

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan seni merupakan bagian dari Sistem Pendidikan Nasional yang tidak dapat dipisahkan dari proses pendidikan secara keseluruhan. Salah satu pendidikan seni tersebut adalah pendidikan seni rupa yang mempelajari seni secara visual. Seni secara visual adalah seni yang tampak atau seni yang dilihat dengan indera pengelihatan. Dalam pendidikan seni rupa siswa diajarkan untuk mengolah kepekaan rasa, estetik, kreativitas, dan unsur-unsur rupa menjadi sebuah karya seni. Untuk dapat memberikan pemahaman yang tepat mengenai seni rupa dibutuhkan guru dari lulusan pendidikan seni rupa yang dapat mengajar sesuai dengan kompetensi pendidikan seni rupa.

Kompetensi dalam seni rupa adalah kemampuan dalam menciptakan karya seni rupa yang baik dan sesuai dengan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa. Untuk dapat memiliki kemampuan menciptakan karya seni rupa dibutuhkan kemampuan ilmu dasar seni rupa. Kemampuan tersebut adalah kemampuan desain dasar, kemampuan praktik dasar seni rupa, kemampuan dalam mengekspresikan pikiran dan perasaan, kemampuan dalam menguasai teori dan konsep seni rupa serta sejarah dan perkembangan seni rupa tersebut.

Jurusan Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta terdiri dari Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan dan Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Program Studi Pendidikan Seni Kerajinan merupakan program studi yang mempelajari seni kerajinan. Sedangkan Program Studi Pendidikan Seni Rupa merupakan program studi yang mempelajari seni

rupa. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta mempelajari seni rupa dari sisi pendidikan dan seni rupa secara keseluruhan. Kemampuan atau kompetensi yang dipelajari dalam program studi ini adalah kompetensi seni rupa yang menjadi landasan dalam proses pembelajaran pendidikan seni rupa di sekolah. Berikut ini adalah diagram yang menjelaskan kompetensi dalam Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta.

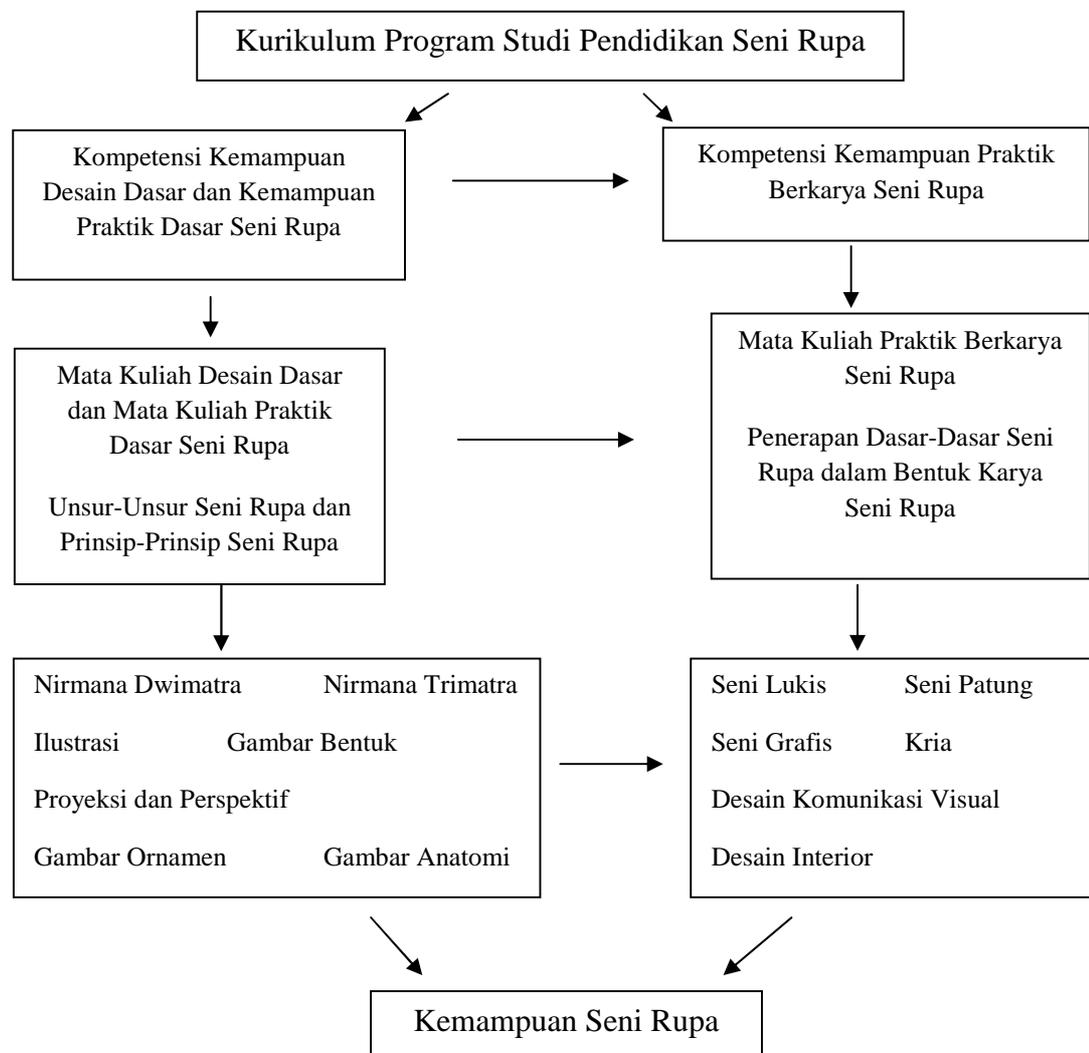


Diagram 1: Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta terdiri dari tiga kompetensi yaitu kompetensi kemampuan desain dasar, kompetensi praktik dasar seni rupa, dan kompetensi kemampuan praktik berkarya seni rupa. Ketiga kompetensi ini merupakan landasan dalam pelaksanaan kurikulum dan proses belajar mengajar. Kompetensi kemampuan desain dasar termasuk dalam mata kuliah desain dasar dan kompetensi praktik dasar seni rupa termasuk dalam mata kuliah praktik dasar seni rupa. Pada mata kuliah ini para mahasiswa mempelajari semua dasar-dasar dalam seni rupa. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa Program Studi pendidikan seni rupa. Mata kuliah ini menuntut mahasiswa untuk mampu menguasai prinsip-prinsip seni rupa, unsur-unsur seni rupa, dan praktik dasar seni rupa. Prinsip-prinsip seni rupa terdiri dari irama, kesatuan, harmoni, *center of interest*, dominasi, keseimbangan, proporsi, dan kesederhanaan. Unsur-unsur seni rupa terdiri dari titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur.

Mata kuliah desain dasar terdiri dari Nirmana Dwimatra dan Nirmana Trimatra. Mata kuliah praktik dasar seni rupa terdiri dari Proyeksi dan Perspektif, Gambar Bentuk I, Gambar Bentuk II, Ilustrasi I, Ilustrasi II, Gambar Anatomi, dan Gambar Ornamen. Semua mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar seni rupa. Mata kuliah Nirmana Dwimatra mempelajari unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip dasar seni rupa. Mata kuliah Nirmana Trimatra mempelajari pengolahan unsur rupa yang berbentuk tiga dimensi. Proyeksi dan

Perspektif merupakan mata kuliah yang mempelajari gambar secara teknik dan matematis.

Gambar Bentuk I dan Gambar Bentuk II adalah mata kuliah yang mempelajari teknik menggambar sesuai dengan model yang dibuat. Model yang digunakan dapat berupa benda-benda yang ada disekitar atau manusia. Mata kuliah Ilustrasi I dan Ilustrasi II mempelajari bagaimana membuat ilustrasi atau menggambarkan kejadian sebuah cerita. Ilustrasi adalah gambar yang menjelaskan sebuah cerita. Sedangkan dalam mata kuliah Gambar Anatomi mempelajari tentang anatomi tubuh manusia, hewan dan tumbuhan. Dalam mata kuliah Gambar Anatomi mahasiswa diharapkan dapat menguasai struktur anatomi sehingga dapat menggambar secara tepat dan benar. Mata kuliah Gambar Ornamen mempelajari berbagai macam ragam hias dari berbagai daerah. Selain mempelajari ragam hias mahasiswa juga belajar membuat ragam hias baru dari perkembangan ragam hias yang sudah ada.

Kompetensi kemampuan praktik berkarya seni rupa termasuk dalam mata kuliah praktik berkarya seni rupa. Pengetahuan dan keterampilan dasar seni rupa yang telah dipelajari dalam mata kuliah dasar-dasar seni rupa diterapkan dalam mata kuliah praktik berkarya seni rupa. Mata kuliah praktik berkarya seni rupa terdiri dari Seni Lukis I, Seni Lukis II, Seni Lukis III, Seni Lukis IV, Seni Patung I, Seni Patung II, Seni Patung III, Seni Patung IV, Seni Grafis I, Grafis II, Grafis III, Grafis IV, Kria I, Kria II, Kria III, Kria IV, Desain Komunikasi Visual I, Desain Komunikasi Visual II, Desain Komunikasi Visual III, Desain Komunikasi Visual IV, dan Desain Interior I, Desain Interior II, Desain Interior III, Desain

Interior IV. Mata kuliah dengan kode I dan II adalah mata kuliah wajib yang harus ditempuh oleh semua mahasiswa. Mata kuliah dengan kode III dan IV adalah mata kuliah pilihan yang ditempuh pada semester VI dan VII.

Mata kuliah Seni Lukis merupakan penerapan dari mata kuliah Nirmana Dwimatra, Ilustrasi, Proyeksi dan Perspektif, Gambar Bentuk, dan Gambar Anatomi. Mata kuliah ini mahasiswa diharapkan dapat menghasilkan karya seni rupa dalam bentuk lukisan. Mata kuliah Seni Patung adalah mata kuliah yang mempelajari tentang proses pembuatan sebuah patung. Proses pembuatan patung dibutuhkan pengetahuan dan keterampilan di dalam menciptakan bentuk tiga dimensi. Bentuk tiga dimensi dipelajari dalam mata kuliah dasar seni rupa yaitu Nirmana Trimatra. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah dasar dalam mata kuliah Seni Patung. Sedangkan untuk mata kuliah Seni Grafis dibutuhkan kemampuan dasar Nirmana Dwimatra, Ilustrasi, Gambar Bentuk, dan Gambar Anatomi.

Mata kuliah Kria adalah mata kuliah yang mempelajari proses pembuatan karya seni rupa yang fungsional. Dalam mata kuliah ini diperlukan pengetahuan dan keterampilan Nirmana Dwimatra, Nirmana Trimatra, Gambar Ornamen, dan Gambar Bentuk. Mata kuliah Desain Komunikasi Visual adalah mata kuliah yang mempelajari tentang komunikasi secara visual. Mata kuliah ini merupakan penerapan dari mata kuliah Nirmana Dwimatra dan Ilustrasi. Sedangkan mata kuliah Desain Interior adalah mata kuliah mempelajari tentang tata ruang. Untuk dapat memahami tata ruang diperlukan penguasaan mata kuliah Nirmana Trimatra dan mata kuliah Proyeksi dan Perspektif.

Kompetensi kemampuan desain dasar, kompetensi praktik dasar seni rupa, dan kompetensi kemampuan praktik berkarya seni rupa adalah tolok ukur untuk mengetahui kemampuan dalam seni rupa. Kemampuan praktik berkarya seni rupa berkaitan dengan kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa. Desain dasar dan praktik dasar seni rupa menjadi landasan dasar mahasiswa dalam melakukan praktik berkarya seni rupa yang merupakan hal utama yang harus diperhatikan. Kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa akan berpengaruh terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa. Peranan penting kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa menunjukkan sejauh mana efektivitasnya terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa. Penguasaan desain dasar dan praktik dasar seni rupa yang baik akan berpengaruh terhadap penguasaan praktik berkarya seni rupa yang baik.

Seni rupa tidak hanya sebagai sarana ekspresi diri namun juga dapat memberikan kontribusi kepada masyarakat luas. Diharapkan mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Universitas Negeri Yogyakarta memiliki kemampuan desain dasar, praktik dasar seni rupa, praktik berkarya seni rupa yang baik serta mengembangkan ide dan gagasannya sehingga menghasilkan karya seni rupa yang berkualitas. Selain itu juga lulusan pendidikan seni rupa diharapkan dapat menjadi guru yang memberikan ilmu seni rupa sesuai dengan kompetensi pendidikan seni rupa.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kompetensi kemampuan desain dasar dan kompetensi praktik dasar seni rupa merupakan sekumpulan mata kuliah desain dasar dan praktik dasar pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar seni rupa.
2. Kompetensi kemampuan praktik berkarya seni rupa merupakan sekumpulan mata kuliah praktik berkarya seni rupa pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa yang mempelajari praktik dalam berkarya seni rupa.
3. Mata kuliah praktik berkarya seni rupa pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa merupakan penerapan dari mata kuliah desain dasar dan praktik dasar seni rupa.
4. Kemampuan desain dasar, kemampuan praktik dasar seni rupa, dan kemampuan praktik berkarya seni rupa merupakan tolok ukur untuk mengetahui kemampuan dalam seni rupa.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini dibatasi pada hubungan kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa. Program Studi yang digunakan adalah Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Angkatan yang digunakan adalah angkatan 2005

karena sudah menempuh semua mata kuliah desain dasar, praktik dasar seni rupa, dan praktik berkarya seni rupa yang menjadi bahan penelitian.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut

1. Sejauh mana hubungan kemampuan desain dasar terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005?
2. Sejauh mana hubungan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005?
3. Sejauh mana hubungan kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah, tujuan dari penelitian ini adalah

1. Mendeskripsikan kemampuan desain dasar mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.
-

2. Mendeskripsikan kemampuan praktik dasar seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.
3. Mendeskripsikan kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.
4. Untuk mengetahui hubungan kemampuan desain dasar terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.
5. Untuk mengetahui hubungan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.
6. Untuk mengetahui hubungan kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.

F. Manfaat Penelitian

Secara teoritis hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan pengetahuan di dalam pendidikan seni rupa. Secara praktis penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan kepada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta untuk meningkatkan kemampuan ilmu dasar seni rupa dan

praktik berkarya seni rupa. Memberikan gambaran kepada tenaga pengajar di Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta tentang sejauh mana proses pembelajaran yang terjadi sehingga dapat memberikan solusi untuk proses pembelajaran selanjutnya.

G. Batasan Istilah

Untuk lebih memperjelas istilah yang akan digunakan dalam penelitian ini dan menghindari adanya kemungkinan kesalahan penafsiran, maka perlu adanya pembatasan istilah atau definisi operasionalnya sebagai berikut:

1. Seni rupa adalah salah satu dari cabang seni yang membentuk sebuah karya seni dari dengan media yang bisa ditangkap oleh mata dan dirasakan dengan rabaan. Dalam seni rupa sebuah karya seni terbentuk dari pengolahan garis, bidang, bentuk, volume, warna, tekstur, dan pencahayaan. Seni rupa dibedakan dalam tiga kategori yaitu seni rupa murni, seni kria, dan desain. Secara sederhana seni rupa dalam Bahasa Inggris adalah *fine art*. (Sumber : http://id.wikipedia.org/wiki/-seni_rupa, diakses pada tanggal 1 Juli 2010 pukul 13.28 wib). *Fine art* lebih dispesifikkan lagi kepada seni rupa murni dan menggabungkannya dengan desain dan kria dalam bahasan *visual art*.
 2. Mata kuliah desain dasar adalah mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar dalam seni rupa. Dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari semua yang menjadi dasar-dasar seni rupa. Mata kuliah desain dasar adalah Nirmana Dwimatra dan Nirmana Trimatra,
 3. Mata kuliah praktik dasar seni rupa adalah mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar dalam praktik seni rupa. Dalam mata
-

kuliah ini mahasiswa mempelajari semua yang menjadi dasar-dasar praktik dalam seni rupa. Mata kuliah praktik dasar seni rupa antara lain Gambar Bentuk I, Gambar Bentuk II, Gambar Anatomi, Gambar Ornamen, Proyeksi dan Perspektif, Ilustrasi I, dan Ilustrasi II.

4. Mata kuliah praktik berkarya seni rupa adalah mata kuliah yang mempelajari teknik dan konsep dalam berkarya seni rupa. Praktik berkarya seni rupa merupakan penerapan dari pengetahuan dan keterampilan dasar-dasar seni rupa. Mata kuliah praktik berkarya seni rupa antara lain Seni Lukis I, Seni Lukis II, Seni Lukis III, Seni Lukis IV, Kria I, Kria II, Kria III, Kria IV, Seni Patung I, Seni Patung II, Seni Patung III, Seni Patung IV, Seni Grafis I, Seni Grafis II, Seni Grafis III, Seni Grafis IV, Desain Interior I, Desain Interior II, Desain Interior III, Desain Interior IV, Desain Komunikasi Visual I, Desain Komunikasi Visual II, Desain Komunikasi Visual III, dan Desain Komunikasi Visual IV. Mata kuliah dengan kode I dan II adalah mata kuliah yang harus ditempuh oleh semua mahasiswa. Mata kuliah dengan kode III dan IV merupakan mata kuliah pilihan yang dipilih oleh mahasiswa pada semester VI dan VII.
-

BAB II

KAJIAN TEORI DAN KERANGKA BERPIKIR

A. Kajian Teori

1. Kemampuan Berkarya Seni Rupa

Pengertian kemampuan dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2005: 546) adalah kesanggupan, kekuatan untuk melakukan sesuatu, kekayaan yang dimiliki. Dengan demikian kemampuan adalah memiliki kesanggupan atau menguasai suatu keterampilan dalam melakukan sesuatu. Kemampuan berkarya seni rupa merupakan penguasaan keterampilan yang berkaitan dengan berkarya seni rupa.

Berkarya seni rupa merupakan kegiatan dalam mengolah unsur-unsur rupa dalam suatu ungkapan ekspresi yang kreatif dan pengamatan fenomena-fenomena yang ada di sekitar seniman. Untuk dapat berkarya seni rupa seniman membutuhkan medium untuk mengungkapkan ekspresi kreatifnya tersebut.

Menurut Dharsono (2003: 6) menyatakan bahwa

“Medium merupakan sarana yang dipergunakan untuk menunjang terbentuknya sebuah karya seni. Medium tersebut nantinya di dalam disiplin seni rupa disebut elemen atau unsur rupa atau rupa dasar. Sedang bentuk seni rupa merupakan susunan atau konfigurasi dari unsur-unsur rupa.”

Unsur rupa atau bahasa rupa merupakan pengetahuan dan keterampilan dasar yang harus dikuasai untuk dapat berkarya seni rupa. Menurut Sanyoto (2009: 10-11) “bahasa rupa ini sangat penting dalam penciptaan karya seni atau desain, karena dengan dengan landasan bahasa rupa ini si pencipta dapat menyampaikan pesan sesuai dengan misi yang diinginkan.” Unsur rupa merupakan medium yang digunakan oleh seniman dalam mewujudkan karyanya.

Untuk dapat berkarya seni rupa yang baik seniman harus menguasai unsur-unsur rupa dengan baik.

Unsur rupa merupakan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam seni rupa yang menjadi landasan dalam menciptakan karya seni rupa. Dalam Program Studi Pendidikan Seni Rupa pengetahuan dan keterampilan dasar seni rupa dipelajari dalam kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa. Sedangkan menciptakan karya seni rupa dipelajari dalam kemampuan praktik berkarya seni rupa. Dengan demikian kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa merupakan kemampuan yang harus dikuasai oleh mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa untuk dapat menciptakan karya seni rupa yang baik.

2. Prestasi Belajar

Pengertian prestasi dalam Kamus Lengkap Bahasa Indonesia (2005: 670) adalah hasil baik yang dicapai, sedangkan pengertian belajar adalah berusaha untuk memperoleh ilmu atau menguasai suatu keterampilan berlatih. Menurut Hamalik (2007 : 55) “hakikat proses belajar bertitik tolak dari suatu konsep bahwa belajar merupakan perubahan perbuatan melalui aktivitas, praktik, dan pengalaman.” Dari pengertian prestasi dan belajar dapat diketahui pengertian prestasi belajar adalah hasil yang dicapai dari mempelajari ilmu atau menguasai suatu keterampilan. Prestasi belajar merupakan hasil dari kegiatan belajar dan untuk mengetahui tingkat prestasi belajar seseorang diketahui dengan melakukan tes atau evaluasi belajar. Hasil evaluasi belajar merupakan hasil prestasi belajar tersebut.

Prestasi belajar seni rupa adalah prestasi yang diperoleh dari belajar dan menguasai pengetahuan dan keterampilan seni rupa baik berupa teori maupun praktik. Dengan demikian belajar seni rupa meliputi dasar-dasar seni rupa dan praktik berkarya seni rupa. Mengukur prestasi belajar seni rupa dapat dilihat dari sejauh penguasaan dasar-dasar seni rupa dan praktik berkarya seni rupa.

3. Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa

Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta disesuaikan dengan kurikulum pendidikan seni rupa di sekolah. Keputusan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional pendidikan seni rupa termasuk dalam kelompok mata pelajaran estetika. Mata pelajaran estetika dimaksudkan untuk meningkatkan kemampuan dalam apresiasi dan ekspresi serta sensitivitas dalam keindahan. (sumber : <http://bsnp-indonesia.org/id/> diunduh pada tanggal 1 Juli 2010 pukul 13.45 wib).

Aspek apresiasi dan ekspresi merupakan dua aspek yang dikembangkan dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Aspek apresiasi merupakan bagian pembelajaran kepada mahasiswa untuk mampu mengapresiasi karya-karya seni rupa. Aspek ekspresi merupakan pembelajaran kepada mahasiswa dalam menciptakan karya seni rupa. Menciptakan karya seni rupa termasuk dalam praktik berkarya seni rupa. Praktik berkarya seni rupa merupakan proses penciptaan karya seni rupa dengan mengolah unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa menjadi sebuah karya seni rupa. Unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa merupakan pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dalam desain dasar dan praktik dasar seni rupa. Kemampuan desain dasar dan praktik dasar seni

rupa merupakan keterampilan dan pengetahuan yang harus dikuasai untuk dapat menciptakan karya seni rupa atau kemampuan praktik berkarya seni rupa.

Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa penguasaan ilmu dan keterampilan merupakan landasan dasar yang dipelajari dalam dasar-dasar seni rupa oleh mahasiswa Program Studi pendidikan seni rupa. Dalam Keputusan Menteri Pendidikan Nasional Tentang Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan tinggi dan Penilaian Hasil Belajar Mahasiswa pada Pasal satu ayat delapan menjelaskan kelompok mata kuliah keilmuan dan keterampilan (MKK) adalah kelompok bahan kajian dan pelajaran yang ditujukan terutama untuk memberikan landasan penguasaan ilmu dan keterampilan tertentu. Pasal satu ayat Sembilan menjelaskan kelompok mata kuliah keahlian berkarya (MKB) adalah kelompok bahan kajian dan pelajaran yang bertujuan menghasilkan tenaga ahli dengan kekarya berdasarkan dasar ilmu dan keterampilan yang dikuasai. Hal ini menjelaskan bahwa dalam mata kuliah berkarya seni rupa mahasiswa diharapkan untuk mampu menghasilkan karya sesuai dengan ilmu dan keterampilan yang dikuasai.

Kurikulum pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta merupakan pengembangan dari Standar Nasional dan Pedoman Penyusunan Kurikulum Pendidikan Tinggi. Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta selain mengembangkan kurikulum juga dilakukan pengembangan kompetensi mata kuliah dan kompetensi umum.

Kompetensi mata kuliah dalam kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa terdiri dari kompetensi kemampuan desain dasar, kompetensi praktik dasar seni rupa, dan kompetensi kemampuan praktik berkarya seni rupa. Kompetensi kemampuan desain dasar pada kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta termasuk dalam mata kuliah desain dasar. Mata kuliah desain dasar terdiri dari Nirmana Dwimatra dan Nirmana Trimatra. Mata kuliah Nirmana Dwimatra mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam mengolah unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa. Mata kuliah Nirmana Trimatra mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam menyusun unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa dalam bentuk tiga dimensi.

Kompetensi praktik dasar seni rupa termasuk dalam mata kuliah praktik dasar seni rupa. Mata kuliah praktik dasar seni rupa terdiri dari Ilustrasi I, Ilustrasi II, Gambar Bentuk I, Gambar Bentuk II, Proyeksi dan Perspektif, Gambar Anatomi, dan Gambar Ornamen. Mata kuliah ini merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan praktik dasar dalam seni rupa. Mata kuliah Ilustrasi I merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dasar gambar ilustrasi. Pengetahuan dasar meliputi pengantar gambar ilustrasi dan pengenalan alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam gambar ilustrasi. Mata kuliah Ilustrasi II merupakan mata kuliah lanjutan dari mata kuliah Ilustrasi I. Dalam mata kuliah Ilustrasi II materi yang dipelajari adalah pengetahuan dalam apresiasi dan konsep dalam gambar ilustrasi. Mata kuliah Ilustrasi II lebih menekankan pada konsep penciptaan karya sedangkan mata kuliah Ilustrasi I mempelajari teknik dasar dalam gambar ilustrasi.

Mata kuliah Gambar Bentuk I merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar dalam gambar bentuk. Keterampilan dasar yang dipelajari dalam mata kuliah Gambar Bentuk I adalah pengantar gambar bentuk dan alat, bahan, dan teknik gambar bentuk. Dalam mata kuliah ini lebih menekankan pada keterampilan teknik dasar dalam gambar bentuk yaitu teknik kering. Mata kuliah Gambar Bentuk II mempelajari pengetahuan dan keterampilan gambar bentuk tingkat lanjut. Pengetahuan yang dipelajari adalah proses dalam gambar bentuk dengan hasil yang realis dengan menggunakan teknik basah. Dalam mata kuliah ini lebih menekankan kemampuan dalam menggunakan teknik basah untuk mendapatkan hasil yang lebih realis.

Mata kuliah Proyeksi dan Perspektif adalah mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam menggambar suatu objek dengan ukuran dan perspektif yang tepat. Mata kuliah Gambar Anatomi merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam teori dan struktur dalam anatomi tubuh. Teori anatomi mempelajari pemahaman dan pengetahuan susunan anatomi tubuh. Struktur anatomi yang dipelajari meliputi sikap, arah, dan posisi tubuh. Mata kuliah ini lebih menekankan pada kemampuan dalam menggambar anatomi tubuh secara detail. Mata kuliah Gambar Ornamen adalah mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam membuat berbagai macam ragam hias. Dalam mata kuliah ini mempelajari prinsip-prinsip, pola, motif, dan gaya dalam ragam hias. Dengan kemampuan dan keterampilan ini mahasiswa diharapkan mampu membuat gambar ornamen.

Kompetensi kemampuan praktik berkarya seni rupa termasuk dalam mata kuliah praktik berkarya seni rupa. Mata kuliah praktik berkarya seni rupa terdiri dari Seni Lukis I, Seni Lukis II, Seni Lukis III, Seni Lukis IV, Seni Patung I, Seni Patung II, Seni Patung III, Seni Patung IV, Seni Grafis I, Seni Grafis II, Seni Grafis III, Seni Grafis IV, Kria I, Kria II, Kria III, Kria IV, Desain Komunikasi Visual I, Desain Komunikasi Visual II, Desain Komunikasi Visual III, Desain Komunikasi Visual IV, Desain Interior I, Desain Interior II, Desain Interior III, dan Desain Interior IV. Mata kuliah dengan kode I dan II merupakan mata kuliah yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa. Mata kuliah dengan kode III dan IV adalah mata kuliah pilihan.

Mata kuliah Seni Lukis I dan II merupakan mata kuliah kemampuan praktik dasar. Dalam mata kuliah ini mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar seni lukis. Materi yang dipelajari meliputi perkembangan seni lukis dan pengenalan alat, bahan, teknik, dan media yang digunakan dalam proses penciptaan karya seni lukis. Mata kuliah Seni Lukis III dan IV adalah mata kuliah praktik keahlian yang mempelajari konsep dan latar belakang dalam proses penciptaan karya seni lukis. Dalam mata kuliah ini lebih menekankan pada penyusunan konsep yang menjadi latar belakang dalam penciptaan karya seni rupa.

Mata kuliah Seni Patung I dan II adalah mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar-dasar seni patung. Dasar seni patung yang dipelajari antara lain perkembangan dan pengenalan alat, bahan, teknik, dan media yang digunakan dalam penciptaan karya seni patung. Mata kuliah Seni Patung III

dan IV merupakan mata kuliah praktik keahlian yang mempelajari konsep dalam penciptaan karya seni patung. Mata kuliah ini lebih menekankan penyusunan konsep sebagai latar belakang penciptaan karya seni patung sehingga karya yang dihasilkan mempunyai nilai yang baik. Mata kuliah Seni Grafis I dan II merupakan mata kuliah praktik dasar yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar-dasar seni grafis. Pengetahuan yang dipelajari adalah perkembangan dan pengenalan alat, bahan, teknik, dan media yang digunakan dalam seni grafis. Sedangkan mata kuliah Seni Grafis III dan IV merupakan mata kuliah praktik keahlian yang mempelajari penyusunan konsep yang menjadi latar belakang penciptaan karya seni grafis.

Mata kuliah Kria I dan II merupakan mata kuliah praktik dasar yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar dalam kria. Mata kuliah mempelajari perkembangan dan pengetahuan alat, bahan, teknik, dan media yang digunakan dalam proses penciptaan kria. Mata kuliah Kria III dan IV merupakan mata kuliah praktik keahlian yang mempelajari dan mengkaji konsep-konsep penciptaan karya kria. Mata kuliah ini lebih menekankan pada kemampuan menyusun konsep sebagai latar belakang penciptaan karya kria.

Mata kuliah Desain Komunikasi Visual I dan II merupakan mata kuliah praktik dasar yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam merancang desain komunikasi visual. Materi yang dipelajari meliputi perkembangan desain komunikasi visual. Selain itu juga mempelajari teknik perancangan dan media yang digunakan dalam desain komunikasi visual. Sedangkan mata kuliah Desain Komunikasi Visual III dan IV merupakan mata kuliah praktik keahlian yang

mempelajari konsep dalam perancangan desain komunikasi visual. Mata kuliah ini lebih menekankan pada pengamatan dan observasi dalam penyusunan konsep yang menjadi latar belakang perancangan desain komunikasi visual.

Mata kuliah Desain Interior I dan II merupakan mata kuliah praktik dasar yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar-dasar desain interior. Dasar dasar interior yang dipelajari meliputi perkembangan dan pengetahuan elemen-elemen dan prinsip dalam perancangan desain interior. Selain itu juga mempelajari teknik, standar fisik, dan perabotan yang digunakan dalam desain interior. Mata kuliah ini lebih menekankan pada pengetahuan dasar dalam merancang desain interior. Mata kuliah Desain Interior III dan IV merupakan mata kuliah praktik keahlian yang mempelajari konsep penyusunan desain interior berdasarkan ekosistem ruang dan analisis lingkungan. Daftar mata kuliah Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Kurikulum 2002 dapat dilihat pada Lampiran I.

Kompetensi Kurikulum Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- a. Memahami teori dan konsep pendidikan seni rupa sebagai landasan pembelajaran seni rupa di sekolah.
 - b. Menerapkan teori dan konsep pendidikan seni rupa dalam pendidikan dan pelatihan seni.
 - c. Memahami teori dan konsep seni rupa meliputi aspek sejarah, estetika dan kritik seni.
 - d. Mengkaji penciptaan dan hasil karya seni rupa seniman dan anak-anak.
 - e. Berkarya seni rupa (murni dan terapan) dalam berbagai medium.
 - f. Mempresentasikan hasil karya seni dan pengkajian seni rupa.
-

Penerapan pemahaman dan penerapan teori pembelajaran seni rupa dijelaskan dalam kompetensi umum Program Studi Pendidikan Seni Rupa. Semua ini terkait dengan dasar-dasar seni rupa yang menjadi teori dalam mempelajari seni rupa. Selain memahami teori seni rupa disebutkan juga berkarya seni rupa. Berkarya seni rupa atau praktik berkarya seni rupa merupakan penerapan dari teori atau dasar-dasar seni rupa tersebut. Teori seni rupa dan berkarya seni rupa merupakan dua bagian yang saling berhubungan.

4. Mata Kuliah Desain Dasar

Mata kuliah desain dasar merupakan mata kuliah yang mempelajari desain dasar dalam seni rupa. Mata kuliah desain dasar terdiri dari Nirmana Dwimatra dan Nirmana Trimatra.

a. Nirmana Dwimatra

Mata kuliah Nirmana Dwimatra dengan kode PSR 215 merupakan mata kuliah kemampuan desain dasar yang ditempuh pada semester satu. Susanto (2002: 79) menyatakan

“Nirmana sebuah gabungan kata dari nir yang berarti “tidak atau bukan atau tanpa” dan mana yang berarti “makna” sehingga istilah ini sering dikaitkan dengan karya atau studi karya yang tidak memiliki makna (nonrepresentasi). Biasanya istilah ini dipakai sebagai sarana studi mengenai unsur-unsur dan struktur dalam karya seni.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa nirmana adalah pengetahuan dasar dalam mempelajari unsur-unsur dan struktur dalam sebuah karya seni rupa. Dasar-dasar seni rupa yang dipelajari dalam nirmana dwimatra adalah unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip seni rupa. Arini (2008: 295) menyatakan “unsur-unsur dasar karya seni rupa adalah unsur-unsur yang digunakan untuk mewujudkan sebuah

karya seni rupa.” Pengertian ini menjelaskan bahwa karya seni rupa terbentuk dari unsur-unsur seni rupa. Unsur-unsur seni rupa terdiri dari titik, garis, bidang, bentuk, warna, dan tekstur. Sedangkan prinsip-prinsip seni rupa terdiri dari keselarasan, kesatuan, dominasi, keseimbangan, proporsi, kesederhanaan, dan kejelasan.

Deskripsi mata kuliah Nirmana Dwimatra dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman tentang unsur-unsur nirmana dan kaidah seni rupa yang diwujudkan dalam karya dua dimensi. Materi kuliah meliputi prinsip-prinsip nirmana, teori warna, gradasi, prinsip irama, kesatuan serta struktur perancangan komposisi dua dimensional. Kegiatan belajar mengajar meliputi teori dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan mengerjakan tugas harian dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa mata kuliah Nirmana Dwimatra merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan unsur-unsur nirmana dan kaidah atau prinsip seni rupa yang diwujudkan dalam karya seni rupa dua dimensi.

Standarisasi kompetensi merupakan landasan dalam kegiatan belajar mengajar. Standarisasi kompetensi dalam Silabus Mata Kuliah Nirmana Dwimatra Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- 1) Mahasiswa memiliki pengetahuan tentang unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip nirmana.
 - 2) Mahasiswa mempunyai kemampuan menggunakan bahan, alat, serta teknik dalam mengolah unsur-unsur rupa.
 - 3) Mahasiswa memiliki kemampuan mencipta karya seni rupa dengan baik.
-

Standarisasi kompetensi mata kuliah Nirmana Dwimatra menjelaskan bahwa mahasiswa harus memiliki pengetahuan tentang unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa sehingga mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan mengenai nirmana. Selain itu juga mahasiswa harus mampu menggunakan bahan, alat, serta teknik dalam mengolah unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa sehingga mampu menciptakan karya seni rupa dengan baik.

