

## **Pengembangan Video Pembelajaran Seni Rupa Lokal: Pelukis Abdul Kahar Wahid**

**Baso Indra Wijaya Aziz**  
Universitas Negeri Makassar

Email: [indrabasok2014@gmail.com](mailto:indrabasok2014@gmail.com)

**(Diterima: 3-Oktober-2017; di revisi: 07-November-2017; dipublikasikan: 30-Desember-2017)**

### **ABSTRAK**

Tujuan penelitian ini untuk melengkapi program video tentang Abdul Kahar Wahid yang telah dibuat sebelumnya, dengan menambahkan komentar dan testimoni dari seniman dan pendidik seni rupa dan sekaligus memvalidasinya. Penelitian ini dilaksanakan melalui prosedur Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), dengan uji coba lapangan. Penelitian pengembangan dalam pendidikan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan termasuk material dan prosedur serta proses seperti; metode pengajaran, pengelolaan pembelajaran dan termasuk media pembelajaran. Sampel penelitian ini terdiri dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Program Pascasarjana UNM Makassar Angkatan 2016 terdiri dari 15 orang, dari mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa (S1) 25 orang. Hasil penelitian menunjukkan bahwa kualitas tampilan video memperlihatkan persentase yang tinggi dalam kategori *baik* dan *sangat baik* di segala bidang, misalnya keterbacaan teks/tulisan sangat baik (53%). Sedangkan kualitas penyajian materi, kategori baik dan sangat baik di segala bidang, dan kejelasan tujuan pembelajaran sangat baik (53%) dan kemudahan memahami materi dinyatakan baik (60%). Produk penelitian ini layak dijadikan sebagai bahan dan media pembelajaran kesenirupaan khususnya untuk mata kuliah Kajian Seni Rupa Lokal.

**Kata Kunci:** *Video pembelajaran, Abdul Kahar Wahid, seni rupa lokal*

### **ABSTRACT**

*The purpose of this research is to complete the video program about Abdul Kahar Wahid that has been made before, by adding comments and testimony from artists and art educators and at the same time validating it. This research is conducted through Research and Development procedure, with field trial. Research development in education is a process for developing and validating educational products including materials and procedures and processes such as; teaching methods, learning management and including learning media. The sample of this study consists of students of Arts Education Studies Program Postgraduate Program of UNM Makassar Batch 2016 consists of 15 people, from students of Art Education Program (S1) 25 people. The results showed that the quality of video display showed a high percentage in both categories and excellent in all fields, such as the readability of text / writing very well (53%.) While the quality of presentation of the material, good and excellent category in all fields, and clarity of purpose learning is very good (53%) and ease of understanding material is good (60%). The product of this research deserves to be used as material and media of art learning especially for subject of Local Art Study.*

**Keywords:** *Video learning, Abdul Kahar Wahid, local art*

## PENDAHULUAN

Mencermati perkembangan yang terjadi khususnya di bidang seni rupa Indonesia tidak terlepas dari perkembangan seni rupa yang terjadi di daerah, walaupun diakui bahwa kota Jakarta, Yogyakarta, Bandung, dan Surabaya merupakan kota penting yang menjadi pusat perkembangan berkesenian, tempat berkiblatnya kesenian Nusantara (Iskandar, Sengupta, & Camp, 2006). Kota tersebut menjadi barometer gejala perkembangan seni rupa yang terjadi di tanah air. Hal tersebut didukung oleh gencarnya pemberitaan melalui media massa; baik melalui media cetak maupun elektronik tentang kegiatan kesenirupaan yang terjadi di kota-kota tersebut.

Dengan pemberitaan itu pula para pelukis menekuni berbagai tema dalam berkarya. Berbicara tentang tema karya seni rupa terdapat beragam tema yang sering diangkat oleh para pelukis, di antaranya tema pemandangan, alam benda, gambar manusia, fauna, flora, kaligrafi dan sebagainya (Atkins & Snyder, 2017; Keswick & Hardie, 2003; Westermann, 2005). Dan dari segi aliran dan gaya beragam pula mulai dari yang realis, naturalis, surealis, abstrak dan seni instalasi yang lagi *trend* belakangan ini. Di berbagai belahan Nusantara tersebar beberapa pelukis yang sudah mempunyai nama, baik di tingkat nasional maupun tingkat Internasional.

