

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual (yang selanjutnya ditulis dengan istilah Deskomvis) I merupakan mata kuliah praktik yang materinya bersifat aktif, artinya selalu mengikuti perkembangan zaman dan perkembangan teknologi. Perkembangan-perkembangan baru yang terjadi di dalam dunia Deskomvis menuntut para pelaku di bidang ini selalu membuat ide-ide penemuan baru atau inovasi-inovasi dalam bidang desain. Berdasarkan perkembangan yang terjadi di masyarakat terkait dengan teknologi dan informasi yang sangat pesat, mendorong berbagai lembaga pendidikan yang menyelenggarakan mata kuliah Deskomvis I untuk selalu meng '*update*' perkembangan dunia Deskomvis. Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS, UNY, yang menyelenggarakan mata kuliah Deskomvis I sudah seharusnya turut berperan aktif meningkatkan kualitas mahasiswa agar tidak ketinggalan dalam perkembangan teknologi dan informasi dunia Deskomvis yang sangat pesat.

Pendekatan *inquiry* sebagai sarana upaya peningkatan prestasi belajar mahasiswa Deskomvis I Jurusan Pendidikan Seni Rupa diterapkan guna memotivasi mahasiswa untuk bereksplorasi, menciptakan dan menemukan ide-ide baru dalam perancangan karya Deskomvis. Penerapan pendekatan *inquiry* ini tampaknya perlu diimplementasikan guna mengetahui seberapa efektifkah sistem ini mampu memberikan kontribusi positif dalam kegiatan pembelajaran.

Disamping itu, dosen juga memiliki tanggung jawab yang besar dalam membekali mahasiswa agar tidak tertinggal dengan perkembangan di bidang

Deskomvis yang berkembang di masyarakat saat ini guna menyiapkan mereka bersepadan dengan kebutuhan masyarakat. Untuk itulah pembelajaran dengan pendekatan *inquiry* sangat mendesak untuk diterapkan dalam pembelajaran agar mahasiswa mampu menggali potensi diri dan mampu mengeksplorasi kreativitas serta dosen memiliki tanggung jawab besar pula dalam meneliti keefektifannya.

Mata Kuliah Deskomvis I merupakan mata kuliah praktik yang sifatnya pengetahuan kompleks, dalam arti tema dan permasalahan yang diangkat sangat universal terkait dengan berbagai bidang ilmu sehingga informasi yang didapatkanpun lebih banyak dari sumber yang bersifat kompleks.

Mata kuliah Deskomvis I yang selama ini diterapkan adalah memakai acuan diktat dan modul yang terasa membatasi mahasiswa dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Mata kuliah ini juga terbentur pada efektivitas pengumpulan tugas yang seolah-olah mahasiswa hanya sekedar memenuhi tugas dan kurang mengeksplorasi dan menggali potensi diri secara maksimal. Hal tersebut mendorong peneliti untuk mencoba menerapkan sebuah model pembelajaran yang lebih efektif dan efisien dalam memberi bahan ajar, sehingga diharapkan model tersebut mampu memotivasi mahasiswa untuk belajar menggali potensi diri dan lebih kreatif sehingga prestasi belajar akan semakin meningkat.

B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang di atas, dalam penelitian ini permasalahan yang ingin dipecahkan adalah:

1. Bagaimana proses pembelajaran Deskomvis I dengan penerapan pendekatan *inquiry*?
2. Bagaimana pendekatan *inquiry* mampu mengurangi kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran Deskomvis terutama terkait dengan tugas-tugas tipografi?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar mahasiswa Deskomvis I dengan menerapkan pendekatan *inquiry*?

C. Tujuan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui dan mendeskripsikan:

1. Proses pembelajaran Deskomvis I dengan penerapan pendekatan *inquiry*.
2. Kemampuan pendekatan *inquiry* dalam mengurangi kesulitan mahasiswa dalam pembelajaran Deskomvis I terutama terkait dengan tugas-tugas tipografi.
3. Peningkatan hasil belajar mahasiswa Deskomvis I dengan menerapkan pendekatan *inquiry*.

D. Manfaat

Manfaat penelitian ini antara lain:

1. Kemampuan mahasiswa dalam mengeksplorasi dan menciptakan ide-ide baru yang inovatif sebagai upaya meningkatkan kemampuan dan prestasi mahasiswa dalam penguasaan teknologi di bidang Deskomvis.
2. Bagi dosen, diharapkan penelitian ini mampu meningkatkan kemampuan dalam menyajikan pembelajaran yang mampu memaksimalkan potensi mahasiswa melalui pendekatan yang bervariasi dan serta meningkatkan pengembangan dalam penelitian pembelajaran

3. Bagi lembaga, dapat dijadikan pertimbangan dalam model pembelajaran yang diterapkan demi meningkatkan kualitas pembelajaran di lembaga UNY yang bercita-cita menjadi *go to international university*

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Pembelajaran Model Pendekatan *Inquiry*

Penerapan pendekatan kontekstual di kelas memiliki tujuh komponen utama, yaitu konstruktivisme (*constructivisme*), menemukan (*inquiry*), bertanya (*questioning*), masyarakat belajar (*learning community*), pemodelan (*modelling*), refleksi (*reflection*), dan penilaian yang sebenarnya (*authentic assessment*) (Depdiknas, 2002:10). *Inquiry* berasal dari bahasa Inggris yang secara harfiah berarti penyelidikan. Carin dan Sund dalam Mulyasa (2006:108) menyebutkan bahwa *inquiry* adalah *the process of investigating a problem*. Sedangkan menurut Piaget dalam Mulyasa (2006:108) , metode ini merupakan metode pendekatan yang mempersiapkan peserta didik pada situasi untuk melakukan eksperimen sendiri secara luas agar melihat apa yang terjadi, ingin melakukan sesuatu, mengajukan pertanyaan-pertanyaan dan mencari jawaban sendiri, serta menghubungkan penemuan satu dengan yang lain, membandingkan apa yang ditemukannya dengan peserta didik yang lain.