Materi kuliah dalam Silabus mata kuliah Nirmana Dwimatra antara lain pengertian nirmana, garis, warna, bentuk, ruang, dan tekstur. Dalam materi pengertian nirmana rincian pokok bahasan adalah ruang lingkup, alat, dan bahan nirmana. Materi garis membahas eksplorasi garis positif dan negatif. Materi warna membahas warna primer, sekunder, tersier, *high value*, *low value*, dan warna komplemen. Materi bentuk membahas komposisi bentuk geometris, non geometris, bentuk positif, dan bentuk negatif. Materi ruang membahas komposisi ruang maya dan ruang perspektif. Materi tekstur membahas komposisi tekstur nyata dan tekstur semu.

Metode pembelajaran yang dilakukan dalam mata kuliah Nirmana Dwimatra adalah ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan untuk menyampaikan materi teori dan konsep nirmana dwimatra. Setelah mendapat materi teori dan konsep nirmana dwimatra dilanjutkan dengan praktik penciptaan nirmana dwimatra. Dalam praktik nirmana dwimatra mahasiswa menerapkan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa ke dalam bentuk karya nirmana dwimatra. Evaluasi dalam mata kuliah Nirmana Dwimatra adalah partisipasi kuliah, tugas-tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester. Evaluasi

dilakukan untuk mengetahui sejauh mana mahasiswa menguasai nirmana dwimatra.

b. Nirmana Trimatra

Mata kuliah Nirmana Trimatra dengan kode PSR 216 merupakan mata kuliah kemampuan desain dasar yang ditempuh pada semester dua. Nirmana trimatra merupakan pengetahuan dasar seni rupa yang mempelajari unsur rupa tiga dimensi. “Trimatra memiliki tiga ukuran atau tiga matra dan dimensi, misalnya dengan ukuran panjang, lebar, dan tinggi”. (Susanto, 2002: 108). Nirmana trimatra menuntut kemampuan dalam menyusun dan menata unsur-unsur rupa dalam wujud tiga matra atau tiga dimensi. Media atau bahan yang digunakan dalam nirmana trimatra dapat berupa bahan dari alam, bahan sintetis atau gabungan dari keduanya.

Deskripsi Mata kuliah Nirmana Trimatra dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Memberikan pengetahuan dan keterampilan tentang bentuk nirmana dan kaidah seni rupa yang diwujudkan dalam karya tiga dimensional materi kuliah meliputi prinsip-prinsip nirmana, struktur bahan, serta perancangan komposisi, pengembangan bentuk tiga dimensional. Kegiatan belajar mengajar berupa teori dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan mengerjakan tugas harian, dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa mata kuliah Nirmana Trimatra merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan bentuk dan kaidah atau prinsip seni rupa tiga dimensi. Selain itu juga mempelajari tentang struktur bahan, komposisi, dan perancangan bentuk tiga dimensi.

Standarisasi kompetensi merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Nirmana Trimatra dalam Silabus Mata Kuliah Nirmana Trimatra Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- 1) Memahami dan mengerti perancangan dasar-dasar nirmana trimatra.
- 2) Pemahaman dan penguasaan serta terampil dalam menggunakan bahan, alat, dan teknik perancangan trimatra.
- 3) Mencipta bentuk nirmana trimatra menggunakan bahan sintetis.
- 4) Mencipta bentuk nirmana trimatra menggunakan bahan olahan atau pabrik
- 5) Mencipta bentuk nirmana trimatra menggunakan bahan campuran atau multimedia.
- 6) Mencipta bentuk nirmana trimatra secara permanen di dalam ruangan.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Nirmana Trimatra menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa memahami dan mengerti tentang dasar-dasar perancangan nirmana trimatra. Selain itu juga mahasiswa mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam menggunakan alat, bahan, dan teknik dalam merancang nirmana trimatra sehingga mampu menciptakan bentuk nirmana trimatra dengan berbagai macam bahan.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Nirmana Trimatra merupakan teori dan praktik dalam menciptakan nirmana trimatra. Materi kuliah dalam Silabus Mata Kuliah Nirmana Trimatra Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- 1) Pengetahuan dasar-dasar perancangan nirmana trimatra.
 - 2) Pengetahuan bahan, alat, dan teknik perancangan nirmana trimatra.
 - 3) Latihan merancang bentuk nirmana trimatra dengan bahan alami.
 - 4) Latihan merancang bentuk nirmana trimatra dengan bahan sintetis.
 - 5) Latihan merancang bentuk nirmana trimatra dengan bahan olahan atau pabrikan.
 - 6) Latihan merancang bentuk nirmana trimatra dengan bahan campuran atau multi media.
 - 7) Mencipta bentuk nirmana trimatra secara permanen.
-

Materi pengetahuan dasar-dasar perancangan nirmana trimatra materi membahas teori dan pengantar tentang nirmana trimatra. Materi pengetahuan bahan, alat, dan teknik perancangan nirmana trimatra membahas macam-macam dan sifat bahan yang digunakan, pemakaian alat dan karakteristik dalam penggunaannya, dan berbagai macam teknik dalam merancang nirmana trimatra. Materi latihan merancang bentuk nirmana trimatra membahas tentang bahan yang akan digunakan, memilih dan menentukan bahan yang akan digunakan, dan merancang dan menyusun nirmana trimatra sesuai dengan bahan yang telah dipilih. Dalam materi latihan merancang nirmana trimatra bahan yang digunakan antara lain bahan alami, sintetis, olahan, dan campuran atau multimedia. Sedangkan pada materi mencipta bentuk nirmana trimatra secara permanen membahas tentang konsep dan penentuan bahan yang akan digunakan dalam menciptakan karya nirmana trimatra yang dibuat permanen dan layak pajang.

Metode belajar mengajar yang digunakan dalam mata kuliah Nirmana Trimatra adalah metode ceramah, tanya jawab, dan kerja praktik. Metode ceramah dan tanya jawab dilakukan saat menyampaikan materi teori dan konsep nirmana trimatra. Selain itu juga materi tentang alat dan bahan yang digunakan dalam proses penciptaan karya nirmana trimatra. Setelah itu dilanjutkan dengan praktik penciptaan karya nirmana trimatra yang merupakan penerapan teori dan konsep unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa tiga dimensi. Evaluasi yang dilakukan untuk mengetahui sejauh mana penguasaan mahasiswa dalam materi nirmana trimatra adalah dengan partisipasi kuliah, pemberian tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

5. Mata Kuliah Praktik Dasar Seni Rupa

Mata kuliah praktik dasar seni rupa merupakan mata kuliah yang mempelajari tentang pengetahuan dan keterampilan praktik dasar dalam seni rupa. Mata kuliah praktik dasar terdiri dari Ilustrasi I, Ilustrasi II, Gambar Bentuk I, Gambar Bentuk II, Proyeksi dan Perspektif, Gambar Anatomi, dan Gambar Ornamen.

a. Ilustrasi

Mata kuliah Ilustrasi pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa dibagi menjadi dua yaitu mata kuliah Ilustrasi I dengan kode PSR 219 yang ditempuh pada semester satu dan mata kuliah Ilustrasi II dengan kode PSR 220 yang ditempuh pada semester dua. Pembagian ini disesuaikan dengan materi atau pokok bahasan yang dipelajari dalam perkuliahan.

1) Ilustrasi I

Mata kuliah Ilustrasi I merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dasar ilustrasi. Pengetahuan dasar meliputi teori, pengenalan bahan, alat, dan tema dalam ilustrasi. Deskripsi mata kuliah Ilustrasi I dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan dasar menggambar ilustrasi. Materi kuliah meliputi teori tentang ilustrasi secara umum, pengenalan bahan dan alat, serta berbagai teknik (kering, basah, dan gabungan) dengan tema cerita realistik dan fiksi. Kegiatan belajar mengajar mencakup pengamatan baik di luar maupun di dalam ruangan, pembahasan yang meliputi tema, teknik, finishing, dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa mata kuliah Ilustrasi I memberikan pengetahuan dan keterampilan dalam menggambar ilustrasi. Selain itu juga membahas tentang teori, alat, bahan, teknik, dan tema yang digunakan dalam menggambar ilustrasi.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Ilustrasi I dijelaskan dalam Silabus Mata Kuliah Ilustrasi I Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Standarisasi kompetensi mata kuliah Ilustrasi I sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memahami pengertian ilustrasi.
- (b) Mahasiswa memahami dan menguasai alat, bahan, dan teknik dalam ilustrasi.
- (c) Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan berbagai alat, bahan, teknik dan tema.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Ilustrasi I menjelaskan bahwa mahasiswa memahami pengertian ilustrasi. Selain itu juga mahasiswa menguasai bahan, alat, dan teknik dalam menggambar ilustrasi sehingga dapat membuat gambar ilustrasi dengan berbagai teknik dan tema.

Materi atau pokok bahasan yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Ilustrasi I merupakan pengetahuan dasar dalam ilustrasi. Materi mata kuliah Ilustrasi I dalam Silabus Mata Kuliah Ilustrasi I antara lain ilustrasi alam benda, tumbuhan, binatang, dan manusia. Sedangkan teknik yang dipelajari antara lain teknik arsir yang meliputi arsir miring, *cross*, arsir bebas, dan *pointilis*.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah dilakukan pada materi teori dan praktik. Metode ceramah dilakukan dalam menyampaikan materi teori dalam ilustrasi yang meliputi pengertian dan perkembangan ilustrasi, tema, teknik alat, dan bahan

yang digunakan dalam membuat ilustrasi. Setelah mendapat materi teori dan pengenalan alat, bahan, dan teknik ilustrasi dilanjutkan dengan praktik berkarya ilustrasi. Praktik ilustrasi mahasiswa belajar menerapkan teori dan teknik serta alat dan bahan yang digunakan dalam menciptakan karya ilustrasi. Evaluasi yang dilakukan dalam mata kuliah Ilustrasi I adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

2) Ilustrasi II

Mata kuliah Ilustrasi II merupakan mata kuliah lanjutan dari mata kuliah Ilustrasi I. Deskripsi mata kuliah Ilustrasi II dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan kemampuan penguasaan teknik dan apresiasi menggambar ilustrasi. Materi kuliah meliputi penguasaan teknik menggambar ilustrasi papan tulis (*whiteboard dan blackboard*), pengenalan serta penggunaan bahan dan alat. Kegiatan belajar mengajar mencakup praktik, pembahasan tema, teknik, dan proses. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa mata kuliah Ilustrasi II merupakan mata kuliah yang mempelajari apresiasi dan keterampilan dalam menggambar ilustrasi. Pada mata kuliah ini yang dipelajari adalah teknik dan proses penciptaan ilustrasi papan tulis.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Ilustrasi II dalam Silabus mata kuliah Ilustrasi II Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memahami dan mengapresiasi ilustrasi.
- (b) Mahasiswa memahami dan menguasai alat dan bahan dalam ilustrasi papan tulis.
- (c) Mahasiswa mampu membuat ilustrasi papan tulis dengan berbagai alat, bahan, teknik, dan tema.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Ilustrasi II menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mampu memahami dan mengapresiasi karya ilustrasi. Selain itu juga mahasiswa menguasai alat dan bahan dalam ilustrasi papan tulis sehingga mahasiswa mampu menciptakan karya ilustrasi papan tulis.

Materi yang dipelajari dalam mata kuliah Ilustrasi II adalah keterampilan dalam menciptakan ilustrasi papan tulis. Materi mata kuliah Ilustrasi II dalam Silabus Mata Kuliah Ilustrasi II antara lain apresiasi karya ilustrasi, penguasaan alat dan bahan dalam ilustrasi papan tulis dan praktik dalam menciptakan karya ilustrasi papan tulis. Materi apresiasi mahasiswa diharapkan mampu mengapresiasi karya-karya ilustrasi. Materi penguasaan alat dan bahan mahasiswa diharapkan mampu menggunakan alat dan bahan yang digunakan dalam menciptakan ilustrasi papan tulis. Dengan memahami apresiasi dan penguasaan alat serta bahan mahasiswa diharapkan untuk mampu menciptakan karya ilustrasi papan tulis yang baik.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Materi teori dan apresiasi ilustrasi disampaikan dengan metode ceramah dan pengenalan alat, bahan, dan penciptaan ilustrasi papan tulis dilakukan dengan metode praktik. Setelah mendapatkan materi teori dan pengenalan alat dan bahan yang digunakan dalam ilustrasi papan tulis dilanjutkan praktik menciptakan ilustrasi papan tulis. Evaluasi dalam mata kuliah Ilustrasi II

adalah partisipasi kuliah, tugas mingguan, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

b. Gambar Bentuk

Mata kuliah Gambar Bentuk pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa dibagi menjadi dua yaitu mata kuliah Gambar Bentuk I dengan kode PSR 217 yang ditempuh pada semester satu dan mata kuliah Gambar Bentuk II dengan kode PSR 218 yang ditempuh pada semester dua. Pembagian ini disesuaikan dengan materi atau pokok bahasan yang dipelajari dalam perkuliahan. Mata kuliah Gambar Bentuk merupakan mata kuliah praktik dasar seni rupa yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan menggambar sesuai dengan wujud asli objek yang digambar.

1) Gambar Bentuk I

Mata kuliah Gambar Bentuk I merupakan mata kuliah yang mempelajari kemampuan dasar dalam gambar bentuk. Teknik gambar bentuk yang dipelajari dalam mata kuliah ini adalah teknik dasar dengan media kertas dan menggunakan teknik kering. Definisi mata kuliah Gambar Bentuk I dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan keterampilan teknik menggambar bentuk berdasarkan pengamatan terhadap struktur dasar bentuk (model) dengan teknik kering. Materi kuliah ini meliputi pengenalan bahan dan alat (konte, pensil, dan pastel), pengamatan model, struktur bentuk, proporsi dan anatomi benda, teknik arsir. Kegiatan belajar mengajar mencakup latihan menggambar benda-benda alamiah maupun butan dengan berbagai teknik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa mata kuliah Gambar Bentuk I merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar dalam gambar bentuk. Pengetahuan dasar meliputi pengamatan model, struktur dasar bentuk, proporsi dan anatomi benda. Selain itu juga dalam mata kuliah ini teknik yang digunakan adalah teknik kering dengan alat konte, pensil, dan pastel. Sedangkan media gambar bentuk yang digunakan adalah kertas.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Gambar Bentuk I dalam Silabus Mata Kuliah Gambar Bentuk I Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memahami dan mengerti teknik dasar dalam gambar bentuk.
- (b) Mahasiswa memahami dan mengerti struktur dasar bentuk, proporsi, dan anatomi benda.
- (c) Mahasiswa menguasai alat, bahan, dan teknik dalam gambar bentuk.
- (d) Mahasiswa mampu membuat gambar bentuk dengan objek benda alamiah atau buatan.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Gambar Bentuk I menjelaskan dalam mata kuliah ini mahasiswa harus dapat memahami dan menguasai teknik yang digunakan dalam gambar bentuk. Teknik yang digunakan adalah teknik arsir dengan bahan kering yaitu pensil, konte, dan krayon. Selain menguasai alat, bahan, dan teknik mahasiswa juga mempelajari struktur dasar bentuk, proporsi, dan anatomi benda. Dengan pengetahuan ini mahasiswa dapat membuat gambar bentuk yang sama dengan objek yang digambar.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Gambar Bentuk I adalah pengenalan teknik dasar dalam gambar bentuk. Teknik yang dipelajari dalam mata kuliah Gambar Bentuk I adalah teknik arsir. Teknik arsir merupakan teknik dasar dalam gambar bentuk dan termasuk dalam teknik kering. Dalam teknik kering

media yang digunakan adalah kertas. Sedangkan alat yang digunakan adalah pensil, konte, dan krayon. Materi lain yang dipelajari adalah struktur dasar bentuk, proporsi, dan anatomi benda. Materi ini merupakan pengetahuan dan keterampilan dalam menganalisis benda yang menjadi objek gambar. Penguasaan materi ini akan memberikan kemudahan dalam menggambar bentuk sehingga dapat menghasilkan gambar bentuk yang sesuai dengan objek yang digambar.

Metode belajar mengajar yang dilakukan dalam mata kuliah Gambar Bentuk I adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah dilakukan pada saat menyampaikan teori dan dasar-dasar gambar bentuk kemudian dilanjutkan dengan materi praktik. Dalam materi praktik mahasiswa dijelaskan alat dan bahan yang digunakan dalam gambar bentuk kemudian dilanjutkan dengan praktik menciptakan gambar bentuk. Evaluasi dalam mata kuliah ini partisipasi kuliah, tugas mingguan, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

2) Gambar Bentuk II

Mata kuliah Gambar Bentuk II merupakan mata kuliah lanjutan dari mata kuliah Gambar Bentuk I. Deskripsi mata kuliah Gambar Bentuk II dalam Buku Kurikulum 2002 Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan keterampilan teknik menggambar benda-benda alamiah dan buatan untuk menghasilkan gambar yang realistik dengan medium teknik basah. Materi kuliah meliputi pengenalan bahan, teknik menggambar objek benda-benda alamiah dan buatan dengan menggunakan medium cat air dan cat minyak. Kegiatan belajar mengajar meliputi praktik menggambar bentuk dengan berbagai teknik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Gambar Bentuk II merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam menggambar bentuk dengan hasil yang realistik dengan medium teknik basah. Medium yang digunakan adalah cat air dan cat minyak. Dengan medium ini gambar bentuk yang dihasilkan akan terlihat lebih nyata atau realistik.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Gambar Bentuk II dalam Silabus mata kuliah Gambar Bentuk II Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memahami dan mengerti dasar-dasar gambar bentuk dengan teknik basah.
- (b) Mahasiswa menguasai alat dan bahan dalam gambar bentuk dengan teknik basah.
- (c) Mahasiswa menguasai alat dan bahan dalam gambar bentuk dengan medium cat air dan cat minyak
- (d) Mahasiswa mampu menggambar bentuk dengan objek benda alamiah dan benda buatan dengan teknik basah.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Gambar Bentuk II menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa harus memahami dan mengerti dasar-dasar gambar bentuk dengan teknik basah menggunakan medium cat air dan cat minyak. Selain itu juga mahasiswa harus menguasai alat dan bahan yang digunakan dalam teknik basah sehingga dapat menghasilkan gambar bentuk yang baik.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah ini adalah pengetahuan dan keterampilan dalam menggambar bentuk dengan teknik basah. Materi tersebut antara lain mengenai medium teknik basah yaitu menggunakan cat air dan cat minyak. Selain itu juga materi dalam menggunakan alat dan bahan dalam teknik basah. Alat yang digunakan adalah kuas dan palet sedangkan bahan yang

digunakan sebagai media gambar bentuk adalah kertas dan kanvas. Kertas digunakan untuk cat air dan kanvas digunakan untuk cat minyak. Dengan penguasaan semua materi ini mahasiswa diharapkan dapat membuat gambar bentuk dengan teknik basah dan hasil yang baik.

Metode belajar mengajar yang dilakukan dalam mata kuliah Gambar Bentuk II adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah dilakukan pada saat menyampaikan teori dan konsep gambar bentuk. Kemudian dilanjutkan dengan pengenalan alat, bahan, dan teknik yang akan digunakan dalam praktik. Materi praktik mahasiswa mempelajari alat dan bahan serta menerapkan teknik-teknik dalam gambar bentuk untuk dapat menciptakan gambar bentuk yang baik. Evaluasi dalam mata kuliah ini partisipasi kuliah, tugas mingguan, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

c. Proyeksi dan Perspektif

Mata kuliah Proyeksi dan Perspektif dengan kode PSR 212 merupakan mata praktik dasar seni rupa yang ditempuh pada semester satu. Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam menggambar proyeksi dan perspektif benda. Proyeksi dan perspektif merupakan dasar-dasar seni rupa yang berkaitan dengan gambar teknik. Proyeksi disebut juga dengan proyeksi ortogonal. Menurut Sachari (2004: 80) “proyeksi ortogonal adalah gambar suatu objek dengan skala yang tepat, sedangkan ukuran yang dicantumkan adalah ukuran nyata atau sebenarnya.” Pengertian ini menjelaskan bahwa proyeksi merupakan kegiatan dalam menggambar suatu objek dengan menggunakan skala atau ukuran yang tepat.

Perspektif merupakan gambar teknik yang digunakan untuk menggambarkan objek berupa benda, ruang (interior), dan lingkungan (eksterior) yang terlihat oleh mata manusia ke dalam bidang datar. Pengertian gambar perspektif menurut Sachari (2004: 84) “gambar benda atau ruang berkesan tiga dimensi. Gambar perspektif dibangun oleh tiga unsur utama, yaitu panjang, lebar, dan kedalaman (volume).” Gambar perspektif merupakan suatu kegiatan dalam menggambar benda atau ruang dengan hasil gambar berbentuk tiga dimensi.

Deskripsi mata kuliah Proyeksi dan Perspektif dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

”Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan mahasiswa untuk menggambar proyeksi dan perspektif benda berbentuk sederhana sampai dengan kompleks. Materi kuliah meliputi teori dan teknik menggambar proyeksi dan perspektif serta penerapannya dalam menggambarkan garis, bidang, bangun benda sederhana sampai kompleks. Kegiatan belajar mengajar mencakup teori dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Proyeksi dan Perspektif merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan teknik menggambar proyeksi dan perspektif. Penerapan proyeksi dan perspektif antara lain dalam menggambar garis, bidang, bangun, dan benda. Dengan kemampuan ini mahasiswa diharapkan mahasiswa dapat membuat gambar dengan baik secara teknik.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Proyeksi dan Perspektif dalam Silabus Mata Kuliah Proyeksi dan Perspektif Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- 1) Mahasiswa memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang gambar proyeksi, mulai dari proyeksi titik, proyeksi garis, proyeksi bidang, dan proyeksi bangun.
- 2) Mahasiswa memiliki pemahaman, pengetahuan, dan praktik gambar perspektif titik, garis, bidang, dan bangun.
- 3) Mahasiswa memiliki pemahaman, pengetahuan, dan praktik penerapan gambar proyeksi dan perspektif untuk gambar kerja dan pembelajaran di sekolah.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Proyeksi dan Perspektif menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa harus memiliki pengetahuan dan keterampilan proyeksi dan perspektif titik, garis, bidang, dan bangun. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini mahasiswa diharapkan mampu menerapkannya untuk gambar kerja dan pembelajaran di sekolah.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Proyeksi dan Perspektif dalam Silabus Mata Kuliah Proyeksi dan Perspektif sebagai berikut :

- 1) Memahami pengertian dasar ilmu proyeksi dan penerapannya.
- 2) Membuat gambar proyeksi dengan tepat.
- 3) Memahami pengertian dasar ilmu perspektif dan penerapannya.
- 4) Membuat gambar perspektif dengan tepat.

Materi yang dibahas dalam pengertian dasar ilmu proyeksi dan penerapannya meliputi pengertian, sejarah, fungsi, dan penerapan gambar proyeksi. Materi ini memberikan pengetahuan dan keterampilan dasar ilmu proyeksi. Materi membuat gambar proyeksi mempelajari gambar proyeksi titik, garis, bidang, dan bangun. Penguasaan materi ini akan memberikan keterampilan dalam membuat gambar proyeksi secara tepat. Materi pengertian dasar ilmu perspektif dan penerapannya membahas pengertian, sejarah, fungsi, dan penerapan gambar perspektif. Dengan materi ini memberikan pengetahuan

mengenai ilmu dasar gambar perspektif. Sedangkan materi membuat gambar perspektif membahas gambar perspektif satu titik lenyap, dua titik lenyap, perspektif garis dan bangun, dan menggambar perspektif benda nyata. Semua materi yang dipelajari dalam mata kuliah Proyeksi dan Perspektif memberikan pengetahuan dan keterampilan proyeksi dan perspektif sehingga dapat diterapkan pada gambar kerja.

Metode belajar mengajar yang dilakukan dalam mata kuliah Proyeksi dan Perspektif adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah dilakukan pada saat menyampaikan materi teori proyeksi dan perspektif. Selain itu juga mahasiswa dijelaskan alat dan teknik dalam proyeksi dan perspektif. Selanjutnya mahasiswa mempelajari alat dan teknik yang digunakan dalam praktik proyeksi dan perspektif. Evaluasi yang dilakukan dalam mata kuliah Proyeksi dan Perspektif adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

d. Gambar Anatomi

Mata kuliah Gambar Anatomi dengan kode PSR 213 merupakan mata kuliah dasar-dasar seni rupa yang mempelajari tentang struktur dan proporsi anatomi tubuh. Mata kuliah ini ditempuh pada semester dua. Definisi mata kuliah Gambar Anatomi dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa sebagai berikut :

”Mata kuliah ini pemahaman tentang menggambar proporsi gerak anggota tubuh secara keseluruhan dari berbagai sikap dan arah berdasarkan atas landasan teori anatomi manusia ditinjau dari aspek platisitas. Materi kuliah meliputi teori dan teknik menggambar anatomi secara keseluruhan dari berbagai sikap dan arah secara detail. Kegiatan belajar mengajar mencakup

pembahasan teori dan penerapannya dalam latihan menggambarkan berbagai bentuk sikap. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan tugas harian dan ujian akhir semester secara individual.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Gambar Anatomi mempelajari teori dalam gambar anatomi. Selain itu juga mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam menggambar anatomi tubuh sesuai dengan struktur dan proporsi anatomi tubuh.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Gambar Anatomi dalam Silabus Mata Kuliah Gambar Anatomi Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- 1) Mahasiswa memahami dan mengetahui teori gambar anatomi.
- 2) Mahasiswa memahami dan mengetahui struktur dan proporsi anatomi tubuh.
- 3) Mahasiswa mampu menggambar anatomi tubuh sesuai dengan struktur dan proporsi dengan berbagai sikap dan arah.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Gambar Anatomi menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mempunyai pemahaman dan pengetahuan mengenai teori gambar anatomi, struktur, dan proporsi anatomi tubuh. Dengan pengetahuan ini mahasiswa diharapkan mampu membuat gambar anatomi dengan baik dan benar.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Gambar Anatomi adalah teori gambar anatomi. Dalam materi mahasiswa mempelajari tentang dasar-dasar dalam gambar anatomi. Materi struktur dan proporsi anatomi tubuh mahasiswa mempelajari pengetahuan mengenai struktur anatomi tubuh secara tepat sehingga diperoleh gambaran detail dari bentuk anatomi. Selain itu juga mahasiswa mempelajari proporsi anatomi tubuh sehingga diketahui perbandingan antar setiap anggota anatomi tubuh. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini mahasiswa

diharapkan dapat membuat gambar anatomi yang baik dengan berbagai sikap arah.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam materi teori dan dasar-dasar gambar anatomi. Materi selanjutnya adalah mahasiswa mempelajari praktik penciptaan gambar anatomi yang sesuai dengan teori dan dasar-dasar anatomi. Evaluasi dalam mata kuliah Gambar Anatomi adalah partisipasi kuliah. Pemberian tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

e. Gambar Ornamen

Mata kuliah Gambar Ornamen dengan kode PSR 214 adalah mata kuliah dasar-dasar seni rupa yang ditempuh pada semester satu. Mata kuliah ini mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam membuat gambar ornamen. Pengertian ornamen menurut Susanto (2002: 87)

“Ornamen hiasan yang dibuat (dengan gambar, dipahat maupun dicetak) untuk mendukung meningkatnya kualitas dan nilai pada suatu benda atau karya seni. Ornamen seringkali dihubungkan dengan berbagai corak dan ragam hias yang ada.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa ornamen mempunyai fungsi sebagai hiasan yang berupa corak atau ragam hias dapat meningkatkan kualitas pada suatu karya seni. Media yang digunakan dalam membuat gambar ornamen antara lain kertas, kayu, kanvas, dan plat logam. Deskripsi mata kuliah Gambar Ornamen dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan wawasan tentang prinsip-prinsip ornamen yang ada, serta kemampuan perencanaan pola hias baik

terapan maupun kreatif. Materi kuliah meliputi prinsip-prinsip ornamen, pola, motif, gaya ragam hias dan perancangan pola hias terapan maupun kreatif. Kegiatan belajar mengajar meliputi teori dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan ujian kahir semester secara individual.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Gambar Ornamen mempelajari prinsip-prinsip dalam gambar ornamen. Selain itu juga mempelajari pengetahuan dan kemampuan dalam merencanakan pola hias dalam gambar ornamen.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Gambar Ornamen dalam Silabus kuliah Gambar Ornamen adalah “mahasiswa dapat menggambarkan, menyusun, dan mengembangkan motif-motif ornamen dari berbagai daerah di tanah air, dengan tidak meninggalkan ciri khas unsur daerah baik bentuk maupun filosofisnya”. Hal ini menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Gambar Ornamen mahasiswa mampu dalam membuat dan mengembangkan gambar ornamen dari berbagai daerah.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Gambar Antomi adalah materi ruang lingkup ornamen. dalam materi ini mahasiswa mempelajari pengertian ornamen, alat, dan bahan yang digunakan untuk membuat gambar ornamen. Materi selanjutnya adalah ornamen geometris dengan pokok bahasan ornamen motif primitif dari Sentani dan Timor. Materi ornamen non geometris dengan pokok bahasan motif naturalis dari Kalimantan, Simalungan, Pajajaran, Yogyakarta, dan Bali. Materi ornamen dengan pokok bahasan batik motif Kawung, Parang, dan Ceplok. Materi ukir kayu dengan pokok bahasan pintu motif tradisional, meja kursi motif tradisional, dan bingkai foto motif tradisional. Materi

ornamen bebas dengan pokok bahasan motif bebas ciptaan sendiri. Semua materi yang dipelajari merupakan pengetahuan dan keterampilan dalam membuat gambar ornamen.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam materi teori dan perkembangan gambar ornamen serta dasar-dasar dalam gambar ornamen. Selain itu juga mahasiswa mempelajari alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam gambar ornamen. Materi selanjutnya adalah mahasiswa melakukan praktik menciptakan gambar ornamen. Evaluasi dalam mata kuliah Gambar Anatomi adalah partisipasi kuliah, pemberian tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

5. Mata Kuliah Praktik Berkarya Seni Rupa

Mata kuliah praktik berkarya seni rupa adalah mata kuliah praktik yang merupakan penerapan dari dasar-dasar seni rupa. Mata kuliah praktik berkarya seni rupa terdiri dari Seni Lukis, Seni Patung, Seni Grafis, Seni Kria, Desain Komunikasi Visual, dan Desain Interior.

a. Seni Lukis

Mata kuliah Seni Lukis merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa. Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa mata kuliah Seni Lukis dibagi menjadi empat. Pembagian ini disesuaikan dengan materi kuliah yang diberikan. Mata kuliah Seni Lukis terdiri dari mata kuliah Seni Lukis I dengan Kode PSR 324 yang ditempuh pada semester dua, mata kuliah Seni Lukis II dengan kode PSR 425 yang ditempuh pada semester tiga, mata kuliah Seni Lukis III dengan kode

PSR 426 yang ditempuh pada semester enam, dan mata kuliah Seni Lukis IV dengan kode 427 yang ditempuh pada semester tujuh. Mata kuliah Seni Lukis I dan II merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa dasar yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa. Sedangkan mata kuliah Seni Lukis III dan IV merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa lanjutan yang dipilih oleh mahasiswa sebagai mata kuliah penjurusan.