Di Sulawesi Selatan sebagai salah satu provinsi yang sedang mengalami perkembangan yang begitu pesat dan kota Makassar sebagai ibukotanya menuju kota metropolitan (Samsir, 2018). Makassar merupakan salah satu kota yang ikut meramaikan kancah perkembangan kesenirupaan di tanah air. Di kota ini terdapat perguruan tinggi yang membawahi Fakultas Seni Rupa dan Desain yaitu Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar. Di samping itu telah dirintis pula pendirian Institut Seni Budaya Indonesia (ISBI) Sulawesi Selatan. Kedua institusi itu tempat membina dan mendidik calon-calon seniman dan juga calon pendidik seni.

Di dalam penelitian ini ditampilkan salah seorang yang mempunyai multi kompetensi baik sebagai seniman seni rupa (pelukis) maupun sebagai seorang pendidik seni rupa, tidak lain adalah Drs. H. Abdul Kahar Wahid yang biasa disapa dengan pak Kahar. Di dalam penelitian ini telah diadakan kajian secara intensif untuk memproduksi sebuah profil dalam bentuk program video tentang riwayat hidup dalam berkesenian serta sebagai seorang pendidik seni rupa. Walaupun disadari kalau profil tentang Drs. H. Abdul Kahar Wahid sudah pernah ditulis oleh orang lain, terutama oleh mahasiswa Program Studi Seni Rupa dalam bentuk skripsi, tesis dan makalah, namun belum pernah dibuat dalam format program video, sesuai pernyataan dari A. Kahar Wahid sendiri. Program video ini akan dijadikan sebagai bahan referensi dan sumber belajar tentang profil seniman Sulawesi Selatan, dan terutama pula untuk melengkapi bahan belajar dalam mata kuliah “Kajian Seni Rupa Lokal” pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Program Pascasarjana Universitas Negeri Makassar.

## METODE

Secara metodologis penelitian ini dilaksanakan melalui prosedur Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), dengan uji coba lapangan. Penelitian pengembangan dalam pendidikan adalah suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan termasuk obyek material dan prosedur serta proses seperti; metode

pengajaran dan pengelolaan pembelajaran. Penelitian pengembangan bukanlah penelitian yang dimaksudkan untuk menemukan teori, melainkan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk. Produk dalam kaitannya dengan pendidikan dan pembelajaran, bahan/ media pembelajaran dan lain-lain (Sustiawati, Suryatini, & Artati, 2018). Dengan dihasilkannya berbagai produk pendidikan/ pembelajaran, maka pihak-pihak yang berkepentingan tinggal menerapkan produk tersebut dalam kegiatan pembelajaran. Sesuai dengan pengertian tersebut, maka penelitian ini berupaya menghasilkan suatu produk yang dapat dijadikan sebagai media atau sumber belajar berupa program video pembelajaran di bidang seni rupa.

Karakteristik penelitian pengembangan terdiri atas 4 hal, antara lain: (1) Masalah yang ingin dipecahkan adalah masalah nyata yang berkaitan dengan upaya inovatif atau penerapan teknologi dalam pembelajaran sebagai pertanggung jawaban profesional dan komitmennya terhadap pemerolehan kualitas pembelajaran. (2) Pengembangan model, pendekatan dan metode pembelajaran serta media belajar yang menunjang keefektifan pencapaian kompetensi siswa. (3) Proses pengembangan produk, validasi yang dilakukan melalui uji ahli, dan uji coba lapangan secara terbatas perlu dilakukan sehingga produk yang dihasilkan bermanfaat untuk peningkatan kualitas pembelajaran. Proses pengembangan, validasi, dan uji coba lapangan tersebut seyogyanya dideskripsikan secara jelas, sehingga dapat dipertanggung jawabkan secara akademik. (4) Proses pengembangan model, pendekatan, modul, metode, dan media pembelajaran perlu didokumentasikan secara rapi dan dilaporkan secara sistematis sesuai dengan kaidah penelitian yang mencerminkan originalitas (Rahmatina, 2017). Dalam operasionalisasi penelitian ini, digunakan prosedur yang diformulasi oleh Borg and Gall, yang telah dimodifikasi.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji coba tahap pertama terhadap program video pembelajaran Profil Abdul Kahar Wahid yang telah ditayangkan di hadapan mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa PPs UNM Makassar TA. 2016/2017 pada Rabu, 1 November 2017 pukul: 13. 30 Wita, bertempat di Gedung AB 209 PPs UNM hasilnya sebagai berikut:

