

INDEKS KEMAMPUAN DASAR MENGGAMBAR MAHASISWA BARU 2014 DESAIN KOMUNIKASI VISUAL UNIVERSITAS INDRAPRASTA PGRI

Azhari Amri

Program Studi Desain Komunikasi Visual,
Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Indraprasta PGRI
Jl. Nangka 58 Tanjung Barat, Jakarta Selatan, 12530
azhariamri86@gmail.com

Abstrak

Mahasiswa yang masuk kedalam Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indraprasta pada tahun 2014 telah meningkat, ini menunjukkan suatu tanda bahwa tingkat kepercayaan masyarakat begitu besar akan menghasilkan desainer grafis yang mampu berkompetisi secara profesional. Justru dengan meningkatnya ini, penulis merasa perlu untuk meninjau kompetensi mahasiswa baru tersebut kedalam suatu tantangan dasar menggambar yang akan menghasilkan suatu kategori indeks kemampuan dasar menggambar. Penelitian ini menggunakan mix metodologi dengan penyajian data kuantitatif dengan deskripsi penelitian kualitatif. Jumlah mahasiswa sebanyak 416 dengan jumlah karya 1248. Indeks kemampuan dasar menggambar peneliti membaginya menjadi tiga (3) kategori yaitu: (1) mampu menggambar, (2) berupaya bisa menggambar, dan (3) menggambar dengan hasil unik.

Kata Kunci : Indeks, Kemampuan, Menggambar

INDEX BASIC DRAWING SKILLS NEW 2014 VISUAL COMMUNICATION DESIGN STUDENT UNIVERSITY OF INDRAPRASTA PGRI

Abstract

Students who enter the program in Visual Communication Design Studies University Indraprasta in 2014 has increased, this indicates a sign that the level of public trust so great will produce a graphic designer who is able to compete professionally. It is precisely with this rising, the authors feel the need to review the competence of the new students into a drawing basic challenge that will generate a basic drawing skills index category. This study uses a mixed methodology by presenting quantitative data with qualitative research description. The number of students as much as 416 the number of works of 1248. Index basic drawing capabilities researchers divided into three (3) categories: (1) is able to draw, (2) seeks to draw, and (3) drawing with unique results.

Keywords: Index, Ability, Drawing

PENDAHULUAN

Sejak 6 September 2004, Program studi Desain Komunikasi Visual telah menjadi bagian dari Universitas Indraprasta PGRI. Dengan ditetapkannya tanggal tersebut, Program Studi Desain Komunikasi Visual saat ini (2014) telah berusia 10 tahun, dimana pada usia tersebut program studi ini telah mendapatkan status penilaian re-akreditasinya oleh Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi yang berada pada nilai B di tahun 2013. Dengan melihat hasil ini Desain Komunikasi Visual Unindra sudah menempatkan identitasnya yang tetap bersandar pada studi tentang seni dan budaya Indonesia sebagai strategi dalam menjawab persoalan dimasa yang akan datang. Konsistensi ini menempatkan visi dan misi Program Studi Desain Komunikasi Visual telah terejawantahkan dalam suatu kurikulum yang berkaitan dengan studi tentang seni budaya tersebut.

Jika ditelaah kedalamannya, fokus terhadap studi tentang seni dan budaya di Indonesia sangat perlu dilakukan, mengingat keberagaman corak seni dan budaya yang ada dimasyarakat Indonesia sangat banyak dan kompleks. Justru karena banyak dan kompleks inilah dilema terhadap seni budaya Indonesia sangat rentan keberadaannya. Hal ini disebabkan karena beberapa hal diantaranya, arus globalisasi yang masuk dari luar terhadap generasi kita menjadi biang keladi kegalauan anak muda untuk mempelajari seni budaya itu sendiri, ditambah lagi dengan tingginya makna atau filosofi materi seni budaya yang sukar dimengerti dan diaplikasikan oleh generasi sekarang khususnya. Maka dari itulah, Program studi Desain Komunikasi Visual mencoba mem-berikan perhatian khusus dan strategi penerapan kepada mahasiswa untuk mulai melirik tema yang berkaitan dengan seni budaya Indonesia untuk

membahasakan materi yang maknanya setinggi langit itu dibuat lebih manusia dan mempunyai daya pesona. Alhasil, Perhatian khusus ini akhirnya berujung positif dan kongkret menghasilkan karya-karya seni dan desain yang mudah dimengerti dan membuatnya tampak seperti berada dizamannya.