1) Seni Lukis I

Mata kuliah Seni Lukis I merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa dasar yang mempelajari teori dan dasar-dasar seni lukis. Deskripsi mata kuliah dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan dasar-dasar melukis. Materi kuliah ini meliputi teori dasar lukis, pengenalan media (bahan dan alat), teknik, pengenalan objek, pembuatan sketsa, melukis dengan objek benda, pemandangan alam, manusia (kerumunan) dengan teknik kering. Kegiatan belajar mengajar mencakup pembahasan teori dan praktik karya seni lukis. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Lukis I mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar-dasar seni lukis meliputi teori dasar melukis, media, teknik, objek yang digunakan dalam seni lukis. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini mahasiswa diharapkan mampu untuk menghasilkan karya seni lukis yang baik.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Lukis I dalam Silabus Mata Kuliah Seni Lukis I Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memahami dan mengerti dasar-dasar seni lukis dengan teknik kering.
- (b) Mahasiswa mampu menggunakan alat, bahan, dan teknik dalam seni lukis.
- (c) Mahasiswa mampu melukis objek benda, pemandangan alam, dan manusia dengan teknik kering.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Lukis I menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa memahami dan mengerti dasar-dasar seni lukis, mengetahui alat, bahan, dan teknik dasar seni lukis. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini mahasiswa diharapkan dapat membuat karya seni lukis menggunakan teknik kering dengan hasil yang baik.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Seni Lukis I adalah dasar-dasar seni lukis. Materi ini meliputi teori dasar lukis, pengenalan alat dan bahan, pengamatan objek, dan pembuatan sketsa. Semua materi ini merupakan pengetahuan dan keterampilan dasar-dasar seni lukis yang harus dikuasai oleh mahasiswa. Teknik yang digunakan dalam mata kuliah Seni Lukis I adalah teknik kering. Teknik kering merupakan teknik dasar dalam seni lukis dengan media kertas dan menggunakan pensil warna atau krayon. Objek yang digunakan dalam mata kuliah ini antara lain pemandangan alam dan kehidupan sekitar atau kerumunan manusia.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam menyampaikan materi teori dan konsep dasar seni lukis. Setelah mendapatkan materi teori dan konsep dasar seni lukis materi selanjutnya adalah pengenalan alat dan bahan yang digunakan dan teknik dalam seni lukis. Metode praktik dilakukan mahasiswa dalam menerapkan teori dan konsep dasar seni lukis dengan alat, bahan, dan

teknik yang telah diajarkan. Evaluasi dalam mata kuliah Seni Lukis I adalah partisipasi kuliah, pemberian tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

2) Seni Lukis II

Mata kuliah Seni Lukis II merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa dasar. Dalam mata kuliah Seni Lukis II materi yang dipelajari adalah melukis objek bebas dengan teknik basah. Deskripsi mata kuliah Seni Lukis II dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan melukis dengan teknik basah. Materi kuliah meliputi teori dan pengenalan media (bahan dan alat), teknik, pengamatan objek, pembuatan sketsa, melukis dengan objek bebas, dengan media cat air, cat minyak, dan akrilik. Kegiatan belajar mengajar mencakup pembahasan teori dan praktik melukis serta berbagai masalah yang menyangkut bahasa rupa. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Lukis II mempelajari pengetahuan dan keterampilan seni lukis dengan objek bebas dan menggunakan teknik basah. Dalam teknik basah media yang digunakan adalah cat air, cat akrilik, dan cat minyak.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Lukis II dalam Silabus Mata Kuliah Seni Lukis II Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memahami dan mengerti dasar-dasar seni lukis dengan teknik basah.
 - (b) Mahasiswa mampu menggunakan alat, bahan, dan teknik dalam melukis dengan teknik basah.
-

- (c) Mahasiswa mampu mengungkapkan tema melalui teknik basah yang menjadi bentuk lukisan yang kreatif.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Lukis II menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam dasar-dasar seni lukis, alat, bahan, dan media yang digunakan dalam melukis dengan teknik basah. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini diharapkan mahasiswa dapat menciptakan karya seni lukis yang baik.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Seni Lukis II materi lanjutan dasar-dasar dalam seni lukis, alat, bahan, dan media yang digunakan dalam melukis dengan teknik basah. Alat yang digunakan dalam melukis dengan teknik basah adalah kuas dan media yang digunakan adalah kanvas. Cat yang digunakan dalam teknik basah adalah cat air, cat akrilik, dan cat minyak. Selain itu juga materi dalam kuliah ini adalah pengamatan objek dan pembuatan sketsa. Dalam mata kuliah Seni Lukis II objek yang digunakan sebagai tema lukisan adalah bebas. Hal ini dilakukan untuk memberikan kebebasan berekspresi. Sedangkan pembuatan sketsa berfungsi sebagai garis bantu saat melukis.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam menyampaikan materi teori dan konsep lanjutan seni lukis. Setelah mendapatkan materi teori dan konsep lanjutan seni lukis materi selanjutnya adalah pengenalan alat dan bahan yang digunakan dan teknik dalam seni lukis. Metode praktik dilakukan mahasiswa dalam menerapkan teori dan konsep seni lukis dengan alat, bahan, dan teknik yang telah diajarkan. Evaluasi dalam mata kuliah Seni Lukis II adalah partisipasi kuliah, pemberian tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

3) Seni Lukis III

Mata kuliah Seni Lukis III merupakan mata kuliah praktik keahlian berkarya seni rupa pilihan. Dalam mata kuliah ini mempelajari pengetahuan dan keterampilan menciptakan karya seni rupa meliputi konsep, pemilihan bahan, dan teknik yang digunakan dalam penciptaan karya seni lukis. Deskripsi mata kuliah Seni Lukis III dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan menciptakan karya yang meliputi konsep, pemilihan bahan, dan teknik penciptaan karya. Materi kuliah mencakup pendalaman konsep, teknik dan proses berkarya seni lukis. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik, pengkajian dan pengamatan di lapangan. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian, konsep dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Lukis III mahasiswa tidak hanya menciptakan karya seni lukis akan tetapi juga konsep yang mendasari karya tersebut. Selain itu juga dalam mata kuliah ini mahasiswa diberikan kebebasan untuk memilih bahan dan teknik yang digunakan sehingga diharapkan dapat menghasilkan karya seni lukis yang lebih baik.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Lukis III dalam Silabus Mata Kuliah Seni Lukis III Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memahami dan mengerti konsep, pemilihan bahan, dan teknik dalam penciptaan karya.
 - (b) Mahasiswa mampu mendalami konsep dan teknik dalam berkarya seni lukis.
 - (c) Mahasiswa mampu membuat karya seni lukis sesuai dengan konsep dan teknik yang digunakan.
-

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Lukis III menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam membuat konsep yang menjadi dasar berkarya. Selain itu juga mahasiswa menentukan bahan dan teknik yang digunakan dalam melukis. Dengan kemampuan dan keterampilan yang dimiliki mahasiswa diharapkan mampu menghasilkan karya seni lukis sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Seni Lukis III adalah konsep penciptaan karya seni lukis. Dalam materi ini mahasiswa diberikan penjelasan tentang proses pembuatan konsep sebuah karya seni lukis. Setelah mendapatkan konsep yang tepat, dilanjutkan pada pemilihan bahan dan teknik yang akan digunakan. Selanjutnya adalah mengaplikasikan konsep yang telah ditentukan. Dengan demikian karya seni lukis yang dihasilkan mempunyai nilai yang lebih.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam materi konsep penciptaan karya seni lukis, pemilihan bahan dan teknik yang akan digunakan dalam melukis. Setelah mendapatkan konsep yang akan menjadi landasan dalam penciptaan karya seni lukis dilanjutkan dengan proses praktik menciptakan karya seni lukis sesuai dengan konsep dan pemilihan alat, bahan, dan teknik yang telah disusun. Evaluasi dalam mata kuliah Seni Lukis III adalah partisipasi kuliah, pemberian tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

4) Seni Lukis IV

Mata kuliah Seni Lukis IV merupakan mata lanjutan dari mata kuliah Seni Lukis III. Dalam mata kuliah Seni Lukis IV materi yang dipelajari adalah karakteristik latar belakang karya seni rupa. Selain itu juga dalam mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menciptakan karya seni rupa yang siap pajang. Deskripsi mata kuliah Seni Lukis IV dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan kemampuan mencipta dan pendalaman karya seni lukis secara konseptual, berdasar pada pengamatan dan studi lapangan. Materi kuliah mencakup konsep, pemilihan bahan, teknik, dan proses penciptaan karya. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik, pengkajian dan pengamatan di lapangan. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian, konsep dan presentasi karya (pameran).”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Lukis IV mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam mendalami karya seni lukis secara konseptual. Untuk dapat mendalami karya seni rupa secara konseptual dilakukan dengan pengamatan dan studi lapangan. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini mahasiswa diharapkan dapat mempresentasikan karya yang telah dibuat.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Lukis IV dalam Silabus Mata Kuliah Seni Lukis IV Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa mampu memahami dan mendeskripsikan latar belakang karakteristik karya seni, beserta karya seni rupa seniman lain untuk dijadikan pijakan berkarya.
-

- (b) Mahasiswa mampu mencipta karya seni pribadi dan mendeskripsikan latar belakang dan karakteristiknya secara lisan maupun tulisan.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Lukis IV menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mampu mendeskripsikan latar belakang dan karakteristik karya seni rupa seniman lain sebagai landasan berkarya. Selain itu juga mahasiswa harus mampu mendeskripsikan latar belakang dan karakteristik karya seni lukis yang diciptakan.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Seni Lukis IV adalah proses dalam menciptakan karya seni lukis. Dalam materi ini dibahas mengenai proses penciptaan karya mulai dari pemilihan tema dan konsep, bahan, dan teknik. Materi selanjutnya adalah diskusi karya. Dalam diskusi karya mahasiswa mendeskripsikan latar belakang penciptaan karya yang dibuat. Diskusi ini dimaksudkan untuk memberikan kritik dan saran dengan tujuan memberikan masukan. Materi akhir dalam mata kuliah ini adalah menyiapkan presentasi karya atau pameran. Dalam pameran mahasiswa mendeskripsikan latar belakang dan karakteristik karya yang dihasilkan mulai dari konsep, pemilihan tema, bahan, dan teknik yang digunakan.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam materi konsep penciptaan karya seni lukis, pemilihan bahan dan teknik yang akan digunakan dalam melukis. Setelah mendapatkan konsep yang akan menjadi landasan dalam penciptaan karya seni lukis dilanjutkan dengan proses praktik menciptakan karya seni lukis sesuai dengan konsep dan pemilihan alat, bahan, dan teknik yang telah disusun. Setelah semua karya selesai dilanjutkan dengan persiapan presentasi karya dari mahasiswa

melalui proses pameran. Evaluasi dalam mata kuliah Seni Lukis IV adalah partisipasi kuliah, pemberian tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester (pameran).

b. Seni Patung

Mata kuliah Seni Patung merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa. Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa mata kuliah Seni Patung dibagi menjadi empat. Pembagian ini disesuaikan dengan materi kuliah yang diberikan. Mata kuliah Seni Patung terdiri dari mata kuliah Seni Patung I dengan Kode PSR 328 yang ditempuh pada semester tiga, mata kuliah Seni Patung II dengan kode PSR 429 yang ditempuh pada semester lima, mata kuliah Seni Patung III dengan kode PSR 430 yang ditempuh pada semester enam, dan mata kuliah Seni Patung IV dengan kode 431 yang ditempuh pada semester tujuh. Mata kuliah Seni Patung I dan II merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa dasar yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa. Sedangkan mata kuliah Seni Patung III dan IV merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa lanjutan yang dipilih oleh mahasiswa sebagai mata kuliah penjurusan.

1) Seni Patung I

Mata kuliah Seni Patung I merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa. Mata kuliah ini mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar dalam menciptakan karya seni patung. Seni patung merupakan seni yang berwujud tiga dimensi. Menurut Kartika (2004: 37)

“Seni patung merupakan seni murni sejauh ia tidak melibatkan diri pada pertimbangan untuk kebutuhan terapan. Karena sifatnya, maka seni patung merupakan ungkapan pengalaman estetik yang diwujudkan dalam bentuk tiga dimensional (tiga matra).”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa seni patung merupakan ungkapan estetik yang diwujudkan dalam bentuk tiga dimensi dan bukan merupakan suatu kebutuhan terapan. Seni patung lebih menekankan nilai estetika sebagai bagian dari seni murni bukan sebagai benda fungsional atau terapan. Deskripsi mata kuliah Seni Patung I dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan dasar-dasar seni patung. Materi kuliah meliputi perkembangan, pengenalan berbagai macam teknik dan bahan serta praktik penciptaan karya dengan tema organ tubuh manusia (tangan, kaki, kepala, torso) secara realistik. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan teori dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian, konsep dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa mata kuliah Seni Patung I merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar-dasar seni patung. Dasar-dasar seni patung meliputi perkembangan, alat, bahan, dan teknik dalam menciptakan karya seni patung.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Patung I dalam Silabus Mata Kuliah Seni Patung I Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memahami dan mengetahui dasar-dasar seni patung.
- (b) Mahasiswa mengetahui dan menguasai alat, bahan, dan teknik dalam seni patung.
- (c) Mahasiswa mampu menciptakan karya seni patung dengan tema anggota tubuh manusia.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Patung I menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mampu memahami dan mengetahui dasar-dasar dalam seni patung. Dasar-dasar dalam seni patung meliputi penguasaan alat dan

bahan yang digunakan dalam menciptakan karya seni patung. Selain itu juga mengetahui berbagai teknik yang digunakan dalam dasar-dasar seni patung. Sehingga dengan pengetahuan dan keterampilan ini mahasiswa mampu menciptakan karya seni patung.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Seni Patung I adalah pengetahuan mengenai dasar-dasar seni patung. Dalam materi ini mahasiswa mempelajari proses dasar penciptaan karya seni patung. Materi selanjutnya adalah pengenalan alat dan bahan. Pengenalan alat dan bahan ini bertujuan untuk mengenalkan alat dan bahan yang digunakan pada proses penciptaan dasar-dasar seni patung. Materi selanjutnya adalah latihan membuat patung dengan tema anggota tubuh manusia. Dalam latihan ini mahasiswa membuat patung sederhana dengan bahan tanah liat. Pengetahuan dan keterampilan yang dipelajari dalam materi kuliah Seni Patung I merupakan kemampuan dasar alam seni patung.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam menyampaikan materi teori dan dasar-dasar seni patung. Materi selanjutnya adalah pengenalan alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam mata kuliah Seni Patung I. Materi selanjutnya mahasiswa melakukan praktik berkarya seni patung dengan menggunakan alat, bahan, dan teknik yang telah diajarkan. Evaluasi dalam mata kuliah Seni Patung I adalah partisipasi kuliah, pemberian tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

2) Seni Patung II

Mata kuliah Seni Patung II adalah mata kuliah dasar seni patung yang merupakan lanjutan dari mata kuliah Seni Patung I. Dalam mata kuliah Seni Patung II materi yang dipelajari adalah proses pembuatan patung dengan hasil yang realistik. Deskripsi mata kuliah Seni Patung dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan penciptaan seni patung. Materi kuliah meliputi pengenalan berbagai macam teknik, bahan, dan praktik penciptaan karya dengan tema manusia dan binatang dalam berbagai pose secara realistik, pengenalan bahan, pembuatan *prototype* dan teknik cetak (*repro*). Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan teori dan praktik, mencakup pembahasan tentang bahan, teknik dan proses penciptaan karya seni patung. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian, konsep dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Patung I mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan patung dengan tema manusia dan binatang dalam bentuk yang realistik. Selain itu juga mempelajari bahan dan teknik cetak dalam seni patung.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Patung II dalam Silabus Mata Kuliah Seni Patung II adalah “mahasiswa mampu memahami dan menguasai mengubah bentuk patung realistik dengan menggunakan berbagai macam teknik, bahan, dan alat serta mengenal proses pembuatan cetakan.” Dalam standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Patung II dijelaskan bahwa dalam mata kuliah ini keterampilan yang dipelajari adalah teknik dalam mengubah bentuk patung realistik dan proses pembuatan cetakan.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Seni Patung II adalah pengetahuan seni patung realistik. Dalam materi dibahas mengenai teori dan pengantar dalam seni patung realistik. Materi selanjutnya adalah pengetahuan alat, bahan, dan teknik. Materi ini membahas tentang alat, bahan, dan teknik yang digunakan antara lain *modeling, carving, plastering, constructing*. Materi lainnya adalah latihan mengubah bentuk figur manusia dan hewan. Materi terakhir adalah latihan membuat cetakan patung dan membuat cetakan patung untuk diproduksi.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam materi teori dan dasar-dasar seni patung realistik. Materi yang disampaikan merupakan materi lanjutan dari mata kuliah Seni Patung I. Proses selanjutnya mahasiswa melakukan praktik berkarya seni patung realistik menggunakan alat, bahan, dan teknik yang sesuai. Evaluasi dalam mata kuliah Seni Patung II adalah partisipasi kuliah, pemberian tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

3) Seni Patung III

Mata kuliah Seni Patung III merupakan mata kuliah praktik keahlian berkarya seni rupa pilihan. Dalam mata kuliah ini mempelajari pengetahuan dan keterampilan menciptakan karya seni rupa meliputi konsep, pemilihan bahan, dan teknik yang digunakan dalam penciptaan karya seni patung. Deskripsi mata kuliah Seni Patung III dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata Kuliah ini memberikan kemampuan memahami proses penciptaan karya yang meliputi konsep, pemilihan bahan, dan teknik penciptaan

karya. Materi kuliah mencakup pendalaman konsep, teknik dan proses dalam berkarya bentuk patung patung deformatif manusia dan binatang. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik, pengkajian dan pengamatan di lapangan. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian, konsep dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Patung III merupakan mata kuliah yang mempelajari konsep dalam menciptakan karya seni patung. Pada mata kuliah ini bentuk patung yang dibuat adalah patung deformatif manusia dan binatang.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Patung III dalam Silabus Mata Kuliah Seni Patung III Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mahasiswa mampu memahami konsep, pemilihan bahan dan teknik dalam penciptaan karya seni patung. Mahasiswa mendalami konsep, bahan dan teknik dalam penciptaan karya seni patung deformatif. Mahasiswa mampu membuat karya seni patung sesuai dengan konsep, bahan dan teknik yang telah ditentukan.”

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Patung III menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep, bahan, dan teknik dalam menciptakan karya seni patung deformatif. Konsep digunakan sebagai latar belakang penciptaan karya sehingga karya seni patung yang dihasilkan memiliki bobot.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Seni Patung III meliputi konsep penciptaan karya seni patung. Materi ini membahas konsep yang akan dijadikan sebagai dasar penciptaan karya seni patung. Materi alat dan bahan membahas tentang alat dan bahan yang sesuai dengan konsep yang telah dibuat.

Sedangkan materi teknik membahas teknik yang akan digunakan yaitu teknik deformatif.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam membahas konsep yang akan dibuat. Pada mata kuliah Seni Patung III lebih banyak membahas konsep dan pemilihan bahan yang akan digunakan. Setelah mendapatkan konsep dan bahan yang tepat dilanjutkan dengan proses praktik penciptaan karya seni patung. Evaluasi dalam mata kuliah Seni Patung III adalah partisipasi kuliah, pemberian tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

4) Seni Patung IV

Mata kuliah Seni Patung IV merupakan mata lanjutan dari mata kuliah Seni Patung III. Dalam mata kuliah Seni Patung IV materi yang dipelajari adalah pendalaman seni patung secara konseptual. Selain itu juga dalam mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menciptakan karya seni rupa yang siap pajang. Deskripsi mata kuliah Seni Patung IV dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan kemampuan mencipta dan pendalaman karya seni patung secara konseptual, berdasar pada pengamatan dan studi kelayakan. Materi kuliah mencakup pemahaman konsep, pemilihan bahan, teknik dan proses penciptaan karya. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik, pengkajian dan pengamatan di lapangan. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian, konsep dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Patung IV merupakan mata kuliah yang mempelajari proses penciptaan karya seni patung

secara konseptual berdasarkan pengamatan dan studi kelayakan. Pada mata kuliah ini lebih menekankan pada latar belakang atau karakteristik proses penciptaan karya seni patung.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Patung IV dalam Silabus Mata Kuliah Seni Patung IV Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa mampu memahami dan mendeskripsikan latar belakang karakteristik dan konsep dalam berkarya seni patung.
- (b) Mahasiswa mampu mencipta karya seni patung sesuai dengan konsep, bahan, dan teknik yang telah ditentukan.
- (c) Mahasiswa mampu mempresentasikan karya seni patung yang diciptakannya.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Patung IV menjelaskan bahwa dalam mata kuliah mahasiswa mendeskripsikan latar belakang dan konsep yang digunakan dalam penciptaan karya seni patung. Dengan latar belakang dan konsep inilah mahasiswa menciptakan karya seni patung.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Seni Patung IV adalah penyusunan konsep karya yang akan menjadi latar belakang penciptaan karya seni patung. Selain itu juga materi yang dibahas adalah pemilihan bahan dan teknik yang sesuai dengan konsep yang telah dibuat. Dalam mata kuliah ini juga dilakukan diskusi untuk memberikan masukan pada karya yang dibuat. Materi akhir dalam kuliah ini menyiapkan presentasi karya atau pameran. Dalam pameran mahasiswa menjelaskan konsep karya yang dibuat tersebut.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam membahas konsep karya seni patung siap pajang. Pada mata kuliah Seni Patung IV membahas konsep yang

lebih kuat dan pemilihan bahan yang akan digunakan. Setelah mendapatkan konsep dan bahan yang tepat dilanjutkan dengan proses praktik penciptaan karya seni patung. Tahap terakhir adalah presentasi karya melalui kegiatan pameran. Evaluasi dalam mata kuliah Seni Patung IV adalah partisipasi kuliah, pemberian tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester (pameran).

c. Seni Grafis

Mata kuliah seni grafis merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa. Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa mata kuliah Seni Grafis dibagi menjadi empat. Pembagian ini disesuaikan dengan materi kuliah yang diberikan. Mata kuliah Seni Grafis terdiri dari mata kuliah Seni Grafis I dengan Kode PSR 332 yang ditempuh pada semester tiga, mata kuliah Seni Grafis II dengan kode PSR 433 yang ditempuh pada semester empat, mata kuliah Seni Grafis III dengan kode PSR 434 yang ditempuh pada semester enam, dan mata kuliah Seni Grafis IV dengan kode 435 yang ditempuh pada semester tujuh. Mata kuliah Seni Grafis I dan II merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa dasar yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa. Sedangkan mata kuliah Seni Grafis III dan IV merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa lanjutan yang dipilih oleh mahasiswa sebagai mata kuliah penjurusan.

1) Seni Grafis I

Mata kuliah Seni Grafis I merupakan mata kuliah yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar dalam seni grafis. Deskripsi mata kuliah Seni Grafis dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan dasar-dasar seni grafis. Materi kuliah meliputi sejarah perkembangan, prinsip-prinsip dasar, pengenalan berbagai macam teknik dan bahan, serta praktik penciptaan karya dengan teknik cetak relief. Kegiatan belajar mengajar mencakup teori dan praktik, Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan tugas akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Grafis I mempelajari kemampuan dasar-dasar seni grafis. Dasar-dasar seni grafis yang dipelajari antara lain prinsip-prinsip dasar, teknik, dan bahan yang digunakan dalam seni grafis. Selain itu juga dalam mata kuliah ini mahasiswa melakukan praktik penciptaan karya seni grafis.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Grafis I dalam Silabus Mata Kuliah Seni Grafis I Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Memahami pengertian dan prinsip dasar dalam seni grafis.
- (b) Memahami perkembangan sejarah seni grafis.
- (c) Memahami berbagai bahan dan teknik dalam seni grafis.
- (d) Mampu mencipta karya seni grafis dengan satu warna (*monochrome*).

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Seni Grafis I antara lain meliputi pengertian seni grafis yang membahas seni grafis sebagai media komunikasi dan ekspresi. Materi sejarah perkembangan seni grafis di Indonesia dan dunia yang perkembangan yang terjadi pada seni grafis di Indonesia dan dunia. Materi prinsip dasar seni grafis mempelajari teknik yang digunakan dalam penciptaan seni grafis antara lain cetak tinggi, cetak dalam, cetak datar, cetak saring, dan cetak sinar. Materi selanjutnya adalah pengenalan alat dan bahan yang digunakan dalam seni grafis. Materi terakhir adalah praktik penciptaan karya seni grafis dengan teknik *monoprint*, kolase, *hardboard cut*, teknik blok, dan teknik

lino cut. Semua materi yang dipelajari merupakan pengetahuan dan keterampilan dasar dalam seni grafis.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar mata kuliah Seni Grafis I adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan saat menyampaikan materi perkembangan seni grafis dan prinsip dasar dalam seni grafis. Materi selanjutnya adalah pengenalan alat, bahan, dan teknik yang digunakan pada mata kuliah Seni Grafis I. Selanjutnya materi praktik dilakukan dalam proses penciptaan karya seni grafis. Evaluasi yang dilakukan dalam mata kuliah Seni Grafis I adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

2) Seni Grafis II

Mata kuliah Seni Grafis II merupakan mata praktik berkarya seni rupa lanjutan dari mata kuliah Seni Grafis I. Dalam mata kuliah Seni Grafis II mahasiswa mempelajari proses penciptaan karya seni grafis multi warna. Deskripsi mata kuliah Seni Grafis II dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Grafis Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan teknik dalam proses penciptaan karya seni grafis kreatif. Materi kuliah meliputi prinsip dasar teknik cetak dan pengenalan bahan, serta praktik penciptaan karya multi warna dengan berbagai teknik cetak relief. Kegiatan belajar mengajar mencakup teori dan praktik, Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan tugas akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Grafis II mahasiswa mempelajari bahan dan teknik yang digunakan dalam menciptakan

karya seni grafis dengan multi warna. Selain itu juga teknik yang digunakan dalam kuliah ini teknik relief.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Grafis II merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Grafis II dalam Silabus Mata Kuliah Seni Grafis II Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan kemampuan bagi mahasiswa untuk memahami bahan dan alat cetak grafis. Pembuatan desain, pola, memahami, dan mengaplikasikannya. Mata kuliah ini menekankan pada penguasaan bahan, alat, dan teknik cetak multi warna dengan cetak relief. Materi perkuliahan mencakup jenis bahan, karakteristik bahan, kegunaan bahan, jenis alat, fungsi alat, dan teknik.”

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Grafis II menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari bahan dan alat yang digunakan dalam teknik cetak relief. Selain itu juga mahasiswa mempelajari desain dan pola dalam menciptakan karya seni grafis dengan teknik cetak multi warna.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah dalam mata kuliah Seni Grafis II adalah pengertian dan prinsip dasar cetak multi warna dan relief dalam seni grafis. Pengenalan berbagai bahan dan teknik dalam cetak multi warna. Materi membahas teknik cetak potong sambung, cetak sambung, cetak putar, cetak multi klise, cetak rusak, dan cetak kolase. Materi terakhir adalah praktik dalam menciptakan karya seni grafis dengan teknik multi warna. Semua materi yang dipelajari dalam mata kuliah ini merupakan pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan seni grafis multi warna.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar mata kuliah Seni Grafis II adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan saat

menyampaikan materi prinsip dasar teknik cetak multi warna dalam seni grafis dan pengenalan alat, bahan, dan teknik dalam seni grafis. Sedangkan materi praktik dilakukan dalam proses penciptaan karya seni grafis multi warna. Evaluasi yang dilakukan dalam mata kuliah Seni Grafis II adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

3) Seni Grafis III

Mata kuliah Seni Grafis III merupakan mata kuliah praktik keahlian berkarya seni rupa pilihan. Dalam mata kuliah ini mempelajari pendalaman konsep dalam seni grafis khususnya teknik *intaglio* dan *serigraphy*. Deskripsi mata kuliah Seni Grafis III dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan kemampuan untuk memahami proses penciptaan karya *intaglio print* dan *serigraphy* yang meliputi konsep, pemilihan bahan, teknik penciptaan. Materi kuliah mencakup pendalaman konsep, teknik dan proses berkarya seni khususnya teknik *intaglio print* dan *serigraphy*. Kegiatan belajar mengajar mencakup teori dan praktik, pengkajian, dan pengamatan di lapangan. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan tugas akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Grafis III mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan karya seni grafis dengan teknik *intaglio* dan *serigraphy*. Selain itu juga dalam mata kuliah ini mahasiswa mendalami konsep penciptaan karya seni grafis melalui pengkajian dan pengamatan di lapangan. Hal ini dilakukan untuk memperoleh gambaran tentang latar belakang dan karakteristik karya yang diciptakan.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Grafis III merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Grafis III dalam Silabus Mata Kuliah Seni Grafis III Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Memberikan kemampuan bagi mahasiswa untuk memahami bahan dan alat cetak grafis. Pembuatan desain, pola, memahami, dan mengaplikasikannya. Mata kuliah ini menekankan pada penguasaan bahan, alat, dan teknik cetak dalam dan *serigraphy*.”

Standarisasi kompetensi mata kuliah ini menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Grafis III mahasiswa mempelajari bahan dan alat yang digunakan dalam teknik *intaglio* dan *serigraphy*. Selain itu juga mahasiswa mempelajari desain dan pola yang akan diaplikasikan dalam karya seni grafis dengan teknik cetak dalam dan *serigraphy*.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Seni Grafis III adalah pengertian dasar cetak teknik dalam dan *serigraphy* (cetak sablon). Dalam materi ini mahasiswa mempelajari pengenalan teknik dan bahan yang digunakan pada teknik cetak dalam dan *serigraphy*. Materi yang dipelajari pada teknik cetak dalam antara lain teknik *dry point* dan etsa. Sedangkan dalam materi teknik *serigraphy* mahasiswa mempelajari teknik *monochrome* dan *multichrome*. Materi selanjutnya adalah praktik membuat karya seni grafis menggunakan teknik cetak dalam dan *serigraphy*. Semua materi yang dipelajari merupakan pengetahuan dan keterampilan tingkat lanjut dalam menciptakan karya seni grafis.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar mata kuliah Seni Grafis III adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan saat menyampaikan materi prinsip dasar teknik cetak dalam dan *serigraphy* serta

pengenalan alat dan bahan yang digunakan dalam seni grafis. Sedangkan materi praktik dilakukan dalam proses penciptaan karya seni grafis dengan teknik cetak dalam dan *serigraphy*. Evaluasi yang dilakukan dalam mata kuliah Seni Grafis III adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

4) Seni Grafis IV

Mata kuliah Seni Grafis IV merupakan mata lanjutan dari mata kuliah Seni Grafis III. Dalam mata kuliah Seni Grafis IV materi yang dipelajari adalah pendalaman seni grafis secara konseptual. Selain itu juga dalam mata kuliah ini mahasiswa diharapkan mampu menciptakan karya seni rupa yang siap pajang. Deskripsi mata kuliah Seni Grafis IV dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan kemampuan mencipta dan pendalaman karya seni grafis secara konseptual, berdasar pada pengamatan dan studi kelayakan. Materi kuliah mencakup konsep, pemilihan bahan, teknik dan proses penciptaan karya. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik, pengkajian serta pengamatan di lapangan. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian, konsep, dan presentasi karya (pameran).”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Grafis IV difokuskan pada kemampuan dalam mencipta dan pendalaman seni grafis secara konseptual dengan melakukan pengamatan dan studi kelayakan. Dengan dilakukan pengamatan dan studi kelayakan diharapkan dapat menjadi konsep yang kuat dan menghasilkan karya seni grafis yang baik.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Grafis IV merupakan landasan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni

Grafis IV dalam Silabus Mata Kuliah Seni Grafis IV Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Memberikan kemampuan bagi mahasiswa untuk memahami konsep berkarya seni grafis. Termasuk pemilihan bahan dan alat seni grafis guna menemukan bentuk baru baik penggunaan berbagai macam teknik yang telah dipelajari maupun yang telah didapat di lapangan. Materi perkuliahan mencakup konsep desain, prototype, presentasi karya (pameran).”

Standarisasi kompetensi mata kuliah Seni Grafis IV menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa menciptakan karya seni grafis dengan teknik yang telah dipelajari mencakup konsep dan proses desain. Dengan hasil akhir adalah karya yang siap pajang atau pameran.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Seni Grafis IV adalah konsep dan metodologi penulisan. Dalam materi ini mahasiswa mempelajari metodologi atau tata cara penulisan konsep karya. Konsep karya ini akan menjadi latar belakang penciptaan karya. Materi selanjutnya adalah konsultasi konsep karya yang membahas pemilihan alat, bahan, desain, dan teknik yang akan digunakan yang telah disesuaikan dengan konsep karya. Setelah melakukan konsultasi tahap selanjutnya adalah proses pengaplikasian desain dan konsep ke media dan bahan yang digunakan. Materi selanjutnya adalah persiapan untuk presentasi karya. Setelah konsep dan karya telah jadi tahap terakhir adalah presentasi karya. Dalam tahap ini mahasiswa diminta untuk menjelaskan konsep dan karakteristik yang diciptakan.

Metode yang digunakan dalam proses belajar mengajar mata kuliah Seni Grafis IV adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan saat

menyampaikan penulisan konsep dan konsultasi karya. Sedangkan materi praktik dilakukan dalam proses penciptaan karya seni grafis dengan konsep dan teknik yang telah ditentukan. Evaluasi yang dilakukan dalam mata kuliah Seni Grafis IV adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

d. Kria

Mata kuliah Kria merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa. Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa mata kuliah Kria dibagi menjadi empat. Pembagian ini disesuaikan dengan materi kuliah yang diberikan. Mata kuliah Kria terdiri dari mata kuliah Kria I dengan Kode PSR 336 yang ditempuh pada semester dua, mata kuliah Kria II dengan kode PSR 437 yang ditempuh pada semester tiga, mata kuliah Kria III dengan kode PSR 438 yang ditempuh pada semester enam, dan mata kuliah Kria IV dengan kode 439 yang ditempuh pada semester tujuh. Mata kuliah Kria I dan II merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa dasar yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa. Sedangkan mata kuliah Kria III dan IV merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa lanjutan yang dipilih oleh mahasiswa sebagai mata kuliah penjurusan.

1) Kria I

Mata kuliah Kria I merupakan mata kuliah praktik berkarya dasar. Dalam mata kuliah ini mempelajari kemampuan dan keterampilan dasar dalam seni Kria. Deskripsi mata kuliah Seni Kria I dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan membuat karya Kria. Materi kuliah meliputi pengertian dan pemahaman konsep

Kria, pengetahuan bahan dan alat, teknik, dan proses penciptaan dengan media keramik dan kayu. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan teori dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan laporan proses pembuatan karya.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mempelajari pengertian dan pemahaman konsep kria. Selain itu juga dalam mata kuliah ini mempelajari alat, bahan, dan teknik dalam penciptaan seni kria dengan media keramik dan kayu.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Kria I merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi dalam Silabus Mata Kuliah Kria I Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta adalah “Mampu memahami konsep Kria dan menguasai teknik-teknik kria keramik dan kria kayu untuk dapat menilai karya kria dan membuat atau memproduksi karya kria serta mampu mengajarkannya”. Dalam standarisasi kompetensi mata kuliah Kria I menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa harus menguasai konsep dan teknik yang digunakan dalam kria keramik dan kayu. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini mahasiswa dapat membuat karya seni kria keramik dan kayu.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Kria I adalah perkembangan dan cabang-cabang kria. Materi ini membahas pengertian kria, cabang kria, fungsi kria, dan perkembangan kria. Materi selanjutnya adalah pengenalan alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam proses penciptaan karya kria keramik dan kayu. Sebelum melakukan praktik membuat karya kria mahasiswa diharuskan untuk membuat desain yang akan diaplikasikan ke media

yang akan digunakan. Materi selanjutnya adalah praktik membuat karya seni kria dengan media keramik dan kayu.

Metode belajar mengajar yang digunakan dalam mata kuliah Kria I adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan pada materi pengertian dan perkembangan kria serta pengenalan alat, bahan, dan teknik. Sedangkan metode praktik digunakan pada materi serta proses praktik menciptakan karya seni kria. Evaluasi dalam mata kuliah Kria I adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

2) Kria II

Mata kuliah Kria II adalah mata kuliah praktik berkarya seni rupa dasar yang merupakan lanjutan dari mata kuliah Kria I. Dalam mata kuliah ini mempelajari penciptaan karya kria dengan media tekstil, logam, dan kulit. Deskripsi mata kuliah Seni Kria II dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan membuat karya Kria. Materi kuliah meliputi pengertian dan pemahaman konsep Kria, pengetahuan bahan dan alat, pengenalan teknik, dan proses penciptaan dengan media tekstil, logam, dan kulit. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan teori dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan laporan proses pembuatan karya.”

Pengertian ini menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Kria II media yang mempelajari konsep penciptaan karya kria. Selain itu juga mempelajari keterampilan dalam menggunakan alat, bahan, dan teknik menciptakan kria dengan media tekstil, logam, dan kulit.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Kria II adalah landasan dalam kegiatan belajar mengajar. Standarisasi kompetensi dalam Silabus Mata Kuliah Kria II Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta adalah “Mampu memahami konsep kria dan menguasai teknik-teknik kria tekstil, kria kulit, kria logam untuk dapat menilai karya kria dan membuat atau memproduksi karya kria serta mampu mengajarkannya.” Dalam standarisasi kompetensi mata kuliah Kria II menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa harus menguasai konsep dan teknik yang digunakan dalam kria tekstil, logam, dan kulit. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini mahasiswa dapat membuat karya kria tekstil, logam, dan kulit.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Kria II adalah pengenalan alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam proses penciptaan kria tekstil, logam, dan kulit. Materi selanjutnya adalah proses pembuatan desain yang akan diaplikasikan dalam media seni kria yang akan dibuat. Setelah membuat desain yang sesuai dilanjutkan dengan materi praktik, dalam kegiatan ini menerapkan desain yang telah dibuat pada media kria. Semua materi ini merupakan pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan kria dengan media tekstil, logam, dan kulit.

Metode belajar mengajar yang digunakan dalam mata kuliah Kria II adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan pada materi perkembangan kria tekstil, logam, dan kulit serta pengenalan alat, bahan, dan teknik yang digunakan dalam mata kuliah Kria II. Sedangkan metode praktik

dilakukan pada proses praktik menciptakan karya kria dengan bahan tekstil, logam, dan kulit. Evaluasi dalam mata kuliah Kria II adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

c) Kria III

Mata kuliah Kria III merupakan mata kuliah praktik keahlian berkarya seni rupa lanjutan. Dalam mata kuliah ini mahasiswa mengkaji konsep-konsep dalam penciptaan kria. Deskripsi mata kuliah Kria III dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan kemampuan mengkaji konsep-konsep penciptaan seni kria tradisional sebagai pijakan untuk menciptakan karya-karya kria seni dan kria terapan (fungsional) dengan media pilihan sesuai dengan minat masing-masing mahasiswa. Materi kuliah meliputi pengkajian sumber penciptaan, menyusun konsep, mendesain, dan perwujudan karya. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan teori dan praktik, pengkajian, dan pengamatan lapangan. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan tugas akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Seni Kria III mempelajari konsep dalam penciptaan kria sebagai latar belakang atau pijakan dalam menciptakan kria seni dan kria terapan. Mata kuliah Kria III lebih menekankan konsep penciptaan sebuah karya yang menjadi menjadi dasar dalam berkarya.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Kria III merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Kria III dalam Silabus Mata Kuliah Kria III Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta adalah “mampu mendeskripsikan

konsep dasar kria tradisional dan kria kontemporer, menyusun konsep dan mencipta “kria desain” dan “kria seni” dengan berbagai jenis bahan dan teknik sesuai dengan konsep yang disusun.” Dalam standarisasi kompetensi mata kuliah Kria III dijelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa harus mampu menyusun konsep sebagai dasar dalam proses penciptaan kria tradisional dan kontemporer. Selain itu juga mahasiswa harus mampu mendeskripsikan konsep yang telah dibuat dan mengaplikasikannya dalam media dan teknik yang sesuai. Dengan kemampuan dan pengetahuan ini mahasiswa diharapkan dapat menciptakan karya kria yang baik.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Kria III adalah konsep kria tradisional dan kontemporer. Materi ini membahas alat, bahan, fungsi, dan nilai yang terkandung dalam kria tradisional dan kontemporer. Materi selanjutnya adalah konsep dan proses dalam kria desain dan fungsional. Dalam materi ini membahas konsep dan pengembangan ide dalam kria desain dan fungsional. Setelah mendapatkan konsep yang tepat dilanjutkan pada materi proses desain karya kria. Setelah tahap desain dilanjutkan pada proses pembuatan karya kria sesuai dengan konsep dan desain yang telah dibuat.

