



Strategi Pembelajaran Melukis Non Realis Secara Daring Pada Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni Dan Desain Universitas Negeri Makassar

Jalil¹, Syakhruni¹

Universitas Negeri Makassar

Email: jalil@unm.ac.id

Abstrak. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain (FSD) Universitas Negeri Makassar (UNM) merupakan salah satu perguruan tinggi yang melaksanakan kegiatan pembelajaran daring tersebut, Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM menerapkan program belajar daring, tidak terkecuali pada mata kuliah melukis non realis. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui strategi pembelajaran yang digunakan pada pembelajaran melukis non realis secara daring pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM. Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah Pertama, kegiatan pembelajaran pendahuluan; pada kegiatan awal pembelajaran Lukis Non Realis pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM adalah mengkondisikan agar mahasiswa termotivasi dalam pembelajaran untuk mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Kedua, menyampaikan informasi teknik penyampaian informasi (materi) kepada mahasiswa menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga waktu proses pembelajaran daring berjalan efektif. Ketiga, partisipasi mahasiswa. Keempat, tes atau evaluasi untuk mengetahui materi yang disampaikan atau diinformasikan kepada mahasiswa berhasil atau tidak. Kelima, kegiatan remedi dalam kegiatan lanjutan ini setelah tes, hal yang dilakukan adalah setelah memeriksa hasil tes mahasiswa.

Kata Kunci: Strategi Pembelajaran, Daring, Non Realis

PENDAHULUAN

Masyarakat di Indonesia bahkan hampir seluruh masyarakat di dunia telah diresahkan dengan munculnya virus menular yang terdeteksi pertama kali muncul di kota Wuhan, Cina yaitu virus Corona atau yang biasa disebut dengan Covid-19. Penularan virus corona yang muncul di akhir Desember 2019 ini yaitu dari satu orang ke orang lainnya melalui percikan dari saluran pernapasan yang dihasilkan bersin

maupun batuk dari penderita virus. Pandemi Covid-19 ini telah membawa dampak besar terhadap praktik pembelajaran di berbagai level pendidikan mulai tingkat dasar hingga pendidikan tinggi. Hal ini membuat seluruh elemen pendidikan harus menyusun sebuah strategi di tengah keterbatasan yang ada saat ini untuk memastikan keberlangsungan pembelajaran dapat berjalan dengan baik. Pembelajaran daring (dalam jaringan) menjadi sebuah alternatif solusi dalam upaya mencegah penyebaran virus Covid-19.

Pembelajaran di perguruan tinggi yang semula dilaksanakan tatap muka secara langsung di ruang kelas *offline* kini telah beralih menjadi pembelajaran yang dilaksanakan secara *online* dan memungkinkan belajar tanpa batasan ruang dan waktu. Sistem pembelajaran daring ini merupakan sistem yang memungkinkan pembelajaran dapat dilaksanakan jarak jauh antara dosen dan mahasiswa melalui jaringan internet. Meskipun mahasiswa dan dosen berada di tempat yang berbeda pembelajaran tetap dapat dilaksanakan, sehingga interaksi pengajar dan siswa dilakukan melalui jaringan komunikasi elektronik dengan desain pembelajaran online (Moawad, 2020).

Pembelajaran merupakan inti dari proses pendidikan. Kualitas pendidikan menggambarkan kualitas pembelajaran. Peningkatan kualitas pendidikan dapat dilakukan melalui peningkatan kualitas pembelajaran (Novita, 2020). Tidak terkecuali pembelajaran dalam bentuk daring untuk menjangkau kelompok target yang masif dan luas. Melalui jaringan, pembelajaran dapat diselenggarakan secara masif dengan peserta yang tidak terbatas (Bilfaqih dan Qomarudin, 2015: 1). Pembelajaran secara daring merupakan perubahan yang harus dilakukan oleh dosen untuk tetap mengajar mahasiswa. Pembelajaran secara daring yang diselenggarakan dengan penjaminan kualitas yang baik dan sesuai dengan kebutuhan pemangku kepentingan merupakan salah satu mekanisme perluasan akses pendidikan tinggi. Pembelajaran secara daring merupakan alternatif yang digunakan saat ini oleh setiap universitas untuk melaksanakan proses belajar mengajar walaupun tidak dengan tatap muka. Perubahan proses belajar dari tatap muka menjadi pembelajaran daring merupakan suatu keputusan yang harus dilakukan oleh universitas agar tujuan pendidikan dapat dilaksanakan secara efektif dan efisien.

Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Seni dan Desain (FSD) Universitas Negeri Makassar (UNM) merupakan salah satu perguruan tinggi yang melaksanakan kegiatan pembelajaran daring tersebut, Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM menerapkan program belajar daring, tidak terkecuali pada mata kuliah melukis non realis.

Pendidikan seni yang harus dikuasai oleh mahasiswa Pendidikan Seni Rupa FSD UNM sebagai calon guru, salah satunya ialah seni rupa. Pendidikan seni rupa bertujuan untuk memberikan pengalaman estetis, sebagaimana diungkapkan oleh Kurniati (2019) bahwa dalam mencapai tujuan pendidikan yang diantaranya untuk

mencapai kecerdasan spiritual, kecerdasan intelektual, kecerdasan emosional, maka pendidikan seni rupa hadir untuk meningkatkan kecerdasan estetika. Salah satunya adalah melukis sebagai sebuah pengembangan yang lebih utuh dari gambaran. Melukis kegiatan mengolah medium dua dimensi atau juga permukaan dari objek tiga dimensi untuk mendapat kesan tertentu.

Pembelajaran daring yang dilakukan pada pembelajaran melukis non realis di Prodi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM bukan tidak mungkin menghadapi berbagai kendala. Kesulitan-kesulitan belajar mungkin akan dialami oleh mahasiswa. Kesulitan belajar merupakan ketidakmampuan peserta didik menguasai pengetahuan yang telah ditetapkan (Arifin, 2018). Para dosen diharapkan memilih dan menggunakan strategi pembelajaran yang tepat agar dapat meminimalisasi kesulitan belajar yang mungkin dialami atau dihadapi oleh mahasiswa.

Untuk itu, dosen perlu membuat rancangan pembelajaran. Rancangan pembelajaran hendaknya memperhatikan hal-hal-hal seperti: (1) pembelajaran diselenggarakan dengan pengalaman nyata dan lingkungan otentik, hal ini diperlukan untuk memungkinkan seseorang berproses dalam belajar (belajar memahami, belajar berkarya dan melakukan kegiatan nyata secara maksimal; (2) isi pembelajaran harus didesain agar relevan dengan karakteristik siswa karena pembelajaran difungsikan sebagai mekanisme adaptif dalam proses konstruksi, dekonstruksi dan rekonstruksi pengetahuan, sikap dan kemampuan; (3) menyediakan media dan sumber belajar yang dibutuhkan; (4) penilaian hasil belajar dilakukan secara formatif (Jihad *et al*, 2013).

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka melalui penelitian ini peneliti melalui pembelajaran melukis non realis secara daring di Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM berusaha memberikan respon dengan sebuah terobosan beberapa strategi pembelajaran peserta didik di masa pandemi ini.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif. Aan Komariah dan Djam'an Satori (2011) mengungkapkan bahwa penelitian kualitatif dilakukan karena peneliti ingin mengeksplor fenomena-fenomena yang tidak dapat dikuantifikasikan yang bersifat deskriptif seperti proses suatu langkah kerja, formula suatu resep, pengertian-pengertian tentang suatu konsep yang beragam, karakteristik suatu barang dan jasa, gambar-gambar, gaya-gaya, tata cara suatu budaya, model fisik suatu artifak dan lain sebagainya.

Selain itu, Sugiono (2012) juga mengemukakan penelitian kualitatif sebagai metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme, digunakan untuk meneliti pada kondisi objek alamiah, dimana peneliti adalah sebagai instrumen kunci, teknik pengumpulan data dengan triangulasi, analisis data bersifat induktif atau kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna daripada generalisasi.

Peneliti menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena penelitian ini mengeksplor fenomena pendidikan ahlak pada kegiatan pembelajaran menggambar di SD Negeri 60 Lembang Kecamatan Banggae Timur Kabupaten Majene Sulawesi Barat. Selain itu penelitian ini juga bersifat induktif dan hasilnya lebih menekankan makna.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Mata kuliah Seni Lukis Non Realis dilaksanakan di Program Studi Pendidikan Seni Rupa dengan menerapkan model daring, mahasiswa melakukan interaksi belajar secara daring. Interaksi belajar daring dilakukan mandiri dengan memanfaatkan teknologi informasi dan bahan pelajaran telah disiapkan secara elektronik. Interaksi tatap muka dilaksanakan dengan waktu yang disepakati bersama dan difasilitasi. Ada 3 teknik yang diajarkan pada mata kuliah Lukis Non Realis, yaitu; 1) lukis dekoratif, 2) lukis surealis, dan 3) lukis impresionis.