Pendidikan tinggi yang menggaungkan keilmuan Desain Komunikasi Visual telah terus dilakukan disemua lini baik ditingkat Perguruan Tinggi, Asosiasi, Lembaga Kajian Seni dan Desain serta Komunitas, situasi ini begitu penting mengingat saat ini masyarakat sedang berada dalam zamannya visual, dimana ruang publik dan wajah elektronik dihiasi dengan tipografi, warna, ilustrasi dan simbol-simbol lainnya. Maka dari itu, menjadi penting bagi Program Studi Desain Komunikasi Visual memberikan suatu gambaran khusus tentang peranan keilmuan ini yang mempunyai peluang sangat besar dalam menyelesaikan persoalan di berbagai bidang kepada mahasiswa baru. Minat terhadap program studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indraprasta PGRI dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir terus mengalami peningkatan, pada tahun 2014 ini jumlah mahasiswa yang masuk kedalam Program Studi ini mencapai lebih dari 400 mahasiswa. Situasi ini mengantarkan pengelola program studi Desain Komunikasi Visual Unindra bersama dosen untuk bersama-sama menemukan strategi dalam meramu metode pengajaran kepada mahasiswa agar meyakinkan keilmuan yang dipilihnya ini merupakan keilmuan yang masih berpeluang besar dalam meningkatkan karir dimasa datang serta berperan dalam menyelesaikan persoalan apapun dimasa mendatang.

Mahasiswa baru yang masuk kedalam Program Studi Desain Komunikasi Visual

membutuhkan perhatian khusus mengingat kategori pemahaman mahasiswa baru terhadap keilmuan ini masih terbilang jauh dari kata “mengenal”, hal ini didasarkan atas pertanyaan dari penulis kepada beberapa mahasiswa disetiap kelasnya tentang apa yang melatarbelakangi anda masuk dalam pendidikan Desain Komunikasi Visual. Dalam konteks sistem penerimaan mahasiswa baru 2014, Program Studi Desain Komunikasi Visual telah memiliki instrument yang dijadikan sebagai alat bantu untuk mengetahui kapasitas berpikir dan teknik dasar menggambar mahasiswa baru sebelum masuk menjadi mahasiswa. Melalui mata kuliah Pengantar Desain Komunikasi Visual yang telah diajarkan, penulis mencoba memetakan indikator kemampuan mahasiswa baru. Salah satu bentuk ukuran kemampuan mahasiswa dibidang Desain adalah adanya kompetensi dasar menggambar yang dimiliki oleh mahasiswa tersebut, kompetensi ini adalah faktor mendasar dan penting untuk terus diperhatikan, karena dengan kemampuan dasar menggambar ini mahasiswa menjadi sensitif atau peka terhadap cahaya, bentuk, warna dan posisi sudut pandang terhadap objek yang dilihatnya. Walaupun mata kuliah ini adalah serangkaian pengenalan terhadap materi kompetensi dibidang desain komunikasi visual, secara subyektif penulis mencoba ingin mengetahui kompetensi dasar menggambar dari mahasiswa baru tersebut melalui penelitian yang sederhana ini.

Pembahasan dalam makalah ini menjabarkan mengenai indeks kemampuan dasar menggambar mahasiswa baru angkatan 2014 sebanyak 416 mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Indraprasta PGRI. Makalah ini dibuat melalui proses penelitian lingkup kelas selama September s.d November 2014 atau 10 Minggu dengan 3 tantangan pre test yang harus

dilaksanakan oleh 416 mahasiswa. Pemetaan ini akan memberikan hasil tampilan karya yang bisa memberikan persepsi atas situasi kemampuan mahasiswa baru Desain Komunikasi Visual Universitas Indraprasta PGRI yang akan menjadi rekomendasi metode pengajaran bagi mata kuliah dijenjang semester berikutnya.

METODE PENELITIAN

Sebagaimana diulas dalam akhir latar belakang, penelitian ini berada dalam lingkup kelas dimana pelaksanaannya dimulai pada September s.d November 2014 yang terbagi menjadi 10 Minggu dengan 3 Tantangan menggambar yaitu kreasi meniru, kreasi komposisi dan kreasi ekspresi. Ketiga ini merupakan model tugas yang memiliki tingkat berpikir dan teknik yang berbeda.