Metode belajar mengajar yang digunakan dalam mata kuliah Kria III adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah dilakukan pada materi konsep kria tradisional, kria kontemporer dan metode penyusunan konsep karya kria. Sedangkan metode praktik digunakan pada proses desain dan pengaplikasian desain pada media yang digunakan sebagai penciptaan karya kria. Evaluasi dalam

mata kuliah Kria III adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

4) Kria IV

Mata kuliah Kria IV merupakan mata kuliah lanjutan dari mata kuliah Kria III. Dalam mata kuliah ini mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam menciptakan kria yang bersifat baru. Deskripsi mata kuliah Kria IV dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan kemampuan membuat konsep dan menciptakan karya kria, baik berupa karya kria seni atau kria terapan yang bersifat baru dengan media pilihan sesuai dengan minat masing-masing mahasiswa. Materi kuliah meliputi pengkajian sumber penciptaan, menyusun konsep, mendesain dan perwujudan karya. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik, pengkajian, serta pengamatan lapangan. Evluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian, ujian akhir, dan presentasi karya (pameran).”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa mata kuliah Kria IV merupakan mata kuliah yang mempelajari kajian dan konsep penciptaan karya seni kria. Dalam mata kuliah ini menekankan pada latar belakang penciptaan sebuah karya seni kria melalaui kajian dan pengamatan di lapangan.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Kria IV merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Kria IV dalam Silabus Mata Kuliah Kria IV Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta adalah “menyusun konsep dan mencipta kria kontemporer dengan bahan dan teknik pembentukan atau pengerjaan sesuai konsep yang disusun.” Standarisasi dalam mata kuliah ini menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Kria IV mahasiswa menciptakan karya

kria kontemporer berdasarkan kajian dan pengamatan yang dilakukan yang dibuat dalam sebuah konsep. Konsep yang dibuat merupakan latar belakang penciptaan karya kria kontemporer yang dibuat dengan media yang sesuai. Dengan keterampilan dan pengetahuan ini mahasiswa diharapkan mampu menciptakan karya kria yang baik.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah ini adalah konsep penciptaan kria kontemporer. Materi ini mempelajari konsep yang menjadi latar belakang penciptaan karya kria kontemporer. Materi selanjutnya adalah proses desain dan penerapan desain pada media yang telah ditentukan berdasarkan konsep yang telah dibuat. Setelah mendapat desain dan media yang tepat dilanjutkan pada proses penciptaan karya kria kontemporer. Materi terakhir adalah penyusunan laporan dan presentasi atau pameran karya.

Metode belajar mengajar yang digunakan dalam mata kuliah Kria IV adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah dilakukan pada materi konsep kria kontemporer dan metode penyusunan konsep. Sedangkan metode praktik digunakan pada proses desain dan pengaplikasian desain pada media yang digunakan sebagai penciptaan karya kria kontemporer. Evaluasi dalam mata kuliah Kria IV adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester (pameran).

e. Desain Komunikasi Visual

Mata kuliah Desain Komunikasi Visual merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa. Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa mata kuliah Desain Komunikasi Visual dibagi menjadi empat. Pembagian ini disesuaikan dengan

materi kuliah yang diberikan. Mata kuliah Desain Komunikasi Visual terdiri dari mata kuliah Desain Komunikasi Visual I dengan Kode PSR 330 yang ditempuh pada semester empat, mata kuliah Desain Komunikasi Visual II dengan kode PSR 441 yang ditempuh pada semester lima, mata kuliah Desain Komunikasi Visual III dengan kode PSR 442 yang ditempuh pada semester enam, dan mata kuliah Desain Komunikasi Visual IV dengan kode 443 yang ditempuh pada semester tujuh. Mata kuliah Desain Komunikasi Visual I dan II merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa dasar yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa. Sedangkan mata kuliah Desain Komunikasi Visual III dan IV merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa lanjutan yang dipilih oleh mahasiswa sebagai mata kuliah penjurusan.

1) Desain Komunikasi Visual I

Mata kuliah Desain Komunikasi Visual I merupakan mata kuliah praktik dasar yang mempelajari dasar-dasar dalam desain komunikasi visual. Deskripsi mata kuliah Desain Komunikasi Visual I dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan kemampuan tentang dasar-dasar desain komunikasi visual dan aplikasinya untuk produk atau jasa melalui media visual. Materi kuliah meliputi pengertian, unsur-unsur, cakupan atau media desain komunikasi visual. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan tugas akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual I mempelajari pengetahuan dan kemampuan dasar-dasar

desain komunikasi visual. Dasar-dasar desain komunikasi visual yang dipelajari adalah unsur-unsur dalam media desain komunikasi visual.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual I merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual I dalam Silabus Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual I Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta adalah “mahasiswa mampu membuat desain komunikasi visual dalam bentuk visual *language*, simbol, tipografi, *sign system (information system)*, dan *3D graphic design* menggunakan teknik manual.” Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual I menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mempelajari konsep perancangan desain komunikasi visual. Konsep yang dipelajari adalah konsep perancangan desain komunikasi visual menggunakan teknik manual.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Desain Komunikasi Visual I pengetahuan desain komunikasi visual. Dalam materi ini membahas teori dan pengantar tentang desain komunikasi visual dan pengorganisasian unsur-unsurnya. Materi selanjutnya adalah visual *language*, tipografi, *sign system*, dan *3D graphic design*. Semua materi yang dipelajari merupakan pengetahuan dan keterampilan dasar desain komunikasi visual.

Metode belajar mengajar yang digunakan dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual I adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan pada materi pengetahuan dan konsep desain komunikasi visual. Metode praktik digunakan pada materi praktik perancangan desain komunikasi

visual. Evaluasi yang dilakukan dalam mata kuliah ini adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

2) Desain Komunikasi Visual II

Mata kuliah Desain Komunikasi Visual II merupakan mata lanjutan dari mata kuliah Desain Komunikasi Visual I. Mata kuliah ini mempelajari pengetahuan dan keterampilan komunikasi visual produk melalui media cetak. Deskripsi mata kuliah Desain Komunikasi Visual II dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan kemampuan tentang komunikasi visual untuk komersialisasi produk atau jasa melalui media cetak (*indoor*). Materi kuliah meliputi pengertian poster, *leaflet*, *booklet*, brosur, *cover*, iklan surat kabar dan majalah, *packaging*, *purchase*, dan *hanging display*. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan tugas akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual keterampilan yang dipelajari adalah desain komunikasi visual untuk memperkenalkan produk atau jasa melalui media cetak. Media cetak yang digunakan antara lain poster, *leaflet*, *booklet*, brosur, *cover*, iklan surat kabar dan majalah, *packaging*, *purchase*, dan *hanging display*.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual II merupaka landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual II dalam Silabus Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual II Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memahami mengenai konsep perancangan desain komunikasi visual melalui media cetak (*indoor*).
- (b) Mahasiswa mampu merancang bentuk komunikasi visual yang ditentukan.
- (c) Mahasiswa menguasai teknik promosi media luar ruang melalui perancangan komunikasi visual.
- (d) Mahasiswa mampu menerapkan hasil rancangan komunikasi visual ke masyarakat atau publik area.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual II menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep dalam perancangan desain komunikasi visual melalui media cetak. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini mahasiswa diharapkan mampu merancang desain komunikasi visual dan dapat diterapkan ke masyarakat luas.

Materi yang digunakan dalam Silabus mata kuliah Desain Komunikasi Visual II adalah pemahaman sistem grafis yang meliputi pemahaman tentang sistem komunikasi visual, *sign system* sebagai penanda grafis, macam-macam *sign system* dan penggunaannya. Materi selanjutnya adalah konsep fungsi dan tata kerja pembuatan sistem komunikasi olahan visual dan penerapannya. Materi praktik dalam mata kuliah ini adalah merancang desain komunikasi visual dan pengaplikasiannya pada media.

Metode belajar mengajar yang digunakan dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual II adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan pada materi pengetahuan dan konsep desain komunikasi visual. Metode praktik digunakan pada materi praktik perancangan desain komunikasi visual media cetak. Evaluasi yang dilakukan dalam mata kuliah ini adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

3) Desain Komunikasi Visual III

Mata kuliah Desain Komunikasi Visual III merupakan mata kuliah praktik keahlian berkarya seni rupa lanjutan. Dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep dan kajian desain komunikasi visual. Deskripsi mata kuliah Desain Komunikasi Visual III dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan kemampuan tentang desain komunikasi visual untuk komersialisasi produk atau jasa melalui media visual (*outdoor*). Materi kuliah meliputi pengertian baliho, spanduk, umbul-umbul, *billboard*, *neon box*, *neon sign*, *letter* timbul, balon. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan, praktik, pengkajian dan pengamatan di lapangan. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan ujian akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual III mempelajari konsep desain komunikasi visual melalui kajian dan pengamatan di lapangan. Media *outdoor* yang digunakan adalah baliho, spanduk, umbul-umbul, *billboard*, *neon box*, *neon sign*, *letter* timbul, balon.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual III adalah landasan dalam kegiatan belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual III dalam Silabus Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual III Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta adalah “mahasiswa mampu membuat desain komunikasi visual komersialisasi produk dan jasa melalui media visual *out door* seperti baliho, spanduk, umbul-umbul, *billboard*, *neon box*, *neon sign*, *letter* timbul.”

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual III menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep dalam desain komunikasi visual komersialisasi produk atau jasa. Selain itu juga mempelajari konsep media visual *out door*. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini mahasiswa diharapkan mampu membuat desain komunikasi visual untuk komersialisasi produk dan jasa.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Desain Komunikasi Visual III adalah konsep desain perancangan periklanan. Dalam materi ini mahasiswa mempelajari konsep yang dibutuhkan dalam proses pembuatan iklan dengan media luar ruang. Selain itu juga mahasiswa melakukan observasi atau pengamatan untuk mendapatkan informasi mengenai konsep desain yang akan dibuat. Setelah mendapatkan konsep dan desain yang tepat selanjutnya adalah pengaplikasian ke media yang akan digunakan antara lain baliho, spanduk, umbul-umbul, *billboard*, *neon box*, *neon sign*, *letter timbul*, balon.

Metode yang digunakan dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual III adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan pada materi konsep desain komersialisasi produk dan jasa. Metode praktik digunakan pada perancangan desain dan pengaplikasian ke media yang digunakan. Evaluasi yang dilakukan dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual III adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

4) Desain Komunikasi Visual IV

Mata kuliah Desain Komunikasi Visual IV adalah mata kuliah lanjutan dari mata kuliah Desain Komunikasi Visual III. Deskripsi mata kuliah Desain

Komunikasi Visual IV dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan kemampuan mencipta dan pendalaman karya desain komunikasi visual secara konseptual, berdasar pada pengamatan dan studi kelayakan. Materi kuliah mencakup konsep, pemilihan bahan, teknik dan proses penciptaan karya. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik, pengkajian, serta pengamatan di lapangan. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian, konsep, dan presentasi karya (pameran).”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual IV mempelajari desain komunikasi visual secara konseptual dengan melakukan pengamatan dan studi kelayakan. Dengan pengamatan dan studi kelayakan akan memberikan gambaran konsep yang sebagai latar belakang desain yang akan dibuat.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual IV merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual IV dalam Silabus Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual IV Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa mampu menciptakan karya desain komunikasi visual secara konseptual, berdasarkan pengamatan dan studi kelayakan.
 - (b) Mahasiswa memahami konsep-konsep desain periklanan dengan kemampuan pengolahan data, pengolahan desain dan kreativitas bentuk, ukuran, dan kemampuan membuat suatu rancangan desain bertema secara utuh dengan menggunakan mixmedia.
 - (c) Mahasiswa menguasai berbagai macam media untuk penggunaan promosi *company profile* suatu perusahaan dan penguasaan penyajian media periklanan.
-

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Komunikasi Visual IV memberikan penjelasan dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari konsep dalam proses penciptaan desain komunikasi visual dengan melakukan pengamatan dan studi kelayakan. Selain itu juga mempelajari penguasaan penyajian media periklanan yang telah dibuat.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Desain Komunikasi Visual IV adalah konsep dalam perancangan iklan melalui pengamatan dan studi kelayakan. Materi ini mempelajari konsep pengolahan data, desain dan kreativitas bentuk dalam rancangan iklan menggunakan media campuran. Materi selanjutnya adalah materi teknik penyajian iklan. Semua materi ini merupakan pengetahuan dan keterampilan yang harus dikuasai dalam perancangan iklan visual.

Metode yang digunakan dalam mata kuliah Desain Komunikasi Visual IV adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan pada materi konsep perancangan iklan dan metode praktik digunakan pada materi perancangan desain iklan dan penyajian promosi iklan. Evaluasi yang dilakukan dalam mata kuliah ini adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

f. Desain Interior

Mata kuliah Desain Interior merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa. Pada Program Studi Pendidikan Seni Rupa mata kuliah Desain Interior dibagi menjadi empat. Pembagian ini disesuaikan dengan materi kuliah yang diberikan. Mata kuliah Interior terdiri dari mata Interior I dengan Kode PSR 344 yang ditempuh pada semester empat, mata kuliah Desain Interior II dengan kode

PSR 445 yang ditempuh pada semester lima, mata kuliah Desain Interior III dengan kode PSR 446 yang ditempuh pada semester enam, dan mata kuliah Desain Interior IV dengan kode 447 yang ditempuh pada semester tujuh. Mata kuliah Desain Komunikasi Visual I dan II merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa dasar yang wajib ditempuh oleh semua mahasiswa. Sedangkan mata kuliah Desain Komunikasi Visual III dan IV merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa lanjutan yang dipilih oleh mahasiswa sebagai mata kuliah penjurusan.

1) Desain Interior I

Mata kuliah Desain Interior merupakan mata kuliah praktik dasar yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar dalam desain interior. Deskripsi mata kuliah Desain Interior I dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebaga berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pemahaman dan kemampuan tentang desain interior dan penerapan elemen-elemen dan prinsip-prinsip desain dalam perancangan rumah tinggal. Materi kuliah meliputi pengertian desain interior, prinsip dan elemen-elemen perancangan desain yang meliputi faktor kelayakan, kenyamanan, keindahan dan keamanan, serta perancangan interior rumah tinggal yang diwujudkan dalam gambar kerja dengan spesifikasi teknis secara rinci. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan tugas akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Desain Interior I merupakan mata kuliah yang mempelajari dasar-dasar desain interior. Dasar-dasar interior meliputi prinsip-prinsip dan elemen-elemen perancangann desain interior. Selain itu juga mempelajari gambar kerja dan teknik dalam desain interior.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Interior I merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Interior I dalam Silabus Mata Kuliah Desain Interior I Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memiliki wawasan tentang aspek-aspek perancangan interior tempat tinggal.
- (b) Mahasiswa mampu menyusun konsep perancangan interior tempat tinggal.
- (c) Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang bahan interior tempat tinggal.
- (d) Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang standarisasi fisik interior tempat tinggal.
- (e) Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang perabotan tempat tinggal
- (f) Mahasiswa mampu membuat desain interior untuk tempat tinggal.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Interior I menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari tentang aspek-aspek dalam perancangan desain interior dan menyusun konsep perancangan untuk tempat tinggal. Selain itu juga mahasiswa mempelajari standarisasi fisik interior, perabot, dan bahan yang digunakan dalam desain interior tempat tinggal. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini mahasiswa diharapkan mampu membuat desain interior untuk tempat tinggal.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Desain Interior I adalah teori dasar-dasar desain interior yang meliputi prinsip-prinsip dan elemen-elemen dasar perancangan desain interior. Selanjutnya adalah materi mengenai standar fisik dan bahan yang digunakan dalam desain interior dan perancangan perabot untuk tempat tinggal. Materi selanjutnya adalah perancangan desain tempat tinggal yang sesuai dengan konsep perancangan desain interior tempat tinggal.

Metode yang digunakan dalam mata kuliah Desain Interior I adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam materi dasar-dasar desain interior dan metode praktik digunakan dalam praktik perancangan desain interior untuk tempat tinggal. Evaluasi yang digunakan dalam mata kuliah ini adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

b) Desain Interior II

Mata kuliah Desain Interior II merupakan mata kuliah lanjutan dari mata kuliah Desain Interior I. Dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari perancangan desain interior untuk bangunan publik. Deskripsi mata kuliah Desain Interior II dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah Desain Interior II memberikan pengetahuan dan kemampuan tentang desain interior bangunan umum yang meliputi faktor-faktor dasar perancangan interior restoran, hotel, ruang pameran, dan perkantoran yang diwujudkan dalam gambar kerja dengan spesifikasi teknis yang simple, informatif dan sistematis. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan tugas akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Desain Interior II mempelajari dasar perancangan desain interior untuk bangunan publik. Desain interior bangunan publik yang dibuat adalah restoran, hotel, ruang pameran, dan perkantoran.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Interior II merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Interior II dalam Silabus Mata Kuliah Desain Interior II Program Studi

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memiliki wawasan tentang aspek-aspek perancangan interior bangunan umum sederhana.
- (b) Mahasiswa mampu menyusun konsep perancangan interior bangunan umum sederhana.
- (c) Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang bahan interior bangunan umum sederhana.
- (d) Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang standarisasi fisik interior bangunan umum sederhana.
- (e) Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang konstruksi mebel.
- (f) Mahasiswa mampu merancang desain interior bangunan publik.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Interior menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari aspek-aspek dan konsep dalam perancangan desain interior untuk bangunan publik. Selain itu juga mahasiswa mempelajari standarisasi fisik dan bahan yang digunakan dalam perancangan desain interior bangunan publik. Dengan pengetahuan dan keterampilan ini diharapkan mahasiswa dapat merancang desain interior bangunan publik.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Desain Interior II adalah materi dasar dalam perancangan desain interior untuk bangunan publik. Materi ini meliputi konsep dan standarisasi fisik dalam perancangan desain interior bangunan publik. Selain itu juga mahasiswa mempelajari bahan dan konstruksi mebel yang digunakan pada bangunan publik. Dengan materi ini mahasiswa mempunyai pengetahuan dan keterampilan dalam merancang desain interior untuk bangunan publik.

Metode yang digunakan dalam mata kuliah Desain Interior I adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam materi dasar-dasar desain interior bangunan publik dan metode praktik digunakan dalam

praktik perancangan desain interior untuk bangunan publik. Evaluasi yang digunakan dalam mata kuliah ini adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

c) Desain Interior III

Mata kuliah Desain Interior III merupakan mata kuliah praktik keahlian berkarya seni rupa lanjutan. Mata kuliah ini mempelajari desain interior untuk luar ruang. Deskripsi mata kuliah Desain Interior III dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan pengetahuan dan kemampuan tentang desain interior ruang luar (eksterior). Materi kuliah meliputi pengertian desain ruang luar (taman kering dan taman basah), pengetahuan bahan, faktor-faktor dasar perancangan taman, penerapan prinsip-prinsip dan elemen-elemen desain dengan pertimbangan faktor kenyamanan, keindahan, dan keamanan. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan dan praktik. Evaluasi pembelajaran dilakukan berdasarkan tugas harian dan tugas akhir semester.”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam merancang desain interior untuk luar ruang. Desain interior luar ruang yang dipelajari adalah desain taman kering dan taman basah.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Interior III merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Interior III dalam Silabus Mata Kuliah Desain Interior III Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mahasiswa mampu membuat gambar kerja desain dengan penerapan program komputer desain yaitu AutoCad dan 3dMax. Mahasiswa mengetahui dan memahami desain ruang luar, bahan, teknik, faktor dan prinsip perancangan serta pertimbangan faktor keindahan dan kenyamanan. Mahasiswa mampu mendesain ruang luar sesuai dengan faktor dan prinsip perancangan.”

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Interior III menjelaskan bahwa dalam mata kuliah ini mahasiswa mempelajari desain interior ruang luar menggunakan program komputer. Selain itu juga mahasiswa mempelajari konsep dalam perancangan desain interior ruang luar.

Materi yang dipelajari dalam Silabus mata kuliah Desain Interior IV adalah konsep dan dalam perancangan desain interior ruang luar. Konsep yang dipelajari antara lain bahan dan teknik perancangan desain interior ruang luar. Selain itu juga mahasiswa mempelajari prinsip dalam perancangan desain interior yang meliputi faktor keindahan dan kenyamanan. Semua materi yang dipelajari merupakan pengetahuan dan keterampilan dalam merancang desain interior ruang luar.

Metode yang digunakan dalam mata kuliah Desain Interior I adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam konsep dan prinsip yang digunakan dalam perancangan desain interior ruang luar. Metode praktik digunakan pada materi praktik perancangan desain interior ruang luar. Evaluasi yang digunakan dalam mata kuliah ini adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester.

4) Desain Interior IV

Mata kuliah Desain Interior IV merupakan mata kuliah praktik lanjutan dari mata kuliah Desain Interior III. Dalam mata kuliah ini mahasiswa

mempelajari perancangan desain interior dengan pendalaman konsep dan studi kelayakan. Deskripsi mata kuliah Desain Interior dalam Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

“Mata kuliah ini memberikan kemampuan mencipta karya desain interior secara konseptual, berdasarkan studi kelayakan (analisis ergonomis, ekosistem ruangan, dan analisis materi berdampak lingkungan). Materi kuliah mencakup penulisan studi kelayakan, penciptaan karya dan presentasi visual berdasarkan *learning contract system* dengan pasar. Kegiatan belajar mengajar dilaksanakan dengan perkuliahan terstruktur di kampus 30 % dan pasar secara *cooperatif study* 70 %. Evaluasi pembelajaran dilakukan dengan penulisan studi kelayakan dan presentasi karya (pameran).”

Pengertian di atas menjelaskan bahwa dalam mata kuliah Desain Interior IV mempelajari konsep dalam perancangan desain interior dengan analisis ergonomis dan ekosistem ruangan. Selain itu juga dalam mata kuliah ini melakukan presentasi karya atau pameran.

Standarisasi kompetensi dalam mata kuliah Desain Interior IV merupakan landasan dalam proses belajar mengajar. Standarisasi kompetensi dalam mata kuliah Desain Interior IV dalam Silabus Mata Kuliah Desain Interior IV Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta sebagai berikut :

- (a) Mahasiswa memiliki wawasan aspek-aspek perancangan interior bangunan umum yang lebih kompleks (Lobby Hotel, Perkantoran, dan Visual *Merchandising Store* atau toko).
 - (b) Mahasiswa mampu menyusun konsep perencanaan interior Lobby Hotel, Perkantoran, dan *Visual Merchandising*.
 - (c) Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang bahan interior bangunan umum.
 - (d) Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang standarisasi fisik interior bangunan umum.
-

- (e) Mahasiswa mampu mendesain mebel serta fasilitas yang dibutuhkan untuk interior bangunan umum yang lebih kompleks (Lobby Hotel, Perkantoran dan Visual *Merchandising Store* atau Toko).
- (f) Mahasiswa mampu mendisplay karya dalam bentuk pameran.

Standarisasi kompetensi mata kuliah Desain Interior IV menjelaskan bahwa dalam mata menjelaskan bahwa dalam mat kuliah ini mempelajari aspek-aspek dan meyusun konsep dalam perancangan bangunan umum yang kompleks. Selain itu juga mahasiswa mempelajari bahan dan standar fisik dalam perancangan desain interior bangunan umum.

Materi yang disampaikan dalam Silabus mata kuliah Desain Interior IV adalah aspek-aspek dan konsep dalam perancangan desain interior bangunan umum. Materi yang dibahas antara laian penggunaan bahan dan teknik yang digunakan, selain itu juga dalam materi ini membahas standar fisik dalam proses perancangan desain interior dan pengetahuan mengenai failitas yang digunakan dalam desain interior bangunan umum. Materi praktik yang dipelajari adalah parktik perancangan desain interior bangunan umum yang sesuai dengan konsep dan standar fisik yang telah ditentukan. Selain itu juga mahasiswa melakukan presentasi karya atau pameran.

Metode yang digunakan dalam mata kuliah Desain Interior I adalah metode ceramah dan praktik. Metode ceramah digunakan dalam konsep dan aspek-aspek perancangan desain interior bangunan umum. Metode praktik digunakan pada materi praktik perancangan desain interior bangunan umum. Evaluasi yang digunakan dalam mata kuliah ini adalah partisipasi kuliah, tugas, ujian tengah semester, dan ujian akhir semester (pameran).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian relevan yang digunakan dalam penelitian ini antara lain penelitian Ismadi tahun 2004 yang membahas tentang hubungan kemandirian belajar dan kreativitas siswa dengan prestasi belajar seni kerajinan. Penelitian Sri Giyatni tahun 2000 yang membahas hubungan kemandirian belajar dan prestasi belajar mata kuliah seni lukis dan penelitian Ch Umi Listyantini tahun 2002 yang membahas hubungan antara kedisiplinan belajar dengan prestasi belajar mata pelajaran seni musik.

a. Penelitian Ismadi Tahun 2004

Penelitian Ismadi tahun 2004 membahas tentang hubungan antara kemandirian belajar dengan prestasi belajar seni kerajinan, hubungan antara kreativitas siswa dengan prestasi belajar seni kerajinan, dan hubungan antara kemandirian belajar dan kreativitas siswa dengan prestasi belajar seni kerajinan.

Kemandirian merupakan salah satu hal yang dapat mendukung keberhasilan belajar. Dengan kemandirian siswa mampu mengarahkan perilakunya sendiri untuk berinisiatif mencoba mengambil keputusan dengan percaya diri dan penuh tanggung jawab berdasarkan atas pertimbangan sendiri dalam memenuhi kebutuhan sendiri antaranya kebutuhan akan pendidikan. Bila siswa telah memiliki kemampuan ini maka diharapkan siswa dapat mencapai prestasi belajar yang optimal.

Kemandirian dalam belajar menunjukkan apakah kegiatan belajar seseorang lebih ditentukan oleh pengendalian serta putusan dari dalam dirinya sendiri ataukah dari luar. Kemandirian belajar tentu berkaitan erat dengan sikap

seseorang untuk belajar hidup secara mandiri. Dengan kata lain, kemandirian belajar seseorang tampak dalam keteraturan serta kedisiplinan dalam belajarnya. Kesiapan mengatasi kesulitan belajar dan adanya pengakuan akan hasil belajarnya. Jika seseorang memiliki kemandirian belajar, maka ia akan menjadikan kegiatan belajar sebagai suatu kebutuhan. Dengan demikian seseorang yang memiliki kemandirian belajar cenderung akan lebih berhasil dibandingkan dengan orang yang tidak memiliki kemandirian.

Kreativitas merupakan aspek yang sangat berperan dalam proses belajar mengajar. Kreativitas merupakan pola berpikir seseorang yang timbul secara spontan dalam menghadapi suatu masalah berdasarkan pengalaman yang telah dimiliki, ide atau gagasan dalam menghadapi masalah belajar baik mengenai pelajaran teori atau praktik.

Siswa yang kreatif akan lebih mampu melakukan tugas yang berat dan sulit, mereka akan berusaha menghasilkan ide atau gagasan dan selalu bergairah dan aktif dalam melakukan tugasnya. Siswa memiliki kreativitas yang tinggi akan berpikir lebih jauh dan banyak alternatif dalam menghadapi suatu kesulitan. Apabila hal ini sudah tumbuh pada diri siswa, maka akan besar pengaruhnya terhadap peningkatan prestasi belajar di sekolah.

Prestasi belajar yang dicapai siswa di sekolah dipengaruhi oleh banyak faktor, baik yang bersifat internal, yaitu faktor yang berasal dari dalam diri individu maupun faktor eksternal, yaitu faktor yang berasal dari luar individu. Kreativitas merupakan faktor psikologis yang dapat timbul dan dibina sejak kecil dari dalam diri siswa. Orang kreatif akan menunjukkan dalam tingkah lakunya

seperti terbuka, fleksibel, panjang akal, serta aktif dalam menjalankan tugasnya. Dengan demikian orang yang memiliki kreativitas akan selalu menyelesaikan tugasnya dengan baik. Kondisi yang demikian tentunya sangat baik jika dimiliki setiap siswa dalam belajar. Dengan kreativitas yang dimiliki, siswa akan mampu mencari dan menemukan cara baik untuk menghadapi dan menyelesaikan masalah sehingga dapat dicapai hasil belajar yang lebih optimal.

Selain kreativitas, kemandirian belajar juga merupakan faktor yang datang dari dalam diri seseorang yang prosesnya dapat dilatih kemudian menjadi kebiasaan. Orang yang mempunyai kemandirian belajar akan selalu disiplin dalam menyelesaikan tugas-tugasnya dengan baik, tanpa menunggu perintah dari orang lain, kegiatan belajar tidak menjadi beban tetapi menjadi kebiasaan dan kebutuhan. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

- 1) Ada hubungan positif dan signifikan antara kemandirian belajar dengan prestasi belajar seni kerajinan.
- 2) Ada hubungan positif dan signifikan antara kreativitas siswa dengan prestasi belajar seni kerajinan.
- 3) Ada hubungan positif dan signifikan antara kemandirian belajar dan kreativitas siswa dengan prestasi belajar seni kerajinan.

Hasil penelitian ini memberikan petunjuk bahwa sendiri maupun bersama-sama terdapat hubungan antara kemandirian belajar dan kreativitas siswa dengan prestasi belajar seni kerajinan pada siswa kelas 1 SMP Negeri 2 Trucuk Tahun Ajaran 2003 / 2004.

b. Penelitian Sri Giyatmi Tahun 2000

Penelitian Sri Giyatmi tahun 2000 membahas tentang tinggi rendahnya kemandirian belajar melukis dan prestasi belajar seni lukis mahasiswa serta ada tidaknya hubungan antara kemandirian belajar melukis dan prestasi mata kuliah seni lukis mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 1997.

Kemandirian belajar merupakan kemampuan individu yang mengarah pada kesadaran belajar atas prakarsa sendiri tidak bergantung pada orang lain. Selain itu percaya diri, bertanggung jawab, bebas berinisiatif, menemukan identitas diri, progresif dan ulet, membuat pertimbangan-pertimbangan sendiri dalam bertindak sehingga tanggung jawab belajar sepenuhnya berada pada siswa dan diusahakan secara mandiri.

Kemandirian belajar yang dimaksud adalah kemandirian belajar melukis dan hubungannya dengan prestasi mata kuliah seni lukis. Kemandirian belajar melukis merupakan usaha serta sikap mahasiswa dalam mengikuti mata kuliah seni lukis. Kemandirian tersebut tampak dalam ketekunan, keseriusan, keteraturan, dan kedisiplinan mahasiswa dalam mengikuti berbagai macam kegiatan belajar melukis baik yang diadakan di dalam maupun di luar kampus. Dengan sikap mandiri yang dimiliki mahasiswa maka diharapkan akan mengaktifkan dan menumbuhkan inisiatif, imajinasi, dan kreasi mahasiswa dalam berkarya, sehingga akan dapat mencapai hasil belajar melukis yang optimal dan prestasi belajar yang tinggi.

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat diambil hipotesis bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta yang memiliki kemandirian belajar melukis, maka ia dapat mencapai prestasi belajar yang tinggi pada mata kuliah seni lukis. Jadi dapat diambil keputusan bahwa apabila mahasiswa memiliki kemandirian belajar yang tinggi maka prestasi belajarnya tinggi. Sebaliknya mahasiswa yang memiliki kemandirian belajar yang rendah maka prestasi belajarnya juga rendah. Maka ada hubungan positif antara kemandirian belajar melukis dan prestasi belajar mata kuliah seni lukis. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

- 1) Tingkat kemandirian belajar melukis mahasiswa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 1997 pada interval sedang.
- 2) Tingkat prestasi belajar mata kuliah seni lukis mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 1997 pada interval sedang.
- 3) Ada hubungan positif antara kemandirian belajar dan prestasi belajar seni lukis mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 1997.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan antara kemandirian belajar dengan prestasi belajar mata kuliah seni lukis mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 1997.

c. Penelitian Ch Umi Listyantini Tahun 2002

Penelitian Ch Umi Listyantini tahun 2002 membahas tentang kedisiplinan belajar dengan prestasi belajar mata pelajaran seni musik dan hubungan antara kedisiplinan belajar dengan prestasi belajar mata pelajaran seni musik siswa kelas 2 SLTP Negeri 2 Jetis Kabupaten Bantul tahun pelajaran 2001 / 2002.

Keberhasilan dalam belajar mata pelajaran seni musik yang ditempuh siswa dipengaruhi berbagai faktor. Faktor tersebut berasal dari luar diri anak maupun berasal dari dalam diri anak. Faktor dari luar diri anak diantaranya keluarga, lingkungan, dan guru. Dorongan belajar dari keluarga memberikan pendampingan belajar anak agar terbiasa dengan kegiatan belajar. Kemampuan guru dalam memotivasi anak untuk belajar dan menciptakan suasana yang komunikatif oleh guru akan membantu siswa untuk meningkatkan prestasi belajarnya. Faktor yang berasal dari dalam diri siswa salah satunya adalah kedisiplinan belajar yang diharapkan dapat membantuproses belajar mengajar berjalan dengan baik.

Kedisiplinan belajar mempunyai peranan penting untuk meningkatkan prestasi belajar mata pelajaran seni musik. Siswa yang memiliki kedisiplinan yang tinggi maka ia akan banyak menggunakan waktunya untuk belajar dan berlatih semaksimal mungkin untuk memperoleh hasil yang optimal dan prestasi belajar yang tinggi. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa semakin tinggi kedisiplinan belajar maka akan semakin tinggi prestasi belajarnya dan semakin rendah kedisiplinan belajar maka akan semakin rendah juga prestasi belajarnya. Dengan demikian dapat disimpulkan hasil penelitian sebagai berikut :

- 1) Kedisiplinan belajar siswa kelas 2 SLTP Negeri 2 Jetis Kabupaten Bantul tahun pelajaran 2001 / 2002 dalam kategori tinggi.
- 2) Prestasi belajar mata pelajaran seni musik siswa kelas 2 SLTP Negeri 2 Jetis Kabupaten Bantul tahun pelajaran 2001 / 2002 dalam kategori tinggi.
- 3) Ada hubungan yang positif dan signifikan antara kedisiplinan belajar dengan prestasi belajar mata pelajaran seni musik siswa kelas 2 SLTP Negeri 2 Jetis Kabupaten Bantul tahun pelajaran 2001 / 2002.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kedisiplinan belajar dengan prestasi belajar mata pelajaran seni musik siswa kelas 2 SLTP Negeri 2 Jetis Kabupaten Bantul tahun pelajaran 2001 / 2002 dalam kategori tinggi.

C. Kerangka Berpikir

Unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa merupakan pengetahuan yang dipelajari dalam mata kuliah desain dasar dan mata kuliah praktik dasar seni rupa. Kemampuan desain dasar adalah kemampuan dalam menguasai dasar-dasar dalam seni rupa yang menjadi landasan dalam penciptaan karya seni rupa. Kemampuan praktik dasar seni rupa adalah kemampuan dalam berkarya yaitu gambar bentuk, ilustrasi, gambar ornamen, proyeksi dan perspektif. Proses penciptaan karya seni rupa merupakan proses pengolahan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa melalui ekspresi ke dalam bentuk yang kreatif dan pengamatan berbagai fenomena yang berada disekitar seniman. Penguasaan unsur-unsur seni rupa, prinsip-prinsip seni rupa, dan praktik dasar seni rupa akan memberikan landasan dalam proses ekspresi pikiran dan perasaan yang kreatif sehingga dapat

menghasilkan karya seni rupa yang baik. Penguasaan desain dasar dan praktik dasar seni rupa mendukung kemampuan untuk penciptaan karya seni rupa yaitu seni patung, seni lukis, kria, seni grafis, desain komunikasi visual, dan desain interior.

