tujuan belajar melukis, dengan tahapan dalam tujuan pembelajaran. Dengan kata lain langkah-langkah pembelajaran yang dilakukan saat ini lebih menekan materi pembelajaran, pada kemampuan teknik melukis yang baik, bukan didasarkan pada model pembelajaran efektif dan efisien dalam seni lukis. Dengan demikian proses pembelajaran harus dipahami dalam pencapaian tujuan pembelajaran efektif.

Selama ini dalam dunia pendidikan umumnya seni hanya dilihat sebagai ketrampilan tambahan yang dianggap penting hanya sebagai cadangan bekal hidup, seakan sebuah ketrampilan sekunder di samping ketrampilan-ketrampilan yang lebih primer seperti menjadi dokter, insinyur, akuntan, bisnisman, ahli hukum, dan sebagainya yang dianggap lebih menjamin masa depan. Itu memang wajar karena anggapan itu masih berkorelasi dengan pandangan bahwa seni hanyalah uraian membatut-matut bentuk hingga "indah", uraian dekorasi, suasana dan kesenangan belaka (Sugiharto, 2011).

Namun ada keentepuhan dapat memfasilitasi belajar melukis di dalam berkarya bukan hanya pada pendekatan teknik dan media, tetapi harus dimulai dengan nilai, jiwa dan penghayatan yang memerlukan sebuah ritual tersendiri belajar melukis dengan cara menguasai kepekaan terhadap nilai realitas sosial budaya dan kemasyarakatannya. Dapat mampu mengembangkan kehidupan masyarakat lebih baik sebagai representasi dari seni lukis. Seperti apa yang dilakukan oleh seniman pada masalah lale yang dikenal dengan Empuh, seorang yang dianggap banyak menguasai ilmu tentang seni dan kehidupan. Membuat Empuh itu mampu memberikan kontribusi nilai spiritual dan kearifan lokal dalam sebuah budaya masyarakat. Sebagai sebuah tahapan berkarya yang menjadi artikulasi dari nilai budaya, ditumbuh kembangkan dalam jiwa berkesenian. Agar berkarya itu memberikan kesempurnaan bentuk maupun jiwa, sehingga mempengaruhi diri dan kehidupan masyarakat dari sebuah karyanya. Sebagai wujud dari kepaduan antara bentuk dan spiritual, antara fisik dan metafisik, membuat karya itu menjadi simbol nilai budaya yang diperlemba sebagai bagian dari hidup dan kehidupan masyarakatnya, yang menjadi tuntunan.

Model pembelajaran seni lukis dalam pendidikan, baik itu diperguruan tinggi seni maupun pendidikan disekolah menengah atas sampai dasar lebih menekankan hanya bagaimana melukis itu menjadi sebuah ketrampilan karya seni yang mempunyai keindahan bentuk. Penguasaan teknik melukis didasarkan pada bakat seseorang dalam proses pembelajaran mengenai seni lukis untuk bisa melukis dengan bentuk baik, dan

melukis itu sebagai sebuah kepuasan dirinya, karena sudah mengungkapkan keinginannya. Karya seni lukis menjadi nilai keindahan bentuk yang dicapainya, sehingga hanya menonjol kemampuan teknis.

Sebuah lukisan bukan hanya sebuah lukisan tapi juga representasi gagasan tentang melukis (Schwabsky, 2006). Sebenarnya seseorang yang bisa melukis, seyogyanya orang yang mampu membuat lukisan itu menjadi bentuk indah dan bermakna bagi dirinya dan kehidupan. Sebagai artikulasi budaya dari sebuah kehidupan manusia di dalam bermasyarakat, sebagai bagian dari kehidupan. Karya seni lukis merepresentasikan setiap masyarakat atau komunitas dari suku bangsa mempunyai keindahan budaya masing-masing.

Hal ini menunjukkan bahwa lebih banyak perhatian perlu diberikan pada bagaimana seniman menciptakan kemungkinan epistemologis, memanfaatkan keahlian estetik dan material mereka dan pengetahuan mereka tentang media yang spesifik (Cotte, 2017).

Sebuah karya seni seharusnya memiliki keindahan yang didasarkan dari sebuah obyek yang diambil dari realitas sosial budaya yang dihayati dalam dirinya. Sebuah pengalaman spiritual seseorang di dalam kehidupan sehari-hari agar dapat dijadikan dasar dalam membuat karya seni lukis. Seni lukis seharusnya sebagai media untuk mengembangkan ekspresi dirinya, sehingga sebuah pengalaman menjadi sesuatu yang memberikan nilai pada diri seseorang, masyarakat dan realitas sosial budayanya. Membentuk seni lukis sebagai ekspresi diri yang dapat mengungkapkan pengalaman, sebagai sebuah gagasan, perasaan maupun imajinasi, meskipun lebih menekankan pada pemanfaatan pada dirinya sendiri.

Seyogyanya pembelajaran seni lukis lebih mengakomodir seseorang agar bisa mengekspresikan diri melalui media seni lukis secara lebih baik, dan mudah mengembangkan dirinya secara tepat dalam kehidupan. Memberikan perspektif yang

lain, mengenai permasalahan kehidupan dalam realitas sosial budaya. Untuk dapat belajar lebih lanjut tentang apa yang dialami dalam sebuah proses berkarya seni. Sebagai refleksi, internalisasi pengalaman berkesenian yang dilakukannya, bukan hanya bentuk ketrampilan di dalam membuat karya seni lukis.

Untuk itu pembelajaran seni seharusnya menekankan pada bagaimana seseorang melukis agar dapat mengekspresikan diri sepenuh hati, sehingga memberikan kebebasan pada setiap orang untuk melukis sesuai dengan keinginan dirinya. Kebebasan ini memberikan banyak kemungkinan pada setiap orang untuk mengembangkan kreativitas dengan baik. Pengembangan itu bukan hanya dibingkai pada pemahaman untuk bisa membuat lukisan menjadi indah. Sebagai sebuah bentuk, bukan segala sesuatu keutuhan dari karya seni lukis yang dibuatnya di dasarkan pada kemampuan setiap orang mengekspresi dirinya secara baik. Dengan demikian pembelajaran lebih ditekankan pada kemampuan setiap orang di dalam mengungkapkan diri sendiri di dalam sebuah karya lukis. Menemukan kesadaran diri terhadap apa yang dilihat, diamati, dirasakan, ditangkap, dihayati dan diperjuangkan sebagai kesadaran sikap dan ideologinya. Menggunakan konsep dan metodologi di dalam membuat karya seni lukis.

Seni terletak di antara gagasan dan cita-cita. Seperti seni moral, agama dan metafisika adalah kabut mistis dalam pikiran manusia. Ini tidak memiliki eksistensi independen namun melekat pada pengandaian materialnya. Dalam hal itu seni hanyalah refleks atau gema proses kehidupan manusia. Seni nampaknya otonom dan terputus dari produksi kehidupan material utama namun berfungsi untuk menegaskan hubungan simbolis dalam organisasi sosial (Rasmussen, 2017).

Seni lukis merupakan media seni sebagai sebuah ekspresi diri yang paling mudah dan efektif. Untuk memberikan pada setiap orang kepuasan diri yang lebih baik, agar mampu melihat kehidupan itu menjadi lebih indah dan baik. Akan tetapi bagaimana setiap orang dalam mengekspresikan dirinya di dasarkan pada

pengalamannya yang dirasakan dan dialami. Dengan demikian dapat menambah pengetahuan dan nilai, serta makna tentang apa yang dilihat, dialami, dirasakan untuk memperkaya pengalaman hidupnya. Siapapun bisa menyuntikan konten yang mereka anggap dari lingkungan kebudayaan mereka yang unik, baik dalam bentuk budaya sekitar sampai ke ritus-ritus budaya yang sangat sakral (Sugan, 2017).

Model pembelajaran *contextual learning* menggunakan pendekatan berikut, membaca dan konstruktivis humanistik budaya, agar setiap orang belajar berdasarkan pengalaman dari kehidupannya sendiri. Sebagai sebuah tahapan awal dalam belajar menulis, agar sampai pada kesadaran melihat kehidupan sebagai realitas sosial masyarakat yang berbudaya.

KI Hajar Dewantara memetakan konsep tiga N, yaitu ngerasi, ngrasake, dan nglakoni (memahami, merasakan, dan menjalankan atau mempraktekan) konsep ini baik manakala diterapkan untuk pendidikan sem bagai orang dewasa, yaitu memulai pembelajaran dari tahapan kognitif, afektif, dan psikomotorik (Mutimto, 2014).

Begitu juga ada model pembelajaran menulis dengan mangang seperti yang dilakukan para petulis sebelumnya, seperti Sudjono, Affandi dan Nashar. Model pendidikan mangang ini yang dilakukan pada pendidikan sanggar. Model pembelajaran yang lebih menekankan pada sumbu seorang yang belajar seni lukis dipengaruhi oleh lingkungannya, mendukung dalam belajar menulis, karena belajar langsung pada seorang petulis yang tidak diragukan ketokohannya. Dengan demikian seseorang petulis hanya di dasarnya pada ketokohan dan kemampuan petulis textual.

Dengan bentuk ini proses pembelajaran seni lukis pada masa lalu mencakup pendekatan personal terhadap minat dan keinginan untuk mau belajar seni lukis pada seorang yang mempunyai kemampuan menulis. Menjadikan seorang petulis sebagai orang guru yang mengajarkan menulis apa yang dilakukan pada orang lain. Pendidikan seni lukis di Indonesia dimulai dengan berdirinya PERSAGI. Mulai dari

Persatuan Ahli Gambar Indonesia (PERSAGI), Seniman Indonesia Muda (SIM) yang dipelopori Sudjojono sampai berdirinya Akademi Seni Rupa Indonesia (ASRI) di Yogyakarta, kemudian di Institut Teknologi Bandung di mana seluruhnya bagian dari Fakultas Arsitektur yang mengajar orang Belanda Ries Mulder yang mengajarkan melukis sesuai dengan pengajar ketika melukisnya.

As such, the tertiary education for art built in Indonesia followed the European education method-known especially through the MO (Middelbare Odnervijis) style schooling. In both Bandung-Yogyakarta, the art student were introduced to practical academism at the beginning of their education, as well as theoretical art history – this reality in Indonesia strengthened James Elkin's thesis that art history is globally known (Supangkat, 2012:122).

Pendidikan seni rupa tingkat perguruan tinggi yang dibangun di Indonesia mengikuti metode pendidikan yang berkembang di Eropa di kenal melalui pendidikan MO (*Middelbare Odnervijis*). Baik di Bandung, maupun di Yogyakarta, para mahasiswa seni rupa dikenalkan pada akademisme di bidang praktek pada awal pendidikannya, dan sejarah seni rupa di bidang teori - kenyataan di Indonesia ini ikut memperkuat penemuan James Elkins bahwa sejarah seni rupa dikenal hampir di seluruh dunia. Model pembelajarannya Middelbare Odnervijis berdasarkan materi sejarah seni rupa sebagai bahan ajar.

Institut Kesenian Jakarta model pembelajaran dengan gaya sanggar, *workshop*, meniru gaya melukis gurunya. Sama hal yang dilakukan oleh pelukis besar dunia. Salah satu bentuk gaya mengajar adalah Metode Atelier sebagaimana dicontohkan oleh Gustave Moreau yang mengajar Picasso, Braque dan seniman lainnya. Model pembelajaran mengang dari seorang seniman profesional sambil bekerja membantu pelukis, ketika melukis.

Namun selanjutnya pendidikan seni lukis di Institut Kesenian Jakarta memadukan dalam sistem metode pembelajaran yang lebih terstruktur dengan ada

kurikulum, meskipun masih sederhana dan masih memakai model pembelajaran materi sejarah seni rupa. Yang dilakukan pada kepemimpinan Srihadi Soedarsono, meskipun masih memberikan keleluasan dalam belajar melukis yang beringkat dari mahasiswanya. Kalau pun dalam teori pembelajaran yang dilakukan oleh Srihadi Soedarsono adalah pembelajaran deduktif dan konstruktivis humanistik. Juga belum ada bahan pembelajaran mengenai seni lukis, yang ada adalah buku model bahan ajar mengenai Pengetahuan Bahan Lukisan oleh I Gede Arya Sucitra terbitan ISI Yogyakarta, tahun 2013. Jadi produk bahan pembelajaran Seni Lukis Konsep dan Metode belum ditemukan ada yang membuatnya. Kalau diteliti dari berbagai sumber seperti, *International journal of education through art, Global journal of art education, American journal of education research, Australian art education, dan Journal of cultural research in art education*, belum menemukan penelitian pengembangan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya.

Seni lukis mampu mengembangkan kemampuan setiap orang di dalam mengokupresi dirinya dalam sebuah karya seni lukis. Kekuatan ekspresi dari sebuah karya seni lukis itu dilihat bukan pada bentuk dan warna yang indah, tetapi didasarkan pada kemampuan setiap orang dalam mengungkapkan dirinya dengan baik dalam arti sejujurnya.

Seni lukis menjadi sebuah cermin dari kepribadian setiap orang. Bahwa lukisannya itu menggambarkan kehidupan pribadinya atau seorang pelukis. Dilihat dari gores atau garis dalam lukisannya maupun sapuan kuas di dalam bidang kanvas atau kertas. Garis dan sapuan kuas dalam kanvas maupun kertas itu mencerminkan dirinya di dalam karya lukisannya. Begitu juga bagaimana seseorang membuat bentuk, komposisi, ruang atau bidang dalam garis dan sapuannya itu memberikan gambaran bagi dirinya. Kester menggambarkan seni ini sebagai "intervensi konkret" (Rasmussen, 2016).

Berdasarkan uraian tersebut diatas dipandang perlu melakukan penelitian yang menghasilkan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya yang menjadi kebutuhan dalam penelitian ini. Untuk dapat memenuhi kebutuhan itu, model pembelajaran yang mencakup pengembangan kreatif dan mengenal diri sebagai pribadi yang utuh dalam hidupnya, untuk membangun dan menumbuhkan diri pada kesadaran baru tentang apa yang menjadi gagasan berkaryanya. Untuk mendapatkan satu titik kehidupan yang menjadi tujuannya, sebagai langkah di dalam membuat karya seni lukis, sehingga menyadarkan pada pentingnya seni lukis itu mempunyai kepedulian pada kehidupan sosial, rakyat banyak serta lebih jauh lagi mampu mengurai kehidupannya dengan baik sebagai nilai keimanan dan ketakwaan pada Allah.

Dengan menggunakan tujuan pendidikan yang mengandung ranah pendidikan, dikenal dengan ranah kognitif, afektif dan motorik. Untuk itu model pembelajarannya perlu dikembangkan dalam pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Diharapkan akan mampu memberikan arti kehidupan bagi setiap orang yang belajar seni lukis belajar kehidupan itu melalui bentuk, warna, bidang dan keharmonisan. Dengan demikian prinsip dan prosedur dalam bidang Teknologi Pendidikan mampu memberikan tahapan yang lebih tepat dalam memenuhi kebutuhan setiap orang di dalam belajar seni lukis. Membuat model pembelajaran seni lukis yang akan diberikan mengakomodir kebutuhan yang lebih menekankan pada karakternya disamping prinsip-prinsip sosial budaya yang hidup dalam masyarakat.

Dengan model pembelajaran deduktif dan konstruktivis yang memberikan ruang pada setiap orang untuk menumbuh kembangkan diri dalam belajar seni lukis. Sebagai sebuah kesadaran berkesenian yang mempunyai tujuan yang lebih mulia, bukan hanya sekedar menguasai teknik melukis. Akan membawa dirinya pada kemukakan diri dan kesadaran dirinya terhadap kekurangan dan kelebihanannya. Membuat seni lukis menjadi

bidang yang bukan hanya sekedar keahlian melukis, tapi lebih jauh lagi sebagai pembentukan diri manusia melalui bahasa rupa.

B. Fokus Penelitian

Penelitian ini difokuskan pada pengembangan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya secara efektif dan efisien.

C. Sub Fokus

Penelitian dan pengembangan difokuskan kepada:

1. Proses ide kepada bentuk model pembelajaran dan bahan pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya.
2. Proses pengembangan model pembelajaran untuk menghasilkan rancangan TIU, peta kompetensi, TIK, acuan patokan, strategi pembelajaran dan bahan pembelajaran untuk menumbuh kembangkan mahasiswa seni lukis.
3. Proses evaluasi dari sumber ahli maupun sumber data hal-hal yang perlu diperbaiki bahan pembelajaran.

Diharapkan mampu memberikan sistem yang lebih baik dalam mendesain pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dalam seni lukis. Dengan demikian dapat diharapkan mahasiswa bukan hanya mampu berkarya dengan konsep dan metode, tetapi bisa juga mendesain tujuan dari berkarya seni lukis dengan sistematis. Mengarah pada sebuah pemahaman dan kesadaran seni sebagai tujuan kehidupan manusia yang lebih baik. Dalam menyempurnakan kehidupan seorang pelukis dan realitas sosial budaya di dalam kehidupan.

Pembelajaran seni lukis sebagai proses, pembelajaran harus mampu mengali diri mahasiswa sedemikian rupa, agar dalam berkarya lebih menekankan kreativitas, kesadaran konseptual dan metode, sehingga mampu menghayati sebagai kesadaran nilai, mampu mengimplementasikan pada kepedulian sesama, sebagai bentuk dari kepedulian sosial. Proses pembelajaran seni lukis diharapkan dapat mengadakan perubahan diri mahasiswa dan tatanan kehidupan masyarakat yang lebih baik.

D. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang ini maka, masalah untuk penelitian pengembangan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya di mata kuliah seni lukis, Seni Murni Institut Kesenian Jakarta, sebagai berikut :

1. Bagaimana mengembangkan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya mampu mengembangkan sikap dan kepribadian pelukis dan sekaligus mampu mengembangkan nilai sosial budaya kehidupan?
2. Bagaimana model bahan pembelajaran seni lukis yang mampu mengembangkan karya seni lukis dengan konsep dan metode?

E. Kegunaan Hasil Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan perubahan yang lebih luas dalam model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya sebagai konseptual dan praktis dalam bentuk bahan pembelajaran, dengan pendekatan deduktif, yaitu:

1. Memberikan masukan dalam pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya dengan menggunakan model bahan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya yang ingin dicapainya. Disamping itu pelukis memiliki nilai spiritualitas sebagai diri seorang seniman yang

arif dan bijak dalam melihat diri dan orang lain. Dengan demikian memberikan manfaat bagi orang banyak.

2. Dengan desain pembelajaran akan memberikan acuan dari bahan pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya secara konsep dan metode yang dipelajari dengan semestinya. Mampu melihat permasalahan realitas sosial budaya dalam kehidupan dengan baik. Dengan seni lukis rakyat mampu mengembangkan diri dan harga diri untuk sebuah perubahan yang berkaitan tentang hak dan kewajibannya dalam tata kehidupan berbangsa dan bernegara.



*Building
Future
Leaders*

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Konsep Model Pembelajaran

Pengertian model pembelajaran dikatakan oleh Joyce dan Weil adalah suatu perencanaan atau pola yang dapat digunakan untuk kurikulum (materi pembelajaran yang panjang), untuk mendesain materi pembelajaran, dan untuk mengantarkan pembelajaran di dalam atau di luar kelas. Joyce, Weil dan Showe menjelaskan bahwa model pembelajaran adalah suatu perencanaan pembelajaran di kelas atau pembelajaran dalam tutorial. Fungsinya adalah untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran serta mengarahkan kita dalam mendesain pembelajaran untuk membantu pembelajaran sedemikian rupa sehingga tujuan pembelajaran tercapai (Murad, 2009).

Berdasarkan penjelasan tersebut, maka model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya adalah perencanaan dalam pola untuk menentukan perangkat-perangkat pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya untuk mencapai tujuan pembelajaran mata kuliah seni lukis. Perencanaan atau pola menurut Joyce and Weil mencakup 4 unsur, yaitu sintakmatik, situasi kelas, prinsip reaksi, saran prasaran, aspek instruksional dan efek pengiring. Seperti tabel ini.

Tabel 2.1

Unsur dalam Model Pembelajaran

No	Sintakmatik	Situasi kelas	Prinsip reaksi	Saran prasaran	Aspek instruksional	Efek pengiring

1. Pembelajaran

Pembelajaran adalah suatu usaha yang di rencanakan, bertujuan, dan terkendali agar orang lain belajar atau terjadi perubahan yang relative menerap pada diri orang lain (Miarso, 2011:545).

Pembelajaran menjadi bagian dari kegiatan merencanakan proses belajar di dalam dunia pendidikan. Untuk itu, ada beberapa pandangan mengenai pembelajaran. Teori pembelajaran sangat penting untuk melihat permasalahan pembelajaran dalam sebuah penelitian.

Pembelajaran harus didesain, proses desain pembelajar adalah proses sistematis dalam mencapai tujuan instruksional secara efektif dan efisien melalui pengidentifikasian masalah, pengembangan strategi dan bahan instruksional, serta pengevaluasian strategi dan bahan instruksional tersebut untuk menentukan hal-hal yang harus direvisi (Suparman, 2012:91).

Penjelasan tersebut berbeda dengan pendapat Suparman yang lebih cenderung memfokuskan diri pada desain strategi pembelajaran di dalam proses pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan langkah pembelajaran yang tepat dan mencapai sasaran.

Pemahaman pembelajaran berorientasi pada bagaimana tujuan pembelajaran sesuai dengan hasil yang dicapai dalam pembelajaran dan sebagai pola berpikir terstruktur untuk mencapai tujuan pembelajaran dalam waktu tertentu. Dengan demikian, tahapan pembelajaran dapat dilaksanakan dengan baik meskipun ada permasalahan di dalam pembelajaran.

Gagne mendefinisikan pembelajaran sebagai perangkat acara peristiwa eksternal yang dirancang untuk mendukung terjadinya beberapa proses belajar, yang sifatnya internal. Lebih lanjut, pembelajaran merumuskan tujuan performansi dan mengenali acara pembelajaran yang cocok bagi tujuan-tujuan tertentu.

Pembelajaran dilakukan dalam berbagai bentuk tahapan dengan menggunakan rancangan sistem. Proses perancangan harus mulai dengan analisis kebutuhan, lalu dilanjutkan dengan penyusunan rumusan tujuan umum, dan kemudian berlanjut pada langkah demi langkah dalam pengembangan pembelajaran. Setelah itu, perlu dicari bukti-bukti empirik mengenai kemampuan pembelajaran agar bisa dilakukan perbaikan terhadap bahan pembelajaran yang dihasilkan (Gredler, 2011:205-206).

Hal itu dapat digunakan untuk melihat sebuah permasalahan di dalam realitas pembelajaran yang sedang berlangsung dan untuk mengantisipasi sebuah perkembangan dalam pembelajaran dengan baik.

In most psychological theories, learning is defined as "a persisting change in human performance or performance potential" (Driscoll, 2005, p. 9), with performance potential referring to the fact that what is learned may not always be exhibited immediately. Indeed, you may remember many instances in which you were never asked to demonstrate what you had learned until a unit or final test was administered. It is important to note, however, that such demonstrations of learning are important for instructional designers to establish the effectiveness of instruction (Reiser & Dempsey, 2012:36).

Dalam banyak teori tentang psikologi, pembelajaran didefinisikan sebagai perubahan yang terus berlangsung dalam kinerja manusia atau potensi kinerja. Potensi kinerja mengacu pada fakta bahwa apa yang dipelajari mungkin tidak selalu diperlihatkan secara langsung. Anda mungkin ingat bahwa Anda tidak pernah ditanyakan atau diminta untuk memperlihatkan apa yang sudah Anda dipelajari hingga tes akhir dilaksanakan. Bagaimanapun, penting untuk dicatat bahwa memperlihatkan kemampuan merupakan hal yang penting bagi pendesain pembelajaran untuk membangun efektivitas pembelajaran.

Learning theory is descriptive theory rather than design (or instrumental) theory, for it describes the learning process. For example, information-processing theory describes processes that are believed to occur within learner's heads (Reigeluth & Carr-Chellman, 2009:10-11).

Teori pembelajaran merupakan teori deskriptif yang lebih baik dari pada teori desain (atau instrumental) karena teori itu mendeskripsikan proses pembelajaran.

Misalnya, teori pemrosesan informasi menggambarkan proses yang diyakini terjadi dalam pikiran mahasiswa.

Dalam pembelajaran seni, pengembangannya berdasarkan Standar ISI BSNP (Badan Standar Nasional Pendidikan) dan penggunaanya telah ditetapkan dengan Peraturan Menteri Nomor 22 Tahun 2006 sebagai berikut.

1. Mengembangkan sensitivitas persepsi indrawi melalui berbagai pengalaman kreatif berkesenian sesuai dengan karakter anak dan tahap perkembangan kemampuan seni anak di tiap jenjang pendidikan;
2. Merangsang pertumbuhan ide-ide imajinatif dan kemampuan menemukan berbagai gagasan kreatif dalam memecahkan masalah artistik atau estetik melalui proses eksplorasi, kreasi, presentasi, dan apresiasi sesuai dengan minat dan potensi anak didik di tiap jenjang pendidikan;
3. Mengintegrasikan pengetahuan dan keterampilan berkesenian dengan disiplin ilmu lain yang serumpun atau tak serumpun melalui berbagai pendekatan keterpaduan yang sesuai dengan karakter keilmuannya; dan
4. Mengembangkan kemampuan apresiasi seni dalam konteks sejarah dan budaya untuk menumbuhkan pemahaman, kesadaran, dan kemampuan menghargai keanekaragaman budaya lokal dan budaya global sebagai sarana pembentukan sikap saling menghargai, toleran, dan demokratis dalam masyarakat yang pluralistik-majemuk (Kusumawardani, 2012).

Dari beberapa pandangan tentang pembelajaran dapat diambil intisari pengertian, yakni pembelajaran adalah serangkaian rencana dan rancangan pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan sehingga rencana pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien.

Tataran teori sebagai bentuk kerangka konseptual dapat menjelaskan bagaimana proses pembelajaran berjalan dengan baik sesuai dengan tahapan-tahapan yang dilakukan sebagaimana mestinya. Selain itu, model pembelajaran dapat memberikan kemungkinan dengan mengembangkan sistem pembelajaran untuk dapat mencapai tujuan pembelajaran.

Terdapat sebuah sistem sebagai sebuah rujukan di dalam melaksanakan proses pembelajaran agar sesuai dengan apa yang menjadi visi misi dari pendidikan tersebut. Pembelajaran menjelaskan tahapan-tahapan pembelajaran dalam mencapai tujuan yang

diinginkan. Selain itu, sistem itu berlaku untuk menjalankan pembelajaran secara berkala dengan baik sehingga tidak bergantung pada kebijakan seseorang.

2. Model Desain Pembelajaran

Model pembelajaran dibuat dengan membuat desain agar menghasilkan model pembelajaran yang efektif dan efisien. Model desain pembelajaran merupakan sebuah rancangan di dalam membuat kegiatan pembelajaran dilakukan agar dapat mencapai tujuan secara terstruktur. Eggen dan Kauchak menganalogikan model mengajar sebagai semacam cetak biru untuk mengajar. Cetak biru memberikan struktur dan arahan bagi insinyur dan model memberikan struktur dan arahan bagi guru. Akan tetapi, cetak biru tidak mendikte semua tindakan seorang insinyur dan sebuah model tidak bisa mendikte semua tindakan seorang guru. Cetak biru bukanlah pengganti keahlian teknik dasar sebagaimana model pengajaran bukanlah pengganti keahlian mengajar dasar. Model tidak bisa menggantikan kualitas yang harus dimiliki dosen ahli, seperti pengetahuan profesi, sensitivitas terhadap murid, dan kemampuan untuk membuat keputusan dalam situasi gawat. Model desain pembelajaran sebenarnya adalah sebuah alat untuk membantu guru membuat pengajaran mereka menjadi sistematis dan efisien. Model memberikan cukup banyak fleksibilitas untuk memungkinkan dosen menggunakan kreativitas mereka sendiri (Eggen & Kauchak, 2012:8).

Menurut Gay, Mills, dan Airasian, pengembangan bukan untuk merumuskan atau menguji teori, tetapi untuk mengembangkan produk-produk yang efektif untuk digunakan (Emzir, 2015:263). Pengembangan model pendidikan pada industri menggunakan temuan-temuan penelitian dalam merancang produk dan prosedur baru. Penelitian model-model desain pembelajaran tersebut diuji di lapangan secara sistematis dan dievaluasi serta diperbaiki hingga memperoleh kriteria khusus tentang keefektifan, kualitas, atau standar yang sama (Gall, Gall, & Borg, 2007:589).

Sementara itu, pengertian model desain pembelajaran menurut Richey, *the term "model" implies a representation of reality presented with a degree of structure and order, and models are typically idealized and simplified views of reality*. Istilah *model* menyiratkan representasi realitas yang disajikan dengan tingkat struktur dan urutan. Model desain pembelajaran biasanya berupa pandangan-pandangan realitas yang direalisasikan dan disederhanakan. Model desain pembelajaran sebagai representasi realitas berupa konsep bentuk pembelajaran yang digunakan untuk mengidentifikasi permasalahan yang ingin dikembangkan. Dengan demikian, konsep pengembangan model pembelajaran adalah bentuk konsep pengembangan pembelajaran secara struktur dan sistematis agar bisa mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien.

Richey mengelompokkan jenis model desain pembelajaran menjadi tiga bagian, yaitu (1) model konseptual, (2) model prosedural, dan (3) model matematik (Richey, 2011:8).

- 1) Model konseptual adalah deskripsi verbal dari suatu pandangan tentang realitas, bukan penjelasan yang sebenarnya. Akan tetapi, komponennya relevan untuk disajikan dan didefinisikan secara lengkap.
- 2) Model prosedural adalah bagaimana menjelaskan tahapan pembelajaran berdasarkan pengetahuan tentang cara menciptakan produk yang baik. Pengetahuan didapat dari pengalaman dan teori atau model yang relevan.

Model pembelajaran adalah model dengan pendekatan spesifik dalam pembelajaran. Model tersebut memiliki tiga ciri seperti berikut ini.

1. Tujuan: model pembelajaran dirancang untuk membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memperoleh pemahaman mendalam tentang bentuk spesifik materi.
2. Fase: model pembelajaran mencakup serangkaian langkah, sering disebut "fase" yang bertujuan membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran yang spesifik.
3. Fondasi: model pembelajaran didukung teori dan penelitian tentang pembelajaran dan motivasi (Richey, 2011:7).

Sementara itu, ada beberapa ahli yang memberikan penjelasan tentang desain pembelajaran. Hambrick (1968) menyatakan bahwa desain instruksional adalah *"a systematic process of bringing relevant goal into effective learning activity"*. Definisi tersebut menyatakan bahwa desain instruksional merupakan proses sistematis untuk memungkinkan tujuan umum dapat dicapai melalui proses belajar yang efektif. Proses yang sistematis itu dimulai dengan rumusan tujuan umum.

Gustafson menyatakan bahwa desain instruksional adalah *"a process for improving the quality of instruction"*. Definisi tersebut menekankan maksud dari proses desain instruksional yang pada akhirnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran (Suparman, 2012:85).

Desain pembelajaran, selain mempunyai pengertian dalam mengorganisasi pembelajaran dengan baik juga harus didukung dengan berbagai kajian dan analisis yang tepat untuk menerapkan model yang sesuai dengan kebutuhan pendidikan. Desain pembelajaran dapat juga mempunyai pengertian yang sangat luas. Artinya, desain pembelajaran tidak hanya digunakan pada pembelajaran dalam bentuk formal, tetapi juga bagaimana mendesain sesuatu untuk dapat mengatasi permasalahan dalam realitas kehidupan.

Rothwel dan Kazanas menjelaskan "Instructional Design means more than literally creating instrumentation. It is associated with the broader concept of analyzing human performance problem systematically, identifying the root causes of those problem, considering various solutions to address the root causes, and implementing the solution in ways designed to minimize the unintended consequences of corrective action (Suparman, 2012:86)."

Mereka berpendapat bahwa desain pembelajaran lebih dari sekadar menciptakan instrumentasi atau alat, tetapi lebih terkait dengan konsep yang lebih luas tentang penganalisisan masalah kinerja manusia secara sistematis, pengidentifikasian akar penyebab masalah-masalah, dan pertimbangan berbagai solusi yang sesuai dengan cara-

cara yang dirancang untuk meminimalkan akibat yang tidak diharapkan dari tindakan perbaikan.

Instructional design is system of procedures for developing education and training curriculum in a consistent and reliable fashion. A system is an integrated set of elements that interact with each other (Rahner & Dempsey, 2012:8).

Desain pembelajaran adalah sistem prosedur untuk mengembangkan pendidikan dan pelatihan kurikulum secara konsisten dan dapat diandalkan. Sebuah sistem adalah seperangkat elemen yang terintegrasi dan berinteraksi satu sama lain.

Desain pembelajaran merupakan bahan pertimbangan dan pemahaman untuk melihat model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Bagaimana model pembelajaran yang telah dirancang oleh para ahli berkaitan dengan kajian pembelajaran merupakan rujukan dalam pengembangan model pembelajaran. Pembelajaran seni lukis memerlukan model pembelajaran konseptual, prosedural, dan produk untuk bisa mengembangkan pembelajaran yang sudah berjalan, tetapi belum memakai model pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan kaidah pendidikan selama ini. Model pembelajaran ini bisa mengikuti perkembangan kurikulum dan materi pembelajaran. Model pembelajaran ini memang dapat dipertimbangkan dan bisa diimplementasi dalam sebuah materi pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya sebagai berikut.

a. Model Desain Instruksional Jerold Kemp

Jerold Kemp mengembangkan model awal instruksional bagi pendidikan. Model tersebut memberikan bimbingan kepada mahasiswa terhadap masalah-masalah yang paling umum dan tujuan-tujuan pembelajaran. Langkah-langkah pengembangan desain pembelajaran ini memiliki delapan unsur rencana perancangan pembelajaran seperti berikut.

- 1) Menentukan tujuan instruksional umum (TIU), yaitu tujuan umum yang ingin dicapai dalam mengajarkan pokok bahasan.
- 2) Menganalisis karakteristik mahasiswa, yaitu analisis terhadap kemampuan awal mahasiswa yang bertujuan menentukan jenis pembelajaran yang baik untuk digunakan.
- 3) Menetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan syarat bahwa dampaknya dapat dijadikan tolok ukur perilaku mahasiswa.
- 4) Menentukan isi materi pelajaran yang dapat mendukung tiap tujuan.
- 5) Menetapkan penilaian awal untuk menentukan latar belakang kemampuan awal mahasiswa dan pemberian level pengetahuan terhadap suatu topik.
- 6) Menentukan strategi pembelajaran yang sesuai dengan tujuan instruksional khusus sehingga mahasiswa akan mudah menyelesaikan tujuan yang diharapkan.
- 7) Mengoordinasi dukungan sarana penunjang yang meliputi personalia, fasilitas, perlengkapan, dan jadwal pembelajaran.
- 8) Mengevaluasi pembelajaran mahasiswa dalam menyelesaikan pembelajaran dan peninjauan kembali beberapa fase perencanaan yang membutuhkan perbaikan (Rusman, 2014:166-168).

b. Model Desain Instruksional Dick and Carey

1. *Identify Instructional Goal(s)*
2. *Conduct Instructional Analysis*
3. *Analyze Learners and Contexts*
4. *Write Performance Objectives*
5. *Develop Assessment Instruments*
6. *Develop Instructional Strategy*
7. *Develop and Select Instructional Materials*
8. *Design and Conduct Formative of Instruction*
9. *Revise Instruction*
10. *Design and Conduct Summative Evaluation* (Dick, Carey, & Carey, 2009:6-8).

Tahap ini mengulang siklus pengembangan perangkat pembelajaran Model R and D, versi Borg and Gall. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan R and D ini adalah sebagai berikut:

- 1) Studi pendahuluan (kajian pustaka dan survei awal) yang termasuk dalam langkah ini, seperti studi literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang dikaji dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian.
- 2) Perencanaan penelitian yang meliputi tindakan merumuskan kecakapan dan keahlian yang berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan yang akan

dicapai pada setiap tahapan, dan jika memungkinkan atau diperlukan melaksanakan studi kelayakan secara terbatas.

- 3) Pengembangan produk awal, yaitu mengembangkan bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Yang termasuk dalam langkah ini adalah menyiapkan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung.
- 4) Uji lapangan terbatas (*preliminary field test*), yaitu melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas dengan melibatkan sebanyak 6-12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi, atau penyebaran angket.
- 5) Revisi hasil uji lapangan terbatas, yaitu melakukan perbaikan terhadap produk awal yang dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan lebih dari satu kali sesuai dengan hasil yang ditunjukkan dalam uji coba terbatas sehingga diperoleh draf produk (model) utama yang siap diuji coba secara lebih luas.
- 6) Uji lapangan lebih luas (*main field test*), yaitu uji coba utama yang melibatkan seluruh mahasiswa.
- 7) Revisi hasil uji lapangan lebih luas, yaitu melakukan perbaikan atau penyempurnaan hasil uji coba secara lebih luas sehingga produk yang dikembangkan sudah merupakan desain model operasional yang siap divalidasi.
- 8) Uji kelayakan (*operational field test*), yaitu langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan.
- 9) Revisi hasil uji kelayakan, yaitu melakukan perbaikan akhir terhadap model yang dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (final).

- 10). Diseminasi dan sosialisasi produk akhir, yaitu langkah menyebarkan produk atau model yang dikembangkan.

c. Model Glasser

Model ini merupakan model yang paling sederhana yang menggambarkan suatu perencanaan atau pengembangan pembelajaran ke dalam empat langkah, yaitu:

- a. tujuan pembelajaran (*instructional objectives*);
- b. pemberian perlakuan (*entering behavior*);
- c. prosedur pelaksanaan (*instructional procedures*); dan
- d. penilaian hasil produksi (*performance assessment*) (Rusman, 2014:154).

d. Model Gerlach dan Ely

Model pembelajaran Gerlach dan Ely merupakan suatu cara yang sistematis dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi yang diarahkan untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu serta menitikberatkan pada upaya-upaya yang dilakukan dalam merumuskan komponen-komponen yang sering dijumpai dalam sebuah program. Model ini terbagi menjadi beberapa tahapan, yaitu:

- 1) tahap pertama, yaitu perumusan materi (*specification of content*) dan perumusan tujuan (*specification of objectives*);
- 2) tahap kedua, yaitu analisis terhadap perlakuan (*assessment of entering behaviors*);
- 3) tahap ketiga merupakan beberapa kegiatan yang perlu dilakukan dalam perencanaan sebuah program, di antaranya, adalah
 - a. perumusan strategi (*determination of strategy*),
 - b. pengorganisasian kelompok (*organization of groups*),
 - c. alokasi waktu (*allocation of time*),
 - d. alokasi tempat (*allocation of space*), dan
 - e. penyediaan peralatan (*selecting of resources*);
- 4) tahap keempat, yaitu evaluasi (*evaluation of performance*) dan yang merupakan bentuk konkret dari evaluasi ini adalah analisis balikan (*analyses of feedback*) (Rusman, 2014:155).

e. Model Prosedur Pengembangan Sistem Instruksional (PPSI)

PPSI adalah sistem instruksional yang menggunakan pendekatan sistem, yaitu satu kesatuan yang terorganisasi dan yang terdiri atas sejumlah komponen yang saling

berhubungan satu sama lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Sementara itu, fungsinya untuk mengefektifkan perencanaan dan pelaksanaan pengajaran secara sistemik dan sistematis untuk dijalankan sebagai pedoman bagi pendidik dalam melaksanakan proses belajar mengajar.

Ada lima langkah pokok dari pengembangan model PPSI tersebut, yaitu:

- a. merumuskan tujuan pembelajaran (menggunakan istilah operasional, berbentuk hasil belajar, berbentuk tingkah laku, dan hanya ada satu kemampuan dan tujuan);
- b. menggunakan pengembangan alat evaluasi (menentukan jenis tes yang akan digunakan dan menyusun butir soal untuk setiap tujuan);
- c. menentukan kegiatan belajar mengajar (merumuskan semua kemungkinan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan dan menetapkan kegiatan pembelajaran yang akan ditempuh);
- d. merencanakan program kegiatan belajar mengajar (merumuskan materi pelajaran, menetapkan metode yang digunakan, dan memilih alat dan sumber yang digunakan dan menyusun program kegiatan atau jadwal);
- e. melaksanakan (mengadakan *pretest*, menyampaikan materi pelajaran, dan mengadakan *posttest* dan *revisi*) (Rusman, 2014:148-149).

C. Model Teaching Research System

Model ini mencakup beberapa tahap seperti berikut.

- a. Tahap I meliputi pendefinisian dan pengelolaan sistem:
 - 1) mengidentifikasi masalah instruksional;
 - 2) menentukan dan memilih staf pendukung;
 - 3) menentukan kontrol pengelolaan;
 - 4) berdasarkan butir (2) dan (3) mengidentifikasi populasi peserta didik;
 - 5) berdasarkan butir (2) dan (3) mengidentifikasi bahan pengajaran; dan
 - 6) berdasarkan butir (2) dan (3) mengidentifikasi *context* instruksional.
- b. Tahap II memuat analisis desain:
 - 1) mengidentifikasi tujuan perilaku;
 - 2) menyusun pengukur penampilan;
 - 3) berdasarkan butir (1) menentukan tujuan-tujuan khusus;
 - 4) menyusun pengukur penampilan khusus;
 - 5) berdasarkan butir (3) mengidentifikasi jenis belajar;
 - 6) menentukan kondisi belajar;
 - 7) berdasarkan butir (5) menentukan penyesuaian terhadap pekerjaan individual; dan
 - 8) menentukan bentuk kegiatan instruksional.
- c. Tahap III mencakup pengembangan dan penilaian:
 - 1) mengembangkan prototipe instruksional;
 - 2) merevisi teknis dan komunikasi;
 - 3) berdasarkan butir (1) melakukan uji coba prototipe;

- 4) menyelenggarakan tes penampilan;
- 5) berdasarkan butir (3) menganalisis hasil uji coba;
- 6) menganalisis tes;
- 7) berdasarkan butir (3) mengidentifikasi sistem instruksional; dan
- 8) mengulang kembali (Suparman, 2012:95-96).

g. Model Instruksional MPI Suparman

Rancangan model pembelajaran seni lukis dikembangkan dengan mengikuti proses desain pembelajaran Model Pelajaran Instruksional oleh Suparman hingga tersusunnya strategi pembelajaran. Desain instruksional MPI ini lebih fleksibel dan lebih mudah menjalankan langkah-langkahnya secara paralel. Agar proses pembelajaran dapat diidentifikasi secara berkala, strategi pembelajaran disebut sebagai rancangan model pembelajaran karena merupakan *blue print* dari bahan pembelajaran. Dengan strategi pembelajaran, kita dapat mengembangkan bahan pembelajaran yang berbentuk model fisik (*physical model*) dari pembelajaran model bahan pembelajaran seni lukis.

Model Desain Instruksional oleh Suparman mempunyai kesamaan dengan model Dick and Carey. Hanya saja kelebihan dari desain instruksional Model MPI Suparman adalah dilengkapi dengan bagan yang lebih fleksibel dan memudahkan pembaca untuk dapat membaca sebuah konsep model serta prosedurnya. Pemahaman tersebut akan memudahkan pembaca untuk membuatnya menjadi bentuk model dalam bahan pembelajaran. Model ini dipergunakan sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang dihadapi, tetapi tidak selalu beraturan sesuai dengan kebutuhan dan permasalahan yang ada. Model MPI Suparman sebagai peta digunakan untuk dapat melihat permasalahan yang lebih baik dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Namun, ada juga model pembelajaran yang tahap awalnya sama dengan model Dick and Carey. Model tersebut hanya memiliki perbedaan dalam beberapa hal. Model

Desain Instruksional versi Kemp menjelaskan tahap untuk mencapai tujuan pembelajaran yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Dari kedua model tersebut dapat dilihat bahwa model MPI oleh Suparnan lebih memperkaya apa yang ada di dalam model desain pembelajaran dan menjadi lebih lengkap dan jelas dalam tahapan pembelajaran. Melalui model pembelajaran yang dijelaskan oleh Kemp dan dengan pemikiran tentang model pembelajaran Dick and Carey terlihat bahwa struktur model pembelajaran dapat memberikan langkah-langkah yang tepat.

Sementara itu, model MPI Suparnan menunjukkan bagaimana model desain instruksional itu dapat diimplementasikan dengan baik tanpa mengabaikan konsep dan prosedur, tetapi hasil dalam bentuk fisik menjadi perlu dan baik dalam bahan pembelajaran.

Penelitian ini lebih cenderung menjelaskan mengenai konsep desain pembelajaran dan langkah-langkah dalam evaluasi proses pembelajaran dan hasil dalam bentuk bahan pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Penelitian ini mengembangkan konsep pembelajaran dan tahapan pembelajaran dalam sebuah struktur pembelajaran seni lukis agar dapat menemukan proses pembelajaran yang tepat sesuai dengan tujuan pembelajaran. Begitu juga halnya dengan bentuk bahan pembelajaran yang menjadi pegangan dalam pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya untuk bisa mengembangkan proses pembelajaran dengan baik sesuai dengan perkembangan seni dan ilmu pengetahuan seni.

h. Langkah-Langkah MPI

Model pengembangan pembelajaran yang dijabarkan oleh Suparnan memberikan gambaran langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan kebutuhan yang

didasarkan pada identifikasi permasalahan sehingga dapat ditentukan langkah-langkah yang tepat untuk dilakukan.

Tahapan mengidentifikasi yang terdapat dalam bagian sederhana telah diuraikan menjadi tiga langkah, yaitu:

1. mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan penulisan tujuan instruksional umum;
2. melakukan analisis pembelajaran; dan
3. mengidentifikasi perilaku dan karakteristik awal peserta didik.

Tahapan mengembangkan terdiri atas empat langkah, yaitu:

- 1) menulis tujuan instruksional khusus;
- 2) menyusun alat penilaian hasil belajar;
- 3) menyusun strategi instruksional; dan
- 4) mengembangkan bahan instruksional.

Tahapan mengevaluasi dari merevisi dinyatakan, seperti menyusun desain dan melaksanakan evaluasi formatif yang termasuk dalam kegiatan merevisi. Hasil akhir langkah kedelapan adalah sistem instruksional yang siap pakai (Suparman, 2012:116).

Penentuan sebuah proses pembelajaran dimulai dengan melihat kebutuhan belajar yang dibutuhkan mahasiswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Pengetahuan tentang kebutuhan pembelajaran diharapkan pembelajaran akan mencapai tujuan yang diinginkan.

Seperti yang dijelaskan Atwi, "kebutuhan adalah kesenjangan keadaan saat ini dibandingkan dengan keadaan yang diharapkan atau seharusnya. Dengan perkataan lain, setiap keadaan yang kurang dari yang seharusnya menunjukkan adanya kebutuhan. Kesenjangan yang besar dikhawatirkan dapat menimbulkan akibat yang signifikan sehingga perlu diprioritaskan untuk diatasi. Kebutuhan seperti itu disebut masalah" (Suparman, 2012:118-119).

Analisis kebutuhan pembelajaran diperlukan karena kenyataannya ada pembelajaran yang tidak mencapai tujuan pembelajaran. Selanjutnya, perlu ada pengembangan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran serta sesuai dengan kebutuhan pembelajaran.

Kaufus dan English menjawab, "Mereka semua". Bagaimana dengan mahasiswa? Apakah peserta didik tidak perlu didengar apa masalah yang dihadapinya atau kebutuhan yang diinginkannya? Dick and Carey mengutip Rossett yang menyatakan bahwa adanya keharusan melibatkan peserta didik dalam proses mengidentifikasi kebutuhan. Mahasiswa yang sudah matang, terutama yang sudah bekerja, lebih mudah memberikan gambaran masalah yang relevan dengan pekerjaan sehari-hari. Dengan demikian, dapat diharapkan bahwa pelajaran yang diterimanya sesuai dengan kebutuhannya (Suparman, 2012:129-121).

Pengembangan model pembelajaran tetap mengacu pada pendekatan desain pembelajaran (MPI) oleh Suparman dalam desain instruksional yang mengacu pada prosedur desain system pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick and Carey.

Langkah pertama yang harus dilakukan adalah mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran untuk melihat kesenjangannya. Langkah berikutnya adalah melakukan analisis instruksional dengan mengidentifikasi perilaku awal dan karakteristik awal mahasiswa. Dari situ, kita akan dapat melihat hasil dari analisis yang akan dituliskan dalam tujuan instruksional khusus (TIK). Tujuan instruksional khusus itu sudah tersusun dan akan menjadi dasar dalam mendesain acuan dasar dari strategi pembelajaran selanjutnya. Berikutnya adalah membuat bahan pembelajaran sebagai materi yang nantinya akan dijadikan evaluasi formatif. Untuk itu, tahapan penelitian adalah sebagai berikut:

1) Mengidentifikasi kebutuhan instruksional dan menulis tujuan instruksional umum.