Lukis dekoratif, mahasiswa menguasai teknik yang berkaitan dengan desain dan dekorasi benda-benda. Hasil seni lukisan dihargai sebagai suatu karya, bukan kualitas atau kegunaannya. Lukis dekoratif ini diaplikasikan pada berbagai macam benda seperti keramik, keranjang, perhiasan, kertas hingga pakaian. Artinya, dekoratif adalah sentuhan seni yang dapat ditemukan dalam berbagai media salah satunya peralatan sehari-hari.

Surrealisme, mahasiswa menguasai tekni lukis yang menggabungkan beberapa objek nyata ke dalam suasana atau keadaan yang tidak mungkin terjadi di dunia nyata. Dengan kata lain, keadaan yang digambarkan bersifat mustahil dan tidak masuk akal. Dalam perkembangannya, aliran seni ini menggunakan pendekatan teori psikologis Freud yang mengeksplorasi alam bawah sadar dan citra mimpi sebagai penggambaran dari hasrat manusia. Hasrat ini tersimpan di alam bawah sadar, sehingga para seniman menuangkannya ke dalam bentuk lukisan.

Impresionis, mahasiswa menguasai teknik yang menyajikan penggambaran objek yang sesuai dengan kesan ketika objek tersebut dilukis. Aliran seni ini lebih menonjolkan kesan pencahayaan yang cukup kuat dibandingkan dengan membentuk objek itu sendiri. Hasil lukisan yang diharapkan oleh mahasiswa adalah mempunyai corak yang sederhana namun sedikit dramatis. Lukisan Impresionisme akan membuat sebuah kesan buram dan blur, karena adanya kesan pencahayaan yang berlebih. Para pelukis juga akan menggambarkan kesan sederhana dibandingkan dengan apa yang dilukiskan. Objek yang dilukis dibuat semirip mungkin tapi tidak menampilkan detail yang akurat.

Setelah dilakukan penelitian diperoleh data yang relevan dengan permasalahan yang diteliti. Data terdiri atas strategi-strategi yang digunakan pada mata kuliah Lukis Non Realis pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM yang dilaksanakan secara daring.

Sebelum mengadakan persiapan pembelajaran di kelas pada semester IV, dosen terlebih dahulu menyiapkan strategi pembelajaran dengan menyusun Rancangan Pelaksanaan Semester (RPS) sendiri. Susunan pembelajaran yang dirancang pertama kali adalah menyusun dan mempelajari RPS. Hal tersebut dikarenakan bahwa pada RPS telah mencakup seluruh komponen-komponen strategi pembelajaran yang akan digunakan, sehingga dosen mudah dalam melaksanakan strategi pembelajaran yang akan digunakan didalam kelas. Adapula komponen-komponen yang tercantum didalam RPP yaitu alokasi waktu, standar kompetensi, kompetensi dasar materi pembelajaran, tujuan pembelajaran, metode yang digunakan, susunan kegiatan pembelajaran yang harus dijalankan, sumber belajar, media serta alat atau bahan, dan cara evaluasi pembelajaran.

Pembelajaran pada mata kuliah Lukis Non Realis di Program Studi Pendidikan Seni Rupa, dosen sebagai perancang pengajaran dan sebagai manajer pengajaran dapat berjalan. Sebagai perancang pengajaran, dosen harus mempertimbangkan terkait pembelajaran daring yang dilakukan. Beberapa kelemahan dari pembelajaran daring menjadi pertimbangan dosen dalam menentukan materi terkait Seni Lukis Non Realis. Kelemahan-kelemahan yang dimaksudkan meliputi; problem jaringan internet maupun telepon yang tidak stabil. Beberapa daerah tertentu yang terpencil kadang malah putus, problem kepemilikan sarana belajar berupa gadget oleh para mahasiswa, proses pembelajaran daring dirasakan membebani secara ekonomi. Oleh karena itu kreatifitas pendidik atau dosen dalam menyampaikan materi pembelajaran merupakan salah satu hal yang menentukan kesuksesan dalam pembelajaran daring.

