

PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN SENI RUPA LOKAL: PELUKIS ABDUL KAHAR WAHID

Baso Indra Wijaya Aziz

Desain Komunikasi Visual Fakultas Seni dan Desain Universitas Negeri Makassar
indrabasok2014@gmail.com

Abstrak

Abdul Kahar Wahid telah mempunyai nama di bidang seni lukis (seni rupa) di Indonesia terbukti dengan salah satu karyanya dikoleksi oleh Galeri Nasional di Jakarta. Di Sulawesi Selatan dia dikenal sebagai seorang pelukis sekaligus pendidik seni rupa. Sudah sepantasnyalah kalau Abdul Kahar Wahid dijadikan sebagai salah seorang perupa yang menjadi obyek dalam matakuliah Kajian Seni Rupa Lokal. 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

Abdul Kahar Wahid has a name in the field of painting (art) in Indonesia proved with one of his works collected by the National Gallery in Jakarta. In South Sulawesi, he is known as a painter and art educator. It is appropriate that Abdul Kahar Wahid is used as one of the artists who become objects in the subject of Local Arts Studies. 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 the subject of Local Art Study.

Keywords: Video learning, Abdul Kahar Wahid, a local fine arts.

1. 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. Kota tersebut menjadi barometer gejolak 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. Dan dari segi aliran dan gaya beragam pula mulai dari yang realis, naturalis, surealis, abstrak dan seni instalasi yang lagi *trend* belakang 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. 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.

2. METODE PENELITIAN

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. Sesuai pernyataan Waldopo (2002: 90) bahwa, 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. 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.

Menurut Wayan (2009) ada 4 karakteristik penelitian pengembangan 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. Dalam operasionalisasi penelitian ini, digunakan prosedur yang diformulasi oleh Borg and Gall, yang telah dimodifikasi.

Untuk uraian mendetail tentang langkah-langkah penelitian pengembangan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut: 1) *Menyiapkan Kebutuhan Pengembangan*, langkah pertama adalah menyiapkan berbagai hal menyangkut kelengkapan penulisan naskah, dan mengadakan kajian pustaka tentang riwayat hidup terutama latar belakang berkesenian dan proses berkarya Abd. Kahar Wahid. 2) *Menuliskan Naskah*, setelah berbagai data telah dikumpulkan, langkah berikutnya adalah menyusun dan menulis naskah video tentang profil Abd. Kahar Wahid baik dia selaku seorang pelukis yang telah dikenal di Indonesia khususnya di Sulawesi Selatan, maupun dia selaku seorang pendidik di bidang seni rupa dibuktikan dengan pengalamannya mengajar selama berpuluh tahun sampai dia memasuki masa purna tugas. 3) *Pengambilan Gambar dan Editing*, setelah naskah video telah rampung, maka dilanjutkan dengan proses pengambilan gambar dan editing. Pengambilan gambar (*video shooting*) dilakukan di kampus Fakultas Seni dan Desain UNM Parangtambung yaitu di Ruang patung Program Studi Pendidikan Seni Rupa, maupun di kediaman Drs. Abd. Kahar Wahid di Jalan Raya Pendidikan Blok B13/15 Makassar. 4) *Penyebaran Angket*, angket disebarkan kepada sejumlah responden, untuk mendapatkan tanggapan dan komentar terhadap produksi video pembelajaran yang telah dibuat. Hal ini dilakukan terhadap kalangan terbatas, yaitu kepada ahli media pembelajaran. 5) *Revisi Awal*, berdasarkan data yang dihimpun dari responden kalangan terbatas (Ahli Media) diadakan revisi program video. 6) *Penyebaran Angket Tahap Kedua*, program video yang telah

direvisi, ditayangkan kepada ahli media, ahli materi, dan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Program Pascasarjana UNM (S2) dan kepada mahasiswa Fakultas Seni dan Desain UNM Makassar (S1) Program Studi Pendidikan Seni Rupa, sebagai pihak pengguna program video ini. 7) *Revisi Akhir*, data melalui angket dikumpulkan, dianalisis untuk menentukan bagian mana yang memerlukan perbaikan dan revisi, selanjutnya diadakan perbaikan program. Setelah diadakan revisi akhir berdasarkan hasil angket, wawancara, saran, dan komentar yang diberikan oleh responden, maka program video yang mengangkat profil Drs. H. Abd. Kahar Wahid dianggap telah selesai.