Penelitian awal melihat permasalahan untuk dapat mengidentifikasi kebutuhan instruksional yang merupakan proses untuk menentukan kesenjangan antara yang diharapkan dan kenyataannya. Pengetahuan seni lukis mahasiswa meliputi:

Mempelajari pokok bahasan (C), mahasiswa (A) dapat melukis dan menjelaskan konsep seni lukis berbasis realitas sosial budaya (B) dengan benar (D) (Sitipu, 2015:72).

Dari kondisi mahasiswa seni lukis akan diketahui kemampuannya dalam mempelajari pengetahuan konsep dasar seni lukis yang seharusnya dikuasai oleh mahasiswa dengan baik. Untuk mengetahui kesenjangan antara yang diharapkan dan kenyataannya dilakukan melalui sebuah penelitian yang paling tepat dalam mengembangkan model pembelajaran seni lukis. Tahapannya dimulai dengan meminta informasi atau masukan di antara para pengajar untuk mengetahui apa yang menjadi sebuah kesenjangan dalam proses pembelajaran. Dengan mengetahui permasalahan tersebut diharapkan mampu memberikan jalan keluar apa yang harus dilakukan dalam pembelajaran.

Agar tidak ada lagi kesenjangan yang terlibat dalam awal pembelajaran, pengajar diminta harus memperhatikan bahwa mahasiswa terlibat dalam proses pembelajaran. Pengajar diminta memberikan pendapat mengenai proses pembelajaran yang selama ini dialami sehingga pengajar dapat mengetahui permasalahan. Dengan mengetahui permasalahan proses pembelajaran dapat diketahui titik masalahnya untuk dievaluasi.

Evaluasi pembelajaran tidak hanya melibatkan pengajar dan mahasiswa, tetapi juga pengguna, yang dalam hal ini adalah masyarakat. Untuk itu, masyarakat perlu

dilibatkan dalam mengevaluasi proses pengajaran sehingga pengajar akan mengetahui langkah-langkah yang dilakukan. Evaluasi diawali dengan mengidentifikasi permasalahan, dalam hal ini proses pembelajaran seni lukis tidak hanya bermanfaat bagi mahasiswa untuk mengetahui atau mampu menjelaskan seni lukis, tetapi juga secara bertahap mengetahui, mampu, dan mempunyai pengetahuan membuat karya seni lukis sebagai sebuah karya seni lukis yang berbasis realitas sosial budaya.

Kompetensi seharusnya digunakan mengukur hasil kerja, bukan cara mengerjakan; berupa hasil pemecahan masalah, bukan teori tentang cara memecahkan masalah; hasil tulisan proposal penelitian, bukan pengetahuan teoretis tentang cara menulis proposal penelitian; tulisan laporan hasil penelitian, bukan teori tentang cara membuat laporan penelitian; unjuk kerja menggunakan alat-alat di laboratorium dan hasil rancangan bangunan, bukan teori cara tentang membuat rancangan bangunan; perilaku sopan santun, bukan uraian tentang cara berperilaku sopan santun; perilaku gotong royong, bukan uraian tentang cara bergotong royong, dan sebagainya (Sitepu, 2015:72).

Kegiatan ini menjabarkan perilaku umum menjadi perilaku yang lebih kecil atau spesifik serta mengidentifikasi hubungan antara perilaku spesifik yang satu dan perilaku spesifik yang lain. Proses menganalisis pembelajaran yang dilakukan oleh MPI pembelajaran seni lukis didasarkan pada cara berpikir logis, analitis, dan sistematis.

Suparnan menekankan bahwa pembelajaran adalah suatu rangkaian kegiatan yang terencana sehingga melahirkan perubahan perilaku pada seseorang, seperti yang diharapkan dalam tujuan pembelajaran.

Dalam tahap ini perilaku yang akan dijabarkan adalah perilaku yang menjadi tujuan instruksional umum (TIU), yaitu mengembangkan pembelajaran melukis yang tidak hanya berorientasi pada masalah pengetahuan teknik kekaryaan saja, tetapi juga

menumbuhkan kesadaran pengetahuan dan konseptual mengenai seni sebagai perubahan. Pengetahuan dan konsep berkarya pada seni lukis itu menjadikan setiap orang lebih kreatif, memahami diri sendiri dalam realitas sosial budaya; keberadaannya sebagai manusia mengembangkan kepedulian sosial dengan mempunyai nilai etika dalam berkesenian. Perilaku-perilaku yang lebih spesifik tersebut adalah

- a. memberikan kebebasan berkarya dengan baik yang dapat ditemukan dalam kehidupan sehari-hari;
- b. mengidentifikasi kegiatan melukis itu dengan pola pengetahuan dan kehidupan realitas sosial budaya setiap orang yang mengacu pada kehidupan sehari-hari; dan
- c. melukis tidak dimaksudkan sebagai pemindahan objek lukisan, tetapi apa makna dari proses menangkap objek sebagai pengetahuan realitas sosial budaya dalam kehidupannya.

Dalam mengetahui kebutuhan pembelajaran dalam seni lukis berbasis realitas sosial budaya, perlu identifikasi kebutuhan instruksional dengan berbagai pihak untuk diminta keterangannya sebagai sumber informasi yang bisa diwawancarai. Pihak-pihak tersebut adalah mahasiswa yang membutuhkan pembelajaran yang baik dan dosen yang bertanggung jawab untuk mengembangkan pembelajaran agar pembelajaran itu memenuhi sasaran dan sesuai dengan perkembangan zaman.

Identifikasi kebutuhan dilakukan untuk membuat dan menyusun model pembelajaran dengan bahan pembelajaran bagi mahasiswa Program Studi Seni Murni IKJ yang mengambil mata kuliah Seni Lukis. Untuk itu, langkah yang dilakukan adalah (a) mengadakan penelitian awal, yakni mewawancarai mahasiswa, dosen, dan alumni Seni Murni IKJ; (b) menggali informasi permasalahan; (c) mengumpulkan bahan acuan dalam membuat atau merumuskan tujuan pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya; (d) mengadakan observasi dalam pembelajaran seni lukis berbasis

realitas sosial budaya, yaitu dengan pendekatan partisipatoris. Pendekatan partisipatoris adalah keterlibatan peneliti dalam penelitian tersebut sehingga tidak ada kesenjangan antara objek dan subjek.

2) Melakukan Analisis Kebutuhan dan Merumuskan Tujuan Pembelajaran

Dalam menganalisis pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya, proses pengembangan perilaku umum menjadi perilaku khusus yang dibuat secara sistematis dan logis. Dalam membuat analisis instruksional dengan berbagai struktur, hal itu juga sesuai dengan kebutuhan dan keperluannya. Namun, Suparman menjelaskan empat macam struktur yang bisa dipergunakan, yaitu struktur hierarki, prosedural, kluster, dan komunikasi.

Analisis pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya dilakukan dengan menyusun struktur perilaku khusus dengan menggunakan struktur hierarki karena terdapat hubungan yang satu dengan hubungan yang lain. Kemampuan dasar pengetahuan seni rupa yang berkaitan dengan penguasaan garis, warna, bentuk, komposisi, bidang, dan penguasaan media seni rupa menjadi penting dalam pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya.

Dasar seni rupa ini langsung bisa memberikan pemahaman dan pengetahuan mengenai karakter dan gaya seni lukis, sedangkan kemampuan teknik memberikan langkah pada fungsi seni lukis. Dari situ, diberikan teknik melukis akrilik, cat minyak, dan media lain. Dengan menguasai pengetahuan dan teknik melukis, mahasiswa diharapkan mampu mengekspresikan konsep seni berbasis realitas sosial budaya. Dengan kemampuan teknik itu, mahasiswa juga diharapkan dapat mengekspresikan teknik sebagai sebuah gagasan. Gagasan ini melebur menjadi sebuah sikap dan pandangan seorang mahasiswa Seni Murni yang mempunyai pengetahuan analisis, kritis, mumpuni, dan membuat sebuah karya lukis.

Seni lukis yang dibuatnya tidak hanya memperlihatkan kemampuan teknik melukis saja, tetapi juga memperlihatkan pengetahuan seni dan realitas sosial budaya. Bentuk dan internalisasi berkarya seni lukis menjadi sebuah sikap yang menyatu dalam gerak dan tingkah dalam kehidupan realitas sosial budaya sehingga membuat seorang pelukis mampu melihat permasalahan dan pengetahuannya menjadikan dirinya seorang yang arif dan bijak dalam kehidupan realitas sosial budayanya.

3) Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Mahasiswa

Observasi dan wawancara dilakukan untuk dapat mengidentifikasi tujuan instruksional agar diperoleh masalah pengetahuan seni lukis, sosial, dan keterampilan melukis serta sikap mahasiswa terhadap permasalahan realitas sosial budaya yang masih terpisah dan terkotak. Seni lukis berdiri sendiri sebagai kemampuan teknik bukan sebagai pengetahuan yang berkaitan dengan permasalahan realitas sosial budaya yang ada di masyarakat. Kemampuan melukis tidak hanya merupakan pengetahuan dan keterampilan teknik melukis dengan baik yang lazim dikuasai, tetapi juga meliputi bagaimana pengetahuan teknik itu membentuk sikap dan perilaku yang baik. Hal itu juga terlihat dalam masalah sikap bahwa belajar melukis itu belajar menjadi seorang seniman yang bebas, tidak terikat pada kaidah norma sosial dan agama. Seni itu adalah keindahan dan keindahan adalah kebenaran serta kesempurnaan dan melahirkan keharmonisan dan kepekaan terhadap permasalahan kehidupan realitas sosial budaya masyarakat.

4) Merumuskan Instruksional Khusus

Perumusan instruksional khusus berdasarkan analisis instruksional bertujuan mendapatkan peta kompetensi yang mempergunakan kata kerja. Peta kompetensi menjadi dasar untuk merumuskan tujuan instruksional khusus dengan menggunakan format A (*audience*), B (*behavior*), C (*condition*), dan D (*degree*). Format ini memiliki

pengertian masing-masing yang memberikan gambar yang menyeluruh dalam merumuskan instruksional khusus. Pengertiannya adalah sebagai berikut.

- a) *Audience*, yakni mahasiswa yang membutuhkan pembelajaran.
- b) *Behavior*, yakni perilaku yang khusus yang akan dimunculkan dalam proses pembelajaran.
- c) *Condition*, yakni kondisi yang berkaitan dengan mahasiswa pada saat dites, bukan pada saat belajar.
- d) *Degree*, yakni bentuk tingkat keberhasilan mahasiswa dalam mencapai perilaku tersebut.

Pengertian-pengertian tersebut dapat digunakan untuk menyusun tujuan khusus untuk perkuliahan seni lukis berbasis realitas sosial budaya dan untuk mendesain dengan menggunakan rumusan kata kerja sesuai dengan peta kompetensi yang akan dijabarkan dalam analisis instruksional pada mata kuliah Seni Lukis. Dengan demikian, tujuan instruksional khusus dibuat dengan mengacu pada format A, B, C, dan D.

5) Menyusun Alat Penilaian Hasil Belajar

Penilaian proses pembelajaran bagi mahasiswa seni lukis bukan hanya pada kemampuan teknik dan pengetahuan, tetapi juga pada perubahan sikap sebagai seorang seniman. Maka alat untuk penilaian hasil belajar diformulasikan kepada 3 hal, yaitu penilaian pengetahuan, penilaian ketrampilan dan sikap. Penilaian pengetahuan untuk mengukur dan menilai pencapaian tujuan pembelajaran diarahkan pengetahuan dan materi-materi yang sifatnya pengetahuan. Penilaian ketrampilan untuk menilai dan mengukur tujuan pembelajaran diarahkan ketrampilan dan materi praktek. Penilaian sikap untuk mengukur dan menilai diarahkan sikap yang diperoleh oleh mahasiswa dari pemahaman belajar. Berikut ini adalah kisi-kisi untuk menunjukkan hasil belajar mahasiswa dalam proses perkuliahan dalam kuliah seni lukis berbasis realitas sosial.

budaya, sesuai dengan tujuan pembelajaran yang telah dibuatnya berdasarkan tujuan umum dan tujuan khusus dari perkuliahan seni lukis berbasis realitas sosial budaya.

Tabel 2.2.

Kisi-kisi dan Butir-butir Tes Penilaian Kuliah Seni Lukis

No.	Kompetensi	Bobot Nilai	Butir Tes
1	Mahasiswa dapat mendeskripsikan gagasan dan kreativitas dalam berkarya	10%	Deskripsikan apa yang dimaksud dengan gagasan dalam berkarya seni lukis
2	Mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep dasar seni rupa	10%	Jelaskan konsep dasar seni rupa
3	Mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep realitas sosial budaya	10%	Jelaskan konsep realitas sosial budaya
4	Mendeskripsikan alam alam benda, figur, dan lingkungan realitas sosial budaya	10%	Jelaskan makna alam benda, figur, dan lingkungan realitas sosial budaya
5	Mahasiswa dapat melakukan teknik sapuan kasar, lembut, dan ekspresif	10%	Buat lukisan dengan teknik sapuan kasar, lembut, dan ekspresif
6	Mahasiswa dapat etukis dengan berbagai gaya lukisan	5%	Buat lukisan dengan gaya lukisan realis, surealis, dan abstrak
7	Mahasiswa dapat memfokus dengan teknik dasar di atas berbagai media	10%	Buat lukisan dengan teknik dasar di atas berbagai media
8	Melukis dengan makna sesuai dengan tema alam benda, figur, dan lingkungan realitas sosial budaya	20%	Buat lukisan dengan makna tema alam benda, figur, dan lingkungan realitas sosial budaya
9	Membuat lukisan berbasis realitas sosial budaya sesuai dengan minatnya	10%	Buat lukisan dengan lukisan berbasis realitas sosial budaya sesuai dengan minatnya
10	Mempresentasikan karya lukisan	5%	Jelaskan cara mempresentasikan karya lukisan
		100%	

6) Menyusun Strategi Instruksional

Setelah tahapan penyusunan rancangan dilakukan, langkah berikutnya adalah bagaimana materi pembelajaran itu akan disampaikan kepada peserta didik. Langkah berikutnya adalah membuat strategi pembelajaran agar materi pembelajaran dapat dipahami oleh peserta didik. Untuk itu, pengertian strategi pembelajaran menjadi gambar awal untuk melihat strategi pembelajaran itu.

Rothwell dan Kazanas mendefinisikan strategi pembelajaran sebagai berikut: "An instructional strategy is perhaps best understood as an overall plan governing instructional content (What will be taught?) and process (How will it be taught)" (Suparman, 2012:238).

Strategi pembelajaran merupakan rencana menyeluruh tentang pengelolaan isi pembelajaran dan bagaimana proses kegiatan pembelajaran itu diselenggarakan. Isi dan

proses pembelajaran tersebut sehari-hari dikenal sebagai isi atau materi dan proses pembelajaran. Di dalamnya terdapat urutan kegiatan, daftar isi yang selaras dengan urutan kegiatan, metode, media dan alat, serta waktu yang diperlukan selama proses pembelajaran.

Instructional strategy is used generally to cover the various aspects of choosing a delivery system, sequencing and grouping clusters of content, describing learning components that will be included in the instruction, specifying how students will be grouped during instruction, establishing lesson structures, and selecting media for delivering instruction (Dick et al., 2009:166).

Strategi pembelajaran yang digunakan umumnya untuk menutupi berbagai aspek, yaitu memilih sistem pengiriman, pengurutan, dan pengelompokan gugus (*cluster*), serta konten; menggambarkan komponen pembelajaran yang akan dimasukkan dalam instruksi; menentukan bagaimana siswa akan dikelompokkan pada instruksi, dan membangun struktur pembelajaran untuk memberikan dan memilih media pembelajaran.

7) Mengembangkan Bahan Pembelajaran

Istilah bahan instruksional atau bahan pembelajaran yang disebut juga dengan bahan pembelajaran digunakan oleh pengajar untuk dapat menyampaikan materi dan oleh peserta didik untuk menguasai materi. Dalam pendekatannya, bahan pembelajaran memiliki tiga bentuk, yakni:

- a. sistem pembelajaran mandiri;
- b. sistem pembelajaran tatap muka; dan
- c. sistem pembelajaran kombinasi (Suparnan, 2012:283).

Bahan pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya cenderung memakai sistem pembelajaran tatap muka.

Dalam pembelajaran tatap muka biasanya pengajar bertindak sebagai penyaji bahan pembelajaran yang dikompilasi dan peserta didik belajar dari pengajar yang

menyampaikan bahan kompilasi tersebut. Kegiatan pembelajaran tersebut dipimpin oleh pengajar dengan menggunakan bahan pembelajaran. Pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung, pengajar menambah atau mengurangi isi yang ada dalam bahan pembelajaran dan menggunakannya sesuai dengan kebutuhan (Suparman, 2012:287).

8) Menyusun Desain dan Melakukan Evaluasi Formatif

Menyusun desain evaluasi formatif ini dilakukan dalam rangka pengembangan bahan pembelajaran menjadi lebih baik dan sempurna sebagai bahan pembelajaran. Namun, evaluasi formatif bisa didefinisikan secara operasional untuk bisa mengambil keputusan dan mendapatkan gambaran tentang bahan pembelajaran yang menjadi tujuan pembelajaran.

Definisi operasional memiliki pengertian sebagai berikut:

1. Evaluasi merupakan suatu proses yang panjang yang dimulai dengan merencanakan, memperoleh, melaporkan, dan menggunakan informasi.
2. Informasi yang dimaksud meliputi manfaat, nilai, signifikansi, dan objektivitas.
3. Evaluasi itu dimaksudkan untuk memandu pengambilan keputusan, mendukung akuntabilitas, dan mendiseminasikan praktik yang efektif.
4. Evaluasi itu dimaksudkan pula untuk meningkatkan pemahaman tentang fenomena yang terlihat (Suparman, 2012:303).

B. Konsep Model Pembelajaran yang Dikembangkan

1. Model Pembelajaran

Joyce dan Weil berpendapat bahwa model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merancang bahan-bahan pembelajaran, dan membimbing pembelajaran di kelas lain. Model pembelajaran dapat dijadikan pola pilihan. Artinya, para guru atau pengajar boleh memilih model pembelajaran yang sesuai dan efisien untuk mencapai tujuan pendidikannya (Rusman, 2014:133).

Lintuk itu, ciri-ciri model pembelajaran dapat dilihat sebagai berikut:

- Diperoleh berdasarkan teori pendidikan dan teori belajar dari para ahli;
- Memiliki misi atau tujuan pendidikan tertentu;
- Dapat dijadikan pedoman untuk perbaikan kegiatan belajar mengajar;
- Memiliki bagian-bagian model yang dinamakan: (1) urutan langkah-pembelajaran (*content*); (2) adanya prinsip-prinsip reaksi; (3) sistem sosial; dan (4) sistem pendukung;
- Memiliki dampak sebagai akibat terapan model pembelajaran; dan
- Membuat persiapan mengajar (desain instruksional) dengan pedoman model pembelajaran yang dipilih (Rusman, 2014:136).

Maka model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya sebagai berikut

Model yang dikembangkan dalam mata kuliah Teknik Seni Lukis dikemas dalam bentuk bahan pembelajaran *contextual learning* sebagai bahan acuan dalam proses pembelajaran yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien, sebagai berikut.

Tabel 2.3.
Model yang Dikembangkan

No	Keterangan	
1	Langkah pembelajaran	Langkah-langkah pembelajaran mencakup lima langkah, yaitu (1) Menjelaskan pengertian dan prinsip seni lukis, (2) Menunjukkan contoh karya seni lukis, (3) Membuat sketsa, (3) Membuat lukisan, (5) Mempresentasikan dan pameran lukisan
2	Situasi Kelas	Situasi kelas adalah situasi studio lukis, ruang lingkup studio lukis yang diciptakan karena penerapan metode, kegiatan belajar, media pembelajaran sebagai kegiatan desain dan mahasiswa
3	Prinsip Reaksi	Prinsip reaksi adalah respon dosen terhadap mahasiswa yang tertitah dan umpan balik yang dirangsang oleh dosen dengan cara memberikan koreksi terhadap lukisan karya mahasiswa.
4	Sarana Prasarana	Peralatan dan media pembelajaran yang digunakan yaitu, in focus dan laptop dan contoh karya sebagai media pembelajaran dan power point agar mahasiswa mampu memahami dan mempunyai kepekaan dan kesadaran berkarya yang berkaitan dengan realitas sosial.
5	Aspek Instruksional	Efek Instruksional adalah hasil belajar sesuai dengan tujuan pembelajaran, yaitu mahasiswa mampu melukis dengan berbasis realitas sosial budaya.
6	Efek Pengiring	Efek Pengiring adalah hasil belajar yang diperoleh mahasiswa dari pengalaman belajar. Hasil belajar mencakup; mahasiswa memiliki sikap berkepekaan dan kepekaan terhadap masalah realitas sosial budaya.

2. Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran yang merupakan salah satu komponen pembelajaran. Bahan pembelajaran digunakan untuk melakukan penerapan model pembelajaran. Cara pembelajaran dibuat berdasarkan tahapan dalam desain pembelajaran, seperti dijelaskan oleh Dick and Carey di dalam buku mereka *The Systematic Design Instructional*. Hal itu sejalan dengan yang dilakukan oleh Suparman di dalam bukunya *Desain Instruksional Modern*, yang pola strukturnya berupa struktur yang paralel, sedangkan desain instruksional ala Dick and Carey berstruktur linear.

Bahan pembelajaran menjadi acuan di dalam mempelajari seni lukis, baik dalam tuturan konseptual maupun metodologi berkarya seni lukis untuk menumbuhkan sikap mahasiswa memiliki kepekaan sosial budaya dan menginternalisasikan sikap tersebut dalam diri mahasiswa. Bahan pembelajaran memberikan pengalaman belajar dalam mempelajari seni lukis secara kritis dengan analisis yang baik dan benar dan membuat kesadaran diri dalam realitas sosial budaya. Pengertian Seni lukis

a. Pengertian Seni Lukis

Seni lukis sebagai sebuah karya seni memiliki pengertian bentuk dua dimensi dan tiga dimensi yang bersifat ilusif. Seni lukis dengan media yang dipergunakan di dalam berkarya, tidak terbatas dalam media tertentu. Untuk itu, seni lukis memiliki pengertian berdasarkan pada media di dalam membuat karya seni.

Paintings are also repositories of history. They have been subjected to the whims of man and the forces of nature. A study of the particular way time and the elements have affected these objects can reveal to us a great deal about the properties of the materials, and the way in which they were made (Rusman, 2014:2).

Lukisan juga merupakan tempat menyimpan (*repository*) sejarah. Lukisan merupakan tempat keinginan manusia dan kekuatan alam. Sebuah studi tentang waktu menjelaskan cara tertentu dan elemen yang telah memengaruhi benda-benda yang dapat

mengungkapkan kepada kita banyak hal tentang sifat-sifat, bahan, cara, dan tempat lukisan-lukisan dibuat.

Seni lukis dapat dikatakan sebagai suatu ungkapan pengalaman estetik seseorang yang dituangkan dalam bidang dua dimensi (matra) dengan menggunakan media rupa, yaitu garis, warna, tekstur, bentuk (*shape*), dan sebagainya. Medium rupa dapat dijangkau melalui berbagai macam jenis material seperti tinta, cat (*pigment*), tanah liat, semen, dan berbagai aplikasi yang memberikan kemungkinan untuk mewujudkan medium rupa (Sony, 2004:36).

Seni lukis dengan penekanan teknik ini menggambarkan bagaimana bahan dan media dipergunakan serta bagaimana mempergunakan bidang dua dimensi sebagai sebuah bentuk. Namun, seni lukis sebagai sebuah karya ekspresi memiliki pengertian yang lain, seperti yang dijelaskan oleh para pengamat dan pelaku seni lukis.

Menurut Pringgadigdo, seni lukis merupakan bahasa ungkap dari pengalaman artistik maupun ideologi yang menggunakan garis dan warna guna mengungkapkan perasaan, mengekspresikan emosi, gerak, ilusi maupun ilustrasi dari kondisi subjektif seseorang. Berikut beberapa rujukannya; penggambaran pada bidang dua dimensi berupa maksud (Susanto, 2011:241).

Seni lukis merupakan maksud yang terkandung. Jadi, seni lukis selalu menjadi bagian dari seni, tempat seni itu menunjuk pada sebuah bentuk seni dalam mengungkap pengalaman dan perasaan seorang yang mempunyai kemampuan untuk mengekspresi yang disebut dengan seorang pelukis atau seniman pada umumnya. Seni mempunyai banyak pandangan dan pengertian dari para filsuf, budayawan, seniman sendiri, dan kritikus seni. Untuk itu, kita membicarakan seni dari berbagai pandangan dengan pengertiannya.

Ki Hajar Dewantara menjelaskan seni sebagai segala perbuatan manusia yang timbul dari kehidupan, perasaannya dan bernilai indah sehingga dapat menggerakkan jiwa perasaan manusia. Sementara itu, menurut Soedarso S.P., seni adalah karya manusia yang memvisualisasikan pengalaman batin; pengalaman batin tersebut disajikan sehingga merangsang timbulnya

pengalaman batin pula pada manusia lain yang menghayatinya. Kelahirannya tidak didorong oleh hasrat memenuhi kebutuhan pokok, tetapi merupakan usaha melengkapi dan menyempurnakan derajat manusianya untuk memenuhi kebutuhan spiritual (Susanto, 2011:354).

Dari dua pandangan mengenai konsep seni lukis, dapat dilihat bahwa bentuk pengetahuan dan teknik melukis merupakan ekspresi diri dalam sebuah karya seni lukis. Namun, dalam pengetahuan, konsep seni lukis sebagai ekspresi dan teknik lebih banyak memuat gaya dalam melukis dan merepresentasikan karya seni lukis. Frank Stella melihat penciptaan ruang sebagai tujuan utama. Dia kemudian menunjukkan bahwa pelukis menciptakan ruang (Emmanuel, Opolcu-Bounsou, & Anna, 2016).

h. Media Seni Lukis

Media seni lukis adalah hal yang penting sebagai bahan untuk melukis yang terdiri atas cat minyak, akrilik, dan cat air walaupun masih ada media cat yang dipergunakan atau bahan berbentuk padat seperti *pastel*, arang (*charcoal*), dan pensil. Semua bahan tersebut bisa dipergunakan di media kanvas, kertas, dan lain. Media yang dijelaskan tersebut masih memiliki batasan formal yang berkaitan dengan proses pembelajaran seni lukis.

Secara garis besar, dalam seni lukis modern, terdapat dua macam material yang dipakai dalam penciptaan karya seni lukis, yaitu:

- a. material yang bersifat kering, meliputi: arang gambar atau *charcoal*, pastel, dan pensil; dan
- b. material yang bersifat basah yang meliputi: cat air, cat tempera, cat minyak, cat akrilik, cat poster, dan tinta (Sucitra, 2013:4).

Dalam tingkat lanjutan atau dalam pengetahuan yang lebih jauh lagi, seni lukis mempergunakan media lebih luas sesuai dengan ide dan gagasan seorang pelukis. Bisa saja seorang pelukis dapat melukis di media batu, dinding, kayu, besi, dan logam lain.

Dalam segi bentuk, juga memungkinkan bagi pelukis untuk melukis dalam tiga dimensi dan di dalam ruang dan waktu yang lebih luas lagi. Keuasan dalam mengembangkan ide melukis itulah yang didasarkan pada basis sosial budaya masyarakat. Artinya, seni lukis bisa diimplementasikan dalam media apa pun dan juga diimplementasikan sesuai dengan realitas sosial budaya masyarakatnya.

c. Teknik Seni Lukis

Teknik seni lukis kita akan merujuk pada pengertian *technological art* atau disebut juga dengan *Tech* atau *Tek art*, *Corporate art*, yang merupakan seni yang diciptakan dengan bantuan teknologi. Akan tetapi, sekarang kata *teknologi* menandakan konsep lebih luas daripada sekadar kemampuan tentang keterampilan khusus. Hal ini menunjukkan bahwa pengetahuan teknik, proses, dan metode penggunaan pengetahuan digabungkan dengan sumber daya material secara besar-besaran. Modal dan pekerja disebarkan oleh industri modern (Susanto, 2011:395).

Pengertian tersebut dilihat dalam arti luas. Teknik dalam seni lukis lebih cenderung pada kemampuan menguasai teknik melukis dengan baik, berkaitan dengan mempergunakan media dan mengembangkan pemahaman teknik dengan media lain, sesuai dengan kemampuan dan perkembangan ide dan gagasan dari seorang pelukis.

Secara umum ada dua teknik melukis yang berkaitan dengan material atau bahan sebagai media untuk melukis. Kedua teknik tersebut adalah sebagai berikut.

- 1) Teknik basah adalah teknik dalam menggambar atau melukis yang menggunakan media yang bersifat basah atau memakai media air dan minyak cair, seperti cat air, cat minyak, *tempera*, tinta, dan *rapido gram*. Jenis karya yang dihasilkan seperti sketsa tinta Cina atau dalam bahasa Jepang disebut *sumi*.
- 2) Teknik kering adalah kebalikan dari teknik basah, yaitu menggambar atau melukis dengan bahan kering, seperti *charcoal* (arang gambar), pensil, dan pastel. Penggunaan teknik kering telah lama dilakukan, yaitu sejak zaman Paleolitikum sekitar tahun 15.000 SM. Tekniknya adalah dengan menggoreskan warna alam ke dinding gua. Jenis gambar yang dihasilkan dengan teknik kering berupa *stippling* dan *cartboard* (Susanto, 2011:395).

Seni lukis dalam proses berkarya mempergunakan teknik dalam melihat objek dan membuat objek dengan warna untuk mencapai karya seni lukis yang baik.

d. Kriteria Seni Lukis

Untuk membuat kriteria dalam seni lukis memang tidak bisa baku walaupun hal itu harus dilakukan sebagai bagian dari indikator keberhasilan di dalam membuat karya seni lukis yang baik.

Dewey believed that there is objectivity in art evaluation based on several factors. First, works of art are parts of the objective world and are conditioned by materials and energies of that world. Second, for an object to be the content of aesthetic experience it must satisfy objective conditions which belong to that world. This is why the artist shows interest in the world, and in her materials. The first and most important of these objective conditions is rhythm. Rhythm already exists in nature. The rhythms of dawn and sunset, rain and shine, the seasons, the movements of the moon and the stars, reproduction and death, waking and sleeping, heartbeat and breath, and the rhythms involved in working with materials, were all seen by early men as having mysterious meaning related to their survival. Even more significant were the rhythms involved with preparing for war and for planting. Dramatic events also led men to impose or introduce rhythms that were not previously there. Reproducing the rhythms of nature generated a sense of drama in life. The essences of animals were brought to life in the rhythms of dance, sculpture and painting. Combining the formative arts and the rhythms of voice and dance led to fine art. Man came to use the rhythms of nature to celebrate his relationship with nature and to commemorate his most intense experiences. At first no distinction was made between art and science in the reproduction of these changes. For example, the first Greek stories about the origins of nature had aesthetic form, and the idea of natural law came from the idea of harmony (Luddy, 2016).

Dewey percaya bahwa ada objektivitas dalam evaluasi seni yang didasarkan pada beberapa faktor. Pertama, karya seni itu adalah bagian dari dunia objektif dan dikondisikan oleh bahan dan energi dari dunia. Kedua, agar dapat menjadi isi dari pengalaman estetis, sebuah objek harus memenuhi kondisi objektif yang termasuk ke dalam dunia. Inilah sebabnya mengapa sesuatu menunjukkan minat di kehidupan dunia dan bahannya.

Yang pertama dan paling penting dari kondisi objektif tersebut adalah irama. Irama sudah ada di alam, irama fajar dan matahari terbenam, hujan dan bersinar, musim, pergerakan bulan dan bintang-bintang, reproduksi dan kematian, bangun dan tidur, detak jantung dan napas, dan irama yang terlibat dalam pengerjaan dengan bahan. Semua dilihat oleh manusia sebagai awal yang memiliki makna misterius yang berkaitan dengan kelangsungan hidup mereka. Bahkan, yang lebih signifikan adalah irama terlihat dalam persiapan perang dan penanaman. Peristiwa dramatis juga menyebabkan orang untuk memaksakan atau memperkenalkan irama yang sebelumnya tidak ada.

Mereproduksi irama alam dihasilkan oleh rasa drama dalam kehidupan. Esensi dari hewan dibawa ke kehidupan irama tari, patung, dan lukisan. Menggabungkan seni formatif dengan irama suara dan tari menghasilkan seni rupa. Manusia datang dan menggunakan irama alam untuk merayakan hubungannya dengan alam dan untuk memperingati pengalaman yang paling intens. Pada awalnya ada perbedaan antara seni dan ilmu pengetahuan dalam reproduksi perubahan ini. Misalnya, cerita Yunani pertama tentang asal-usul alam memiliki bentuk estetika dan ide hukum alam berasal dari ide harmoni.

Kriteria seni lukis selalu mengacu pada pandangan seni yang memberikan nilai kehidupan manusia dalam realitas sosial budaya sebagai sebuah perkembangan dan pengaruh seni dalam kehidupan.

Bagi Baumgarten seni dan estetika adalah "*the science of sensitive knowing*", kemudian oleh Kant seni diangkat kedudukannya menjadi "*chiffon*" yaitu intuisi dan imajinasi kreatif yang memungkinkan terjadi realitas baru. Kemudian oleh Schopenhauer seni dihubungkan dengan psikologi – bahwa kemauan (*willing*) hanya akan terjadi bila dibekali dengan pengalaman estetika. Bagi Freud seni adalah ekspresi imajinatif dan pemuas kehendak yang sangat diimpikan yang tidak dapat dipenuhi dalam kehidupan sehari-hari. Tolstoy berpendapat lain, bahwa melihat seni melalui dari sudut keindahan saja akan berakhir pada kenikmatan, padahal fungsi seni yang paling penting adalah meningkatkan

derajat moralitas. Perubahan persepsi tentang seni semacam itu tidak lepas dari konteks spirit zaman dan berbagai fenomena yang terjadi pada tempat dan situasi tersebut (Zamuddin, 2008:3).

e. Kreativitas Seni Lukis

Seni lukis sebagai sebuah proses berkarya menumbuhkan kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan dirinya. Mahasiswa kreatif adalah pengetahuan manusia memahami kehidupan dan diri dalam kehidupan ini. Hal itu dikatakan oleh Torrance, bahwa kreativitas merupakan proses panjang, diawali dari permasalahan dan berakhir dengan keberhasilan.

Dari itu bisa dilihat bahwa orang yang kreatif adalah orang mempunyai sifat kreatif karena mampu menemukan alternatif dari permasalahan. Sebagai sebuah proses berkarya dengan baik dalam memperjuangkan kemampuan berkesenian, mengembangkan gagasan dalam pengetahuan seni lukis menjadi sebuah nilai kehidupan bermukna. Hal itu dapat dilakukan dengan kemampuan diri, seperti yang dijelaskan oleh Bloom tentang kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hal ini sejalan dengan pemikiran Guilford tentang kreativitas sebagai bentuk kemampuan berpikir divergen, mampu berpikir dengan bermacam jalan keluar alternatif dari permasalahan yang dihadapi. Allah Swt. berfirman:

Karena sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan, sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan. Maka apabila kamu telah selesai (dari suatu urusan), kerjakanlah dengan sungguh-sungguh urusan yang lain (Al-Qur'an 94:5-7, 1971).

Di dalam kesulitan di situ pasti ada kemudahan. Kemudahan tidak hanya satu, tetapi dalam bentuk berbagai macam kemudahan, sebagai sebuah kesadaran di dalam melihat permasalahan kehidupan sosial masyarakat, sebagai *subject matter* untuk bisa membuka permasalahan lebih luas dan mendalam sehingga mampu menembus makna dan nilai dalam proses kreatif dalam membuat karya seni lukis.

Begitu juga dalam terminologi Islam, kita mengenal "bacalah" (*iqro*) yang diperintahkan oleh Allah SWT. kepada umat manusia, dalam hal ini, kaum muslim. Untuk selalu membaca Alquran dan alam semesta ini diabstrakkan menjadi bacaan yang bersifat *quantiya* dan *qualiya*.

Di mana Allah SWT. berfirman, "Bacalah (ya Muhammad) dengan nama Tuhanmu Yang Menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah, Yang Mengajar (manusia) dengan perantaraan alam. Dia mengajarkan kepada manusia apa yang tidak diketahuinya (Al-Qur'an 96:1-5, 1971)."

Dengan demikian, Islam sebagai dasar dari realitas sosial budaya memberikan warna pada peradaban dunia dalam pemikiran. Dengan *iqro*, membaca itu membuka pemahaman pada perkembangan budaya. Kreativitas berhubungan erat dengan imajinasi sehingga daya cipta berawal dari adanya penemuan gagasan yang merupakan akibat dari adanya proses imajinasi dengan fantasi-fantasi (Sugito, 2014:57).

Hal itu sejalan dengan yang dilakukan oleh para pemikir budaya pada era pascamodernisme dengan menjelaskan budaya melalui membaca teks dalam pengertian bahasa dan fenomena kehidupan untuk dibaca.

Seperti apa yang dikatakan Dani Cavallaro di dalam bukunya *Critical and Cultural Theory*, membaca kian dianggap sebagai fenomena budaya yang meluas. Membaca bukan semata-mata tindakan yang kita kerjakan ketika kita menyimak dengan teliti sebuah teks tertulis. Pada kenyataannya, membaca adalah sebuah proses yang di dalamnya kita terlibat setiap saat, sebagaimana kita berusaha mencoba memahami dunia atau menafsirkan tanda-tanda yang mengelilingi kita (Cavallaro, 2014:89).

Di sinilah perkembangan kreatif dalam seni lukis tidak hanya berangkat dari konsep Plato dengan *mimesis* (imitasinya) untuk melukis objek dengan bentuk apa dilihat tanpa dibaca dalam sebuah pemahaman dan kesadaran dari seorang pelukis

kreatif untuk dapat menemukan makna dan nilai terkandung. Dengan demikian, akan terjadi internalisasi dalam proses membuat karya seni lukis, selain menghasilkan karya lukisan. Akan tetapi, juga memperkaya pemahaman kita tentang permasalahan apa yang dilukis dalam karya.

Kreatif sebagai studi penciptaan seni dengan basis epistemologi konstruktivistik-eksistentialistik melihat kedalaman seni dari sisi individu seniman yang memiliki modal kemandirian, kreatif, dan inovatif, disertai dengan kompetensi analisis, konseptualisasi, dan sintesis dari pengalaman untuk menciptakan pengetahuan dan bentuk-bentuk bermakna. Studi ini melihat seni sebagai manifestasi kehendak seni yang tidak dapat dipisahkan dengan eksistensi diri, tanggung jawab, karakter, tugas, kebijakan, dan sejenisnya sebagai dasarnya. Oleh karena itu, dasar epistemologi ini mengarah pada upaya untuk melihat kedalaman seni dari dalam seni berdasarkan niat, tanggung jawab, karakter, tugas, kebijakan seniman (Sumarto, 2014:119).

Kekuatan nilai sebenarnya yang harus dipahami bahwa melukis bukan hanya melukis, tetapi di situ pelukis menjadi dirinya sebagai manusia dalam arti sebenarnya. Artinya, paham dan tahu apa yang dilakukan dan tahu tujuan kehidupan yang dijalaniya sehingga memberikan kesadaran pada kepedulian sosial.

Guilford sendiri menemukan bahwa yang menjadi faktor seseorang mempunyai kemampuan berpikir kreatif adalah sebagai berikut.

- (1) Kelancaran berpikir (*fluency of thinking*), yaitu kemampuan untuk menghasilkan banyak ide yang keluar dari pemikiran seseorang secara cepat. Dalam kelancaran berpikir yang ditekankan adalah kuantitas, bukan kualitas.
- (2) Keluwesan (*flexibility*), yaitu kemampuan untuk memproduksi sejumlah ide, jawaban-jawaban, atau pertanyaan-pertanyaan yang bervariasi; dapat melihat suatu masalah dari sudut pandang berbeda-beda; mencari alternatif atau arah yang berbeda-beda; dan mampu menggunakan bermacam-macam pendekatan atau cara pemikiran. Orang yang kreatif adalah orang yang luwes dalam berpikir. Mereka dengan mudah dapat meninggalkan cara berpikir lama dan menggantinya dengan cara berpikir yang baru.

- (3) *Elaborasi (elaboration)*, yaitu kemampuan dalam mengembangkan gagasan dan menambah atau memperinci detail-detail dari suatu objek, gagasan, atau situasi sehingga menjadi lebih menarik.
- (4) *Kebaruan (originality)*, yaitu kemampuan untuk mencetuskan gagasan unik (*unusual*) atau kemampuan untuk mencetuskan gagasan asli (Nashori, 2002:43-44).

Pengembangan kreativitas dimulai dengan berbagai kemungkinan, dimulai dari pendekatan asosiatif, berpikir melompat tidak linear, dan menyatukan suatu bentuk dengan bentuk yang lain untuk menjadi bentuk baru. Begitu juga halnya dengan memaknakan bentuk biasa menjadi sesuatu yang berbeda atau menjadi makna baru.

Pengembangan kreativitas membawa kita pada kesadaran dan pemikiran lebih mendalam untuk dapat melihat diri sendiri sebagai keluasan dalam mengembangkan pengetahuan dan ekspresi diri. Keluasan rasa dan jiwa itu mampu menyelusuri relung kehidupan lebih dalam dengan nilai keindahan mutlak. Seni lukis pemandangan alam, sungai, dan sawah hijau seperti permandani terhampar menumbuhkan kesadaran kreatif sebagai internalisasi nilai dalam menghayati kehidupan ini.

Scharmer would concur that interest in creativity is symptomatic of raised levels of consciousness and spiritual experience. He explores attentional awareness and 'presencing' as the key to creativity and to both personal growth and organizational change (William, Fitzgerald, & Fettes, 2010:10).

Scharmer akan beresetuju bahwa minat kreativitas adalah gejala tingkat untuk mengangkat kesadaran dari pengalaman spiritual. Dia memperhatikan kesadaran mengeksplorasi dan proses sebagai kunci kreativitas, baik pertumbuhan pribadi maupun perubahan organisasi.

Untuk itu tidak heran kalau kreativitas dalam seni lukis menjadi pintu untuk memahami makna sebuah bentuk dan nilai keindahan serta menjadi sebuah kesadaran baru dalam melihat realitas hidup menjadi lebih arif dan bijak.

f. Seni Lukis Identitas Diri

Abraham H. Maslow mengatakan bahwa kreativitas dan pengalaman beragama berkaitan dengan kreativitas dan eksistensi diri. Dia membagi orang-orang kreatif yang mengalami pengalaman beragama itu menjadi dua macam, yaitu *peakers* (*transcenders*) dan *nonpeakers* (*nontranscenders*). *Nonpeakers* adalah orang-orang yang praktis, berinteraksi dengan dunia secara efektif, dan kurang berinteraksi dengan dunia kehidupan yang lebih tinggi. Mereka cenderung menjadi pelaku, bukan mediator atau kontemplator; menjadi efektif dan pragmatis, tetapi tidak estetik; menguji kenyataan dan kognitif, tetapi tidak emosional dan mengalami. Contoh orang-orang *nonpeakers* adalah Dwight Eisenhower, Harry S. Truman, dan Eleanor Roosevelt.

Sementara *peakers* memiliki pengalaman-pengalaman puncak keagamaan yang memberikan wawasan yang jelas tentang diri dan dunia mereka. Mereka cenderung menjadi lebih spiritual, artistik, dan saleh, lebih tanggap pada keindahan, dan kemungkinan lebih besar menjadi pembaharu atau penemu. Beberapa *peakers* adalah Aldous Huxley, Albert Schweitzer, dan Albert Einstein (Nashori, 2002:64-65).

Seorang pelukis abstrak yang juga seorang pengajar di Bauhaus, perguruan tinggi seni di Jerman. Kandinsky, berbicara mengenai spiritual dalam seni. Setiap zaman rohani sesuai dengan kandungan spiritual baru, yang zamannya mengungkapkan bentuk-bentuk yang baru, tak terduga, mengejutkan, dan dengan cara ini agresif. Kami cepat mendekati waktu komposisi beralasan dan sadar ketika pelukis bangga untuk menyatakan pekerjaannya konstruktif. Hal tersebut akan menjadi kontras dengan klaim dari impresionis bahwa mereka bisa menjelaskan apa pun, bahwa seni turun kepada mereka melalui inspirasi. Sebelum usia penciptaan, kami memiliki kesadaran dan semangat baru dalam lukisan yang akan bergandengan tangan dengan semangat pemikiran menuju era spiritualitas besar.

Cassandri B. Whyte menekankan pentingnya pengalaman artistik bagi mahasiswa untuk mendorong proses berpikir kreatif dan independen yang akan menjadi penting sepanjang hidup seseorang. Seni membantu mahasiswa dalam pemecahan masalah, pengambilan keputusan, dan pengalaman-pengalaman pengolahan yang diadaptasi dalam situasi kehidupan secara umum. Whyte menganjurkan aspek pendidikan seni dengan locus kontrol pengalaman konseling identifikasi untuk membantu siswa pendidikan tinggi mengembangkan kepercayaan diri dalam kemampuan pemecahan masalah mereka di kelas dan di dalam kehidupan mereka.

Dewey thought that those who reject the continuity between everyday experience and fine art fail to see that matter is needed to realize ideals. Nature is man's habitat, and culture endures because men find a support for it in nature. Culture results from prolonged, cumulative interaction with the environment. We deeply respond to art because of its connection with both cultural and natural experience (Laddy, 2016).

Dewey berpikir, bahwa mereka yang menolak kesinambungan antara pengalaman sehari-hari dan seni cipta gagal untuk melihat materi yang dibutuhkan untuk mewujudkan cita-cita. Alam adalah habitat manusia dan budaya bertahan karena manusia menemukan dukungan untuk itu di alam. Hasil budaya berkesinambungan menjadikan interaksi kumulatif dengan lingkungan. Kami sangat merespons seni karena hubungannya dengan kedua pengalaman budaya dan alam.

Seni turut ambil bagian dalam tuntutan dasar manusia yang bertujuan melengkapi kehidupan manusia, sebagai olah rasa dalam menempatkan diri dalam karya seni tersebut. Pendekatan yang dilakukan secara empati dalam menghayati suatu karya seni berarti menempatkan diri ke dalam karya seni tersebut (Nurbadi, 2017:586).

Orang yang kreatif lebih terbuka terhadap permasalahan dan mampu mengembangkan dirinya secara internal, apalagi kreatif sebagai wujud kesadaran pada nilai agama. Dengan kemampuan spiritualitas ini seseorang sangat peduli terhadap

masalah sosial. Seni lukis membuat setiap orang menghargai sebuah perbedaan karena perbedaan dalam seni lukis menjadi bagian yang harus dihargai. Demikian juga perbedaan dalam realitas sosial budaya dan agama menjadi warna kehidupan manusia untuk mencapai kesempurnaan karena Allah Swt. menciptakan manusia bersuku bangsa untuk saling mengenal.

Albert invented and used such terms as unity, harmony, variety, gracefulness, and perfection... in addition, Albert introduced the word invention, imagination, fantasy, and caprice, which have to do with the less ordered element of inspiration. Such term underlay the movement toward romanticism.

The founder of modern painting, since he broke away from the stereotyped forms of Italo-Byzantine art and tried to give his figure the maximum solidity and naturalism and gave passion and imagination to his scenes, just as Giovanni Pisano had done slightly earlier in sculpture (Sahmari, 1993:122).

Albert menciptakan dan menggunakan istilah-istilah seperti kesatuan, harmoni, berbagai keanggunan, dan kesempurnaan Di samping itu, Albert memperkenalkan bahwa penemuan kata, imajinasi, fantasi, dan *caprice* (perubahan pikiran secara tiba-tiba dan tanpa sebab-sebab nyata) berhubungan dengan unsur-unsur inspirasi yang tidak terlalu beraturan. Istilah seperti itu mendasari gerakan menuju romantisme.

Pendiri seni lukis modern, sejak memisahkan diri dari bentuk-bentuk stereotip seni Italo-Byzantium dan mencoba memberikan kepadatan dan naturalisme maksimum terhadap ciptaannya dan memberikan gairah dan imajinasi pada adegannya, seperti yang dilakukan Giovanni Pisano sedikit lebih awal pada patung ciptaannya.