Tiga macam metode *inquiry* menurut Sund and Townbridge dalam Mulyasa (2006:109), yaitu:

1. *Inquiry* dipimpin (*Guide inquiry*), yaitu peserta didik memperoleh pedoman sesuai dengan yang dibutuhkan, biasanya berupa pedoman pertanyaan-pertanyaan yang membimbing.
2. *Inquiry* bebas (*free inquiry*), peserta didik bebas melakukan penelitian sendiri dalam mengidentifikasi dan merumuskan berbagai topik permasalahan.

3. *Inquiry* bebas yang dimodifikasi, yaitu pendidik memberikan permasalahan atau problem dan kemudian peserta didik diminta untuk memecahkan permasalahan tersebut melalui pengamatan, eksplorasi, dan prosedur penelitian.

Langkah-langkah kegiatan dalam penerapan pendekatan *inquiry* antara lain merumuskan masalah, mengamati atau melakukan observasi, menganalisis dan menyajikan hasil dalam tulisan, gambar, dan karya lainnya, dan terakhir mengkomunikasikan atau meyajikan hasil karya pada teman sekelas, dosen, atau audiens yang lain.

B. Desain Komunikasi Visual I

Deskomvis I merupakan mata Kuliah wajib tempuh dalam kurikulum Jurusan Pendidikan Seni Rupa tahun 2002 terdaftar dengan kode PSR 340 dengan bobot 3 sks. Mata kuliah ini mempelajari tentang pengetahuan dan pemahaman tentang dasar-dasar desain komunikasi visual produk atau jasa melalui media komunikasi visual dan aplikasinya untuk komersialisasi produk atau jasa melalui media visual. Mata kuliah meliputi teori tentang pengertian, unsur-unsur, cakupan atau media desain komunikasi visual dan praktek berkarya *visual language*, tipografi, *sign system*, *3D graphic design*.

Kompetensi mahasiswa dalam mata kuliah ini adalah mahasiswa mampu mengetahui, menjelaskan dasar-dasar Deskomvis dan praktik berkarya Desain komunikasi visual. Pembelajaran praktik dasar-dasar Deskomvis memerlukan eksplorasi material, media, tema, konsep, dan sebagainya untuk menghasilkan konsep ide dan gagasan baru yang inovatif sehingga memerlukan ruang penggalian ide yang

tidak terbatas. Mahasiswa dengan eksplorasi yang tidak terbatas diharapkan mampu menggali potensi diri dalam memecahkan masalah perancangan Deskomvis.

Proses perkuliahan Deskomvis I yang dilakukan dalam satu semester meliputi beberapa langkah antara lain yaitu pengenalan diri, yaitu pemberian tes awal berkarya *visual language* atau bahasa visual, penjelasan silabus dan acara perkuliahan, penyampaian teori dan penjelasan penugasan, penyiapan modul pembelajaran, peralatan, dan media pembelajaran, penugasan individu (pembuatan karya desain komunikasi visual berupa:

- *Visual language*, atau bahasa visual dapat diartikan sebagai bahasa gambar dan dapat juga sebagai bahasa simbol. Bahasa visual dapat digunakan sebagai salah satu cara berkomunikasi, tidak melalui bahasa verbal atau isyarat, tetapi melalui media gambar. Bahasa visual juga dapat digunakan sebagai media mengekspresikan diri. Pada perkembangannya bahasa visual menjadi bentuk yang lebih luas: semiotika tanda, simbol, *logotype*, *landmark*, dll.
- Tipografi, adalah seni merancang, menyusun, dan mengatur tata letak huruf dan jenis huruf dengan pengaturan penyebarannya pada ruang-ruang yang tersedia, untuk menciptakan kesan khusus, sehingga akan menolong pembaca untuk mendapatkan kenyamanan membaca semaksimal mungkin.
- *Sign system* atau sering juga disebut dengan *signage* sering juga diartikan dengan tanda/symbol. *Signage* memiliki arti-arti tertentu yang harus diikuti oleh masyarakat yang disampaikan oleh instansi tertentu, contohnya adalah rambu-rambu lalu lintas, logo perusahaan (*information design*).
- *3D graphic design* adalah karya desain grafis dalam bentuk tiga dimensi, dimana dalam perancangan karya ini terdapat unsur volume atau

keruangan yang melibatkan ukuran panjang, lebar dan tinggi. Pada karya ini dapat berupa karya tipografi, logo, ataupun karya-karya desain grafis lainnya.

- Pembuatan konsep perancangan tugas akhir semester.
- Presentasi karya.
- Pengamatan lapangan terhadap karya-karya Deskomvis yang sudah ada.
- Diskusi tentang perkembangan di dunia Deskomvis.

C. Karakteristik Mahasiswa

Secara umum, pembelajaran bagi mahasiswa digolongkan dalam pembelajaran orang dewasa seperti diungkapkan Pannen dalam Mulyasa (2006:21) bahwa di dalam menjalankan proses pendidikannya orang dewasa lebih menyukai belajar dalam kondisi bebas, tidak begitu menyukai hafalan, lebih mengutamakan pemecahan masalah dan hal-hal yang praktis. Disebutkan pula tujuan utama dalam pembelajaran mahasiswa sebagai orang dewasa lebih pada pengembangan diri.

Mahasiswa yang mengikuti perkuliahan Deskomvis I adalah mahasiswa semester 4, sehingga dengan kondisi ini mahasiswa telah memiliki berbagai kemampuan dasar keilmuan, dasar-dasar berkarya seni rupa. Dengan kemampuan dasar tersebut pula, mahasiswa tentu tidak akan mengalami kesulitan dalam merancang unsur-unsur dan prinsip-prinsip dasar Deskomvis dan melakukan eksplorasi-eksplorasi dalam berbagai hal. Oleh sebab itu penerapan model pembelajaran dengan pendekatan *inquiri* diharapkan semakin meningkatkan kemampuan mahasiswa dalam menggali potensi diri, mengeksplorasi kemampuan dan mampu memecahkan permasalahan Deskomvis untuk menghasilkan ide dan konsep yang inovatif.