Penelitian ini ini menggunakan mix metodologi dengan penyajian data kuantitatif dengan deskripsi penelitian kualitatif. Jumlah mahasiswa sebanyak 416 dengan jumlah karya 1248 Indeks kemampuan dasar menggambar peneliti membagi menjadi tiga (3) kategori yaitu: (1) mampu menggambar, (2) berupaya bisa menggambar, dan (3) menggambar dengan hasil unik

PEMBAHASAN

Situasi Pendidikan Desain Komunikasi Visual

Boomingnya pendidikan tinggi Desain Komunikasi Visual sudah mulai dirasakan dan akan mengalami puncaknya setelah tahun 2006, hingga sekarang puncaknya masih berada dan dapat dirasakan bagi yang mengikuti situasi pendidikan ini. Dalam

konteks sejarah, keilmuan yang dahulunya dimulai dengan nama seni reklame, desain grafis hingga ke desain komunikasi visual semakin memperjelas posisi keilmuan ini diantara keilmuan lain yang hadir di Indonesia. Tidak heran jika penulis sampaikan bahwa puncak tersebut adalah hasil dari perluasan posisi keilmuan ini. Relasi antar keilmuan saat ini memang sangat dibutuhkan untuk membawa semangat mengelola realitas generasi muda Indonesia yang mulai "*keblinger*" atas pengaruh media virtual yang menjadi pusat gaya dan begitu mempesona. Dalam konteks ini pula tidak heran jika Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Penelitian dan Pengabdian Masyarakat menempatkan relasi multi keilmuan dari para peneliti sebagai hal yang patut dilakukan. Keilmuan desain yang mampu berelasi diberbagai bidang seperti pariwisata, pendidikan, sosial, sejarah, ekonomi, kebudayaan dan lain sebagainya, membuat keilmuan ini menjadi unik dan dapat menjadi seperti "*bunglon*" yaitu mampu beradaptasi perannya terhadap relasi bidang yang dihadapinya. Hal yang sangat menarik juga adalah keilmuan desain juga mampu menggunakan beragam paradigma penelitian sebagai pilihan yang sesuai untuk mengetahui dan menjawab suatu persoalan ditingkat perorangan, masyarakat maupun institusi.

Situasi semacam ini pernah dibahas dalam suatu Pameran yang bertajuk Petasan Grafis di Galeri Nasional. Posisi keilmuan yang seksi perannya dalam suatu industri membuat gairah seseorang yang masuk dalam keilmuan ini betul-betul dirasakan olehnya. Pada akhirnya keilmuan ini mengalami kepercayaan yang besar dimasyarakat karena masih memiliki peluang besar yang menjanjikan dalam peningkatan karir dimasa yang akan datang. Khususnya di Jakarta, kedatangan

mahasiswa baru yang masuk kedalam Desain Komunikasi Visual diberbagai perguruan tinggi mengalami situasi "*membludak*", kondisi ini tentu menambah deretan tantangan yang perlu dikerjakan oleh pengelola pendidikan tinggi khususnya program studi desain komunikasi visual. Pekerjaan lain yang juga dapat terlihat adalah membiasakan mahasiswa baru memahami keilmuan desain dalam pengertian yang mudah dimengerti dan menyenangkan untuk menerapkannya. Ada banyak sekali potensi kemampuan yang perlu dipelajari sebagai seorang desainer grafis, seperti menggambar, memotret, menggunakan operasi perangkat lunak (*software*) grafis, memahami wawasan grafika, menerapkan riset dan tuntutan kreativitas yang harus membawa gagasan segar dan terbaru adalah kemampuan yang mesti dimiliki. Namun pekerjaan terbesar adalah tentang cara membangun kebiasaan menggambar (*passion*) sebagai akar dari memahami dinamika pekerjaan desain.

Peminjaman Istilah Indeks

Istilah indeks selalu ada dalam ilmu perpustakaan atau hal-hal yang menyangkut manajemen kearsipan. Sulistiyo menjelaskan melalui makalahnya mengenai posisi indeks dalam arti yang sebenarnya yaitu, Semula indeks berarti daftar topik, nama orang, tempat dan sebagainya yang disusun menurut abjad, yang disebutkan dalam sebuah buku atau seri buku, menunjukkan tempat istilah tersebut dimuat dalam buku, lazimnya disertai dengan nomor halaman (kadang-kadang disertai dengan simbol yang menunjukkan posisi tersebut dalam halaman), kadang-kadang juga nomor seksi, entri ataupun jilid (Sulistiyo, Basuki, halaman 1).