D. Pengajuan Hipotesis

Berdasarkan kerangka berpikir di atas dapat dirumuskan hipotesis yang penelitian sebagai berikut :

1. Ada hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan desain dasar terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.
 2. Ada hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.
 3. Ada hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.
-

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui hubungan antara variabel bebas dengan variabel terikat. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan antara kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa. Desain penelitian yang digunakan adalah penelitian korelasional. Menurut Widi, (2010: 48) penelitian korelasional “merupakan studi untuk menemukan keberadaan hubungan atau ketergantungan antara dua atau lebih aspek atau faktor dalam suatu situasi dan kondisi tertentu.” Analisis yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik deskriptif, analisis korelasi, dan analisis regresi.

B. Variabel Penelitian

Variabel penelitian dibedakan menurut jenis dan kedudukannya. Variabel dalam penelitian ini terdiri dari dua variabel bebas dan satu variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah kemampuan desain dasar (X1) dan kemampuan praktik dasar seni rupa (X2) dan variabel terikat adalah Kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y). Variabel kemampuan desain dasar merupakan mata kuliah desain dasar yang terdiri dari mata kuliah Nirmana Dwimatra dan Nirmana Trimatra. Variabel kemampuan praktik dasar seni rupa merupakan mata kuliah praktik dasar seni rupa yang terdiri dari mata kuliah Ilustrasi I, Ilustrasi II, Gambar Bentuk I, Gambar Bentuk II, Proyeksi dan Perspektif, Gambar Anatomi, dan Gambar Ornamen. Variabel kemampuan praktik berkarya seni rupa

merupakan mata kuliah praktik berkarya seni rupa yang terdiri dari mata kuliah Seni Lukis I, Seni Lukis II, Seni Lukis III, Seni Lukis IV, Seni Patung I, Seni Patung II, Seni Patung III, Seni Patung IV, Seni Grafis I, Seni Grafis II, Seni Grafis III, Seni Grafis IV, Kria I, Kria II, Kria III, Kria IV, Desain Komunikasi Visual I, Desain Komunikasi Visual II, Desain Komunikasi Visual III, Desain Komunikasi Visual IV, Desain Interior I, Desain Interior II, Desain Interior III, dan Desain Interior IV. Berikut ini adalah diagram yang menunjukkan hubungan antara variabel X1 dan X2 terhadap variabel Y.

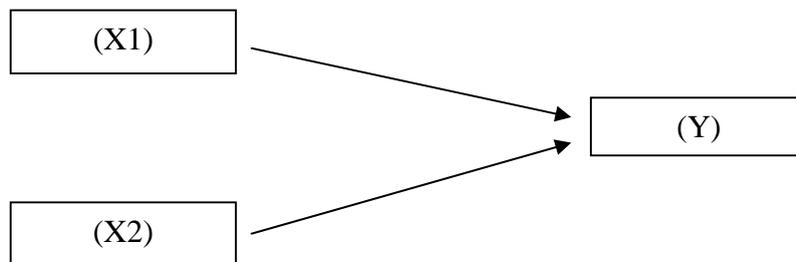


Diagram 2 : Hubungan Variabel X1 dan X2 Terhadap Variabel Y

Keterangan

X1 : Variabel kemampuan desain dasar

X2 : Variabel kemampuan praktik dasar seni rupa

Y : Variabel kemampuan praktik berkarya seni rupa

Kemampuan desain dasar merupakan kemampuan dalam mengolah unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa. Kemampuan praktik dasar merupakan kemampuan dalam melakukan praktik-praktik dasar seni rupa. Kedua kemampuan ini merupakan kemampuan yang harus dikuasai untuk dapat melakukan praktik berkarya seni rupa. Kemampuan praktik berkarya seni rupa adalah kemampuan

dalam mengolah unsur-unsur, prinsip-prinsip seni rupa, dan keterampilan dalam melakukan praktik dasar seni rupa untuk menciptakan karya seni rupa yang baik.

C. Populasi Penelitian

Populasi adalah keseluruhan objek yang digunakan dalam penelitian. Populasi dalam penelitian ini adalah mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005 yang berjumlah 58 mahasiswa. Dalam penelitian ini jumlah data mahasiswa yang digunakan berjumlah 50 karena delapan data mahasiswa tidak lengkap sehingga tidak bisa digunakan.

D. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini adalah teknik dokumentasi. Teknik dokumentasi merupakan teknik pengumpulan data dengan melihat catatan atau dokumen yang telah ada. Data yang digunakan adalah data nilai mahasiswa yang terdiri dari nilai mata kuliah Nirmana Dwimatra, Nirmana Trimatra, Ilustrasi I, Ilustrasi II, Gambar Bentuk I, Gambar Bentuk II, Proyeksi dan Perspektif, Gambar Anatomi, Gambar Ornamen, Seni Lukis I, Seni Lukis II, Seni Lukis III, Seni Lukis IV, Seni Patung I, Seni Patung II, Seni Patung III, Seni Patung IV, Seni Grafis I, Seni Grafis II, Seni Grafis III, Seni Grafis IV, Kria I, Kria II, Kria III, Kria IV, Desain Komunikasi Visual I, Desain Komunikasi Visual II, Desain Komunikasi Visual III, Desain Komunikasi Visual IV, Desain Interior I, Desain Interior II, Desain Interior III, dan Desain Interior IV. Data nilai diperoleh dari bagian Tata Usaha Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta. Pengumpulan data penelitian

dimulai pada awal semester genap tahun ajaran 2009 / 2010 mulai bulan Januari sampai dengan bulan Juni 2010. Data yang diperoleh adalah data nilai indeks prestasi mahasiswa yang berupa huruf sehingga untuk memudahkan perhitungan dilakukan konversi dari nilai indeks prestasi huruf ke dalam bentuk nilai indeks prestasi angka. Berikut ini adalah tabel konversi nilai indeks prestasi.

Tabel 1: Konversi Nilai Indeks Prestasi

No	Indeks Prestasi Huruf	Indeks Pretasi Angka
1	A	4
2	A-	3,75
3	B+	3,25
4	B	3
5	B-	2,75
6	C+	2,25
7	C	2
8	D	1
9	E	0

Sumber : Daftar Hasil Studi (www.siakad.uny.ac.id)

E. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan meliputi analisis statistik deskriptif , analisis korelasi, dan analisis regresi. Sebelum dilakukan analisis korelasi dan regresi terlebih dahulu dilakukan uji prasyarat analisis yang terdiri dari uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinieritas.

1. Analisis Statistik Deskriptif

Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk mengetahui gambaran data awal variabel kemampuan desain dasar (X1), variabel kemampuan praktik dasar seni rupa (X2), dan variabel kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y). Statistik deskriptif yang digunakan meliputi nilai rata-rata (*mean*), nilai tertinggi

(maksimum), nilai terendah (minimum), dan simpangan baku (standar deviasi). Hasil analisis deskriptif disajikan dalam bentuk tabel dan grafik batang.

2. Uji Prasyarat Analisis

Uji prasyarat analisis digunakan sebelum dilakukan analisis korelasi dan analisis regresi. Uji persyaratan analisis ini meliputi uji normalitas, uji linieritas dan uji analisis multikolinieritas.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui data yang diteliti apakah mempunyai distribusi normal atau tidak. Jika distribusi variabel normal maka dapat dilakukan analisis untuk menguji hipotesis. Untuk menguji hipotesis menggunakan bantuan program komputer SPSS *for Windows* versi 17.

Selanjutnya agar diketahui frekuensi data masing-masing variabel normal atau tidak dilakukan dengan menggunakan *Chi Square* pada SPSS. Untuk mengetahui variabel berdistribusi normal atau tidak adalah dengan membanding nilai *Chi Square* hitung dengan *Chi Square* tabel. Hipotesis dalam uji normalitas ini adalah

- 1) Hipotesis nol (H_0) : data berdistribusi normal.
- 2) Hipotesis alternatif (H_a) : data berdistribusi tidak normal.

Jika nilai *Chi Square* hitung $>$ *Chi Square* tabel maka H_0 ditolak sehingga data mempunyai distribusi tidak normal. Jika nilai *Chi Square* hitung $<$ *Chi Square* tabel maka H_0 diterima sehingga data mempunyai distribusi normal.

b. Uji Linieritas

Uji linieritas dilakukan untuk mengetahui antara variabel bebas dengan variabel terikat mempunyai hubungan yang linier atau tidak. Uji linieritas dilakukan dengan menggunakan bantuan program komputer SPSS *for Windows* versi 17. Selanjutnya untuk mengetahui hubungan antar variabel pada SPSS menggunakan analisis varian terhadap garis regresi. Teknik pengujian yang dilakukan adalah dengan uji F . Nilai F hitung yang diperoleh dari selanjutnya dibandingkan dengan nilai F pada tabel. Hipotesis dalam uji linieritas ini adalah

- 1) Hipotesis nol (H_0) : tidak ada hubungan linier antara variabel X dengan variabel Y.
- 2) Hipotesis alternatif (H_a) : ada hubungan linier antara variabel X dengan variabel Y.

Jika nilai F hitung $< F$ tabel maka H_0 diterima dan hubungan antar variabel tidak linier . Jika F hitung $> F$ tabel maka H_0 ditolak dan hubungan antar variabel adalah linier.

c. Uji Multikolinieritas

Uji multikolinieritas bertujuan untuk melihat ada atau tidak hubungan antar variabel bebas. Jika terdapat hubungan antar variabel bebas maka salah satu variabel bebas tidak dapat digunakan. Pada penelitian ini analisis multikolinieritas menggunakan bantuan komputer program SPSS *for Windows* versi 17 dengan *Collinearity Statistic* dengan melihat nilai *Variance Inflation Factor* (VIF). Menurut Kurniawati (2006: 65) jika nilai VIF < 5 tidak terdapat multikolinieritas dan jika nilai VIF > 5 terdapat multikolinieritas antar variabel bebas.

3. Uji Hipotesis

Untuk menguji semua hipotesis yang telah diajukan dalam penelitian ini, maka dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan teknik analisis korelasi dan analisis regresi.

a. Analisis Korelasi

Analisis Korelasi digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua. Analisis yang digunakan adalah analisis korelasi *Product Moment* dengan bantuan program komputer statistik SPSS *for Windows* versi 17. Analisis korelasi *Product Moment* digunakan untuk mengetahui hubungan antara :

- 1) Kemampuan desain dasar dengan kemampuan praktik berkarya seni rupa.
- 2) Kemampuan praktik dasar seni rupa dengan kemampuan praktik berkarya seni rupa.

Rumus korelasi yang digunakan adalah rumus korelasi *Product Moment*. Menurut Wibisono (2005: 585) rumus korelasi *Product Moment* sebagai berikut :

$$r_{xy} = \frac{n \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{(\sum X^2 - (\sum X)^2/n)(\sum Y^2 - (\sum Y)^2/n)}$$

Keterangan :

r_{xy} : koefisien korelasi

X : variabel bebas

Y : variabel terikat

n : jumlah variabel

Hipotesis dalam analisis korelasi ini dinyatakan sebagai berikut :

- 1) Hipotesis nol (H_0) : tidak ada hubungan antara variabel X terhadap variabel Y.
- 2) Hipotesis alternatif (H_a) : ada hubungan antara kemampuan variabel X terhadap variabel Y.

Pengambilan keputusan terhadap hipotesis penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai r hitung dan dibandingkan dengan nilai r tabel. Jika nilai r hitung $> r$ tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai r hitung $< r$ tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Untuk mengetahui arah hubungan antar variabel dapat dilakukan dengan melihat nilai koefisien korelasi. Jika nilai koefisien korelasi positif maka hubungan antar variabel adalah searah dan jika nilai koefisien korelasi negatif maka hubungan antar variabel adalah tidak searah. Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05.

b. Analisis Regresi

Analisis regresi yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis regresi ganda. Analisis regresi ganda dilakukan untuk menguji hipotesis ketiga, yaitu untuk mengetahui hubungan antara kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa secara bersama-sama terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa. Analisis regresi ganda dalam penelitian ini menggunakan komputer program SPSS *for Windows* versi 17. Menurut Kartika (2006: 56) rumus regresi ganda sebagai berikut :

$$Y = \alpha + \beta_1 X_1 + \beta_2 X_2 + \beta_3 X_3 + \dots$$

Keterangan

Y : variabel dependen

α : konstanta

$\beta_1 \dots \beta_3$: koefisien regresi parsial

$X_1 \dots X_2$: variabel independen

Hipotesis dalam analisis regresi ganda ini dinyatakan sebagai berikut :

- 1) Hipotesis nol (H_0) : tidak ada pengaruh kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa secara bersama-sama.
- 2) Hipotesis alternatif (H_a) : ada pengaruh kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa secara bersama-sama.

Kemudian nilai F hitung dibandingkan dengan nilai F tabel pada taraf signifikansi 0,05. Jika F hitung $>$ F tabel, maka H_0 ditolak berarti terdapat pengaruh yang signifikan variabel bebas terhadap variabel terikat. Sedangkan jika F hitung $<$ F tabel maka H_a diterima berarti tidak terdapat pengaruh yang signifikan antara variabel bebas terhadap variabel terikat.

Setelah mendapatkan nilai regresi ganda untuk menguji hipotesis ketiga selanjutnya adalah mencari besarnya sumbangan setiap variabel bebas terhadap variabel terikat dengan menggunakan rumus sumbangan relatif (SR%). Sumbangan relatif (SR%) adalah usaha untuk mengetahui sumbangan masing-masing variabel bebas yaitu kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik

dasar seni rupa terhadap variabel terikat yaitu kemampuan praktik berkarya seni rupa. Menurut Hadi (2004: 37) rumus sumbangan relatif (SR %) sebagai berikut :

$$SR\% = \frac{a \sum XY}{JK_{reg}} \times 100\%$$

Keterangan:

SR% : sumbangan relatif dari suatu prediktor

a : koefisien prediktor

$\sum XY$: jumlah produk antara X dan Y

JK_{reg} : jumlah kuadrat regresi

Setelah mendapatkan nilai sumbangan relatif pada setiap variabel bebas dilanjutkan untuk mencari sumbangan efektif (SE%). Sumbangan efektif (SE%) digunakan untuk mengetahui besarnya sumbangan relatif tiap variabel bebas dari keseluruhan populasi. Menurut Hadi (2004: 39) rumus sumbangan relatif (SR %) sebagai berikut :

$$SE\% = SR\% \times R^2$$

Keterangan:

SE% : sumbangan efektif dari suatu prediktor

SR% X : sumbangan relatif dari suatu prediktor

R^2 : koefisien determinasi

F. Definisi Operasional Variabel

Definisi operasional akan menjelaskan definisi variabel-variabel yang digunakan dalam penelitian ini. Berikut ini adalah definisi variabel penelitian yang digunakan.

1. Kemampuan Desain Dasar

Kemampuan desain dasar adalah penguasaan pengetahuan dan penerapan unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa dalam membuat komposisi unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa tersebut. Kemampuan desain dasar ditunjukkan dari nilai mata kuliah Nirmana Dwimatra dan Nirmana Trimatra.

2. Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa

Kemampuan praktik dasar seni rupa adalah penguasaan konsep dan teknik dalam berkarya gambar bentuk, ilustrasi, gambar anatomi, gambar ornamen, dan proyeksi dan perspektif. Kemampuan praktik dasar seni rupa ditunjukkan dari nilai mata kuliah Gambar Bentuk I, Gambar Bentuk II, Gambar Anatomi, Gambar Ornamen, Proyeksi dan Perspektif, Ilustrasi I, dan Ilustrasi II.

3. Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

Kemampuan praktik berkarya seni rupa adalah penguasaan konsep dan teknik dalam berkarya seni lukis, seni patung, seni kria, seni grafis, desain komunikasi visual, dan desain interior. Kemampuan praktik berkarya seni rupa ditunjukkan dari nilai mata kuliah Seni Lukis I, Seni Lukis II, Seni Lukis III, Seni Lukis IV, Kria I, Kria II, Kria III, Kria IV, Seni Patung I, Seni Patung II, Seni Patung III, Seni Patung IV, Seni Grafis I, Seni Grafis II, Seni Grafis III, Seni Grafis IV, Desain Interior I, Desain Interior II, Desain Interior III, Desain Interior IV, Desain Komunikasi Visual I, Desain Komunikasi Visual II, Desain Komunikasi Visual III, dan Desain Komunikasi Visual IV. Mata kuliah dengan kode I dan II adalah mata kuliah praktik dasar yang harus ditempuh oleh semua

mahasiswa. Mata kuliah dengan kode III dan IV merupakan mata kuliah praktik lanjutan yang dipilih oleh mahasiswa pada semester VI dan VII.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian yang telah dilakukan yang akan disajikan dalam bab ini terdiri dari deskripsi data, uji prasyarat analisis, dan pengujian hipotesis.

1. Deskripsi Data

Pembahasan berikut ini akan menjelaskan hasil penelitian yang diperoleh dari analisis data yang telah dilakukan.

a. Kemampuan Desain-Dasar

Berdasarkan data dari 50 mahasiswa pada penelitian ini diperoleh nilai tertinggi (maksimum) 3,88 nilai terendah (minimum) 0,00 nilai rata-rata (*mean*) 2,56 dan simpangan baku (standar deviasi) 1,08. Untuk menentukan tingkat kemampuan desain dasar menggunakan kategori dalam daftar hasil studi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (sumber : www.siakad.uny.ac.id diunduh pada tanggal 20 April 2010 pukul 19.35 wib) sebagai berikut :

- 1) Dengan Pujian (3,51 sampai 4,00)
- 2) Sangat Memuaskan (2,76 sampai 3,50)
- 3) Memuaskan (2,00 sampai 2,75)
- 4) Kurang (0,00 sampai 1,99)

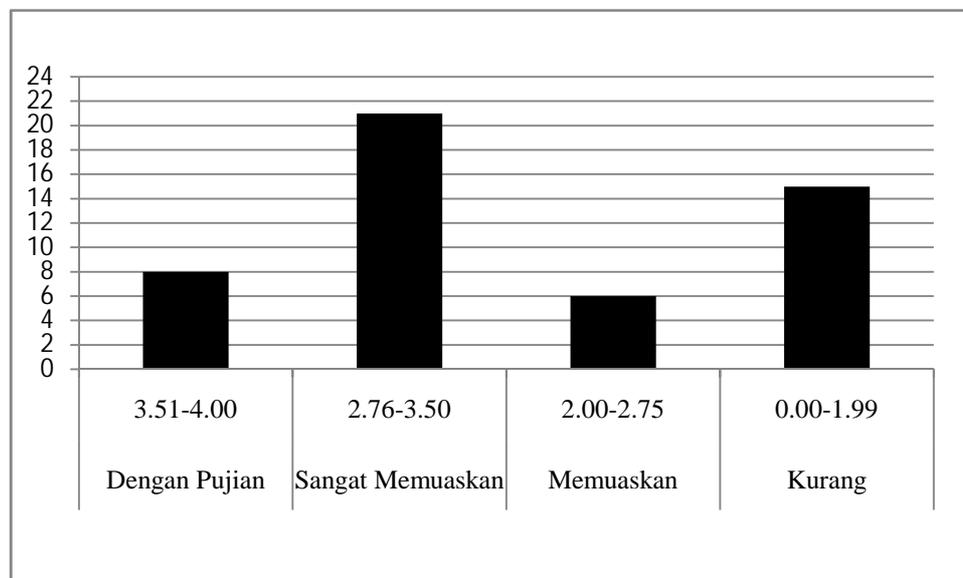
Jumlah mahasiswa yang termasuk dalam kategori Dengan Pujian adalah delapan mahasiswa, kategori Sangat Memuaskan adalah 21 mahasiswa, kategori Memuaskan enam mahasiswa, dan kategori Kurang 15 mahasiswa. Berikut ini

tabel hasil kemampuan desain dasar mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.

Tabel 2: Hasil Kemampuan Desain-Dasar

No	Kategori	Nilai Indeks Prestasi	Jumlah	Persentase
1	Dengan Pujian	3,51 sampai 4,00	8	16%
2	Sangat Memuaskan	2,76 sampai 3,50	21	42%
3	Memuaskan	2,00 sampai 2,75	6	12%
4	Kurang	0,00 sampai 1,99	15	30%
5	Jumlah		50	100%

Berdasarkan tabel di atas, dibuat grafik yang menjelaskan hasil kemampuan desain dasar mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.



Grafik 1: Hasil Kemampuan Desain-Dasar

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa kemampuan desain dasar mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2005 adalah sangat memuaskan. Selain itu juga dapat diketahui bahwa kemampuan desain dasar mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2005 di atas rata-rata.

b. Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa

Berdasarkan data dari 50 mahasiswa pada penelitian ini diperoleh nilai tertinggi (maksimum) 3,46 nilai terendah (minimum) 0,57 nilai rata-rata (*mean*) 2,36 dan simpangan baku (standar deviasi) 0,77. Untuk menentukan tingkat kemampuan praktik dasar seni rupa dengan menggunakan kategori dalam daftar hasil studi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (sumber : www.siakad.uny.ac.id diunduh pada tanggal 20 April 2010 pukul 19.35 wib) sebagai berikut :

- 1) Dengan Pujian (3,51 sampai 4,00)
- 2) Sangat Memuaskan (2,76 sampai 3,50)
- 3) Memuaskan (2,00 sampai 2,75)
- 4) Kurang (0,00 sampai 1,99)

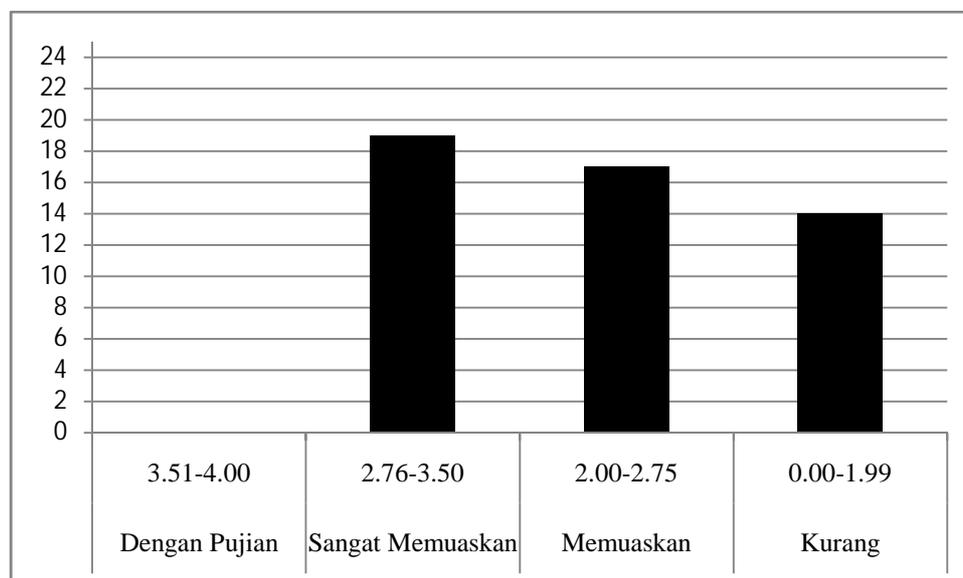
Jumlah mahasiswa yang termasuk dalam kategori Dengan Pujian adalah nol mahasiswa, kategori Sangat Memuaskan adalah 19 mahasiswa, kategori Memuaskan 17 mahasiswa, dan kategori Kurang 14 mahasiswa. Berikut ini tabel hasil kemampuan praktik dasar seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan

Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.

Tabel 3: Hasil Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa

No	Kategori	Nilai Indeks Prestasi	Jumlah	Persentase
1	Dengan Pujian	3,51 sampai 4,00	0	0%
2	Sangat Memuaskan	2,76 sampai 3,50	19	38%
3	Memuaskan	2,00 sampai 2,75	17	34%
4	Kurang	0,00 sampai 1,99	14	28%
5	Jumlah		50	100%

Berdasarkan tabel di atas, dibuat grafik yang menjelaskan hasil kemampuan praktik dasar seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.



Grafik 2: Hasil Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa kemampuan praktik dasar seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2005 adalah sangat memuaskan. Selain itu juga dapat diketahui kemampuan praktik dasar seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2005 di atas rata-rata.

c. Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

Berdasarkan data dari 50 mahasiswa pada penelitian ini diperoleh nilai tertinggi (maksimum) 3,85 nilai terendah (minimum) 0,50 nilai rata-rata (*mean*) 2,90 dan simpangan baku (standar deviasi) 0,66. Untuk menentukan tingkat kemampuan praktik berkarya seni rupa dengan menggunakan kategori dalam daftar hasil studi mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta (sumber : www.siakad.uny.ac.id diakses pada tanggal 20 April 2010 pukul 19.35 wib) sebagai berikut :

- 1) Dengan Pujian (3,51 sampai 4,00)
- 2) Sangat Memuaskan (2,76 sampai 3,50)
- 3) Memuaskan (2,00 sampai 2,75)
- 4) Kurang (0,00 sampai 1,99)

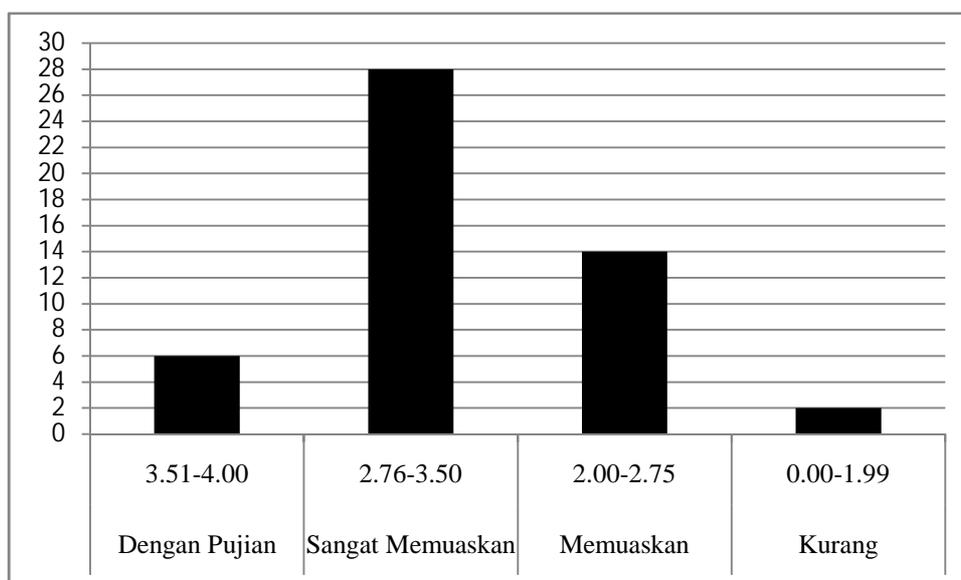
Jumlah mahasiswa yang termasuk dalam kategori Dengan Pujian adalah enam mahasiswa, kategori Sangat Memuaskan adalah 28 mahasiswa, kategori Memuaskan 14 mahasiswa, dan kategori Kurang dua mahasiswa. Berikut ini tabel hasil kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi

Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.

Tabel 4: Hasil Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

No	Kategori	Nilai Indeks Prestasi	Jumlah	Persentase
1	Dengan Pujian	3,51 sampai 4,00	6	12%
2	Sangat Memuaskan	2,76 sampai 3,50	28	56%
3	Memuaskan	2,00 sampai 2,75	14	28%
4	Kurang	0,00 sampai 1,99	2	4%
5	Jumlah		50	100%

Berdasarkan tabel di atas, dibuat grafik yang menjelaskan hasil kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.



Grafik 3: Hasil Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

Berdasarkan grafik di atas diketahui bahwa kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2005 adalah sangat memuaskan. Selain itu juga dapat diketahui kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2005 di atas rata-rata.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

Langkah pertama dalam analisis data adalah melihat persyaratan analisis yang harus dipenuhi terhadap data tersebut. Dijelaskan dalam BAB III bahwa teknik analisis data yang digunakan untuk menjawab hipotesis yang diajukan. Sehubungan dengan hal ini maka dilakukan analisis lebih lanjut dengan melakukan uji prasyarat yaitu uji normalitas, uji linieritas, dan uji multikolinieritas.

1) Uji Normalitas

Pelaksanaan uji normalitas data dilakukan dengan bantuan program komputer *SPSS for Windows* versi 17. Uji normalitas dilakukan dengan menggunakan *Chi Square*. Hipotesis dalam uji normalitas ini adalah

- 1) Hipotesis nol (H_0) : data berdistribusi normal.
- 2) Hipotesis alternatif (H_a) : data berdistribusi tidak normal.

Jika nilai *Chi Square* hitung $>$ *Chi Square* tabel maka H_0 ditolak dan jika nilai *Chi Square* hitung $<$ *Chi Square* tabel maka H_0 diterima. Dari hasil uji normalitas diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 5: Hasil Uji Normalitas

No	Variabel	<i>Chi Square</i> hitung	<i>Chi Square</i> tabel	Df	Keterangan
1	X1	12,4	30,14	19	Normal
2	X2	9,20	54,57	39	Normal
3	Y	5,04	58,12	42	Normal

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai *Chi Square* hitung lebih kecil dari nilai *Chi Square* tabel sehingga H_0 diterima dan disimpulkan bahwa variabel kemampuan desain dasar (X1), kemampuan praktik dasar seni rupa (X2), dan kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y) berdistribusi normal. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran Empat.

2) Uji Linieritas

Tujuan dilakukannya uji linieritas adalah untuk mengetahui hubungan antara variabel X dan variabel Y merupakan hubungan linier atau tidak. Untuk menguji linieritas hubungan antara variabel X dengan Variabel Y menggunakan analisis varian terhadap garis regresi. Teknik pengujian yang dilakukan adalah dengan uji F . Hipotesis dalam uji linieritas ini adalah

- 1) Hipotesis nol (H_0) : tidak ada hubungan linier antara variabel X dengan variabel Y.
- 2) Hipotesis alternatif (H_a) : ada hubungan linier antara variabel X dengan variabel Y.

Jika nilai F hitung $< F$ tabel maka H_0 diterima dan jika F hitung $> F$ tabel maka H_0 ditolak. Dari uji linieritas diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 6: Hasil Uji Linieritas

No	Variabel	F hitung	F tabel	Df	Keterangan
1	X1 Y	21,85	4,03	1:48	Linier
2	X2 Y	42,74	4,03	1:48	Linier

Berdasarkan tabel di atas diketahui bahwa nilai F hitung lebih besar dari nilai F tabel sehingga H_0 ditolak dan disimpulkan bahwa hubungan antara variabel X dengan variabel Y adalah linier. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran Empat.

3) Uji Multikolinieritas

Uji analisis multikolinieritas dilakukan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan antar variabel. Jika nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) lebih besar dari 5 maka terjadi multikolinieritas sedangkan jika lebih kecil dari 5 maka tidak terjadi multikolinieritas. Hipotesis dalam uji multikolinieritas ini adalah

- 1) Hipotesis nol (H_0) : tidak ada hubungan multikolinieritas antar variabel
- 2) Hipotesis alternatif (H_a) : ada hubungan multikolinieritas antar variabel

Berdasarkan hasil analisis multikolinieritas yang dilakukan terhadap variabel penelitian diperoleh hasil sebagai berikut :

Tabel 7: Hasil Uji Multikolinieritas

Model	Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95.0% Confidence Interval for B		Collinearity Statistics	
	B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound	Tolerance	VIF
(Constant)	1.496	.222		6.753	.000	1.051	1.942		
X1	.103	.087	.171	1.193	.239	-.071	.278	.535	1.870
X2	.482	.121	.570	3.988	.000	.239	.726	.535	1.870

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai *Variance Inflation Factor* (VIF) untuk X1 adalah 1,870 dan X2 adalah 1,870. Nilai VIF dari kedua variabel lebih kecil dari 5 sehingga dapat disimpulkan bahwa tidak ada hubungan antara variabel kemampuan desain dasar (X1) dengan variabel kemampuan praktik dasar seni rupa (X2) atau tidak terjadi multikolinieritas. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran Empat.

3. Pengujian Hipotesis

Setelah pengujian prasyarat analisis terpenuhi, langkah selanjutnya adalah pengujian hipotesis. Analisis yang digunakan untuk pengujian hipotesis dalam penelitian ini antara lain analisis korelasi dan analisis regresi.

a. Analisis Korelasi

Analisis korelasi digunakan untuk menguji hipotesis pertama dan kedua. Analisis yang digunakan adalah analisis korelasi *Product Moment*. Analisis korelasi *Product Moment* digunakan untuk mengetahui hubungan antara :

- 1) Kemampuan desain dasar (X1) dengan kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y).
- 2) Kemampuan praktik dasar seni rupa (X2) dengan kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y).

Hipotesis dalam analisis korelasi ini dinyatakan sebagai berikut :

- 1) Hipotesis nol (H_0) : tidak ada hubungan antara variabel X terhadap variabel Y.
- 2) Hipotesis alternatif (H_a) : ada hubungan antara variabel X terhadap variabel Y.

Taraf signifikansi yang digunakan adalah 0,05. Pengambilan keputusan terhadap hipotesis penelitian ini dilakukan dengan melihat nilai r hitung dan

dibandingkan dengan nilai r tabel. Jika nilai r hitung $>$ nilai r tabel maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Jika nilai r hitung $<$ nilai r tabel maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Untuk mengetahui arah hubungan antar variabel dapat dilakukan dengan melihat nilai koefisien korelasi. Jika nilai koefisien korelasi positif maka hubungan antar variabel adalah searah dan jika nilai koefisien korelasi negatif maka hubungan antar variabel adalah tidak searah. Diketahui nilai r tabel dengan $N=50$ pada taraf signifikansi 0,05 adalah 0,279 (Sutrisno Hadi 2004: 68). Nilai r tabel dapat dilihat pada Lampiran Lima halaman 165. Hasil analisis korelasi variabel X1 terhadap variabel Y dan variabel X2 terhadap variabel Y sebagai berikut :

Tabel 8: Hasil Analisis Korelasi

No	Variabel	r hitung	r tabel	p	N	Keterangan
1	X1 Y	0,559	0,279	0,00	50	Positif dan Signifikan
2	X2 Y	0,686	0,279	0,00	50	Positif dan Signifikan

Berdasarkan tabel di atas hasil nilai r hitung variabel X1 terhadap variabel Y sebesar 0,559 dan nilai r tabel dengan $N=50$ pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,279. Nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel ($0,559 > 0,279$) dan $p = 0,00$ ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan antara kemampuan desain dasar (X1) terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y). Nilai koefisien korelasi yang diperoleh positif, berarti ada hubungan positif antara kemampuan desain dasar (X1) terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y).

