

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Kesenian merupakan hasil karya manusia yang mengungkapkan keindahan serta ekspresi jiwa dari pelakunya. Kesenian sangat erat kaitannya dengan kehidupan manusia, semua benda atau objek yang diciptakan manusia adalah seni. Karya seni yang diciptakan ini tentu memiliki keindahan dan keunikannya masing-masing sesuai dengan kreativitas pembuatnya. Kesenian memiliki beberapa cabang diantaranya adalah seni musik, seni suara, seni tari, teater, dan seni rupa. Dari kelima cabang seni itu, terdapat cabang seni yang berfokus kepada rupa yaitu seni rupa.

Sussane K Langer seorang filsuf dari amerika mendefinisikan seni rupa sebagai bentuk karya manusia yang indah dan dapat dinikmati rasanya oleh orang lain melalui bentuk indah tertentu.¹ Seni rupa berdasarkan fungsinya terbagi menjadi dua, yaitu seni rupa terapan dan seni rupa murni. Sedangkan berdasarkan wujudnya seni rupa terbagi menjadi dua juga, yaitu seni rupa dua dimensi (2D) dan seni rupa tiga dimensi (3D).

¹ <https://ilmuseni.com> diakses pada kamis, 8 desember 2022

Untuk menciptakan karya seni rupa yang indah, tentunya perlu dilakukan pembelajaran untuk mendapatkan pengetahuan dan bekal dalam berkarya seni rupa. Pembelajaran seni rupa sudah dibelajarkan melalui pelajaran seni budaya pada tingkat sekolah dasar maupun sekolah menengah. Untuk tingkat mahasiswa, pembelajaran seni rupa didapatkan jika kita masuk pada program studi seni rupa ataupun sejenisnya. Pembelajaran seni rupa pada tingkat mahasiswa juga bisa didapatkan di organisasi kesenian mahasiswa, salah satu organisasi kesenian mahasiswa yang memiliki cabang seni rupa adalah Unit Kesenian Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta (UKM UNJ).

UKM UNJ ialah organisasi kemahasiswaan yang bergerak di bidang kesenian, keberadaannya ditunjukkan sebagai fasilitator dan akomodator bagi para mahasiswa Universitas Negeri Jakarta yang berminat dalam meningkatkan apresiasi seni dan mengembangkan bakat kesenian serta meningkatkan kemampuan berorganisasi.² UKM UNJ memiliki 5 subunit, yaitu subunit band, subunit sanggar seni rupa rawamangun (S2R2), subunit sastra drama, subunit seni suara, dan subunit tari. Dari Kelima subunit tersebut, subunit S2R2 adalah subunit yang bergerak pada bidang seni rupa, namun tidak hanya mempelajari karya-karya dua dimensi seperti lukisan dan gambar, tapi juga karya-karya tiga dimensi seperti patung, aksesoris dan lain-lain.

² Buku Pedoman Organisasi UKM UNJ Revisi V (Badan Pengurus Harian Unit Kesenian Mahasiswa UNJ,2022),h.38

Pembelajaran kesenian di UKM UNJ biasa disebut dengan pembinaan. Pembinaan merupakan aktivitas belajar yang diselenggarakan oleh UKM UNJ untuk anggota maupun mahasiswa UNJ yang berminat mengikuti pembinaan tersebut. Pembinaan ini merupakan Program Umum UKM UNJ. Program umum merupakan serangkaian kegiatan pembinaan kesenian UKM UNJ yang direncanakan dan ditetapkan pada saat rapat kerja. Pada program umum ini terdapat materi apa saja yang akan diajarkan dalam satu tahun kepengurusan, tujuan dari masing-masing materi, siapa sasarannya, kapan pelaksanaannya, siapa pematerinya, dimana tempatnya, dan berapa anggarannya. Sebagai informasi tambahan, guru/pembelajar di UKM UNJ biasa disebut dengan “pemateri”.

Berikut ini adalah rancangan program umum ketua subunit S2R2 UKM UNJ periode 2021 pada materi teori dasar seni rupa (TDSR).