Dari teori tersebut dijelaskan bahwa kegiatan pengideksan mempunyai suatu

hasil berupa indeks, istilah ini merupakan suatu daftar yang memiliki fungsi untuk mengetahui informasi tertentu melalui urutan berupa abjad, hal ini juga senada dijelaskan oleh Meadow (1992) yaitu Indeks adalah merupakan cantuman dari bermacam-macam atribut yang diharapkan dapat digunakan sebagai dasar pencarian dokumen. Jika atribut tersebut berupa subjek, maka indeks yang mewakilinya disebut sebagai indeks subjek. Sedangkan bila atribut tersebut berupa pengarang, maka indeks yang mewakilinya disebut sebagai indeks pengarang, (Meadow dalam Hasugian, 2006: 76).

Dari kedua pengertian yang merupakan basis dari teori indeks dalam manajemen kearsyasan, penulis meminjam istilah ini sebagai cara untuk melakukan klasifikasi atau pengkategorian terhadap kemampuan menggambar mahasiswa yang kemudian disusun menjadi suatu urutan kemampuan yang dapat diketahui kompetensinya melalui gambar.

Jika indeks hasil akhirnya adalah daftar urutan dari abjad, penulis sebagai pengindeks hanya menempatkannya sebagai urutan kategori kemampuan saja. Peminjaman istilah yang dipergunakan penulis ini juga diperkuat oleh Sulistiyo bahwa, Pengertian indeks dalam arti kontemporer yang sekarang ini berkembang memiliki perluasan atas indeks itu sendiri, dengan demikian indeks merupakan alat bantu temu (*finding aids*) ke posisi sebuah materi dalam koleksi tertentu (Sulistiyo, Basuki, halaman 1).

Peminjaman istilah ini hanya sebagai gaya tulisan tersendiri yang dilakukan oleh penulis untuk mempermudah persepsi atas pengkategorian kemampuan menggambar mahasiswa baru 2014 Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indraprasta PGRI.

Menggambar Sebagai Proses Kreativitas

Menggambar adalah salah satu dari sekian banyak cara seseorang dalam menyampaikan pesan. Melalui verbal orang dapat dengan mampu menyampaikan pesannya dengan baik, berbeda dengan cara verbal, pada bahasa non verbal atau bahasa visual pesan yang termuat dalam gambar mempunyai tantangan tersendiri untuk dapat diterima dan fahami oleh khalayak. Sehingga kriteria yang termuat dalam gambar tidak hanya sekedar memberikan penjelasan informatif melainkan harus ada daya tarik yang diberikan melalui unsur desain dan estetika. Dalam dunia desain, menggambar tidak bisa dihindari karena menggambar akan selalu berhubungan dengan gagasan yang akan diciptakannya. Sehingga hasil gambar bisa ditempatkan sebagai proses menterjemahkan ide (sketsa) maupun menyampaikan pesan atau wacana yang lebih luas dan kompleks (lukisan atau karya grafis) kepada khalayak. Salah satu manfaat menggambar adalah melatih kreativitas seseorang. Menjadi kreatif tidak mudah, butuh latihan terus menerus untuk mengelola bahasa realitas kedalam bahasa gambar, tentunya kegiatan semacam ini adalah salah satu bentuk untuk mengasah kreativitas. Proses untuk menjadi kreatif adalah salah satu hal yang sangat penting yang harus dimiliki seseorang untuk mengembangkan segala ilmu yang dimilikinya. Munandar mengatakan bahwa, Kreativitas adalah kemampuan umum untuk menciptakan sesuatu yang baru, sebagai kemampuan untuk memberikan gagasan-gagasan baru yang dapat diterapkan dalam pemecahan masalah, atau sebagai kemampuan untuk melihat hubungan-hubungan baru antara unsur-unsur yang sudah ada sebelumnya, (Munandar, 2004 : 25).

Lebih lanjut kreativitas dijelaskan secara mendalam oleh Supriadi yaitu, kreativitas

adalah kemampuan seseorang untuk melahirkan sesuatu yang baru, baik berupa gagasan maupun karya nyata yang relatif berbeda dengan apa yang telah ada. Selanjutnya ia menambahkan bahwa kreativitas merupakan kemampuan berpikir tingkat tinggi yang mengimplikasikan terjadinya eskalasi dalam kemampuan berpikir, di tandai oleh suksesti, diskontinuitas, diferinsiasi, dan integrasi antara setiap tahap perkembangan, (Supriadi dalam Racmawati, 2010:37).