Nilai r hitung variabel X2 terhadap variabel Y sebesar 0,686 dan nilai r tabel dengan $N=50$ pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,279. Nilai r hitung lebih

besar dari nilai r tabel ($0,686 > 0,279$) dan $p = 0,00$ ($p < 0,05$) maka H_0 ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada hubungan kemampuan praktik dasar seni rupa (X2) terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y). Nilai r yang diperoleh positif, berarti ada hubungan positif antara kemampuan praktik dasar seni rupa (X2) terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y). Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran Lima.

b. Analisis Regresi

Analisis regresi yang digunakan adalah analisis regresi ganda. Analisis regresi ganda digunakan untuk mengetahui hubungan antara kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa secara bersama-sama dengan kemampuan praktik berkarya seni rupa. Dari analisis regresi ganda terhadap variabel penelitian didapatkan hasil sebagai berikut :

Tabel 9: Hasil Analisis Regresi Ganda

Model	r	r Square	Adjusted r Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					r Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.698 ^a	.487	.465	.48107	.487	22.274	2	47	.000

Tabel di atas menunjukkan bahwa nilai koefisien korelasi sebesar 0,698. Nilai koefisien korelasi menunjukkan bahwa hubungan antara kemampuan desain dasar seni rupa (X1) dan kemampuan praktik dasar seni rupa (X2) secara bersama-sama dengan kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y) adalah positif. Selanjutnya nilai koefisien determinasi sebesar 0,487. Selain itu juga diketahui bahwa nilai F hitung sebesar 22,27 dengan $p = 0,00 < 0,05$. Jika dibandingkan

dengan nilai F tabel pada taraf signifikansi 0,05 dan df 2/47 yaitu sebesar 3,18, maka nilai F hitung $>$ F tabel. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan desain dasar (X1) dan kemampuan praktik dasar seni rupa (X2) terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y).

Sedangkan nilai α (konstanta) sebesar 1,496 dan nilai β_1 sebesar 0,103 dan β_2 sebesar 0,482. Dengan demikian dapat diketahui persamaan regresi ganda adalah $Y = 1,496 + 0,103 X_1 + 0,482 X_2$. Konstanta sebesar 1,496 menunjukkan bahwa apabila jika tidak ada nilai kemampuan desain dasar seni rupa (X1) dan kemampuan praktik dasar seni rupa (X2) maka nilai kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y) adalah sebesar 1,496. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran Tujuh.

Berdasarkan hasil analisis regresi ganda dapat diketahui besarnya Sumbangan Relatif (SR) dan Sumbangan Efektif (SE) variabel kemampuan desain dasar seni rupa (X1) dan variabel kemampuan praktik dasar seni rupa (X2) terhadap variabel kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y). Besarnya SR dan SE dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 9: Sumbangan Relatif dan Efektif Variabel Bebas terhadap Variabel Terikat

Variabel	Sumbangan Relatif	Sumbangan Efektif
X1	48,10%	23,42%
X2	51,90%	25,24%
Jumlah	100%	48,66%

Berdasarkan hasil analisis yang tercantum dalam tabel di atas sumbangan relatif kemampuan desain dasar (X1) adalah sebesar 48,10% dan sumbangan

relatif untuk kemampuan praktik dasar seni rupa (X2) adalah sebesar 51,90%. Sedangkan sumbangan efektif masing-masing variabel adalah 23,42% untuk variabel kemampuan desain dasar (X1) dan 25,24% untuk variabel kemampuan praktik dasar seni rupa (X2). Besarnya sumbangan efektif variabel kemampuan desain dasar (X1) dan kemampuan praktik dasar seni rupa (X2) secara bersama-sama adalah sebesar 48,66% terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa (Y), dan sebesar 51,34% diberikan oleh variabel-variabel lain yang tidak dibahas pada penelitian ini. Hasil analisis selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran Delapan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Pembahasan berikut ini akan menjelaskan hasil penelitian yang telah dilakukan. Hasil dalam penelitian ini antara lain menjelaskan kemampuan desain dasar, kemampuan praktik dasar seni rupa, dan kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005. Selain itu juga dijelaskan sejauh mana hubungan antara kemampuan desain dasar terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa, kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa, dan kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa secara bersama-sama terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa Dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005.

1. Kemampuan Desain Dasar

Kemampuan desain dasar merupakan mata kuliah desain dasar yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dalam mengolah unsur-unsur dan prinsip-prinsip seni rupa. Dalam penelitian ini diketahui bahwa kemampuan desain dasar mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005 yang termasuk dalam kategori Dengan Pujian adalah delapan mahasiswa, kategori Sangat Memuaskan adalah 21 mahasiswa, kategori Memuaskan enam mahasiswa, dan kategori Kurang 15 mahasiswa. Hasil ini menunjukkan sejauh mana mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005 menguasai ilmu dasar seni rupa atau kemampuan desain dasar.

2. Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa

Kemampuan praktik dasar seni rupa merupakan mata kuliah praktik dasar seni rupa yang mempelajari pengetahuan dan keterampilan dasar dalam praktik seni rupa. Dalam penelitian ini diketahui bahwa kemampuan praktik dasar seni rupa mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2005 dengan kategori Sangat Memuaskan berjumlah 19 mahasiswa. Kategori Memuaskan berjumlah 17 mahasiswa dan kategori Kurang berjumlah 14 mahasiswa. Hasil ini menunjukkan sejauh mana mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005 menguasai praktik dasar seni rupa.

3. Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

Kemampuan praktik berkarya seni rupa merupakan kemampuan dalam mengolah dan menerapkan unsur-unsur, dan prinsip-prinsip seni rupa ke dalam sebuah karya seni rupa. Selain itu juga dalam praktik berkarya seni rupa dibutuhkan keahlian dan keterampilan praktik dasar seni rupa. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa jumlah mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2005 dengan kategori Dengan Pujian berjumlah enam mahasiswa dan kategori Sangat Memuaskan berjumlah 28 mahasiswa. Kategori Memuaskan berjumlah 14 mahasiswa dan kategori Kurang berjumlah dua mahasiswa. Hasil ini menunjukkan sejauh mana mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005 menguasai kemampuan praktik berkarya seni rupa.

4. Hipotesis Penelitian

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa hipotesis pertama yaitu ada hubungan yang positif dan signifikan antara hubungan kemampuan desain dasar terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2005 dengan nilai r hitung sebesar 0,559 dan r tabel dengan $N=50$ pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,279. Artinya semakin baik kemampuan desain dasar maka akan semakin baik juga kemampuan praktik berkarya seni rupa.

Hipotesis kedua yang berbunyi ada hubungan yang positif dan signifikan antara hubungan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik

berkarya seni rupa pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2005 dengan r hitung sebesar 0,686 dan r tabel dengan $N=50$ pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,279. Artinya semakin baik kemampuan praktik dasar seni rupa maka akan semakin baik juga kemampuan praktik berkarya seni rupa.

Hipotesis ketiga yang berbunyi ada hubungan yang positif dan signifikan antara hubungan kemampuan desain dasar seni rupa dan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 2005 dengan r hitung sebesar 0,698 dan r tabel dengan $N=50$ pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,279. Artinya semakin baik kemampuan desain dasar seni rupa dan kemampuan praktik dasar seni rupa maka akan semakin baik juga kemampuan praktik berkarya seni rupa.

Sumbangan relatif kemampuan desain dasar terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa sebesar 48,10% dan sumbangan efektif sebesar 23,42%. Kemampuan desain dasar belum memberikan sumbangan efektif yang berarti terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa. Demikian pula dengan kemampuan praktik dasar seni rupa memberikan sumbangan relatif terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa sebesar 51,90% dan sumbangan efektif sebesar 25,24%. Kemampuan praktik dasar seni rupa belum memberikan sumbangan efektif yang berarti terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa. Sedangkan sumbangan efektif kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa secara bersama-sama terhadap kemampuan praktik berkarya seni

rupa sebesar 48,66%. Hal ini menunjukkan terdapat 51,34% faktor lain yang dapat menunjukkan kemampuan praktik berkarya seni rupa.

Kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa belum memberikan sumbangan efektif yang berarti kemungkinan disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor tersebut adalah silabus mata kuliah yang menjadi panduan materi dalam pelaksanaan belajar mengajar. Dalam silabus perbandingan materi teori dengan materi praktik lebih sedikit sehingga mahasiswa tidak mendapatkan materi teori yang cukup. Faktor tenaga pengajar dalam menyiapkan materi dan media pembelajaran. Materi dan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan minat belajar mahasiswa. Selain itu faktor mahasiswa sendiri kemungkinan mengalami kesulitan dalam mengelola disiplin belajar sehingga kesulitan dalam meningkatkan kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa. Banyak faktor yang mempengaruhi kemampuan praktik berkarya seni rupa akan tetapi semua faktor ini tidak dibahas dalam penelitian karena tidak termasuk dalam variabel penelitian.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hubungan Kemampuan Desain Dasar Terhadap Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan desain dasar terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005 dengan r hitung sebesar 0,559 dan r tabel dengan $N=50$ pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,279. Kemampuan desain dasar memberikan sumbangan efektif sebesar 23,42% sehingga belum memberikan sumbangan efektif yang berarti terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa.

2. Hubungan Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa Terhadap Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005 dengan r hitung sebesar 0,686 dan r tabel dengan $N=50$ pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,279. Kemampuan praktik dasar seni rupa memberikan sumbangan efektif sebesar 25,24% sehingga belum

memberikan sumbangan efektif yang berarti terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa.

3. Hubungan Kemampuan Desain Dasar dan Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa Terhadap Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

Terdapat hubungan yang positif dan signifikan antara kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa pada mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta angkatan 2005 dengan r hitung sebesar 0,698 dan r tabel dengan $N=50$ pada taraf signifikansi 0,05 sebesar 0,279. Kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa memberikan sumbangan efektif sebesar 48,66% dan masih terdapat 51,34% faktor lain yang dapat menunjukkan kemampuan praktik berkarya seni rupa yang tidak dibahas dalam penelitian ini.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian ini diketahui besarnya sumbangan efektif kemampuan desain dasar dan kemampuan praktik dasar seni rupa terhadap kemampuan praktik berkarya seni rupa sebesar 48,66%. Hal ini menunjukkan terdapat 51,34% faktor lain yang dapat menunjukkan kemampuan praktik berkarya seni rupa. Oleh karena itu dimungkinkan untuk melakukan penelitian lebih lanjut yang dapat mengungkap faktor-faktor lain yang mempunyai hubungan dengan kemampuan praktik berkarya seni rupa.

DAFTAR PUSTAKA

1. Sumber Buku

- Arini, Sri Hermawati D., dkk. 2008. *Seni Budaya untuk Sekolah Menengah Kejuruan*. Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan Direktorat Jenderal Manajemen Pendidikan Dasar dan Menengah Departemen Pendidikan Nasional.
- Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta : 2005.
- Buku Panduan Tugas Akhir Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta : 2009.
- Christianus. 2009. *SPSS 17*. Yogyakarta : Andi.
- Dharsono. 2003. *Tinjauan Seni Modern*. Departemen Pendidikan Nasional Sekolah Tinggi Seni Rupa Surakarta.
- Fajri, Em Zul dan Ratu Aprilia Senja. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta : Difa Publisher.
- Giyatmi, Sri. 2000. *Hubungan Antara Kemandirian Belajar Melukis dan Prestasi Belajar Mata Kuliah Seni Lukis Mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Yogyakarta Angkatan 1997*. Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Hadi, Sutrisno. 2004. *Analisis Regresi*. Yogyakarta : Andi.
- Hamalik, Oemar. 2007. *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Jakarta : Sinar Baru Algesindo.
- Ismadi, 2004. *Hubungan Antara Kemandirian Belajar dan Kreativitas Siswa dengan Prestasi Belajar Seni Kerajinan Siswa Kelas 1 SMP Negeri 2 Trucuk Tahun Ajaran 2003 / 2004*. Skripsi. Yogyakarta : Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
- Kartika, Dharsono Sony. 2004. *Seni Rupa Modern*. Bandung : Rekayasa Sains.
- Kurniawati, Indah. 2001. *Modul Pengolah Data Elektronik*. Yogyakarta : Univeristas Ahmad Dahlan.
- Listyanti, CH Umi. 2002. *Korelasi Antara Kedisiplinsn Belajar dan Prestasi Belajar Mata Pelajaran Seni Musik Siswa Kelas 2 SLTP Negeri 2 Jetis Kab Bantul Tahun Ajaran 2001/2002*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Seni Musik FBS Universitas Negeri Yogyakarta.
-

Sachari, Agus. 2004. *Seni Rupa dan Desain : Membangun Kreatifitas dan Kompetensi*. Jakarta : Erlangga.

_____. 2004. *Seni Rupa dan Desain untuk SMA Kelas XI*. Jakarta : Erlangga.

Sanyoto, Sadjiman Ebd. 2009. *Nirmana Dasar-Dasar Seni dan Desain*. Yogyakarta : Jalasutra.

Sulistiyo, Joko. 2010. *Enam Hari Jago SPSS 17*. Yogyakarta : Cakrawala.

Susanto, Mikke. 2002. *Diksi Rupa*. Yogyakarta : Kanisius.

Wahyono, Teguh. 2009. *25 Model Analisis Statistik Dengan SPSS 17*. Jakarta : Elex Media Komputindo.

Wibisono, Yusuf. 2005. *Metode Statistik*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

Widi, Restu Kartiko. 2010. *Asas Metodologi Penelitian*. Yogyakarta : Graha Ilmu.

2. Sumber Internet

http://id.wikipedia.org/wiki/-seni_rupa diunduh pada tanggal 1 Juli 2010 pukul 13.28 wib.

<http://bsnp-indonesia.org/id/> diunduh pada tanggal 1 Juli 2010 pukul 13.45 wib.

www.siakad.uny.ac.id diunduh pada tanggal 20 April 2010 pukul 19.35 wib.

LAMPIRAN 1

Silabus dan Mata Kuliah Program Studi Pendidikan Seni Rupa
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta

**Mata Kuliah Program Studi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan
Seni Universitas Negeri Yogyakarta**

No.	Kode	Nama Matakuliah	SKS.	Sem
1	BSF202	Apresiasi Seni	2	1
2	PSR205	Sejarah Seni Rupa Indonesia I	2	1
3	PSR212	Proyeksi dan Perspektif	2	1
4	PSR214	Gambar Ornamen	2	1
5	PSR215	Nirmana Dwimatra	2	1
6	PSR217	Gambar Bentuk I	2	1
7	PSR219	Ilustrasi I	2	1
8	UNK216	Ilmu Pendidikan	2	1
9	UNK217	Psikologi Pendidikan	2	1
10	UNU201	Pendidikan Agama Islam	2	1
11	BSF201	Apresiasi Budaya	2	2
12	PSR201	Konsep Pendidikan Seni Rupa	2	2
13	PSR206	Sejarah Seni Rupa Indonesia II	2	2
14	PSR213	Gambar Anatomi	2	2
15	PSR216	Nirmana Trimatra	2	2
16	PSR218	Gambar Bentuk II	2	2
17	PSR220	Ilustrasi II	2	2
18	PSR324	Seni Lukis I	3	2
19	PSR336	Kria I	3	2
20	UNU206	Pendidikan Pancasila	2	2
21	PSR202	Kajian Kurikulum Pendidikan SR	2	3
22	PSR207	Sejarah Seni Rupa Timur	2	3
23	PSR328	Seni Patung I	3	3
24	PSR332	Seni Grafis I	3	3
25	PSR425	Seni Lukis II	4	3
26	PSR437	Kria II	4	3
27	UNK218	Sosio-antropologi Pendidikan	2	3
28	UNU209	Bahasa Inggris	2	3
29	PRK202	Kritik Seni	2	4
30	PSR203	Teknologi Pembelajaran Seni Rupa	2	4
31	PSR321	Fotografi I	3	4
32	PSR340	Desain Komunikasi Visual I	3	4
33	PSR344	Desain Interior I	3	4
34	PSR433	Seni Grafis II	4	4
35	UNK219	Manajemen Pendidikan	2	4
36	UNU207	Pendidikan Kewarganegaraan	2	4
37	PRK201	Estetika	2	5
38	PSR208	Sejarah Seni Rupa Barat I	2	5
39	PSR210	Manajemen Seni	2	5
40	PSR322	Fotografi II	3	5
41	PSR429	Seni Patung II	4	5

42	PSR441	Desain Komunikasi Visual II	4	5
43	PSR445	Desain Interior II	4	5
44	UNK220	Perkembangan Peserta Didik	2	5
45	PRK104	Pengajaran Mikro	1	6
46	PRK203	Evaluasi Pembelajaran Seni Rupa	2	6
47	PSR204	Penelitian Pend. Seni Rupa	2	6
48	PSR209	Sejarah Seni Rupa Barat II	2	6
49	PSR323	Komputer Grafis	3	6
50	PSR442	Desain Komunikasi Visual III	4	6
51	PSR446	Desain Interior III	4	6
52	PSR426	Seni Lukis III	4	6
53	PSR434	Seni Grafis III	4	6
54	PSR438	Kria III	4	6
55	PSR430	Seni Patung III	4	6
56	UNU208	Bahasa Indonesia	2	6
57	UNK322	PPL	3	7
58	UNU315	KKN	3	7
59	PRK205	Seminar	2	7
60	PSR211	Penelitian Seni	2	7
61	PSR443	Desain Komunikasi Visual IV	4	7
62	PSR447	Desain Interior IV	4	7
63	PSR427	Seni Lukis IV	4	7
64	PSR435	Seni Grafis IV	4	7
65	PSR439	Kria IV	4	7
66	PSR431	Seni Patung IV	4	7
67	PRK 606	Tugas Akhir Skripsi (TAS)	6	8
68	PRK6067	Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)	6	8

Sumber : Buku Kurikulum 2002 Program Studi Pendidikan Seni Rupa FBS UNY

Silabus Mata Kuliah Kemampuan Desain Dasar

No	Mata Kuliah	Materi dalam Standarisasi Kompetensi
1	Nirmana Dwimatra	<ul style="list-style-type: none"> a. Memahami dan mengerti perancangan dasar-dasar nirmana trimatra. b. Pemahaman dan penguasaan serta terampil dalam menggunakan bahan, alat, dan teknik perancangan trimatra. c. Mencipta bentuk nirmana trimatra menggunakan bahan sintetis. d. Mencipta bentuk nirmana trimatra menggunakan bahan olahan atau pabrik e. Mencipta bentuk nirmana trimatra menggunakan bahan campuran atau multimedia. f. Mencipta bentuk nirmana trimatra secara permanen di dalam ruangan.
2	Nirmana Trimatra	<ul style="list-style-type: none"> a. Pengetahuan dasar-dasar perancangan nirmana trimatra. b. Pengetahuan bahan, alat, dan teknik perancangan nirmana trimatra. c. Latihan merancang bentuk nirmana trimatra dengan bahan alami. d. Latihan merancang bentuk nirmana trimatra dengan bahan sintetis. e. Latihan merancang bentuk nirmana trimatra dengan bahan olahan atau pabrikan. f. Latihan merancang bentuk nirmana trimatra dengan bahan campuran atau multi media. g. Mencipta bentuk nirmana trimatra secara permanen.

Silabus Mata Kuliah Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa

No	Mata Kuliah	Materi dalam Standarisasi Kompetensi
1	Ilustrasi I	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa memahami pengertian ilustrasi. b. Mahasiswa memahami dan menguasai alat, bahan, dan teknik dalam ilustrasi. c. Mahasiswa mampu membuat ilustrasi dengan berbagai alat, bahan, teknik dan tema.
2	Ilustrasi II	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa memahami dan mengapresiasi ilustrasi. b. Mahasiswa memahami dan menguasai alat dan bahan dalam ilustrasi papan tulis. c. Mahasiswa mampu membuat ilustrasi papan tulis dengan berbagai alat, bahan, teknik, dan tema.
3	Gambar Bentuk I	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa memahami dan mengerti teknik dasar dalam gambar bentuk. b. Mahasiswa memahami dan mengerti struktur dasar bentuk, proporsi, dan anatomi benda. c. Mahasiswa menguasai alat, bahan, dan teknik dalam gambar bentuk. d. Mahasiswa mampu membuat gambar bentuk dengan objek benda alamiah atau buatan.
4	Gambar Bentuk II	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa memahami dan mengerti dasar-dasar gambar bentuk dengan teknik basah. b. Mahasiswa menguasai alat dan bahan dalam gambar bentuk dengan teknik basah. c. Mahasiswa menguasai alat dan bahan dalam gambar bentuk dengan medium cat air dan cat minyak d. Mahasiswa mampu menggambar bentuk dengan objek benda alamiah dan benda buatan dengan teknik basah.
5	Proyeksi dan Perspektif	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa memiliki pemahaman dan pengetahuan tentang gambar proyeksi, mulai dari proyeksi titik, proyeksi garis, proyeksi bidang, dan proyeksi bangun. b. Mahasiswa memiliki pemahaman, pengetahuan, dan praktik gambar perspektif titik, garis, bidang, dan bangun. c. Mahasiswa memiliki pemahaman, pengetahuan, dan praktik penerapan gambar proyeksi dan perspektif untuk gambar kerja dan pembelajaran di

		sekolah.
6	Gambar Anatomi	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa memahami dan mengetahui teori gambar anatomi. b. Mahasiswa memahami dan mengetahui struktur dan proporsi anatomi tubuh. c. Mahasiswa mampu menggambar anatomi tubuh sesuai dengan struktur dan proporsi dengan berbagai sikap dan arah.
7	Gambar Ornamen	Mahasiswa dapat menggambarkan, menyusun, dan mengembangkan motif-motif ornamen dari berbagai daerah di tanah air, dengan tidak meninggalkan ciri khas unsur daerah baik bentuk maupun filosofisnya.

Silabus Mata Kuliah Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

No	Mata Kuliah	Materi dalam Standarisasi Kompetensi
1	Seni Lukis I	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa memahami dan mengerti dasar-dasar seni lukis dengan teknik kering. b. Mahasiswa mampu menggunakan alat, bahan, dan teknik dalam seni lukis. c. Mahasiswa mampu melukis objek benda, pemandangan alam, dan manusia dengan teknik kering.
2	Seni Lukis II	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa memahami dan mengerti dasar-dasar seni lukis dengan teknik basah. b. Mahasiswa mampu menggunakan alat, bahan, dan teknik dalam melukis dengan teknik basah. c. Mahasiswa mampu mengungkapkan tema melalui teknik basah yang menjadi bentuk lukisan yang kreatif.
3	Seni Lukis III	<ul style="list-style-type: none"> a. Mahasiswa memahami dan mengerti konsep, pemilihan bahan, dan teknik dalam penciptaan karya. b. Mahasiswa mampu mendalami konsep dan teknik dalam berkarya seni lukis. c. Mahasiswa mampu membuat karya seni lukis sesuai dengan konsep dan teknik yang digunakan.

4	Seni Lukis IV	<p>a. Mahasiswa mampu memahami dan mendeskripsikan latar belakang karakteristik karya seni, beserta karya seni rupa seniman lain untuk dijadikan pijakan berkarya.</p> <p>b. Mahasiswa mampu mencipta karya seni pribadi dan mendeskripsikan latar belakang dan karakteristiknya secara lisan maupun tulisan.</p>
5	Seni Patung I	<p>a. Mahasiswa memahami dan mengetahui dasar-dasar seni patung.</p> <p>b. Mahasiswa mengetahui dan menguasai alat, bahan, dan teknik dalam seni patung.</p> <p>c. Mahasiswa mampu menciptakan karya seni patung dengan tema anggota tubuh manusia.</p>
6	Seni Patung II	Mahasiswa mampu memahami dan menguasai mengubah bentuk patung realistik dengan menggunakan berbagai macam teknik, bahan, dan alat serta mengenal proses pembuatan cetakan.
7	Seni Patung III	Mahasiswa mampu memahami konsep, pemilihan bahan dan teknik dalam penciptaan karya seni patung. Mahasiswa mendalami konsep, bahan dan teknik dalam penciptaan karya seni patung deformatif. Mahasiswa mampu membuat karya seni patung sesuai dengan konsep, bahan dan teknik yang telah ditentukan
8	Seni Patung IV	<p>a. Mahasiswa mampu memahami dan mendeskripsikan latar belakang karakteristik dan konsep dalam berkarya seni patung.</p> <p>b. Mahasiswa mampu mencipta karya seni patung sesuai dengan konsep, bahan, dan teknik yang telah ditentukan.</p> <p>c. Mahasiswa mampu mempresentasikan karya seni patung yang diciptakannya.</p>
9	Seni Grafis I	<p>a. Memahami pengertian dan prinsip dasar dalam seni grafis.</p> <p>b. Memahami perkembangan sejarah seni grafis.</p> <p>c. Memahami berbagai bahan dan teknik dalam seni grafis.</p> <p>d. Mampu mencipta karya seni grafis dengan satu warna (<i>monochrome</i>).</p>
10	Seni Grafis II	Mata kuliah ini memberikan kemampuan bagi mahasiswa untuk memahami bahan dan alat cetak grafis. Pembuatan desain, pola, memahami, dan

		mengaplikasikannya. Mata kuliah ini menekan pada penguasaan bahan, alat, dan teknik cetak multi warna dengan cetak relief. Materi perkuliahan mencakup jenis bahan, karakteristik bahan, kegunaan bahan, jenis alat, fungsi alat, dan teknik.
11	Seni Grafis III	Memberikan kemampuan bagi mahasiswa untuk memahami bahan dan alat cetak grafis. Pembuatan desain, pola, memahami, dan mengaplikasikannya. Mata kuliah ini menekankan pada penguasaan bahan, alat, dan teknik cetak dalam dan <i>serigraphy</i>
12	Seni Grafi IV	Memberikan kemampuan bagi mahasiswa untuk memahami konsep berkarya seni grafis. Termasuk pemilihan bahan dan alat seni grafis guna menemukan bentuk baru baik penggunaan berbagai macam teknik yang telah dipelajari maupun yang telah didapat di lapangan. Materi perkuliahan mencakup konsep desain, prototype, presentasi karya (pameran).
13	Kria I	Mampu memahami konsep Kria dan menguasai teknik-teknik kria keramik dan kria kayu untuk dapat menilai karya kria dan membuat atau memproduksi karya kria serta mampu mengajarkannya.
14	Kria II	Mampu memahami konsep kria dan menguasai teknik-teknik kria tekstil, kria kulit, kria logam untuk dapat menilai karya kria dan membuat atau memproduksi karya kria serta mampu mengajarkannya.
15	Kria III	Mampu mendeskripsikan konsep dasar kria tradisional dan kria kontemporer, menyusun konsep dan mencipta “kria desain” dan “kria seni” dengan berbagai jenis bahan dan teknik sesuai dengan konsep yang disusun.
16	Kria IV	Menyusun konsep dan mencipta kria kontemporer dengan bahan dan teknik pembentukan atau pengerjaan sesuai konsep yang disusun.
17	Desain Komunikasi Visual I	Mahasiswa mampu membuat desain komunikasi visual dalam bentuk visual <i>language</i> , simbol, tipografi, <i>sign system (information system)</i> , dan <i>3D graphic design</i> menggunakan teknik manual.
18	Desain Komunikasi Visual II	a. Mahasiswa memahami mengenai konsep perancangan desain komunikasi visual melalui media cetak (<i>indoor</i>). b. Mahasiswa mampu merancang bentuk komunikasi visual yang ditentukan.

		<p>c. Mahasiswa menguasai teknik promosi media luar ruang melalui perancangan komunikasi visual.</p> <p>d. Mahasiswa mampu menerapkan hasil rancangan komunikasi visual ke masyarakat atau publik area.</p>
19	Desain Komunikasi Visual III	Mahasiswa mampu membuat desain komunikasi visual komersialisasi produk dan jasa melalui media visual <i>out door</i> seperti baliho, spanduk, umbul-umbul, <i>billboard</i> , <i>neon box</i> , <i>neon sign</i> , <i>letter</i> timbul.
20	Desain Komunikasi Visual IV	<p>a. Mahasiswa mampu menciptakan karya desain komunikasi visual secara konseptual, berdasarkan pengamatan dan studi kelayakan.</p> <p>b. Mahasiswa memahami konsep-konsep desain periklanan dengan kemampuan pengolahan data, pengolahan desain dan kreativitas bentuk, ukuran, dan kemampuan membuat suatu rancangan desain bertema secara utuh dengan menggunakan <i>mixmedia</i>.</p> <p>c. Mahasiswa menguasai berbagai macam media untuk penggunaan promosi <i>company profile</i> suatu perusahaan dan penguasaan penyajian media periklanan.</p>
21	Desain Interior I	<p>a. Mahasiswa memiliki wawasan tentang aspek-aspek perancangan interior tempat tinggal.</p> <p>b. Mahasiswa mampu menyusun konsep perancangan interior tempat tinggal.</p> <p>c. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang bahan interior tempat tinggal.</p> <p>d. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang standarisasi fisik interior tempat tinggal.</p> <p>e. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang perabotan tempat tinggal</p> <p>f. Mahasiswa mampu membuat desain interior untuk tempat tinggal.</p>
22	Desain Interior II	<p>a. Mahasiswa memiliki wawasan tentang aspek-aspek perancangan interior bangunan umum sederhana.</p> <p>b. Mahasiswa mampu menyusun konsep perancangan interior bangunan umum sederhana.</p> <p>c. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang bahan interior bangunan umum sederhana.</p> <p>d. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang standarisasi fisik interior bangunan umum sederhana.</p> <p>e. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang konstruksi mebel.</p>

		f. Mahasiswa mampu merancang desain interior bangunan publik.
23	Desain Interior III	Mahasiswa mampu membuat gambar kerja desain dengan penerapan program komputer desain yaitu AutoCad dan 3dMax. Mahasiswa mengetahui dan memahami desain ruang luar, bahan, teknik, faktor dan prinsip perancangan serta pertimbangan faktor keindahan dan kenyamanan. Mahasiswa mampu mendesain ruang luar sesuai dengan faktor dan prinsip perancangan.
24	Desain Interior IV	<p>a. Mahasiswa memiliki wawasan aspek-aspek perancangan interior bangunan umum yang lebih kompleks (Lobby Hotel, Perkantoran, dan Visual <i>Merchandising Store</i> atau toko).</p> <p>b. Mahasiswa mampu menyusun konsep perencanaan interior Lobby Hotel, Perkantoran, dan <i>Visual Merchandising</i>.</p> <p>c. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang bahan interior bangunan umum.</p> <p>d. Mahasiswa memiliki wawasan pengetahuan tentang standarisasi fisik interior bangunan umum.</p> <p>e. Mahasiswa mampu mendesain mebel serta fasilitas yang dibutuhkan untuk interior bangunan umum yang lebih kompleks (Lobby Hotel, Perkantoran dan Visual <i>Merchandising Store</i> atau Toko).</p> <p>f. Mahasiswa mampu mendisplay karya dalam bentuk pameran.</p>

LAMPIRAN 2

Statistik Deskriptif
Kemampuan Desain Dasar
Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa
Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

Statistik Deskriptif

Tabel Hasil Statistik Deskriptif

Variabel	N	Minimum	Maximum	Sum	Mean	Std. Deviation
Kemampuan Desain Dasar (X1)	50	.00	3.88	128.06	2.5612	1.08413
Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa (X2)	50	.57	3.46	118.23	2.3646	.77696
Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa (Y)	50	.50	3.85	145.10	2.9020	.65757
Valid N (listwise)	50					

Tabel Nilai Variabel X1, X2, dan Y

No	Nama	X1	X2	Y
1	Mahasiswa 1	3.00	3.46	3.50
2	Mahasiswa 2	2.88	3.00	3.13
3	Mahasiswa 3	2.88	3.21	3.77
4	Mahasiswa 4	3.00	3.36	3.85
5	Mahasiswa 5	2.50	2.57	3.19
6	Mahasiswa 6	1.13	1.36	3.13
7	Mahasiswa 7	2.00	3.04	3.55
8	Mahasiswa 8	1.00	2.36	3.27
9	Mahasiswa 9	2.63	2.96	3.32
10	Mahasiswa 10	3.00	3.36	3.79
11	Mahasiswa 11	2.63	3.43	3.64
12	Mahasiswa 12	2.63	2.89	3.64
13	Mahasiswa 13	1.38	1.54	2.02
14	Mahasiswa 14	3.00	2.93	2.92
15	Mahasiswa 15	3.00	2.89	3.45
16	Mahasiswa 16	2.88	2.89	2.75
17	Mahasiswa 17	0.00	1.21	1.00
18	Mahasiswa 18	3.75	2.86	2.60
19	Mahasiswa 19	3.13	1.82	2.12
20	Mahasiswa 20	1.50	1.18	2.47
21	Mahasiswa 21	1.50	2.46	2.90
22	Mahasiswa 22	0.00	1.57	0.50
23	Mahasiswa 23	1.13	1.68	2.83
24	Mahasiswa 24	3.13	2.14	2.88
25	Mahasiswa 25	3.25	2.75	2.46
26	Mahasiswa 26	3.88	3.00	3.00
27	Mahasiswa 27	1.13	1.00	2.96
28	Mahasiswa 28	3.63	2.82	3.21
29	Mahasiswa 29	3.38	2.29	3.43
30	Mahasiswa 30	3.38	3.07	3.42
31	Mahasiswa 31	3.63	2.75	3.45
32	Mahasiswa 32	1.13	1.39	2.00
33	Mahasiswa 33	3.88	3.04	3.02
34	Mahasiswa 34	2.50	2.64	3.20
35	Mahasiswa 35	3.05	2.64	3.11
36	Mahasiswa 36	3.75	3.04	3.27
37	Mahasiswa 37	0.00	0.75	2.38
38	Mahasiswa 38	3.50	2.61	3.04
39	Mahasiswa 39	3.63	2.96	3.39
40	Mahasiswa 40	3.25	2.43	2.89
41	Mahasiswa 41	1.63	2.54	2.50
42	Mahasiswa 42	3.63	2.07	2.79
43	Mahasiswa 43	3.38	2.21	2.59
44	Mahasiswa 44	3.50	2.71	3.18
45	Mahasiswa 45	3.38	2.68	3.02
46	Mahasiswa 46	1.50	0.57	2.48
47	Mahasiswa 47	3.38	1.64	2.21
48	Mahasiswa 48	3.50	2.39	3.38
49	Mahasiswa 49	1.63	0.86	2.00
50	Mahasiswa 50	1.88	1.21	2.50

Sumber : DHS Mahasiswa Prodi Seni Rupa Angktan 2005 FBS UNY

Tabel Nilai Kemampuan Desain Dasar

No	Nama	Nirmana Dwimatra	Nirmana Trimatra
1	Mahasiswa 1	4.00	2.00
2	Mahasiswa 2	3.75	2.00
3	Mahasiswa 3	3.00	2.75
4	Mahasiswa 4	3.00	3.00
5	Mahasiswa 5	3.00	2.00
6	Mahasiswa 6	2.25	0.00
7	Mahasiswa 7	2.00	2.00
8	Mahasiswa 8	2.00	0.00
9	Mahasiswa 9	3.25	2.00
10	Mahasiswa 10	4.00	2.00
11	Mahasiswa 11	3.25	2.00
12	Mahasiswa 12	3.00	2.25
13	Mahasiswa 13	2.75	0.00
14	Mahasiswa 14	3.25	2.75
15	Mahasiswa 15	3.00	3.00
16	Mahasiswa 16	2.75	3.00
17	Mahasiswa 17	0.00	0.00
18	Mahasiswa 18	3.75	3.75
19	Mahasiswa 19	3.25	3.00
20	Mahasiswa 20	0.00	3.00
21	Mahasiswa 21	3.00	0.00
22	Mahasiswa 22	0.00	0.00
23	Mahasiswa 23	2.25	0.00
24	Mahasiswa 24	3.00	3.25
25	Mahasiswa 25	3.25	3.25
26	Mahasiswa 26	3.75	4.00
27	Mahasiswa 27	2.25	0.00
28	Mahasiswa 28	3.25	4.00
29	Mahasiswa 29	3.00	3.75
30	Mahasiswa 30	2.75	4.00
31	Mahasiswa 31	3.25	4.00
32	Mahasiswa 32	0.00	2.25
33	Mahasiswa 33	3.75	4.00
34	Mahasiswa 34	2.25	2.75
35	Mahasiswa 35	2.75	3.35
36	Mahasiswa 36	3.75	3.75
37	Mahasiswa 37	0.00	0.00
38	Mahasiswa 38	3.00	4.00
39	Mahasiswa 39	3.25	4.00
40	Mahasiswa 40	3.25	3.25
41	Mahasiswa 41	0.00	3.25
42	Mahasiswa 42	3.25	4.00
43	Mahasiswa 43	2.75	4.00
44	Mahasiswa 44	3.00	4.00
45	Mahasiswa 45	3.00	3.75
46	Mahasiswa 46	0.00	3.00
47	Mahasiswa 47	2.75	4.00
48	Mahasiswa 48	3.25	3.75
49	Mahasiswa 49	0.00	3.25
50	Mahasiswa 50	0.00	3.75