Seni, bagi Walter Benjamin, merupakan salah satu ekspresi sebuah kebudayaan dan bukanlah bagian dari sebuah pandangan dunia, seperti dalam pemahaman Goldman. Hal itu bukan pula sebuah totalitas seperti dalam Lukacs, melainkan sebuah fragmen, mikrokosmos.

Seni memiliki basis material di dalam struktur dan organisasi masyarakat di dalam keyakinan-keyakinannya, cara-cara produksinya, dan penataan politiknya.

Hingga kini, ide-ide Benjamin sejalan dengan pandangan dominan dalam modernisme, yaitu bahwa seni terkait sangat erat dengan landasan produksinya. Jika seni nondemokratis terletak pada aura-aura yang monopolistik, misalnya bahasa-bahasa khas penuturan cerita yang menandai spesialisasi-spesialisasi dan kepakaran masyarakat borjuis, seni sosialis harus didasarkan pada kekuatan-kekuatan egaliterian kolektif yang dimiliki bersama dalam sebuah masyarakat modern, yaitu fakta-fakta realisme (Jenks, 2013:130-131).

Namun, baginya keindahan suatu lukisan itu lebih ditentukan oleh unsur klaroskopinya atau tepatnya oleh peralihan antara bagian yang gelap dan terang. Seorang pelukis harus dapat melihat dengan jeli bagaimana bayang-bayang itu, seperti halnya asap secara gradual diserap oleh udara. Leonardo terkenal sebagai orang pertama yang menggunakan teknik sfumato, suatu cara memperlumak garis kontur dengan cara menyapa kontur tersebut dengan warna yang transparan dan kabur (*a haze of glazed color*).

Susan Stinson discusses three different levels of aesthetic experience and explains why they must be used carefully in educational contexts, because not all of them will encourage constructive engagement with the world. This article will briefly discuss the first two, but the third level of experience is the one I am interested in promoting as an educational resource. This is the type of experience that will help students to embrace their own power to create positive social change.

Stinson's first dimension is limited to appreciation of the particular beauty of the artwork. According to her analysis, the observer is not deeply moved at this level of perception because the artwork bears no connection with his/her previous experiences. For this reason, the first level of aesthetic experience cannot release the imagination or empower the observer. This is analogous to the banking method of education, in which students are limited to storing new information without applying critical thought or interpretation. Stinson's second level of aesthetic experience concerns the way in which the artwork moves the observer. The effect the work will have in this dimension depends upon the life experiences the observer brings to the encounter, and thus upon the degree to which the observer can relate to the piece in question. Some will see this level of experience as a transcendental moment that can give the observer the strength and security to create positive change in her/his life. Stinson describes this kind of experience as a "source of knowledge of God and

a major source of meaning in life". Stinson describes a third level of aesthetic experience that strengthens the relationship between the observer and the world around her/him. The work of art becomes a vehicle for appreciating other people's suffering and connecting it with our own. Stinson elaborates by quoting Maxine Greene: — certain works of art are considered great primarily because of their capacity to bring us into conscious engagement with the world, into self reflectiveness and critical awareness, and to sense moral agency, and it is these works of art which ought to be central in curriculum (Medina, 2009).

Susan Stinson membahas estetika pengalaman dari tiga tingkat yang berbeda dan menjelaskan mengapa ketiganya harus digunakan dengan hati-hati dalam konteks pendidikan karena tidak semuanya akan mendorong keterlibatan konstruktif dengan dunia. Artikel ini membahas secara singkat dua tingkat yang pertama, sedangkan tingkat yang ketiga, **pengalaman**, merupakan salah satu tingkat yang ingin saya promosikan sebagai sumber pendidikan. Ini adalah jenis pengalaman yang akan membantu siswa untuk merangkul kekuatan mereka sendiri untuk menciptakan perubahan sosial yang positif.

Dimensi pertama Stinson terbatas untuk mengapresiasi keindahan tertentu pada karya seni. Menurut analisisnya, pengamat tidak tersentuh pada tingkat persepsi karena karya seni memang tidak ada hubungannya dengan pengalaman sebelumnya. Untuk alasan ini, tingkat pertama pengalaman estetik tidak bisa melepaskan imajinasi atau memberdayakan pengamat. Hal ini beranalogi dengan metode perbankan pendidikan, yaitu siswa memiliki keterbatasan untuk menyimpan informasi baru tanpa menetapkan pemikiran kritis atau interpretasi. Tingkat kedua Stinson adalah pengalaman estetika yang menyangkut cara tempat karya seni memperlakukan pengamat. Hal itu memengaruhi pekerjaan dari segi dimensi, bergantung pada pengalaman hidup pengamat yang dibawa ke pertemuan itu. Dengan demikian, sejauh mana pengamat dapat berhubungan dengan bagian dalam pertanyaan. Beberapa akan melihat tingkat pengalaman sebagai momen transendental yang dapat memberikan pengamat kekuatan

dan keamanan untuk menciptakan perubahan positif pada hidupnya. Stinson menggambarkan pengalaman seperti ini sebagai "sumber pengetahuan tentang Allah dan sumber utama dari makna dalam hidup".

Stinson menggambarkan tingkat ketiga pengalaman estetis yang memperkuat hubungan antara pengamat dan dunia di sekelilingnya atau dia sendiri. Pekerjaan seni menjadi kendaraan untuk menghargai penceritaan orang lain dan menghubungkannya dengan kita sendiri. Stinson menguraikan dengan mengutip Maxine Greene: ... karya seni tertentu dianggap bagus terutama karena kapasitas mereka untuk membawa kita dalam keterlibatan sadar dengan dunia, menjadi refleksi diri dan kesadaran kritis, dan merasakan hak pilihan moral, dan inilah alasan mengapa karya seni seharusnya sentral dalam kurikulum.

On Dewey's view, the sense of increased understanding in art comes from the fact that knowledge is transformed both in production and in experience by being merged with non-intellectual elements. Life is made more intelligible by art not through conceptualization but through clarification and intensification in experience (Leddy, 2016).

Pada pandangan Dewey, rasa meningkatkan pemahaman dalam seni rupa berasal dari kenyataan bahwa pengetahuan ditransformasikan, baik dalam produksi maupun berdasarkan pengalaman dengan digabungkan dengan unsur-unsur nonintelektual. Seni membuat hidup ini lebih mudah dimengerti, bukan karena konseptualisasi, melainkan melalui klarifikasi dan intensifikasi berdasarkan pengalaman.

g. Aliran Seni Lukis

Ada yang mengatakan bahwa gaya sama dalam aliran seni lukis merupakan sebuah paham tentang representasi seni lukis. Gaya atau corak, langgam, dan *style* merupakan hal yang berhubungan dengan bentuk luar atau fisik suatu karya seni. Suatu

gaya seni rupa merupakan sebuah pengelompokan atau klasifikasi karya-karya seni yang memerlukan studi dan analisis lebih jauh, melalui studi dan analisis (Susanto, 2011:150).

Aliran merupakan paham yang lebih cenderung menyangkut pandangan atau prinsip yang lebih dalam sifatnya dari suatu karya seni rupa dan aliran tidak hanya ditentukan oleh bentuk fisik (visual) karya seni. Aliran lebih cenderung terkait pada paham, haluan, dan pendapat yang bersifat politis-ideologi, termasuk mempersoalkan pandangan hidup (Susanto, 2011:16).

Dengan demikian, hal itu akan menjelaskan gaya atau aliran seni lukis dalam beberapa hal sebagai perkembangan seni lukis di dalam melihat ekspresi sebagai bentuk dan pengalaman yang berbeda antara satu dan yang lain.

1) Seni Lukis Realisme

Realisme di dalam seni rupa berarti menampilkan subjek dalam suatu karya sebagaimana tampil dalam kehidupan sehari-hari tanpa tambahan embel-embel atau interpretasi tertentu. Maknanya bisa pula mengacu pada usaha seni rupa untuk memperlihatkan realitas, kebenaran, bahkan tanpa menyembunyikan hal yang buruk sekalipun (Kusrianto & Arifal, 2011:105-106). Pelopor dari realisme adalah pelukis Prancis, Gustav Courbet, dengan berdasarkan pada teori kemampuan daya akal budi menangkap realitas sebagaimana adanya (Susanto, 2011:327).

Seni lukis realisme dibagi dalam beberapa gaya seperti berikut:

- Seni lukis realisme cahaya: menangkap fenomena cahaya matahari yang dilukis yang kemudian dikenal dengan seni lukis impresionisme.
- Seni lukis realisme klasik: mencoba untuk menghidupkan kembali gagasan produksi seni seperti yang dipahami secara tradisional; penguasaan keterampilan tangan dalam rangka membuat objek orang yang mereka lihat.
- Seni lukis realisme fotografis: kekuatan berkarya untuk menyamai hasil karya fotografi yang sangat detail dalam menangkap objek dan meniadakan penafsiran dalam bentuk apa pun karena lukisan hanya mengopi foto yang dilakukan dengan taat dan tanpa perubahan.

- d) Seni lukis realisme sosial: berdasarkan pada teori Dialektika Marx yang menggariskan bahwa realitas yang tampak hanyalah sebuah penampilan dari realitas sesungguhnya yang tidak tampak (Susanto, 2011:328).

2) Seni Lukis Naturalisme

Seni lukis Naturalisme adalah suatu bentuk karya seni rupa untuk melukiskan segala sesuatu sesuai dengan *nature* atau alam kenyataan yang artinya disesuaikan dengan tanggapan mata kita. Supaya lukisan dibuat benar-benar mirip atau mendekati kenyataan, susunan, perbandingan, perspektif, tekstur, pewarnaan serta gelap-terangnya dikerjakan seteliti mungkin, setepat-tepatnya. Seni rupa naturalisme adalah usaha menampilkan objek realitas dengan pendekatan latar belakang alam. Tokoh seni lukisnya adalah William Bliss Baker. Lukisan pemandangannya dianggap sebagai lukisan realisme terbaik dari gerakan ini (Kusrianto & Arini, 2011:115). Seni lukis naturalisme merupakan representasi yang bertujuan untuk mereproduksi objek sebagai keyakinan atas alam. Seni lukis ini lebih menekankan pada keindahan dengan memilih objek yang indah-indah (Susanto, 2011:271).

3) Seni Lukis Romantisme

Seni lukis romantisme tidak berurusan sama sekali dengan suatu corak karena kepentingannya hanya dengan sikap batin yang melandasi sesuatu karya dan bisa diproyeksikan pada segala macam gaya dan corak (Susanto, 2011:336).

Gerakan romantisme memberikan penekanan emosi yang kuat dari segi estetika dan menyertakan emosi, seperti rasa takut, takjub, ngeri yang dialami ketika seseorang menghadapi sublimasi dan pengaruh alam. Romantisme juga mengangkat seni rakyat dan kebiasaan serta menganjurkan epistemologi yang didasarkan pada alam, termasuk aktivitas manusia yang dikondisikan oleh alam dalam bentuk bahasa, kebiasaan, dan tradisi (Kusrianto & Arini, 2011:101-102). Pelukisnya adalah Edvard

Grieg dari Norwegia dan pelukis Indonesia yang juga mempunyai peranan dalam perkembangan seni lukis romantisme di Eropa adalah Raden Saleh Bustaman dengan lukisan yang berjudul "Penangkapan Pangeran Diponegoro".

4) Seni Lukis Ekspresionisme

Ekspresionisme adalah pergerakan budaya yang berasal dari Jerman pada awal abad ke-20 atas reaksi sebuah gerak sosial sebelumnya, yaitu positivisme dan beberapa *art movement* yang lain, seperti naturalisme dan impresionisme.

Ekspresionisme memberikan gambaran tentang arti hidup dan berbagai macam ekspresi emosional lebih banyak ketimbang kenyataan fisik. Aliran ini lebih cenderung menitikberatkan pada tampilan berbagai macam ekspresi. Kebanyakan karya seni bergaya *angst* atau dengan kata lain kelam (Kusrianto & Arini, 2011). Tokoh ekspresionisme yang terkenal adalah Vincent van Gogh dan Edward Munch.

Dari beberapa aliran atau gaya seni lukis yang dijelaskan itu bisa dilihat bahwa karya seni lukis itu berangkat dari sebuah nilai kebenaran realitas yang berkembang dengan berbagai pandangan di dalam melihatnya. Realitas itu melihat keindahan objek dengan latar belakang alam dan kehidupan manusia dilukiskan oleh seni lukis naturalisme dan romantisme. Dengan demikian, seni lukis ini lebih dimaknai sebagai seni lukis tentang manusia sebagai nilai hidup.

Seni lukis berbasis realitas sosial budaya melihat bahwa berkarya memerlukan sebuah unsur dalam melukis tanpa melihat aliran atau gaya. Akan tetapi, melukis mempunyai nilai kebenaran realitas dan alamiah tanpa harus menghilangkan daya imajinasi serta kepedulian terhadap masalah sosial budaya. Seni lukis sebagai bentuk ekspresi seseorang sebagai dirinya dan orang lain yang berkaitan dengan kehidupan realitas sosial budaya yang menjadi kecondongan hidupnya.

Dengan demikian, seni lukis mempunyai media dalam bentuk material dan jiwa seseorang yang direpresentasikan. Namun, hal itu tidak cukup untuk bisa melihat karya seni lukis berada dalam realitas kehidupan sosial budaya masyarakat.

Kesadaranlah yang perlu dibangun dan ditumbuhkan bahwa melukis itu adalah sebuah proses mengekspresikan diri dalam menelusuri nilai realitas sosial budaya masyarakat yang menjadi kehidupannya. Menghasilkan karya inspiratif dan membangun akan menumbuhkan kesadaran diri dan orang lain dalam melihat kehidupan ini menjadi lebih indah dan bermakna. Karya sebagai bentuk memperkaya jiwa diri dan realitas sosial budaya masyarakat menjadi lebih baik. Perubahan cara berpikir akan berpengaruh pada kehidupan realitas sosial budaya masyarakat untuk menjadi yang lebih baik dan kreatif.

Mengembangkan pola kehidupan sosial budaya masyarakat yang lebih baik dan sejahtera dalam memenuhi kehidupan ekonomi dan pertumbuhannya.

3. Konsep Realitas Sosial Budaya

a. Realitas

Realitas mengacu pada pengertian *realisme* yang artinya sesuai dengan kenyataan. Realisme secara epistemologis mengatakan bahwa kebenaran adalah sesuatu yang sesuai dengan atau menggambarkan kenyataan (Baker, 2009:247).

Begini juga apa yang dikatakan Bruner bahwa realitas merupakan kenyataan objektif yang berada di luar diri. Sementara itu, pengalaman merupakan keterlibatan dan penyerapan realitas dalam diri masing-masing sehingga selalu bersifat subjektif, sedangkan pengungkapan merupakan proses bagaimana pengalaman perorangan tadi dikerangka dan diartikulasikan (Sinatupang, 2016:273).

Realitas seni lukis berbeda dengan realitas kenyataan karena realitas seni lukis berada dalam media dan dibentuk oleh material kanvas, cat dan kuas, serta media lain

yang dipergunakan untuk melukis untuk memunculkan gagasan dan ekspresi seorang pelukis. Dengan demikian, seni bukan bicara teknik semata, tetapi juga pengetahuan.

Terdapat empat penggolongan ilmu seni di Indonesia, yaitu ilmu-ilmu wawasan seni yang memberikan pengetahuan untuk menentukan sikap dalam berkesenian, yang lazim terdapat gejala dalam filsafat seni, *science* seni berupa pendekatan ilmu-ilmu tertentu terhadap gejala seni, seperti sejarah seni, antropologi seni, sosiologi seni, psikologi seni, morfologi seni, museum seni, manajemen seni, serta ilmu-ilmu kritis untuk menilai dan mengapresiasi karya-karya seni (Sumardja, 2010:94).

b. Sosial

Pengertian sosial yang berkaitan dengan teori sosial akan mengacu pada beberapa pemikiran untuk dapat melihat kerangka pemikiran mengenai pengertian dari sosial. Setiap pemikiran sosial meskipun berbeda, ada satu kesamaan yang berkaitan dengan arti sosial. Menurut Chris Barker, sosial berarti sebagai bagian dari atau di dalam masyarakat. Dalam hal ini, masyarakat dipahami sebagai ranah aktivitas yang otonom, dibentuk melalui pengorganisasian pelbagai relasi dan interaksi manusia sehingga menjadi terarah dan tertata (Sumardja, 2010:266).

Pemahaman sosial dalam seni selalu berkaitan dengan pandangan dari ideologi sosialisme. Meskipun itu tidak bisa diabaikan, seni yang berkaitan dengan masalah sosial selalu mengacu pada pemikiran sosialisme. Namun, dalam tulisan ini sosial berarti memahami sikap dan kehidupan manusia sebagai makhluk sosial pada umumnya.

Pandangan Hegel mengenai sosial dalam pandangan sejarah adalah sebuah masyarakat yang menyaksikan masyarakat-masyarakat mengalami perubahan sejalan dengan perubahannya sistem-sistem pengetahuan mereka. Hukum tiga tahapannya menjelaskan proses normatif ketika masyarakat-masyarakat mengalami kemajuan dari tahap teologis, yaitu ketika jenis-jenis pengetahuan bersifat magis atau prarefleksif masih dominan ke tahap metafisik yang ditandai dengan pengetahuan yang rasional dan abstrak, seperti konsepsi tentang hukum dan kedaulatan dan berakhir pada tahap

positif ketika ilmu pengetahuan eksperimental modern menjadi modal utama dominan dari pengetahuan dan kesadaran (Turner, 2012:9).

Apa yang dijelaskan Hegel di dalam kehidupan sosial masyarakat itu berkembang dari normatif ke tahap magis dan metafisik. Penjelasan tersebut memperlihatkan sebuah pertumbuhan sosial yang menjadi sebuah perkembangan seni sebagai bagian dari representasi sosial.

Kemudian pemikiran Hegel ini menginspirasi Comte dalam melihat kehidupan masyarakat modern dalam realitas sosial budaya. Pemikiran yang menjelaskan bahwa masyarakat akan mengalami perubahan dengan memperkenalkan istilah dalam sosial, yaitu statika sosial dan dinamika sosial.

Pandangan sosiologi Comte memperkenalkan istilah-istilah statika sosial dan dinamika sosial—istilah-istilah yang menyarankan keteraturan tatanan dan perubahan—dan sebuah pandangan tentang analisis sosiologi sebagai penelitian tentang struktur dan fungsi-fungsi. Di bawah pengaruh perkembangan-perkembangan ilmu biologi, Comte percaya bahwa masyarakat-masyarakat dapat dianalisis dalam pengertian hubungan fungsional antara bagian dan keseluruhan. Baginya modernitas adalah sebuah produk dari perkembangan kekuatan pengetahuan (Turner, 2012:10).

Menurut Comte status ilmu sosial berkaitan dengan logika ilmu alam, yakni gejala-gejala sosial merupakan fakta-fakta alamiah yang terikat pada hukum alam. Begitu juga Emile Durkheim yang memahami realitas sosial yang otonom sebagai struktur dalam arti individu yang dipengaruhi oleh jiwa, kesadaran kolektif baik dalam aturan moral (Jazuli, 2014:73).

Pengertian dan penjelasan sosial berkaitan dengan individu menjadi yang bagian dari kehidupan sosial. Sosial adalah kumpulan orang dengan orang yang lain untuk mencapai tujuan tertentu. Sosial juga sebagai nilai dan sebuah sistem yang ada di

dalam masyarakat di dalam mengatur kehidupan yang lebih baik. Sosial menjadi media untuk mengembangkan nilai kehidupan dan memunculkan hubungan dengan kekhuturan dan mengedepankan nilai kemanusiaan. Manusia di dalam kehidupan menjadi realitas sosial untuk mencapai tujuan mulia.

Sosial yang baik itu juga memberikan keleluasaan bagi seseorang untuk melahirkan kreativitas berkarya. Sebagai sebuah tahapan sosial di dalam kehidupan masyarakat herbudaya, kreativitas perorangan atau masyarakat di dalam kehidupan sosial menjadikan masyarakat mempunyai budaya. Budaya jugalah yang membentuk kehidupan sosial menjadi lebih baik sebagai wujud dari peradaban manusia yang paling mulia.

c. Budaya

Menurut Raymond Williams, budaya (*culture*) sebagai sebuah kata benda mengacu pada proses bercocok tanam, yaitu kultivasi. Berangkat dari sini, konsep budaya tumbuh dan berkembang mengacu pada manusia. Seseorang yang dibudidayakan berarti dia juga seorang yang herbudaya (Baker, 2009:64).

Hal ini dijelaskan juga oleh S. Takdir Alisyahbana yang merupakan seorang budayawan. Hubungan antara budi dan budi daya membuat filsafat budi dan kebudayaan ini sepenuhnya menjadi filsafat Indonesia. Dalam bahasa Inggris tidak ada hubungan antara budi atau *mind* dan budaya atau *culture*. Oleh karena itu, definisi kebudayaan dalam bahasa Inggris sangat kabur, justru kacau. *Culture* sering didefinisikan sebagai *way of life* dan merupakan fenomena masyarakat sehingga ilmu-ilmu kelakuan manusia sebagai makhluk budi dan kebudi disebut *social sciences*. Kalau masyarakat yang menentukan kelakuan kebudayaan, tentu hewan juga harus berkebudayaan, sebab hewan pun hidup bermasyarakat. Hewan pun mempunyai *way of life*, tetapi tidak mempunyai kebudayaan. Pengertian *culture* ini lebih kacau lagi apabila kita mengingat bahwa Toynbee hanya memakai istilah *civilization*. Istilah *culture* hanya dibentuk untuk kebudayaan primitive (Alisyahbana, 1985:94-95).

S. Takdir Alisyahbana dalam bukunya *Seni dan Sastra di Tengah-Tengah Pergolakan Masyarakat dan Kebudayaan* menyatakan bahwa budaya lebih dekat dengan filsafat Indonesia, budilah yang langsung melahirkan kebudayaan. "Seperti telah dikatakan dalam kehidupan kebudayaan itulah manusia menjelma sebagai makhluk yang bebas berpikir, menyelidiki, merasakan, berfantasi, dan berdasarkan sekaliannya memilih dan mengambil keputusan. Seluruh proses ini dinamakan menilai. Atas pilihan dan keputusan manusia berbuat, alam diubahnya dan diadakannya bentuk-bentuk yang sebelumnya tidak ada di alam. Dengan demikian, manusia mendapat tugas dan tanggung jawab untuk segala perbuatannya yang merupakan kelakuan kebudayaan" (Alisyahbana, 1985:95).

Budaya sebagai gagasan dan pemikiran dalam kehidupan masyarakat melahirkan karya seni dari citra rasa keindahan masyarakat. Keindahan menjadi sebuah idealisasi melahirkan etika dan norma dari kebenaran yang berkembang di dalam masyarakat. Spiritualitas semangat dari nilai agama dan kepercayaan pada ilahi sebagai aturan dan norma.

Norma berkembang menjadi sebuah tradisi yang mewarnai kehidupan masyarakat, sebagai ikatan identitas masyarakat. Budaya sebagai kekuatan dasar kehidupan masyarakat dalam mengatur tatauan kehidupan bersama. Budaya menjadi sebuah sikap dan pandangan kehidupan masyarakat yang mengalami internalisasi dari aktualisasi bentuk karya, menjadi sistem dan nilai.

Melihat itu semua, Raymond William berani berpendapat bahwa perubahan-perubahan historis tersebut bisa direfleksikan ke dalam tiga arus penggunaan istilah budaya, yaitu sebagai berikut.

1. Yang mengacu pada perkembangan intelektual, spiritual, dan estetis dari seorang individu, sebuah kelompok, atau masyarakat;

2. Yang mencoba memetakan khazanah kegiatan intelektual dan artistik sekaligus produk-produk yang dihasilkan (film, benda-benda seni, dan teater). Dalam penggunaan ini budaya kerap diidentikkan dengan istilah kesenian (*the arts*); dan
3. Yang menggambarkan keseluruhan cara hidup, berkegiatan, keyakinan-keyakinan, dan adat kebiasaan sejumlah orang, kelompok, atau masyarakat (Sutrisno & Putranto, 2005:8).

Budaya sebagai sebuah ikatan masyarakat merupakan sebuah sistem atau struktur sosial masyarakat. Selain itu, budaya menghasilkan karya seni sebagai perkembangan citra rasa dan olah jiwa yang memberikan dimensi pemahaman yang lebih luas tentang makna dan nilai kehidupan. Budaya menjadi sikap dan pandangan yang diartikulasi dalam nilai agama sebagai perilaku kehidupan suku bangsa. Ketaatan beragama karena kekuatan jiwa dan sikap terhadap nilai hidup diwarnai dengan keindahan karya seni lukis.

Tentang budaya sebagai medium yang menyatukan seluruh masyarakat, kita harus mengatakan sesuatu. Kita mesti menyadari bahwa budaya Durkheimian ini berperan menekan masyarakat secara normatif demi keutuhan dan kesatuan, demi tidak adanya penyimpangan-penyimpangan dalam masyarakat. Sebagai aturan *objektif*, budaya berada di luar sana dan menjatuhkan individu dari aspirasinya atau terasingkan.

Buku teori-teori kebudayaan menganalisis paradigma kultural Emile Durkheim sebagai berikut. Pertama, membangun visi kultural yang sangat kokoh didasarkan pada klasifikasi biner (normatif-emotif) yang suci atau keramat dan profan. Kedua, Durkheim menemukan konsep-konsep kunci kebudayaan, yaitu simbolisme, klasifikasi, dan moralitas yang keramat dan yang profan. Ketiga, Durkheim menempatkan basis religius sebagai dasar hidup sosial. Yang disebut religius di sini adalah dalam pengertian luas. Keempat, pandangan dan elaborasi Durkheim mengenai

simbolisme dan klasifikasi dalam struktur budaya memungkinkan untuk diadakannya kajian budaya lanjut dalam koridor pos-strukturalisme; di antara keduanya terdapat *common ground*, yaitu sentralitas dan sistem klasifikasi sosial (Sutrisno & Putranto, 2003:111-112).

Budaya merupakan sikap hidup dari suatu masyarakat sebagai tatautan kehidupan menjadi nilai-nilai luhur. Budaya sebagai nilai yang harus dipegang dan diyakini karena nilai luhur merupakan paduan dari kekuatan alam dan kepercayaan pada Illahi. Warna yang bisa mewarni apa yang berkembang dalam kehidupannya, baik itu perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, maupun informasi yang membawa budaya lain. Dengan demikian, budaya dalam kehidupan masyarakat mampu mengelola perkembangan dari luar menjadi kekayaan budayanya. Inilah perlu dipahami bahwa budaya sebagai sebuah kontrol dan paduan dalam perkembangan zaman.

Pengertian kebudayaan juga termasuk tradisi dan tradisi dapat diterjemahkan sebagai pewarisan atau penerusan norma-norma, adat istiadat, kaidah-kaidah, dan harta-harta. Akan tetapi, tradisi tersebut bukanlah sesuatu yang tidak dapat diubah; tradisi justru dipadukan dengan aneka ragam perbuatan manusia dan diangkat dalam keseluruhannya. Manusia yang membuat sesuatu dengan tradisi itu: ia menerimanya, menolaknya, atau mengubahnya. Itulahlah sebabnya mengapa kebudayaan merupakan cerita tentang perubahan-perubahan; riwayat manusia selalu memberikan wujud baru kepada pola-pola kebudayaan yang sudah ada (van Peursen, 1976:11).

Peursen menjelaskan bahwa kebudayaan merupakan sebuah tradisi yang menjadi sebuah ikatan terhadap masyarakat. Namun, tidak berarti bahwa kebudayaan tersebut tidak berkembang karena perkembangan itu juga merupakan sebuah budaya manusia.

Persoalannya adalah budaya setiap suku bangsa berbeda. Hal ini perlu diperhatikan di dalam pengembangan model pembelajaran seni lukis, yaitu untuk memperhatikan budaya Indonesia agar memiliki warna Indonesia dengan kaidah dan norma agama yang masih menjadi acuan dalam budaya Indonesia.

Seni hanyalah salah kecantikan peradaban, seni dan peradaban menjadi tidak aman. Kita hanya dapat menyelenggarakan proletariat ke dalam sistem sosial melalui revolusi yang mengarahkan imajinasi dan emosi manusia. Seni tidak akan aman sampai kaum proletar bebas dalam aktivitas produksi mereka dan sampai mereka dapat menikmati hasil kerja mereka. Maka materi seni harus ditarik dari semua sumber, dan seni harus dapat diakses oleh semua.

Reed dan Alexander, menjelaskan budaya adalah kegiatan intelektual dan artistik serta artefak-artefak dihasilkan dari kegiatan ini. Memiliki budaya berarti memiliki untuk menginterpretasikan artefak ini, serta cita rasa untuk membedakan yang bagus dari yang buruk (Turner, 2012:642-643).

Weber mendekati budaya berkaitan dengan cara-cara budaya menempati tujuan dari tindakan-tindakan tersusun, tidak hanya melalui kepentingan, tetapi juga melalui norma (Turner, 2012:649). Sosial budaya sebagai perkembangan yang berkaitan dengan nilai dan pengetahuan masyarakat masih melihat keduanya menjadi sebuah perubahan. Dalam perubahan itu peranan seni dalam masyarakat sangat terlibat, meskipun tidak tampak jelas, tetapi bisa dirasakan. Hal itu merupakan sebuah perubahan sosial budaya di dalam masyarakat.

Linton yang memandang kebudayaan sebagai seluruh cara kehidupan masyarakat masa pun dan tidak hanya mengenal sebagian cara hidup itu sebagai bagian yang oleh masyarakat dianggap lebih tinggi atau lebih diinginkan (Herni, 1990:16).

d. Realitas Sosial Budaya

Realita sosial budaya sebagai sebuah sistem yang ada di dalam masyarakat menjadi sebuah gambar dari realitas kehidupan. Pandangan dan pemikiran masalah realita sosial budaya menjadi kajian ilmu pengetahuan sosial. Dengan adanya *cultural studies* sebagai teori sosial budaya sedang berkembang, kita bisa melihat formasi sosial budaya dalam perkembangannya.

Dalam produksi sosial yang dijalankan manusia, mereka terlihat dalam hubungan yang vital dan terlepas dari kehendak mereka; hubungan-hubungan produksi ini terkait dengan suatu tahapan justu perkembangan kekuatan produksi material mereka. Totalitas relasi produksi ini membentuk struktur ekonomi masyarakat-luasan hukum, tempat superstruktur politik dan legal dilandasi dan menjadi pengait berbagai bentuk kesadaran sosial. Cara produksi kehidupan material menentukan karakter umum proses sosial politik dan spiritual kehidupan. Kesadaran manusia tidak menentukan kondisi mereka, tetapi kondisi sosiallah yang menentukan kesadaran mereka (Baker, 2009:51-52).

Marxisme dengan paham materialisme historis menjelaskan sosial budaya dalam bentuk formasi materialisme. Sementara itu, Raymond Williams menjelaskan sosial budaya sebagai bentuk dari totalitas dan jarak variabel praktik. Berbeda dengan Levi-Strauss yang menyatakan bahwa di dalam fenomena sosial budaya tersebut terdapat makna dan pikiran-pikiran tertentu. Namun, menurut Perit, makna dan pikiran dihasilkan melalui berbagai mekanisme artikulasi (Bing, 2016:60).

Kebudayaan adalah pembentuk sekaligus ekspresi dari totalitas sosial hubungan antara manusia dan praktik. Dia mendiskusikan relasi antara hal ekonomi dan yang kultural dalam hal penetapan batas. Yang dia maksud adalah ekonomi menetapkan batas apa yang dapat dilakukan atau diekspresikan dalam kebudayaan,

tetapi tidak menentukan makna praktik kultural dalam hubungan langsung satu per satu. Williams berbicara tentang jarak variabel yang berarti bahwa hubungan sosial melekat dalam proses pengupahan tenaga kerja dan kepemilikan sarana produksi, praktik adalah serangkaian jarak variabel dari praktik utama membuka lebar beberapa derajat determinasi, otonomi, dan spesifitas.

Singkatnya, semakin dekat praktik kultural pada relasi ekonomi sentral, semakin banyak ia ditentukan secara langsung olehnya. Semakin jauh praktik kultural dari proses inti produksi kapitalis, semakin banyak ia dapat beroperasi dengan logika otonom mereka sendiri. Berdasarkan logika tersebut seni yang dihasilkan secara individual lebih otonom bila dibandingkan dengan televisi yang diproduksi secara massal (Bing, 2016:54).

Untuk Althusser, formasi sosial bukan sebagai suatu totalitas saat kebudayaan menjadi ekspresi, tetapi sebagai suatu struktur kompleks dari berbagai hal (berbagai level atau praktik) yang dominannya terstruktur. Jadi, aspek-aspek politik, ekonomi, dan ideologi yang berbeda-beda diartikulasikan bersama-sama untuk membentuk satu kesatuan dan bukan merupakan hasil dari determinasi berbasis suprastruktur yang tunggal dan searah, melainkan hasil dari determinasi yang muncul dari level yang berbeda sehingga suatu formasi sosial adalah hasil dari *over-determinasi* (Bing, 2016:55).

Peranan sosial budaya bisa dijadikan sebuah peristiwa dalam perkembangan masyarakat untuk bisa melihat kembali realitas sosial pada nilai dan norma yang ada di dalam masyarakat agar nilai dan norma bisa dihayati dan diinternalisasi sebagai kekayaan nilai spiritual. Selain itu, nilai dan norma bisa juga digunakan untuk melakukan sebuah perubahan secara natural atau alami. Perubahan realitas sosial

budaya secara alami menjadi proses dalam mengembangkan nilai dan norma dari sebuah masyarakat.

4. Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya

Seni realitas sosial lukis berbasis budaya adalah seni lukis yang mempunyai tema tentang lingkungan sosial budaya masyarakatnya. Hasil kepekaan mahasiswa terhadap permasalahan realitas sosial budaya. Perkembangan seni lukis dalam sejarah seni terlihat dari adanya sebuah gagasan kebutuhan hidup manusia. Pada masa manusia tinggal di gua, kebutuhan hidup diperlihatkan dalam lukisan gua. Membuat lukisan yang ada di dalam gua itu menggambarkan bahwa membuat karya seni lukis itu lahir dari kebutuhan hidup untuk memenuhi kebutuhan realitas kehidupannya. Cara hidup berburu rusa dan bison terlihat dalam lukisan di Gua Lascaux di Prancis dan Altamira di Spanyol. Menggambarkan sosial budaya berkaitan dengan kehidupan dan menjadi satu kesatuan dalam karya seni.



Gambar 2.1 Lukisan bison di Gua Altamira, Spanyol dan lukisan di Gua Lascaux, Prancis
https://id.wikipedia.org/wiki/Lukisan_Lascaux
https://en.wikipedia.org/wiki/Cave_painting
 (diakses 27 Juli 2014)

Berburu rusa dan bison dengan perlengkapan yang sangat sederhana memerlukan keahlian yang luar biasa. Dari situlah lahir lukisan binatang buruan, sebagai bentuk untuk mendekatkan dirinya pada objek buruannya. Kedekatannya itu akan memudahkan manusia untuk memburu sasarnya.

Sejalan dengan perkembangan zaman, budaya berburu bertujuan untuk memenuhi kebutuhan hidup sehari-hari. Hal itu membuat manusia berkembang pemikiran dengan memikirkan kehidupannya lebih dalam. Pemikiran melahirkan agama, alam, dan pemikiran yang bersifat filosofis.

Seni lukis diformasikan dalam kehidupan realitas sosial budaya masyarakatnya. Seni lukis yang dilakukan dalam dunia pendidikan merupakan formasi untuk dapat memberikan kontribusi lebih baik. Tidak bisa dipungkiri bahwa seni lukis berbasis realitas sosial budaya berkembang di masyarakat juga menjadi bagian yang tidak kalah penting meski pengetahuan seni lukis yang berkembang di masyarakat disebut sebagai seni tradisi.

Seni lukis itu juga dilihat dari pengetahuan teknik dan media yang dipergunakan oleh masyarakat tertentu. Misalnya, seni lukis batik yang mempergunakan media lilin yang disebut malam dan canting sebagai kuasnya untuk melukis di atas kain. Melukis dengan pola yang telah ditentukan dikenal dengan sebutan membatik. Sebuah terminologi batik tidak hanya menyangkut pada bentuk dan media, tetapi juga pada filosofinya. Seni lukis sebagai makna kehidupan mempunyai akar realitas sosial budaya yang kuat. Begitu juga dengan seni lukis Bali yang khas mengambil tema keagamaan dan kescharian. Seni lukis yang mempergunakan media bambu dengan kain dan warna alam. Hal itu memperlihatkan bahwa seni lukis berkembang pada basis sosial budaya masyarakat setempat.

Untuk itu dalam pembelajaran seni lukis yang seiring dengan perkembangan zaman, seni lukis berkembang dengan baik melalui pendidikan seni menciptakan seni lukis formal. Namun, di dalam pendidikan formal, seni lukis tidak hanya dipandang sebagai bentuk formal, tetapi juga sebagai proses mempelajari masalah teknik dan penguasaan bentuk dalam melukis. Pembelajaran melukis itu lebih jauh menyentuh

nilai kemanusiaan yang memengaruhi kehidupan seseorang dan realitas sosial budaya dan perkembangan kehidupan sosial. Membuat seni lukis meliputi pemahaman dan pengetahuan tentang nilai kreativitas, spiritual, dan rasa kemanusiaan yang tinggi guna membangun tatanan kehidupan sosial masyarakat yang lebih baik.

Melihat permasalahan seni lukis dalam aspek kehidupan dan masalah realitas sosial budaya itu dengan sendiri akan memberikan pemahaman yang baik tentang seni. Seni lukis sendiri tidak hanya sebatas masalah bentuk dan teknik dalam berkarya, tetapi juga meliputi pengetahuan, kesadaran bentuk, dan teknik dalam berkarya seni lukis.

Pembelajaran seni lukis selalu berkaitan dengan nilai keindahan dan menangkap objek atau *subject matter* untuk memperkaya bentuk. Bentuk sebagai satu kesatuan karya seni lukis formal dan model yang dilakukan dengan pembelajaran. Pemahaman antara objek dan konsep seni itu berpadu dalam kesadaran berkesenian yang dilihat dalam aspek kehidupan manusia yang lebih luas. Muatan seni menjadi representasi pengalaman dan penghayatan seorang seniman terhadap permasalahan dan lingkungan sosial tempat dia berada.

5. Tujuan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya

Pendidikan seni rupa menjadikan seni lukis sebagai bagian seni rupa. Tujuan tersebut diterbitkan oleh Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi Departemen Pendidikan Nasional tahun 2007 yang sekarang menjadi Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Isi dari tujuan pembelajaran seni rupa adalah untuk memahami dan menguasai seni lukis dengan baik.

Seorang sarjana seni rupa harus memiliki kompetensi utama, yakni kompetensi dasar dan kepraktisan, kompetensi pengkajian, kompetensi penciptaan, kompetensi

keahlian dan perilaku berkarya, dan kompetensi lain-lain. Dengan demikian, tujuan pendidikan bidang seni rupa adalah sebagai berikut.

- a. Mampu mengekspresikan gagasan atau ide ke dalam bentuk karya seni rupa;
- b. Mampu mempertanggungjawabkan karyanya secara etik, moral, dan akademik serta memiliki kompetensi pendukung;
- c. Mampu mengkaji dan menganalisis beragam fenomena seni dan budaya;
- d. Mampu menyikapi keberadaan seni nusantara dengan wawasan dan pengetahuan yang luas yang memungkinkan mereka dapat melakukan hubungan silang budaya lokal, nasional, dan internasional; dan
- e. Memiliki sikap dan pola perilaku yang menjunjung tinggi etika kesenian dan perilaku ilmiah sebagai sarjana seni (Diknas, 2007:4-5).

6. Ruang Lingkup Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya

a. Media Seni lukis

Dalam penggunaan media, seni lukis sebenarnya tidak terlalu dibatasi pada satu media atau beberapa media. Seni lukis didasarkan pada pemahaman sebagai sebuah ekspresi diri di dalam mengartikulasikan permasalahan realitas sosial budaya masyarakatnya. Meskipun dalam pendidikan formal, seperti perguruan tinggi, seni selalu merujuk pada pengertian seni lukis dengan mempergunakan media kanvas dan cat minyak dan akrilik dengan mempergunakan kuas dan palet atau pisau palet. Pemahaman tersebut kerap kali dipergunakan oleh para pelukis.

Namun, dalam perkembangan seni lukis, para pelukis menjelajahi media dengan lebih luas lagi. Berbagai media dipergunakan, mulai dari media kertas, kanvas, kayu, dinding, dan media tiga dimensi, seperti batu, pohon, dan sebagainya. Begitu juga penggunaan media pengganti cat minyak dan akrilik, yaitu kertas, plat, daun, kaca, biji-

bijian, dan benda-benda tiga dimensi yang dipergunakan dengan teknik kolase, instalasi, dan media digital lainnya.

h. Teknik Seni lukis

Myers menjelaskan teknik seni lukis sebagai tehara pigmen atau warna cair pada permukaan bidang datar (kanvas, panel, dinding, atau kertas) untuk menghasilkan sensasi atau ilusi keruangan, gerakan, tekstur, dan bentuk yang sama baiknya dengan tekunan yang dihasilkan oleh kombinasi unsur-unsur tersebut. Tentu saja hal itu dapat dimengerti bahwa alat teknis tersebut mengekspresikan emosi, ekspresi, simbol, keragaman, dan nilai-nilai lain yang bersifat subjektif. Dari pengertian ini dapat disebut beberapa jenis seni lukis, antara lain, mural, fresco, relief, lukisan kanvas, *eucatic painting*, pastel, cat air, dan lain-lainnya (Diknas, 2007:241).

C. Kerangka Teoritik

Dalam pembelajaran diperlukan rancangan dan pola yang mengatur seluruh perangkat pembelajaran, agar tujuan pembelajaran tercapai. Model pembelajaran merupakan rancangan dan pola yang mengatur seluruh perangkat agar tujuan pembelajaran tercapai. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh beberapa peneliti di beberapa jurnal nasional maupun internasional tentang pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Belum pernah ada yang memiliki dan mengembangkan pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Seiring dengan kebutuhan dan permasalahan pembelajaran dalam seni lukis, maka perlu dikembangkan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Mengingat penting dikembangkan sikap perilaku terhadap kondisi realitas sosial budaya.

Model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya adalah subyek penelitian yang berisikan langkah-langkah pembelajaran, penjelasan situasi sosial, kondisi dosen, bahan pembelajaran dan media, dampak pengiring, yaitu instruksional yang dibuat berdasarkan prosedur pengembangan pembelajaran Dick and Carey. Untuk mendukung penerapan model pembelajaran dikembangkan pola bahan pembelajaran dalam bentuk buku bahan pembelajaran sekaligus pedoman dosen dan panduan mahasiswa.

Model pembelajaran dan bahan pembelajaran merupakan solusi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran mata kuliah seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Didasarkan pada pemahaman dari perkembangan psikologi kultural historis menurut Vygotsky, kultur tidak hanya memberi latar untuk perkembangan kognitif individual, tetapi juga memberi simbol-simbol kultural (perangkat psikologis) dan anak belajar berpikir dengan bentuk penalaran ini. Kadang-kadang deduktif secara informal disebut pendekatan top-down. Kita mungkin mulai dengan memikirkan teori tentang topik yang menarik lalu menyempit turun ke hipotesis yang lebih spesifik yang dapat kita uji. Di dasarnya nilai humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Seniman dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Manusia mengonstruksi pengetahuan mereka melalui objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu dapat berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai.

4. Teori Deduktif

Teori belajar sebagai sebuah rangkaian pengetahuan yang terorganisasi dan terstruktur dengan baik. Teori yang sudah menjalani proses pengujian sebelumnya dan

pengakuan dari para ahli serta akademisi. Sebagai bahan rujukan dan pengembangan ilmu pengetahuan berikutnya, baik dalam bentuk konsep pemikiran maupun menjadi bentuk tahapan dalam melakukan sesuatu sebagai implementasi dari sebuah karya.

In logic, we often refer to the two broad methods of reasoning as the deductive approaches. Deductive reasoning works from the more general to the more specific. Sometimes this is informally called a "top-down" approach. We might begin with thinking up a theory about our topic of interest. We then narrow that down into more specific hypotheses that we can test. We narrow down even further when we collect observations to address the hypotheses. This ultimately leads us to be able to test the hypotheses with specific data -- a confirmation (or not) of our original theories (Trochim, 2006).

Dalam logika, kita sering merujuk pada dua metode penalaran yang luas sebagai pendekatan deduktif. Penalaran deduktif bekerja dari hal yang lebih umum ke hal yang lebih spesifik. Kadang-kadang deduktif secara informal disebut pendekatan *top-down*. Kita mungkin mulai dengan memikirkan teori tentang topik yang menarik lalu menyempit turun ke hipotesis yang lebih spesifik yang dapat kita uji. Kemudian, kita mempersempit lebih jauh ketika kita mengumpulkan pengamatan untuk menguji hipotesis. Hal ini pada akhirnya membawa kita untuk dapat menguji hipotesis dengan data tertentu—mengonfirmasi (atau melawan) teori aslinya.

Sebuah pengetahuan di dalam kehidupan manusia sebenarnya merupakan hasil dari perkembangan yang mengalami sebuah proses apa yang dinamakan dengan bentuk atau konstruksi dari sebuah abstraksi, konsep dan menjadi teori berangkat dari sebuah pemikiran dan pengamatan dari sebuah realita dan alam semesta.

Popper membedakan tiga pengertian alam semesta: 1) dunia fisik atau keadaan fisik; 2) dunia kesadaran atau mental atau disposisi tingkah laku; dan 3) dunia dari sisi pemikiran manusia yang objektif, khususnya pemikiran ilmiah, politik, dan seni. Popper memandang dunia secara ontologis.

Driver dan Bell memandang ilmu pengetahuan bukan hanya sebagai kumpulan hukum atau daftar fakta. Ilmu pengetahuan, terutama sains, adalah ciptaan pikiran manusia dengan semua gagasan dan konsep yang ditemukan secara bebas (Suparno, 1997:17).

Pemahaman dan pemikiran tentang sebuah ilmu pengetahuan merupakan bentuk deduktif yang ada di dalam pengetahuan sebagai sebuah proses pembentukan gagasan dan teori yang terus-menerus berkembang sebagai representasi pemikiran objektif. Deduktif dapat melihat realitas permasalahan mudah untuk dipahami dan melakukan langkah yang tepat dalam pengembangannya. Pemikiran ini yang berkembang pada saat ini melihat pendekatan deduktif sebagai pendekatan yang melihat permasalahan dan pemahaman realitas sosial budaya. Namun, pendekatan itu tidak saja melihat dunia secara objektif, tetapi juga ada pengetahuan tentang kemutlakan yang dikatakan oleh Hegel sebagai roh mutlak dan dikatakan Plato sebagai ide yang absolut.

2. Teori Humanistik

Menurut teori humanistik, tujuan belajar adalah untuk memanusiakan manusia. Proses belajar dianggap berhasil jika si pelajar memahami lingkungannya dan dirinya sendiri. Seseorang dalam proses belajarnya harus berusaha agar lambat laun ia mampu mencapai aktualisasi diri dengan sebaik-baiknya. Teori belajar ini berusaha memahami perilaku belajar dari sudut pandang pelakunya, bukan dari sudut pandang pengamatnya.

Banyak praktik seniiman ini adalah penting untuk identitas komunitas tertekan dan justru sistem mereka secara sosial dan ekonomi, serta resistensi mereka terhadap bentuk-bentuk penindasan dan diskriminasi (Sulford, 2011:17).

3. Teori Konstruktivisme

Bartlett memelopori pendekatan konstruktivis, "Pembelajaran mengonstruksi realitasnya sendiri atau paling tidak menafsirkannya berdasarkan persepsi-penepi pengalaman mereka sehingga pengetahuan individu menjadi sebuah fungsi dari pengalaman, struktur mental, dan keyakinan-keyakinan seseorang sebelumnya yang digunakan untuk menafsirkan objek dan peristiwa. "Apa yang seseorang ketahui didasarkan pada persepsi pengalaman fisik dan sosial yang dipahami oleh pikiran" (Smith, 2009:88).