Tabel 1: Kualitas Tampilan

No	Pertanyaan	SB/%	B/%	C/%	K/%	SK/%	Jml/%
1	Keterbacaan teks/tulisan	53	47	-	-	-	100
2	Kualitas tampilan gambar	53	47	-	-	-	100
3	Sajian animasi	27	46	27	-	-	100
4	Komposisi warna	33	47	20	-	-	100
5	Kejelasan suara aktor (pelukis)	53	47	-	-	-	100
6	Kejelasan suara narator	47	53	-	-	-	100

7	Daya dukung musik (Instrumentalia)	40	40	13	7	-	100
---	------------------------------------	----	----	----	---	---	-----

Data menunjukkan tentang Kualitas Tampilan video pembelajaran berdasarkan pernyataan dari responden, memperlihatkan persentase yang tinggi yaitu; dalam kategori **baik** dan **sangat baik** di segala bidang, misalnya keterbacaan teks/ tulisan; **sangat baik** (53 %), dan kategori **baik** (47 %). Sajian animasi (27%) menyatakan sangat baik, dan 47% menyatakan baik. Komposisi warna dalam video (33%) responden menyatakan sangat baik dan 46% baik. Kejelasan suara aktor (pelukis) 53% menyatakan sangat baik dan selebihnya yaitu 46% menyatakan baik. Kejelasan suara narator (pembaca naskah) 46% menyatakan sangat baik dan sisanya baik. Penggunaan *sound effect* dapat memberikan suasana yang realistis pada gambar, bahkan menimbulkan suasana dramatis. Dalam program video pembelajaran ini tidak digunakan *sound effect* mengingat hal seperti itu terkadang menimbulkan persepsi beragam. Narator membacakan naskah narasi tanpa disertai *sound effect*, jadi suara seperti apa adanya. Sedangkan daya dukung musik (instrumentalia) masing-masing 40% menyatakan sangat baik dan baik, serta terdapat 13% yang mengatakan cukup. Hal ini dapat dipahami bahwa dalam revisi program video ini faktor musik perlu mendapat perhatian khusus.

Tabel 2: Penyajian Materi

No	Pertanyaan	SB/%	B/%	C/%	K/%	SK/%	Jml/%
8	Kejelasan tujuan pembelajaran	53	47	-	-	-	100
9	Kesesuaian dengan materi mata kuliah (Kajian Seni Rupa Lokal)	40	53	7	-	-	100
10	Kemudahan memahami kalimat pada teks/tulisan	60	33	7	-	-	100
11	Kemudahan memahami materi (isi) pembelajaran	40	60	-	-	-	100
12	Ketepatan urutan penyajian	13	80	7	-	-	100
13	Kecukupan praktik (berkarya)	27	53	20	-	-	100
14	Bantuan belajar dengan program	20	67	13	-	-	100

Sedangkan data tentang Penyajian Materi video pembelajaran berdasarkan dari pernyataan responden memperlihatkan persentase yang tinggi pula yaitu; dalam kategori **baik** dan **sangat baik** di segala bidang, misalnya kejelasan tujuan pembelajaran **sangat baik** (53 %), dan kategori **baik** (47 %). Kesesuaian dengan materi Kajian Seni Rupa Lokal (40%) menyatakan sangat baik, dan 53% menyatakan baik. Kemudahan memahami kalimat pada terk/ tulisan (60%) responden menyatakan sangat baik dan 33% baik. Melihat data tersebut dengan meyakinkan faktor *caption* (teks yang muncul di layer video sudah sangat jelas terbaca oleh pemirsa). Kemudahan dalam memahami materi (isi) pembelajaran 40% menyatakan sangat

baik dan selebihnya yaitu 60% menyatakan baik. Ketepatan urutan penyajian, hanya 13% menyatakan sangat baik dan 80% menyatakan baik. Mengenai kecukupan praktik berkarya 27% menyatakan sangat baik dan 53% baik, sedangkan 20% yang menyatakan cukup, data ini bermakna kalau praktik berkarya yang ditampilkan dalam video ini perlu ditambahkan (durasinya). Sedangkan bantuan belajar dengan program video ini terdapat 20% responden yang menyatakan sangat baik, 67% baik, dan sisanya (13%) menyatakan cukup.