D. Karakteristik Sarana

Mata kuliah ini merupakan mata kuliah praktik, oleh karena itu dalam penyampaian materi perkuliahan sebaiknya didukung dengan fasilitas yang relevan. Adapun fasilitas yang digunakan dalam proses perkuliahan desain komunikasi visual adalah ruang gambar representatif, seperangkat meja gambar yang cukup memadai. Di ruang gambar pun dilengkapi pula sarana papan tulis sebagai media menulis apabila ada sesuatu materi perkuliahan yang penting atau perlu ditekankan pada mahasiswa.

BAB III

METODE PENELITIAN

B. Subjek dan Lokasi Penelitian

Subjek dalam penelitian ini adalah mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang mengambil mata kuliah Desain Komunikasi Visual I semester genap tahun ajaran 2008/2009. Jumlah mahasiswa 18 orang. Lokasi penelitian bertempat di Ruang Gambar Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

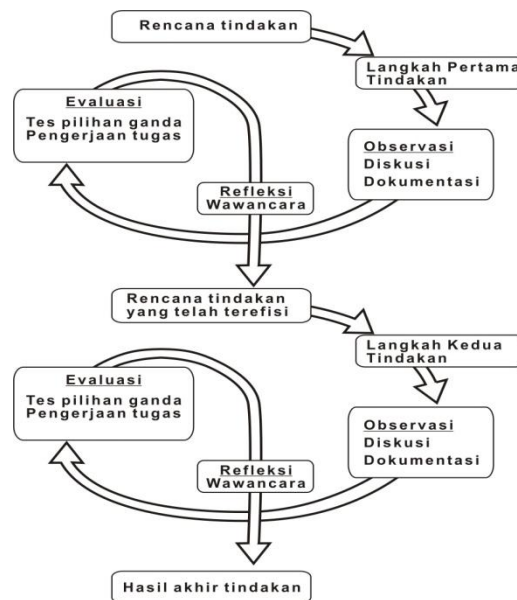
C. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini dapat diklasifikasikan sebagai penelitian tindakan kelas (*classroom action research*). Dalam penelitian tindakan, peneliti terjun langsung dan melibatkan diri selama proses pembelajaran berlangsung dan diikuti secara terus menerus. Keterlibatan peneliti dilaksanakan mulai dari mendiagnosis permasalahan dalam proses pembelajaran, membuat modul dan desain pembelajaran, merumuskan rencana tindakan, mengevaluasi hasil tindakan, merefleksi peristiwa yang terjadi pada proses tindakan, dan merevisi perencanaan atau pelaksanaan tindakan untuk langkah berikutnya. Hal ini dapat dilakukan karena peneliti berperan sebagai pengajar mata kuliah Desain Komunikasi Visual I.

Desain penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan mengikuti tahapan Kurt Lewin yang diawali dengan: (1) kegiatan penyusunan rencana tindakan (*planning*), (2) pelaksanaan rencana (*action*), (3) pengamatan atas tindakan yang dilakukan (*observing*), dan (4) refleksi kegiatan (*reflecting*). Tahapan ini juga sesuai dengan

tahapan tindakan yang dikembangkan oleh Stephen Kemmis yang berbentuk dalam putaran spiral.

Penelitian ini dilakukan melalui dua siklus, namun tidak menutup kemungkinan lebih dari itu. Apabila pada tindakan pertama dan kedua belum menghasilkan peningkatan yang signifikan maka dilakukan tindakan berikutnya. Siklus pertama adalah penerapan pendekatan *inquiry* dalam proses pembelajaran, yaitu mahasiswa diberi tema tertentu untuk menemukan hal-hal baru yang terkait dengan tema tersebut, dalam hal ini adalah tipografi, siklus kedua yaitu mengembangkan tema tersebut kedalam bentuk tipografi.. Pada setiap siklus dilaksanakan mengikuti siklus yang dikembangkan oleh Lewin atau Kemis di berikut ini:



D. Perencanaan Tindakan

1. Perencanaan Kegiatan

Kegiatan proses pembelajaran meliputi beberapa langkah sebagai berikut:

- a) Pengenalan diri
- b) Penjelasan silabus dan acara perkuliahan
- c) Penyampaian teori dan penjelasan penugasan
- d) Penyiapan modul pembelajaran, peralatan, dan media pembelajaran
- e) Penugasan individu (pembuatan karya desain komunikasi visual berupa *visual language*, tipografi, sign system (information design), dan *3D graphic design*, serta konsep perancangan tugas akhir.
- f) Presentasi penugasan
- g) Diskusi

2. Perencanaan Tindakan

Dalam perencanaan tindakan ini akan dilaksanakan dua tahapan, yaitu sebagai berikut:

- a) Mengidentifikasi permasalahan dalam pembuatan karya tipografi
- b) Mendiagnosis permasalahan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah desain komunikasi visual I, khususnya dalam pembuatan karya pengembangan tipografi.
- c) Mengimplementasikan model pembelajaran dengan pendekatan *inquiry* pada mata kuliah desain komunikasi visual I dengan tugas pengembangan tipografi.

E. Tahap Implementasi

Pengamatan tindakan dilakukan pada saat proses tindakan berlangsung. Sehubungan dengan tindakan tersebut maka yang perlu dicatat adalah (1) kehadiran dan partisipasi mahasiswa mengikuti pembelajaran tatap muka, (2) motivasi belajar yang ditandai dengan ketekunan mengerjakan tugas dan bertanya untuk menyelesaikan tugas, (3) tingkat kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam membuat karya desain komunikasi visual dalam hal ini adalah pengembangan tipografi, (4) cara menganalisis suatu permasalahan dalam pembuatan karya pengembangan tipografi.