Sumber : DHS Mahasiswa Prodi Seni Rupa Angkatan 2005 FBS UNY

Tabel Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa

No	Nama	Ilustrasi I	Ilustrasi II	Gbr Bentuk I	Gbr Bentuk II	Gbr Ornamen	Proyeksi Perspektif	Gbr Anatomi
1	Mahasiswa 1	3.25	3.00	3.00	3.75	4.00	4.00	3.25
2	Mahasiswa 2	3.25	3.00	2.25	2.00	4.00	3.75	2.75
3	Mahasiswa 3	3.75	2.75	3.00	2.00	3.00	4.00	4.00
4	Mahasiswa 4	3.00	3.75	3.00	3.00	4.00	4.00	2.75
5	Mahasiswa 5	3.00	3.00	2.25	2.00	2.25	2.75	2.75
6	Mahasiswa 6	0.00	0.00	2.25	0.00	2.25	2.00	3.00
7	Mahasiswa 7	3.25	3.00	3.00	3.00	3.00	3.25	2.75
8	Mahasiswa 8	3.00	2.25	2.25	2.00	2.75	2.25	2.00
9	Mahasiswa 9	2.75	4.00	2.25	3.00	3.00	2.75	3.00
10	Mahasiswa 10	3.75	2.75	3.00	3.00	4.00	3.25	3.75
11	Mahasiswa 11	3.00	3.00	3.75	3.00	4.00	4.00	3.25
12	Mahasiswa 12	3.25	2.75	3.75	2.00	2.25	3.00	3.25
13	Mahasiswa 13	3.75	0.00	2.00	0.00	2.00	3.00	0.00
14	Mahasiswa 14	3.00	3.00	3.00	2.25	3.00	3.25	3.00
15	Mahasiswa 15	3.00	3.00	2.00	2.00	4.00	3.00	3.25
16	Mahasiswa 16	2.75	3.25	3.00	3.00	2.75	3.25	2.25
17	Mahasiswa 17	2.00	1.75	1.75	0.00	0.00	3.00	0.00
18	Mahasiswa 18	3.25	3.25	2.25	3.25	2.00	4.00	2.00
19	Mahasiswa 19	0.00	3.00	2.00	2.75	0.00	3.00	2.00
20	Mahasiswa 20	2.25	0.00	3.00	0.00	0.00	3.00	0.00
21	Mahasiswa 21	3.75	2.00	2.75	3.00	0.00	3.00	2.75
22	Mahasiswa 22	3.75	3.00	2.25	0.00	0.00	2.00	0.00
23	Mahasiswa 23	3.75	0.00	1.00	2.00	1.75	0.00	3.25
24	Mahasiswa 24	3.25	3.00	2.25	0.00	2.75	3.75	0.00
25	Mahasiswa 25	3.25	3.00	2.25	2.00	3.00	3.75	2.00
26	Mahasiswa 26	3.75	3.25	2.75	3.00	2.25	4.00	2.00
27	Mahasiswa 27	0.00	0.00	1.25	0.00	0.00	3.75	2.00
28	Mahasiswa 28	3.25	3.25	2.00	2.75	2.75	3.75	2.00
29	Mahasiswa 29	3.25	0.00	2.75	2.00	2.25	3.75	2.00
30	Mahasiswa 30	3.75	2.75	3.00	2.25	2.75	4.00	3.00
31	Mahasiswa 31	3.25	3.00	2.25	2.75	2.25	3.75	2.00
32	Mahasiswa 32	3.00	0.00	0.00	0.00	2.00	3.00	1.75
33	Mahasiswa 33	3.75	3.00	3.00	2.75	2.75	4.00	2.00
34	Mahasiswa 34	2.75	3.25	2.00	3.00	2.25	3.00	2.25
35	Mahasiswa 35	3.25	2.75	2.25	3.00	2.25	3.00	2.00
36	Mahasiswa 36	3.25	4.00	3.00	3.00	2.75	3.00	2.25
37	Mahasiswa 37	2.00	0.00	1.00	0.00	0.00	2.25	0.00
38	Mahasiswa 38	3.25	3.25	2.25	2.00	2.25	3.25	2.00
39	Mahasiswa 39	3.00	3.75	3.00	2.25	2.75	4.00	2.00
40	Mahasiswa 40	3.00	2.00	2.00	2.00	3.00	3.00	2.00
41	Mahasiswa 41	3.00	2.75	2.00	2.75	2.00	3.25	2.00
42	Mahasiswa 42	2.00	2.75	1.75	0.00	2.00	4.00	2.00
43	Mahasiswa 43	2.00	2.75	0.00	2.75	2.75	3.25	2.00
44	Mahasiswa 44	3.00	3.00	2.75	2.25	2.75	3.25	2.00
45	Mahasiswa 45	2.00	2.75	2.75	2.25	2.75	4.00	2.25
46	Mahasiswa 46	0.00	0.00	1.00	0.00	0.00	3.00	0.00
47	Mahasiswa 47	0.00	2.25	2.25	2.00	2.25	2.75	0.00
48	Mahasiswa 48	3.75	4.00	3.00	3.00	3.00	0.00	0.00
49	Mahasiswa 49	0.00	2.25	0.00	0.00	0.00	2.00	1.75
50	Mahasiswa 50	0.00	2.75	0.00	0.00	0.00	3.75	2.00

Sumber : DHS Mahasiswa Prodi Seni Rupa FBS UNY

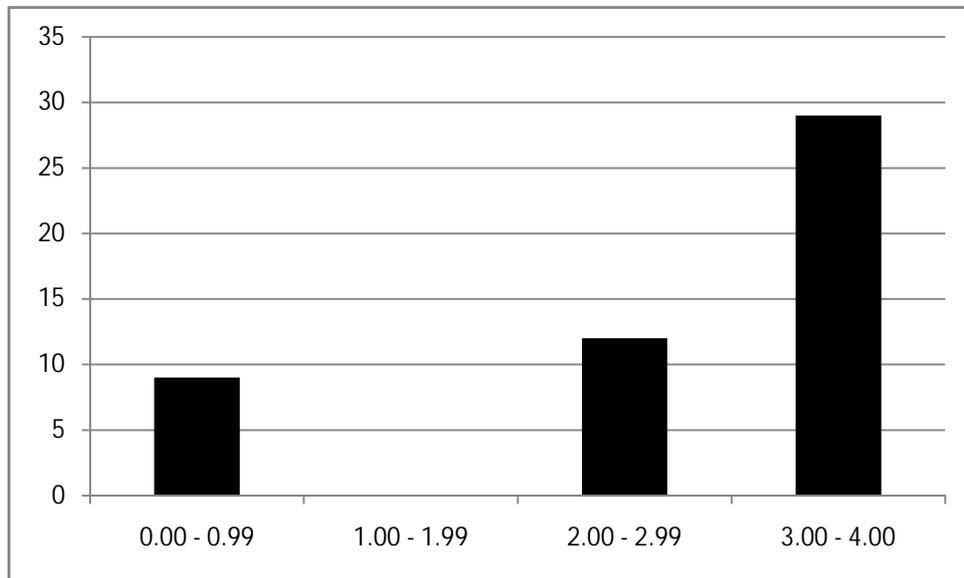
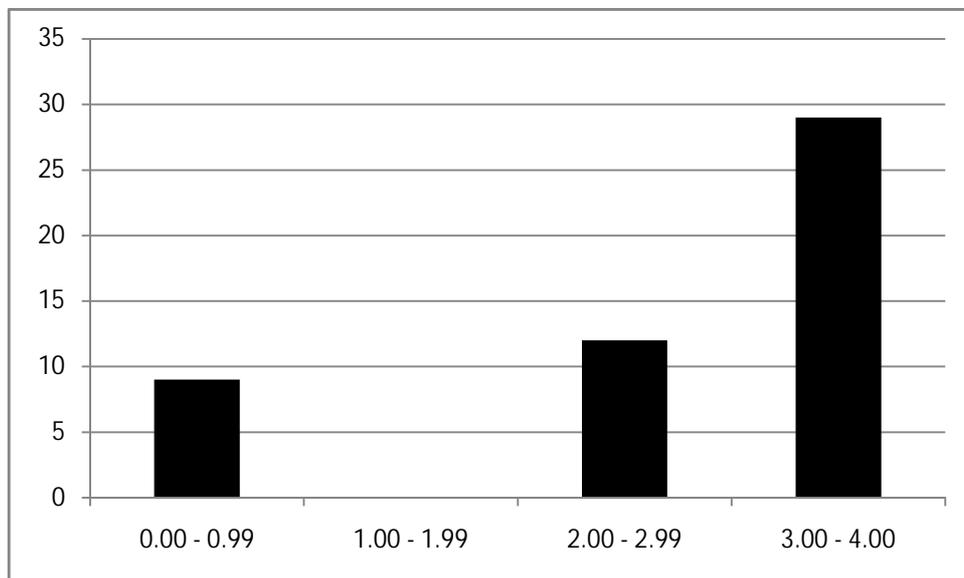
Tabel Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

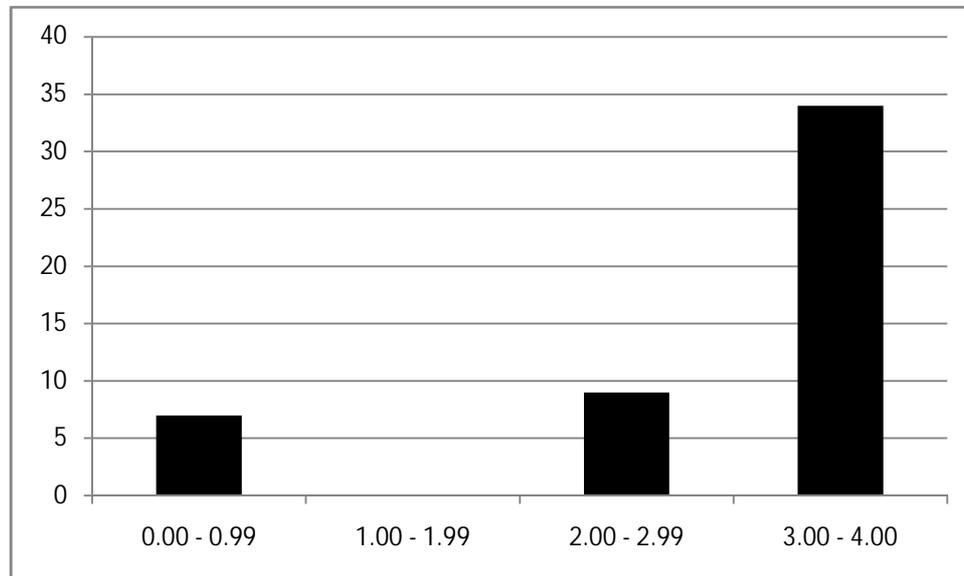
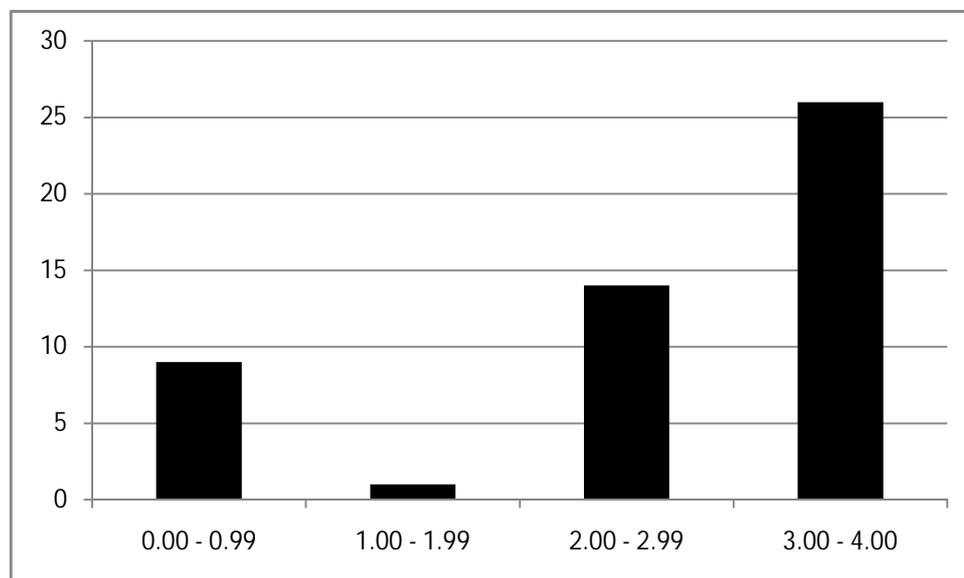
No	Nama	S Lukis I	S Lukis II	S Patung I	S Patung II	S Grafis I	S Grafis II	S Kria I	S Kria II	DKV I	DKV II	D Interior I	D Interior II	MK Pilihan III	MK Pilihan IV
1	Mahasiswa 1	3.75	3.25	3.75	4.00	3.00	3.25	4.00	3.75	2.75	3.25	4.00	3.75	3.75	2.75
2	Mahasiswa 2	3.25	3.00	3.75	3.25	3.00	0.00	3.75	3.75	3.00	3.00	3.75	4.00	3.00	3.25
3	Mahasiswa 3	3.75	3.25	3.25	4.00	3.25	4.00	3.75	3.75	4.00	4.00	4.00	4.00	3.75	4.00
4	Mahasiswa 4	3.75	4.00	4.00	4.00	3.75	0.00	3.75	3.75	3.75	3.75	4.00	4.00	3.75	3.75
5	Mahasiswa 5	3.25	3.25	3.75	3.25	3.00	2.25	3.25	3.75	2.75	3.00	3.25	3.00	3.75	0.00
6	Mahasiswa 6	2.00	2.25	3.75	4.00	3.75	3.00	2.75	3.00	2.75	3.25	3.25	3.00	3.75	3.25
7	Mahasiswa 7	4.00	3.25	3.75	4.00	3.00	4.00	3.75	3.00	2.75	3.25	3.75	3.75	3.75	3.75
8	Mahasiswa 8	3.00	3.00	3.00	3.00	4.00	3.00	3.00	3.00	3.25	3.75	3.75	3.00	3.00	4.00
9	Mahasiswa 9	3.75	3.25	3.00	3.25	3.00	3.25	3.00	3.75	3.00	3.25	3.75	3.25	3.00	4.00
10	Mahasiswa 10	3.75	4.00	4.00	3.75	4.00	3.75	4.00	3.75	3.25	3.25	4.00	4.00	3.75	3.75
11	Mahasiswa 11	3.75	4.00	3.75	4.00	3.25	3.25	3.75	3.75	3.00	3.75	3.75	4.00	3.00	4.00
12	Mahasiswa 12	3.75	4.00	4.00	4.00	4.00	3.25	4.00	3.75	3.75	3.25	3.75	3.25	3.25	3.00
13	Mahasiswa 13	4.00	2.25	3.25	0.00	0.00	2.25	0.00	2.75	2.00	1.00	0.00	0.00	2.75	2.00
14	Mahasiswa 14	3.25	3.00	3.00	3.75	0.00	3.75	3.25	2.75	3.25	3.25	3.75	3.00	2.00	0.00
15	Mahasiswa 15	3.25	4.00	3.00	4.00	4.00	4.00	3.25	3.75	3.75	3.00	3.25	4.00	3.25	2.00
16	Mahasiswa 16	2.75	0.00	2.75	2.00	2.00	2.75	2.75	3.00	1.00	3.00	2.75	3.25	4.00	3.75
17	Mahasiswa 17	1.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
18	Mahasiswa 18	3.25	1.00	2.75	0.00	2.00	2.25	2.75	3.75	3.00	2.75	1.00	2.00	3.25	4.00
19	Mahasiswa 19	3.25	1.00	3.25	2.00	3.00	3.00	0.00	2.00	1.00	0.00	1.00	0.00	4.00	4.00
20	Mahasiswa 20	2.25	0.00	0.00	3.00	0.00	2.25	3.75	0.00	1.00	2.00	1.00	0.00	3.25	3.75
21	Mahasiswa 21	0.00	0.00	2.75	2.25	2.25	1.00	3.75	3.75	4.00	3.75	3.75	1.00	2.75	3.75
22	Mahasiswa 22	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00	1.00	0.00	0.00
23	Mahasiswa 23	0.00	2.00	0.00	2.25	2.75	2.75	3.25	3.25	3.25	3.25	3.00	2.75	2.75	2.75
24	Mahasiswa 24	3.00	0.00	2.75	0.00	0.00	3.00	3.00	3.75	3.25	3.75	4.00	3.00	4.00	4.00
25	Mahasiswa 25	2.75	2.00	3.25	2.00	2.00	3.00	2.75	3.00	2.25	2.75	1.00	3.00	1.00	3.75
26	Mahasiswa 26	2.25	2.00	3.00	2.75	3.00	3.00	3.75	3.75	4.00	0.00	4.00	2.75	4.00	3.75
27	Mahasiswa 27	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.00	0.00	3.00	3.00	0.00	3.75	2.25	3.00	2.75
28	Mahasiswa 28	3.00	1.00	2.75	3.75	2.75	3.00	3.25	3.75	3.00	3.75	4.00	3.75	3.25	4.00
29	Mahasiswa 29	3.00	2.00	3.25	3.75	3.00	3.00	3.75	3.25	3.25	3.75	4.00	4.00	4.00	4.00
30	Mahasiswa 30	2.75	0.00	3.00	3.75	2.75	3.00	3.75	3.00	3.75	3.75	4.00	4.00	3.75	3.25
31	Mahasiswa 31	2.75	2.00	3.00	2.75	3.25	3.25	3.75	3.75	3.75	4.00	4.00	4.00	4.00	4.00
32	Mahasiswa 32	2.25	0.00	0.00	0.00	2.75	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	1.00	0.00	0.00	0.00
33	Mahasiswa 33	3.75	3.00	4.00	2.00	3.00	3.00	3.00	3.75	2.75	2.75	2.75	2.00	3.25	3.25
34	Mahasiswa 34	2.00	2.25	2.75	2.00	3.00	3.00	3.00	3.75	3.75	4.00	3.75	4.00	3.75	3.75
35	Mahasiswa 35	4.00	3.00	2.75	2.00	2.75	2.75	3.25	3.75	2.75	3.25	3.00	2.25	4.00	4.00
36	Mahasiswa 36	4.00	2.00	3.00	2.00	3.25	3.00	3.75	3.00	3.75	3.75	3.25	4.00	3.25	3.75
37	Mahasiswa 37	0.00	2.25	2.75	2.00	2.25	2.00	0.00	2.75	3.00	2.75	1.00	3.00	0.00	0.00
38	Mahasiswa 38	3.25	2.00	3.00	2.25	3.00	3.00	3.00	3.25	3.75	3.00	3.75	3.75	2.75	2.75
39	Mahasiswa 39	3.25	3.00	3.75	2.00	3.00	3.00	3.75	3.75	3.75	3.00	4.00	3.25	4.00	4.00
40	Mahasiswa 40	2.00	3.00	2.25	2.00	3.00	3.00	2.75	3.75	3.25	2.75	4.00	3.75	2.75	2.25
41	Mahasiswa 41	2.00	2.00	2.75	2.00	2.25	2.25	2.75	3.00	2.25	2.75	3.00	2.00	3.75	2.25
42	Mahasiswa 42	3.25	2.75	2.25	2.00	2.25	2.25	3.25	3.00	3.25	3.00	1.00	3.00	4.00	3.75
43	Mahasiswa 43	3.00	2.00	2.75	2.00	3.00	3.00	3.00	4.00	2.75	3.25	1.00	0.00	3.25	3.25
44	Mahasiswa 44	3.25	2.00	3.00	2.25	3.00	3.00	3.00	3.75	3.25	4.00	3.75	4.00	3.00	3.25
45	Mahasiswa 45	3.00	2.75	0.00	0.00	2.00	3.00	3.25	3.25	3.00	4.00	4.00	0.00	2.75	2.25
46	Mahasiswa 46	3.00	2.00	0.00	2.00	0.00	3.00	0.00	0.00	2.25	1.00	3.00	2.00	3.25	3.25
47	Mahasiswa 47	3.00	0.00	0.00	2.00	0.00	2.25	3.00	0.00	2.25	2.00	1.00	0.00	0.00	0.00
48	Mahasiswa 48	3.25	3.00	3.25	2.00	3.00	3.00	3.00	4.00	4.00	3.00	4.00	3.75	4.00	4.00
49	Mahasiswa 49	0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00
50	Mahasiswa 50	0.00	0.00	0.00	2.25	0.00	0.00	2.00	0.00	0.00	0.00	0.00	0.00	3.75	2.00

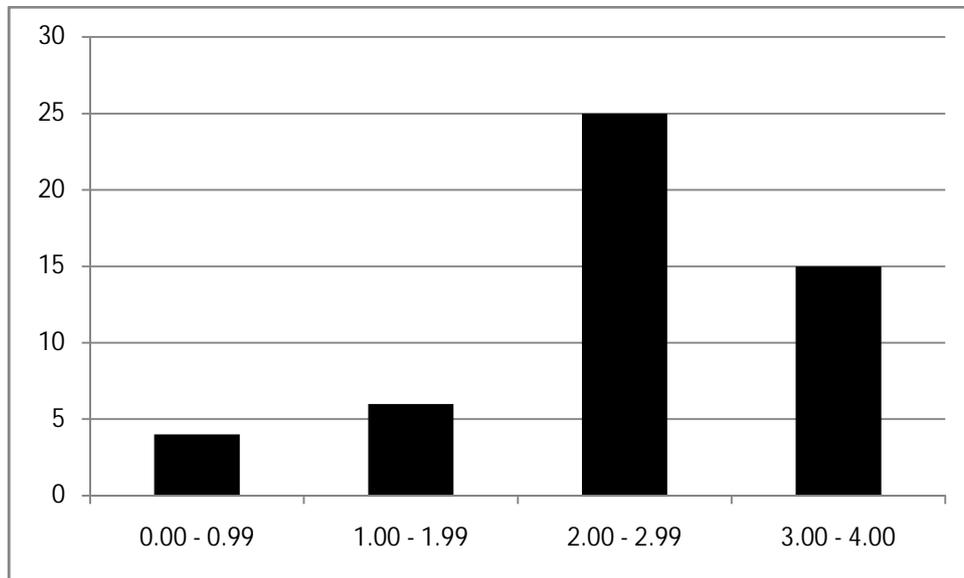
Sumber : DHS Mahasiswa Prodi Seni Rupa Angkatan 2005 FBS UNY

LAMPIRAN 3

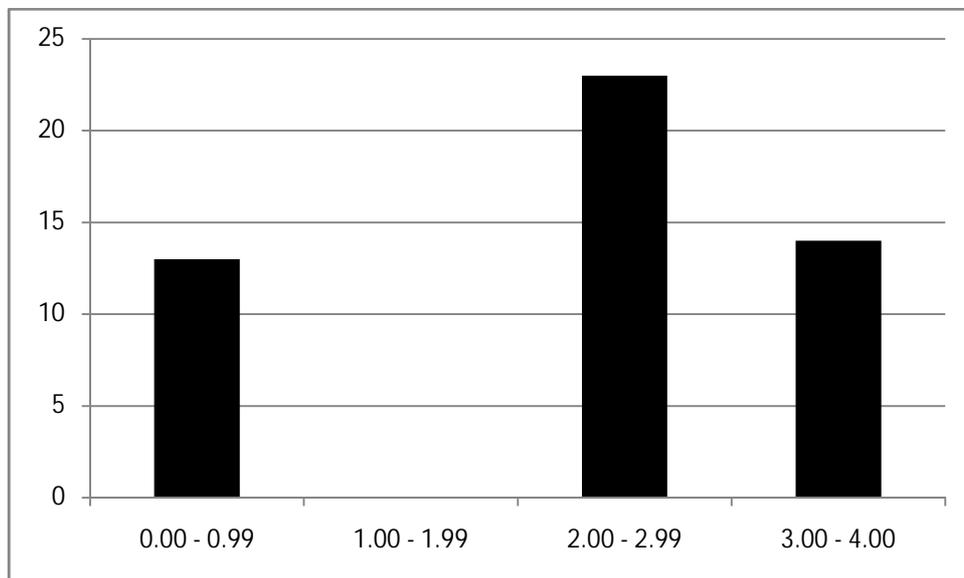
Grafik Kemampuan Desain Dasar
Grafik Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa
Grafik Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa

GRAFIK KEMAMPUAN DESAIN DASAR**Grafik 1: Mata Kuliah Nirmana Dwimatra****Grafik 2: Mata Kuliah Nirmana Trimatra**

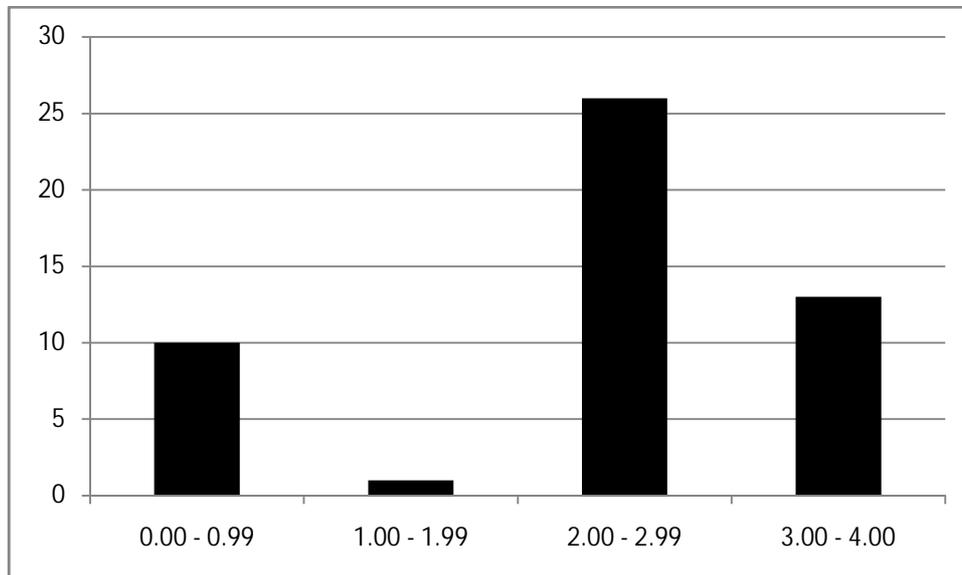
GRAFIK KEMAMPUAN PRAKTIK DASAR SENI RUPA**Grafik 3: Mata Kuliah Ilustrasi I****Grafik 4: Mata Kuliah Ilustrasi II**



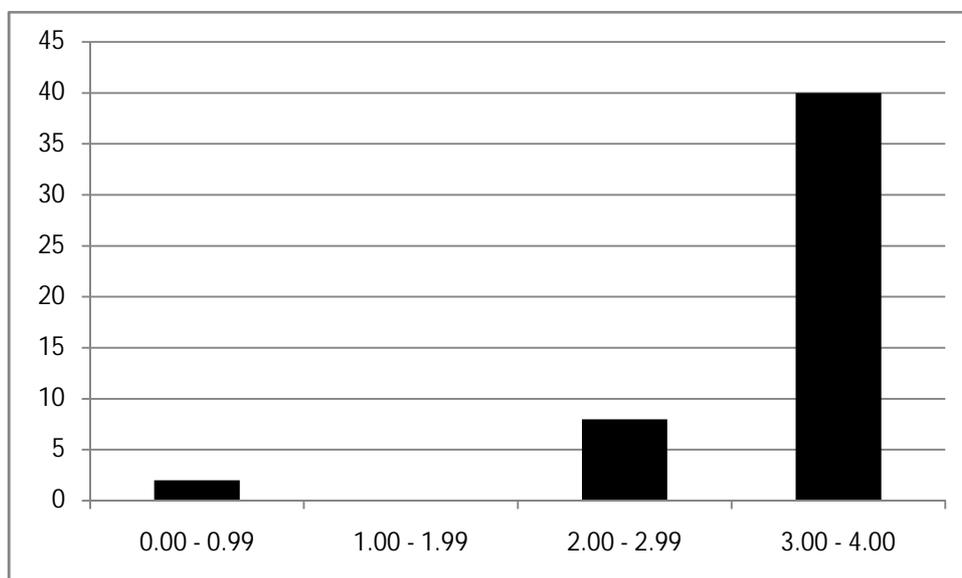
Grafik 5: Mata Kuliah Gambar Bentuk I



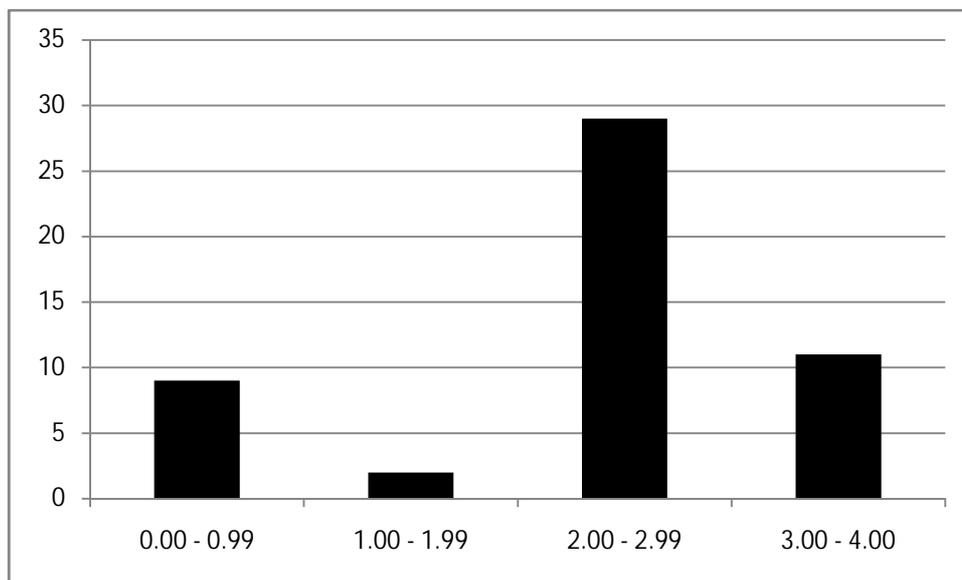
Grafik 6: Mata Kuliah Gambar Bentuk II



Grafik 7: Mata Kuliah Gambar Ornamen

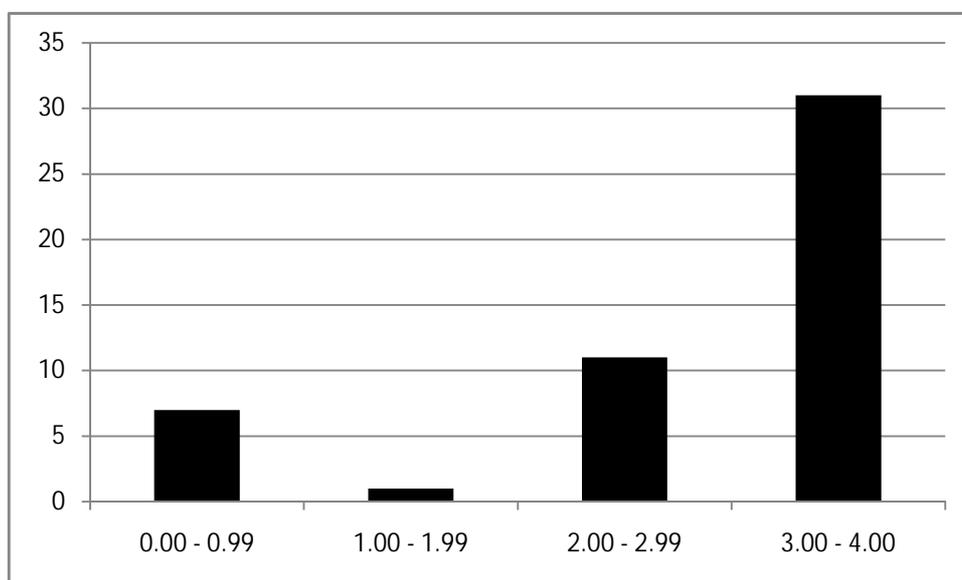


Grafik 8: Mata Kuliah Proyeksi dan Perspektif

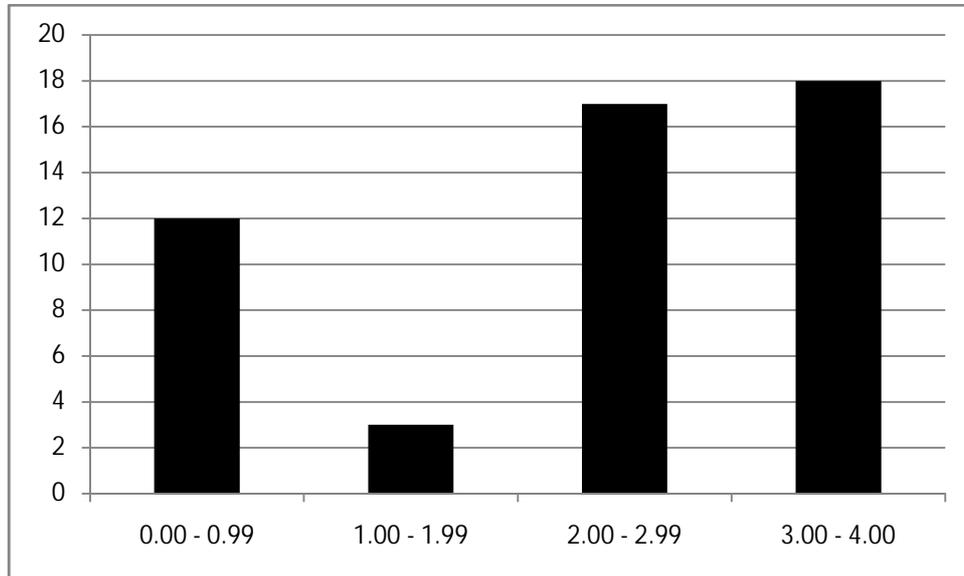


Grafik 9: Mata Kuliah Gambar Anatomi

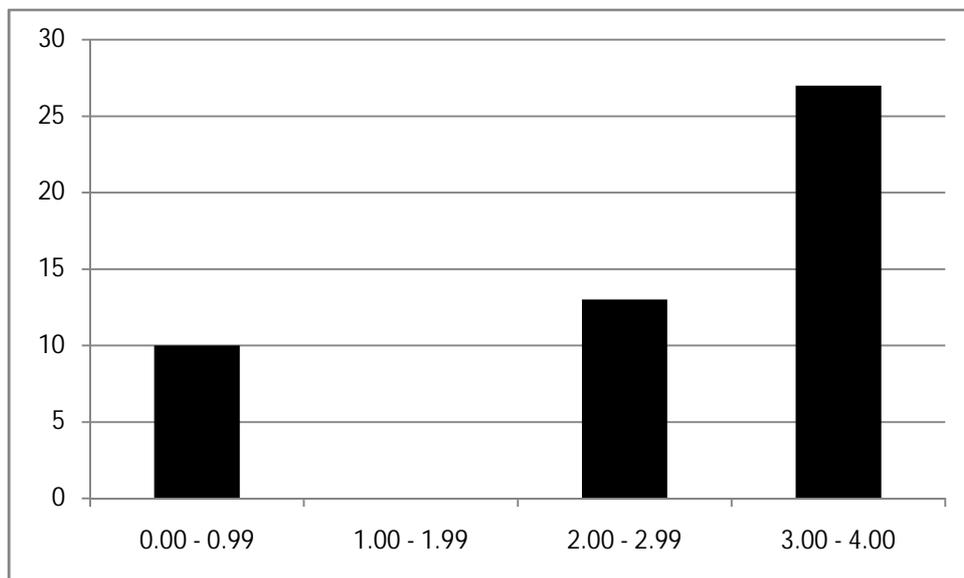
GRAFIK KEMAMPUAN PRAKTIK BERKARYA SENI RUPA