Gambar 1. 1 Rancangan program umum S2R2 materi TDSR

II. Program Umum
A. Pemaparan Program Umum

PROGRAM UMUM
KETUA SUBUNIT SANGGAR SENI RUPA RAWAMANGUN
UNIT KESENIAN MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA
PERIODE 2021

Penanggung jawab: Ketua Subunit Sanggar Seni Rupa Rawamangun

NO	Nama Program	Tujuan Program	Sasaran Program	Waktu	Pemateri	Anggaran Dana		Tempat
						Kebutuhan	BLU	
1.	Teori Dasar Seni Rupa. • Unsur – unsur Seni Rupa	<ul style="list-style-type: none"> Peserta pembinaan dapat mengetahui Teori Dasar Seni Rupa khususnya pada unsur – unsur Seni Rupa dan dapat mengaplikasikannya pada proses pembuatan karya. Pengaplikasian pembinaan berupa konten video 	Anggota S2R2 khususnya Angkatan 38 dan 39.	Maret IV Jum'at, 26 Maret 2021 pukul 17.00 – 20.00 WIB Pasca Uji Selasa, 30 Maret 2021 1 kali Pertemuan & 1 kali Pasca Uji	Taufik Hidayat (S2R2/30)	Dana Pembinaan (Rp250.000 /bulan)		Sekretariat UKM UNJ Zoom Cloud Meeting Cloud Meeting/Google Meet

Gambar tersebut merupakan program umum S2R2 pada materi teori dasar seni rupa. Pada gambar 1.1 tersebut dijelaskan nama program adalah teori dasar seni rupa dengan fokus materi yaitu unsur-unsur seni rupa. Kemudian, tujuan dari program tersebut adalah (1) Peserta pembinaan dapat mengetahui teori dasar seni rupa khususnya pada unsur-unsur seni rupa dan dapat mengaplikasikannya pada proses pembuatan karya; (2) Pengaplikasian pembinaan berupa konten video. Pada tujuan program ini, ketua subunit S2R2 menginginkan peserta pembinaan dapat mengerti mengenai unsur-unsur seni rupa dan dapat mengaplikasikannya pada saat proses pembuatan karya serta mengaplikasikan hasil pembinaan tersebut menjadi sebuah konten video, hal ini mengacu kepada misi ketua umum UKM UNJ periode 2021, yaitu *“mengoptimalkan media sosial UKM UNJ sebagai sarana publikasi kegiatan kesenian.”*³ Pada sasaran program dituliskan bahwa program tersebut tertuju untuk anggota UKM UNJ angkatan 38 dan 39, pada bagian ini memang sengaja tidak dituliskan untuk mahasiswa UNJ secara umum karena keperluan administrasi, tetapi pada pelaksanaannya program ini boleh dihadiri oleh seluruh mahasiswa UNJ yang berminat mengikuti program tersebut. Kemudian, pada bagian waktu, pemateri, tempat dan anggaran dana dituliskan bahwa program tersebut dilaksanakan pada Maret IV yang berarti pada bulan maret minggu keempat, tepatnya pada hari Jumat, 26 Maret 2021 dan Pasca

³ Laporan Pertanggungjawaban Ketua Umum UKM UNJ Periode 2021

Uji pada hari Selasa, 30 Maret 2021 dengan total 1 kali pertemuan dan 1 kali pasca uji. Pemateri pada program pembinaan TDSR tersebut adalah Taufik Hidayat subunit S2R2 angkatan 30. Pembinaan tersebut dilaksanakan secara *hybrid* di Sekretariat UKM UNJ dan Zoom Cloud Meeting Cloud Meeting/Google Meet dengan anggaran sebesar Rp250.000/bulan.⁴