F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui empat macam kegiatan, yaitu:

1. Kegiatan Evaluasi

Kegiatan evaluasi bertujuan untuk mengetahui hasil yang telah diperoleh dari pelaksanaan tindakan, berupa hasil karya mahasiswa dalam bentuk pengembangan karya tipografi.

2. Kegiatan observasi

Kegiatan ini bertujuan untuk mengetahui seberapa jauh pelaksanaan tindakan yang sedang berlangsung dapat diharapkan akan menghasilkan perubahan yang diinginkan.

Kisi-kisi tahapan observasi berupa:

- Pengamatan terhadap kemampuan berkarya mahasiswa melalui tes awal berupa tugas membuat visual language sebelum ada pemberian materi, sehingga dapat diketahui potensi dan kemampuan awal mahasiswa.
- Pengamatan kemampuan berkarya setelah diberi materi dan menggunakan pendekatan *inquiry*.

3. Kegiatan Wawancara

Kegiatan ini dilakukan dengan cara wawancara langsung dengan mahasiswa yang mengambil mata kuliah desain komunikasi visual, yaitu bertujuan untuk mendapatkan data tentang bagaimana model pembelajaran dengan menggunakan pendekatan *inquiry*, yang meliputi aktivitas dosen dalam pembelajaran, metode yang digunakan, serta fasilitas pembelajaran dan kesulitan-kesulitan yang dihadapi oleh mahasiswa dalam belajar desain komunikasi visual.

Kisi-kisi wawancara meliputi:

- Kesulitan mahasiswa dalam berkarya Deskomvis
- Materi Deskomvis dari dosen
- Metode yang dilakukan dosen melalui pendekatan *inquiry*
- Fasilitas pembelajaran

4. Dokumentasi

Dokumentasi dalam penelitian ini adalah berupa hasil catatan lapangan, daftar hadir, hasil karya mahasiswa, dan foto saat penelitian sedang berlangsung.

G. Analisis Data

Seluruh data yang terkumpul dianalisis dengan teknik deskriptif kualitatif, data yang dianalisis secara kualitatif adalah data dari hasil observasi dan wawancara. Setelah itu diadakan refleksi dan perbandingan dengan hasil tindakan, apakah tindakan sudah cukup atau sudah dapat meningkatkan pembelajaran atau masih ada perbaikan untuk siklus berikutnya.

H. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan implementasi tindakan dalam penelitian ini adalah apabila hasil pembelajaran dapat meningkat. Kriteria keberhasilan pelaksanaan tindakan ini sesuai dengan panduan penilaian UNY, yaitu mahasiswa memperoleh skor minimal 71 atau nilai B. Indikator keberhasilan juga diukur dari adanya peningkatan kualitas kreativitas karya mahasiswa dalam menerapkan kaidah-kaidah perancangan desain komunikasi visual yang menerapkan pendekatan *inquiry*.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Karakteristik Subjek Penelitian

Subjek penelitian terdiri dari 18 mahasiswa, 12 mahasiswa laki – laki dan 6 mahasiswa perempuan adapun daftar mahasiswa dapat dilihat dalam lampiran daftar hadir dan nilai. Subjek dalam penelitian ini selalu terkesan santai dalam mengikuti perkuliahan, baik dilihat dari penampilan atau pakaiannya maupun saat merespon dosen dan teman-temannya dalam perkuliahan. Walaupun terkesan santai namun hasil karya-karya mereka sesuai dengan kaidah-kaidah perancangan karya desain komunikasi visual dan dibuat secara maksimal karena dalam proses perkuliahan diterapkan sistem konsultasi secara kontinyu.

2. Karakteristik Dosen Mata Kuliah

Dosen yang mengampu mata kuliah Desain Komunikasi Visual I berjumlah dua orang yaitu Arsianti Latifah, M.Sn yang memiliki latar belakang pendidikan magister Penciptaan Seni Desain Komunikasi Visual dan Hasnawati, M. Pd yang memiliki latar belakang pendidikan Magister Evaluasi Pembelajaran. Kedua dosen tersebut saling mengisi dan saling memberi masukan di bidang ilmu desain komunikasi visual dan di bidang evaluasi pembelajaran. Kedua dosen saling melengkapi dalam memberikan pengarahan kepada mahasiswa dalam bidang Deskomvis untuk menjadi desainer yang baik dan bagaimana model pembelajaran Deskomvis di sekolah sebagai persiapan menjadi seorang pendidik.

B. Pelaksanaan Tindakan Penelitian

1. Observasi kelas

Kegiatan observasi dilaksanakan untuk mengetahui bagaimana keberlangsungan proses pembelajaran desain komunikasi visual I dan mengetahui sejauh mana kemampuan awal mahasiswa dalam merancang karya desain komunikasi visual berupa bahasa visual. Kegiatan observasi dilakukan setiap proses perkuliahan berlangsung, yaitu dimulai dari tanggal 17 Februari 2009. Adapun hal-hal yang diobservasi meliputi proses perkuliahan desain komunikasi visual, presensi mahasiswa, situasi kelas, juga mengenai fasilitas kelas seperti tersedianya meja gambar dan papan tulis.

2. Pemilihan materi tindakan

Pemilihan materi tindakan dalam penelitian ini disesuaikan dengan silabus. Peneliti, dalam hal ini dosen tim *teaching* mendiskusikan tentang materi yang akan menjadi objek tindakan dalam penelitian ini. Dari hasil diskusi, materi tindakan I yang dipilih adalah materi pembuatan karya *typography art* I yaitu membuat karya desain huruf menjadi kata benda atau kata sifat yang sesuai dengan karakter kata benda atau kata sifat tersebut, karena pembuatan karya tipografi merupakan langkah awal untuk mengetahui kompetensi mahasiswa dalam pembuatan karya-karya tipografi dan DKV selanjutnya.