Selanjutnya pembahasan tentang komentar dan saran-saran yang dijadikan sebagai masukan responden dari hasil ujicoba tanggal, 1 November 2017. Masukan tersebut menjadi bahan dalam rangka mengadakan revisi terhadap program video pembelajaran ini.

Berdasarkan saran dan komentar dari responden, maka naskah dan produk program video pembelajaran ini telah direvisi, yakni dengan mengadakan *reedit* (pengeditan ulang). Berdasarkan hasil angket dan masukan dari mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa PPs UNM Makassar sebagai pengguna program video tentang Pelukis Abdul Kahar Wahid (Maestro Seni Rupa Sulawesi Selatan), dilaporkan bahwa kualitas tampilan video pembelajaran berdasarkan data memperlihatkan persentase yang tinggi yaitu kategori baik dan sangat baik di segala bidang, misalnya keterbacaan teks/ tulisan kategori sangat baik (53%), dan baik (47%). Sedangkan penyajian materi video pembelajaran berdasarkan data memperlihatkan persentase yang tinggi pula yaitu; dalam kategori baik dan sangat baik di segala bidang, misalnya kejelasan tujuan pembelajaran 53% yang menyatakan sangat baik, dan yang selebihnya menyatakan baik.

Berdasarkan jawaban pertanyaan dalam angket menanyakan kelayakan penggunaan program video yang diproduksi ini, maka hasilnya menunjukkan bahwa, keseluruhan responden (100%) menyatakan program video ini layak dijadikan sebagai media dan bahan pembelajaran dalam mata kuliah Kajian Seni Rupa Lokal.

## SIMPULAN

Berdasarkan data yang telah terhimpun, ada beberapa kesimpulan yang dapat dilaporkan, antara lain:

1. Format video pembelajaran ini menggunakan format demonstrasi dengan seorang narator (single narrator), yang menyajikan profil dan proses berkarya Abdul Kahar Wahid, karena hal itu dianggap lebih praktis, dapat diproduksi dengan cepat dan bisa diatur durasinya.
2. Kualitas tampilan video pembelajaran berdasarkan data dari pernyataan responden memperlihatkan persentase yang tinggi dalam kategori baik dan sangat baik di segala bidang, misalnya keterbacaan teks/ tulisan kategori sangat baik (53%) dan sisanya (47%) menyatakan baik.
3. Sedangkan penyajian materi video pembelajaran berdasarkan data memperlihatkan persentase yang tinggi pula yaitu dalam kategori baik dan sangat baik di segala bidang, misalnya kejelasan tujuan pembelajaran dalam kategori sangat baik terdapat 53 % dan selebihnya (47%) menyatakan baik.
4. Program video pembelajaran seni rupa ini dapat memotivasi mahasiswa untuk berkarya seni rupa, khususnya bagi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa.

5. Tayangan video yang telah diujicobakan kepada calon pemakai (user) program video ini telah memberikan tanggapan yang sangat positif dan menyatakan program video ini layak digunakan sebagai bahan dan media pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Atkins, S., & Snyder, M. (2017). *Nature-based Expressive Arts Therapy: Integrating the Expressive Arts and Ecotherapy*. Jessica Kingsley Publishers.
- Iskandar, G. H., Sengupta, S., & Camp, A. E. A. (2006). Rekomendasi Kebijakan Pengembangan Praktik Seni Media di Indonesia1. *Direktorat Kesenian], Apresiasi Seni Media Baru, Direktorat Kesenian; Direktorat Jendral Nilai Budaya, Seni Dan Film*, 103–130.
- Keswick, M., & Hardie, A. (2003). *The Chinese garden: History, art and architecture*. Harvard University Press.
- Rahmatina, D. (2017). Penggunaan Perangkat Pembelajaran Geometri Ruang Berbasis Ict untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Mahasiswa. *Mosharafa*, 6(1), 57–68.
- Samsir, A. (2018). Impact of Income on Households Patterns of Consumption of Street Vendors in Makassar City.
- Sustiawati, N. L., Suryatini, N. K., & Artati, A. A. A. M. (2018). Pengembangan Desain Pembelajaran Seni Tari Di Sekolah Dasar Berbasis Localgenius Knowledge Berpendekatan Integrated Learning. *Mudra: Jurnal Seni Budaya*, 33(1), 128–143.
- Westermann, M. (2005). *A worldly art: the Dutch Republic, 1585-1718*. Yale University Press.