Konstruktivisme beranggapan bahwa pengetahuan adalah hasil konstruksi manusia. Manusia mengonstruksi pengetahuan mereka melalui objek, fenomena, pengalaman, dan lingkungan mereka. Suatu pengetahuan dianggap benar bila pengetahuan itu dapat berguna untuk menghadapi dan memecahkan persoalan atau fenomena yang sesuai. Bagi konstruktivisme, pengetahuan tidak dapat ditransfer begitu saja dari seseorang kepada yang lain, tetapi harus diinterpretasikan sendiri oleh tiap-tiap orang. Setiap orang harus mengonstruksi pengetahuan sendiri. Pengetahuan bukan sesuatu yang sudah jadi, melainkan suatu proses yang berkembang terus-menerus. Dalam proses itu, keaktifan seseorang yang ingin tahu amat berperan dalam perkembangan pengetahuannya (Suparto, 1997:28-29).

Hal ini yang juga dijelaskan dalam sebuah artikel yang ditulis Jonasson dengan judul "*Thinking Technology: Toward a Constructivist Design Model*" sebagai berikut.

"Mungkin kesalahan konsepsi mengenai konstruktivisme yang paling umum adalah pilihan kita bahwa tiap-tiap orang mengonstruksi sebuah realitas yang unik. Realitas hanya ada dalam pikiran orang yang mengetahuinya saja, yang tidak pelak akan mengarah pada anarki intelektual."

"Sebuah respons yang masuk akal terhadap kritisisme adalah perspektif Gibsonian yang berpendapat bahwa ada sebuah dunia fisik yang menjadi subjek hukum-hukum fisik yang kita semua ketahui dengan manis dalam cara yang sama karena hukum-hukum fisik tersebut bisa dirasakan oleh manusia dengan manis dengan cara yang sama pula."

4. Teori Perkembangan Psikologi Kultural Historis

Lambang-lambang merupakan stimuli artifisial atau ciptaan yang diperkenalkan ke dalam tugas psikologis yang mengubah sifat aktivitas mental. Dalam peran ini, lambang berfungsi sebagai perangsang psikologis. Eksperimen Vygotskian pada memori dan atensi mengindikasikan empat tahapan berbeda secara kualitatif dalam belajar untuk menguasai pikiran seseorang dengan menggunakan lambang. Vygotsky (1960/1997) menyebut proses panjang ini sebagai sejarah lambang alamiah (Gredler, 2011:382).

Menurut Vygotsky, kultur tidak hanya memberi latar untuk perkembangan kognitif individual, tetapi juga memberi simbol-simbol kultural (perangsang psikologis) dan anak belajar berpikir dengan bentuk penalaran ini (Gredler, 2011:396).

Dua aspek latar sosial menentukan sifat dan tingkatan perkembangan kognitif anak. Yang pertama adalah perkembangan historis yang diwarisi oleh anak sebagai anggota dari kultur tertentu. Misalnya, kultur yang mungkin mengandalkan sistem perhitungan primitif, seperti di Papua Nugini atau mungkin mengandalkan sistem simbol yang kompleks, seperti aljabar, kalkulus, dan sistem probabilitas. Sifat dari sistem simbol yang diwarisi oleh anak akan menentukan parameter pada fungsi kognitif yang lebih tinggi yang dapat dikembangkan anak.

Elemen penting kedua adalah sifat interaksi sosial anak dengan anggota masyarakat yang berpengetahuan. Hanya melalui interaksi inilah anak memperoleh makna dan cara untuk menggunakan simbol guna memfasilitasi pemikiran. Implikasinya adalah kultur yang mengajarkan simbol hanya sebagai komunikasi akan menghilangkan fungsi terpenting dari lambang artifisial, yakni mengembangkan dan menguasai proses berpikir seseorang (Gredler, 2011:410).

Dalam pemahaman agama samawi, sebuah pengetahuan datang dari Allah yang difirmankan oleh para nabi dan rasulnya. Islam sendiri melihat pemahaman sebuah realitas semesta ini melalui dua pendekatan yang berkaitan satu sama lain; sebagai sebuah kekuatan dan keyakinan dalam memahami sesuatu. Dengan sumber Alquran dan hadis, alam semesta dikatakan sebagai representasi penciptaan Allah dan Allah yang patut disembah. Konstruksi pemikiran bersifat mengamati dengan indra dan pengalaman kehidupan.

Dalam perkuliahan, seni lukis berbasis realitas sosial budaya mempergunakan metode deduktif yang berdasarkan pada aliran humanistik. Aliran ini memberikan pola konstruktivis dengan latar belakang psikologi sejarah budaya yang berangkat dari konsep dan teori tentang ide dan seni lukis berbasis realitas sosial budaya sebagai sebuah pengetahuan untuk bisa dipahami sebagai langkah di dalam mengerjakan tugas berkarya seni lukis selanjutnya. Penjelasan konsep ide memberikan pemahaman tentang sebuah karya sebagai gagasan teoretis dalam melahirkan sebuah tema dan judul dari sebuah karya seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Kesadaran tentang sebuah ide ini memudahkan kita untuk melihat pengalaman dan pengamatan dalam menemukan sebuah simpulan dalam memutuskan untuk membuat karya seni lukis, meskipun sudah diberikan pemahaman melukis dengan berbasis sosial budaya.

Pendekatan ini memberikan sebuah pengetahuan tentang seni lukis berbasis sosial budaya. Pengetahuan yang memberikan kemungkinan lebih dalam melihat kemampuan teknik dan berkesenian menjadi cara berpikir yang lebih terarah dan mendalam untuk bisa menemukan bentuk, gestur, komposisi, dan permasalahan ruang serta bidang dalam berkarya. Begitu juga dalam mempergunakan teknik melukis yang bisa digunakan untuk mewujudkan gagasan sesuai dengan ide dan gagasan dalam melukis.

5. Model Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya

Model ini bisa memberikan kemungkinan yang luas untuk melihat sosial budaya dalam arti yang luas dan juga bisa memberikan jalan untuk membuat karya seni lukis menjadi lebih fokus dalam satu permasalahan untuk dikembangkan menjadi lebih luas.

a. Model Pembelajaran Seni Lukis Ekspresionisme

Abstract Expressionist painters explored new ways of creating art, reinvigorating and reinventing the medium. They changed the nature of painting with their large, abstract canvases, energetic and gestural lines, and new artistic processes. Many artists experimented with nontraditional materials, such as commercial paints and housepainter's brushes. Artists also developed new techniques to apply paint, such as moving the canvas from the easel to the floor and working on unstretched and unprimed canvas. With these unconventional ways of painting, the Abstract Expressionists sought new forms of self-expression and personal freedom in their work.

Jackson Pollock is perhaps the most well-known Abstract Expressionist, famous for his mural-sized action paintings. Placing the canvas on the floor, Pollock would drip, splatter, fling, and smear paint from all sides. But despite the seemingly spontaneous appearance of his paintings, Pollock, like other Abstract Expressionists, maintained a balance of chaos and control.

Jackson Pollock stated: "When I am in my painting, I'm not aware of what I'm doing. It is only after a sort of 'get acquainted' period that I see what I have been about. I have no fear of making changes, destroying the image, etc., because the painting has a life of its own. I try to let it come through. It is only when I lose contact with the painting that the result is a mess. Otherwise there is pure harmony, an easy give and take, and the painting comes out well" (Pollock, 1950).

Pelukis ekspresionis abstrak mengeksplorasi cara-cara baru untuk menciptakan seni, menyegarkan, dan menciptakan kembali media baru. Mereka mengubah sifat lukisan dengan besar, mereka mengabstraksi kanvas, garis energik dan gestural, dan proses artistik baru. Banyak seniman bereksperimen dengan bahan-bahan nontradisional, seperti cat komersial dan kuas *housepainter* ini. Seniman juga mengembangkan teknik-teknik baru untuk menerapkan cat, seperti memindahkan kanvas dari kuda-kuda ke lantai dan bekerja pada bidang teregang, dan kanvas *unprimed*. Dengan cara yang tidak konvensional, lukisan abstrak ekspresionis mencari bentuk-bentuk baru ekspresi diri dan kebebasan pribadi dalam pekerjaan mereka.

Jackson Pollock, yang mungkin paling terkenal sebagai pelukis abstrak ekspresionis, terkenal karena ukuran mural dari lukisan tindakannya. Dia menempatkan kanvas di lantai. Pollock menetes, memerciki, melemparkan, dan melantari cat dari semua sisi. Meskipun penampilan lukisannya tampak spontan, Pollock, seperti ekspresionis abstrak lainnya, mempertahankan dan mengontrol keseimbangan ketegangan.

Jackson Pollock menyatakan, "Ketika saya *dalam* lukisan saya, saya tidak menyadari apa yang saya lakukan. Hanya setelah semacam periode 'berkenalan', saya melihat apa yang ada di sekitar saya. Saya tidak takut membuat perubahan, menghancurkan gambar, dan lain-lain karena lukisan itu memiliki kehidupan sendiri. Saya mencoba untuk membiarkannya datang melewati saya hanya ketika saya kehilangan kontak dengan lukisan yang hasilnya berantakan. Kecuali ada harmoni murni, kemudahan dalam memberi dan menerima akan menghasilkan lukisan yang baik.

b. Model Pembelajaran Seni Lukis Realis

When they say they'd like to learn to paint, is they'd like to learn to paint realism. To create a painting where the subject looks like it does in real life, or "real". It's only when you're up close you see the skillful manipulation of color, tone, and perspective to create the illusion of reality.

1) Realism Takes Days Not Hours, painting realism takes time. Expect to spend days and weeks, not merely a few hours on a painting.

2) Accurate Perspective is Crucial, if the perspective is wrong, the painting won't look right no matter how beautifully it is. Get the perspective accurate before getting into the fine detail. Check the perspective regularly as you're painting to ensure it remains accurate.

3) Shadows Aren't Black, shadows aren't solid black. Shadows aren't shapes of darker color painted right at the end after you've done everything else. Shadows aren't the identical color or tone in all areas of the composition. Shadows are integral parts of the composition and should be painted at the same time as everything else. Spend as much time observing the subtle shifts in color in shadow areas as you do in the non-shadow parts.

4) Eyesight Realism Not Camera Realism, don't take a single photo and turn it into a painting. Not because it's "cheating" but because your eye doesn't see the same as a camera. Your eye sees more detailed color, your eye doesn't frame the scene in standard proportions, your eye doesn't have a depth of field that's dependent on a setting. A realistic landscape will be "in focus" all the way to the horizon, not blur out of focus as a photo with a narrow depth of field will.

5) Color is Relative, color isn't a set thing. It's relative to what's next to it, what kind of light is shining on it, whether the surface is reflective or matte. Depending on the light and time of day "green" grass can be quite yellow or blue; it's never a simple match to a single tube of green paint.

6) Compelling Composition, a subject painted with great technical skill isn't enough to make a good painting. The choice of subject needs to speak to the viewer, to grab their attention and compel them to keep looking.

Painting realism isn't about copying the world as it is. It's about selecting and composing a slice of reality. Canaletto's paintings of Venice, for instance, may look real but in fact various buildings are painted from different points of view to make a stronger composition (Evans, 2019).

Ketika mereka mengatakan ingin belajar melukis, mereka ingin belajar melukis realisme. Untuk membuat sebuah lukisan dengan subjek yang tidak terlihat dalam kehidupan nyata atau "nyata". Hanya ketika dekat, Anda melihat manipulasi terampil antara warna, nada, dan perspektif untuk menciptakan ilusi realitas.

1) Realisme memerlukan waktu dalam jumlah hari, bukan jam. Lukisan realisme membutuhkan waktu lama, menghabiskan waktu beberapa hari dan minggu, tidak hanya beberapa jam.

2) Akurat perspektif krusial: jika perspektif yang salah, lukisan tidak akan terlihat benar walaupun lukisan itu sangat indah. Dapatkan perspektif yang akurat sebelum masuk ke detail yang halus. Periksa perspektif secara teratur karena Anda melukis untuk memastikannya tetap akurat.

3). Bayangan tidak hitam, bayangan tidak hitam pekat. Bayangan bukanlah bentuk warna yang lebih gelap yang dicat tepat di ujung setelah Anda melakukan segala sesuatu yang lain. Bayangan bukanlah warna yang identik atau senada di semua bidang komposisi. Bayangan merupakan bagian integral dari komposisi dan harus dicat pada saat yang sama seperti segala sesuatu yang lain. Kita menghabiskan banyak waktu untuk mengamati pergeseran halus dalam warna di daerah bayangan, seperti yang dilakukan di bagian *non-shadow*.

4) Sudut pandang realisme bukan kamera realisme. Jangan mengambil satu foto dan mengubahnya menjadi sebuah lukisan. Hal itu tidak disebut kecurangan, tetapi karena apa yang dilihat mata tidak sama dengan kamera. Mata Anda melihat warna yang lebih rinci, mata tidak menhingkai adegan dalam proporsi standar, mata tidak memiliki kedalaman lapangan yang bergantung pada pengaturan. Sebuah pemandangan realistis akan "fokus" ke semua jalan ke cakrawala, tidak kabur fokus, seperti foto yang mengalami jarak pandang yang sempit.

5) Warna bersifat relatif, warna bukanlah satu kesatuan. Warna relatif terhadap apa yang ada di sebelahnya, cahaya apa yang bersinar di atasnya, apakah bidang permukaannya reflektif atau redup (*matte*). Warna bergantung pada cahaya dan waktu: kapak rumput "hijau" bisa sangat kuning atau biru; warna tidak pernah merupakan komposisi sederhana dalam satu tabung tunggal cat hijau.

6) Komposisi menarik. Sebuah subjek dicat dengan keterampilan teknis yang besar tidak cukup untuk membuat sebuah lukisan yang baik. Pilihan subjek perlu untuk

berbicara dengan penonton, untuk menarik perhatian mereka dan memaksa mereka untuk terus mencari.

Lukisan realisme tidak hanya tentang menyalin dunia seperti apa adanya. Ini tentang memilih dan menyusun sepotong realitas. Canaletto lukisan Venesia, misalnya, mungkin terlihat nyata, tetapi pada kenyataannya berbagai bangunan dicat dari berbagai sudut pandang untuk membuat komposisi yang lebih kuat.

c. Model Pembelajaran Seni Lukis Realisme Sosialis

Socialist Realism is the officially sanctioned style of art that dominated Soviet painting for 50 years from the early 1930s. The style and content was laid down by the state with the purpose of furthering the goals of socialism and communism.

Art was to be simple, readable to ordinary citizens and have the maximum effect on them. After the Congress of 1934, the state laid down four basic rules for what became the template for "Socialist Realism". Work was to be:

- 1) Proletarian: relevant to the workers and understandable to them;*
- 2) Typical: scenes of everyday life of the people;*
- 3) Realistic: in the representational sense;*
- 4) Partisan: supportive of the aims of the state and the Party.*

Komite Sentral Andrei Zhdanov "Socialist Realism is the basic method of Soviet literature and literary criticism. It demands of the artist the truthful, historically concrete representation of reality in its revolutionary development. Moreover, the truthfulness and historical concreteness of the artistic representation of reality must be linked with the task of ideological transformation and education of workers in the spirit of socialism" (Lindsay, 2014).

Realisme sosialis adalah gaya resmi seni yang mendominasi lukisan Soviet selama 50 tahun dari awal 1930-an. Gaya dan isi yang ditetapkan oleh negara dengan tujuan memajukan tujuan sosialisme dan komunisme.

"Seni harus sederhana, mudah dibaca untuk warga biasa, dan memiliki efek maksimal pada mereka. Setelah Kongres 1934, negara ditetapkan sebagai empat aturan dasar untuk menjadi *template* "Realisme Sosialis". Kerja adalah untuk menjadi

- 1) proletar: relevan dengan pekerja dan dimengerti kepada mereka,
- 2) khas: adegan kehidupan sehari-hari masyarakat,

- 3) realistik: dalam arti representasional, dan
- 4) partisan: mendukung tujuan negara dan partai.

"Realisme sosialis adalah metode dasar sastra Soviet dan kritik sastra. Hal ini menuntut artis untuk jujur; representasi historis konkret sesuai dengan realitas dalam pengembangan revolusioner. Selain itu, kebenaran dan konkret sejarah representasi artistik realitas harus dikaitkan dengan tugas transformasi ideologis dan pendidikan pekerja dalam semangat sosialisme."

Realitas juga hadir seolah ia merupakan bagian terpisah dari seseorang sehingga jarang memberikan kesempatan kepada orang untuk secara mental memindahkan dirinya ke alam subjektifnya. Sungguh pengalaman yang berbeda ketika sedang berhadapan dengan seni. Karya seni memiliki kemampuan memancing seseorang untuk melakukan perenungan-perenungan subjektif dirinya, merefleksikan berbagai pengalaman pribadinya dengan karya (Djajadi & Yustiono, 2017).

Dalam mengamati model seni di atas, penjelasan model pembelajaran bisa menjadi sebuah strategi pembelajaran. Bagaimana model pembelajaran terkait, terjal, dan terpadu memang lebih bersifat model pembelajaran yang berorientasi pada seni lukis atau seni sebagai media pembelajaran bagi peserta didik. Tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan dapat mengembangkan kreativitas peserta didik di dalam proses belajar.

Pendekatan ekspresionisme dilakukan dalam model melukis yang lebih mengutamakan kebebasan melukis untuk mencurahkan perasaan dan jiwa sehingga menimbulkan ritme dalam keharmonisan dalam medan kanvas. Ekspresionisme berkembang menjadi abstrak ekspresionisme dan *action painting* menjadi ikon Amerika sebagai negara yang bebas. Hal tersebut berbeda dengan lukisan realis yang melihat objek dari satu sisi menarik untuk dimunculkan sebagai sesuatu yang mewakili realitas, sebagai representasi realitas. Ekspresionisme menekankan pada kemampuan teknik dalam menangkap objek lukisan ke kanvas. Akan tetapi, realisme sosial karya

lukisan menggambarkan sisi kehidupan masyarakat tertentu, yaitu kaum buruh dan pekerja yang menjadi ikon kaum sosialisme komunis.

Model seni lukis semua itu masih terlihat parsial, hanya menekankan satu sisi tertentu, ekspresi, bentuk, dan ideologi padahal kehidupan seseorang tidak bisa dilihat dari satu sisi saja, tetapi dari banyak sisi. Kehidupan tidak bisa dikotak-kotakkan karena akan menghilangkan sisi lain dari kehidupan. Untuk itu, seni lukis berbasis sosial budaya lebih merepresentasikan masalah kehidupan manusia yang lebih menyeluruh. Manusia sebagai makhluk sosial dan berbudaya. Seni lukis mencakup kehidupan yang berkaitan dengan segala hal yang berkaitan dengan manusia. Kehidupan manusia itu adalah seni yang selalu direpresentasikan dalam kesenian untuk memberikan makna dan pelajaran tentang suatu hal. Dengan demikian, model seni lukis tidak saja membicarakan teknik formal, tetapi juga lebih berkaitan dengan permasalahan tentang bagaimana manusia bisa melahirkan ide dan kreativitas yang menjadi nilai besar bagi kehidupan masyarakat.

Sementara itu, model pembelajaran seni lukis berbasis sosial budaya lebih melibatkan diri pada realitas sosial budaya yang diinternalisasi menjadi sebuah ekspresi seni lukis. Suatu model untuk menumbuhkan nilai kesadaran mahasiswa pada kehidupan yang berkaitan dengan realitas sosial budaya, tanpa harus menangkap bentuk sebagai representasi karya seni lukis berbasis budaya. Namun, seni yang mampu mengembangkan ekspresi yang didukung oleh kesadaran pada realitas sosial budaya dalam kehidupan sehari-hari.

d. Model Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya

Model pembelajaran Seni realitas sosial lukis berbasis budaya adalah seni lukis yang mempunyai tema tentang lingkungan sosial budaya masyarakatnya. Hasil kepekaan mahasiswa terhadap permasalahan realitas sosial budaya melukis

dikembangkan pada aspek keterampilan dan kemampuan teknik untuk melukis secara baik dan indah dan untuk mempunyai kemampuan kreativitas yang berkembang lebih jauh. Hal itu sejalan dengan pemahaman dan kesadaran pada realitas sosial budaya yang menjadi landasan kemampuan di dalam membuat karya seni lukis. Seni lukis dapat memberikan warna kehidupan sosial budaya di dalam realitas masyarakat, yaitu sebagai masyarakat beradab dan berbudaya. Dengan demikian, nilai seni lukis menjadi lebih kaya.

Max Scheler percaya bahwa nilai tersusun dalam hubungan hierarki apriori. Ini harus ditemukan dalam hakikat nilai, bahkan berlaku juga bagi nilai yang tidak diketahui. Dalam keseluruhan realitas, dalam satu nilai hanya terdapat satu susunan hierarki yang menyusun seluruh nilai yang memiliki tempat sendiri-sendiri sebagai berikut.

- a. Nilai kesenangan: dalam deretan terendah adalah kesenangan lebih disukai daripada ketidakseenangan;
- b. Nilai vitalitas atau kehidupan: nilai rasa kehidupan meliputi rasa halus, luhur, atau lembut hingga yang kasar atau biasa, dan nilai baik yang berlawanan dengan yang jelek. Nilai yang diturunkan dari sini adalah kesejahteraan;
- c. Nilai spiritual: nilai yang tidak bergantung pada seluruh lingkungan badaniah dan lingkungan alam sekitar. Tingkat nilai ini lebih tinggi daripada dua tingkat nilai sebelumnya;
- d. Nilai kesucian dan keprofanan: tingkat nilai kesucian tidak bergantung pada perbedaan waktu dan perbedaan orang yang membawanya. Tanggapan terhadap nilai biasanya diwujudkan dalam beriman dan tidak beriman, kagum, dan menyembah (Alfan, 2013:92-93).

Seni lukis juga mampu menumbuhkan kepedulian seorang pelukis pada orang banyak, dalam hal ini, rakyat. Dengan melukis, mahasiswa mengamati keindahan hidup yang lebih baik, yaitu tentang etika berkehidupan. Memberikan nilai yang baik dalam sebuah karya seni lukisnya, sesuai dengan tingkat pengetahuannya.

In art, man uses the materials and energies of nature to expand life. Art is proof that man can consciously restore the union of sensation, needs, and actions found in animal life. Consciousness adds regulation, selection and variation to

this process. The idea of art is, then, humanity's greatest accomplishment. The Greeks distinguished order from matter, and man from the rest of nature, by way of art. Art, for them, was the guiding ideal for humankind. For Dewey, historically, science was developed as a means to generate other arts, and ultimately it is only their handmaiden (Leddy, 2016).

Dalam seni, manusia menggunakan bahan dan energi dari alam untuk mengembangkan kehidupan. Seni adalah bukti bahwa manusia secara sadar dapat mengembalikan persatuan sensasi, keinginan, dan tindakan yang ditemukan dalam kehidupan hewan. Kesadaran menambahkan regulasi, seleksi, dan variasi untuk proses ini sehingga gagasan seni merupakan prestasi kemanusiaan terbesar. Bangsa Yunani membedakan perintah dari materi, dan manusia dari seluruh alam, dengan cara seni. Seni, bagi mereka, adalah cita-cita membimbing umat manusia. Untuk Dewey, sejarah dan ilmu pengetahuan dikembangkan sebagai sarana untuk menghasilkan seni lainnya dan akhirnya hanya menjadi hamba mereka.

Jadi, model pembelajaran seni lukis tidak hanya menekankan aspek kemampuan teknik dalam pengertian keterampilan, tetapi juga bagaimana kemampuan teknik menjadi awal untuk memasuki permasalahan yang sebenarnya: tentang nilai diri kita sebagai manusia, sebagai makhluk sosial dan agama ini. Seni lukis mampu meranglai kemampuan menjadi sebuah kemuliaan hidup yang lebih baik.

*In practice, most imagination-centred perspectives and approaches in education have originated with researchers and teachers connected to the arts, such as the major figures of Maxine Greene and Elliot Eisner. In her essay collection *Releasing the Imagination* (1995), Greene emphasizes the role imagination plays in opening our eyes to worlds beyond our existence, enabling us to create, care for others, and envision social change. Reflecting on themes such as literacy, the arts and aesthetics, pluralism and multiculturalism, Greene explains how the arts build understanding across differences and stimulate the capacity to break the habitual, counteracting the sometimes pervasive sense of futility that overwhelms many of our youth. Eisner, on the other hand, has been an articulate champion of imagination and artistry in teaching, and of the integration of the arts in mainstream schooling. In arguing that the arts should be at the core and not the margins of education, Eisner (2002) echoes Bruner's earlier call to notice the close collaboration of the senses, the emotions and cognition as aspects of mind, which are at play in both the creation and the appreciation of art works. When nurtured with care these*

capacities become essential attributes for understanding nuances of meaning and for dealing with the ambiguities of life (William et al., 2010:11-12).

Dalam praktiknya, sebagian besar imajinasi berpusat pada perspektif dan pendekatan dalam pendidikan yang berasal dengan peneliti dan guru yang terhubung dengan seni. Misalnya, tokoh utama Maxine Greene dan Elliot Eisner dalam koleksi esai *Melepuaskan Imajinasi* (1995). Greene menekankan bahwa imajinasi memainkan peran dalam membuka mata kita ke dunia di luar keberadaan kita, memungkinkan kita untuk membuat, merawat orang lain, dan membayangkan perubahan sosial. Memungkinkan kita mengeksplorasi tema, seperti membaca, seni dan estetika, pluralisme dan multikulturalisme. Greene menjelaskan bagaimana seni membangun pemahaman melintasi perbedaan dan merangsang kemampuan untuk memecahkan kebiasaan, menantang rasa yang terkadang merupakan kebiasaan yang menguasai banyak dari remaja kita. Eisner, di sisi lain, telah mengartikulasikan imajinasi dan kesenian dalam mengajar dan integrasi seni di sekolah *mainstream*. Dalam perdebatan bahwa seni harus menjadi bagian inti dan bukan bagian yang terpinggirkan dalam pendidikan, Eisner melibatkan Bruner untuk melihat kolaborasi yang erat antara indra, emosi, dan kognisi sebagai aspek pikiran yang bermain dalam penciptaan dan apresiasi karya seni. Ketika dipelihara dengan hati-hati, kapasitas ini menjadi atribut penting untuk memahami nuansa makna dan untuk berurusan dengan ambiguitas kehidupan.

Model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya menekankan pada kreativitas yang mendalam untuk menemukan arti diri manusia dan kehidupannya. Dengan memahami seni lukis berbasis realitas sosial budaya, kita mengelola diri dengan baik, sebagai tahapan untuk mengungkapkannya. Melukis merupakan proses menghayati nilai keindahan pada sesuatu yang lebih indah daripada bentuk itu sendiri.

Keindahan sebagai sebuah keharmonisan masyarakat mengembangkan budaya dan peradaban menjadi lebih baik pada masa depan manusia.

Seni lukis berbasis realitas sosial budaya dalam kehidupan manusia bertujuan meningkatkan kemampuan spiritual untuk mengetahui dan menikmati tanda-tanda keindahan Illahi dalam alam semesta ini. Islam menyajikan langkah-langkah agar kesenian, dalam hal ini, seni lukis menjadi salah satu cara menciptakan "manusia rabuni" yang mengetahui pengertian bahwa Allah itu Maha Indah dan kerabunan manusia bergantung pada kerinduan, ketergantungan, dan usahanya dalam menghiasi diri dengan nilai-nilai etika keindahan tersebut dalam menyadari keindahan Illahi yang tersebar di alam semesta ini dan juga menikmati keindahan itu sendiri (Imarah, 1994:407).

Selain itu, belajar seni lukis berbasis realitas sosial budaya dengan baik juga bisa dilengkapi dengan kegiatan proyek pengembangan masyarakat yang bisa dilakukan per semester. Proyek yang berkaitan dengan kehidupan rakyat di dalam berbagai macam persoalan. Keterlibatan pada masalah rakyat dengan sendirinya akan membentuk sikap dan nilai di dalam diri mahasiswa dalam berkarya. Dengan begitu, belajar seni lukis tidak hanya merupakan pembelajaran kemampuan teknis, tetapi juga pembelajaran untuk merasakan dan mengalami yang menjadi ekspresi dalam melukis. Dengan demikian, mahasiswa tidak kehilangan akar permasalahan dalam seni lukis.

Perubahan tambahan dalam praktik seni kontemporer juga sedang bekerja. Masyarakat terus untuk mengungkap produk artistik manusia, produk pikiran dan tangan - lukisan, musik, drama, tarian, dan karya seni lainnya. Namun, kita semakin memahami bahwa proses pembuatan seni sama-sama penting, yaitu sebagai alat untuk meningkatkan kreativitas individu, peregangan plastisitas otak, menjembatani

perbedaan, dan memfasilitasi perubahan sosial. Seni adalah tujuan itu sendiri, tetapi juga merupakan sarana ampuh untuk mencapai gol lainnya, termasuk pendidikan yang efektif, kesehatan masyarakat dan pembangunan ekonomi, serta ekuitas politik yang lebih besar (Imarah, 1994:15).

Seni lukis lahir dari nilai keindahan manusia yang universal, keindahan universal yang merupakan kebutuhan manusia. Hal itu dijelaskan di dalam kitab suci Alquran bahwa Allah menciptakan manusia dengan bersuku bangsa untuk saling mengenal antara satu sama lain. Dengan demikian, seni lukis menjadi warna kebangsaan.

Setiap bangsa memiliki warisan keseniannya yang dari dulu hingga kini menjadi ciri khas nasionalismenya yang membedakannya dari bangsa-bangsa lain. Dengan demikian, kita menginginkan warisan kesenian bangsa dan umat Islam dengan berbagai bangsanya untuk tunduk pada warisan pemikiran bangsa ini dan tunduk ketika memasuki agama Islam dan berbaur dengan umat Islam. Kita menginginkan kesenian ini "hidup" dan "berkembang" sesuai dengan kriteria-kriteria Islam dalam keyakinan dan dalam perasaan estetika dan etika. Kita tidak menginginkannya sebagai "tiruan" kesenian peradaban lain yang tidak mengandung nilai-nilai etika peradaban Islam. Kita tidak pula menginginkannya sebagai "transformasi cacat" bagi kesenian peradaban tersebut (Imarah, 1994:407).

e. Langkah-Langkah Model Pembelajaran Berbasis Realitas Sosial Budaya (Sintaks)

- 1) **Menjelaskan pengertian dan prinsip seni lukis**, memberikan pengetahuan tentang pengertian dan prinsip seni lukis dalam realitas sosial budaya dalam proses pembelajaran seni lukis berangkat dari konsep ide dan sebuah pengalaman hidup sehari-hari. Ide dan pengalaman selalu memberikan warna bagi kehidupan

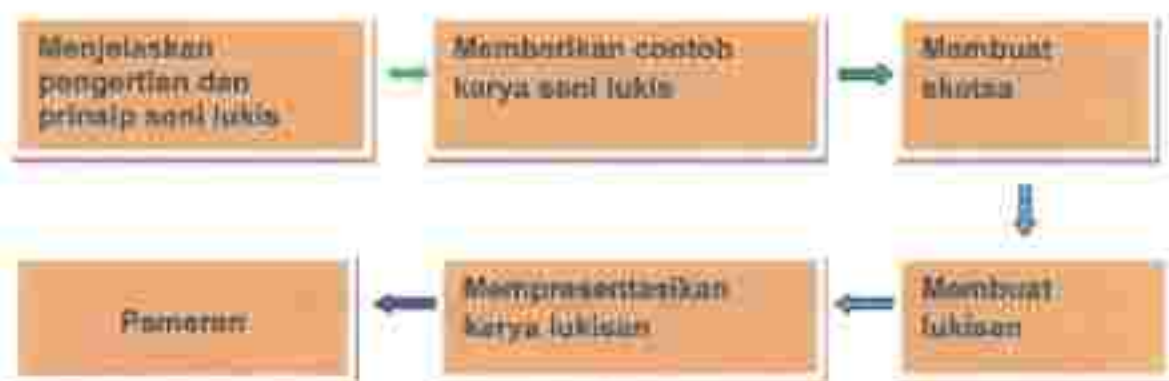
seorang, dalam hal ini, mahasiswa melukis dari interaksi dan internalisasinya. Manusia yang berada dalam situasi sosial budaya memungkinkannya untuk menginspirasi segala hal dalam alam berkarya. Kemampuan melukis dari apa yang didapaikannya merupakan gambaran untuk mempergunakan beberapa media. Ide dan pengalaman itu lahir ketika mahasiswa diberikan langkah untuk mengamati lingkungan dan refleksi diri di dalam melihat realitas sosial budaya.

- 2) **Memberikan contoh karya seni lukis**, memberikan contoh dari karya seni lukis berbasis realitas sosial budaya, baik pelukis Indonesia dan dunia dengan mempergunakan infokus dan power poin, menguasai, dan membuat karya seni lukis selain membuat bentuk objek di kanvas yang berada dalam kerangka keindahan seni lukis. Selain itu, juga mengolah pengalaman hidup dengan kemampuan teknik melukis menjadi sebuah karya seni lukis yang baik. Melebur sebagai upaya seorang seniman dalam melukis dan menyatukan pengetahuan yang dipahami dan dihayati sebagai ekspresi di dalam melukis. Dengan menjelaskan beberapa teknik seni lukis melalui presentasi power point dan membaca buku bahan pembelajaran seni lukis.
- 3) **Membuat sketsa**, memberikan tugas pada mahasiswa untuk membuat sketsa dengan empat tema yaitu alam benda, pemandangan, figur, masalah sosial. Masing tema membuat sepuluh sketsa, jadi semua empat puluh sketsa merupakan tahapan mengkoordinasi pengalaman dalam realitas estetika dan teknik melukis sebagai rancangan awal dalam melukis. Mahasiswa membuat sketsa beberapa karya dengan tema yang telah ditentukan.
- 4) **Membuat lukisan**, pengajar memberikan tugas untuk membuat karya lukisan melalui sketsa yang dibuat dengan melakukan analisa sketsa untuk memilih sketsa yang akan dibuat karya lukisan sebuah proses berkarya dengan media seni lukis di atas kanvas, memadukan pengalaman, nilai keindahan, dan karya seni sehingga

mampu bergerak pada sebuah gagasan yang kreatif dan inovatif dalam melukis. Kemampuan mengembangkan gagasan dalam seni lukis itu menjadi sebuah nilai terkandung dalam realitas berkarya. Dosen melakukan pendampingan dalam membuat karya lukis. Nilai sebagai karya seni lukis yang khas dengan karakternya terlihat dalam karya seni lukis. Sketsa yang dibuat menjadi proses yang menggerakkan gagasan kreatif dan inovasi dalam membuat karya lukisan.

- 5) **Mempresentasikan karya lukisan**, melihat dan mendengarkan mahasiswa mempresentasikan karya lukisan, disetiap selesai karya dibuat. Pengajar memberikan pandangan dan masukan dalam setiap karya seni lukis yang dipresentasikan. Dipamerkan karya seni lukis, setelah selesai empat karya semua selesai, sebagai ekspresi seorang pelukis dalam mencapai ide dan gagasan yang lebih baik dari pada gagasan awalnya. Teknik juga berkembang dengan paduan keindahan dalam alur sapuan dan gerak kuas dalam pengalaman mendorong bentuk-bentuk menjadi indah dan menarik. Di sinilah realitas pengalaman sebagai sosial budaya memberikan sentuhan untuk bisa menyatu. Pengalaman melahirkan kesadaran dan sikap seni sebagai nilai sosial budaya yang dikembangkan dengan berbagai macam nilai dalam pengembangannya. Seni lukis merefleksikan sosial budaya dalam garis yang berbeda; warna mengacu pada nilai budaya tertentu dengan merepresentasikan karya lukisan dalam beberapa kali pertemuan. Seni lukis memberikan pengalaman mengenai nilai hidup dalam realitas sosial budaya. Mahasiswa mampu menginternalisasikan taliapan itu menjadi sebuah sikap dan pengalaman hidup.
- 6) **Pameran** merupakan kegiatan pembelajaran yang berorientasi pada komunikasi dan publikasi karya lukis kepada masyarakat luas dengan segala persiapan dan perencanaan yang baik untuk mendapatkan hasil yang baik. Karya lukis yang dibuatnya akan memberikan pengaruh pada cara kerja kelompok dalam mempersiapkan pameran.

bagi mahasiswa untuk mengembangkan konsep kesenian dalam pameran, bahwa apa-apa saja yang dilakukan dalam proses persiapan pameran bersama itu.



Gambar 2.2.

Konsep Model Pengembangan Seni Lukis
Berbasis Realitas Sosial Budaya

6. Bahan Pembelajaran

a. Pengertian Bahan Pembelajaran

Bahan ajar adalah segala bentuk bahan digunakan untuk membantu guru atau instruktur dalam melaksanakan proses pembelajaran. Bahan yang dimaksudkan dapat berupa bahan tertulis atau tidak tertulis. Ahli lain mengatakan bahwa bahan pembelajaran adalah seperangkat materi yang disusun secara sistematis, baik tertulis maupun tidak tertulis sehingga tercipta suatu lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa belajar. Panen mengungkapkan bahwa bahan ajar merupakan bahan-bahan atau materi pelajaran yang disusun secara sistematis, yang digunakan oleh guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Menurut Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas, bahan pembelajaran adalah segala bentuk bahan yang digunakan untuk membantu guru dalam melaksanakan kegiatan belajar mengajar. Bahan yang dimaksud bisa berupa bahan tertulis dan bahan tidak tertulis (Audi, 2011). Dengan demikian, bahan pembelajaran, dalam hal ini, berangkat dari proses analisis

dan desain pembelajaran yang dilakukan secara sistematis untuk mencapai pembelajaran secara efektif dan efisien. Bahan pembelajaran bukan merupakan kompilasi materi perkuliahan yang dikumpulkan dari berbagai buku.

B. Pengembangan Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran seni lukis untuk mahasiswa seni murni dirancang dengan menggunakan desain sistem pembelajaran, untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan secara efektif dan efisien bagi mahasiswa seni murni.

Pengembangan bahan pembelajaran bagi mahasiswa seni murni harus memperhatikan kriteria pengembangan bahan pembelajaran, seperti yang dinyatakan oleh Rowntree: 1) struktur yang baik, 2) tujuan pembelajaran yang jelas, 3) tersusun dalam unit-unit pembelajaran yang kecil, 4) melibatkan peserta didik (mahasiswa) dalam pembelajaran, 5) lengkap, 6) memiliki pengulangan, 7) memungkinkan peserta didik melakukan sintesis terhadap materi pembelajaran, 8) mendorong terjadinya proses belajar, 9) bervariasi dalam penyampaian, 10) memungkinkan peserta didik melakukan adaptasi, 11) memiliki umpan balik, dan 12) memiliki evaluasi yang kontinu (Rowntree, 1994:122-123).

1. Struktur yang baik

Penulisan bahan pembelajaran yang berkaitan dengan materi pembelajaran perlu disusun secara terstruktur dengan baik. Materi pembelajaran yang ingin diberikan menjadi satu kesatuan dengan materi yang lain sehingga terlihat konsisten. Dengan demikian, mahasiswa dapat memahami bagian-bagian yang dipelajari sehingga terbentuk proses pembelajaran.

2. Tujuan pembelajaran yang jelas

Dalam bahan pembelajaran harus dijelaskan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Bahan pembelajaran disusun dengan baik agar dosen dan

mahasiswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik. Bahan pembelajaran mempunyai tujuan pembelajaran yang berisikan penjelasan dan uraian tentang materi pembelajaran yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Tujuan pembelajaran memberikan gambaran mengenai kemampuan mahasiswa dalam menguasai pengetahuan dan keterampilan teknis melukis.

3. Penyajian materi tersusun dalam unit-unit pembelajaran yang kecil

Penyajian materi pembelajaran dalam bahan pembelajaran perlu dibagi menjadi beberapa bagian kecil agar memudahkan mahasiswa untuk menguasai materi pelajaran secara bertahap dan terstruktur. Penyajian materi ke dalam beberapa unit akan memudahkan mahasiswa belajar secara mandiri.

4. Melibatkan mahasiswa dalam proses pembelajaran

Dalam membuat bahan pembelajaran, materi bisa memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk bisa melakukan kegiatan pembelajaran dan mengimplementasikan materi yang dipelajarinya. Misalnya, melukis dengan menggunakan teknik gelap terang atau sapuan kasar dijelaskan dalam contoh soal sehingga mahasiswa mampu menjelaskan proses berkarya dengan baik dan terstruktur. Dalam tugas melukis, mahasiswa yang membuat delapan karya lukisan dengan tema berbeda akan mempunyai kemampuan teknik lebih baik karena mampu mengikuti tahapannya.

5. Berisi informasi dan pengetahuan yang lengkap

Bahan pembelajaran kompilasi memungkinkan mahasiswa untuk selalu memperbaharui materi pelajaran. Pengetahuan yang diberikan selalu baru dan tidak melupakan pemberian tahapan teknis dalam melukis. Hal itu akan membuat mahasiswa mengerti dan menguasai materi diberikan dengan pengembangan sesuai dengan kreativitasnya.

6. Memberikan kesempatan untuk melakukan pengulangan

Bahan pembelajaran sebagai rujukan untuk materi yang diulang dengan melihat materi yang kurang dipahami. Pengulangan itu juga dilakukan dalam evaluasi dan soal dalam melukis.

7. Memberikan kemungkinan bagi peserta didik untuk melakukan sintesis

Kemampuan mahasiswa dalam mengkaji pengetahuan dan keterampilan melukis menjadi bentuk pengembangan dan penemuan dalam berkarya. Bahan pembelajaran sendiri memberikan acuan konsep seni lukis dan cara pengembangannya.

8. Mendorong terciptanya proses belajar

Penyajian materi belajar yang mudah dimengerti dan jelas dalam langkah-langkah pembelajaran membuat mahasiswa termotivasi untuk belajar lebih semangat lagi. Pemilihan bahasa yang mengena perasaan mahasiswa menjadikan proses belajar menjadi lebih efektif.

9. Menyampaikan informasi dalam format yang bervariasi

Format bahan pembelajaran yang bervariasi akan membuat mahasiswa bersemangat untuk mengkaji dan mengimplementasi konsep melukis di dalam berkarya. Semangat untuk menjadi mahasiswa yang lebih bebas untuk mengeksplorasi gagasan dan kemampuan. Format bahan pembelajaran tidak saja meliputi masalah tata letak buku pembelajaran, tetapi juga meliputi gaya penulisan dan gambar yang disajikan yang menjadi motivasi tersendiri.

10. Memungkinkan mahasiswa untuk melakukan adaptasi

Pemberian tugas-tugas dalam melukis yang dilakukan oleh pengajar akan memberikan semangat untuk melihat dan mengkaji ulang bahan pembelajaran. Hal ini akan mempermudah mahasiswa seni lukis untuk bisa menguasai materi pembelajaran, baik yang berkaitan dengan pengetahuan maupun teknik melukis.

11. Memberikan umpan balik

Umpan balik dalam pembelajaran akan memperkaya materi pembelajaran yang telah disampaikan mahasiswa. Hal itu akan menjadi sebuah indikator bahwa mahasiswa menguasai materi pembelajaran. Bagi pengajar, umpan balik akan menyempurnakan materi pengajaran dan bahan pembelajaran bisa lebih dikembangkan dan terus berkembang sesuai dengan perkembangan zaman.

12. Memiliki evaluasi yang berkesinambungan

Evaluasi merupakan bentuk dari kesinambungan umpan balik yang diberikan mahasiswa. Selanjutnya, akan digunakan materi dan metode pengajaran yang lebih baik lagi sesuai dengan kebutuhan zaman dan ilmu pengetahuan lainnya.

c. Kelayakan Bahan Pembelajaran

Untuk mengetahui kelayakan bahan pembelajaran diperlukan adanya hal yang dipertimbangkan dalam membuat bahan pembelajaran. Beberapa hal itu perlu diperhatikan agar pengembangan bahan pembelajaran itu menjadi lebih terukur dengan baik. Hal itu bisa dilakukan dengan memperhatikan kecermatan isi, ketepatan, cakupan, ketercemeran, penggunaan bahasa, ilustrasi, dan perwajahan/desain muka buku serta kelengkapan komponen bahan pembelajaran.

1) Kecermatan isi

Bahan pembelajaran harus mempunyai kecermatan isi. Artinya, materi pembelajaran sudah melalui tahapan validasi yang dilakukan oleh ahli untuk melihat keselarasan materi yang berkaitan dengan sistem nilai dan budaya bangsa.

Kecermatan isi dengan validasi memperlihatkan bahwa bahan pembelajaran ini tidak dibuat dengan semunya. Materi pembelajaran tetap mengacu pada ilmu pengetahuan yang sudah teruji. Materi pembelajaran sesuai dengan kebutuhan dan perkembangan zaman. Selalu ada pemutakhiran materi pembelajaran sebagai bagian

dari ilmu pengetahuan. Dengan demikian, mahasiswa dengan mudah akan bisa mengikuti perkembangan seni lukis dengan variannya.

2) Ketepatan cakupan

Bahan pembelajaran harus memperhatikan ketepatan cakupan yang berkaitan dengan materi pembelajaran dari berbagai sisi sehingga bahan pembelajaran mempunyai keluasan dan kedalaman. Konsep ilmu pengetahuan seni mengacu pada ilmu pengetahuan seni yang sudah diakui dunia keilmuan.

3) Kecermatan bahan pembelajaran

Bahan pembelajaran harus mempunyai kecermatan tinggi dalam materi pembelajaran, bisa dipertanggungjawabkan, serta mudah untuk dimengerti dan dipahami oleh mahasiswa. Kecermatan bahan pembelajaran meliputi hal sebagai berikut:

a. Pemaparan yang logis

Penjelasan bahan pembelajaran harus logis dan runtun. Mulai dari yang umum ke yang khusus atau sebaliknya, dari yang mudah ke yang sulit, atau dari yang inti ke materi pendukung. Kelogisan membuat mahasiswa dapat mudah mengikuti penjelasan dan bisa mengaitkan antara materi satu dan yang lain serta kaitan antara ilmu yang dimiliki dan yang didapatnya.

b. Penyajian materi yang runtun

Penyajian bahan pembelajaran secara sistematis, tidak lepas, dan tidak melompati-lompat. Materi pembelajaran yang mempunyai keterkaitan antara satu dan yang lain mudah dijelaskan dan cermat. Dengan strategi penyajian yang tepat dan runtun, mahasiswa akan mudah untuk belajar dan cara berpikirnya akan terstruktur.

c. Contoh dan ilustrasi yang memudahkan pemahaman)

Dalam penjelasan materi pembelajaran diberikan sebuah contoh atau ilustrasi untuk membantu penjelasan yang berkaitan dengan konsep. Topik pembahasan konsep itu perlu ilustrasi untuk mempermudah konsep dan pengertian sebuah teori yang dijelaskan, selain itu juga menjadi menarik bagi proses pembelajaran.

d. Alat bantu yang memudahkan

Dalam menjelaskan materi pembelajaran diberikan alat bantu yang menggunakan mahasiswa bahwa materi yang diberikan itu penting. Dalam pembelajaran, alat bantu itu disebut *Mnemonic Devices* (alat mengingat atau belajar).

Alat bantu belajar itu bisa dalam bentuk rangkuman dalam setiap bab pembahasan bisa juga dalam bentuk tanda dan pertanyaan, butir yang dianggap penting untuk diingat oleh mahasiswa, dan sebagai kata kunci dari konsep yang dipelajarinya.

e. Format yang terbit dan konsisten

Bahan pembelajaran cetak harus menggunakan format yang terbit dan konsisten agar bisa dipahami oleh mahasiswa. Perbedaan format satu dengan yang lain hanya akan menimbulkan pertanyaan. Isilah jangan kosong dalam penulisan dan jelaskan. Format sebagai tanda dalam bahan pelajaran *power point* mempunyai keselarasan. Untuk itu pengajaran diharapkan dapat menciptakan media khusus yang dipergunakan secara konsisten untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran.

f. Penjelasan tentang relevansi dan manfaat bahan pembelajaran. Manfaat bahan pembelajaran perlu dijelaskan agar dapat membantu mahasiswa belajar. Begitu juga bahan pembelajaran harus dalam memberikan apa yang disampaikan

c. Contoh dan ilustrasi yang memudahkan pemahaman

Dalam penjelasan materi pembelajaran diperlukan sebuah contoh atau ilustrasi untuk membantu penjelasan yang berkaitan dengan konsep. Topik pembahasan konsep itu perlu ilustrasi untuk memperjelas konsep dan pengertian sebuah teori yang dijelaskan, selain itu juga menjadi menarik bagi proses pembelajaran.

d. Alat bantu yang memudahkan

Dalam menjelaskan materi pembelajaran diperlukan alat bantu yang mengingatkan mahasiswa bahwa materi yang diberikan itu penting. Dalam pembelajaran, alat bantu itu disebut *Mnemonic Devices* (alat mengingat atau belajar).