Ada banyak cara sebetulnya dalam meningkatkan kreativitas, lebih khusus penulis hanya memfokuskan bagaimana dengan menggambar orang akan memiliki pengalaman meningkatkan kreativitasnya. Pengertian dari kreativitas menggambar menurut Supriadi yaitu,

kreativitas menggambar adalah kemampuan seseorang untuk menemukan, mencipta, membuat, merancang dan memadukan suatu gambar baru atau lama menjadi kombinasi baru dengan di dukung kemampuan ketrampilan yang dimilikinya. kreativitas menggambar merupakan suatu proses mental individu yang melahirkan atau menciptakan karya dalam suatu gambar dengan memadukan pengetahuan lama atau baru sehingga terciptanya karya baru, (Supriadi dalam Rahmawati, 2005 : 17). Berdasarkan uraian tersebut dapat dijelaskan bahwa kemampuan menggambar berkaitan dengan manfaat kreativitas yang diterima oleh seseorang, jika dengan mengasah kemampuan menggambar maka tidak dapat dipungkiri bahwa seseorang akan lebih peka untuk menampilkan pesannya kedalam gambar. Kepekaan tersebut akan menampilkan karya-karya yang baru dengan informasi yang sesuai dengan persepsinya.

Kemampuan Dasar Menggambar Mahasiswa 2014 Desain Komunikasi Visual Universitas Indraprasta PGRI

Mahasiswa yang masuk Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indraprasta PGRI ditahun 2014 ini memiliki latar belakang pendidikan dan pekerjaan yang berbeda. Jumlah mahasiswa yang masuk saat ini mencapai lebih dari 400 orang, ada banyak pemahaman ditingkat mahasiswa yang memilih program studi ini. Tidak dihindari bahwa salah satu kemampuan dasar yang perlu dimiliki adalah teknik dasar menggambar, tidak semua mahasiswa baru menyadari secara penuh bahwa menggambar adalah bagian yang tak terpisahkan dalam lingkup keilmuan desain, sehingga faktor dasar menggambar ini mesti menjadi perhatian khusus bagi para pengelola Program Studi Desain Komunikasi Visual dan para dosen.

Dengan melihat kebutuhan disetiap jenjang semester berikutnya yang lebih menantang kompetensi tingkat menggambar maka diperlukan suatu pemetaan terhadap hasil karya menggambar mahasiswa baru 2014 sebagai refleksi atas kemampuan yang ada yang kemudian dijadikan pijakan sebagai rekomendasi metode bagi para pengampu mata kuliah yang berkaitan dengan lingkup menggambar. Karena ini adalah penelitian yang berada dalam lingkup kelas, maka penulis menjabarkan beberapa kriteria pemetaan hasil karya menggambar mahasiswa 2014, kriteria peng-elompokkan tersebut didasari dengan pertimbangan sebagai berikut,

1. Mahasiswa dengan kategori mampu menggambar atau telah mempunyai modal kemampuan yang mengerti tentang teknik dasar menggambar salah satunya adalah mempunyai pengamatan proporsi yang bagus dari sisi perspektif, bentuk dan cahaya

2. Mahasiswa dengan kategori berupaya untuk bisa menggambar dengan perjuangan mencapai standart umum “*kebagusan*” itu sendiri, walaupun pada akhirnya kemampuan yang dimilikinya belum mampu mencapai standar kemampuan pada umumnya karena memang “*sigini*” kemampuannya.
3. Mahasiswa dengan kategori menggambar dengan hasil unik ialah mahasiswa yang tahu tentang objek yang digambar akan tetapi dianggap sebagai gambar yang belum bagus dan ada sesuatu yang tidak dia mengerti hasilnya yang kemudian dianggap hasilnya “tidak menarik”.

Pemetaan kategori tersebut dilakukan setelah penulis memberikan tiga tantangan konsep menggambar yang perlu dilakukan mahasiswa 2014 sebagai berikut :

a. *Tantangan Kreasi Meniru*

Mahasiswa diminta untuk memilih satu objek (benda/ ilustrasi) gambar yang ada dimajalah, Koran (media cetak), kemudian digambar sesuai dengan kriteria yang ada dalam gambar tersebut. Mahasiswa boleh memodifikasi warna gambar apabila sumber gambar yang dipilih perlu dikelola lebih baik.

b. *Tantangan Kreasi dan Komposisi*

Mahasiswa diajak untuk berpikir, berkhayal dalam suatu kasus gambar: mahasiswa diminta untuk menggambar 2 buah objek yang saling berdampingan/ berbenturan/ melayang dan salah satu objeknya harus berbeda tingkat kesulitannya dari objek pertama.

c. *Tantangan Kreasi dan Ekspresi*

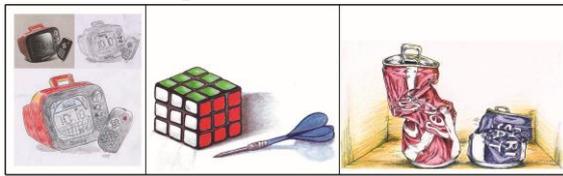
Mahasiswa diminta untuk membuat gambar dengan objeknya yaitu 2-3 kaleng minuman ringan yang dikelola bentuknya untuk menampilkan ekspresi

yang berbeda dari setiap kalengnya. Ekspresi tersebut melatih mahasiswa untuk menampilkan pesan kreatif terhadap objek tersebut.