3. Jadwal rencana tindakan

Jadwal rencana tindakan disepakati dengan tim *teaching*. Rencana tindakan dilakukan pada pertemuan kelima karena pertemuan sebelumnya digunakan untuk penyampaian teori dan pre test. Pelaksanaan tindakan I dilakukan tanggal 17 Maret 2009 hari Selasa pada jam 11.00 - 14.00 di ruang gambar Jurusan Pendidikan Seni Rupa FBS UNY.

4. Tindakan I

Tindakan ini dilakukan pada tanggal 17 Maret 2009. Sebelum tindakan diberikan peneliti mempersiapkan mahasiswa untuk memulai perkuliahan desain komunikasi visual I. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah dasar desain komunikasi visual, oleh karena itu sebelum tindakan diberikan peneliti memberikan materi tentang konsep pembelajaran desain komunikasi visual, karena materi tersebut sebagai bekal mahasiswa dalam membuat rancangan karya desain komunikasi visual. Selanjutnya mahasiswa diberi tugas untuk observasi lapangan berupa referensi acuan visual dan verbal melalui pengamatan karya tipografi yang sudah ada melalui *browsing* di internet, buku-buku deskomvis, di tempat-tempat umum. Selanjutnya dari hasil observasi, dijadikan sebagai acuan untuk membuat ide-ide kreatif dalam pembuatan karya Deskomvis. Berikut ini langkah-langkah implementasi tindakan yang dilakukan oleh peneliti, yaitu sebagai berikut:

a. Implementasi tindakan

a) Kegiatan Awal

Pada kegiatan ini, peneliti mempersiapkan mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan, memberikan apersepsi serta menyiapkan peralatan perkuliahan. Kegiatan awal juga dilakukan melalui tes awal berkarya bahasa visual guna mengetahui kemampuan dan potensi awal mahasiswa sebelum mendapatkan materi pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Peneliti mempersilahkan mahasiswa untuk mempresentasikan hasil observasi berupa contoh-contoh karya tipografi kata benda atau kata sifat sesuai dengan karakter benda atau kata sifat tersebut yang didapatkan dari lapangan baik

melalui *browsing* di internet, buku-buku Deskomvis maupun karya-karya tipografi di tempat-tempat umum, kemudian melanjutkan dengan pembuatan sketsa melalui proses konsultasi berdasarkan hasil observasi. Dalam hal ini, mahasiswa diberi kebebasan untuk bereksplorasi dalam menentukan tema karya sampai dengan memecahkan permasalahan yang akhirnya menjadi *final design*. Presentasi karya berdasarkan nomor urut presensi dan dilakukan selama satu kali pertemuan. Presentasi karya sebagai pertanggungjawaban konsep karya yang diawali dengan menyampaikan konsep perancangan tipografi, kemudian mahasiswa memberikan kesempatan atau waktu kepada teman-temannya untuk menanggapi karya yang dipresentasikan. Mahasiswa begitu proaktif menanggapi karya yang dipresentasikan yaitu dengan bertanya dan menanggapi serta memberikan masukan atau saran demi perbaikan karya temannya. Selanjutnya, mahasiswa yang presentasi juga mempersilahkan dosen pengampu untuk memberikan masukan atau komentar terhadap karyanya.

c) Kegiatan Akhir

Mahasiswa yang presentasi menanggapi dan mempertimbangkan masukan yang diberikan, sekaligus menjadi pengembangan konsep untuk karya-karya selanjutnya agar lebih baik. Selanjutnya mahasiswa menutup presentasinya dengan mengucapkan terima kasih kepada semua audiens yang telah memberikan masukan atau kritikan terhadap karyanya.

Peneliti mencatat bagaimana reaksi dan respon mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan, dapat ditemukan bahwa penerapan *inquiry* bebas (*free inquiry*), yaitu peserta didik bebas melakukan penelitian sendiri dalam mengidentifikasi dan merumuskan

berbagai topik permasalahan, ternyata sangat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuannya dalam membuat karya desain komunikasi visual terutama dalam penggalan ide-ide kreatif atau mengeksplorasi ide-ide mereka.

b. Monitoring hasil tindakan

Monitoring atau pemantauan yang dilakukan peneliti pada pelaksanaan tindakan putaran pertama ini adalah sebagai berikut:

- a. Monitoring terhadap mahasiswa: sebelum penerapan *inquiry* sebagian besar mahasiswa belum begitu memahami konsep perancangan karya tipografi. Hasil monitoring yang dilakukan oleh peneliti ditemukan bahwa setelah penerapan *inquiry* dalam pembelajaran DKV mahasiswa begitu antusias dalam merespon perkuliahan dan dapat mengeksplorasi ide-ide kreatifnya berdasarkan observasi di lapangan.
- b. Hasil monitoring terhadap karya desain komunikasi visual berupa perancangan karya tipografi: karya yang dibuat mahasiswa cenderung variatif dari segi ide karena mahasiswa diberikan kebebasan dalam bereksplorasi baik ide-ide kreatifnya sampai dengan pemilihan media yang digunakan.

c. Refleksi Tindakan

Pelaksanaan proses perkuliahan desain komunikasi visual dengan penerapan *inquiry* pada tindakan I dapat terlaksana dengan baik. Pelaksanaan tindakan pertama sudah menghasilkan karya tipografi yang memenuhi kaidah-kaidah perancangan karya DKV. Hal ini dibuktikan dari kebebasan mahasiswa dalam mengeksplorasi ide-ide kreatifnya, namun demikian media yang digunakan

masih terbatas pada karya dua dimensi. Oleh karena itu, tindakan kedua perlu dilakukan sebagai upaya peningkatan ide-ide kreatif mahasiswa dalam mengeksplorasi media yang tidak hanya diterapkan dalam karya dua dimensi namun dapat diterapkan untuk karya tiga dimensi.

d. Evaluasi Tindakan I

Hasil yang diperoleh dalam implementasi tindakan tentang pembuatan karya desain komunikasi visual khususnya pembuatan tipografi dapat diketahui bahwa penerapan *inquiry* sangat membantu mahasiswa dalam membuat karya DKV. Mereka sangat bebas mengeksplorasi ide-ide kreatifnya berdasarkan observasi di lapangan. Oleh karena itu, karya yang dibuat mahasiswa cenderung variatif baik dari segi ide maupun media yang digunakan. Presentasi karya tetap dilakukan dalam penelitian ini, sebagai bentuk pertanggungjawaban mahasiswa terhadap konsep karya yang dibuatnya.