Alat bantu belajar itu bisa dalam bentuk rangkuman dalam setiap bab pembahasan; bisa juga dalam bentuk tanda dan pertanyaan; butir yang dianggap penting untuk diingat oleh mahasiswa; dan sebagai kata kunci dari konsep yang dipelajarinya.

e. Format yang tertib dan konsisten

Bahan pembelajaran cetak harus menggunakan format yang tertib dan konsisten agar bisa dipahami oleh mahasiswa. Perbedaan format satu dengan yang lain hanya akan menimbulkan pertanyaan. Istilah jangan rancu dalam penulisan dan penjelasan. Format sebagai tanda dalam bahan pelajaran *power point* mempunyai keselarasan. Untuk itu pengajaran diharapkan dapat menciptakan tanda khusus yang dipergunakan secara konsisten untuk mempermudah mahasiswa dalam memahami materi pembelajaran.

f. Penjelasan tentang relevansi dan manfaat bahan pembelajaran. Manfaat bahan pembelajaran perlu dijelaskan agar dapat membantu mahasiswa belajar. Begitu juga bahan pembelajaran utama dalam mendalam apa yang disampaikan

pengajar dalam ruang kuliah. Bahan pembelajaran membantu mahasiswa untuk belajar bersama atau berkelompok.

4) Penggunaan bahasa

Penggunaan bahasa dalam bahan pembelajaran sangat penting karena bahasa yang baik dan mudah dimengerti akan memudahkan penyampaian materi pembelajaran. Untuk itu diperlukan penguasaan bahasa yang baik, pemilihan kalimat efektif dan aktif, dan penyusunan kalimat dan paragraf yang bermakna akan bermanfaat bagi bahan pembelajaran. Dengan bahasa yang mudah dan baik, materi pembelajaran akan mudah dicerna oleh mahasiswa.

5) Perwajahan/pengemasan

Perwajahan atau pengemasan tidak berkaitan dengan desain sampul buku, tetapi dengan setiap halaman buku yang memberikan kesan mudah dimengerti dan informatif. Untuk itu hal yang perlu dipertimbangkan dalam mencetak bahan pembelajaran adalah sebagai berikut:

- a. Narasi atau teks yang terlalu padat dalam satu halaman membuat mahasiswa lelah membacanya.
- b. Bagian kosong pada halaman buku sangat diperlukan untuk mendorong mahasiswa membuat catatan atau rangkuman sendiri. Maka dari itu, perlu disediakan bagian kosong secara konsisten dalam halaman bahan pembelajaran.
- c. Memadukan grafik, poin, dan kalimat-kalimat pendek, tetapi tidak secara terus-menerus sehingga membosankan.
- d. Gunakan sistem paragraf yang tidak rata pada pinggir kanan agar paragraf lebih mudah dibaca.
- e. Menggunakan grafik atau gambar hanya untuk tujuan tertentu. Jangan menggunakan grafik atau gambar jika tidak bermakna.

- f. Menggunakan sistem penomoran yang benar dan konsisten untuk keseluruhan bagian bahan pembelajaran.
- g. Menggunakan dan memvariasikan jenis dan ukuran huruf untuk menarik perhatian, tetapi jangan terlalu banyak sehingga membingungkan.

6) Ilustrasi

Penggunaan ilustrasi dalam bahan pembelajaran memiliki berbagai manfaat, antara lain, membuat bahan pembelajaran menjadi lebih menarik melalui variasi penampikan. Ilustrasi dapat dibuat sendiri oleh pengembang bahan pembelajaran jika pengembang mempunyai keterampilan menggambar yang baik. Namun, ilustrasi juga dapat dibuat oleh perancang grafis atau pelukis yang menerjemahkan gambar-gambar yang diinginkan ke dalam ilustrasi yang baik dan tepat.

Ilustrasi digunakan untuk memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan. Selain itu, ilustrasi dimaksudkan untuk memberikan variasi bahan pembelajaran sehingga bahan pembelajaran menjadi menarik, memotivasi, komunikatif, dan membantu referensi dan pemahaman peserta didik terhadap isi pesan. Ilustrasi yang biasa digunakan dalam bahan pembelajaran, antara lain, daftar atau label, diagram, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, simbol, dan skema.

7) Kelengkapan komponen

Idealnya, bahan pembelajaran merupakan paket multikomponen dalam bentuk multimedia. Paket tersebut mempunyai sistematika penyampaian dan uraian materi yang baik, yaitu meliputi penyampaian tujuan belajar, memberikan bimbingan tentang strategi belajar, memberikan kesempatan yang banyak untuk berkarya, memberikan saran-saran untuk belajar kepada mahasiswa dengan berdiskusi dan mengukur kemampuan sebagai bentuk umpan balik.

d. Sarana Pendukung Bahan Pembelajaran

Sarana yang mendukung bahan pembelajaran berasal dari berbagai sumber, selain dari buku teks yang selalu diperbaharui untuk mendukung materi pembelajaran di dalam perkembangan ilmu pengetahuan seni. Sumber lain yang menjadi pendukung bahan pembelajaran terdiri atas internet, jurnal ilmiah, majalah, koran, film, foto, ponsel, dan lain sebagainya.

D. Rancangan Model Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya

Perancangan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya bagi mahasiswa seni murni bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Model ini mengajarkan seni lukis melalui tahapan-tahapan yang telah dirancang. Penciptaan suasana pembelajaran membuat mahasiswa memahami dan menguasai teknik melukis dengan konsep dan metode sebagai kemampuan, kreativitas, dan kesadaran melukis yang mempunyai kaitan dengan realitas sosial budaya sebagai bagian dari makhluk sosial atau anggota masyarakat.

Agar pembelajaran seni sesuai dengan tujuan pembelajaran diperlukan kreativitas pengajar dalam menyusun materi tahapan pembelajaran. Sebagai bentuk strategi pembelajaran atau strategi instruksional, seperti yang dikatakan oleh Suparman, peserta didik adalah pihak yang perlu merasa nyaman dan asyik ketika berada dalam proses pembelajaran. Ia perlu merasa puas terhadap hasil belajar yang dicapainya.

Menurut Rothwell dan Kazanis, *"An instructional strategy is perhaps best understood as an overall plan governing instructional content (What will be taught?) and process (How will it be taught?)"*. Strategi pembelajaran sebagai rencana menyeluruh tentang pengelolaan isi pembelajaran dan bagaimana proses kegiatan pembelajaran itu diselenggarakan. Isi dan proses pembelajaran di dalamnya terdapat

urutan kegiatan, daftar isi yang selaras dengan urutan kegiatan, metode, media dan alat, serta waktu yang digunakan selama proses pembelajaran.

Hal ini sejalan dengan apa yang dikatakan oleh Branch, *"Instructional strategy is defined as the organization and sequences of learning activities"*. Strategi pembelajaran didefinisikan sebagai pengorganisasian dan urutan kegiatan belajar (Suparman, 2012:238).

Suparman dalam pembahasannya mengenai strategi pembelajaran dalam buku *Desain Instruksional Modern* menyimpulkan bahwa strategi instruksional adalah pendekatan dalam mengelola isi dan proses instruksional secara komperheensif untuk mencapai satu atau sekelompok tujuan instruksional. Dalam strategi instruksional terdapat tiga komponen penting sebagai berikut.

1. Tujuan pembelajaran yang berisi kompetensi yang diharapkan dicapai peserta didik pada akhir pembelajaran;
2. Isi atau materi pembelajaran dengan urutan yang sesuai dengan urutan tujuan pembelajaran; dan
3. Pendekatan dalam mengelola pembelajaran yang melibatkan urutan kegiatan pembelajaran dan sistem peluncuran yang merupakan pengintegrasian metode, media dan alat, serta alokasi waktu belajar (Suparman, 2012:241).

Strategi pembelajaran yang dijelaskan oleh para pakar pendidikan bisa diambil satu garis lurus, yaitu bahwa strategi pembelajaran sebagai sebuah paduan bagi pengajaran dalam proses pembelajaran. Strategi pembelajaran harus mengikuti tahapan pembelajaran untuk bisa mencapai tujuan pembelajaran. Pengajar mengetahui garis besar isi dan menguasai materi pembelajaran yang akan diberikan. Metode yang digunakan bergantung pada tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Begitu juga penggunaan media dan alat pembelajaran harus sejalan dengan materi pembelajaran.

dan metodenya. Sementara itu, waktu pembelajaran menjadi acuan bagi materi pembelajaran yang akan diberikan: berapa waktu, berapa jam, dan berapa kali pertemuan yang dirancang dalam model pembelajaran. Untuk itu perlu dijelaskan strategi pembelajaran yang akan dilakukan, sebagai berikut:

1. Komponen Utama Pertama: Kegiatan Pembelajaran

Urutan kegiatan pembelajaran terdiri atas beberapa tahapan yang mempunyai subkomponen lain. Penjelasan tahapan mempermudah dalam menyampaikan pembelajaran yang mencapai sasaran. Untuk itu tahapan dijabarkan sebagai berikut:

a. Pendahuluan

Pendahuluan adalah kegiatan awal untuk mempersiapkan peserta didik, dalam hal ini, mahasiswa seni murni agar secara mental siap mempelajari pengetahuan, keterampilan, dan sikap baru. Mengondisikan suasana yang membuat mahasiswa merasa nyaman dan menyenangkan. Kemudian secara perlahan-lahan membawa materi pembelajaran yang ingin diberikan. Subkomponen pendahuluan sebagai langkah awal dijelaskan sebagai berikut:

1) Penjelasan Singkat tentang Isi Pelajaran

Pada awal pembelajaran, mahasiswa ingin mengetahui materi pelajaran yang akan diberikan kepadanya. Untuk itu pengajar menjelaskan materi pelajaran yang akan diberikan. Dengan penjelasan itu, mahasiswa diharapkan akan mendapatkan gambaran jelas tentang materi pembelajaran.

2) Penjelasan relevansi isi pelajaran baru

Mahasiswa akan dijelaskan materi pelajaran mengenai seni lukis berbasis realitas sosial budaya sebagai konsep dan metode pengetahuan dan kesadaran baru. Materi pelajaran itu bisa dikaitkan dengan mahasiswa dalam kehidupan

sehari-hari, yang dialami oleh mahasiswa menjadi sebuah makna dibandingkan dengan sebelum dia mengetahui materi pelajaran. Materi pelajaran sebagai relevansi antara pengetahuan, kemampuan teknik dalam keterampilan melukis dan sikap dirinya, pengalaman, dan pekerjaannya.

3) Penjelasan tentang tujuan instruksional

Penjelasan tujuan instruksional merupakan sebuah tanda bagi mahasiswa tentang kemampuan yang akan dicapai dalam proses belajar. Tujuan bisa juga memberikan gambaran bagi mahasiswa untuk mengatur sendiri proses belajarnya dengan menggunakan sumber-sumber yang ada di lingkungannya. Penjelasan tujuan instruksional kepada mahasiswa akan memberikan motivasi dalam proses belajar.

b. Penyajian Inti

Tahapan berikutnya setelah pendahuluan adalah penyajian ketika memasuki materi belajar sebagai kegiatan inti pembelajaran. Dalam pembelajaran itu ada beberapa hal yang harus dijelaskan: uraian, contoh, noncontoh, latihan, tes formatif, rangkuman, dan glosarium.

1) Uraian

Uraian menjelaskan tentang materi pelajaran yang menyangkut teori, konsep, prinsip, dan prosedur yang berkaitan dengan seni lukis. Penjelasan materi belajar secara terstruktur mengarah pada tujuan pembelajaran seni lukis yang ingin dicapai.

Strategi pembelajaran yang dipergunakan pengajar, dalam hal ini, dosen seni lukis adalah dengan mempergunakan pembelajaran deduktif. Harapannya adalah mahasiswa dapat memahami pembelajaran sesuai dengan rancangan pembelajaran.

2). Contoh dan non contoh

Contoh merupakan bentuk kegiatan yang menuntun mahasiswa pada penjelasan tentang teori, konsep, prinsip, dan prosedur yang dipresentasikan secara konkrit. Contoh menggambarkan apa yang pernah dilakukan oleh seorang seniman dalam membuat karya seni atau bentuk implementasi dari sebuah teori, konsep, prinsip, dan prosedur seni lukis yang harus dilakukan. Dari situ bisa dikembangkan bentuk, konsep, dan prosedur yang lebih baik. Pengembangan itu sebagai bagian dari kreativitas mahasiswa dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan di dalam melukis.

Non contoh merupakan sebuah gambaran tentang karya seni lukis yang tidak sesuai dengan teori, konsep, prinsip, dan prosedur di dalam membuat karya seni. Noncontoh menjelaskan permasalahan yang salah mengenai permasalahan seni lukis. Noncontoh menunjukkan perbandingan pembuatan karya seni lukis yang berbeda antara karya yang berangkat dari pengetahuan dan keterampilan dan karya yang tidak berdasarkan pengetahuan dan teknik seni lukis.

3) Latihan

Tahapan latihan merupakan tahapan membuat karya seni lukis dengan mengacu pada pengetahuan yang berkaitan dengan teori, konsep, prinsip, dan prosedur yang menjadi koridor dalam berkarya. Artinya, latihan mempunyai cakupan untuk memberikan kemudahan bagi mahasiswa dalam membuat lukisan. Dasar pengetahuan diberikan dalam rangka memberikan acuan yang membuat mahasiswa leluasa membuat karya. Dalam proses seni lukis, mahasiswa mendapatkan bimbingan dari dosen agar mahasiswa dapat masuk dan menyinkronkan apa yang dia kerjakan dengan apa yang dia dapatkan dari

pengetahuan yang berkaitan dengan realitas sosial budaya, dan apa yang sebenarnya menjadi bagian dari kehidupannya sehari-harinya.

4) Tes Formatif

Tes formatif merupakan suatu pertanyaan yang dijawab mahasiswa untuk mengetahui dan menyelesaikan tahapan pembelajaran. Tes ini dilakukan dengan bentuk tanya jawab dalam penyelesaian tugas di dalam membuat karya lukisannya. Tahapan tes ini menjadi umpan balik untuk melihat sejauh mana mahasiswa menguasai pengetahuan yang berkaitan dengan teori, konsep, prinsip, dan prosedur seni lukis yang dilakukannya. Tes ini juga didukung dengan pengamatan dalam membuat tugas karya seni lukis.

5) Rangkuman

Setelah uraian dan latihan keterampilan melukis dengan mengerjakan tugasnya di studio lukis akan dilakukan perangkuman uraian teori, konsep, prinsip, dan prosedur di dalam melukis. Hal ini dilakukan agar mahasiswa seni lukis mendapatkan kunci-kunci dari materi pelajaran yang didapatnya.

6) Glosarium

Glosarium adalah daftar istilah teknik dan pengertian tentang seni lukis. Penguasaan istilah dan pengertian tentang seni lukis itu akan memberikan gambaran dan penyegaran bagi mahasiswa dalam pembendaharaan kata dalam pembelajaran seni lukis.

c. Penutup

Penutup adalah tahapan terakhir dalam urutan kegiatan pembelajaran di dalam memahami dan menguasai seni lukis. Dalam penutupan ini ada dua langkah yang harus dilakukan, yaitu adanya umpan balik dan tindak lanjut di dalam membuat karya seni lukis sebagai berikut.

1) Umpan balik

Umpan balik merupakan penjelasan hasil pembelajaran dilakukan mahasiswa melalui prosedur tes formatif untuk melihat perkembangan di dalam membuat karya seni lukis sebagai tugas. Umpan balik dilakukan dengan baik dari proses belajar yang dilakukan oleh mahasiswa. Pemberitahuan proses belajar akan memberikan hasil baik bagi mahasiswa. Penguasaan pengetahuan dan keterampilan melukis yang baik akan memotivasi mahasiswa untuk berkarya dengan lebih baik lagi.

2) Tindak lanjut

Tindak lanjut dari tes formatif dan umpan balik akan memberikan pengalaman di dalam proses belajar yang sesungguhnya bagi mahasiswa seni lukis. Mahasiswa mengerti kemampuan dan kekurangannya dalam menguasai pengetahuan serta keterampilan dalam melukis sehingga ada motivasi untuk memperbaiki karya seni lukis agar lebih baik. Hal itu semua dilakukan dengan metode yang menyenangkan bagi mahasiswa. Memerika keberhasilan dan kekurangan tidak menjadi sesuatu yang berlebihan, tetapi menjadi sesuatu yang sewajarnya dalam proses belajar. Bentuk tindak lanjut dapat berupa kegiatan pameran yang dilakukan di ruang pameran.

2. Komponen Utama Kedua: Garis Besar Isi

Garis besar isi merupakan materi pelajaran sebagai bentuk urutan dalam instruksi yang mengacu pada peta kompetensi dengan melalui tahapan pembelajaran dalam langkah-langkah pembelajaran. Garis besar isi meliputi bentuk pokok bahasan atau subpokok bahasan yang menunjukkan ruang lingkup isi pembelajaran yang didasarkan pada tujuan instruksional. Hal itu dapat dilihat dalam sebuah rumusan ABCD.

3. Komponen Utama Ketiga: Metode Instruksional

Metode pembelajaran merupakan bagian penting bagi strategi pembelajaran karena metode pengajaran yang tepat dapat mencapai tujuan instruksional. Untuk itu pengajar perlu memahami dan mengerti tentang metode pembelajaran ingin dipakai agar tujuan tepat sasaran dalam pembelajaran.

Menurut Muhammad Atwi Suparman, metode instruksional berfungsi sebagai cara dalam menyajikan (menyajikan, memberi contoh, dan memberikan latihan) isi atau materi instruksional kepada mahasiswa untuk mencapai tujuan tertentu. Berbagai metode bisa digunakan pengajar dalam kegiatan instruksional (Suparman, 2012:252).

Beberapa metode instruksional yang dapat digunakan dalam belajar adalah sebagai berikut.

a. Metode Deduktif

Metode deduktif menjelaskan tentang prinsip-prinsip pembelajaran yang dilanjutkan dengan implementasinya, dengan mempergunakan contoh dan noncontoh sesuai dengan materinya. Metode deduktif berangkat dari hal yang bersifat umum ke hal yang bersifat khusus.

Langkah yang dilakukan metode deduktif adalah sebagai berikut.

- 1) Menjelaskan pengetahuan yang akan dipelajari;
- 2) Memberikan pengertian, terminologi, teknik, dan bidang yang belum dipahami;
- 3) Mempersiapkan materi pelajaran yang baik; dan
- 4) Menjelaskan materi pelajaran dengan mempertimbangkan waktu yang telah ditentukan.

Metode deduktif akan berhasil bila didukung dengan metode lain, seperti tanya jawab, diskusi, dan lain-lain. Metode ini bisa dilakukan dengan alasan ingin

mengajarkan topik permasalahan baru yang belum ada sumber belajarnya bagi mahasiswa, dan sebagai acuan dalam membuat karya seni lukis.

b. Metode Diskusi

Metode ini mempelajari apa yang sedang dihadapi para mahasiswa dalam proses berkarya lukis. Tujuan metode diskusi ini adalah menemukan solusi bagi permasalahan yang dihadapi mahasiswa dalam membuat karya lukisan. Untuk itu diskusi tidak mempedelahkan masalah, tetapi lebih mengarah pada tukar pikiran dan pengalaman di dalam membuat karya sehingga memberikan pengetahuan baru bagi mahasiswa. Sementara itu, bagi pengajar, diskusi memberikan penekanan atau penguatan dari gagasan dan pikiran mahasiswa agar lebih memberikan makna tentang apa yang mereka pikirkan.

c. Metode Tugas

Metode tugas tidak hanya memberikan tugas dalam pembelajaran kuliah seni lukis, tetapi juga mempunyai pengertian lebih luas lagi, yaitu memberikan kebebasan bagi mahasiswa untuk melukis dengan sepenuh hati sehingga bisa menghasilkan karya yang maksimal dan baik. Metode ini memberikan tanggung jawab bagi mahasiswa dalam membuat tugas karya seni lukis. Mahasiswa diharapkan mampu mengembangkan sikap dan kepribadian mandiri dalam mengerjakan tugas dan bisa menjadi media pembelajaran bagi sesama mahasiswa dalam mengerjakan tugas berkarya seni lukis.

1) Langkah-langkah pemberian tugas:

- a) Memberikan tugas dengan memberikan pertimbangan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai mahasiswa;
- b) Mempertimbangkan tujuan pembelajaran sesuai dengan kapasitas dari setiap mahasiswa yang berbeda satu sama lain;

- c) Memberikan acuan dalam membuat tugas karya sehingga mahasiswa dengan leluasa mengembangkan krentivitasnya;
- d) Memberikan bimbingan dan pengiwasan secara berkala agar mahasiswa bisa mengoreksi kesalahannya;
- e) Memberikan dorongan dan motivasi kepada mahasiswa dalam melaksanakan tugas berkaryanya; dan
- f) Memberikan catatan dalam bimbingan agar pengajar bisa mengetahui perkembangan mahasiswa di dalam mengerjakan tugas berkaryanya.

2) Pertanggungjawaban tugas karya:

- a) Mahasiswa mempresentasikan karya seni lukis di depan pengajar dan mahasiswa lainnya;
- b) Memberikan kesempatan untuk tanya jawab dan diskusi di antara mahasiswa; dan
- c) Memberikan penilaian di setiap presentasi karya seni lukis oleh pengajar sebagai bentuk pencapaian.

d. Metode Sumbang Pendapat atau Sumbang Saran (*Brainstroming*)

Metode sumbang saran merupakan proses penampungan pendapat dari mahasiswa tanpa mengevaluasi kualitas pendapat tersebut. Bila menggunakan metode ini, pengajar tidak boleh berorientasi pada hasil, tetapi terhadap prosesnya, yaitu mendorong keberanian mahasiswa mengemukakan pendapatnya tanpa takut salah. Setiap pendapat mahasiswa ditampung dan tidak ada yang ditolak. Hal ini dapat meningkatkan partisipasi mahasiswa dalam proses belajar (Suparnan, 2012:258).

e. Metode Tanya Jawab

Metode tanya jawab memberikan kemungkinan kepada mahasiswa untuk bisa mengali lebih dalam lagi pokok bahasan atau pengetahuan. Pembelajaran akan

berlangsung secara *two way traffic* karena terjadi dialog antara mahasiswa dan pengajarnya. Metode ini membangun suasana perkuliahan menjadi lebih menyenangkan dan memotivasi mahasiswa untuk tahu lebih jauh lagi. Pengajar diharapkan terbuka terhadap hal yang kurang menyenangkan dalam sebuah tanya jawab dengan mengendalikan tanya jawab itu pada arah yang konstruktif.

1) Tujuan dari tanya jawab:

- a) Mengetahui sampai sejauh mana materi pelajaran yang dikuasai mahasiswa;
- b) Merangsang pemikiran kritis para mahasiswa;
- c) Memberikan kesempatan bagi mahasiswa untuk mengungkapkan gagasan dan respons dari materi pelajaran; dan
- d) Mengajukan permasalahan atau ketidakmengertian yang dihadapi mahasiswa tentang materi pelajaran.

4. Komponen Utama Keempat: Media dan Alat Instruksional

Media dan alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau informasi dari pengirim kepada penerima pesan, dalam hal ini, mahasiswa. Proses belajar akan terjadinya melalui media yang dipergunakan oleh pengajar dalam pembelajaran. Media itu dapat berupa alat-alat elektronik, gambar, buku, dan sebagainya.

Suparman menjelaskan fungsi media dan alat instruksional sebagai berikut.

- a. Memperbesar benda yang sangat kecil dan tidak tampak oleh mata menjadi lebih besar dan jelas;
- b. Menyajikan benda atau peristiwa yang terletak jauh dari mahasiswa ke hadapan mahasiswa;
- c. Menyajikan peristiwa yang kompleks, rumit, dan berlangsung dengan sangat cepat atau sangat lambat menjadi lebih sistematis dan sederhana;

- d. Menampung sejumlah besar mahasiswa didik untuk mempelajari materi pelajaran dalam waktu yang sama;
- e. Menyajikan benda atau peristiwa berbahaya ke hadapan mahasiswa, seperti penggunaan film atau *slide*;
- f. Meningkatkan daya tarik pelajaran dan perhatian mahasiswa terhadap materi pelajaran; dan
- g. Meningkatkan sistematika pengajaran melalui penggunaan media dalam pengajaran.

Media yang digunakan dalam kegiatan instruksional beraneka ragam. Pendesain instruksional dapat memilih salah satu atau beberapa di antaranya untuk menyusun strategi instruksional. Mukti (1982) mengutip Allen, memberikan petunjuk untuk dijadikan pertimbangan dalam memilih media yang sesuai dengan tujuan instruksional tertentu. Ia menggambarkan tinggi rendahnya kemampuan setiap jenis media sebagai pencapaian dari berbagai tujuan belajar sebagai berikut.

Tabel 2.4
Jenis Media Bagi Pencapaian Berbagai Tujuan Belajar

Materi belajar jenis media instruksional	Belajar informasi faktual	Belajar pengetahuan verbal	Belajar ketrampilan psikomotor dan motor	Belajar prosedur	Mengembangkan kemampuan pemrosesan gerak	Mengembangkan sikap sosial dan motivasi
Gambar Diam	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang	Rendah	Rendah
Gambar Hidup	Sedang	Tinggi	Tinggi	Tinggi	Sedang	Sedang
Televisi	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang
Objek Nyata (Direct)	Rendah	Tinggi	Rendah	Rendah	Rendah	Rendah
Buku dan Audio	Sedang	Rendah	Rendah	Sedang	Rendah	Rendah
Programmed instruction	Sedang	Sedang	Sedang	Tinggi	Sedang	Sedang
Demonstrasi	Rendah	Sedang	Rendah	Tinggi	Sedang	Sedang
Buku Teks Terstruktur	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang
Sajian Oral	Sedang	Rendah	Sedang	Sedang	Rendah	Sedang

Di luar daftar tersebut masih terdapat berbagai jenis media, seperti komputer dan jejaring kerja (*network*), video, internet, realita, atau benda sebenarnya.

Dalam proses pemilihan media dan alat, pendesain instruksional mungkin dapat mengidentifikasi beberapa media yang sesuai dengan tujuan instruksional tertentu. Untuk itu perlu dipertimbangkan hal-hal berikut:

- a. Biaya lebih murah, baik pada saat pembelian maupun pemeliharaan;
- b. Kesesuaian dengan metode instruksional;
- c. Kesesuaian dengan karakteristik mahasiswa;
- d. Kepraktisan; dan
- e. Ketersediaan media dan alat tersebut berikut suku cadangnya di pasaran serta kesediaan bagi mahasiswa (Suparman, 2012:265-266).

5. Komponen Utama Kelima: Waktu Belajar

Komponen terakhir dalam strategi instruksional adalah waktu, yaitu jumlah waktu dalam menit yang dibutuhkan oleh pengajar dan peserta pelatihan untuk menyelesaikan setiap langkah pada urutan kegiatan instruksional. Menghitung jumlah waktu yang digunakan oleh pengajar penting artinya bagi pengajar dalam mengelola kegiatan instruksional. Selain itu, menghitung jumlah waktu yang dibutuhkan mahasiswa penting artinya bagi berbagai pihak. Bagi mahasiswa jumlah waktu itu merupakan petunjuk dalam mengelola waktu belajarnya. Bagi pengelola program pendidikan, jumlah waktu yang dibutuhkan mahasiswa merupakan petunjuk tentang bobot mata pelajaran.

Dalam penelitian ini strategi pembelajaran yang dipergunakan adalah pendekatan MPI Suparman yang mempunyai komponen penting yang terdiri atas: a) tujuan pembelajaran yang berisi kompetensi mahasiswa pada akhir pembelajaran; b) isi atau materi pembelajaran dengan urutan yang sesuai dengan urutan pembelajaran; dan c) pendekatan dalam mengelola pembelajaran yang melibatkan urutan kegiatan pembelajaran dan sistem peluncuran yang merupakan pengintegrasian metode, media, dan alat serta alokasi waktu belajar yang digabung dengan model pengintegrasian tujuan instruksional khusus.

Tabel 2.5

Model Strategi Pembelajaran yang Komprehensif

URAIAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU (dalam menit)
TAHAP PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat Isi				
Relevansi dan Manfaat				
Tujuan Instruksional Khusus				
TAHAP PENYAJIAN				
Urutan				
Cerita dan Nomenklatur				
Latihan				
Test Formatif				
Rangkuman				
Glosarium				
TAHAP PENUTUP				
Umpan Balik				
Tindak Lanjut				
Pamitan Waktu				



*Building
Future
Leaders*

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian dan pengembangan secara umum adalah menghasilkan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya, untuk mahasiswa S1 di program studi Seni Murni yang dilengkapi dengan bahan pembelajaran. Tujuan penelitian secara khusus sebagai berikut.

1. Menghasilkan rancangan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya untuk mata kuliah Seni Lukis bagi mahasiswa S1 program studi Seni Murni.
2. Menghasilkan bahan pembelajaran untuk mata kuliah Seni Lukis bagi mahasiswa S1 program Seni Murni.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat

Penelitian ini dilaksanakan di Program Studi Seni Murni pada mengambil mata kuliah Teknik Seni Lukis di Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta.

2. Waktu

Pelaksanaan penelitian dimulai dari 23 Februari 2013 sampai dengan 23 September 2014. Penelitian diawali dengan penelitian pendahuluan berupa uji coba lapangan pada saat evaluasi formatif.

C. Karakteristik Model yang Dikembangkan

Penelitian dilakukan adalah penelitian dan pengembangan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Dilakukan pada mahasiswa mengambil mata kuliah Seni Lukis, Program Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta.

Pengembangan model pembelajaran merupakan cara yang terstruktur dalam mengidentifikasi, mengembangkan, dan mengevaluasi seperangkat materi dan strategi pembelajaran seni lukis yang digunakan untuk mencapai pembelajaran. Penelitian akan menghasilkan model pembelajaran dalam bentuk fisik yang berupa bahan pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya sebagai pedoman bagi mahasiswa dan dosen mata kuliah Seni Lukis.

Pengembangan model pembelajaran mengacu pada tahapan desain pembelajaran model Dick and Carey yang juga dikemukakan oleh Suparman. Setelah menghasilkan draf model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya yang dilengkapi dengan bahan pembelajaran, akan dilakukan proses uji coba dan evaluasi di dalam mata kuliah Teknik Seni Lukis, sehingga bahan pembelajaran akan mengalami beberapa kali perbaikan dan dianggap layak oleh penggunaanya.

D. Pendekatan dan Metode Penelitian

Penelitian ini berfokus pada penelitian model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya pada mahasiswa Seni Murni, Fakultas Seni Rupa, Institut Kesenian Jakarta. Pendekatan atau metode penelitian digunakan adalah penelitian dan pengembangan yang dikemukakan Borg and Gall, sedangkan penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang menggunakan penelitian pengembangan sistem oleh Dick and Carey.

Borg dan Gall mendefinisikan penelitian dan pengembangan sebagai berikut:

Research and development is an industry based development model in which the findings of research are used to design new products and procedures, which then are systematically field tested, evaluated, and refined until they meet specified criteria of effectiveness, quality, or similar standards (Borg, Gall, & Gall, 2007:389).

Penelitian dan pengembangan adalah model pengembangan berbasis industri yang di dalamnya semua penelitian digunakan untuk merancang produk baru dan prosedur, kemudian secara sistematis diuji di lapangan, dievaluasi, dan disempurnakan sampai memenuhi kriteria tertentu dari efektivitas, kualitas, atau standar yang sama.

In the case of the R&D project described above, the developer was able to make a contribution to a colleague's educational practice and to suggest future R&D efforts to build a worthwhile instructional strategy into other phases of the target audience's educational program. The results of this pilot test contributed new knowledge, and raised new questions, about the effects of problem based learning on student performance skills and perceived self efficacy. (Borg et al., 2007:594).

Dalam kasus proyek R & D yang dijelaskan di atas, pengembangan mampu memberikan kontribusi ke dalam praktik pendidikan seorang rekan dan menyuarakan upaya R & D masa depan untuk mengembangkan strategi pembelajaran berharga ke fase lain dari program pendidikan target siswa. Hasil uji coba ini memberikan kontribusi pengetahuan baru dan mengangkat pertanyaan-pertanyaan baru, tentang efek dari pembelajaran berbasis masalah pada kemampuan kinerja siswa dan dapat dirasakan oleh dirinya sendiri. Borg and Gall menjelaskan, bahan dalam melakukan penelitian dan pengembangan dapat menggunakan pedoman pengembangan yang dikembangkan oleh Dick and Carey.

Berdasarkan pendapat-pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan model pembelajaran berbasis realitas sosial budaya dengan pendekatan deduktif adalah suatu proses digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk digunakan dalam pendidikan. Produk dihasilkan berupa model pembelajaran yang dilengkapi dengan bahan pembelajaran untuk belajar melalui berbasis pada realitas sosial budaya, agar mahasiswa kreatif dan inovatif mampu mengembangkan eksistensi diri, sehingga mampu mempunyai kepedulian sosial pada rakyat, dan mengunggulkan etika berkesenian dalam proses berkarya.

E. Langkah-langkah Pengembangan Model

Langkah-langkah penelitian dan pengembangan melakukan prosedur Borg and Gall. Khusus dibagian pengembangan produk awal dipergunakan prosedur Dick and Carey (Dick & Carey, 2009:1). Langkah-langkah penelitian dan pengembangan Borg dan Gall (edisi 2007), sebagai berikut,

- 1) studi pendahuluan (kajian pustaka dan survei awal) termasuk dalam langkah ini. Studi pendahuluan mencakup studi literatur berkaitan dengan permasalahan yang dikaji dan persiapan untuk merumuskan kerangka kerja penelitian. Data kebutuhan dan permasalahan diperoleh dari observasi partisipatoris, wawancara dan studi dokumentasi. Hasil kegiatan berupa data.
- 2) perencanaan penelitian termasuk ke dalam langkah ini adalah merumuskan kecakapan dan keahlian berkaitan dengan permasalahan, menentukan tujuan akan dicapai pada setiap tahapan, dan jika memungkinkan atau diperlukan studi kelayakan secara terbatas dilaksanakan. Hasil kegiatan berupa proposal.
- 3) pengembangan produk awal, yaitu bentuk permulaan dari produk yang akan dihasilkan. Termasuk ke dalam langkah ini adalah menyiapkan komponen pendukung, menyiapkan pedoman dan buku petunjuk, dan melakukan evaluasi terhadap kelayakan alat-alat pendukung; hasil yang didapat berupa prototipe model dan bahan pembelajaran.
- 4) uji lapangan terbatas (*preliminary field test*), yakni melakukan uji coba lapangan awal dalam skala terbatas dengan melibatkan sebanyak 6–12 subjek. Pada langkah ini pengumpulan dan analisis data dapat dilakukan dengan cara wawancara, observasi, atau angket; menghasilkan masuk bahan pembelajaran.
- 5) revisi hasil uji lapangan terbatas, yakni melakukan perbaikan pada produk awal dihasilkan berdasarkan hasil uji coba awal. Perbaikan ini sangat mungkin dilakukan

lebih dari satu kali, sesuai dengan hasil ditunjukkan dalam uji coba terbatas sehingga diperoleh draf produk (model) utama yang siap diujicobakan secara lebih luas; menghasilkan penyempurnaan bahan pembelajaran.

- 6) uji lapangan lebih luas (*main field test*), yakni uji coba utama yang melibatkan seluruh mahasiswa, menghasilkan produk bahan pembelajaran
- 7) revisi hasil uji lapangan lebih luas, yakni melakukan perbaikan atau penyempurnaan pada hasil uji coba lebih luas sehingga produk dikembangkan menjadi desain model operasional yang siap divalidasi; menghasilkan bahan pembelajaran
- 8) uji kelayakan (*operational field test*), yakni melakukan langkah uji validasi terhadap model operasional yang telah dihasilkan; menghasilkan bahan pembelajaran
- 9) revisi hasil uji kelayakan, yakni melakukan perbaikan akhir terhadap model dikembangkan guna menghasilkan produk akhir (*final*), model dan bahan pembelajaran
- 10) diseminasi dan sosialisasi produk akhir, yakni melakukan langkah menyebarkan produk atau model yang dikembangkan.

Dalam buku Suparman metode penelitian dan pengembangan dikaji dan diformulasikan dengan lebih mudah ke dalam sebuah skema penelitian yang lebih mudah dipahami untuk bisa melihat langkah pengembangan model pembelajaran, seperti yang diungkapkan di dalam Bab II tentang model pembelajaran. Hal itu sama-sama lebih mudah dipahami dalam desain instruksional dan pengembangan model. Evaluasi hanya dilakukan sampai tahap formatif dan dapat memperlihatkan hasil dari pengembangan model yang tepat. Akan tetapi, setelah produk jadi, evaluasi sumatif yang bersifat independen dapat dilakukan.



Gambar 3.1 Metode penelitian dan pengembangan metode Berg and Gall (1983) dan Berg and Gall (2007) yang mengadaptasi model Dick and Carey.

1. Penelitian Pendahuluan

Penelitian awal dilakukan dengan berbagai teknik pengumpulan data, antara lain peneliti ini terlibat langsung ke dalam kegiatan tersebut yang dalam hal ini berperan sebagai dosen di Seni Murni, melakukan wawancara, observasi, dan mengumpulkan dokumen yang diperlukan. Keterlibatan langsung peneliti ini di dalam kegiatan ini adalah untuk mendapat data dan informasi menyeluruh. Wawancara dilakukan melalui pertanyaan tertulis pada responden terdiri atas dosen seni lukis, mahasiswa seni lukis, dan alumni seni lukis. Tujuannya adalah memperoleh informasi dan data tentang proses perkuliahan yang dilakukan oleh dosen seni lukis. Kegiatan observasi dilakukan secara lebih mendalam dan difokuskan pada permasalahan yang berkaitan dengan perkuliahan seni lukis yang dilaksanakan selama ini. Studi dokumentasi didapat tentang kurikulum, silabus, dan SAP (situan ajar pembelajaran) yang disusun dosen seni lukis selama yang dikumpulkan oleh dosen seni lukis.

Tujuannya untuk memperoleh data tentang kurikulum dan perangkat pembelajaran yang dilakukan oleh dosen.

Hasil dari kegiatan penelitian awal, antara lain (1) data tentang rancangan perkuliahan seni lukis, (2) data mengenai implementasi perkuliahan dilakukan di dalam perkuliahan seni lukis, (3) kompetensi yang dimiliki oleh dosen seni lukis dalam melaksanakan perkuliahan seni lukis. Informasi tersebut selanjutnya menjadi pertimbangan di dalam membuat desain dan pengembangan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya dalam bentuk fisik bahan pembelajaran.

Kegiatan yang dilakukan berdasarkan pada penelitian awal digunakan untuk mengembangkan model pembelajaran. Model pembelajaran adalah suatu rencana atau pola yang dapat digunakan untuk membentuk kurikulum (rencana pembelajaran jangka panjang), merencanakan bahan-bahan pembelajaran dan membimbing pembelajaran di kelas (Rusman, 2014:144-145), atau ruang kuliah, dalam hal ini studi lukis.

2. Perencanaan Pengembangan Model

Perencanaan pengembangan model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya untuk mata kuliah teknik seni lukis di Program Studi Seni Murni Institut Kesenian Jakarta dibagi menjadi tiga tahap pengembangan model pembelajaran, yaitu model konseptual, model prosedural, dan produk bahan pembelajaran.

1) Model Konseptual

Model konseptual merupakan perwujudan dari teori dan prinsip yang berkaitan satu sama lain dalam bentuk pembelajaran seni lukis. Teori adalah pokok pertama atau hal utama mendasari keseluruhan pemikiran. Konsep merupakan gagasan berdasarkan kerangka pikiran teoritis. Konsep model pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial

budaya adalah rancangan atau pola yang digunakan untuk membentuk kurikulum, merencanakan lalu pembelajaran dan pembimbingan, pembelajaran, di mata kuliah teknik seni lukis. Dalam penyusunan ilmu pengetahuan menjadi dasar pemikiran dari pembelajaran seni lukis.

Model pembelajaran ini untuk mencapai tujuan pembelajaran mahasiswa mampu membuat lukisan yang berbasis realitas sosial budaya. Secara konseptual model pembagian sebagai berikut.

Tabel 3.1 Karakteristik Model Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya

No	Subaktivitas	Situasi/Situasi (situasi sosial)	Prinsip pembelajaran dalam pada mahasiswa	Barang dan prasarana pendukung	Aspek Instruksional	Efek Penguatan
1	Penjelasan pengertian dan prinsip seni lukis	Instruksional	Menyampaikan apa yang menjadi hal yang sebenarnya	Ada soal masalah, rangkai, ber-2c, informasi dan tayang, menggunakan power point	Tema masalah alam benda, pemandangan alam, figur dan masalah sosial	Peta pada bentuk dan lingkungan alam dan realitas sosial budaya
2	Memberikan contoh karya seni lukis	Mahasiswa mengerjakan tugas dengan menggunakan learning melalui hp	Identifikasi kebutuhan untuk memahami objek dan subjek sesuai dengan tema	sketsa, gambar atau rancangan	Mampu membuat karya dengan konsep dan pemahaman teknik dalam lukisnya	Melihat objek bukan sebagai bentuk seperti gambar dan pengetahuan seni
3	Membuat sketsa	Mendefinisikan karya dengan sketsa, gambar atau rancangan	Membuatkan pemahaman dan situasi dari karya dengan sketsa, gambar atau rancangan	Ruang studio yang nyaman	Mampu mempresentasi karya dengan sketsa, gambar atau rancangan	Menggunakan ide dan konsep serta pengertian teknik seni lukis
4	Mendefinisikan lukisan	Mendefinisikan mahasiswa melalui	Dengan dengan penjelasan yang menjadi fokus masalahnya. Pada setiap mahasiswa	Kanvas, cat minyak, akrilik, kraya, paper, tripleks, kertas dan sebagainya	Mengetahui tema dalam gambar yang lebih dekat dengan realitas sosial budaya	Membuatkan kesudutan mahasiswa pada masalah realitas sosial budaya bangsa
5	Mempresentasikan karya seni lukis	Mahasiswa mempresentasi semua karya	Presentasi di depan semua mahasiswa	Di studio lukis	Mahasiswa mampu mempresentasikan karya seni lukis dengan baik	Mengembangkan berpikir kritis dan kreatif serta inovatif
6	Pameran seni lukis	Mengumpulkan pameran	Mahasiswa membuat presentasi pameran	Pertunjukkan dalam pameran	Mampu menyelenggarakan pameran bersama maupun pribadi	Mengembangkan jangkauan karya seni lukis yang dibuat dalam pameran ini

2) Model Prosedural

Model prosedural merupakan tahap dalam mengembangkan model pembelajaran. Model prosedural menggunakan prosedur pengembangan sistem

pembelajaran yang dikatakan oleh Dick and Carey yang dikombinasikan dengan teknik penelitian menurut Borg and Gall prosedur tersebut dapat digunakan untuk jenis penelitian dan pengembangan, R&D. Diawali dengan kegiatan penelitian awal, selanjutnya dilakukan langkah sebagai berikut,

a. Mengidentifikasi Kebutuhan Perkuliahan dan Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Mengidentifikasi kebutuhan perkuliahan adalah proses sebagai berikut.

- a) Menentukan kesenjangan pengetahuan dan kemampuan teknik dimiliki oleh mahasiswa seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Hal itu disebabkan oleh mahasiswa seni lukis kurang mendapatkan pengetahuan tentang realitas sosial budaya.
- b) Merumuskan TIU yaitu hasil belajar sifatnya masih umum. Dalam hal ini TIU dirumuskan dalam kalimat dengan kata kerja operasional menunjukkan kegiatan yang dilakukan.

b. Melakukan Analisis Pembelajaran

Melakukan analisis pembelajaran adalah langkah penjabaran dari perilaku umum menjadi perilaku khusus dilakukan secara sistematis untuk mengetahui kemampuan mahasiswa sebagai bentuk prasyarat dalam mengikuti perkuliahan. Hasil adalah peta kompetensi materi kuliah Teknik Seni Lukis.

c. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Peserta Didik

Mengidentifikasi perilaku awal peserta didik dimaksudkan untuk mengetahui siapa kelompok sasaran, populasi sasaran, serta sasaran didik dari kegiatan pembelajaran. Istilah tersebut digunakan untuk menyatukan kondisi peserta didik serta sejauh mana pengetahuan dan teknik yang telah mereka miliki sehingga

nantinya mereka dapat mengikuti kegiatan perkuliahan sesuai dengan tujuan pembelajaran secara baik.

d. Tujuan Instruksional Khusus (TIK)

Menulis tujuan instruksional khusus (TIK) dirumuskan dalam bentuk kata kerja dapat diamati. Tujuan instruksional khusus adalah dasar untuk menyusun kisi-kisi tes, karena TIK harus mengandung unsur-unsur dapat memberikan petunjuk kepada penyusun tes agar dapat mengembangkan tes benar-benar dapat mengukur perilaku terdapat di dalamnya. Unsur dalam tujuan pembelajaran khusus dikenal dengan ABCD sebagai singkatan dari A (*audience*), B (*behavior*), C (*condition*), dan D (*degree*). *Audience* merupakan peserta didik akan belajar; *behavior* adalah perilaku khusus diperlihatkan oleh peserta didik setelah menyelesaikan proses belajarnya dalam pelajaran tersebut; *condition* mencakupi kondisi atau batasan ditemukan kepada peserta didik atau alat yang digunakan oleh peserta didik pada saat dites; dan *degree* merupakan tingkat keberhasilan peserta didik dalam mencapai perilaku tersebut.

e. Menyusun Alat Penilaian Hasil Belajar

Setelah penyusunan tujuan pembelajaran khusus dilanjutkan dengan menyusun alat penilaian hasil belajar dengan menggunakan tes acuan patokan. Tes acuan patokan adalah alat untuk mengukur tingkat penguasaan tiap peserta didik terhadap perilaku tercantum dalam tujuan pembelajaran khusus.

f. Menyusun Strategi Pembelajaran

Dalam menyusun strategi pembelajaran, sebagai bentuk penyampaian materi atau isi pelajaran secara sistematis, diperoleh kemampuan yang diharapkan dari peserta didik, yakni menguasai materi dan isi pelajaran secara efektif dan efisien. Langkah-langkah strategi pembelajaran harus dilakukan adalah

- a) menentukan urutan kegiatan perkuliahan, yaitu urutan kegiatan dosen dalam menyampaikan isi pelajaran kepada mahasiswa;
- b) menentukan garis besar isi, mulai dari judul isi pembelajaran secara konsisten dengan urutan tujuan pembelajaran mengacu pada peta kompetensi;
- c) menentukan metode perkuliahan, yakni bagaimana cara dosen mengorganisir materi kuliah akan disampaikan oleh mahasiswa agar proses perkuliahan menjadi lebih efektif dan efisien;
- d) menentukan media pembelajaran merupakan peralatan dan bahan pembelajaran yang digunakan oleh dosen kepada mahasiswa dalam proses pembelajaran;
- e) menentukan waktu yang digunakan dalam menyelesaikan setiap langkah kegiatan dalam pembelajaran.

g. Mengembangkan Bahan Pembelajaran

Membuat bahan pembelajaran sebagai bentuk produk pembelajaran dalam perkuliahan dikembangkan mengacu pada strategi pembelajaran telah dibuat sebelumnya.

3) Produk Bahan Pembelajaran

Setelah bahan pembelajaran selesai disusun dalam bentuk draf, langkah selanjutnya adalah melakukan validasi bahan pembelajaran.

Produk bahan pembelajaran sebagai acuan dalam proses pengajaran dan pembelajaran mata kuliah Seni Lukis bagi dosen dan mahasiswa adalah untuk mencapai proses pembelajaran dilakukan. Sebagai produk atau hasil penelitian dilakukan pada mata kuliah Seni Lukis selama ini berjalan sebagai mestinya, belum ada produk bahan pembelajaran bagi dosen dan mahasiswa.

3. Validasi, Evaluasi, dan Revisi Model

Pada tahap penelitian ini kegiatan yang harus dilakukan secara bertahap adalah melakukan validasi setelah draf bahan pembelajaran sudah dibuat. Dalam draf bahan pembelajaran kedua, dievaluasi dan direvisi seperti terlihat pada gambar 3.2.