Kategori kemampuan menggambar didasari atas cara penulis mengidentifikasi proses kreasi (pemikiran), dorongan energi yang membuatnya melaksanakan kreasi tersebut (mental) dan kemampuan teknis yang dimiliki dalam diri mahasiswa untuk berbuat sesuatu (tindakan). Kesemua ini adalah proses yang panjang dari penelitian awal untuk mengidentifikasi kemampuan dasar merancang visual. Mahasiswa 2014 Program Studi Desain Komunikasi Visual Unindra memiliki 12 kelas dengan rincian kelas reguler pagi sebanyak 7 kelas dan 5 kelas reguler sore.

Untuk kelas reguler pagi ada sekitar 702 karya dasar menggambar dengan rinciannya yaitu Kelas R1A sebanyak 46 Orang dengan 138 karya, Kelas R1B sebanyak 36 dengan 108 karya, Kelas R1C sebanyak 37 orang dengan 111 karya, Kelas R1D sebanyak 17 orang dengan 51 karya, Kelas R1E sebanyak 33 orang dengan 99 karya, Kelas R1F sebanyak 36 orang dengan 108 karya dan Kelas R1G sebanyak 29 orang dengan 87 karya. Sedangkan untuk kelas reguler sore terdapat sekitar 516 Karya dasar menggambar dengan rinciannya yaitu kelas S1A sebanyak 28 orang dengan 84 karya, kelas S1B sebanyak 35 orang dengan 105 karya, kelas S1C sebanyak 35 orang dengan 105 karya, kelas S1D sebanyak 39 orang dengan 117 karya dan kelas S1E sebanyak 35 orang dengan 105 karya. Total keseluruhan karya yang akan dijadikan sebagai kategori pengelompokkan kemampuan dasar menggambar sebanyak 1248 karya. Total karya ini dibagi menjadi 3 jenis karya dengan rincian (1) tugas tantangan kreasi meniru, (2) tantangan

kreasi dan komposisi dan (3) tantangan kreasi dan ekspresi.



Gambar 1 Jenis tantangan menggambar: kiri (1), tengah (2) dan kanan (3)

(Sumber, Dokumentasi tugas mahasiswa 2014 Pengantar DKV, repro scan 24 November 2014

Ketiga hal tersebut, sebagai hasil penelitian dari indeks kemampuan dasar menggambar mahasiswa Desain Komunikasi Visual Unindra angkatan 2014 diantaranya,

Tabel 1 Pemetaan kemampuan menggambar mahasiswa baru reguler pagi

No	Pemetaan Kemampuan	RA	RB	RC	RD	RE	RF	RG
1	Kategori mampu menggambar atau telah mempunyai modal kemampuan yang mengerti tentang teknik dasar menggambar	9	7	2	3	2	3	09
2	Kategori berupaya untuk bisa menggambar dengan perjuangan mencapai standart umum "kebagusan" itu sendiri, walaupun pada akhirnya kemampuan yang dimilikinya belum mampu mencapai standar kemampuan pada umumnya karena memang "sigini" kemampuannya.	20	17	18	9	18	22	12
3	Kategori menggambar dengan hasil unik ialah mahasiswa yang tahu tentang objek yang digambar akan tetapi dianggap sebagai gambar yang belum bagus dan ada sesuatu yang tidak dia mengerti hasilnya yang kemudian dianggap hasilnya "tidak menarik".	17	12	17	5	13	11	8
Jumlah Mahasiswa		46	36	37	17	33	36	29
Jumlah Karya Mahasiswa Reguler Pagi		702 Karya (@234 mhs X 3 Karya)						