Implementasi pembelajaran *inquiry* dalam perkuliahan desain komunikasi visual dilakukan sebagai upaya dosen untuk membebaskan mahasiswa mengeksplorasi ide-ide kreatifnya dalam perancangan karya desain komunikasi visual dan dapat meningkatkan prestasi belajar mahasiswa dalam pembelajaran DKV. Proses perkuliahan diterapkan sistem konsultasi karya di luar jam perkuliahan agar mahasiswa dapat membuat karya lebih maksimal. Dengan adanya penerapan *inquiry* dalam proses pembelajaran desain komunikasi visual dan diterapkannya sistem konsultasi di luar jam perkuliahan, hasil penilaian karya mahasiswa dapat lebih baik dibandingkan dengan tahun-tahun sebelumnya. Adapun skor penilaian mahasiswa dapat dilihat pada lampiran..

Dari hasil evaluasi tersebut dapat diketahui bahwa nilai mahasiswa yang diperoleh dalam tindakan pertama masih banyak yang mendapatkan nilai dibawah kriteria yang telah ditentukan, yaitu mahasiswa yang mendapat rentang skor 56-60 (Nilai C) sebanyak 3 orang atau 16,67 %, rentang skor 61-65 (Nilai C+) sebanyak 5 orang atau 27,78 %, rentang skor 66-70 (Nilai B-) sebanyak 2 orang atau 11,11 %, rentang skor 71-74 (Nilai B) sebanyak 2 orang atau 11,11 %, rentang skor 75-79 (Nilai B+) sebanyak 3 orang atau 16,67 %, rentang skor 80-85 (Nilai A-) sebanyak 1 orang atau 5,55 % dan rentang skor 86-100 (Nilai A) sebanyak 2 orang atau 11,11 %. Skor rata-rata kelas hanya diperoleh angka 69 yang mana apabila dikonversikan pada panduan penilaian UNY maka angka ini masih termasuk nilai B-. Oleh karena itu, perlu dilakukan tindakan kedua dengan harapan skor rata-rata kelas dapat meningkat.

e. Kesimpulan

Pelaksanaan tindakan I masih mengalami permasalahan dalam perancangan karya desain komunikasi visual berupa tipografi, hal ini ditandai masih kurang kreatifnya mahasiswa dalam mengeksplorasi media yang digunakan, mereka masih terbatas menggunakan media pada penerapan dua dimensi, dengan demikian nilai rata-rata prestasi mahasiswa masih kurang. Oleh karena itu perlu diadakan tindakan kedua.

5. Tindakan II

Setelah diketahui hasil evaluasi pada putaran pertama, diketahui bahwa nilai rata-rata prestasi mahasiswa masih kurang, oleh kerana itu tindakan kedua perlu dilakukan. Pelaksanaan Tindakan kedua ini dilakukan pada tanggal 7-21 April 2009.

a. Implementasi Tindakan

1. Kegiatan Awal

Seperti halnya pada tindakan I, pada kegiatan ini peneliti dan dosen pengampu mempersiapkan mahasiswa untuk mengikuti perkuliahan, menyiapkan alat untuk belajar, selain itu memberikan apersepsi pada mahasiswa tentang tindak lanjut penerapan *inquiry* yang telah dilakukan sebelumnya. Adapun materi pada tindakan II ini adalah pembuatan *tipogrfy art II* dengan eksplorasi berbagai macam media melalui karya tiga dimensi.

2. Kegiatan Inti

Proses tahap tindakan kedua ini sama dengan proses tindakan pertama, yaitu mahasiswa melakukan observasi lapangan. Selanjutnya, peneliti mempersilahkan mahasiswa untuk mempresentasikan hasil observasi, kemudian melanjutkan dengan pembuatan sketsa melalui proses konsultasi berdasarkan hasil observasi. Dalam hal ini, mahasiswa diberi kebebasan untuk bereksplorasi dalam menentukan tema karya, media yang akan digunakan sampai dengan pemecahan permasalahan yang akhirnya menjadi *final design*. Presentasi karya berdasarkan nomor urut presensi dan dilakukan selama dua kali pertemuan. Seperti halnya pada tahap tindakan pertama, presentasi karya sebagai pertanggungjawaban konsep karya yang diawali dengan menyampaikan konsep perancangan *tipogrfy art II* sampai dengan eksplorasi atau pemilihan media yang digunakan yang tidak terbatas pada karya dua dimensi tetapi juga tiga dimensi. Pada tahap ini mahasiswa tidak memberikan kesempatan kepada temannya untuk memberi komentar, namun komentar atau masukan dari dosen pengampu tetap dilakukan sebagai upaya perbaikan pada perancangan karya Deskomvis selanjutnya.

3. Kegiatan Akhir

Mahasiswa yang presentasi menanggapi masukan yang diberikan, sekaligus menjadi pengembangan konsep untuk karya-karya selanjutnya agar lebih baik. Selanjutnya mahasiswa menutup presentasinya dengan mengucapkan terima kasih kepada dosen pengampu yang telah memberikan masukan atau kritikan terhadap karyanya.

Peneliti mencatat bagaimana reaksi dan respon mahasiswa selama proses pembelajaran berlangsung. Dari hasil observasi yang dilakukan, dapat ditemukan bahwa penerapan *inquiry* sangat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuannya dalam membuat karya desain komunikasi visual terutama dalam penggalian ide-ide kreatif atau mengeksplorasi ide-ide mereka yang tidak hanya terbatas pada media dua dimensi namun eksplorasi media dalam bentuk tiga dimensi pada tahap tindakan kedua ini lebih variatif.