3. HASIL

Berdasarkan ujicoba 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:

N	PERNYA	S	B/	C/	K/	S	Jml
o	TAAN	B	%	%	%	K/	/%
		/				%	
		%					
1	Keterba caan teks/tuli san	5 3	47	-	-	-	100
2	Kualitas tampil an gambar	5 3	47	-	-	-	100
3	Sajian animasi	2 7	46	27	-	-	100
4	Komposi si warna	3 3	47	20	-	-	100
5	Kejelasa n suara aktor (pelukis)	5 3	47	-	-	-	100
6	Kejelasa n suara narator	4 7	53	-	-	-	100
7	Daya dukung musik (Instrum entalia)	4 0	4 0	13	7	- 0 0	1

Tabel 1: Kualitas Tampilan

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.

No	PERNYA TAAAN	SB/ %	B/ %	C/ %	K/ %	S K /	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.

4. KESIMPULAN

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

- Anderson, Ronald. H. 1994. Pemilihan dan Pengembangan media Video Pembelajaran. Jakarta: Grafindo Pers.

- Borg, Walter R. and Gall, Meredith D. 1973. *Educational Research: An Introduction*. New York: David McKay Company, Inc.
- Danim, Sudarwan. 1995. *Media Komunikasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran: Perannya Sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Hamra, Arifuddin, dkk. 2008. *Panduan Penjaminan Mutu Penelitian*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Jufri, H., dkk. 2017. *Panduan Penelitian PNB/P/ Lemlit UNM*. Makassar: Badan Penerbit UNM.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung: Rekayasa Sains.
- Ragans, Rosalind. 2005. *Arttalk*. Fourth Edition. New York, Columbus, Ohio, Chicago, Illinois, Woodland Hills, California: Glencoe/ Mc. Graw Hill.
- Sadiman, Arief S. 1996. *Media Pendidikan*. Jakarta: CV. Rajawali-Pustekom Dikbud.
- Seels, Barbara C, Richey, Rita C. 1994. *Instructional Technology: The Definition and Domain of The Field*. Washington, DC: AECT
- Susanto, Mikko. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Sanjaya, Wina. 2010. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Situmorang, Robinson. *Media Televisi: Pengetahuan Dasar Media Televisi dan Teknik Penulisan Naskah*. 2006. Jakarta: Pustekom Depdinas.
- Soedarso Sp., 1976. *Tinjauan Seni: Sebuah Pengantar untuk Apresiasi Seni*. (Diterbitkan untuk Mahasiswa oleh Pengarangnya).
- Sugiyono. 2007. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- (<http://navelmangelep.wordpress.com/2012/04/01/penelitian-pengembangan-development-research/>)
- <https://christianyonathanlokas.wordpress.com/2013/10/09/pemilihan-dan-pengembangan-media-pembelajaran/>
- <http://rangkumanpustaka.blogspot.co.id/2017/04/pengertian-dan-kelebihan-kelemahan.html>
- Waldopo. 2002. *Penelitian dan Pengembangan, Pendekatan dalam Mengembangkan Produk-Produk di Bidang Pendidikan Pembelajaran: Sebuah Kajian Singkat*. Dalam *Jurnal Teknodik* No. 11 /VI/ Teknodik/ Desember/2002. Jakarta: Pustekom Dikb Jawapos, 1998. *Diam Kaosku Bukan Hasil Korupsi*. Surabaya.
- Kallo Nurdin, 1989. *Desain Komposisi*. Ujung Pandang; IKIP Ujung Pandang
- Kallo Nurdin, 1991. *Desain Dasar*. Ujung Pandang; IKIP Ujung Pandang.
- Pesona. 1988. *Majalah Pop Masa Kini*. Jakarta
- Sudarta, GM. 1980. *Kumpulan Kartun Indonesia*. Jakarta: Gramedia.
- Sipaherlut. Atisah. 1991. *Dasar-dasar Desain*. Jakarta: Departemen Pendidikan dan Kebudayaan.
- Sachari, Agus. 1989. *Desain Gaya dan Relitas*. Bandung: Rajawali INDDDES, Kelompok Studi Desain. Jurusan Seni Tupa ITB.
- Sihombing. Ir. Jm. 1988. *Desain Meningkatkan Mutu Produk*. Jakarta: Pusat Desain Nasional.