No	Pemetaan Kemampuan	RA	RB	RC	RD	RE	RF	RG
1	Kategori mampu menggambar atau telah mempunyai modal kemampuan yang mengerti tentang teknik dasar menggambar	9	7	2	3	2	3	09
2	Kategori berupaya untuk bisa menggambar dengan perjuangan mencapai standart umum "kebagusan" itu sendiri, walaupun pada akhirnya kemampuan yang dimilikinya belum mampu mencapai standar kemampuan pada umumnya karena memang "sigini" kemampuannya.	20	17	18	9	18	22	12
3	Kategori menggambar dengan hasil unik ialah mahasiswa yang tahu tentang objek yang digambar akan tetapi dianggap sebagai gambar yang belum bagus dan ada sesuatu yang tidak dia mengerti hasilnya yang kemudian dianggap hasilnya "tidak menarik".	17	12	17	5	13	11	8
Jumlah Mahasiswa		46	36	37	17	33	36	29
Jumlah Karya Mahasiswa Reguler Pagi		702 Karya (@234 mhs X 3 Karya)						

Data tersebut diatas dikelompokkan penulis dengan tiga pertimbangan kemampuan dari hasil karya yang telah diterima penulis. Interpretasi ini dilakukan dengan pola sederhana untuk membagi karya ini dengan melihat proses setiap tugas yang diberikan.

Tabel 3 Hasil Pemetaan kemampuan menggambar mahasiswa 2014

No	Kategori	Pagi	Sore	Total
1	Mahasiswa dengan kategori mampu menggambar	35	32	67
2	Mahasiswa dengan kategori berupaya untuk bisa menggambar	116	111	227
3	Mahasiswa dengan kategori menggambar dengan hasil unik	83	39	122
Total Mahasiswa				416

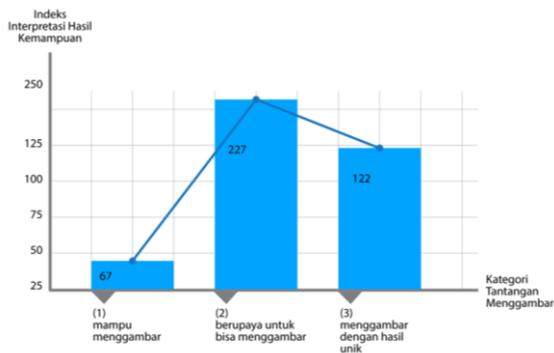
Hasil pemetaan diatas menjelaskan bahwa jumlah mahasiswa yang mampu menggambar adalah 67 mahasiswa, sedangkan jumlah mahasiswa dengan kategori berupaya untuk bisa menggambar adalah 227 mahasiswa. Untuk mahasiswa dengan kategori menggambar hasil unik adalah 122 mahasiswa. Situasi ini menandakan bahwa kompetensi mahasiswa yang masuk pada tahun 2014 ini, memiliki banyak potensi yang menguasai teknik dasar menggambar. Dengan indeks ini, menjadi jelas peta kemampuan mahasiswa yang perlu dibina dan diarahkan minat kemampuannya untuk menjadi lebih baik dibidang menggambar.



Gambar 2 Grafik pemetaan kemampuan menggambar mahasiswa Dekave Unindra 2014 Biru (kiri-reguler pagi) dan orange (kanan-reguler sore)

Kemampuan menggambar mahasiswa reguler pagi yang terdiri dari 7 kelas (RA,

RB, RC, RD, RE, RF, RG) tidak jauh berbeda dari mahasiswa reguler sore yang terdiri dari 5 kelas (SA, SB, SC, SD, SE). Perbedaan yang dekat ini justru menempatkan jumlah kompetensi kemampuan menggambar mahasiswa reguler sore lebih banyak dari mahasiswa reguler pagi.



Gambar 3 Grafik pemetaan kemampuan menggambar mahasiswa Dekave Unindra 2014

Melalui data grafik tersebut diatas, Berikut ini merupakan keterwakilan dari hasil karya mahasiswa yang penulis cantumkan setiap kategorinya, diantaranya :

Kategori mampu menggambar Tugas kreasi meniru



Gambar 4 Representasi hasil karya mahasiswa 2014 kategori mampu menggambar (Sumber, Dokumentasi tugas mahasiswa Pengantar DKV, repro scan 24 November 2014)

Tugas kreasi komposisi



Gambar 5 Representasi hasil karya mahasiswa 2014 kategori mampu menggambar (Sumber, Dokumentasi tugas mahasiswa Pengantar DKV, repro scan 24 November 2014)

Tugas kreasi dan ekspresi



Gambar 6 Representasi hasil karya mahasiswa 2014 kategori mampu menggambar (Sumber, Dokumentasi tugas mahasiswa Pengantar DKV, repro scan 24 November 2014)

Kategori mahasiswa berupaya untuk bisa menggambar

Tugas kreasi meniru



Gambar 7 Representasi hasil karya mahasiswa 2014 kategori Berupaya Bisa Menggambar (Sumber, Dokumentasi tugas mahasiswa Pengantar DKV, repro scan 24 November 2014)