Dari hasil observasi yang dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa penerapan *inquiry* dalam pembelajaran DKV khususnya dengan materi tipografi sangat membantu mahasiswa meningkatkan kemampuannya dalam perancangan karya desain komunikasi visual. Selanjutnya, Peneliti melihat dan mencatat perkembangan dan perubahan yang terjadi pada pelaksanaan tindakan ke II ini.

b. Monitoring hasil tindakan

Monitoring yang dilaksanakan pada tindakan kedua ini tidak jauh berbeda dengan monitoring yang dilaksanakan pada tindakan pertama, yaitu melihat dan mencatat sejauh mana perkembangan hasil tindakan pertama dan tindakan kedua. Monitoring dilakukan dengan menggunakan pedoman observasi, seperti halnya

pada tindakan pertama, berbagai hal yang dimonitoring pada tindakan kedua terdiri atas keterlibatan mahasiswa dalam proses perkuliahan yang meliputi sikap, aktivitas, serta hasil karya mahasiswa selama proses perkuliahan.

c. Refleksi Tindakan

Pelaksanaan proses pembelajaran desain komunikasi visual dengan penerapan pembelajaran *inquiry* pada tindakan kedua terlaksana dengan baik sesuai dengan rencana. Pelaksanaan tindakan kedua ini sudah menunjukkan ada peningkatan yang signifikan, yaitu dapat dilihat dari nilai-nilai mahasiswa yang mengalami peningkatan skor, yaitu dapat dilihat dari hasil tindakan pertama dan tindakan kedua.

Adapun hasil penilaian yang diperoleh mahasiswa adalah rentang skor 66-70 (Nilai B-) sebanyak 3 orang atau 16,67 %, rentang skor 71-74 (Nilai B) sebanyak 2 orang atau 11,10 %, rentang skor 75-79 (Nilai B+) sebanyak 3 orang atau 16,67 %, rentang skor 80-85 (Nilai A-) sebanyak 5 orang atau 27,78 %, dan rentang skor 86-100 (Nilai A) sebanyak 5 orang atau 27,78 %. Skor rata-rata kelas diperoleh sebesar 81,33 yang mana apabila dikonversikan pada panduan penilaian UNY maka angka ini termasuk nilai A-. Apabila dibandingkan dengan hasil tindakan pertama dapat diketahui bahwa ada peningkatan skor maupun nilai pada tindakan kedua ini. Dengan adanya peningkatan tersebut, dianggap tidak perlu lagi dilakukan tindakan ketiga.

Untuk lebih jelasnya, perbandingan antara hasil tindakan pertama dan tindakan kedua dapat dilihat lampiran. Dari hasil perbandingan tersebut, maka dapat diketahui bahwa skor rata-rata hasil penilaian karya desain komunikasi

visual berupa karya tipografi mengalami peningkatan pada tindakan kedua apabila dibandingkan dengan tindakan pertama.

d. Kesimpulan

Pelaksanaan tindakan kedua sudah mengalami peningkatan skor dalam pembuatan desain komunikasi visual yaitu berupa tipografi. Hal ini ditandai dengan skor rata-rata mahasiswa yang sudah di atas rata-rata yang telah ditentukan. Oleh karena itu tidak perlu lagi diadakan tindakan putaran selanjutnya.

B. Pembahasan

Pembahasan hasil penelitian di atas dapat diketahui bahwa sebelum tindakan diberikan, mahasiswa masih terpaku pada penjelasan dosen dalam mengeksplorasi ide-ide kreatif mereka, namun setelah mereka diberikan tugas untuk melakukan observasi lapangan, dapat diketahui bahwa ternyata mahasiswa mempunyai ide-ide kreatif yang banyak setelah melakukan observasi dan diberi tugas untuk membuat beberapa alternatif sketsa.

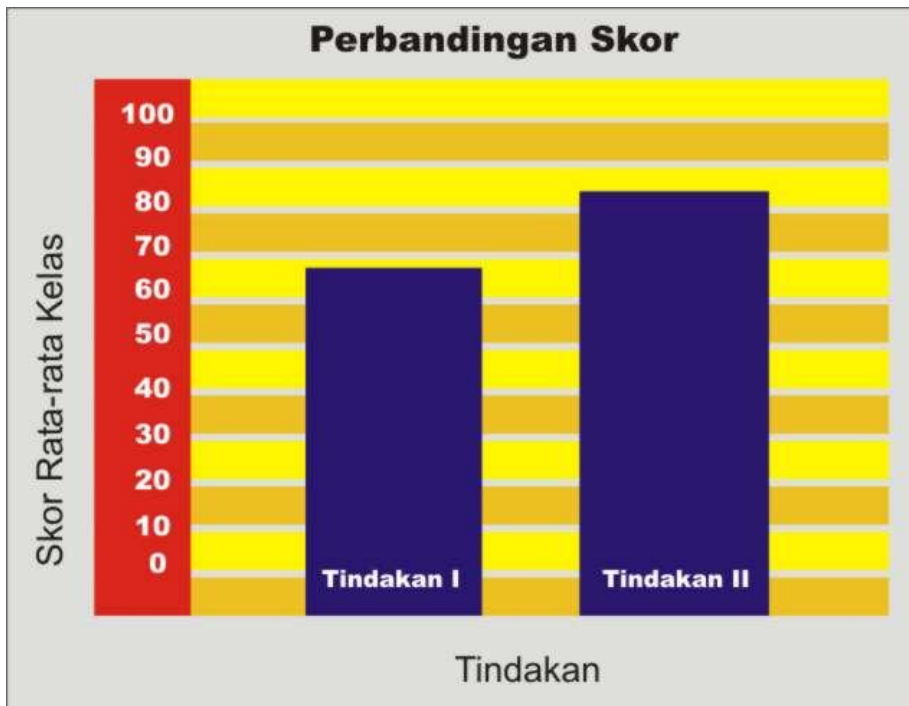
Adanya penerapan pendekatan *inquiry* dalam pembelajaran Deskomvis I, mahasiswa sangat proaktif dalam mengerjakan tugas, mereka saling memberikan semangat antar sesama temannya. Selama proses tindakan berlangsung, mahasiswa sangat antusias dalam menanggapi karya temannya yang sedang dipresentasikan. Dari hasil wawancara yang dilakukan dengan beberapa mahasiswa diketahui bahwa pendekatan *inquiry* sangat membantu mahasiswa yang masih kurang mampu dan kurang memahami dalam membuat karya desain komunikasi yang baik. Mahasiswa merasakan bahwa melalui pendekatan *inquiry* kebebasan dalam menggali ide, kemudian bereksperimen yang akhirnya mampu memecahkan permasalahan yang dihadapi hingga menghasilkan

karya *final design* yang baik yang tetap sesuai dengan kaidah-kaidah desain komunikasi visual.