Gambar 3.2 Tahapan Evaluasi Uji Coba Bahan Pembelajaran

- revisi oleh para ahli: Setelah bahan pembelajaran disusun dan sebelum diuji coba dilakukan, terlebih dahulu harus dilakukan telah oleh ahli untuk mencermati dan memberikan masukan. Seorang ahli yang pakar di bidang materi pembelajaran, desain pembelajaran, dan bahan pembelajaran. Berdasarkan hasil revisi bahan bahan pembelajaran direvisi. Hasil rata-rata nilai setiap ahli dari angket
- evaluasi satu per satu: Setelah materi bahan pembelajaran direvisi, evaluasi dilakukan terhadap tiga orang mahasiswa yang mewakili karakteristik sasaran; baik, sedang, dan kurang. Setelah evaluasi dan masukan dari mahasiswa diperoleh, diadakan revisi. Hasil rata-rata nilai dari angket

- c) uji coba kelompok kecil: Uji coba ini diberikan kepada enam responden yang dianggap mewakili karakteristik yang sama dengan mahasiswa sebagai target penelitian. Mahasiswa diberikan materi kuliah selama lima kali pertemuan dengan waktu empat jam untuk tiap kali pertemuan. Setelah mengikuti perkuliahan Seri Lukis mahasiswa diminta memberikan penilaian berupa masukan atau komentar tentang bahan ajar pada saat perkuliahan. Berdasarkan masukan atau komentar dilakukan revisi lagi. Hasil nilai rata-rata dari angket
- d) uji coba lapangan: Uji coba ini diberikan kepada 12 mahasiswa, sesuai dengan mahasiswa yang mengambil mata kuliah Teknik Seni Lukis, yang bertujuan menjaga objektivitas dari kesimpulan yang dihasilkan dalam uji coba ini. Uji coba ini dilakukan oleh dosen lain yang mempunyai kompetensi dalam perkuliahan Seni Lukis. Uji coba lapangan ini menjadi dasar terakhir bagi perbaikan dan penyempurnaan bahan ajar. Setelah diperbaiki sesuai dengan masukan dari uji coba lapangan, bahan ajar dianggap selesai dan siap untuk digunakan. Hasil nilai rata-rata dari angket.

4. Implementasi Bahan Pembelajaran

a. Jenis Instrumen

Dalam pengumpulan data penelitian, peneliti ini mempergunakan metode observasi, dokumentasi, wawancara tertulis, pilihan dan objek penelitian menjadi subjek penelitian karena peneliti ini juga menjadi bagian dari objek penelitian, dalam hal kapasitasnya sebagai pengajar atau dosen Seri Murni.

Metode observasi menjadi tujuan utama karena peneliti ini sudah menjadi bagian dari penelitian itu sendiri. Penelitian ini juga didasarkan pada kondisi keadaan

perkuliahan di Seni Murni, dalam hal ini mata kuliah Teknik Seni Lukis. Peneliti ini pernah belajar dan mengajar mahasiswa dan banyak hal yang harus diperbaiki; belum ada kesadaran identifikasi permasalahan secara terstruktur, belum sempurnanya persiapan perkuliahan, belum sinkronnya strategi pembelajaran dengan apa yang diajarkan, belum adanya bahan ajar mata kuliah Teknik Seni Lukis bagi dosen dan mahasiswa, dan juga belum adanya pedoman dosen dalam mengajar mahasiswa. Penelitian yang berangkat dari pengalaman dan keterlibatan langsung diharapkan dapat memberikan gambaran yang jelas, tanpa mengurangi keakuratan penelitian ini. Penelitian dan pengembangan bisa memberikan perbaikan di dalam sistem perkuliahan sesuai dengan kaidah tujuan pembelajaran.

Observasi merupakan kata benda abstrak yang memiliki beberapa arti, di antaranya adalah:

- 1) pencernaan, persepsi, keadaan sedang mengawasi dan mencatat detail-detailnya;
- 2) pengamatan fenomena sebagaimana yang muncul di alam dan membuat catatan tentangnya; dan
- 3) pernyataan atau pengamatan tentang sesuatu (Marianto, 2015:79).

Observasi yang dilakukan adalah pengamatan, memahami, mengerti, terlibat langsung dengan persoalan yang ditelitinya. Informasi itu menjadi bahan kajian dan penjelasan dalam penelitian ini.

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah dokumentasi yang berkaitan dengan perkuliahan Teknik Seni Lukis pada saat berlangsungnya penelitian, baik pada penelitian pendahuluan maupun pada penelitian pengembangan.

Metode wawancara dilakukan dengan wawancara tertulis pada tahap penelitian pendahuluan untuk mendapatkan gambaran awal dari proses perkuliahan yang selama

ini dijalani oleh mahasiswa. Gambaran itu sebagai identifikasi permasalahan dalam perkuliahan Seni Lukis dan selain itu juga sebagai bentuk dasar evaluasi draf bahan pembelajaran yang telah dibuat.

b. Teknik Analisis Data

Analisis bukanlah semata-mata persoalan tentang menetapkan suatu kegiatan pada pendekatan atau seperangkat teknik yang benar. Analisis dalam penelitian seni lebih bernafas, imajinatif, luwes, kreatif, dan reflektif dan harus menjadi kebenaran metodologis, menunjukkan kernaliran yang tinggi dan kemampuan intelektual (Coffey dan Alkison, 1996) (Robendi, 2011:233).

Menurut Bogda dan Biken (1982), analisis data kualitatif adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasi data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, menyistematiskannya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceritakan kepada orang lain (Moleong, 2005:248).

Miles dan Huberman (1994) telah menggambarkan tiga alur utama dalam analisis, yaitu reduksi data, penyajian data, dan menarik kesimpulan dasar bagi analisis yang dijalankan. Di dalam kerangka dasar ini, berbagai struktur, peralatan dan bentuk sajian dapat dikembangkan (Robendi, 2011:233-234).

Reduksi data adalah struktur atau peralatan yang memungkinkan kita untuk memilah, memilih, memusatkan perhatian, mengatur, dan menyederhanakan data (Robendi, 2011:234).

Penyajian data akan memperoleh pemahaman tentang apa yang sedang terjadi dan apa yang harus dilakukan lebih jauh menganalisis atau mengambil tindakan berdasarkan atas pemahaman yang diperoleh dari penyajian data (Robendi, 2011:236).

c. Analisis Data

Selama penelitian berlangsung diperoleh banyak informasi yang berupa data. Mulai dari penelitian pendahuluan sampai dengan pengembangan dengan mengadakan evaluasi formatif pada bahan pembelajaran seni lukis.

Pemerolehan data penelitian pendahuluan bertujuan mengetahui dan mendapatkan gambaran bagaimana mata kuliah Seri Lukis dilaksanakan selama ini. Tanpa adanya tahapan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, identifikasi, analisis, strategi pembelajaran dan model pembelajaran, membuat tahapan dan bahan pembelajaran mahasiswa menjadi tujuan perkuliahan yang ingin dicapai meskipun tersedia kurikulum, tujuan umum pembelajaran, dan tujuan khusus pembelajaran. Ada data struktur bentuk dari proses pembelajaran selama satu semester, tetapi hal itu sebatas pada pembuatan yang dilakukan oleh dosen dan pada pelaksanaannya pembelajaran lebih mengandalkan kemampuan dan pengalamannya sebagai seorang pelukis. Data dokumen dalam perkuliahan diisi sesuai dengan format laporan perkuliahan yang telah dibakukan oleh dosen.

Pemberian materi perkuliahan berdasarkan pada materi dan ukuran material. Hal tersebut dilaksanakan ketika pembuatan rencana perkuliahan dilakukan, sedangkan tema pembahasan pada masalah lukisan alam benda, realitas sosial budaya, misalnya membuat arsitektur kota tua, suasana kota, suasana pasar, suasana lalu lintas, dan masalah sosial.

Setiap tugas karya lukisan yang diselesaikan mahasiswa lebih terlihat pada masalah teknis: bentuk, warna, komposisi, sampurn, dan tekstur. Penjelasan masalah teknis sebatas pada kekurangan, belum pada bagaimana baiknya, apalagi penyempurnaan. Hanya hal ini yang dikatakan oleh mahasiswa bahwa dalam perkuliahan kurang dijelaskan masalah teknik, dalam arti bagaimana melukis dengan

teknik yang baik, bukan sekadar disuruh melukis dan lukisan diserahkan kepada dosen untuk dinilai. Akan tetapi, sebelum melukis bagaimana mahasiswa diberikan pemahaman tentang masalah Teknik sehingga mahasiswa mampu membuat karya lukisan dengan baik. Artinya, mahasiswa tahu bagaimana membuat lukisan yang baik, bukan sekadar membuat lukisan berdasarkan tugas.

Masalah pemahaman tema lukisan masih sangat sedikit dijelaskan dalam mengevaluasi. Mahasiswa mempresentasikan kurangnya penjelasan yang komprehensif berkaitan dengan pengetahuan seni lukis dan berkesenian yang masih perlu pengembangan yang lebih baik dan berstruktur. Harapan mahasiswa adalah menguasai teknik dan kemampuan konsep seni yang berkaitan dengan realitas sosial budaya. Karya lukisan bukanlah sekadar masalah bentuk dan tugas yang diberikan pada mahasiswa, tetapi bagaimana karya lukisan yang dibuatnya menjadi proses internalisasi setiap mahasiswa terhadap tema permasalahan yang diberikan oleh dosen. Memberikan pengetahuan seni lukis dan berkesenian yang berbasis pada realitas sosial budaya selama ini hanya sebagai pengetahuan yang tidak pernah terartikulasikan dalam pemikiran dan gagasan mahasiswa dalam membuat karya lukisan.

Begitu juga tidak adanya bahan pembelajaran bagi mahasiswa dan oleh dosennya dalam proses pembelajaran. Berkaitan dengan itu juga, belum ada pedoman pengajaran oleh dosen dan pedoman pembelajaran bagi mahasiswa dalam proses pembelajaran.

Teknologi pendidikan yang berkaitan dengan metodologi pembelajaran belum diadani sepenuhnya. Seni dan pembelajaran sebagai pengetahuan yang berbeda dan tidak saling berkaitan dan mendukung di dalam proses belajar melukis. Hal itu juga terjadi dalam teknologi pendidikan seni yang tidak mempunyai aturan dan lebih

mengedepankan subjektivitas diri dalam belajar seni. Dua sisi yang tidak pernah bertemu dalam cara pandang pengenibangan seni, dalam hal ini seni lukis.

Kiranya hal inilah yang menjadi penelitian bahwa seni lukis bisa dipelajari dan teknologi pendidikan bisa menjadi seni pendidikan yang mengartikulasikan seni menjadi sebuah metode pembelajaran seni yang bisa dilakukan oleh setiap orang tanpa kehilangan kreativitas seorang seniman. Dengan membuat desain pembelajaran sebagai model pembelajaran untuk membantu mahasiswa seni lukis, tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Bahan pembelajaran yang menjadi acuan sangat membantu dan diharapkan dapat mempermudah proses perkuliahan yang dilakukan. Seni lukis bukan hanya membuat karya seni lukis, tetapi juga apa yang akan dilakukan dalam membuat karya seni lukis menjadi lebih penting karena kita mengetahui apa yang harus dilakukan dalam melukis bukan hanya melukis saja.



*Building
Future
Leaders*

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Model

Hasil penelitian pengembangan model seni lukis berbasis realitas sosial budaya menjadi awal pembelajaran di mata kuliah seni lukis, program studi seni murni IKJ sebagai perubahan paradigma berpikir dosen seni. Dosen memerlukan pengetahuan tentang desain pembelajaran sebagai landasan mengajar secara bertahap dan berkelanjutan. Hasil penelitian pengembangan model ini dapat diterapkan secara adaptif.

Hasil penelitian dan pengembangan model ini dapat digunakan sebagai model pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan dosen dalam mengajar materi kuliah seni lukis. Salah satu mahasiswa di akhir perkuliahan mengadakan pameran bersama sebagai proses pembelajaran yang baik untuk mencapai pembelajaran yang efektif dan efisien dalam menyampaikan tujuan pembelajaran.

Hasil penelitian dan pengembangan selain menghasilkan model pembelajaran juga dilengkapi bahan pembelajaran, pedoman bagi dosen dan panduan mahasiswa untuk dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa di dalam proses perkuliahan. Dengan adanya bahan pembelajaran ini mahasiswa memahami materi pembelajaran yang dipelajari.

Penelitian diawali dengan penelitian pendahuluan, yaitu dengan melakukan observasi dan pengumpulan informasi dan data mengenai perkuliahan dalam mata kuliah seni lukis yang deskripsikan secara bertahap sebagai berikut.

1) Profil Program Studi Seni Murni IKJ

a. Status dan Lokasi Institut Kesenian Jakarta IKJ

Institut Kesenian Jakarta (IKJ) berada pada satu lokasi dengan Pusat Kesenian Jakarta Taman Ismail Marzuki dan merupakan salah satu tolok ukur keberhasilan seorang seniman apabila sang seniman telah melaksanakan pameran dan/atau pertunjukan di Taman Ismail Marzuki.

Institut Kesenian Jakarta yang menjadi objek penelitian ini terletak di Kota Madya Jakarta Pusat. Institut Kesenian Jakarta terdiri atas tiga fakultas, yakni Fakultas Film dan Televisi, Fakultas Seni Pertunjukan, dan Fakultas Seni Rupa. Fakultas Seni Rupa terdiri atas program studi (prodi) atau peminatan, antara lain, Prodi Desain Komunikasi Grafis, Prodi Interior, Prodi Mode Busana, Prodi Seni Kriya, dan Prodi Seni Murni.

Pada Prodi Seni Murni diajarkan mata kuliah utama yang terdiri atas tiga teknik yang harus dipelajari, yaitu Seni Grafis, Seni Patung, dan Seni Lukis. Mata kuliah Seni Lukis merupakan topik penelitian dan pengembangan.

b. Sarana dan Prasarana Program Studi Seni Murni

Sarana dan prasarana program studi seni murni merupakan pendukung keberhasilan proses perkuliahan yang dilakukan di Program Studi Seni Murni. Hal tersebut berkaitan dengan studio seni lukis, yakni tempat membuat karya seni lukis pada mata kuliah Teknik Seni Lukis. Tempat tersebut sedang mengalami pembongkaran karena studio seni lukis yang berada di gedung lama dipindahkan ke gedung baru yang berlantai empat, sangat memadai dalam segi tempat. Akan tetapi, segi kapasitas studio tersebut perlu dilengkapi sesuai dengan minat mahasiswa yang menuntut ilmu di Prodi Seni Murni.

2) Kebutuhan Bahan Pembelajaran Teknik Seni Lukis

Berdasarkan penelitian terhadap mahasiswa dan dosen pada Program Studi Seni Murni, penelitian ini dilakukan dengan menggunakan pendekatan keterlibatan peneliti dan observasi dengan melibatkannya dalam proses perkuliahan di Prodi Seni Murni. Kegiatan perkuliahan seni lukis dilakukan dengan pendekatan sanggar. Selama dalam proses perkuliahan mahasiswa diajarkan seni lukis berdasarkan pengetahuan seni lukis dan kompetensi dosennya, belum berdasarkan metode pembelajaran yang semestinya. Tugas melukis diberikan dengan beberapa tema yang berkaitan dengan bentuk, seperti membuat *style life*, *landscape*, *social life*, dan *self portrait*. Semua tema itu berkaitan dengan kehidupan yang berbasis seni lukis realitas sosial budaya. Tema-tema bisa dilihat sebagai cermin pengalaman dari realitas sosial budaya oleh setiap mahasiswanya.

Informasi dan data didapat dalam cara pembelajaran dan kompetensi pembelajar, sebagai proses perkuliahan seorang dosen. Kelengkapan yang dipersiapkan mulai perencanaan kurikulum sampai melakukan pembelajaran di dalam studio. Ketika menyelenggarakan pembelajaran seni lukis masih sederhana, belum ada pengajar yang memahami dan melakukan pembelajaran desain pembelajaran.

Hasil wawancara terhadap responden mengenai pembelajaran, dengan memberikan pertanyaan bagi tiga dosen, tiga mahasiswa, dan tiga alumni memberikan gambaran tentang pembelajaran mata kuliah Seni Lukis. Penelitian pendahuluan ini memperlihatkan gambaran sebagai berikut.

- 1) Secara keseluruhan sarana studi lukis mestinya dilengkapi dengan alat standar untuk melukis bagi setiap mahasiswa. Ruang studio nyaman karena dilengkapi dengan AC sentral, penyejuk ruangan, dan penerangan yang sesuai.
- 2) Dosen seni lukis mempunyai kompetensi kesenian yang baik karena kegiatannya dalam dunia seni lukis. Sebagai pelukis, dosen melakukan kegiatan pameran di

dalam dan luar negeri. Mereka kerap melakukan pameran dan dipercaya untuk mengadakan lokakarya oleh lembaga dan institusi, baik institusi kebudayaan asing, pemerintah daerah, kementerian, industri, maupun lembaga pendidikan.

- 3) Kemampuan dosen seni lukis dalam mempersiapkan bahan pembelajaran sebagai kegiatan pembelajaran masih belum sepenuhnya memahami kegiatan pembelajaran, yakni belum mengerti rencana pembelajaran semester yang dikenal dengan membuat silabus dan rencana perkuliahan selama satu semester sebagai langkah pembelajaran. Mereka mengajar tidak memiliki bahan pembelajaran yang dapat dilihat melalui berkas rencana pembelajaran yang berkaitan dengan kurikulum seni lukis yang ada. Silabus yang ada belum berdasarkan tujuan pembelajaran.
- 4) Kemampuan dosen dalam kegiatan pembelajaran belum terlihat dalam kegiatan perkuliahan secara struktur dengan tahap-tahapnya. Dari kegiatan pembelajaran, dalam hal cara mengajar di perkuliahan, peranan dosen masih sebagai narasumber. Dosen belum berperan sebagai pengajar dengan mempergunakan model desain pembelajaran yang sesuai kebutuhan atau tujuan pembelajaran.
- 5) Kemampuan dosen dalam kegiatan pembelajaran yang berbasis realitas sosial budaya dalam tema tugas melukis belum sesuai dengan tujuan pembelajaran karena dosen hanya memberikan materi pembelajaran penguasaan teknik dan pengetahuan seni.
- 6) Kemampuan mengajar masih berkisar pada berkesenian dan seni lukis. Belum ada materi yang terkait dengan tema keseharian, berbasis realitas sosial budaya. Hal ini dapat ditunjukkan dalam perkuliahan yang tidak berdasarkan indikator yang terukur. Penilaian tugas karya seni lukis bersifat subjektif.

Berdasarkan hasil kegiatan analisis penelitian pendahuluan diketahui, dengan melakukan penelitian dan pengembangan model pembelajaran yang dilengkapi dengan bahan pembelajaran dan langkah-langkahnya sebagai berikut.

a. Mengidentifikasi Kebutuhan Pembelajaran dan Menulis Tujuan Instruksional Umum (TIU)

Analisis kebutuhan untuk mengetahui apa yang harus dibuat untuk dapat menentukan kebutuhan pembelajaran seni lukis yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Untuk memenuhi kekurangan pengetahuan dan keterampilan dosen dalam pembelajaran perlu dibuat model pembelajaran dan bahan pembelajaran yang akan digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Hasil analisa kebutuhan digunakan untuk dasar memiliki tujuan umum perkuliahan. Teknik Seni Lukis berbasis realitas sosial budaya sebagai berikut.

Jika diberikan kebebasan untuk praktik melukis berbasis realitas sosial budaya, mahasiswa mampu mempresentasikan karya seni lukis minimal 80% secara baik dan benar.

b. Melakukan Analisis Pembelajaran

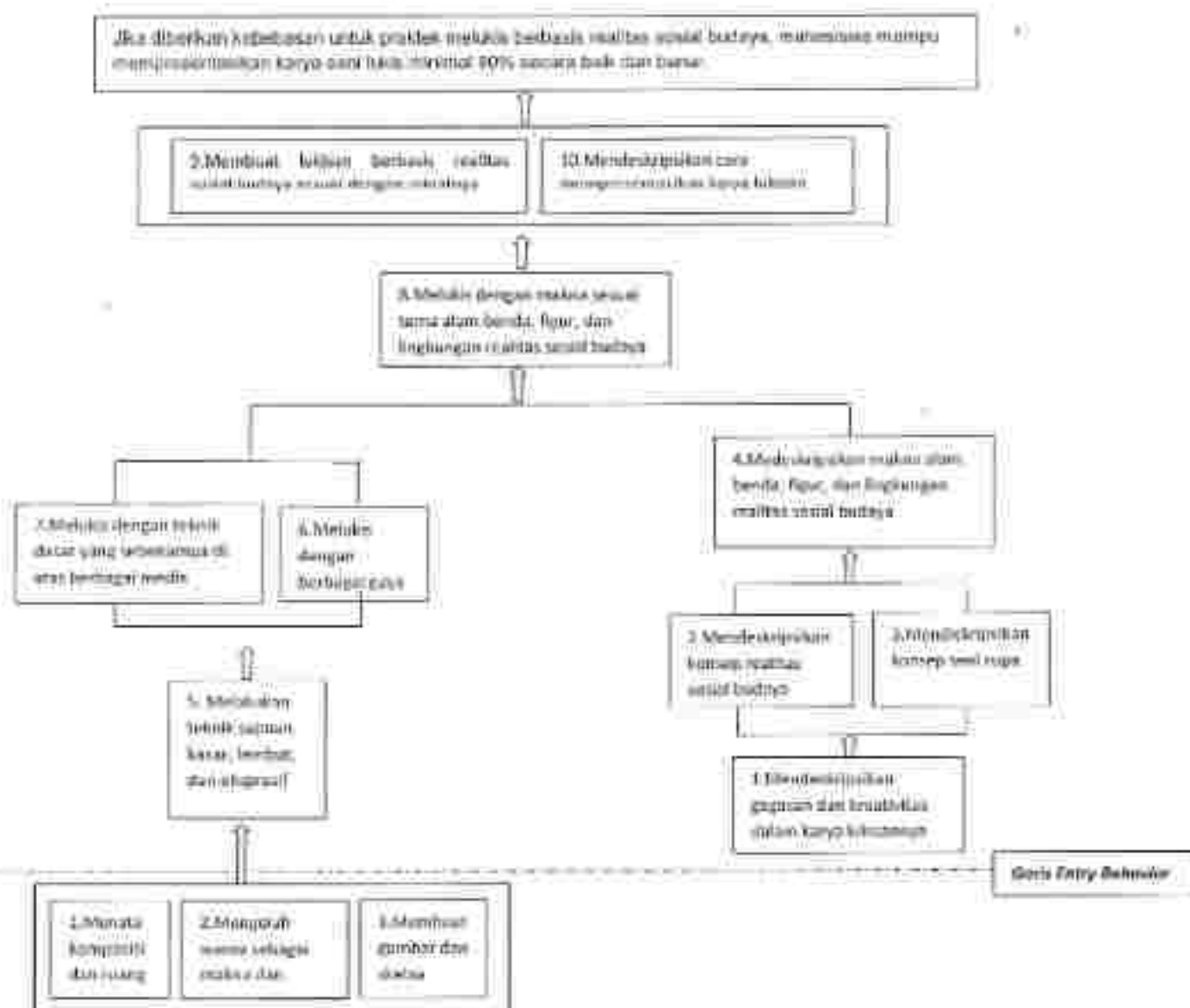
Dalam analisis pembelajaran dilakukan kegiatan menguraikan dan menjabarkan perilaku umum menjadi perilaku khusus yang terstruktur secara logis dan sistematis. Tahapan ini menjadi kegiatan dalam menjelaskan perilaku khusus yang dapat mencerminkan perilaku umum dengan terperinci. Hasil penguraian perilaku umum telah menjadi ketetapan sebelumnya.

c. Mengidentifikasi Perilaku dan Karakteristik Awal Mahasiswa

Perilaku dan karakteristik awal dari mahasiswa yang menjadi subjek dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Tingkat kemampuan yang dimiliki mahasiswa Seni Murni tergolong baik.
2. Penguasaan media yang dimiliki mahasiswa Seni Murni yang mengambil mata kuliah Seni Lukis tergolong baik.
3. Pengetahuan kesenian yang dimiliki mahasiswa Seni Murni tergolong cukup baik.

Tabel 4.1
Analisis Instruksional
Sebagai Hasil dari Analisis Instruksional



Deskripsi karakteristik mahasiswa Seni Murni IKJ yang mengambil mata kuliah seni lukis adalah sebagai berikut.

1. Asal usul pendidikan mahasiswa Seni Murni IKJ yang berminat pada mata kuliah Seni Lukis adalah lulusan SMA yang pembelajaran seni lukis di sekolahnya terbatas. Untuk itu perlu dilakukan pembelajaran dasar-dasar seni rupa selama dua semester. Mahasiswa baru diperkenalkan dan dilatih untuk menguasai media seni rupa secara baik.

2. Latar belakang sosial budaya dan ekonomi berasal semua kalangan yang terdiri atas masyarakat mampu dan menengah ke bawah.
3. Latar belakang keinginan yang kuat sebagai mahasiswa Seni Murni IKJ untuk menjadi seorang seniman karena berdasarkan kesukaan, bakat, dan minat yang ada di dalam dirinya belum pernah dimunculkan oleh lembaga pendidikan sekolah menengah atas.
4. Motivasi mahasiswa memilih Seni Murni IKJ adalah untuk bisa menguasai, mengembangkan, dan memperdalam seni lukis dengan lebih baik agar menjadi lebih profesional.
5. Setelah menyelesaikan kuliah dari Seni Murni, mereka ingin menjadi seorang seniman profesional dan mempunyai kemampuan keterampilan dan pengetahuan seni rupa. Mereka memberikan rasa percaya diri yang lebih baik dalam membuat karya seni sesuai dengan kemampuan dan kesukaan di tempat tujuan seni murni IKJ itu berkarya, baik di sebuah lembaga kesenian, institusi kesenian, maupun perusahaan yang memerlukan kemampuan seni mereka untuk menghasilkan produk serta membuat karya seni lukis dengan kemampuan yang dikuasainya dengan baik. Kemampuan yang sering diasah membuat mereka mampu mengekspresi seni lukis yang baik.

d. Menulis Tujuan Instruksional Khusus

Hasil penjabaran dan penjelasan tujuan pembelajaran umum menjadi tujuan instruksional khusus memperlihatkan berbagai jenis kompetensi sebagai berikut.

1. Jika diberikan kebebasan untuk memilih fenomena realitas sosial budaya dalam kehidupan masing-masing, mahasiswa mampu mendeskripsikan gagasan dan kreativitas dalam berkarya seni lukis minimal 80% secara baik dan benar.

2. Jika diminta menulis konsep dasar seni rupa karya seni lukis, mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep dasar seni rupa yang terdapat dalam karya lukisan tersebut minimal 80% secara baik dan benar.
3. Jika diminta untuk membuat konsep karya seni lukis realitas sosial budaya, mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep realitas sosial budaya dalam karya lukisan minimal 80% baik dan benar.
4. Jika diminta untuk memaknai alam benda, figur, dan lingkungan berbasis realitas sosial budaya, mahasiswa mampu membuat makna karya seni lukis minimal 80% secara baik dan benar.
5. Jika diminta untuk menggunakan krus dan teknik sapuan kasar, lembut, dan ekspresif dalam membuat karya lukis, mahasiswa mampu membuat karya seni lukis minimal 80% secara baik dan benar.
6. Jika diminta untuk menggunakan gaya melukis dalam melukis, mahasiswa mampu membuat karya seni lukis minimal 80% secara baik dan benar.
7. Jika diminta praktik menggunakan berbagai media dalam membuat karya lukis, mahasiswa mampu membuat karya seni lukis minimal 80% secara baik dan benar.
8. Jika diminta untuk memaknai tema alam, figur, dan lingkungan realitas sosial budaya, mahasiswa mampu membuat karya seni lukis minimalnya 80% secara baik dan benar.
9. Jika diminta untuk mendeskripsikan cara mempresentasikan karya lukisan berbasis realitas sosial budaya, mahasiswa mampu mempresentasikan karya seni lukis minimal 80% secara baik dan benar.
10. Jika diminta untuk membuat elemen seni lukis berbasis realitas sosial budaya, mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis sesuai dengan minatnya minimal 80% secara baik dan benar.

11. Jika diberikan kebebasan untuk praktek melukis berbasis realitas sosial budaya, mahasiswa mampu mempresentasikan karya seni lukis minimal 80% secara baik dan benar.

c. Menyusun Alat Penilaian Hasil Karya

Pada tahap ini disusun alat penilaian hasil perkuliahan yang berupa hasil karya seni lukis yang digunakan untuk mengukur tingkat penguasaan teknik, gagasan, dan pengetahuan seni mahasiswa Seni Murni pada perilaku yang dituliskan dalam tujuan pembelajaran khusus. Seperti apa yang dijelaskan oleh Suparman, hasil tes mencerminkan tingkat penguasaan peserta didik terhadap kompetensi-kompetensi yang terdapat dalam tujuan instruksional. Cara menafsirkan hasil tes seperti ini disebut penafsiran acuan patokan.

Tabel 4.2 Kisi-kisi dan Butir-butir Tes Penilaian Kuliah Seni Lukis

No.	Kompetensi	Bobot Nilai	Butir Tes
1	Mahasiswa dapat mendeskripsikan gagasan dari kreativitas dalam berkarya	10%	Deskripsikan apa yang dimaksud dengan gagasan dalam berkarya seni lukis
2	Mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep dasar seni rupa	10%	Jelaskan konsep dasar seni rupa
3	Mahasiswa dapat mendeskripsikan konsep realitas sosial budaya	10%	Jelaskan konsep realitas sosial budaya
4	Mendeskripsikan makna alam benda, figur, dan lingkungan realitas sosial budaya	10%	Jelaskan makna alam benda, figur, dan lingkungan realitas sosial budaya
5	Mahasiswa dapat melakukan teknik sapuan kasar, lembut, dan ekspresif	10%	Buat lukisan dengan teknik sapuan kasar, lembut, dan ekspresif
6	Mahasiswa dapat melukis dengan berbagai gaya lukisan	5%	Buat lukisan dengan gaya lukisan realis, surealis, dan abstrak
7	Mahasiswa dapat melukis dengan teknik dasar di atas berbagai media	10%	Buat lukisan dengan teknik dasar di atas berbagai media
8	Melukis dengan makna sesuai dengan tema alam benda, figur, dan lingkungan realitas sosial budaya	20%	Buat lukisan dengan makna tema alam benda, figur, dan lingkungan realitas sosial budaya
9	Membuat lukisan berbasis realitas sosial budaya sesuai dengan minatnya	10%	Buat lukisan dengan lukisan berbasis realitas sosial budaya sesuai dengan minatnya
10	Mempresentasikan karya lukisan	5%	Jelaskan cara mempresentasikan karya lukisan
		100%	

f. Menyusun Strategi Pembelajaran

Ketika membuat strategi pembelajaran atau perkuliahan terdapat lima kegiatan, yaitu sebagai berikut.

- 1) Membuat urutan kegiatan perkuliahan, yaitu urutan kegiatan pembelajaran sebagai dosen dalam menyampaikan isi perkuliahan kepada mahasiswa.
- 2) Membuat garis besar isi, yaitu judul isi perkuliahan yang konsisten dengan urutan tujuan pembelajaran yang mengacu pada peta kompetensi.
- 3) Membuat metode instruksional, yaitu cara pembelajaran yang dilakukan dosen dalam mengorganisasikan materi perkuliahan yang akan disampaikan kepada mahasiswa agar kegiatan perkuliahan menjadi efektif dan efisien.
- 4) Membuat media pembelajaran, yaitu peralatan dan bahan instruksional yang digunakan dalam pembelajaran sehingga dosen dan mahasiswa dapat menyelenggarakan kegiatan perkuliahan sesuai dengan tujuan pembelajaran.
- 5) Menentukan waktu pembelajaran yang digunakan agar sesuai dengan materi pembelajaran dalam setiap langkah kegiatan perkuliahan.

Hasil penyusunan strategi pembelajaran dan pertemuan dari perkembangan penelitian bisa dilihat dalam lampiran 1 hal 220.

g. Mengembangkan Bahan Pembelajaran

Produk pembelajaran yang dikembangkan berupa bahan pembelajaran sebagai berikut.

- 1) Model bahan pembelajaran berisi materi perkuliahan yang didasarkan pada tujuan pembelajaran. Peta kompetensi yang dihasilkan diuraikan dalam strategi pembelajaran sebagai bagian dari langkah pembelajaran secara struktural dan sebagai langkah untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

PERTEMUAN PERTAMA

Tujuan Pembelajaran Umum:

Pada akhir semester, mahasiswa Seni Murni IKJ yang mengikuti mata kuliah Seni Lukis dapat mempresentasikan hasil karya lukisan berbasis realitas sosial budaya sesuai dengan minatnya.

Tujuan Instruksional Khusus:

Jika diberikan kebebasan untuk memilih fenomena realitas sosial budaya dalam kehidupan masing-masing, mahasiswa dapat mendeskripsikan gagasan dan kreativitas dalam berkarya seni lukis minimal 80% secara baik dan benar.

Jumlah SKS: 3

Tabel 4.3 Strategi Pembelajaran

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA DAN ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi singkat isi	Menjelaskan kontrak perkuliahan dengan materi pendidikan dan aturan secara keseluruhan yang diberikan selama satu semester	Ceramah	Power point materi perkuliahan satu semester	3 menit
Relevansi dan manfaat	Bagaimana mahasiswa melihat ide dalam proses berkarya seni lukis sebagai sebuah proses yang harus menyediakan beberapa aspek dalam berkarya seni lukis	Ceramah	Power point tentang gagasan dan kreativitas	15 menit
Tujuan instruksional khusus	Jika diberikan kebebasan memilih fenomena realitas sosial budaya dalam kehidupan masing-masing mahasiswa akan mampu mendeskripsikan gagasan dan kreativitas dalam berkarya seni lukis minimal 80% secara baik dan benar	Ceramah	Power point tentang gagasan dan kreativitas	2 menit
PENYAJIAN				
Usaha	Menjelaskan penguatan gagasan dan kreativitas yang berkaitan dengan realitas sosial budaya sebagai bentuk dan isi dalam seni lukis	Ceramah dan diskusi	Power point tentang gagasan dan kreativitas	20 menit
Gamifikasi dan demonstrasi	Menjelaskan proses lahirnya gagasan dan kreativitas dalam melukis	Ceramah dan diskusi		3 menit
Penerimaan konsep	Mahasiswa memodifikasi dan membuat sketsa gagasan dan kreativitas dalam berkarya seni lukis yang bertamponkan alam benda, figur, dan lingkungan realitas sosial budaya	Praktik dan penitindakan		100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Deskripsikan apa yang diformulasikan dengan gagasan dalam berkarya seni lukis	Ceramah		3 menit

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA DAN ALAT	WAKTU
Tidak lanjut	Memberikan tugas membaca buku bahan ajar tentang gagasan dan kreativitas			2 menit

- 2) Pedoman dosen sebagai acuan yang memberikan arah pembelajaran harus dilakukan menjadi dasar pegangan untuk menentukan atau melaksanakan pembelajaran karena di dalamnya terdapat strategi pembelajaran yang sesuai dengan tahap-tahap dan langkah-langkah apa yang dilakukan dalam proses pembelajaran. Langkah pembelajaran yang mempergunakan metode dan media pembelajaran terdapat dalam pedoman dosen agar kegiatan perkuliahan terpancui dengan baik dan berjalan sesuai dengan strategi pembelajaran yang telah ada dalam pedoman dosen tersebut.
- 3) Buku panduan mahasiswa sebagai petunjuk mahasiswa untuk membimbing mahasiswa, dalam mengikuti proses perkuliahan. Semua itu mengacu pada bahan pembelajaran selama perkuliahan, baik yang berkaitan dengan materi perkuliahan, tugas, maupun hal-hal yang harus dilakukan selama perkuliahan. Sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan. Bahan pembelajaran tersebut dikembangkan berdasarkan strategi pembelajaran yang siap untuk dievaluasi melalui evaluasi formatif (selengkapnya disajikan dalam lampiran III).

h. Hasil Evaluasi Formatif

Evaluasi dilakukan dengan berapa ahli, dapat apresiasi dari ahli konten bahwa buku bahan pembelajaran seni lukis sangat diperlukan bagi mahasiswa seni murni yang mengambil mata kuliah seni lukis. Begitu juga dengan ahli desain pembelajaran memberikan apresiasi dengan memberikan masukan sesuai dengan kebutuhan seni lukis. Untuk bagian bagian ahli bahasa sangat apresiasi terhadap buku bahan pembelajaran seni lukis sangat lengkap, dengan memberikan masukan

berkaitan dengan bahan yang lebih mudah dipahami mahasiswa. Evaluasi dengan mahasiswa secara satu persatu memberikan tanggapan yang baik, karena mahasiswa memerlukan buku seni lukis sebagai bahan pembelajaran dari perkuliahan yang sedang berjalan. Untuk evaluasi kelompok kecil dengan menggunakan tanya jawab tertulis mereka memerlukan berkaitan dengan seni lukis, pelukis dan teknik melukis mungkin masalahnya adalah untuk dapat membeli buku itu merasakan keberatan, hal itu dikarenakan minat baca mahasiswa masih kurang, dan evaluasi lapangan dijadikan satu kesatuan dengan kelompok kecil, dikarenakan mahasiswa seni lukisnya masih sedikit hampir sama dengan kelompok kecil yang berjumlah 12 mahasiswa.

1. Draf 1 Bahan Pembelajaran

a. Hasil Validasi Ahli dan Revisi Bahan Pembelajaran

Bahan pembelajaran dianggap layak perlu dilakukan validasi oleh para pakar dengan berbagai keahlian, yaitu ahli materi seni lukis, ahli desain instruksional, dan ahli desain grafis. Para ahli yang diminta kesediaannya untuk mereview bahan pembelajaran Teknik Seni Lukis adalah Dr. Robinson Situmorang, Dr. Ir. Rusmono, M.Pd., Dr. Dwi Kusumawardani, M.Pd., Drs. Farida Srihadi, M.Hum., Tantio Adjie, M.Sn., Lizzurdy, M.Sn., Hilman Syafriadi, M.Sn., Harnasto, M.Sn., M. Irfan Hidayatullah, M.Hum., Arryadlanta, M.Sn., dan Siwi Wulandari, S.Sos.

b. Validasi Ahli

1) Ahli Materi Seni Lukis

Setelah produk pengembangan bahan pembelajaran selesai dibuat para ahli materi diminta untuk melakukan uji materi. Ahli materi yang mereview bahan ajar adalah

sebagai berikut: Tantio Adje, M.Sn., Hamasto, M.Sn dan Hilman Syafriadi, M.Sn.

Tiap ahli materi diberikan angket dari 19 pertanyaan yang berisi tentang pertanyaan materi seni lukis, sesuai dengan kapasitas kemampuan dalam melihat materi bahan pembelajaran yang dibuat. Semuanya mengatakan bahwa bahan pembelajaran sesuai dengan perkembangan zaman dan mudah dipahami, diperoleh nilai 4,43 berarti antara sesuai dengan sangat sesuai, menggambarkan bahan perkuliahan sesuai, untuk itu tidak ada perbaikan dan bisa dipergunakan. Meskipun demikian, masih ada materi yang perlu dilengkapi lagi yang berkaitan dengan teknik pengembangan seni lukis.

Tabel 4.4. Hasil Evaluasi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Pakar Materi Seni Lukis

No.	Aspek Penilaian	Masukan dan Saran
1	Kelengkapan dan kesesuaian bahan pembelajaran	Sesuai dan boleh dikembangkan
2	Kelayakan isi bahan pembelajaran	Pendekatan sesuai dan materi sosial budaya lebih menyeluruh
3	Keberatan konsep bahan pembelajaran	Teori dan praktik seni lukis mengolah perkembangan masyarakat
4	Kecakupan dan keterperincian isi bahan pembelajaran	Mudah dan cukup bersinggungan dengan permasalahan sosial budaya
5	Kebahasaan dalam materi bahan pembelajaran	Mudah dipahami dan harus ada komunikasi
6	Kemudahan materi bahan pembelajaran	Mudah dipahami dan sesuai kemampuan mahasiswa

2) Pakar Desain Pembelajaran

Pakar desain pembelajaran diminta mengisi angket dengan 19 pertanyaan, untuk mengevaluasi dengan memberikan pemikiran serta pendapatnya sebagai perbaikan dan pengayaan materi bahan pembelajaran. Baik secara format, struktur, maupun prosedural, materi bahan pembelajaran yang diperlukan dalam kegiatan perkuliahan pada mata kuliah Seni Lukis dikatakan oleh semua ahli sudah mencukupi muatan bahan pembelajaran sesuai dengan langkah pembelajaran dan terlapat kejelasan tujuan pembelajaran karena meskipun materi isi bahan

pembelajaran bisa ditambahkan agar lengkap. Diperoleh nilai 4,53 berarti antara relevan mendekati sangat relevan dari validasi sangat relevan dan relevan menggambarkan bahwa desain pembelajaran ini dapat dipergunakan langsung tanpa revisi.

Tabel 4.5. Hasil Evaluasi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Pakar Pendesain Pembelajaran

No	Aspek Penilaian	Masukan dan Saran
1	Ketepatan perumusan tujuan pembelajaran umum	Perlu direvisi, ditambahkan skema pembelajaran
2	Ketepatan perumusan tujuan pembelajaran khusus	Perlu ada kejelasan dari tujuan pembelajaran khusus
3	Kesesuaian isi dengan tujuan pembelajaran khusus	Perlu ada ilahian penjelasan
4	Strategi instruksional pada bahan pembelajaran	Perlu ada pemetaan yang tepat
5	Ketepatan metode instruksional	Adanya langkah pembelajaran yang jelas
6	Kemudahan materi isi bahan pembelajaran	Sudah mencakup, bisa ditambahkan ilustrasi lengkap

3) Pakar Desain Grafis

Dalam membuat materi bahan pembelajaran, pakar desain grafis diminta untuk memberikan evaluasi dan saran mereka mengenai desain sampul depan (cover) bahan ajar dan tata letak materi bahan pembelajaran sehingga bahan pembelajaran tampak indah dan sesuai dengan subjek pembelajaran, dalam hal ini mahawisw. Pakar desain grafis yang memberi tanggapan dan masukan adalah Ariyadianta M.Sn dan Latuwardy, M.Sn. setiap pakar desain grafis disediakan angket 19 yang berisi beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan draf bahan pembelajaran yang diberikan. Semua ahli desain grafis mengatakan bahwa muatan grafis sudah mencakupi bagi bahan pembelajaran sesuai dengan tingkat keterbacaan yang sudah memadai serta bentuk visual. Diperoleh nilai 4,47 berarti itu baik mendekati sangat baik, sehingga menggambarkan bahwa bahan pembelajaran dapat dipergunakan langsung, sangat mendukung meskipun materi isi bahan pembelajaran cukup baik dan dapat ditambahkan agar lebih lengkap.

Tabel 4.6. Hasil Evaluasi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Pakar Desain Grafis

No	Aspek Penilaian	Masukan dan Saran
1	Ketepatan muka depan bahan pembelajaran	Cukup semen, harus lebih memperhatikan perbandingan seni lukis Indonesia dan dunia
2	Ketepatan tata letak isi bahan pembelajaran	Cukup memadai, semestinya begitu
3	Kenepatan jenis huruf yang dipergunakan	Cukup baik, tingkat keterbacaannya sudah memadai
4	Kelengkapan gambar lukisan	Jelas sekali, visual sangat mendukung
5	Ketepatan ukuran bahan pembelajaran	Terdapat kesesuaian
6	Kejelasan karakter desain grafis dari bahan pembelajaran	Sudah memadai, tetapi harus diperbaiki dengan (jari-jari mata) yang tidak stabil

4) Pakar Bahasa

Dalam membuat materi bahan pembelajaran diperlukan ahli bahasa dengan memberikan angket 4 pertanyaan, untuk memberikan tanggapan dan masukan. Berkaitan dengan bahasa yang digunakan, penggunaan bahasa dalam materi bahan pembelajaran harus sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar agar bahan pembelajaran seni lukis mudah dipahami. Dengan demikian, pemakaian bahasa akan lebih menarik dan sesuai dengan subjek pembelajaran, dalam hal ini mahasiswa. Pakar bahasa mengatakan bahwa penggunaan materi bahan pembelajaran sudah cukup baik, sesuai dengan sistematis penyajian bahasa. Dengan demikian, penggunaan bahasa pada materi bahan pembelajaran dapat memudahkan pembaca atau pembelajar untuk memahami isi bahan pembelajaran tersebut. Meskipun materi isi bahan pembelajaran cukup baik, buku pembelajaran ini memiliki bobot yang tinggi untuk keperluan pembelajaran seni lukis pada tingkat tertentu. Diperoleh nilai 4,18 berarti dari validasi sangat relevan dengan relevan mengindikasikan bahwa dapat dipergunakan langsung.

Tabel 4.7 Hasil Evaluasi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Pakar Bahasa

No.	Aspek Evaluasi	Masukan dan Saran
1	Bahan pembelajaran seni lukis mudah dipahami	Sistematis, terstruktur rapi dan metodologis sehingga akan memperlancar pemahaman pembaca atau pembelajar
2	Bahasa yang dipergunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar	Kronologi materi memenuhi kaidah deduktif sehingga pemahaman pembelajaran
3	Kualitas dalam bahan pembelajaran ini efektif dan efisien	Cukup baik, ringkas dan bahasanya mudah dipahami
4	Urutan dalam bahan pembelajaran enak dibaca	Secara keseluruhan draft buku pembelajaran ini memiliki bobot yang ringgi untuk keperluan pembelajaran seni lukis pada tingkat tertentu

c. Revisi Pakar

1) Pakar Materi Seni Lukis

Hasil wawancara dengan ahli materi seni lukis melalui pemberian pertanyaan dan jeda waktu yang berbeda diperoleh sebuah pandangan dan masukan serta saran yang melengkapi isi materi bahan pembelajaran seni lukis sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pendekatan sesuai dan materi sosial budaya lebih menyeluruh, mudah dan cukup beranggungan dengan permasalahan sosial budaya. Mudah dipahami dan harus ada kesesuaian, mudah dipahami dan sesuai kemampuan mahasiswa.

2) Pakar Desain Pembelajaran

Pakar Desain Pembelajaran telah memberikan banyak masukan dan perbaikan pada materi bahan pembelajaran yang masih dalam bentuk draft dan materi tersebut masih dapat disempurnakan. Kemenarikan materi ini bahan pembelajaran sudah mencukupi.

3) Pakar Desain Grafis

Hasil validasi yang dilakukan oleh para pakar materi teknik seni lukis, materi bahan pembelajaran sudah memadai, sedangkan dari pakar desain pembelajaran, materi bahan

pembelajaran memerlukan silabus dan pemetaan materi bahan pembelajaran. Revisi dilakukan oleh pakar desain pembelajaran bab per bab. Begitu juga dengan revisi dari pakar desain grafis. Terdapat revisi mulai dari sampul depan (*cover*) bahan pembelajaran dan tata letak desain per halaman. Baik sesuai, memperlihatkan perkembangan seni lukis Indonesia dan dunia. Baik tingkat keterbacaannya sudah memadai dan jelas sekali, visual sangat mendukung.

Tabel 4.8. Hasil Revisi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Pakar Desain Grafis

Sebelum diperbaiki	Sudah diperbaiki
Tata letak muka bahan pembelajaran seni lukis terlalu sederhana	Tata letak muka bahan pembelajaran seni lukis lebih baik
Gambar muka buku bahan pembelajaran lebih komunikatif	Gambar muka buku bahan pembelajaran sudah komunikatif
Pilihan gambar sejalan dengan materi pembelajaran	Pilihan gambar sejalan dengan materi pembelajaran
Pilihan tipe hurufnya sejalan dengan materi pembelajaran	Pilihan tipe hurufnya sejalan dengan materi pembelajaran
Tata letak bahan pembelajaran seni lukis belum sesuai dengan materinya	Tata letak bahan pembelajaran seni lukis sudah sesuai dengan materinya

4) Pakar Ahli Bahasa

Pakar bahasa adalah M. Irfan Hidayatullah, M.Hum. dan Siwi Wulandari, S.Sos.. Kepada setiap pakar bahasa disiapkan pedoman wawancara yang berisikan sejumlah pertanyaan yang disesuaikan dengan draf bahan pembelajaran yang diberikan. Sistematika tersusun rapi dan metodologis sehingga akan memudahkan pemahaman pembaca atau pembelajar. Kronologi materi memenuhi kaidah deduktif sehingga pemahaman pembelajaran. Cukup baik, tingkat keterbacaannya sudah memadai. Secara keseluruhan draf buku pembelajaran ini memiliki bobot yang tinggi untuk keperluan pembelajaran seni lukis pada tingkat tertentu. Dilarutkan dengan melakukan uji coba perorangan pada mahasiswa dengan tiga kategori kemampuan sangat baik, baik dan kurang.