Tugas kreasi komposisi



Gambar 8 Representasi hasil karya mahasiswa 2014 kategori Berupaya Bisa Menggambar (Sumber, Dokumentasi tugas mahasiswa Pengantar DKV, repro scan 24 November 2014)

Tugas kreasi dan ekspresi



Gambar 9 Representasi hasil karya mahasiswa 2014 kategori Berupaya Bisa Menggambar (Sumber, Dokumentasi tugas mahasiswa Pengantar DKV, repro scan 24 November 2014)

Kategori mahasiswa menggambar dengan hasil unik

Tugas kreasi meniru



Gambar 10 Representasi hasil karya mahasiswa 2014 kategori Menggambar Hasil Unik (Sumber, Dokumentasi tugas mahasiswa Pengantar DKV, repro scan 24 November 2014)

Tugas kreasi komposisi



Gambar 11 Representasi hasil karya mahasiswa 2014 kategori Menggambar Hasil Unik (Sumber, Dokumentasi tugas mahasiswa Pengantar DKV, repro scan 24 November 2014)

Tugas kreasi dan ekspresi



Gambar 11 Representasi hasil karya mahasiswa 2014 kategori Menggambar Hasil Unik (Sumber, Dokumentasi tugas mahasiswa Pengantar DKV, repro scan 24 November 2014)

mahasiswa baru dengan mengelompokkan kemampuan tersebut kedalam suatu kategori kemampuan. Pengkategorian ini penulis sebut dengan Indeks dari kemampuan mahasiswa. Istilah ini memudahkan bagi Program Studi dan dosen yang ada dilingkungan Desain Komunikasi Visual Unindra untuk menandai kemampuan tertentu yang terdapat dalam diri mahasiswa.

Cara ini adalah strategi untuk memantapkan rekomendasi kebijakan dalam suatu pengajaran yang mengarah kepada upaya peningkatan kemampuan hasil belajar di setiap jenjang semester berikutnya. Hasil indeks diatas menjelaskan bahwa jumlah mahasiswa yang mampu menggambar adalah 67 mahasiswa, sedangkan jumlah mahasiswa dengan kategori berupaya untuk bisa menggambar adalah 227 mahasiswa. Untuk mahasiswa dengan kategori menggambar hasil unik adalah 122 mahasiswa. Situasi ini menandakan bahwa kompetensi mahasiswa yang masuk pada tahun 2014 ini, memiliki banyak potensi untuk dibina dan diarahkan kemampuannya menjadi lebih baik dibidang menggambar. Jumlah mahasiswa masuk yang sangat banyak ini tentunya tidak lepas karena faktor kepercayaan masyarakat terhadap kelembagaan ini. Situasi ini menandakan perlunya suatu kebijakan dari pengelola program studi dan dosen untuk bersama-sama melakukan mekanisme kontrol minimal melalui pendataan sejenis seperti ini.

PENUTUP

Hasil penelitian mengenai indeks kemampuan dasar menggambar mahasiswa baru 2014 Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Indraprasta PGRI yang telah penulis lakukan ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan

DAFTAR PUSTAKA

Buku :
Amsyah, Zulkifli. 2005. *Manajemen Kearsipan*. Jakarta: PT. Gramedia Pustaka Utama

Munandar, Utami. 2004. *Pengembangan Kreativitas Anak Berbakat*. Jakarta: Rineka Cipta.

Rachmawati, Yeni dan Euis Kurniati. 2010. *Strategi Pengembangan Kreativitas Pada Anak*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

-----, 2005. *Strategi Pengembangan Kreativitas pada Anak Usia Taman Kanak-Kanak*. Jakarta: Depdiknas.

Makalah :

Sulistiyo, Basuki. *Pembuatan Indeks Buku untuk Dewey Decimal Classification edisi ringkas berdasarkan kaidah Bahasa Indonesia: Sebuah Catatan*. Diunduh <http://www.pnri.go.id/majalahonlinea.dd.aspx?id=4>, pada 21 Desember 2014.

Jurnal Ilmiah :

Hasugian, Jonner. 2006. *Penggunaan Bahasa Alamiah dan Kosa Kata Terkendali dalam Sistem Temu Balik Informasi Berbasis Teks*. Pustaka: Jurnal Studi Perpustakaan dan Informasi, Vol 2 No 2 Desember 2006.

Diunduh dari <http://repository.usu.ac.id/bitstream/123456789/17059/1/pus-des2006-1.pdf>, 21 Desember 2014.