Strategi pendekatan yang dilakukan yaitu dengan mengarahkan mahasiswa sejak awal dengan beberapa instruksi, meskipun mengajukan beberapa pertanyaan untuk menarik minat mahasiswa agar aktif dalam mengikuti pelajaran, tetapi dalam kelas daring tersebut diperlukan pemberian instruksi karena adanya kemungkinan mahasiswa tidak terpantau secara langsung. Instruksi yang disampaikan pada saat menerangkan praktek yang merujuk kepada cara melukis non realis.

Menggunakan strategi kelompok mealui fitur break room yang ada pada aplikasi zoom pada saat mendiskusikan tema yang akan dijadikan objek Lukis. Mulai dari mendiskusikan 3 jenis gaya non realis; dekoratif, surrealis dan impresionis sampai mendiskusikan konten yang dijadikan sebagai tema lukisan no realis yang dibuat. Berkelompok memungkinkan mahasiswa untuk mendapatkan pengalaman belajar yang dapat memotivasi seklaigus menjadi cara untuk mendapatkan wawasan yang seluas-luasnya tentang Lukis Non Realis kepada mahasiswa.

Orisinalitas adalah sesuatu hal yang sangat penting dalam mengkaryaan seni, termasuk Lukis. Oleh karena itu, untuk mendukung hal tersebut maka dibuatlah strategi yang memastikan mahasiswa mengejrkan sendiri karya lukisnya. Strateginya adalah dengan menetapkan hari perkuliahan yaitu hari kamis sebagai hari

pengerjaan. Mahasiswa di hari tersebut dipersilahkan mengerjakan lukisan mereka dengan catatan dilaporkan hasil lukisan sebelum dikerjakan dan sesudah dikerjakan pada hari itu juga. Pelaporan dikirim melalui via whatsapp group yang telah dibuat. Berdasarkan laporan itu adalah dilakukan evaluasi terhadap lukisan yang nantinya akan didiskusikan via zoom.

Strategi evaluasi dilaksanakan dengan dua bentuk strategi; yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Jenis evaluasi formatif dilakukan dengan cara evaluasi lisan yang berfungsi untuk memperbaiki proses belajar mengajar, sedangkan evaluasi sumatif dilakukan secara tertulis yang berfungsi untuk menentukan angka kemajuan hasil belajar mahasiswa.

Pada strategi evaluasi sumatif yang dilakukan lebih menekankan pada siswa dengan cara memberikan evaluasi Tanya jawab yang dapat dilakukan setiap saat pada proses pembelajaran. Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan kepada mahasiswa mengenai materi pada pertemuan pembelajaran sebelumnya agar mengetahui daya serap mahasiswa tentang materi yang pernah disampaikan. Hal ini sudah menjadi kebiasaan yang dilakukan agar mahasiswa tidak begitu saja melupakan materi yang pernah diberikan.

Pertanyaan-pertanyaan yang diberikan mengenai materi pembelajaran sebelumnya biasanya dilakukan di awal maupun di akhir pembelajaran berlangsung. Pada awal pembelajaran setelah pertanyaan-pertanyaan yang dilontarkan mengenai materi pembelajaran sebelumnya dirasa sudah cukup, dilanjutkan kemudian dengan membuka materi baru yang disertakan dengan pemberian pertanyaan-pertanyaan ringan tentang materi yang dibahas.

Penilaian terhadap karya akhir dilakukan dengan beberapa kriteria penilaian yang ditentukan, yaitu; orisinalitas, kesesuaian tema, komposisi warna, bentuk, kecermatan dan ketelitian, keunikan dan daya cipta. Karya terakhir dinilai tidak hanya pada karya tersebut melainkan juga penilaian orisinalitas menjadi penilaian utama. Mahasiswa berdasarkan laporan perkembangan karya yang dilaporkan disesuaikan dengan hasil karya yang dikumpul. Jika ditemukan karya yang tidak sesuai dengan laporan yang diberikan maka ada indikasi karya tersebut tidak orisinalitas dan tentunya akan mengurangi poin nilai yang diberikan.

KESIMPULAN

Kesimpulan dari penelitian ini adalah terdapat 5 komponen strategi pembelajaran yang dilaksanakan pada Mata Kuliah Lukis Non Realis di Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM yang dilaksanakan secara daring, yaitu (a) kegiatan pembelajaran pendahuluan, (b) penyampaian informasi, (c) partisipasi peserta didik, (d) tes, dan (e) kegiatan lanjutan.