2. Draf 2 Bahan Pembelajaran

1) Uji Coba Perorangan (*One-to-One*)

a. Uji Coba Perorangan

Model bahan pembelajaran sebagai produk pengembangan yang telah mengalami berbagai perbaikan berdasarkan masukan dari para pakar yang dievaluasi secara perorangan. Uji coba dilakukan terhadap 3 mahasiswa yang terdiri tingkat kemampuan yang berbeda. Dari tiga mahasiswa bisa dikategorikan berkemampuan cukup, baik, dan sangat baik dalam menguasai teknik dan pengetahuan seni. Setiap mahasiswa disiapkan pedoman wawancara yang juga memiliki sejumlah materi pertanyaan yang disesuaikan dengan bahan pembelajaran atau produk pengembangan. Hasil yang diperoleh melalui angket dari 9 pertanyaan, 4 berarti bahan pembelajaran berguna, sesuai, dapat dipahami, dapat mengarahkan, jelas dan baik serta berguna, sesuai, memahami, mengarahkan, membantu memahami, jelas dan baik. Menjelaskan bahwa model dan bahan pembelajaran dianggap bisa diterima untuk dilaksanakan. Namun penilaian dan tanggapan mahasiswa tersebut dijadikan data masukan dan saran untuk perbaikan dan penyempurnaan bahan pembelajaran mata kuliah Teknik Seni Lukis.

Dari hasil angket dilakukan terhadap tiga mahasiswa tersebut didapatkan data penilaian dan tanggapan terhadap bahan pembelajaran sebagai produk pembelajaran atau produk model bahan pembelajaran. Berdasarkan penilaian dan masukan dari tiga mahasiswa didapatkan bahwa secara umum model bahan pembelajaran sebagai produk pembelajaran disimpulkan berkategori baik. Kemudian, perbaikan produk tersebut dalam penilaian dan tanggapan berdasarkan komentar dari tiga mahasiswa tersebut dapat tercermin pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9 Hasil Evaluasi Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial oleh Perorangan (Mahasiswa)

No	Aspek Penilaian	Masukan dan Saran
1.	Penyajian materi dan gambar pada bahan pembelajaran sudah baik	Perlu dilengkapi
2.	Tata letak bahan pembelajaran cukup baik	Lebih baik lagi
3.	Materi bahan pembelajaran dan contoh dan noncontoh	Ditambahkan dengan materi perkuliahan Teknik Seni Lukis

b. Revisi (Perorangan)

Dari hasil penilaian dan masukan serta saran dari tiga mahasiswa tersebut dilakukan revisi untuk melengkapi kedua bahan pembelajaran seni lukis.

Setelah dilakukan revisi beberapa kali berdasarkan saran atau masukan yang diberikan, bahan pembelajaran tersebut kemudian dinilai kembali oleh tiga mahasiswa. Hasil penilaian bahan pembelajaran dari mahasiswa menunjukkan bahwa bahan pembelajaran yang dikembangkan tergolong dalam kategori baik. Selanjut dilakukan dengan uji coba kelompok kecil.

Tabel 4.10. Revisi Hasil Penilaian Bahan Pembelajaran Seni Lukis Berbasis Realitas Sosial Budaya oleh Perorangan (Mahasiswa)

Sebelum Diperbaiki	Sesudah Diperbaiki
Muka depan bahan pembelajaran kurang bagus	Muka depan bahan pembelajaran lebih bagus
Tata letak yang sederhana dan materi bahan pembelajaran masih kurang lengkap	Tata letak bagus dalam bahan pembelajaran lebih baik Materi bahan ajar sudah lengkap

2) Uji Coba Kelompok Kecil dan Revisi

a. Uji Coba Kelompok Kecil

Model bahan pembelajaran menjadi hasil pengembangan setelah mendapat penilaian, dilakukan revisi, dilakukan uji coba perorangan pada mahasiswa, dan kemudian dievaluasi dalam kelompok kecil dengan jumlah 12 orang mahasiswa.

Dari hasil uji coba yang diperoleh dari nilai rata-rata 4 menjelaskan baik dalam model dan bahan pembelajaran, dilakukan dalam kelompok kecil tersebut terdapat

pendirian serta saran untuk melakukan perbaikan terhadap bahan pembelajaran Seni Lukis. Masukan dan saran mahasiswa untuk bahan pembelajaran memberikan pengetahuan dan mampu membimbing serta memotivasi mahasiswa untuk belajar sesuai dengan tahapan pembelajaran. Namun ada masukan yang diberikan oleh mahasiswa. Untuk diadakan penyempurnaan bahan pembelajaran yang harus dilakukan.

b. Revisi Uji Coba Kelompok Kecil

Dari hasil pertanyaan tertulis diberikan penilaian dan tanggapan. Hasil dari mahasiswa tersebut berupa ungkapan pandangan atau pendapat sebagai berikut: 12 mahasiswa memberikan jawaban atas sembilan pertanyaan. Pertanyaan mengenai rangkuman pada bagian akhir kegiatan belajar mendapatkan penilaian cukup baik. Pertanyaan mengenai contoh soal dalam bahan pembelajaran juga mendapatkan nilai baik karena contoh soal membantu peningkatan pemahaman mahasiswa terhadap materi. Dengan perhitungan yang sama, pertanyaan mengenai tugas juga mendapatkan nilai cukup baik karena pertanyaan soal latihan mudah dipahami.

Penilaian kategori baik diberikan untuk pertanyaan yang dijawab oleh mahasiswa, yaitu:

- 1) Model bahan pembelajaran yang ada di dalam bahan pembelajaran sesuai dengan pembelajaran Seni Lukis.
- 2) Pembelajaran presentasi materi pembelajaran bagi setiap kegiatan perkuliahan Seni Lukis jelas bagi mahasiswa.
- 3) Penjelasan tentang bahan pembelajaran pada setiap materi pembelajaran dapat dan mudah dipahami.
- 4) Foto atau ilustrasi yang ada dalam materi pembelajaran mempermudah mahasiswa dalam memahami materi kuliah.

Sementara itu, kategori pertanyaan yang mendapat penilaian cukup baik adalah sebagai berikut:

- (1) Bahan pembelajaran ini mampu membimbing dan memberikan memotivasi untuk belajar dengan baik.
- (2) Model bahan pembelajaran ini memberikan bermanfaat bagi mahasiswa.

3) Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan tidak dapat dilakukan karena jumlah mahasiswa sangat terbatas sehingga hanya uji coba kelompok kecil yang sudah dilakukan. Jumlah mahasiswa dalam uji coba lapangan sama dengan jumlah mahasiswa pada uji coba kelompok kecil. Penelitian dan pengembangan ini ada keterbatasan dalam uji coba karena keterbatasan mahasiswa yang mengambil kuliah seni lukis terbatas.

Setelah melakukan penelitian mengenai mata kuliah Seni Lukis dalam beberapa tahap diperoleh gambaran yang jelas mengenai kegiatan pembelajaran atau perkuliahan di Program Studi Seni Murni. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses perkuliahan Seni Lukis seharusnya berlandaskan pada penelitian sehingga apa yang disampaikan atau yang terjadi dalam proses perkuliahan berlangsung secara berkesinambungan berdasarkan pengetahuan secara ilmiah. Seni lukis bukan hanya seni tentang keterampilan yang selalu ditekankan pada perguruan tinggi seni yang berorientasi pada keterampilan, melainkan juga proses kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan karya seni lukis sehingga menjadi lebih luas secara material dan konseptual dengan metodologi yang membuat proses pembelajarannya berjalan secara efektif dan efisien.

Untuk itu perlu adanya perencanaan dalam kegiatan perkuliahan dengan membuat model pembelajaran dan bahan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran sudah melalui tahap-tahap perkuliahan dalam kegiatan pembelajaran. Demikian juga dalam menyiapkan apa yang ingin disampaikan dalam perkuliahan, model perkuliahan yang sesuai dengan mata kuliah Seni Lukis adalah metode deduktif. Mahasiswa diberikan kemampuan dalam membuat konsep yang didasarkan pada pengetahuan dan teori seni dalam membuat karya. Sementara itu, dalam metodologi,

metode yang dipelajari dalam membuat karya secara terstruktur sebagai sebuah tahap dalam berkarya dapat dilakukan melalui berbagai macam pendekatan dalam metodologi berkarya sebagai seorang pelukis akademis. Pengetahuan dan metode tentang teknik melukis sebagai bagian pendampingan dalam presentasi dilakukan di dalam penyelesaian karya yang dibuat oleh mahasiswa. Tugas karya yang telah diberikan akan dievaluasi dan sifatnya melengkapi karya secara konseptual dan metodologis. Dengan demikian, teknik dan estetis menjadi panduan dalam pembelajaran. Setiap tugas karya juga akan mengalami perubahan dari tugas yang satu ke tugas berikutnya sebagai perkembangan dari materi pembelajaran yang diberikan secara bertahap dan berkesinambungan sehingga mahasiswa mengerti landasan seni lukis sebagai media untuk berkarya yang lebih kreatif dan inovatif.

B. Kelayakan Bahan Pembelajaran

Kelayakan model bahan pembelajaran bagi mahasiswa sebagai dasar konsep dan metode berkarya dilakukan agar mahasiswa dapat mengikuti proses dalam kegiatan perkuliahan, memperoleh hasil evaluasi dari ahli materi seni lukis 4,43 berarti diantara sesuai dengan sangat sesuai, sedangkan perolehan evaluasi dari ahli desain pembelajaran 4,53 artinya relevan mendekati sangat relevan, untuk perolehan evaluasi dari ahli bahasa 4,18 artinya relevan dengan sangat relevan, begitu juga dengan perolehan evaluasi dari ahli desain grafis 4,47 arti baik diantara sangat baik. Kemudian evaluasi yang diperoleh dari perorangan 4 baik, sedangkan evaluasi dari kelompok kecil 4 baik, untuk evaluasi lapang tidak memungkinkan karena keterbatasan mahasiswa yang sama dengan jumlah dengan kelompok kecil.

Dengan demikian, evaluasi akan lebih memberikan penekanan pada penyempurnaan lebih lanjut dalam berkarya. Akan tetapi, belum semua pengajar dapat melihat proses perkuliahan berjalan dengan baik dalam kerangka pembelajaran karena

belum adanya instrumen dan desain langkah pembelajaran yang efektif dan efisien sehingga pengembangan pembelajaran dapat diura. Apabila ada permasalahan dalam perkuliahan, pengajar akan mampu melihat permasalahan secara baik dan dapat memberikan jalan keluar. Dengan demikian, pengajar akan memberikan jalan keluar dari permasalahan tersebut. Karena belum adanya pengetahuan dalam pembelajaran, kegiatan perkuliahan dan pembuatan strategi pembelajaran di dalam perkuliahan diharapkan berjalan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Dengan demikian, pembelajaran dapat membuat mahasiswa mengetahui tahapan perkuliahan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Target apa yang ingin dicapai dalam proses perkuliahan Seni Lukis dapat diperhatikan dalam kerangka perkuliahan. Hal itu membuat mahasiswa mengetahui tujuan kegiatan pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran Seni Lukis.

Dengan demikian, kegiatan pembelajaran perlu didukung dengan materi bahan pembelajaran tentang seni lukis agar pembelajaran bisa berjalan secara efektif dan efisien. Mata kuliah Seni Lukis di Program Studi Seni Murni sudah cukup lama. Selama ini belum ada bahan pembelajaran. Ketika ada bahan pembelajaran, bahan tersebut sangat membantu mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan sesuai dengan desain pembelajaran seni lukis yang harus dipelajari oleh mahasiswa.

C. Efektivitas Bahan Pembelajaran

Berdasarkan hasil post tes yang diperoleh nilai 90 diketahui ada peningkatan dengan hasil pretes 70. Artinya mahasiswa telah mampu menguasai konsep, teknik dan mengimplementasikan gagasan dalam karya seni lukis yang dibuatnya. Dengan demikian efektivitas model pembelajaran sebagai bahan pembelajaran dapat membantu mahasiswa dalam membuat karya seni lukis secara terstruktur dan mengerti tahap-tahap dalam membuat karya tersebut. Meskipun belum menjadi perhatian selama ini, hal itu

akan menjadi lebih penting dalam perkuliahan di masa yang akan datang. Model pembelajaran dengan bahan pembelajaran memiliki nilai menjadi ketuntasan dan pengetahuan mengajar yang harus dipenuhi. Kesiapan dalam materi pembelajaran dianggap penting dan menjadi satu kesatuan dalam proses pembelajaran sebagai kompetensi dosen seni lukis. Institut Kesenian Jakarta tidak hanya sebagai perguruan tinggi seni yang melahirkan seniman, tetapi juga sebagai institusi yang menghasilkan akademi di bidang seni atau sarjana seni yang memperlihatkan performanya. Perguruan tinggi tersebut juga memerlukan model bahan pengajaran secara konseptual dan metode seni lukis. Perguruan tinggi tersebut membantu mahasiswa dalam berkarya seni lukis secara terstruktur dan mengerti tahapan-tahapan dalam membuat karya yang dimulai dari ide, konsep, metode, hingga proses berkarya menjadi lebih mudah.

D. Pembahasan

Keberhasilan pembelajaran ditentukan oleh kemampuan untuk mempergunakan model dan bahan pembelajaran yang dipergunakan dosen untuk mengajar perkuliahan yang ingin disampaikan. Pembelajaran yang dilakukan oleh dosen melalui perencanaan yang terstruktur sesuai dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapainya,

Mutu pembelajaran ditentukan oleh kemampuan dosen dalam merancang pembelajaran yang akan disampaikan selama proses pembelajaran berjalan. Dalam materi perkuliahan Seni Lukis yang diberikan kepada mahasiswa, penting bagi dosen untuk memahami dan mengerti konsep dan prosedur bahan pembelajaran sebagai acuan perkuliahan yang bisa menjadi pegangan mahasiswa selama perkuliahan. Proses perkuliahan didasarkan pada tujuan perkuliahan yang ingin disampaikan, bukan pada materi perkuliahan yang akan disampaikan kepada mahasiswa.

Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa model bahan pembelajaran sangat diperlukan, baik oleh dosen maupun oleh mahasiswa. Model dan bahan pembelajaran

tersebut berfungsi sebagai pegangan karena mampu memberikan pembelajaran untuk mengembangkan perkuliahan sesuai dengan kebutuhan mahasiswa. Melalui penelitian di lapangan dengan beberapa tahapan dihasilkan gambaran yang jelas mengenai proses pembelajaran atau perkuliahan seni lukis di Program Studi Seni Murni IKJ. Dalam penelitian mengenai mata kuliah Seni Lukis telah ditemukan bahwa belum ada kesadaran untuk menggunakan model pembelajaran dengan bahan pembelajaran pada mata kuliah Seni Lukis hanya mempelajari keterampilan seni lukis, yang ingin dicapai. Belum ada aspek kognitif dan afektif sehingga mahasiswa perlu diberi pengetahuan seni secara komprehensif. Dalam membuat karya seni lukis, perlu ditanamkan sikap budaya bangsa dalam berkarya, yang merupakan bagian dari berkarya seni lukis. Seorang akademisi dalam berkesenian mempergunakan konsep dan metode berkarya sebagai bentuk kelaziman. Akan tetapi, hal itu belum menjadi sebuah tujuan di dalam proses pembelajaran yang dilakukan di studio seni lukis. Kalimat ada bahan pembelajaran seni lukis, bahan pembelajaran tersebut cenderung masih berupa materi teknis dan berupa pengetahuan bahan seni lukis. Hal tersebut ditemukan di salah satu perguruan tinggi seni di Yogyakarta dan materi masih bersifat parsial atau merupakan bagian dari materi perkuliahan yang khusus, seperti anatomi, warna, dan elemen seni rupa.

Belum ada bahan pembelajaran seni lukis yang secara komprehensif merupakan tahapan pembelajaran dari masalah pembahasan materi teknis dan bentuk pada sesuatu yang konseptual dalam mempelajari seni lukis. Pemakaian metode sebagai pendekatan yang didasarkan pada penelitian dan teori seni atau pengetahuan seni. Berdasarkan budaya akademis, perguruan tinggi seni menghasilkan sarjana seni yang tidak hanya menguasai teknik seni lukis, tetapi juga menguasai pengetahuan seni secara lebih jauh. Sejalan dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI), penentuan materi bahan pembelajaran disesuaikan dengan tingkat kemampuan mahasiswa, yaitu sebagai

mahasiswa strata satu dan sesuai dengan bidang kerja yang melingkupi pengetahuan dan kemampuannya. Mahasiswa strata satu bisa menyesuaikan kemampuannya dengan perkembangan teknologi yang berkaitan dengan bidang seni lukis. Mahasiswa menguasai konsep dan metode seni lukis secara umum dan khusus serta mampu melakukan analisis dan kreativitas di dalam berkarya secara mandiri dan kolektif. Hal tersebut merupakan bentuk tanggung jawab profesi sebagai seorang pelukis dan *creator*. Dengan melihat kebutuhan materi pembelajaran, dalam penjelasannya, pembelajaran seni lukis dipadupadankan dengan permasalahan materi teknis, bentuk, tema, dan pengetahuan atau teori seni. Konstruksi berpikir merupakan konsep dengan mempergunakan metodologi yang dipergunakan dalam membuat karya seni lukis.

Perguruan tinggi seni masih dilihat sebagai perguruan tinggi vokasi yang setara dengan diploma dalam menghasilkan mahasiswa yang terampil di bidang seni lukis. Dengan pola pengajaran yang masih sederhana, yaitu dengan meniru objek atau foto dalam melukis, institusi ini belum mencerminkan perguruan tinggi yang berbasis penelitian meskipun bidang seni rupa IKJ memiliki visi dan misi yang mencantumkan bahwa kesenian berbasis riset sebagai *representasi* perguruan tinggi yang mengembangkan kesenian secara lebih luas lagi. IKJ melingkupi realitas sosial budaya berskala nasional dan internasional dengan menggali nilai budaya bangsa yang menjadi tanggung jawab perguruan tinggi sebagai lembaga institusi yang mampu menjadi konservasi seni budaya bangsa sekaligus mampu mengembangkan seni budaya yang bersifat kekinian dan masa depan. Hal itu memerlukan materi perkuliahan yang bersentuhan dengan berbagai ilmu. Akan tetapi, hal tersebut dirangkaikan dalam satu materi seni lukis sehingga seni lukis menjadi landasan cara pandang dan berpikir serta bersikap dalam menghadapi realitas sosial budaya. Hal tersebut juga memerlukan sebuah instrumen yang bernama teknologi pendidikan yang dapat mewujudkan apa

yang menjadi karakter perguruan tinggi seni Indonesia. Perbuatan desain pembelajaran seni lukis secara efektif dan efisien akan mewujudkan tercapainya tujuan pembelajaran.

Pengembangan model pembelajaran ini menjadi awal untuk mengadakan perubahan paradigma berpikir bagi perguruan tinggi seni secara bertahap sebagai berikut.

- 1) Perguruan tinggi seni melahirkan sarjana seni sebagai seniman yang mempunyai kapasitas akademisi dengan kompetensi seni. Mampu beradaptasi pada perkembangan teknologi yang berkaitan dengan seni lukis serta menguasai konsep dan metode melukis yang mumpuni. Mampu mengambil keputusan dan sikap berkesenian untuk memberikan alternatif dan solusi serta bertanggung jawab terhadap apa yang dikerjakan dalam membuat karya seni lukis sebagai pencapaiannya.
- 2) Pembelajaran mata kuliah tidak hanya berdasarkan kapasitas kemampuan dosen sebagai seniman, tetapi juga berdasarkan kemampuan mendesain pembelajaran dari mata kuliah yang diampunya. Selain itu, mata kuliah tidak dibuat berdasarkan dosen yang ada, tetapi berdasarkan perkembangan dan kebutuhan pengetahuan dalam sebuah penelitian seni dalam perguruan tinggi seni. Jadi tidak ada penggantian mata kuliah yang dianggap kurang etis apabila dosen mata kuliah masih ada. Jadi, penggantian mata kuliah dilakukan setelah dosen mata kuliah tersebut meninggal dunia. Hal itu terjadi karena mata kuliah dibuat tidak berdasarkan desain pembelajaran berbasis penelitian.
- 3) Pembuatan mata kuliah tidak didasarkan pada pembelajaran mata kuliah tersebut. Cara ini akan mengakibatkan terjadinya tumpang tindih di antara mata kuliah yang ada. Pembuatan mata kuliah belum mempergunakan metode evaluasi secara keseluruhan terhadap mata kuliah yang ingin dibuat. Dengan demikian, mata

kurikulum tidak dibuat berdasarkan desain pembelajaran, yaitu untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.

- 4) Berdasarkan pesan dari pihak pemerintah atau kebijakan pemerintah, masalah kurikulum harus ada. Hal itu disebabkan oleh kesenjangan antara kaum birokrat dan kaum akademis dalam menyusun kurikulum. Belum lagi pengedepanan kebijakan yang bersifat politis sehingga kebijakan tersebut mereduksi nilai dan tujuan pendidikan. Hal itu membuat kurikulum pembelajaran berdasarkan kebijakan sering berubah-ubah. Perubahan kurikulum didasarkan pada kebijakan pemerintah, tidak berdasarkan pada riset pembelajaran. Kurikulum dibuat tanpa keterlibatan pakar kesenian. Walaupun melibatkan pakar kesenian, keputusan atas kurikulum tidak menyentuh permasalahan yang dihadapi oleh perguruan tinggi seni, karena asosiasi dosen bidang seni murni masih lemah dan belum aktif. Keputusan berdasarkan pada kebutuhan perguruan tinggi seni yang bersangkutan.
- 5) Berdasarkan masa berlakunya, kurikulum harus diubah empat tahun sekali. Perubahan kurikulum tidak didasarkan pada evaluasi dan penelitian, tetapi perubahan dilakukan berdasarkan kebijakan pemerintah dan keinginan atau sekadar membuat perubahan saja tanpa memperhatikan aspek yang menjadi dasar perubahan dan perkembangan.
- 6) Budaya pembelajaran masih berorientasi pada materi perkuliahan, tetapi mengajarnya belum berorientasi pada tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien. Dengan membuat desain pembelajaran secara beradab seperti yang telah dilakukan oleh Dick and Carey dan juga M. Atwi Suparman dalam buku *Desain Instruksional Modern*, pembelajaran dapat berjalan sebagaimana mestinya.
- 7) Upaya menumbuhkan kesadaran pada pembelajaran memerlukan model pembelajaran dalam bentuk bahan pembelajaran yang harus dipenuhi oleh seorang dosen dalam pembelajaran, yaitu buku pembelajaran, buku pedoman dosen, dan

buku panduan mahasiswa. Sebagai bagian dari proses pembelajaran, seorang pengajar yang harus dipenuhi.

- 8) Upaya menumbuhkan kesadaran bahwa pembelajaran memerlukan lapdalan penelitian dalam pengembangan model pembelajaran. Tujuannya adalah agar materi perkuliahan benar-benar menjadi bagian dari perkembangan ilmu pengetahuan seni yang bisa memberikan kontribusi perkembangan seni dalam realitas sosial budaya.
- 9) Kegiatan pembelajaran menjadi paduan antara pembelajaran dan berkesenian bagi para dosen untuk meningkatkan kompetensi dan pembelajaran menjadi lebih komprehensif dalam kegiatan perkuliahan. Hal itu membuat desain berkesenian dan pembelajaran menjadi keutuhan seni, sebagai bagian dari kehidupan manusia dalam realitas sosial, dan tidak bersifat formalista. Hal itu juga dapat membuka ruang kemungkinan dalam proses pembelajaran di dalam kuliah seni.
- 10) Perguruan tinggi seni dapat menumbuhkan paradigma berpikir bahwa seni atau kesenian dapat berkembang bersamaan dengan teknologi pendidikan. Teknologi pendidikan menjadi bagian dari proses berkesenian. Teknologi pendidikan bukan formalisme pendidikan, tetapi ilmu pengetahuan yang dapat memperkaya perkembangan seni pada kontekstualitas kehidupan realitas sosial budaya. Kebutuhan untuk saling berinteraksi, tidak saling mereduksi atau meniadakan satu sama lain, sebagai bentuk keterbukaan ilmu pengetahuan.



*Building
Future
Leaders*

BAB V

KESIMPULAN, IMPLIKASI, REKOMENDASI, DAN SARAN

A. Kesimpulan

Penelitian dan pengembangan model pembelajaran yang dilakukan menghasilkan model dan produk bahan pembelajaran seni lukis berbasis realitas sosial budaya. Model pembelajaran itu untuk dapat memperbaiki proses pembelajaran mata kuliah seni lukis, karena dilengkapi dengan bahan pembelajaran sebagai bagian dari model pembelajaran.

Produk yang dapat digunakan sebagai acuan di dalam perkuliahan seni lukis, sebagai proses pembelajaran berdasarkan pada tujuan pembelajaran, tidak hanya pada materi pembelajaran, sehingga pembelajaran berjalan secara efektif dan efisien. Bahan pembelajaran dilengkapi dengan buku pedoman dosen dan panduan mahasiswa dalam mengikuti perkuliahan mata kuliah Seni Lukis. Dengan demikian, pembelajaran Seni Lukis memberikan pengetahuan tentang realitas sosial budaya yang berkaitan dengan penguasaan materi, konsep, dan metode seni lukis. Tujuan pembelajaran akan mudah dicapai, sejalan dengan Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) dalam menentukan tingkat kemampuan mahasiswa, yaitu mahasiswa strata satu.

Tujuan pembelajaran sebagai dasar menentukan kegiatan pembelajaran akan lebih mempermudah dosen dalam melaksanakan perkuliahan. Hal itu didapat dari seorang dosen untuk bisa mengetahui tahapan dalam pembelajaran ketika memberikan materi perkuliahan. Dengan demikian, akan diketahui indikator keberhasilan mahasiswanya. Pembuatan penilaian sesuai dengan tujuan pembelajaran yang dibuatnya akan menjadi lebih objektif dan meningkatkan kemampuan mahasiswa.

Dengan dilengkapi panduan mahasiswa selama perkuliahan berlangsung, mahasiswa juga mengetahui apa saja yang harus dikerjakan.

B. Implikasi dalam Penelitian

Implikasi penelitian ini adalah membantu kegiatan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajaran dan membuat dosen mempunyai kemampuan dalam mempersiapkan materi perkuliahan dan metode pengajaran yang mengacu pada sistem pembelajaran yang sesuai. Implikasinya juga membuat pengajar dan mahasiswa menguasai pengetahuan seni secara lebih kreatif dan inovatif, sesuai dengan konsep dan metode.

C. Rekomendasi

Mempersiapkan materi perkuliahan dan metode pengajaran mengacu pada sistem pembelajaran yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tidak berdasarkan pada materi pembelajaran. Proses perkuliahan dimulai dengan persiapan yang berkaitan dengan perkuliahan, menyiapkan dosen dan pedoman dosen, panduan mahasiswa, dan buku bahan pembelajaran.

Perkuliahan lebih siap dengan materi pembelajaran, dan siap dengan adanya perubahan sesuai dengan perkembangannya. Selain itu, di dalam membuat bahan pembelajaran diperlukan penelitian model dan bahan pembelajaran, sehingga desain pembelajaran agar dapat menghasilkan bahan pembelajaran yang memang lebih baik karena sudah melalui tahapan dan evaluasi formatif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Setiap semester dosen melakukan penelitian dari proses pembelajaran mata kuliah yang diajarnya dan sesuai visi dan misi seni rupa IKJ.

D. Saran

Proses perkuliahan berdasarkan pada tujuan perkuliahan, bukan pada materi perkuliahan. Pengajar diharapkan dapat membuat desain perkuliahan dan menyiapkan pedoman dosen, panduan mahasiswa, dan buku bahan pembelajaran.

Pengajar mampu membuat kegiatan perkuliahan dengan bahan pembelajaran yang lengkap akan bisa melakukan perubahan sesuai dengan perkembangannya. Pengajar juga akan mampu membuat bahan pembelajaran yang diperlukan sesuai dengan desain pembelajaran. Bahan pembelajaran dibuat berdasarkan pada penelitian dan pengembangan pembelajaran.



*Building
Future
Leaders*

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an. (1971). *Al-Quran Khudim al Haramain axy Syarifain*. Arab Saudi: Raja Fahd, Arab Saudi.
- Alfan, M. (2013). *Pengantar Filsafat Nilai*. Bandung: Penerbit Pustaka Setia.
- Alisyahbana, S. T. (1985). *Seni dan Sastra di Tengah-tengah Pergolakan Masyarakat dan Kebudayaan*. Jakarta: Penerbit Dian Rakyat.
- Andi. (2011). *Pengertian Bahan Ajar*. Jakarta: National Centre for Competency Based Training.
- Baker, C. (2009). *Culture Studies*. Yogyakarta: Penerbit Kreasi Wacana.
- Bing, A. (2016). Kebudayaan Digital Dalam Ruang Rupa: Representasi Makna Dibalik Lukisan Asri Nugroho. *Jurnal Seni Rupa Galeri*, Vol. 3/1.
- Borg, W. R., Gall, M., & Gall, J. P. (2007). *Education Research*. United State of America: Pearson.
- Cavallaro, D. (2014). *Critical and Cultural Theory*. Yogyakarta: Nungara.
- Corte, L. (2017). Reclaiming Artistic Research: First Thoughts. *Journal of Fine Art Research*, b. 7.
- Dick, W., & Carey. (2009). *The Systematic Design of Instruction*. United States of America: Pearson.
- Dick, W., Carey, L., & Carey, J. O. (2015). *The Systematic Design of Instruction. Eighth Edition* (Eighth Ed). New Jersey Columbus: Ohio: Pearson.
- Diknas, D.-D. (2007). *Rambu-rambu Akademik Pendidikan Tinggi Seni Indonesia*. Jakarta: Direktorat Akademik, Dirjen Dikti, Departemen Pendidikan Nasional.
- Djajadi, D. T., & Yustiono. (2017). Leksan dan Seni Kerakyatan: Kajian Karya Pelukis Leksan Periode 1959-1965. *Jurnal Tingkat Sarjana Bidang Seni Rupa*, 1-10.
- Eugen, P., & Kuchak, D. (2012). *Strategi dan Model Pembelajaran*. Jakarta: Indeks.
- Emmanuel, E. D., Opoku-Bonsu, K., & Anan, F. A. (2016). Space as a unique context for sculpture theory and praxis in Ghana. *Journal of Fine and Studio Art*, Vol. 6(2), 9-18.
- Emzir. (2015). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Erlangga.
- Evans, M. B. (2019). Secrets To Painting in the Style of Realism. Retrieved from <https://www.liveabout.com/secrets-to-painting-realism-2578797>
- Gall, M., Gall, J. P., & Borg, W. R. (2007). *Educational Research An Introduction Eight Edition* (Eight Ed). Boston New York San Francisco: Pearson Allyn And Bacon.

- Gredler, M. E. (2011). *Learning and Instruction*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Gredler, M. E. B. (2011). *Learning and Instruction*. Jakarta: Kencana Prenada Media.
- Irromi, T. O. (1990). *Pokok-pokok Antropologi Budaya*. Jakarta: Gramedia.
- Imarah, M. (1994). *Karakteristik Metode Islam*. Jakarta: Media Dakwah.
- Jazuli, M. (2014). *Sosiologi Seni*. Semarang: Graha Ilmu.
- Jenks, C. (2013). *Culture Study Kebudayaan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Kusrianto, A., & Arini, M. (2011). *History of Art*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Kusumawardani, D. (2012). Implementasi Definisi Teknologi Pendidikan 2004 untuk Memfasilitasi Pembelajaran Seni di Abad Pengetahuan. In *Prosiding Seminar Nasional TP UNJ* (pp. 3-4).
- Luddy, T. (2016). Dewey's Aesthetics. *The Stanford Encyclopedia of Philosophy, Winter*. Retrieved from <https://plato.stanford.edu/archives/win2016/entries/dewey-aesthetics/>.
- Lindsay, I. (2014). Socialist Realism. Retrieved July 17, 2014, from <http://www.russianartdealer.com/socialist-realism/>.
- Marianto, M. D. (2014). Berpijak pada Kesekarang untuk Mereorientasi Pendidikan Seni. In *Prosiding seminar Nasional Pendidikan Seni FBS UNESA* (p. 3).
- Marianto, M. D. (2015). *Art dan Levitation*. Yogyakarta: Pohon Cahaya.
- Medina, V. (2009). Notes from the Field: Art Education Programs: Empowering Social Change. *Education Resources Information Center Journals, Fall* (Perspectives On Urban Education), 58-61.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Moleong, L. J. (2005). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Mursid, R. (2009). Pengembangan Model Pembelajaran Praktik Berbasis Kompetensi Berorientasi Produksi Pada Pendidikan Teknik Mesin. *Jurnal Teknologi Pendidikan, Vol. 11/3*, h. 163.
- Nashori, F. (2002). *Mengembangkan Kreativitas dalam Perspektif Psikologi Islam*. Yogyakarta: Menara Kudus.
- Nurbadi, A. I. (2017). Seni Memanusia, Memanusi Seni. In *Prosiding Seminar Nasional Membangun Tradisi Inovasi Melalui Riset Berbasis Praktik Seni dan Desain, UNESA*. Surabaya.
- Pollack, J. (1950). Abstract-Expressionism. Retrieved July 19, 2014, from https://www.moma.org/learn/moma_learning/themes/abstract-expressionism/the-processes-and-materials-of-abstract-expressionist-painting/.

- Rasmussen, M. B. (2016). A Note on Social Criticism of Art. *Field-Journal*, (Issue 5 Fall 2016), h. 4.
- Rasmussen, M. B. (2017). Theses on art, alienation and revolution. *Ngart Journal*, h. 4.
- Reigeluth, C. M., & Carr-Chellman, A. A. (2009). *Instructional Design Theories and Models*. New York: Routledge.
- Reiser, R. A., & Dempsey, J. V. (2012). *Trends and Issues In Instructional Design and Technology*. United States of America: Pearson.
- Richey, R. C. (2011). *The Instructional Design Knowledge Base*. New York: Routledge.
- Robendi, R. T. (2011). *Metodologi Penelitian Seni*. Semarang: Cipta Prima Nusantara.
- Rowntree, D. (1994). *Teaching Through Self Instruction: How to Develop Open Learning Materials*. London: Kogan Page.
- Rusman. (2014). *Model-Model Pembelajaran*. Jakarta: Erlangga.
- Sahman, H. (1993). *Estetika Telaah Sistemik dan Historik*. Semarang: IKIP Semarang Press.
- Schwabsky, B. (2006). GI Symposium: Painting as New Medium. *A Journal of Ideas, Contexts and Methods*, Vol. 1/1, h. 3.
- Siagian, R. (2017). Mendokumentasikan Aset Budaya Lewat Teknologi Media: Sebuah Catatan Kecil Etnomusicologi. *Jurnal Cikini Seni Nasional*, Vol. 2, h. 23.
- Sidford, H. (2011). *Fixing Arts, Culture and Social Change, High Impact Strategies for Philanthropy*. Washington D.C.: National Committee for Responsive Philanthropy.
- Simatupang, G. R. L. L. (2016). Menggelai Narasi dan Reputasi: Pameran Seni Rupa Sebagai Pergerakan. *Jurnal Panggung*, ISBI Bandung, Vol. 26/3.
- Sitopu, B. P. (2015). *Penulisan Buku Teks Pembelajaran*. Bandung: Rosda-Universitas Negeri Jakarta.
- Smith, M. K. dkk. (2009). *Teori Pembelajaran dan Pengajaran*. Yogyakarta: Mirza Media Pustaka.
- Sony, K. D. (2004). *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Sucitna, I. G. A. (2013). *Pengertian Bahas Lukisan*. Yogyakarta: Penerbit ISI.
- Sugiharto, B. (2011). Wawasan Falsafah Seni Dalam Pendidikan Seni Era Pascamodern. *Jurnal Senirupa IKJ Warna*, Vol. 1, h. 8.
- Sugito, W. T. A. (2014). Kreativitas Dan Tes Wartegg. *Jurnal Urna*, UNESA, Vol. 3/1.
- Sunardja, J. (2010). Penataan Sistem Pengetahuan Senirupa Indonesia. *Visual Art*, Vol. 6/34.

- Sunarto, B. (2014). Konsep Studi Penciptaan Seni. In *Prosiding, Seminar Nasional Festival Kesenian Indonesia Ke-8*. Yogyakarta: ISI Yogyakarta.
- Supangkat, J. (2012). *Srihadi And Art In Indonesia*. Jakarta: Art1 Museum.
- Suparman, M. A. (2012). *Panduan Para Pengajar dan Inovator Pendidikan, Desain Instruksional Modern*. Jakarta: Erlangga.
- Suparno, P. (1997). *Filsafat Konstruktivisme dalam Pendidikan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Sumanto, M. (2011). *Deksi Seni Rupa*. Bali: Jagad Art Space.
- Sutrisno, M., & Putranto, H. (2005). *Teori-teori Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- Trochim, W. M. K. (2006). Deduction & Induction. Retrieved September 15, 2013, from <http://www.socialresearchmethods.net/kb/dedind.php>
- Turner, B. S. (2012). *Teori Sosial*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- van Peursen, C. A. (1976). *Strategi Kebudayaan*. Yogyakarta: Kanisius.
- William, N. T., Fitzgerald, R., & Fettes, M. (2010). *Imagination in Educational Theory and Practice: A Many-sided Vision*. Cambridge: Cambridge Scholars Publishing.
- Zainuddin, I. B. (2008). Consilience: Paradigma Baru Dalam Pendidikan Tinggi Seni dan Desain. *Jurnal Ilmu Desain Fakultas Seni Rupa Dan Desain ITB*, Vol. 3/1.



*Building
Future
Leaders*

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1

STRATEGI PERKULIAHAN SENI LUKIS

PERTEMUAN PERTAMA

Tujuan Pembelajaran Umum :

Pada akhir semester, mahasiswa Seni Murni IKJ yang mengambil mata kuliah Seni Lukis, akan dapat mempresentasikan hasil karya lukisan berbasis realitas sosial budaya sesuai dengan minatnya.

Tujuan Instruksional Khusus I :

Jika diberikan kebebasan memilih fenomena realitas sosial budaya dalam kehidupan masing-masing mahasiswa akan dapat mendeskripsikan gagasan dan kreativitas dalam berkarya seni lukis minimal 80% baik dan benar

Jumlah SKS : 3 SKS

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat Isi	Menjelaskan kontrak perkuliahan dengan materi perkuliahan dan aturan secara keseluruhan yang diberikan selama satu semester	Ceramah	Power point materi perkuliahan satu semester	3 menit
Relevansi dan Manfaat	Bagaimana mahasiswa melihat ide dalam proses berkarya seni lukis. Sebagai sebuah proses yang harus memperhatikan beberapa aspek dalam berkarya seni lukis.	Ceramah	Power point tentang gagasan dan kreativitas	15 menit
Tujuan Instruksional Khusus	Jika diberikan kebebasan memilih fenomena realitas sosial budaya dalam kehidupan masing-masing mahasiswa akan mampu mendeskripsikan gagasan dan kreativitas dalam berkarya seni lukis minimal 80% baik dan benar	Ceramah	Power point tentang gagasan dan kreativitas	2 menit
PENYAJIAN				
Urutan	Menjelaskan pengertian gagasan dan kreativitas berkaitan dengan realitas sosial budaya sebagai bentuk dan isi dalam seni lukis	Ceramah dan diskusi	Power point tentang gagasan dan kreativitas	20 menit

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
Contoh dan Non Contoh	Menjelaskan proses lahirnya gagasan dan kreativitas dalam melukis	Ceramah dan diskusi		5 menit
Pembuatan Konsep	Mahasiswa menuliskan dan membuat senisa gagasan dan kreativitas dalam berkarya seni lukis bertemakan alam benda, figur dan lingkungan realitas sosial budaya	Praktek dan pembimbingan		100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Deskripsikan apa yang dimaksud dengan gagasan dalam berkarya seni lukis	Ceramah		3 menit
Tindak lanjut	Memberikan tugas membaca buku bahan ajar tentang gagasan dan kreativitas			2 menit

PERTEMUAN KEDUA

Tujuan Instruksional Khusus II :

Jika diberikan kebebasan membuat konsep dasar senirupa dalam karya seni lukis maka akan dapat mendeskripsikan konsep dasar senirupa yang terdapat dalam karya lukisan tersebut minimal 80% baik dan benar.

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat Isi	Menjelaskan konsep dasar senirupa dalam karya lukisan	Ceramah		3 menit
Relevansi dari Manfaat	Menguasai konsep dasar senirupa dan teknik melukis	Ceramah		15 menit
Tujuan Instruksional Khusus	Jika diberikan kebebasan membuat konsep dasar senirupa dalam karya seni lukis maka akan mampu mendeskripsikan konsep dasar senirupa yang terdapat dalam karya lukisan tersebut minimal 80% baik dan benar.	Ceramah		2 menit
PENYAJIAN				
Uraian	Menjelaskan pengertian konsep dasar senirupa dalam karya lukisan. Berkaitan dengan pembuatan karya seni lukis, bernilai realitas sosial budaya	Ceramah dan diskusi	Power point konsep dasar senirupa	20 menit
Contoh dan Non Contoh	Karya seni lukis alam benda yang baik dan karya yang tidak baik	Ceramah dan diskusi	Power point	5 menit
Berkarya	Mahasiswa melukis dengan tema alam benda, cat di atas kanvas	Praktek dan pembimbingan	Cat dan kanvas	100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Jelaskan konsep dasar senirupa	Ceramah		3 menit
Tindak lanjut	Membuat karya lukisan dan membaca konsep realitas sosial budaya di buku bahan ajar	Ceramah		2 menit

PERTEMUAN KETIGA

Tujuan Instruksional Khusus III :

Jika diberikan kebebasan membuat konsep karya seni lukis realitas sosial budaya maka akan dapat mendeskripsikan konsep realitas sosial budaya dalam karya lukisan minimal 80% baik dan benar.

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat Isi	Menjelaskan pengertian konsep realitas sosial budaya dalam karya lukisan.	Ceramah		5 menit
Relevansi dan Manfaat	Mengusai konsep realitas sosial budaya dalam karya lukisan.	Ceramah		15 menit
Tujuan Instruksional Khusus	Jika diberikan kebebasan membuat konsep karya seni lukis realitas sosial budaya maka akan mampu mendeskripsikan konsep realitas sosial budaya dalam karya lukisan minimal 80% baik dan benar.	Ceramah		2 menit
PENYAJIAN				
Uraian	1. Menjelaskan pengertian tema alam benda, figur dan lingkungan berbasis realitas sosial budaya sebagai bentuk dan isi dalam seni lukis. 2. Menjelaskan jenis-jenis cat minyak dan penggunaannya dalam melukis.	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa alam benda	20 menit
Contoh dan Non Contoh	Presentasi karya lukisan mahasiswa dan tugasnya	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa	5 menit
Berkarya	Membuat karya lukisan dengan tema alam benda	Praktik dan pembimbingan	Cat dan kanvas	100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Menjelaskan pengertian tema alam benda, figur dan lingkungan dalam konsep realitas sosial budaya dalam seni lukis	Ceramah		3 menit
Tindak lanjut	Memperbaiki dan menyempurnakan karya lukisan dengan mencoba teknik seni lukis di buku bahan ajar	Ceramah		2 menit

PERTEMUAN KE EMPAT

Tujuan Instruksional Khusus IV :

Jika diberikan kebebasan memaknai alam benda, figur dan lingkungan berbasis realitas sosial budaya mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar.

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat Isi	Riview tema alam benda, figur dan lingkungan berbasis realitas sosial budaya	Ceramah		3 menit
Relevansi dan Manfaat	Mengasasi tema alam benda, figur dan lingkungan berbasis realitas sosial budaya	Ceramah		15 menit
Tujuan Instruksional Khusus	Jika diberikan kebebasan memaknai alam benda, figur dan lingkungan berbasis realitas sosial budaya mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar.	Ceramah		2 menit
PENYAJIAN				
Uraian	Memberikan pengertian mengenai kebebasan konsep realitas sosial budaya membuat karya lukis. Dan karya lukisan yang dibuat mahasiswa untuk dipresentasikan	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa alam benda	20 menit
Contoh dan Non Contoh	Diambil dari karya lukisan mahasiswa yang dipresentasikan	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa	5 menit
Berkarya	Membuat karya lukisan dengan tema figur, cat akrilik diatas kanvas	Praktek dan pembimbingan	cat akrilik dan kanvas	100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Jejakkan makna alam benda, figur dan lingkungan realitas sosial budaya	Ceramah		3 menit
Tindak lanjut	Memberikan masukan apa yang dikerjakan mahasiswa	Ceramah		2 menit

PERTEMUAN KE LIMA

Tujuan Instruksional Khusus V :

Jika diberikan kebebasan menggunakan kuas dan teknik sapuan kasar, lembut dan ekspresif membuat karya lukis mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar.

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat Isi	Riview konsep realitas sosial budaya membuat karya lukis	Ceramah		3 menit
Relevansi dan Manfaat	Menggunakan kuas dan palet sebagai teknik sapuan kasar, lembut dan ekspresif membuat karya lukis	Ceramah		15 menit
Tujuan Instruksional Khusus	Jika diberikan kebebasan menggunakan kuas dan teknik sapuan kasar, lembut dan ekspresif membuat karya lukis mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar.	Ceramah		2 menit
PENYAJIAN				
Uraian	1 Menjelaskan pengertian gagasan dan kreativitas berkaitan dengan realitas sosial budaya sebagai bentuk dan isi dalam seni lukis 2 Menjelaskan jenis-jenis cat akrilik, sifat-sifatnya dan penggunaannya dalam melukis	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa tema figur	20 menit
Contoh dan Non Contoh	realitas sosial budaya sebagai bentuk dan isi dalam teknik seni lukis	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa	5 menit
Berkarya	Membuat karya lukisan dengan tema figur, cat akrilik diatas kanvas	Praktik dan pembimbingan	Cat akrilik dan kanvas	100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Buat lukisan dengan teknik sapuan kasar, lembut dan ekspresif	Ceramah		3 menit
Tindak lanjut	Memberikan masukan apa yang diucapkan mahasiswa	Ceramah		2 menit

PERTEMUAN KE ENAM

Tujuan Instruksional Khusus VI :

Jika diberikan kebebasan menggunakan gaya dalam melukis membuat karya lukis mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar.

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat Isi	Review menggunakan kuas dan palet teknik sapuan kasar, lembut, dan elapsif membuat karya lukis	Ceramah		3 menit
Relevansi dan Manfaat	Menggunakan gaya dalam melukis membuat karya lukis	Ceramah		15 menit
Tujuan Instruksional Khusus	Jika diberikan kebebasan menggunakan gaya dalam melukis membuat karya lukis mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar.	Ceramah	Power point gaya lukisan	2 menit
PENYAJIAN				
Urutan	Menjelaskan dalam berkarya menggunakan gaya dalam melukis membuat karya lukis mempunyai pandangan yang berbagai macam. Gaya juga mempresentasikan gagasan, kreativitas dan teknik melukis	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa, tema figur	20 menit
Contoh dan Non Contoh	Menjelaskan karya lukisan mahasiswa yang dipresentasikan	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa	5 menit
Berkarya	Membuat karya lukisan dengan tema lingkungan, cat akrilik diatas kanvas dengan berbagai gaya	Praktek dan pembimbingan	cat akrilik dan kanvas	100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Gaya lukisan realis, surealis dan abstrak adalah	Ceramah		3 menit
Tindak lanjut	Membuat karya lukisan berikutnya	Ceramah		2 menit

PERTEMUAN KE TUJUH

Tujuan Instruksional Khusus VII :

Jika diberikan kebebasan menggunakan berbagai media membuat karya lukis mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar.

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat Isi	Review menggunakan gaya dalam melukis membuat karya lukis	Ceramah		3 menit
Relevansi dan Manfaat	Jelaskan lukisan menggunakan berbagai media	Ceramah		15 menit
Tujuan Instruksional Khusus	Jika diberikan kebebasan menggunakan berbagai media membuat karya lukis mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar	Ceramah		2 menit
PENYAJIAN				
Urutan	Menjelaskan menggunakan berbagai media membuat karya lukis sebagai pengembangan gagasan dan kreativitas dalam teknik seni lukis	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa, tema lingkungan	20 menit
Contoh dan Non-Contoh	Menjelaskan karya lukisan mahasiswa yang dipresentasikan	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa	5 menit
Berkarya	Membuat karya lukisan dengan tema lingkungan, menggunakan berbagai media	Praktek dan pembimbing	Berbagai media	100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Buat lukisan dengan teknik dasar diatas berbagai media	Ceramah		3 menit
Tindak lanjut	Membuat karya lukisan berikutnya	Ceramah		2 menit

PERTEMUAN KE DELAPAN

Tujuan Instruksional Khusus VIII :

Jika diberikan kebebasan memaknakan tema alam, figur dan lingkungan realitas sosial budaya akan mampu membuat karya seni lukis minimalnya 80 % baik dan benar.