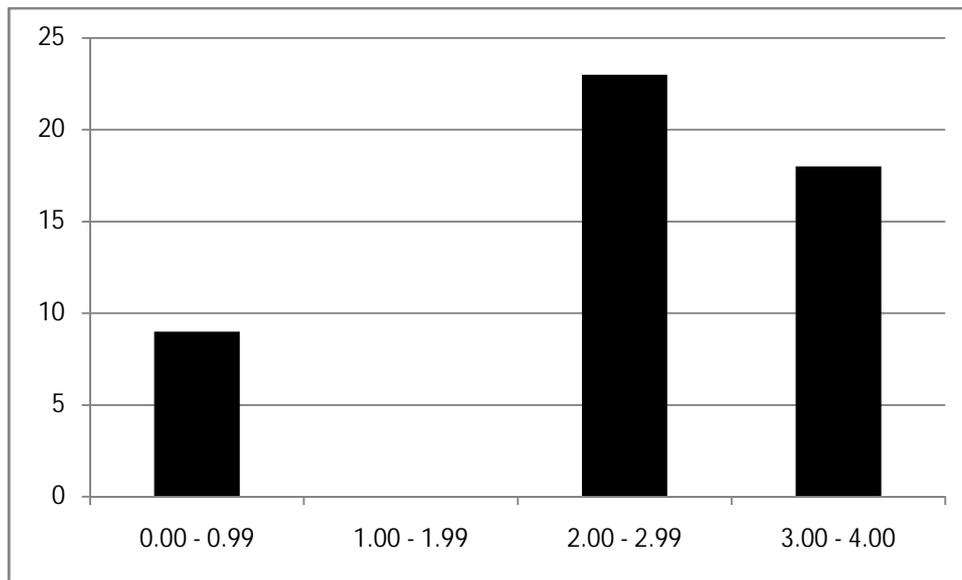
Grafik 10: Mata Kuliah Seni Lukis I



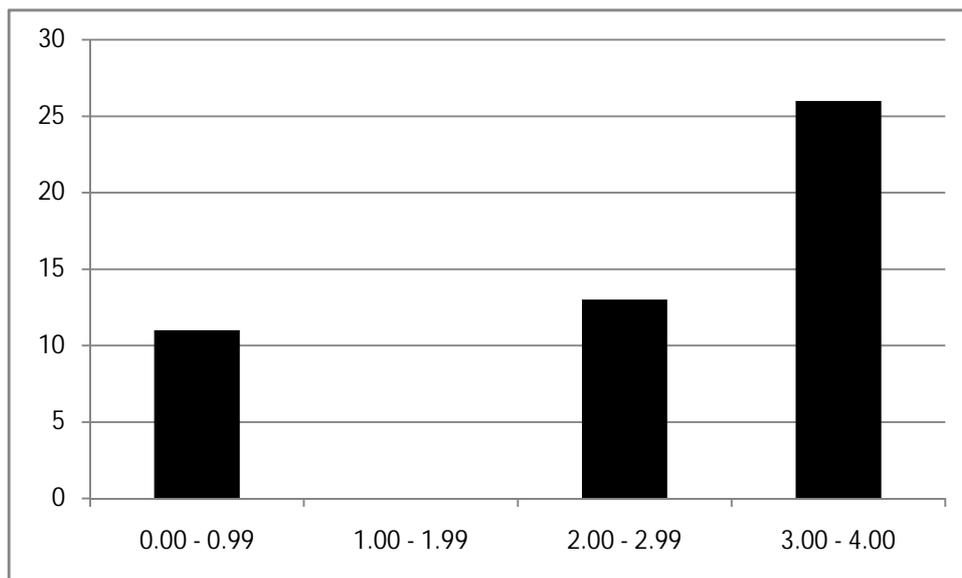
Grafik 11: Mata Kuliah Seni Lukis II



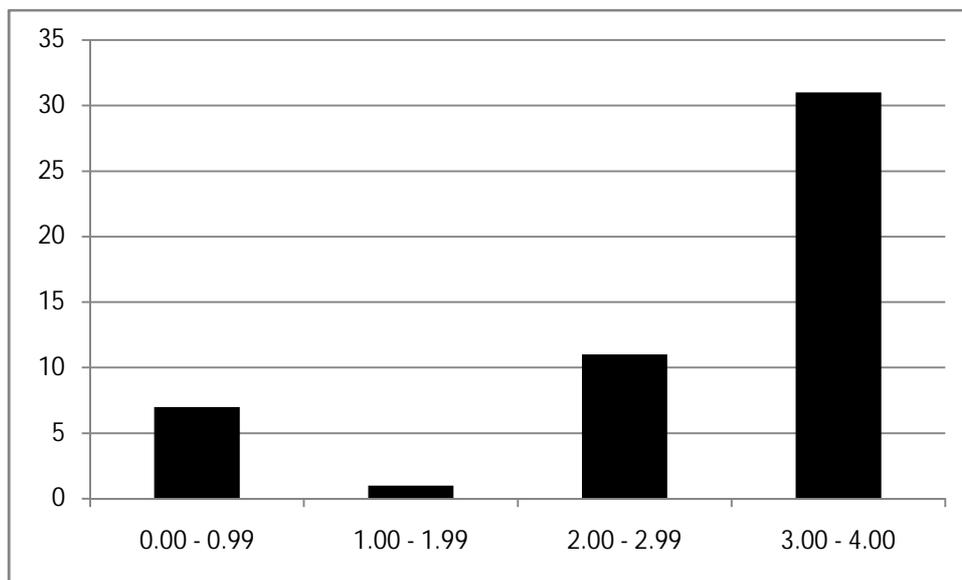
Grafik 12: Mata Kuliah Seni Patung I



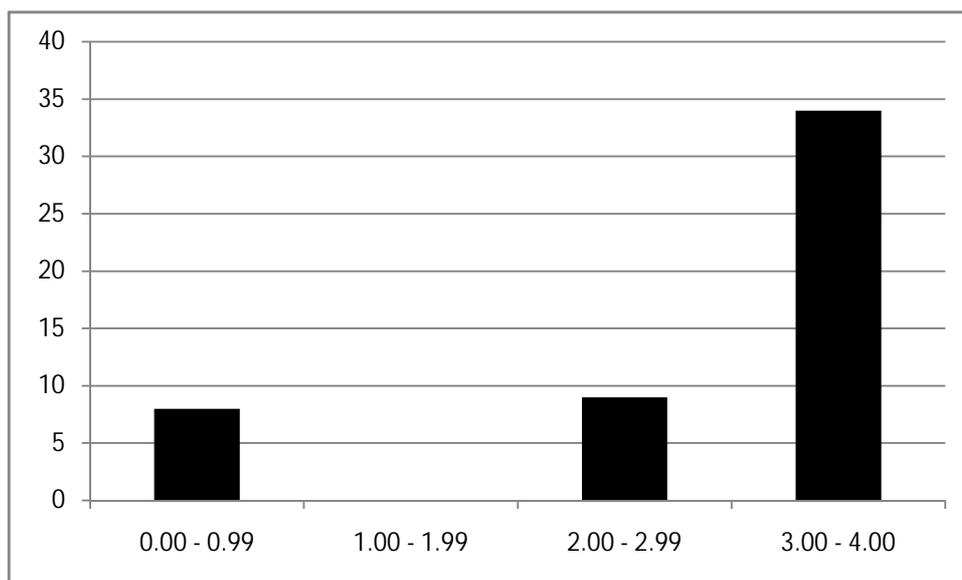
Grafik 13: Mata Kuliah Seni Patung II



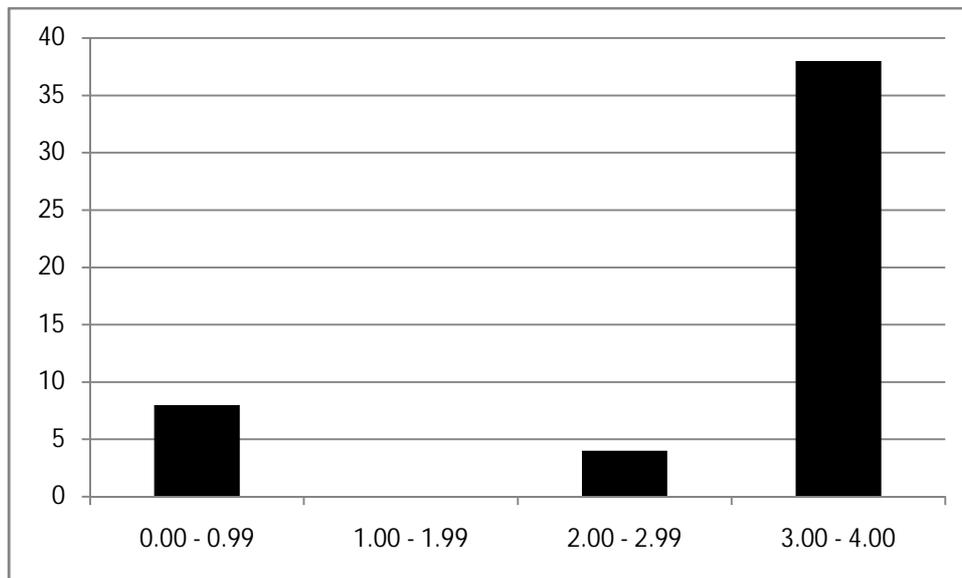
Grafik 14: Mata Kuliah Seni Grafis I



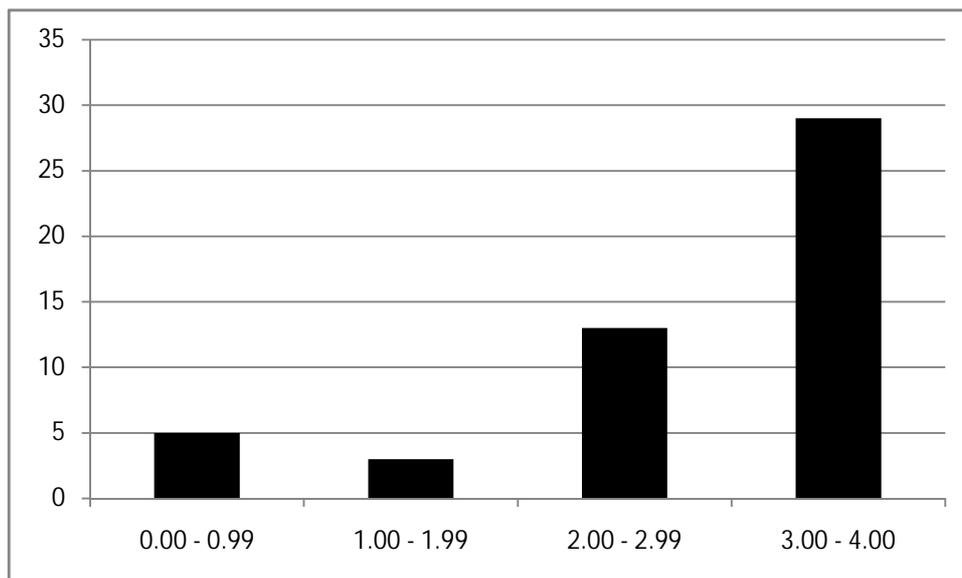
Grafik 15: Mata Kuliah Seni Grafis II



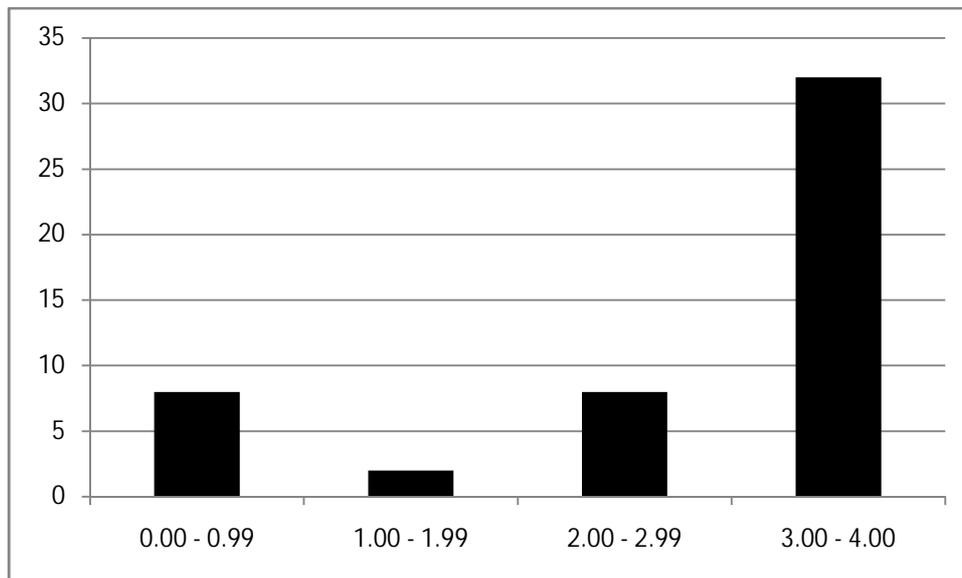
Grafik 16: Mata Kuliah Kria I



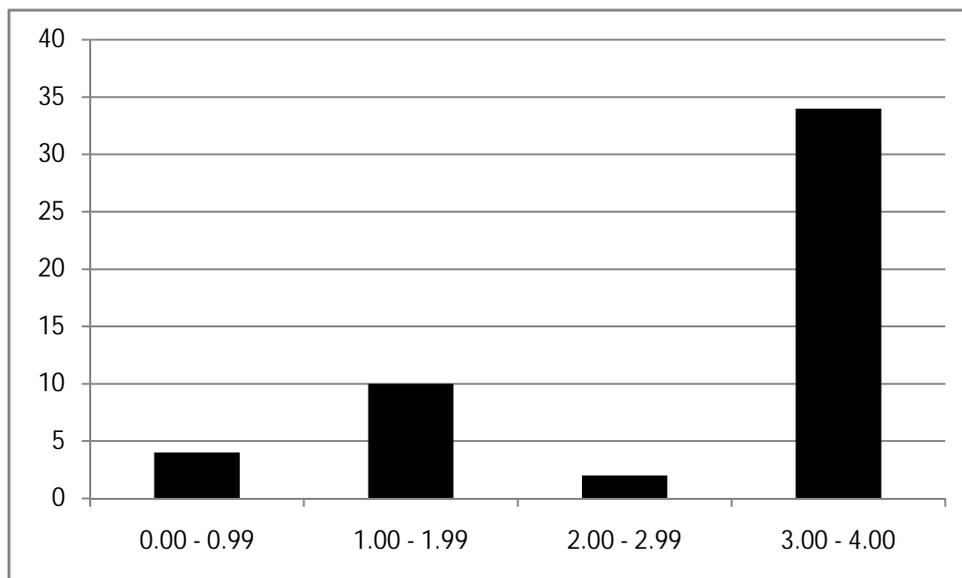
Grafik 17: Mata Kuliah Kria II



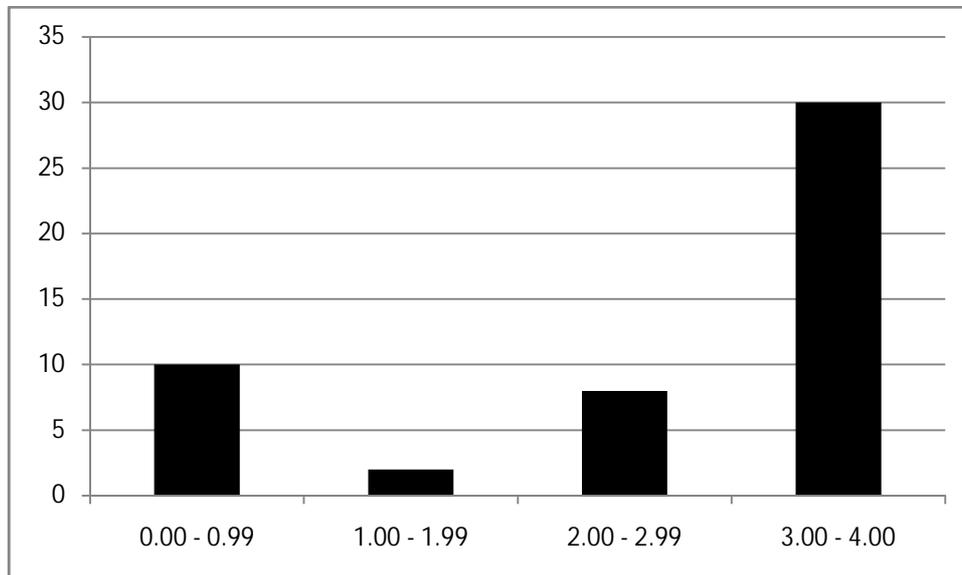
Grafik 18: Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual I



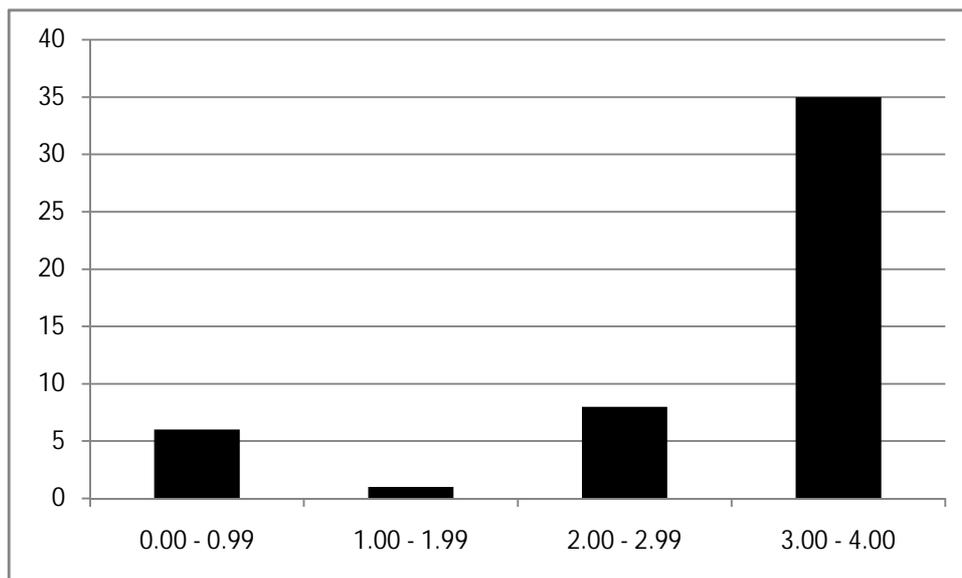
Grafik 19: Mata Kuliah Desain Komunikasi Visual II



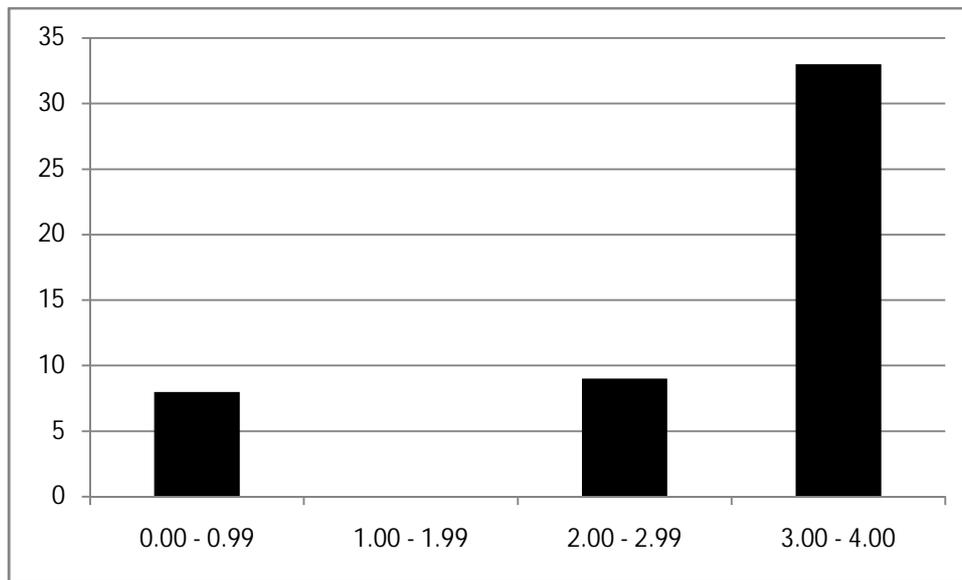
Grafik 20: Mata Kuliah Desain Interior I



Grafik 21: Mata Kuliah Desain Interior II



Grafik 22: Mata Kuliah Pilihan I



Grafik 23: Mata Kuliah Pilihan II

LAMPIRAN 4

Uji Prasyarat Analisis
Tabel Chi Kuadrat
Tabel F

Uji Normalitas

Tabel Hasil Uji Normalitas

	Variabel Kemampuan Desain Dasar (X1)	Variabel Kemampuan Praktik Dasar Seni Rupa (X2)	Variabel Kemampuan Praktik Berkarya Seni Rupa (Y)
Chi-Square	12.400 ^a	9.200 ^b	5.040 ^c
df	19	39	42
Asymp. Sig.	.868	1.000	1.000

Uji Linieritas Variabel X1 dengan Variabel Y

Model Summary^d

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.559 ^a	.313	.299	.55072	.313	21.856	1	48	.000

ANOVA^d

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	6.629	1	6.629	21.856	.000 ^a
	Residual	14.558	48	.303		
	Total	21.187	49			

a. Predictors: (Constant), X1

b. Dependent Variable: Y

Uji Linieritas Variabel X2 dengan Variabel Y

Model Summary^d

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics				
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change
1	.686 ^a	.471	.460	.48319	.471	42.749	1	48	.000

ANOVA^d

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	9.981	1	9.981	42.749	.000 ^a
	Residual	11.207	48	.233		
	Total	21.187	49			

a. Predictors: (Constant), X2

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	9.981	1	9.981	42.749	.000 ^a
	Residual	11.207	48	.233		
	Total	21.187	49			

a. Predictors: (Constant), X2

b. Dependent Variable: Y

Uji Multikolinieritas

Variables Entered/Removed

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2, X1 ^a		. Enter

a. All requested variables entered.

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95.0% Confidence Interval for B		Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound	Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.496	.222		6.753	.000	1.051	1.942		
	X1	.103	.087	.171	1.193	.239	-.071	.278	.535	1.870
	X2	.482	.121	.570	3.988	.000	.239	.726	.535	1.870

Tabel Chi Kuadrat

df	P = 0.05	P = 0.01	P = 0.001
1	3.84	6.64	10.83
2	5.99	9.21	13.82
3	7.82	11.35	16.27
4	9.49	13.28	18.47
5	11.07	15.09	20.52
6	12.59	16.81	22.46
7	14.07	18.48	24.32
8	15.51	20.09	26.13
9	16.92	21.67	27.88
10	18.31	23.21	29.59
11	19.68	24.73	31.26
12	21.03	26.22	32.91
13	22.36	27.69	34.53
14	23.69	29.14	36.12
15	25.00	30.58	37.70
16	26.30	32.00	39.25
17	27.59	33.41	40.79
18	28.87	34.81	42.31
19	30.14	36.19	43.82
20	31.41	37.57	45.32
21	32.67	38.93	46.80
22	33.92	40.29	48.27
23	35.17	41.64	49.73
24	36.42	42.98	51.18
25	37.65	44.31	52.62
26	38.89	45.64	54.05
27	40.11	46.96	55.48
28	41.34	48.28	56.89
29	42.56	49.59	58.30
30	43.77	50.89	59.70
31	44.99	52.19	61.10
32	46.19	53.49	62.49
33	47.40	54.78	63.87
34	48.60	56.06	65.25
35	49.80	57.34	66.62
36	51.00	58.62	67.99
37	52.19	59.89	69.35
38	53.38	61.16	70.71
39	54.57	62.43	72.06
40	55.76	63.69	73.41
41	56.94	64.95	74.75
42	58.12	66.21	76.09
43	59.30	67.46	77.42

Sumber : Sutrisno Hadi (Analisis Regresi 2004)

Tabel F (0,05)

df2\df1	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05
50	4.03	3.18	2.79	2.56	2.40	2.29	2.20	2.13	2.07	2.03
60	4.00	3.15	2.76	2.53	2.37	2.25	2.17	2.10	2.04	1.99
70	3.98	3.13	2.74	2.50	2.35	2.23	2.14	2.07	2.02	1.97
80	3.96	3.11	2.72	2.49	2.33	2.21	2.13	2.06	2.00	1.95
100	3.94	3.09	2.70	2.46	2.31	2.19	2.10	2.03	1.97	1.93
200	3.89	3.04	2.65	2.42	2.26	2.14	2.06	1.98	1.93	1.88
500	3.86	3.01	2.62	2.39	2.23	2.12	2.03	1.96	1.90	1.85
1000	3.85	3.00	2.61	2.38	2.22	2.11	2.02	1.95	1.89	1.84

Sumber : Sutrisno Hadi (Analisis Regresi 2004)

LAMPIRAN 5

Analisis Korelasi
Tabel Korelasi *Product Moment*

Analisis Korelasi

Tabel Hasil Korelasi

		X1	X2	Y
X1	Pearson Correlation	1	.682**	.559**
	Sig. (1-tailed)		.000	.000
	N	50	50	50
X2	Pearson Correlation	.682**	1	.686**
	Sig. (1-tailed)	.000		.000
	N	50	50	50
Y	Pearson Correlation	.559**	.686**	1
	Sig. (1-tailed)	.000	.000	
	N	50	50	50

Tabel r Product Moment

N	Taraf Signifikansi		N	Taraf Signifikansi	
	5 %	10%		5 %	10 %
3	0,997	0,999	36	0,329	0,424
4	0,950	0,990	37	0,325	0,418
5	0,878	0,959	38	0,320	0,413
6	0,811	0,917	39	0,316	0,408
7	0,754	0,874	40	0,312	0,403
8	0,707	0,834	41	0,308	0,398
9	0,666	0,798	42	0,304	0,393
10	0,632	0,765	43	0,301	0,389
11	0,602	0,735	44	0,297	0,384
12	0,576	0,708	45	0,294	0,380
13	0,553	0,684	46	0,291	0,376
14	0,532	0,661	47	0,288	0,372
15	0,514	0,641	48	0,284	0,368
16	0,497	0,623	49	0,281	0,364
17	0,482	0,606	50	0,279	0,361
18	0,468	0,590	55	0,266	0,345
19	0,456	0,575	60	0,254	0,330
20	0,444	0,561	65	0,244	0,317
21	0,433	0,549	70	0,235	0,306
22	0,423	0,537	75	0,227	0,296
23	0,413	0,526	80	0,220	0,286
24	0,404	0,515	85	0,213	0,278
25	0,396	0,505	90	0,207	0,270
26	0,388	0,496	95	0,202	0,263
27	0,381	0,487	100	0,195	0,256
28	0,374	0,478	125	0,176	0,230
29	0,367	0,470	150	0,159	0,210
30	0,361	0,463	175	0,148	0,194
31	0,355	0,456	200	0,138	0,181
32	0,349	0,449	300	0,113	0,148
33	0,344	0,442	400	0,098	0,128
34	0,339	0,436	500	0,088	0,115
35	0,334	0,430	600	0,080	0,105

Sumber : Sutrisno Hadi (Analisis Regresi 2004)

LAMPIRAN 6

Analisis Regresi Ganda

Analisis Regresi Ganda

Variables Entered/Removed

Model	Variables Entered	Variables Removed	Method
1	X2, X1 ^a		Enter

a. All requested variables entered.

Model Summary^b

Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate	Change Statistics					Durbin-Watson
					R Square Change	F Change	df1	df2	Sig. F Change	
1	.698 ^a	.487	.465	.48107	.487	22.274	2	47	.000	1.809

ANOVA^b

Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	10.310	2	5.155	22.274	.000 ^a
	Residual	10.877	47	.231		
	Total	21.187	49			

a. Predictors: (Constant), X2, X1

b. Dependent Variable: Y

Coefficients^a

Model		Unstandardized Coefficients		Standardized Coefficients	t	Sig.	95.0% Confidence Interval for B		Collinearity Statistics	
		B	Std. Error	Beta			Lower Bound	Upper Bound	Tolerance	VIF
1	(Constant)	1.496	.222		6.753	.000	1.051	1.942		
	X1	.103	.087	.171	1.193	.239	-.071	.278	.535	1.870
	X2	.482	.121	.570	3.988	.000	.239	.726	.535	1.870

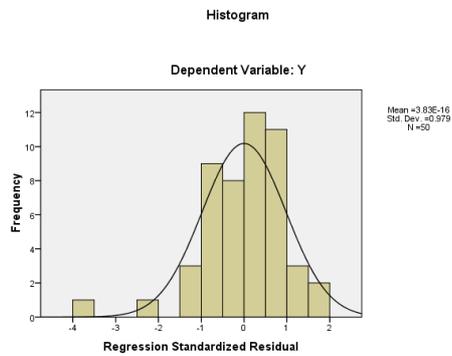
a. Dependent Variable: Y

Collinearity Diagnostics^a

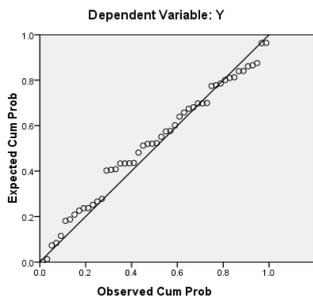
Model	Dimension	Eigenvalue	Condition Index	Variance Proportions		
				(Constant)	X1	X2
1	1	2.888	1.000	.01	.01	.01
	2	.078	6.079	.67	.45	.00
	3	.034	9.235	.32	.54	.99

a. Dependent Variable: Y

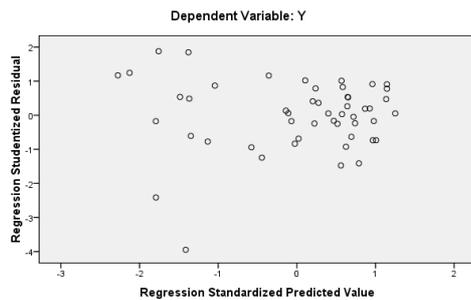
Diagram



Normal P-P Plot of Regression Standardized Residual



Scatterplot



LAMPIRAN 7

Sumbangan Relatif (SR%)
Sumbangan Efektik (SE%)

SUMBANGAN RELATIF (SR%)

$$SR\% = \frac{a\sum XY}{JK_{reg}} \times 100\%$$

$$JK_{reg} = a_1\sum X_1Y + a_2\sum X_2Y$$

$$\sum x_1Y = \sum X_1Y - \frac{(\quad)(\quad)}{\quad} = 391,17 - \frac{(\quad)(\quad)}{\quad} = 19,54$$

$$\sum x_2Y = \sum X_2Y - \frac{(\quad)(\quad)}{\quad} = 360,29 - \frac{(\quad)(\quad)}{\quad} = 17,18$$

$$\begin{aligned} JK_{reg} &= a_1\sum X_1Y + a_2\sum X_2Y \\ &= 0,559 (19,54) + 0,686 (17,18) \\ &= 10,92 + 11,78 \\ &= 22,70 \end{aligned}$$

SR Variabel X1

$$\begin{aligned} SR\% &= \frac{a_1\sum X_1Y}{JK_{reg}} \times 100\% \\ &= \frac{0,559 \times 19,54}{22,70} \times 100\% \\ &= 48,10\% \end{aligned}$$

SR Variabel X2

$$\begin{aligned} SR\% &= \frac{a_2\sum X_2Y}{JK_{reg}} \times 100\% \\ &= \frac{0,686 \times 17,18}{22,70} \times 100\% \\ &= 51,90\% \end{aligned}$$

SUMBANGAN EFEKTIF (SE%)

$$SE\% = SR\% \times R^2$$

$$\text{Sumbangan Efektif Variabel X1} = 48,10\% \times 0,487$$

$$= 23,42\%$$

$$\text{Sumbangan Efektif Variabel X2} = 51,83\% \times 0,487$$

$$= 25,24\%$$

Nilai $\sum X1Y$ dan $\sum X2Y$

X1	Y	(X1×Y)
3.00	3.50	10.50
2.88	3.13	9.01
2.88	3.77	10.86
3.00	3.85	11.55
2.50	3.19	7.98
1.13	3.13	3.54
2.00	3.55	7.10
1.00	3.27	3.27
2.63	3.32	8.73
3.00	3.79	11.37
2.63	3.64	9.57
2.63	3.64	9.57
1.38	2.02	2.79
3.00	2.92	8.76
3.00	3.45	10.35
2.88	2.75	7.92
0.00	1.00	0.00
3.75	2.60	9.75
3.13	2.12	6.64
1.50	2.47	3.71
1.50	2.90	4.35
0.00	0.50	0.00
1.13	2.83	3.20
3.13	2.88	9.01
3.25	2.46	8.00
3.88	3.00	11.64
1.13	2.96	3.34
3.63	3.21	11.65
3.38	3.43	11.59
3.38	3.42	11.56
3.63	3.45	12.52
1.13	2.00	2.26
3.88	3.02	11.72
2.50	3.20	8.00
3.05	3.11	9.49
3.75	3.27	12.26
0.00	2.38	0.00
3.50	3.04	10.64
3.63	3.39	12.31
3.25	2.89	9.39
1.63	2.50	4.08
3.63	2.79	10.13
3.38	2.59	8.75
3.50	3.18	11.13
3.38	3.02	10.21
1.50	2.48	3.72
3.38	2.21	7.47
3.50	3.38	11.83
1.63	2.00	3.26
1.88	2.50	4.70
128.06	145.10	391.17

Jumlah

X2	Y	(X2×Y)
3.46	3.50	12.11
3.00	3.13	9.39
3.21	3.77	12.10
3.36	3.85	12.94
2.57	3.19	8.20
1.36	3.13	4.26
3.04	3.55	10.79
2.36	3.27	7.72
2.96	3.32	9.83
3.36	3.79	12.73
3.43	3.64	12.49
2.89	3.64	10.52
1.54	2.02	3.11
2.93	2.92	8.56
2.89	3.45	9.97
2.89	2.75	7.95
1.21	1.00	1.21
2.86	2.60	7.44
1.82	2.12	3.86
1.18	2.47	2.91
2.46	2.90	7.13
1.57	0.50	0.79
1.68	2.83	4.75
2.14	2.88	6.16
2.75	2.46	6.77
3.00	3.00	9.00
1.00	2.96	2.96
2.82	3.21	9.05
2.29	3.43	7.85
3.07	3.42	10.50
2.75	3.45	9.49
1.39	2.00	2.78
3.04	3.02	9.18
2.64	3.20	8.45
2.64	3.11	8.21
3.04	3.27	9.94
0.75	2.38	1.79
2.61	3.04	7.93
2.96	3.39	10.03
2.43	2.89	7.02
2.54	2.50	6.35
2.07	2.79	5.78
2.21	2.59	5.72
2.71	3.18	8.62
2.68	3.02	8.09
0.57	2.48	1.41
1.64	2.21	3.62
2.39	3.38	8.08
0.86	2.00	1.72
1.21	2.50	3.03
118.23	145.10	360.29

$$\sum X1Y = 391,17$$

$$\sum X2Y = 360,29$$