Pertama, kegiatan pembelajaran pendahuluan; pada kegiatan awal pembelajaran Lukis Non Realis pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa FSD UNM adalah mengkondisikan agar mahasiswa termotivasi dalam pembelajaran untuk



SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2022

"Membangun Negeri dengan Inovasi tiada Henti Melalui Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat"

LP2M-Universitas Negeri Makassar

mewujudkan ketercapaian tujuan pembelajaran. Kedua, menyampaikan informasi teknik penyampaian informasi (materi) kepada mahasiswa menggunakan bahasa yang mudah dipahami sehingga waktu proses pembelajaran daring berjalan efektif. Ketiga, partisipasi mahasiswa. Keempat, tes atau evaluasi untuk mengetahui materi yang disampaikan atau diinformasikan kepada mahasiswa berhasil atau tidak. Kelima, kegiatan remedi dalam kegiatan lanjutan ini setelah tes, hal yang dilakukan adalah setelah memeriksa hasil tes mahasiswa.

UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih diucapkan kepada Universitas Negeri Makassar khususnya kepada Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat atas bantuan dana sehingga penelitian ini dapat terselesaikan. Penelitian ini merupakan dana hibah PNPB dibebankan pada DIPA Universitas Negeri Makassar Nomor : SP DIPA 023.17.2.677523/2022, tanggal 27 Juli 2022.

REFERENSI

- Affandi, M. (1994). *Ekspresi Simbolik, Religius dan Estetika dalam Karya Lukis Kaligrafi*. Yogyakarta: FPBS-IKIP.
- Arifin, D. (1986). *Sejarah Seni Rupa*. Bandung: Rosda Offset
- Arifin, Z. (2018). Meningkatkan Hasil Belajar dengan Strategi Pembelajaran Peningkatan Kemampuan Berpikir. *Jurnal Theorems*. 2 (2): 42-49
- Bilfaqih, Y., & Qomarudin, M. N. (2015). *Esensi Pengembangan Pembelajaran Daring*. Yogyakarta: Deepublish.
- Dick, W. and Carey, L. (1990). *The Systematic Design of Instruction. (Third ed.)*. United States of America : Harper Collins Publishers.
- Dimiyati dan Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Echols, J. M dan Shadly, H. (2007) *An English-Indonesian Dictionary*. Jakarta: Gramedia, 2007.
- Gagne, R. M. dan Briggs, L. (1978). *Principle of Instructional Design*. New York: Holt, Rinehart and Winston.
- Imania, K. A., dan Bariah, S. K. (2019). Rancangan Pengembangan Instrumen Penilaian Pembelajaran Berbasis Daring. *Jurnal Petik*, 5(1), 31-47.
- Jihad, A dan Haris, A (2013). *Evaluasi Pembelajaran*. Yogyakarta: Multipresindo.
- Kurniati, D. (2019). *Analisis Hasil Karya Seni Rupa Anak di SDN Margadana 7 Kota Tegal*. Semarang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Semarang.
- Masitoh dan Dewi, L. 2009. *Strategi Pembelajaran*. Jakarta: DEPAG RI.
- Mulyasa, A. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Moawad, R. A. (2020). Online Learning during the COVID- 19 Pandemic and Academic Stress in University Students. *Revista Romaneasca Pentru Educatie Multidimensionala*, 12 (1Sup.2), 100-107.



SEMINAR NASIONAL HASIL PENELITIAN 2022

"Membangun Negeri dengan Inovasi tiada Henti Melalui Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat"

LP2M-Universitas Negeri Makassar

- Novita, D. A. R. H. 2020. Plus Minus Penggunaan Aplikasi-Aplikasi Pembelajaran Daring Selama Pandemi COVID-19. *Unimed Medan*. (Juni): 1–11.
- Pohan, A. F. (2020). *Konsep Pembelajaran Daring Berbasis Pendekatan Ilmiah*. CV. Sarnu Untung.
- Sanjaya, W. (2008). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Sobron A. N, Bayu, Rani & Meidawati S. (2019). Pengaruh Daring Learning terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar. Prosiding Seminar Nasional Sains Dan Entrepreneurship VI Tahun 2019, Semalam 1-5.
- Soedarso, SP. (1990). *Tinjauan Seni*. Yogyakarta: Saku Dayar Sarana.
- Walter, D dan Lou, C. (1994) *The Systematic Desgn of Instruction*. New York: Harper Collins Publishers.