Selama proses tindakan berlangsung, mahasiswa juga masih diberi kesempatan untuk berkonsultasi dengan dosen pengampu di luar jam perkuliahan. Tetapi kesempatan yang diberikan ini tidak dimanfaatkan secara maksimal oleh mahasiswa, hanya beberapa orang mahasiswa saja yang memanfaatkan waktu berkonsultasi di luar jam perkuliahan. Walaupun demikian, tugas-tugas mahasiswa tetap dikerjakan sesuai dengan silabus yang mana perbaikan karya berdasarkan masukan dari teman-temannya serta dosen pengampu pada saat mereka presentasi dan dalam proses konsultasi.

Setelah tindakan dilakukan, dapat diketahui bahwa mahasiswa sudah mengalami perubahan dalam mengerjakan tugas. Skor yang diperolehpun mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dari peningkatan skor pada tindakan pertama yaitu skor rata-rata kelas hanya diperoleh 69 sedangkan pada tindakan kedua skor rata-rata kelas sudah memperoleh 81,33. Oleh karena itu, proses tindakan selanjutnya tidak perlu lagi dilakukan.

Untuk lebih jelasnya peningkatan skor rata-rata kelas dalam pembuatan tipografi dan penerapannya dapat dilihat pada grafik berikut:



Gambar 1. Perbandingan Skor Rata-rata Kelas Tindakan I dan Tindakan II

Dari grafik di atas, dapat dikatakan bahwa penerapan *inquiry* pada Mata Pelajaran Desain Komunikasi Visual I khususnya dalam pembuatan tipografi dan penerapannya dapat meningkatkan prestasi mahasiswa.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Dari hasil penelitian dan pembahasan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual I yang dilakukan melalui pendekatan *inquiry* bebas dilakukan melalui proses yang diawali dengan tes awal berupa perancangan karya bahasa visual sebelum disampaikan materi perkuliahan Deskomvis I sebagai alat ukur kemampuan dan potensi awal mahasiswa, yang dilanjutkan dengan observasi lapangan bagi mahasiswa dalam berkarya *typography art* I dan II, kemudian menggali ide dengan cara bereksperimen melalui berbagai media dan memecahkan masalahnya untuk menghasilkan karya yang sesuai dengan kaidah-kaidah desain komunikasi visual.
2. Pendekatan *inquiry* bebas dalam pembelajaran Desain Komunikasi Visual I dapat mengurangi kesulitan belajar mahasiswa dalam menguasai kompetensi mata kuliah desain komunikasi visual di Jurusan Pendidikan Seni Rupa, yaitu mahasiswa yang masih kurang bisa dalam pembuatan karya desain komunikasi visual dapat terbantu menyelesaikan tugas dengan adanya penggalan ide-ide kreatif secara maksimal melalui proses observasi lapangan, proses berkarya dan bereksperimen dengan berbagai media serta mendapatkan masukan dari teman-temannya dan dosen pengampu yang akhirnya menjadi *final design* yang baik.
3. Pembelajaran Desain Komunikasi Visual I melalui pendekatan *inquiry* bebas mampu meningkatkan prestasi belajar mahasiswa yang dibuktikan dengan

adanya peningkatan skor nilai dan peningkatan kualitas hasil karya mahasiswa.

B. Saran

Pendekatan pembelajaran melalui pendekatan *inquiry* bebas diharapkan dapat diterapkan bagi:

1. Dosen Jurusan Pendidikan Seni Rupa khususnya dan jurusan-jurusan yang lain pada umumnya, dapat menerapkan model pembelajaran *inquiry* pada mata kuliah yang lain agar dalam proses pembelajaran mahasiswa dapat bereksplorasi dan terus menggali ide-ide kreatif dalam bereksperimen dan memecahkan permasalahan karya.
2. Mahasiswa diharapkan dengan adanya model *inquiry* dapat berkarya lebih baik dalam mengeksplorasi kemampuan berkarya dibandingkan dengan jika dosen hanya menerapkan model pembelajaran yang konvensional dan membatasi ruang gerak mahasiswa.
3. Peneliti dalam penelitian selanjutnya dapat menerapkan model-model pendekatan pembelajaran yang lain untuk diterapkan sebagai model atau metode dalam pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Arnston, Amy E. 2007. *Graphic Design: Basics*. USA: Thomson Wadswords.
- Depdiknas. 2002. *Pendekatan Kontekstual (Contextual Teaching and Learning (CTL))*. Jakarta: Dirjen Dikdasmen.
- Dr. E. Mulyasa, M.Pd. 2006. *Menjadi Guru Profesional: Menciptakan Pembelajaran Kreatif dan Menyenangkan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- M. Suyanto. 2004. *Aplikasi Desain Grafis untuk Periklanan*. Yogyakarta: Andi.
- Sadjiman Ebdi Sanyoto. 2006. *Metode Perancangan Desain Komunikasi Visual*. Yogyakarta: Dimensi Press.
- Suwarsih Madya. 1994. *Seri Metodologi Penelitian. Panduan Penelitian Tindakan*. Yogyakarta: Lembaga Penelitian IKIP Yogyakarta.