Pembinaan S2R2 UKM UNJ dilaksanakan seperti pembelajaran konvensional pada umumnya, namun sifatnya santai dan tidak formal. Setelah pembinaan selesai dilaksanakan sampai beberapa pertemuan yang telah direncanakan, dilakukan penilaian (Pasca Uji) untuk mengukur tingkat keberhasilan peserta pembinaan. Pembinaan kesenian ini dilaksanakan sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan berkarya seni rupa anggota subunit S2R2 UKM UNJ. Namun pada kenyataannya masih banyak anggota Subunit S2R2 UKM UNJ yang malas mengikuti pembinaan kesenian. Berdasarkan data Bidang 2 UKM UNJ⁵, tercatat selama 2 periode kebelakang, yaitu periode 2020 dan 2021 anggota S2R2 UKM UNJ sebagian besar tidak rajin mengikuti pembinaan kesenian. Berikut ini adalah tabel rincian kehadiran pembinaan subunit S2R2 UKM UNJ periode 2020 dan 2021, sebagai berikut:

⁴ Laporan Pertanggungjawaban Ketua Subunit S2R2 UKM UNJ Periode 2021

⁵ Bidang yang mengurus pengembangan sumber daya anggota konsentrasi kesenian pada Unit Kesenian Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

Tabel 1. 1 Rincian Kehadiran Pembinaan Subunit S2R2 Periode 2020

NO	Nama Program	Target Peserta	Kehadiran
1	Gambar Bentuk	10	4
2	Lukis	10	3
3	Multimedia	10	3
4	Patung Clay	40	12
5	Teori Dasar Seni Rupa	40	21
6	Pembinaan Anggota Baru 39	40	17

Tabel 1. 2 Rincian Kehadiran Pembinaan Subunit S2R2 Periode 2021

NO	Nama Program	Target Peserta	Kehadiran
1	Teori Dasar Seni Rupa	36	23
2	Fotografi	36	16
3	Multimedia	36	9
4	Gambar Bentuk	36	19
5	Gambar Model	36	16
6	Lukis	36	7
7	Patung	36	6
8	Kerajinan Tangan	36	6

Berdasarkan hasil wawancara pada bulan Oktober 2022 kepada anggota aktif⁶ S2R2 UKM UNJ angkatan 2019, 2020 dan 2021, ada beberapa faktor yang mempengaruhi ketidakaktifan anggota S2R2 pada pembinaan, yaitu kecenderungan belajar mandiri anggota S2R2 UKM UNJ dan jadwal pembinaan yang sering bentrok dengan kegiatan lain

⁶ Anggota Aktif merupakan sebutan yang diberikan kepada anggota UKM UNJ yang masih berstatus sebagai mahasiswa UNJ.

seperti tugas kuliah dan kegiatan organisasi lain. Dampak dari ketidakhadiran ini salah satunya adalah tidak tercapainya tujuan pembelajaran pada masing-masing materi pembinaan.

Di samping itu, banyak anggota yang tidak hadir pembinaan akan tetapi tetap berlatih menggambar dan berkarya dari rumah. Dikatakan oleh beberapa anggota S2R2 pada saat wawancara, bahwa mereka tidak hadir pembinaan bukan berarti sudah malas berkarya seni rupa, akan tetapi terkendala oleh jarak dan waktu, karena pembinaan S2R2 ini dilaksanakan secara sinkronus bertempat di sekretariat UKM UNJ dan atau melalui Zoom Cloud Meeting/Google Meet. Karena tidak dapat melakukan pembinaan secara sinkron bersama anggota lain, akhirnya mereka yang terkendala untuk hadir belajar seni rupa secara mandiri melalui Internet. Namun, untuk menambah wawasan serta praktik menciptakan karya seni rupa, referensi masih sukar dicari oleh orang yang baru belajar seni rupa. Banyak video di YouTube, jurnal maupun artikel yang tersebar di internet atau buku seni rupa yang ada di toko buku yang menjelaskan tentang teori dan praktik dalam berkarya seni rupa. Namun sebagai orang awam, dengan banyaknya video dan referensi yang tersedia tentulah bingung harus memulai darimana. Di samping itu ketika belajar secara mandiri terdapat kekurangan, yaitu tidak ada penugasan yang dapat menambah semangat dan motivasi berkarya.