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat Isi	Riview bagaimana lukisan dengan menggunakan berbagai media	Ceramah		3 menit
Relevansi dan Manfaat	Mampu menggunakan makna sesuai tema alam benda, figur dan lingkungan realitas sosial budaya	Ceramah		15 menit
Tujuan Instruksional Khusus	Jika diberikan kebebasan memaknakan tema alam, figur dan lingkungan realitas sosial budaya akan mampu membuat karya seni lukis minimalnya 80 % baik dan benar.	Ceramah		2 menit
PENYAJIAN				
Uraian	Menjelaskan bagaimana menggunakan teknik seni lukis dalam berkarya mahasiswa dengan makna sesuai tema alam benda, figur dan lingkungan realitas sosial budaya dalam beberapa karya yang dibuatnya	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa, tema lingkungan	20 menit
Contoh dan Non Contoh	Makna sesuai tema alam benda, figur dan lingkungan realitas sosial budaya dalam beberapa karya yang dibuatnya	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa	5 menit
Berkarya	Membuat karya lukisan dengan memaknakan tema alam benda, figur dan lingkungan cat akrilik diatas kanvas	Praktek dan pembimbingan		100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Menjelaskan makna sesuai tema alam benda, figur dan lingkungan realitas sosial budaya	Ceramah		3 menit
Tindak lanjut	Membuat karya lukisan berikutnya	Ceramah		2 menit

PERTEMUAN KE SEMBILAN

Tujuan Instruksional Khusus IX :

Jika diberikan kebebasan mendeskripsikan cara mempresentasikan karya lukisan berbasis realitas sosial budaya maka mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar.

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GANGSI BESAR (G)	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat IN	Review menggunakan media sesuai tema alam benda, figur dan lingkungan realitas sosial budaya	Ceramah		3 menit
Relevansi dan Manfaat	Bagaimana memanfaatkan tema alam, figur dan lingkungan realitas sosial budaya	Ceramah		15 menit
Tujuan Instruksional Khusus	Jika diberikan kebebasan mendeskripsikan cara mempresentasikan karya lukisan berbasis realitas sosial budaya maka mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar.	Ceramah		2 menit
PENYAJIAN				
Uraian	Menjelaskan dalam membuat lukisan dengan obyek yang sama bisa memanfaatkan tema alam, figur dan lingkungan realitas sosial budaya. Karya lukisan menjadi sebuah pemahaman baru.	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa tema alam benda, figur dan lingkungan	20 menit
Contoh dan Non Contoh	Bagaimana memanfaatkan tema alam, figur dan lingkungan realitas sosial budaya.	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa	5 menit
Berkarya	Membuat karya lukisan dengan memanfaatkan tema alam benda, figur dan lingkungan, cat akrilik diatas kanvas.	Praktik dan pembimbingan		100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Menjelaskan memanfaatkan tema alam, figur dan lingkungan realitas sosial budaya.	Ceramah		3 menit
Tindak lanjut	Menyempurnakan karya lukisannya	Ceramah		2 menit

PERTEMUAN KE SEPULUH

Tujuan Instruksional Khusus X :

Jika diberikan kebebasan membuat lukisan berbasis realitas sosial budaya maka mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis sesuai dengan minatnya minimal 80% baik dan benar.

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat Isi	Review memaknai tema alam, figur dan lingkungan realitas sosial budaya	Ceramah		3 menit
Relevansi dan Manfaat	Menumbuhkan kesadaran dalam membuat karya lukisan berbasis realitas sosial budaya	Ceramah		15 menit
Tujuan Instruksional Khusus:	Jika diberikan kebebasan membuat lukisan berbasis realitas sosial budaya maka mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis sesuai dengan minatnya minimal 80% baik dan benar.	Ceramah		2 menit
PENYAJIAN				
Urutan	Menjelaskan kesadaran di dalam berkarya seni lukis selalu mempunyai dasar berpikirnya. Sehingga membuat karya lukisan berbasis realitas sosial budaya	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa tema alam benda, figur dan lingkungan	20 menit
Contoh dan Non Contoh	Kesadaran di dalam berkarya seni lukis selalu mempunyai dasar berpikirnya	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa	5 menit
Berkarya	Membuat karya lukisan dengan memaknai tema alam benda, figur dan lingkungan, berbasis realitas sosial budaya cat akrilik diatas kanvas	Praktek dan pertimbangan		100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Menjelaskan kesadaran membuat karya lukisan berbasis realitas sosial budaya	Ceramah		3 menit
Tindak lanjut	Menyempurnakan karya	Ceramah		2 menit

PERTEMUAN KE SEBELAS

Tujuan Instruksional Khusus XI :

Jika diberikan kebebasan untuk mempresentasikan karya lukisan berbasis realitas sosial budaya maka mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar.

URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN	GARIS BESAR ISI	METODE	MEDIA & ALAT	WAKTU
PENDAHULUAN				
Deskripsi Singkat Isi	Review mengenai kesadaran di dalam membuat karya lukisan berbasis realitas sosial budaya	Ceramah		3 menit
Relevansi dan Manfaat	Mampu mempresentasikan karya lukisan berbasis realitas sosial budaya	Ceramah		15 menit
Tujuan Instruksional Khusus	Jika diberikan kebebasan untuk mempresentasikan karya lukisan berbasis realitas sosial budaya maka mahasiswa akan mampu membuat karya seni lukis minimal 80% baik dan benar	Ceramah		2 menit
PENYAJIAN				
Urutan	Menjelaskan kesadaran di dalam berkarya seni lukis selalu mempunyai dasar berpikirnya. Sehingga membuat karya lukisan berbasis realitas sosial budaya mempresentasikan karya lukisan berbasis realitas sosial budaya	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa serta alam benda, figur dan lingkungan	20 menit
Contoh dan Non Contoh	Bagaimana mempresentasikan karya lukisan berbasis realitas sosial budaya	Ceramah dan diskusi	Karya lukisan mahasiswa	5 menit
Berkarya	Membuat karya lukisan dengan memanfaatkan tema alam benda, figur dan lingkungan, berbasis realitas sosial budaya cat akrilik diatas kanvas	Praktik dan pembimbingan		100 menit
PENUTUP				
Evaluasi	Bagaimana mempresentasikan karya lukisan berbasis realitas sosial budaya	Ceramah		3 menit
Tindak lanjut	Mempersiapkan presentasi lukisan	Ceramah		2 menit

Lampiran 2

**BLUE PRINT DAN DAFTAR PERTANYAAN EVALUASI FORMATIF
BAHAN PEMBELAJARAN SENI LUKIS
UNTUK VALIDASI AHLI PENILAIAN INSTRUMEN**

Berikut ini adalah blue print dan butir-butir pertanyaan untuk dinilai validasinya oleh ahli penilaian instrument:

SR = Sangat relevan

R = Relevan

CR = Cukup relevan

TR = Tidak relevan

STR = Sangat tidak relevan

1. Bila anda menilai butir pertanyaan SR atau R berarti butir pertanyaan tersebut sudah valid, dan dapat dipergunakan langsung tanpa revisi
2. Bila anda menilai butir pertanyaan CR berarti pertanyaan tersebut perlu direvisi
3. Bila anda menilai butir pertanyaan TR atau STR maka butir pertanyaan tersebut perlu dihilangkan

DEFENISI KONSEPTUAL	DEFENISI OPRASIONAL	ASPEK DEFENISI KONGKRIT	DAFTAR PERTANYAAN	JAWABAN				
				SR	R	CR	TR	STR
Realitas sosial budaya dalam karya lukisan	Mendeskripsikan konsep realitas sosial budaya dalam karya lukisan	KETEPATAN/KESESUAIAN ISI BAGI MAHASISWA DAN TUJUAN PEMBELAJARAN	1. Apakah materi perkuliahan seni lukis yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini telah sesuai bagi mahasiswa?					
			2. Apakah materi kuliah seni lukis sudah memadai dan sesuai dengan tujuan pembelajarannya?					

DEFENISI KONSEPTUAL	DEFENISI OPRASIONAL	ASPEK DEFENISI KONGKRIT	DAFTAR PERTANYAAN	JAWABAN				
				SR	R	CR	TR	STR
Gagasan dan kreativitas	Menjelaskan pengertian gagasan dan kreativitas berkaitan dengan realitas sosial budaya sebagai bentuk dan isi dalam seni lukis.	KETEPATAN PENYAJIAN	3. Apakah materi kuliah seni lukis dalam bahan pembelajaran ini sudah sesuai dengan tahap-tahapan metode deduktif?					
Tema lukisan : alam benda, figur dan lingkungan.	Menjelaskan pengertian tema alam benda, figur dan lingkungan berbasis realitas sosial budaya sebagai bentuk dan isi dalam seni lukis	KELAYAKAN ISI DAN PENYAJIAN	4. Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini sesuai dengan konsep sosial budaya?					
			5. Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini dapat diharapkan mampu membangun kesadaran sosial budaya?					
			6. Apakah materi kuliah Seni Lukis dalam bahan pembelajaran akan mampu melahirkan seorang pelukis?					
			7. Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini memberikan kemungkinan mengembangkan kreativitas mahasiswa?					

DEFENISI KONSEPTUAL	DEFENISI OPRASIONAL	ASPEK DEFENISI KONGKRIT	DAFTAR PERTANYAAN	JAWABAN				
				SR	R	CR	TR	STR
			8. Apakah materi dalam bahan pembelajaran memberikan fleksibilitas bagi pengajar atas dasar inspirasi dan kreativitasnya?					
			9. Apakah materi dalam bahan pembelajaran mampu memberikan makna dan nilai seni lukis dalam sikap dan kepribadian pelukis?					
			10. Apakah materi dalam bahan pembelajaran mampu mengembangkan nilai kehidupan bagi mahasiswa dan bermakna untuk diperjuangkan?					
			11. Apakah materi yang terdapat dalam bahan pembelajaran mampu mengembangkan kepedulian sosial dan etika yang baik bagi mahasiswa sebagai sikap hidupnya?					
		KEBENARAN KONSEP	12. Apakah konsep tentang gagasan berkarya seni lukis dalam bahan pembelajaran ini telah dan sudah sesuai dengan kaidah ilmu?					

DEFENISI KONSEPTUAL	DEFENISI OPRASIONAL	ASPEK DEFENISI KONGKRIT	DAFTAR PERTANYAAN	JAWABAN				
				SR	R	CR	TR	STR
			13. Apakah materi kuliah seni lukis dalam bahan pembelajaran ini mengandung dasar teori seni lukis yang kuat?					
			14. Apakah materi kuliah Seni Lukis dalam bahan pembelajaran ini telah disusun berdasarkan referensi terkini dan relevan dengan perkembangan Seni pada saat ini?					
			15. Apakah terdapat kesesuaian antara konsep dan teori seni dan estetika dalam materi seni lukis yang dalam bahan pembelajaran?					
		KELUASAN CAKUPAN DAN KERINCIAN ISI	16. Apakah materi kuliah Seni Lukis yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini memudahkan mahasiswa mencapai kompetensi atau tujuan instruksional?					
			17. Apakah materi kuliah seni lukis yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini telah menekankan konsep seni lukis berbasis sosial budaya?					

DEFENISI KONSEPTUAL	DEFENISI OPRASIONAL	ASPEK DEFENISI KONGKRIT	DAFTAR PERTANYAAN	JAWABAN				
				SR	R	CR	TR	STR
			18. Apakah uraian dalam setiap bab bahan pembelajaran (seperti konsep, gagasan, lukis, pengembangan lukisan, sampai seni lukis dalam realitas sosial budaya) ini sudah memadai?					
		BAHASA	19. Apakah bahan yang dipergunakan dalam bahan pembelajaran seni lukis, mudah dipahami?					
			20. Apakah bahasa yang dipergunakan dalam bahan pembelajaran ini sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar?					
			21. Apakah kalimat dalam bahan pembelajaran ini efektif dan efisien?					
			22. Apakah uraian dalam bahan pembelajaran ini enak dibaca?					
		ISTILAH TEKNIS	23. Apakah istilah yang terdapat dalam bahan pembelajaran itu sesuai dengan kaidah keilmuan seni lukis?					

**BLUE PRINT DAN DAFTAR PERTANYAAN EVALUASI FORMATIF
BAHAN PEMBELAJARAN SENI LUKIS UNTUK VALIDASI
AHLI DESAIN DAN PENGEMBANGAN INSTRUKSIONAL**

Berikut ini adalah blue print dan butir-butir pertanyaan untuk dinilai validasinya oleh ahli penilaian instruksional:

SB = Sangat baik
B = Baik
C = Cukup
BR = Buruk
SBR = Sangat buruk

1. Bila anda menilai butir pertanyaan SB atau B berarti butir pertanyaan tersebut sudah valid, dan dapat dipergunakan langsung tanpa revisi
2. Bila anda menilai butir pertanyaan C berarti pertanyaan tersebut perlu direvisi
3. Bila anda menilai butir pertanyaan BR atau SBR maka butir pertanyaan tersebut perlu dihilangkan

ASPEK YANG DINILAI	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SB	B	C	BR	SBR
KEMEMADAIAN PERUMUSAN TIU	1. Apakah perumusan TIU sudah tepat dengan materi secara keseluruhan?					
	2. Apakah perumusan TIU sudah konkret dan operasional?					
KONSISTENSI PERUMUSAN TIK DENGAN TIU	3. Apakah antara TIU dan TIK terdapat kaitan yang logis?					
	4. Apakah rumusan TIK menunjukkan bagian dari kesatuannya dengan TIU?					
KEMEMADAIAN PERUMUSAN TIK	5. Apakah perumusan TIK mengandung satu pengertian yang tidak ditafsirkan ke dalam pengertian lain?					

ASPEK YANG DINILAI	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SB	B	C	BR	SBR
	6. Apakah perumusan TIK itu dalam bentuk kata kerja yang dapat dilihat?					
	7. Apakah perumusan TIK menggunakan pola ABCD					
	8. Apakah materi kuliah sudah disusun sesuai dengan rumusan TIK					
KESESUAIAN ISI DENGAN TIK	9. Apakah ada keterkaitan antara strategi instruksional dengan TIK dan materi kuliah?					
	10. Apakah ada urutan kegiatan instruksional begitu jelas antara pendahuluan, tahap penyajian, dan tahap penutup?					
METODE	11. Apakah pemilihan metode, penggunaan media dan waktu sudah tepat dalam pelaksanaan tujuan instruksional?					
	12. Apakah ada keterkaitan antara TIU, TIK dengan materi seni lukis berbasis sosial budaya?					
	13. Apakah pemilihan metode sudah cocok dengan materi kuliah seni lukis?					
	14. Apakah penempatan metode dalam perkuliahan seni lukis lebih menarik dan efektif?					
KEMENARIKAN MATERI ISI	15. Apakah isi materi perkuliahan seni lukis tidak monoton, karena diselingi contoh?					

ASPEK YANG DINILAI	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SB	B	C	BR	SBR
	16. Metode sesuai dengan isi dan dapat, menarik perhatian dan minat mahasiswa dalam pelajaran seni lukis?					
	17. Apakah bahan atau materi seni lukis menarik karena isinya kontemporer dan mengikuti perkembangan zamannya?					
	18. Apakah materi kuliah seni lukis menggambarkan konsistensi antara tujuan instruksional dengan materi, dengan metode yang tepat?					

**BLUE PRINT DAN DAFTAR PERTANYAAN EVALUASI FORMATIF
BAHAN PEMBELAJARAN SENI LUKIS UNTUK VALIDASI
AHLI MATERI SENI LUKIS DI INSTITUT KESENIAN JAKARTA**

Berikut ini adalah blue print dan butir-butir pertanyaan untuk dinilai validasi oleh ahli penilaian materi seni lukis :

- SS = Sangat Sesuai
S = Sesuai
CS = Cukup Sesuai
TS = Tidak Sesuai
STS = Sangat tidak sesuai

1. Bila Anda menjawab SS dan S maka bahan perkuliahan itu tidak ada perbaikan
2. Bila Anda menjawab CS maka diharapkan mengisi saran perbaikan pada kolom keterangan
3. Bila Anda menilai TS dan STS maka bahan pembelajaran perlu didesain ulang

ASPEK YANG DINILAI (DEFINISI KONGKRIT)	PERTANYAAN	JAWABAN					Keterangan
		SS	S	CS	TS	STS	
KETEPATAN/KES ESUAIAN ISI BAGI MAHASISWA DAN TUJUAN PEMBELAJAR AN	1.Apakah materi perkuliahan seni lukis yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini telah sesuai bagi mahasiswa?						
	2.Apakah materi kuliah seni lukis sudah memadai dan sesuai dengan tujuan pembelajarannya?						
KETEPATAN PENYAJIAN	3.Apakah materi kuliah seni lukis dalam bahan pembelajaran ini sudah sesuai dengan tahap-tahapan metode deduktif-induktif?						
KELAYAKAN ISI DAN PENYAJIAN	4.Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini sesuai dengan kondisi realitas sosial budaya?						
	5.Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini dapat diharapkan mampu membangun kesadaran realitas sosial budaya?						

ASPEK YANG DINILAI (DEFINISI KONGKRIT)	PERTANYAAN	JAWABAN					
		SS	S	CS	TS	STS	Keterangan
	6. Apakah materi kuliah Seni Lukis dalam bahan pembelajaran sesuai untuk melahirkan seorang pelukis?						
	7. Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini sesuai untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa?						
	8. Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini sesuai untuk memberikan fleksibilitas bagi pengajar atas dasar inspirasi dan kreativitasnya?						
	9. Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini sesuai untuk memberikan makna dan nilai seni lukis dalam sikap dan kepribadian pelukis?						
	10. Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini sesuai untuk mengembangkan nilai kehidupan bagi mahasiswa dan bermakna untuk diperjuangkan?						
	11. Apakah materi yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini sesuai untuk mengembangkan kepedulian sosial dan etika yang baik bagi mahasiswa sebagai sikap hidupnya?						
KEBENARAN KONSEP	12. Apakah konsep tentang ide berkarya seni lukis dalam bahan pembelajaran ini sesuai dengan kaidah ilmu?						
	13. Apakah materi kuliah seni lukis dalam bahan pembelajaran ini sesuai dengan dasar teori seni lukis yang kuat?						
	14. Apakah materi kuliah Seni Lukis dalam bahan pembelajaran ini telah sesuai dengan referensi terkini dan perkembangan Seni pada saat ini?						
	15. Apakah terdapat kesesuaian antara konsep dan teori seni dan estetika dalam materi seni lukis yang dalam bahan pembelajaran?						

ASPEK YANG DINILAI (DEFINISI KONGKRIT)	PERTANYAAN	JAWABAN					
		SS	S	CS	TS	STS	Keterangan
	16. Apakah materi kuliah Seni Lukis yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini telah sesuai untuk memfasilitasi mahasiswa mencapai kompetensi yang terdapat di dalam tujuan pembelajaran?						
	17. Apakah materi kuliah seni lukis yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini telah konsep seni lukis berbasis realitas sosial budaya?						
	18. Apakah uraian dalam setiap bab dalam bahan pembelajaran (seperti konsep ide lukis, pengembangan ide lukisan, sampai pengembangan seni lukis dalam sosial budaya) ini sudah sesuai dengan kriteria kualitas bahan pembelajaran?						
ISTILAH TEKNIS	23. Apakah istilah yang terdapat dalam bahan pembelajaran itu sesuai dengan kaidah keilmuan seni lukis?						

BLUE PRINT DAN DAFTAR PERTANYAAN EVALUASI FORMATIF BAHAN PEMBELAJARAN SENI LUKIS UNTUK VALIDASI AHLI BAHASA

Berikut ini adalah blue print dan butir-butir pertanyaan untuk dinilai validasinya oleh ahli penilaian instrument;

SP = Sangat relevan

P = Relevan

CP = Cukup relevan

N = Tidak relevan

SN = Sangat tidak relevan

1. Bila anda menilai butir pertanyaan SR atau R berarti butir pertanyaan tersebut sudah valid, dan dapat dipergunakan langsung tanpa revisi
2. Bila anda menilai butir pertanyaan CB berarti pertanyaan tersebut perlu di revisi
3. Bila anda menilai butir pertanyaan TR atau STR maka butir pertanyaan tersebut perlu dihilangkan

ASPEK YANG DINILAI	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SP	P	CP	N	SN
BAHASA	1.Apakah bahan yang dipergunakan dalam bahan pembelajaran seni lukis, mudah dipahami?					
	2.Apakah bahasa yang dipergunakan dalam bahan pembelajaran ini sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar?					
	3.Apakah kalimat dalam bahan pembelajaran ini efektif dan efisien?					
	4.Apakah uraian dalam bahan pembelajaran ini enak dibaca?					

BLUE PRINT DAN DAFTAR PERTANYAAN EVALUASI FORMATIF BAHAN PEMBELAJARAN SENI LUKIS UNTUK VALIDASI AHLI DESAIN GRAFIS

Berikut ini adalah blue print dan butir-butir pertanyaan untuk dinilai validasinya oleh ahli penilaian instrument;

SB = Sangat Baik

B = Baik

CB = Cukup Baik

BR = Buruk

SBR = Sangat Buruk

1. Bila anda menilai butir pertanyaan SB atau B berarti butir pertanyaan tersebut sudah valid, dan dapat dipergunakan langsung tanpa revisi
2. Bila anda menilai butir pertanyaan CB berarti pertanyaan tersebut perlu direvisi. Mohon masukan Anda tentang hal yang perlu direvisi
3. Bila anda menilai butir pertanyaan BR atau SBR maka butir pertanyaan tersebut perlu dihilangkan

ASPEK YANG DINILAI	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SB	B	CB	BR	SBR
MUKA DEPAN BAHAN PEMBELAJARAN	1.Muka depan dari bahan pembelajaran seni lukis sesuai dengan materi seni lukis?					
	2.Apakah desain dari bahan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajarannya?					
	3.Apakah muka depan dalam bahan pembelajaran ini mencerminkan seni lukis?					

ASPEK YANG DINILAI	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SB	B	CB	BR	SBR
TATA LETAK ISI BAHAN PEMBELAJARAN	4. Apakah tata letak desain grafis sesuai dengan materi Seni Lukis dalam bahan pembelajaran ini sesuai dengan konsep sosial budaya?					
	5. Apakah tata letak desain grafis di Seni Lukis dalam bahan pembelajaran ini membantu membangun kesadaran sosial budaya bagi calon pelukis?					
	6. Apakah tata letak desain grafis kuliah Seni Lukis dalam bahan pembelajaran akan mampu membantu memotivasi seorang calon pelukis?					
TIPE HURUF YANG DIPERGUNAKAN	7. Apakah konsep huruf dalam bahan pembelajaran ini telah sudah sesuai dengan kaidah teknis media cetak?					
	8. Apakah tipe huruf seni lukis dalam bahan pembelajaran ini mudah dibaca?					
	9. Apakah tipe huruf Seni Lukis dalam bahan pembelajaran ini relevan dengan konsep Seni pada saat ini?					
	10. Apakah terdapat kesesuaian antara tipe huruf dan estetika dalam bahan pembelajaran ini?					

ASPEK YANG DINILAI	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SB	B	CB	BR	SBR
GAMBAR LUKISAN	11. Apakah gambar lukisan yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini memudahkan mahasiswa menguasai materi dan mencapai tujuan instruksional?					
	12. Apakah gambar foto lukisan yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini berkaitan dengan seni lukis berbasis sosial budaya?					
	13. Apakah gambar foto lukisan dalam setiap bab dalam bahan pembelajaran ini (seperti konsep ide lukis, pengembangan ide lukisan, sampai pengembangan seni lukis dalam sosial budaya) sudah memadai?					
UKURAN BAHAN PEMBELAJARAN	14. Apakah ukuran bahan pembelajaran ini memudahkan bagi mahasiswa dalam pembelajaran?					
	15. Apakah ada kesesuaian ukuran(size) bahan pembelajaran sesuai bagi materi seni lukis?					
	16. Apakah ukuran bahan pembelajaran ini membantu mahasiswa seni lukis IKJ untuk mempelajari secara efektif dan efisien?					

ASPEK YANG DINILAI	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SB	B	CB	BR	SBR
KARAKTER DESAIN GRAFIS	17. Apakah karakter desain grafis yang terdapat dalam bahan pembelajaran sesuai bagi mahasiswa IKJ yang sedang belajar seni lukis?					
	18. Apakah karakter desain grafis yang terdapat dalam bahan pembelajaran memberikan gambar yang jelas tentang materi kuliah?					
	19. Apakah karakter desain grafis yang terdapat dalam bahan pembelajaran itu sesuai dengan kaidah keilmuan seni lukis?					

Masuk tentang hal yang perlu ditambahkan atau diperbaiki menurut Anda?

PERTANYAAN ONE – TO – ONE MAHASISWA

1. Bagaimana menurut anda tentang isi buku ajar pembelajaran seni lukis dalam kuliah seni lukis ini?
 - a. Sangat Berguna
 - b. Berguna
 - c. Tidak Berguna
 - d. Sangat Tidak Berguna
 - e.

2. Bagaimana kesesuaian isi buku ajar pembelajaran seni lukis dengan tujuan perkuliahan?
 - a. Sangat Sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak Sesuai
 - d. Sangat Tidak Sesuai
 - e.

3. Apakah anda menemui kesulitan dalam memahami bahasa buku yang digunakan dalam materi pembelajaran seni lukis?
 - a. Sangat memahami
 - b. Memahami
 - c. Tidak memahami
 - d. Tidak bisa memahami
 - e.

4. Apakah materi pembelajaran buku seni lukis dapat diterima dan dipahami dari aspek keterbacaannya?
 - a. Sangat memahami
 - b. Memahami
 - c. Tidak memahami
 - d. Tidak bisa dipahami
 - e.

5. Apakah anda menemui kesulitan dalam memahami istilah-istilah yang ada dalam materi pembelajaran seni lukis?
- Sangat memahami
 - Memahami
 - Tidak memahami
 - Tidak bisa memahami
 -
6. Apakah buku ajar, pembelajaran seni lukis sudah mengarah pada materi pembelajaran yang dimaksud?
- Sangat mengarahkan
 - Mengarahkan
 - Tidak mengarahkan
 - Sangat tidak mengarahkan
 -
7. Apakah buku ajar, materi pembelajaran seni lukis memberikan banyak contoh dan uraian yang membantu dalam pemahaman materi perkuliahan?
- Sangat membantu memahami
 - Membantu memahami
 - Tidak membantu memahami
 - Sangat tidak membantuk memahami
 -
8. Uraian dan contoh yang disajikan buku ajar sudah cukup memberikan kejelasan dalam memaparkan materi perkuliahan?
- Sangat jelas
 - Jelas
 - Tidak jelas
 - Sangat tidak jelas
 -

9. Berikan saran-saran dari anda guna perbaikan bahan pembelajaran seni lukis dapat dari segi materi isi, kualitas penyajian, ataupun yang lainnya.
- a. Sangat tidak perlu perbaikan
 - b. Tidak perlu perbaikan
 - c. Perbaikan
 - d. Sangat perlu perbaikan
 - e.

INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF

(Small Group: 5-20 students)

Mata Pelajaran : Seni Lukis
 Penulis Model Pembelajaran : Tri Anu Wiratno
 Evaluator : Mahasiswa

Petunjuk

Berilah penilaian secara jujur dan objektif terhadap Model Pembelajaran Seni Lukis dosen dengan cara memberi tanda silang (X) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

- 1 = Sangat kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Cukup
- 4 = Baik/jelas/mudah
- 5 = Sangat baik/sangat jelas/sangat mudah

Selanjutnya berilah komentar/saran Anda terhadap komponen yang perlu diperbaiki sebagai bahan masukan untuk penyempurnaan bahan ajar ini.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Model pembelajaran presentasi sesuai dengan pembelajaran Seni Lukis.	1	2	3	4	5
2.	Penbelajaran penyajian materi pada setiap kegiatan belajar Seni Lukis ini jelas bagi saya	1	2	3	4	5
3.	Uraian materi pada setiap pertemuan dari Model Pembelajaran ini mudah saya pahami.	1	2	3	4	5
4.	Gambar/ ilustrasi yang disajikan mempermudah saya dalam memahami materi kuliah	1	2	3	4	5
5.	Rangkuman pada bagian akhir kegiatan belajar jelas bagi saya.	1	2	3	4	5
6.	Contoh-contoh soal dalam bahan ajar membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi	1	2	3	4	5
7.	Tugas dan pertanyaan soal latihan mudah saya pahami.	1	2	3	4	5
8.	Pembelajaran ini mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar mandiri	1	2	3	4	5
9.	Model pembelajaran ini bermanfaat bagi saya.	1	2	3	4	5

Komentar/saran evaluator:

--

Evaluator:

(.....)

**BLUE PRINT DAN DAFTAR PERTANYAAN EVALUASI FORMATIF
BAHAN PEMBELAJARAN SENI LUKIS UNTUK VALIDASI
AHLI DESAIN DAN PENGEMBANGAN INSTRUKSIONAL**

Berikut ini adalah blue print dan butir-butir pertanyaan untuk dinilai validasinya oleh ahli penilaian instruksional;

SD = Sangat baik
D = Baik
C = Cukup
BR = Buruk
SBR = Sangat buruk

1. Bila anda menilai butir pertanyaan SB atau B berarti butir pertanyaan tersebut sudah valid, dan dapat dipergunakan langsung tanpa revisi
2. Bila anda menilai butir pertanyaan C berarti pertanyaan tersebut perlu direvisi
3. Bila anda menilai butir pertanyaan BR atau SBR maka butir pertanyaan tersebut perlu dihilangkan

ASPEK YANG DINILAI	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SB	B	C	BR	SBR
KEMEMADAIAN PERUMUSAN TIU	1. Apakah perumusan TIU sudah tepat dengan materi secara keseluruhan?					
	2. Apakah perumusan TIU sudah konkret dan operasional?					
KONSISTENSI PERUMUSAN TIK DENGAN TIU	3. Apakah antara TIU dan TIK terdapat kaitan yang logis?					
	4. Apakah rumusan TIK menunjukkan bagian dari kesatuannya dengan TIU?					
KEMEMADAIAN PERUMUSAN TIK	5. Apakah perumusan TIK mengandung satu pengertian yang tidak ditafsirkan ke dalam pengertian lain?					

	6. Apakah perumusan TIK itu dalam bentuk kerja yang dapat dilihat?				
	7. Apakah perumusan TIK menggunakan pola ABCD?				
KESESUAIAN ISI DENGAN TIK	8. Apakah materi kuliah sudah disusun sesuai dengan rumusan TIK?				
STRATEGI INSTRUKSIONAL	9. Apakah ada keterkaitan antara strategi instruksional dengan TIK dan materi kuliah?				
	10. Apakah ada urutan kegiatan instruksional begitu jelas antara pendahuluan, tahap penyajian, dan tahap penutup?				
METODE	11. Apakah pemilihan metode, penggunaan media dan waktu sudah tepat dalam pelaksanaan tujuan instruksional?				
	12. Apakah ada keterkaitan antara TIU, TIK dengan materi seni lukis berbasis sosial budaya?				
	13. Apakah pemilihan metode sudah cocok dengan materi kuliah seni lukis?				
	14. Apakah penempatan metode dalam perkuliahan seni lukis lebih menarik dan efektif?				
KEMENARIKAN MATERI ISI	15. Apakah isi materi perkuliahan seni lukis tidak monoton, karena diselingi contoh?				

	16. Metode sesuai dengan isi dan dapat, menarik perhatian dan minat mahasiswa dalam pelajaran seni lukis?					
	17. Apakah bahan atau materi seni lukis menarik karena isinya kontemporer dan mengikuti perkembangan zamannya?					
	18. Apakah materi kuliah seni lukis menggambarkan konsistensi antara tujuan instruksional dengan materi, dengan metode yang tepat?					

**BLUE PRINT DAN DAFTAR PERTANYAAN EVALUASI FORMATIF
BAHAN PEMBELAJARAN SENI LUKIS UNTUK VALIDASI
AHLI MATERI SENI LUKIS DI INSTITUT KESENIAN JAKARTA**

Berikut ini adalah blue print dan butir-butir pertanyaan untuk dinilai/validasi oleh ahli penilaian materi seni lukis :

- SS = Sangat Sesuai
S = Sesuai
CS = Cukup Sesuai
TS = Tidak Sesuai
STS = Sangat tidak sesuai

4. Bila Anda menjawab SS dan S maka bahan perkuliah itu tidak ada perbaikan
5. Bila Anda menjawab CS maka diharapkan mengisi saran perbaikan pada kolom keterangan
6. Bila Anda menilai TS dan STS maka bahan pembelajaran perlu didesain ulang

ASPEK YANG DINILAI (DEFINISI KONGKRIT)	PERTANYAAN	JAWABAN					Keterangan
		SS	S	CS	TS	STS	
KETEPATAN/KES ESUAIAN ISI BAGI MAHASISWA DAN TUJUAN PEMBELAJAR AN	1.Apakah materi perkuliahan seni lukis yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini telah sesuai bagi mahasiswa?						
	2.Apakah materi kuliah seni lukis sudah memadai dan sesuai dengan tujuan pembelajarannya?						
KETEPATAN PENYAJIAN	3.Apakah materi kuliah seni lukis dalam bahan pembelajaran ini sudah sesuai dengan tahap-tahapan metode deduktif - induktif?						
KELAYAKAN ISI DAN PENYAJIAN	4.Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini sesuai dengan konsep realitas sosial budaya?						
	5.Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini dapat diharapkan mampu membangun kesadaran realitas sosial budaya?						

	6. Apakah materi kuliah Seni Lukis dalam bahan pembelajaran sesuai untuk melahirkan seorang pelukis?					
	7. Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini sesuai untuk mengembangkan kreativitas mahasiswa?					
	8. Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini sesuai untuk memberikan fleksibilitas bagi pengajar atas dasar inspirasi dan kreatifitasnya?					
	9. Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini sesuai untuk memberikan makna dan nilai seni lukis dalam sikap dan kepribadian pelukis?					
	10. Apakah materi dalam bahan pembelajaran ini sesuai untuk mengembangkan nilai kehidupan bagi mahasiswa dan bermakna untuk diperjuangkan?					
	11. Apakah materi yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini sesuai untuk mengembangkan kepedulian sosial dan etika yang baik bagi mahasiswa sebagai sikap hidupnya?					
KEBENARAN KONSEP	12. Apakah konsep tentang ide berkarya seni lukis dalam bahan pembelajaran ini sesuai dengan kaidah ilmu?					
	13. Apakah materi kuliah seni lukis dalam bahan pembelajaran ini sesuai dengan dasar teori seni lukis yang kuat?					
	14. Apakah materi kuliah Seni lukis dalam bahan pembelajaran ini telah sesuai dengan referensi terkini dan perkembangan Seni pada saat ini?					
	15. Apakah terdapat kesesuaian antara konsep dan teori seni dan estetika dalam materi seni lukis yang dalam bahan pembelajaran?					

	16. Apakah materi kuliah Seni Lukis yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini telah sesuai untuk memfasilitasi mahasiswa mencapai kompetensi yang terdapat di dalam tujuan pembelajaran?						
	17. Apakah materi kuliah seni lukis yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini telah konsep seni lukis berbasis realitas sosial budaya?						
	18. Apakah uraian dalam setiap bab dalam bahan pembelajaran (seperti konsep ide lukis, pengembangan ide lukisan, sampai pengembangan seni lukis dalam sosial budaya) ini sudah sesuai dengan kriteria kualitas bahan pembelajaran?						
ISTILAH TEKNIS	23. Apakah istilah yang terdapat dalam bahan pembelajaran itu sesuai dengan kaidah keilmuan seni lukis?						

BLUE PRINT DAN DAFTAR PERTANYAAN EVALUASI FORMATIF BAHAN PEMBELAJARAN SENI LUKIS UNTUK VALIDASI AHLI BAHASA

Berikut ini adalah blue print dan butir-butir pertanyaan untuk dinilai validasinya oleh ahli penilaian instrument;

SP = Sangat relevan

P = Relevan

CP = Cukup relevan

N = Tidak relevan

SN = Sangat tidak relevan

1. Bila anda menilai butir pertanyaan SR atau R berarti butir pertanyaan tersebut sudah valid, dan dapat dipergunakan langsung tanpa revisi
2. Bila anda menilai butir pertanyaan CR, berarti pertanyaan tersebut perlu di revisi
3. Bila anda menilai butir pertanyaan TR atau STR maka butir pertanyaan tersebut perlu dihilangkan

ASPEK YANG DINILAI	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SP	P	CP	N	SN
BAHASA	1. Apakah bahan yang dipergunakan dalam bahan pembelajaran seni lukis, mudah dipahami?					
	2. Apakah bahasa yang dipergunakan dalam bahan pembelajaran ini sudah sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar?					
	3. Apakah kalimat dalam bahan pembelajaran ini efektif dan efisien?					
	4. Apakah uraian dalam bahan pembelajaran ini enak dibaca?					

**BLUE PRINT DAN DAFTAR PERTANYAAN EVALUASI FORMATIF
BAHAN PEMBELAJARAN SENI LUKIS UNTUK VALIDASI AHLI DESAIN GRAFIS**

Berikut ini adalah blue print dan butir-butir pertanyaan untuk dinilai validasinya oleh ahli penilaian instrument:

SB = Sangat Baik

B = Baik

CB = Cukup Baik

BR = Buruk

SBR = Sangat Buruk

1. Bila anda menilai butir pertanyaan SB atau B berarti butir pertanyaan tersebut sudah valid, dan dapat dipergunakan langsung tanpa revisi
2. Bila anda menilai butir pertanyaan CB berarti pertanyaan tersebut perlu direvisi. Mohon masukan Anda tentang hal yang perlu direvisi
3. Bila anda menilai butir pertanyaan BR atau SBR maka butir pertanyaan tersebut perlu dihilangkan

ASPEK YANG DINILAI	PERTANYAAN	JAWABAN				
		SB	B	CB	BR	SBR
MUKA DEPAN BAHAN PEMBELAJARAN	1.Muka depan dari bahan pembelajaran seni lukis sesuai dengan materi seni lukis?					
	2.Apakah desain dari bahan pembelajaran sesuai dengan tujuan pembelajarannya?					
	3.Apakah muka depan dalam bahan pembelajaran ini mencerminkan seni lukis?					

TATA LETAK BAHAN PEMBELAJARAN	4. Apakah tata letak desain grafis sesuai dengan materi Seni Lukis dalam bahan pembelajaran ini sesuai dengan konsep sosial budaya?					
	5. Apakah tata letak desain grafis di Seni Lukis dalam bahan pembelajaran ini membantu membangun kesadaran sosial budaya bagi calon pelukis?					
	6. Apakah tata letak desain grafis kuliah Seni Lukis dalam bahan pembelajaran akan mampu membantu memotivasi seorang calon pelukis?					
TIPE HURUF YANG DIPERGUNAKAN	7. Apakah konsep huruf dalam bahan pembelajaran ini telah sudah sesuai dengan kaidah teknis media cetak?					
	8. Apakah tipe huruf seni lukis dalam bahan pembelajaran ini mudah dibaca?					
	9. Apakah tipe huruf Seni Lukis dalam bahan pembelajaran ini relevan dengan konsep Seni pada saat ini?					
	10. Apakah terdapat kesesuaian antara tipe huruf dan estetika dalam bahan pembelajaran ini?					

GAMBAR LUKISAN	11. Apakah gambar lukisan yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini memudahkan mahasiswa menguasai materi dan mencapai tujuan instruksional?					
	12. Apakah gambar foto lukisan yang terdapat dalam bahan pembelajaran ini berkaitan dengan seni lukis berbasis sosial budaya?					
	13. Apakah gambar foto lukisan dalam setiap bab dalam bahan pembelajaran ini (seperti konsep ide lukis, pengembitangan ide lukisan, sampai pengembangan seni lukis dalam sosial budaya) sudah memadai?					
UKURAN BAHAN PEMBELAJARAN	14. Apakah ukuran bahan pembelajaran ini memudahkan bagi mahasiswa dalam pembelajaran?					
	15. Apakah ada kesesuaian ukuran (size) bahan pembelajaran sesuai bagi materi seni lukis?					
	16. Apakah ukuran bahan pembelajaran ini membantu mahasiswa seni lukis [K] untuk mempelajari secara efektif dan efisien?					

KARAKTER DESAIN GRAFIS	17. Apakah karakter desain grafis yang terdapat dalam bahan pembelajaran sesuai bagi mahasiswa IKJ yang sedang belajar seni lukis?					
	18. Apakah karakter desain grafis yang terdapat dalam bahan pembelajaran memberikan gambar yang jelas tentang materi kuliah?					
	19. Apakah karakter desain grafis yang terdapat dalam bahan pembelajaran itu sesuai dengan kaidah keilmuan seni lukis?					

Masuk tentang hal yang perlu ditambahkan atau diperbaiki menurut Anda ?

Lampiran 3

PERTANYAAN ONE – TO – ONE MAHASISWA

1. Bagaimana menurut anda tentang isi buku ajar pembelajaran seni lukis dalam kuliah seni lukis ini?
 - a. Sangat Berguna
 - b. Berguna
 - c. Tidak Berguna
 - d. Sangat Tidak Berguna
 - e.

2. Bagaimana kesesuaian isi buku ajar pembelajaran seni lukis dengan tujuan perkuliahan?
 - a. Sangat Sesuai
 - b. Sesuai
 - c. Tidak Sesuai
 - d. Sangat Tidak Sesuai
 - e.

3. Apakah anda menemui kesulitan dalam memahami bahasa buku yang digunakan dalam materi pembelajaran seni lukis?
 - a. Sangat memahami
 - b. Memahami
 - c. Tidak memahami
 - d. Tidak bisa memahami
 - e.

4. Apakah materi pembelajaran buku seni lukis dapat diterima dan dipahami dari aspek keterbacaannya?
 - a. Sangat memahami
 - b. Memahami
 - c. Tidak memahami
 - d. Tidak bisa dipahami
 - e.

5. Apakah anda menemui kesulitan dalam memahami istilah-istilah yang ada dalam materi pembelajaran seni lukis?
 - a. Sangat memahami
 - b. Memahami
 - c. Tidak memahami
 - d. Tidak bisa memahami
 - e.

6. Apakah buku ajar, pembelajaran seni lukis sudah mengarah pada materi pembelajaran yang dimaksud?
 - a. Sangat mengarahkan
 - b. Mengarahkan
 - c. Tidak mengarahkan
 - d. Sangat tidak mengarahkan
 - e.

7. Apakah buku ajar, materi pembelajaran seni lukis memberikan banyak contoh dan uraian yang membantu dalam pemahaman materi perkuliahan?
 - a. Sangat membantu memahami
 - b. Membantu memahami
 - c. Tidak membantu memahami
 - d. Sangat tidak membantuk memahami
 - e.

8. Uraian dan contoh yang disajikan buku ajar sudah cukup memberikan kejelasan dalam memaparkan materi perkuliahan?
- a. Sangat jelas
 - b. Jelas
 - c. Tidak jelas
 - d. Sangat tidak jelas
 - e.
9. Berikan saran-saran dari anda guna perbaikan bahan pembelajaran seni lukis dapat dari segi materi isi, kualitas penyajian, ataupun yang lainnya.
- a. Sangat tidak perlu perbaikan
 - b. Tidak perlu perbaikan
 - c. Perbaikan
 - d. Sangat perlu perbaikan
 - e.

Lampiran 4

INSTRUMEN EVALUASI FORMATIF
(Small Group: 8-20 students)

Mata Pelajaran : Seni Lukis
 Penulis Model Pembelajaran : Tri Aru Wiratno
 Evaluator : Mahasiswa

Petunjuk

Berilah penilaian secara jujur dan objektif terhadap Model Pembelajaran Seni Lukis dosen dengan cara memberi tanda silang (X) pada kolom skor sesuai dengan kriteria sebagai berikut.

1 = Sangat kurang

2 = Kurang

3 = Cukup

4 = Baik/jelas/mudah

5 = Sangat baik/sangat jelas/sangat mudah

Selanjutnya berilah komentar/saran Anda terhadap komponen yang perlu diperbaiki sebagai bahan masukan untuk penyempurnaan bahan ajar ini.

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
1.	Model pembelajaran presentasi sesuai dengan pembelajaran Seni Lukis.	1	2	3	4	5
2.	Pembelajaran penyajian materi pada setiap kegiatan belajar Seni Lukis ini jelas bagi saya	1	2	3	4	5
3.	Uraian materi pada setiap pertemuan dari Model Pembelajaran ini mudah saya pahami.	1	2	3	4	5
4.	Gambar/ ilustrasi yang disajikan mempermudah saya dalam memahami materi kuliah	1	2	3	4	5
5.	Rangkuman pada bagian akhir kegiatan belajar jelas bagi saya.	1	2	3	4	5
6.	Contoh-contoh soal dalam bahan ajar membantu meningkatkan pemahaman saya terhadap materi	1	2	3	4	5
7.	Tugas dan pertanyaan soal latihan mudah saya pahami.	1	2	3	4	5

No.	Aspek yang dinilai	Skor				
8.	Pembelajaran ini mampu membimbing dan memotivasi saya untuk belajar mandiri	1	2	3	4	5
9.	Model pembelajaran ini bermanfaat bagi saya.	1	2	3	4	5

Komentar/saran evaluator:

Evaluator:

(.....)



*Building
Future
Leaders*

RIWAYAT HIDUP



Tri Anu Wiratno S.Sn, M.Si Lahir di Jakarta, 16 Februari 1963, Ayah, Moh. Sopan Yudowanoto dan Ibu, Siti Noer Nella (almarahum).

Pendidikan, TK 1969 dan SD Bahuel Jakarta 1976, SMP 44 Jakarta 1980, SMA 36 Jakarta 1983, Kuliah di Institut Kesenian Jakarta, Fakultas Seni Rupa, Seni Murni 1989, Kuliah S2 Universitas Islam Syekh Yusuf 2006, Tahun 2011 melanjutkan S3 Program Studi Teknologi Pendidikan Pascasarjana Universitas Negeri Jakarta.

Pengalaman Pekerjaan, Dosen Seni Rupa IKJ, Pernah Menjabat Sekretaris Jurusan Seni Murni, Ketua Jurusan Seni Murni, Wakil Fakultas Seni Rupa, Ketua Program Studi Seni Murni, Konseptor dan kepala Sekolah Aqniya Ilman, Sekolah Al-Fityan School, Sekolah MI Merdeka Sekolah.

Kegiatan Organisasi, Youth Study and Social Group, Yayasan Sumayyah, Semesta Langit Biru Foundation dan Yayasan Pra Siswa, Majelis Budaya Rakyat, Majelis Kehidayaan Muhammadiyah, Forum Study Kebudayaan Korea, Indonesia Fine Arts Association, Komunitas Bambu Wulung, Komunitas Seniman Muslim.

Berkesenian, Pertunjukan Tari, Teater, Musik, Sinecron dan membuat Video Art, Video Clip film dokumentasi Nashar, Sekolahku Rumahku.

Menulis di majalah Horizon, The Jakarta Post, Media Indonesia, Republika, Pelita, Panji Masyarakat, Sabili, Ummi, Visual Art, Reduksi Dialog Seni Rupa, Jurnal Polion Hayat, Jurnal Warna.

Karya Ilmiah, Jurnal Sosiologi Reflektif UIN Jogja, Proceeding ISI Jogja, Proceeding UNJ, Proceeding UNESA, Proceeding Seni Rupa dan Desain ITB, Proceeding UTM Malaysia, American Journal of Educational Research, International Journal Recent of Scientific Research, International Journal Of Recent Technology & Engineering, Journal of Education, Teaching and Learning.

Menulis Buku, Sekolahku Rumahku, Sejarah Seni Rupa India, Metodologi Penciptaan Seni, Sejarah Seni Rupa Islam, Seni Lukis Konsep dan Metode, Estetika Bahasa Rupa, Kritik Seni Rupa Berbasis Budaya Kritis, Karakter Estetika Seni Rupa, Menjadi Tim penulisan Buku tokoh PSR 40 IKJ.

Aktif Berpameran, Tunggal dan Bersama dalam maupun luar negeri, Penghargaan penulisan Kritik Jakarta, Penghargaan Wakil Presiden Try Soetrisno, Wins World Championship - 2018 in Educational Research (Social Culture Reality) out of 88 countries, International Agency for Standards and Rating.

Keluarga, Istri, Enny Kusum S.Sn, Kreografer kelahiran Pamekasan Madura, dikarunikan tiga anak, Auliya Zandhubad S.Tp, Zidni Aghiya Ilman S.Pa, Mikail Abu Bakar (SMA). Tempat tinggal di Jl. Lombok III/58 Perumnas 1 Kota Tangerang, Banten.