Media dan bahan ajar yang digunakan untuk pembinaan sangat beragam dan tergantung pada pemateri. Pembinaan kesenian di S2R2 UKM UNJ lebih dominan pada aspek praktik daripada aspek teoritis. Dominan pada aspek praktik di sini bukan berarti teori tidak penting dan tidak diajarkan. Teori tetap diajarkan, namun porsi nya tidak sebanyak praktik.

Media dan bahan ajar ini belum sepenuhnya digunakan pada pembinaan S2R2, karena masih banyak pemateri yang malas membuat media untuk pembinaan dan berasumsi hanya dengan menggunakan metode ceramah dan praktik saja sudah cukup untuk menyampaikan materi dan mencapai tujuan pembinaan. Ketua subunit dan pemateri sampai saat pengembang menulis ini belum mendapatkan solusi untuk para anggota yang tidak hadir pembinaan, baik itu anggota yang tidak hadir pembinaan karena lebih suka belajar secara mandiri atau anggota yang tidak hadir pembinaan karena terkendala oleh jarak dan waktu.

Menyikapi permasalahan di atas tentulah harus didapatkan sebuah solusi agar setiap anggota S2R2 UKM UNJ dapat terfasilitasi dengan baik dalam belajar dan berkarya seni rupa. Untuk itu dibutuhkan sebuah media pembelajaran untuk dapat memecahkan masalah tersebut.

Menurut Sadiman (1993) media diartikan sebagai perantara atau pengantar dari pengirim pesan kepada penerima pesan. Dapat

disimpulkan media adalah wadah dari sebuah pesan yang ingin disampaikan oleh pengirim atau sumber kepada target dari media tersebut atau penerima, materi yang terkandung adalah pesan instruksional, dan tujuan dari media ini adalah tercapainya proses belajar pada penerima pesan.⁷ Media pembelajaran menurut Levie dan Lentz (1982) memiliki beberapa fungsi, yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif, dan fungsi kompensatoris.⁸ Selain fungsi, media pembelajaran menurut Kemp dan Dayton memiliki peran dalam memenuhi tiga fungsi utama, yaitu: (1) memotivasi minat dan tindakan; (2) menyajikan informasi; dan (3) memberi instruksi.⁹

Media pembelajaran selalu mengikuti perkembangan teknologi, menurut Seels & Richey (1994) berikut urutan teknologi yang tertua hingga yang terbaru yaitu, teknologi cetak, teknologi *audio-visual*, dan teknologi *mikro prosesor*. Berdasarkan perkembangan tersebut, media pembelajaran dikelompokkan menjadi empat kelompok yaitu: (1) media hasil teknologi cetak; (2) media hasil dari teknologi *audio-visual*; (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer; dan (4) media hasil gabungan dari teknologi cetak dan komputer.¹⁰ Dari penjabaran pengelompokan media tersebut tentu banyak sekali media pembelajaran yang dapat digunakan untuk memfasilitasi pembelajaran misalnya

⁷ Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Jakarta: Kencana, 2020), h. 4-5.

⁸ Ibid, h. 16.

⁹ Ibid, h. 21.

¹⁰ Ibid, h. 72.

seperti, poster, infografis, diorama, *flashcard*, *e-learning*, *podcasst*, video pembelajaran, *power point*, modul dan lain sebagainya.

Dengan banyaknya media pembelajaran tersebut tentu terdapat sebuah media pembelajaran yang dapat menjadi solusi atas permasalahan yang terjadi pada subunit S2R2 UKM UNJ. Dari permasalahan tersebut di atas, dibutuhkan sebuah media yang dapat menjelaskan teori dan praktik dalam berkarya seni rupa secara sistemik dan sistematis, dapat menghimpun berbagai macam rujukan atau referensi untuk memperkaya proses belajar dan berkarya, terdapat penugasan untuk meningkatkan motivasi belajar dan berkarya seni rupa, terdapat evaluasi untuk mengukur tingkat pemahaman pemelajar, dapat digunakan secara mandiri atau seminimal mungkin bimbingan dari pembelajar, mudah dipahami penggunaannya oleh pemelajar, tidak terikat waktu dan tempat.

Dari semua masalah dan kebutuhan yang sudah dijabarkan di atas, modul merupakan jawaban dari media pembelajaran apa yang paling efektif dan efisien untuk digunakan sebagai solusi untuk memecahkan masalah yang ada di subunit S2R2 UKM UNJ, karena sesuai dengan definisi, fungsi dan ciri-ciri modul itu sendiri.

Menurut Asyar (155), modul Merupakan salah satu bahan ajar berbasis cetakan yang dirancang untuk belajar secara mandiri oleh peserta pembelajaran. Sebagai salah satu bahan ajar yang digunakan

dalam proses pembelajaran, modul berbeda dengan buku teks atau buku cetak pada umumnya.¹¹ Sebagai salah satu bahan ajar, modul memiliki ciri-ciri, yaitu *self-instructional* artinya mampu membelajarkan peserta didik secara mandiri, *self-contained* artinya dapat dipelajari secara utuh, *stand-alone* artinya tidak bergantung pada media lain, *adaptive*, memiliki daya adaptif tinggi terhadap perkembangan ilmu dan teknologi, dan yang terakhir adalah *user-friendly* artinya bersahabat dengan pemakainya (Rayandra Asyhar, 2011). Sama halnya dengan yang dikemukakan oleh B.P. Sitepu (2006) bahwa modul memiliki 5 karakteristik umum, yaitu belajar mandiri, utuh, berdiri sendiri, adaptif, dan akrab dengan pemakainya.¹²

Modul berbeda dengan buku teks, atau bahan ajar tertulis lain yang biasa digunakan untuk pembelajaran, modul diperuntukan untuk belajar mandiri yang menuntut pemelajar untuk lebih aktif dan kreatif dalam mempelajarinya. Teknik penulisan dalam modul tentulah menggunakan bahasa-bahasa yang mudah dipahami dan dimengerti penggunaannya. Pemilihan modul juga harus disesuaikan dengan kebutuhan belajar, artinya modul ini tidak harus berbentuk cetak bisa juga berbentuk digital, demikian sebaliknya modul tidak harus berbentuk digital karena mengikuti perkembangan zaman melainkan bisa juga berbentuk cetak, hal ini disesuaikan dengan kebutuhan materi dan

¹¹ Ibid, h. 160.

¹² Ibid, h. 161.

kebutuhan si pemelajar itu sendiri. Materi yang terkandung lebih efektif menggunakan modul cetakan atau modul digital? atau yang menjadi sasaran untuk menggunakan modul ini siapa? apakah anak kecil, remaja, atau kalangan dewasa.

Dalam hal ini modul untuk subunit S2R2 berisikan materi dasar pembinaan S2R2 yang hampir selalu ada dalam kurun waktu 5 periode terakhir. Materi-materi tersebut antara lain, (1) Teori Dasar Seni Rupa; (2) Gambar bentuk, (3) Gambar Model, (4) Lukis. Berikut ini merupakan tabel materi pembinaan subunit S2R2 UKM UNJ selama 5 periode terakhir:



Tabel 1. 3 Materi Pembinaan S2R2 dalam 5 periode terakhir

NO	Materi Pembinaan				
	Perode 2017	Periode 2018	Periode 2019	Periode 2020	Periode 2021
1	Teori Dasar Seni Rupa	Teori Dasar Seni Rupa	Teori Dasar Seni Rupa dan Manajemen pamern	Teori Dasar Seni Rupa	Teori Dasar Seni Rupa
2	Gambar	Gambar Bentuk	Gambar Bentuk	Gambar Bentuk	Fotografi
3	<i>Typography</i>	Lukis	<i>Performance Art</i>	Lukis	Multimedia
4	Lukis	3 Dimensi (Patung Sederhana)	Multimedia	Multimedia	Gambar Bentuk
5	Multimedia	Manajemen Pameran	Lukis	Patung Clay	Gambar Model
6	Sablon	Multimedia	Patung		Lukis
7	<i>Clay</i>				Patung
8					Kerajinan Tangan

Berdasarkan materi-materi dasar pembinaan subunit S2R2 tersebut, modul cetak lebih efektif untuk digunakan. Dengan rencana

pengembang akan mengemas modul cetak ini dengan fasilitas-fasilitas yang berbeda dengan buku atau modul cetak lainnya, yaitu terdapat berbagai macam jenis kertas yang dibutuhkan untuk belajar dan praktik berkarya seni rupa. Sehingga dalam satu modul ini sudah terdapat materi, referensi terkait, rujukan kepada video tutorial ataupun artikel yang ada di internet, dan kertas yang disesuaikan dengan kebutuhan praktik dari masing-masing materi.

Berdasarkan penjabaran di atas, penulis ingin melakukan penelitian dengan judul: "PENGEMBANGAN MODUL CETAK "MATERI DASAR SENI RUPA 2D" UNTUK PEMBINAAN KESENIAN DI SUBUNIT SANGGAR SENI RUPA RAWAMANGUN UNIT KESENIAN MAHASISWA UNIVERSITAS NEGERI JAKARTA". Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses belajar anggota subunit S2R2 UKM UNJ terkhusus pada materi teori dasar seni rupa, gambar bentuk, gambar model, dan lukis sehingga tujuan dari pembinaan tersebut dapat mencapai tujuan yang diharapkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang dijabarkan di atas, maka beberapa masalah dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Apa saja faktor yang menyebabkan anggota S2R2 tidak rajin mengikuti pembinaan?

2. Mengapa anggota S2R2 UKM UNJ lebih suka belajar secara mandiri?
3. Mengapa ketua subunit dan pemateri tidak mencari solusi atas permasalahan kehadiran pembinaan anggota S2R2 UKM UNJ?
4. Media pembelajaran apa yang tepat untuk memecahkan masalah pembinaan pada subunit S2R2 UKM UNJ?
5. Bagaimana cara menghimpun materi secara sistemik dan sistematis agar dapat menjadi media yang dapat dipelajari oleh anggota S2R2 UKM UNJ?
6. Apakah modul cetak diperlukan untuk anggota S2R2 UKM UNJ?
7. Bagaimana membuat modul cetak yang dapat dipelajari secara mandiri dengan baik?
8. Bagaimana membuat modul pembinaan kesenian S2R2 UKM UNJ yang dapat digunakan sampai beberapa tahun kepengurusan mendatang?

C. Ruang Lingkup

Mengingat luasnya masalah yang diidentifikasi di atas, maka penelitian ini akan difokuskan pada ruang lingkup sebagai berikut:

1. Fokus Pembahasan : Materi Dasar Seni Rupa 2D
2. Media Pembelajaran : Modul Cetak
3. Sasaran : Anggota S2R2 UKM UNJ
4. Tempat : Sekretariat UKM UNJ, Kampus A UNJ, Gedung G, Lt. 2, R. 207, Rawamangun, Jakarta Timur 13220.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa Modul Cetak Materi Dasar Seni Rupa 2D yang digunakan untuk memfasilitasi belajar anggota S2R2 UKM UNJ khususnya pada materi dasar seni rupa 2D yang meliputi teori dasar seni rupa, gambar bentuk, gambar model dan lukis. Dengan dikembangkannya modul cetak ini diharapkan dapat memfasilitasi belajar anggota Subunit S2R2 UKM UNJ.

E. Kegunaan Pengembangan

1. Mengembangkan modul cetak untuk pembinaan kesenian di Subunit Sanggar Seni Rupa Rawamangun Unit Kesenian Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.

2. Diharapkan dapat menjadi media pembelajaran untuk anggota Sanggar Seni Rupa Rawamangun Unit Kesenian Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.
3. Diharapkan dapat menjadi acuan pemateri dalam memberikan materi pada pembinaan kesenian di Subunit Sanggar Seni Rupa Rawamangun Unit Kesenian Mahasiswa Universitas Negeri Jakarta.
4. Diharapkan dapat menjadi acuan bagi bidang II UKM UNJ untuk mengembangkan modul pembinaan kesenian yang lebih baik lagi.
5. Sebagai referensi untuk penelitian selanjutnya mengenai pengembangan modul kesenian.

