

HASIL CEK_PROSIDING PUBLISH PPDN

by Fery Setyaningrum 60160938

Submission date: 30-Jul-2021 01:49AM (UTC+0700)

Submission ID: 1625516636

File name: PROSIDING_PUBLISH_PPDN.pdf (589.76K)

Word count: 3623

Character count: 23206

**IMPLEMENTASI TEKNIK LUKIS TOPENG BATIK SEBAGAI
MOTIVASI BELAJAR MAHASISWA PADA MATA KULIAH
PENDIDIKAN SENI RUPA
DAN KETERAMPILANDI PRODI PGSD UAD**

¹Fery Setyaningrum, ²Vinca Desti Mardiana
Program Studi PGSD UAD Universitas Ahmad Dahlan
Fery.Setyaningrum@pgsd.uad.ac.id
vincadesti@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan implementasiteknik lukis dalam topeng batik krebet pada mata kuliah pendidikan seni rupa dan keterampilan di Prodi PGSD UAD, (2) mendeskripsikan motivasi yang muncul pada mahasiswa dalam pembelajaran teknik lukis dalam topeng batik di mata kuliah pendidikan seni rupa dan keterampilan Prodi PGSD UAD. Subyek penelitian ini adalah mahasiswa PGSD UAD yang mengikuti mata kuliah seni budaya dan keterampilan tahun ajaran 2018/2019, terdiri dari 1 kelas dengan total 41 mahasiswa dan diambil sampel secara acak dengan jumlah 8 mahasiswa pada kelas tersebut. Objek penelitian ini adalah motivasi mahasiswa dalam pembelajaran teknik lukis dalam berkarya topeng batik pada mata kuliah pendidikan seni rupa dan keterampilan Di Prodi PGSD UAD. Teknik pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, dokumentasi. Analisis data menggunakan reduksi data, penyajian data dan penarikan kesimpulan (Miles Huberman).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa : (1) proses membuat dilakukan dari proses perencanaan, pelaksanaan/praktik, hingga finishing karya, dan ada 10 tahapan dalam berkarya topeng kayu, serta terdapat karakteristik motif geometris dan non geometris yang ada pada topeng kayu. (2) motivasi ada dan muncul melalui proses ketika ada perubahan energi dari diri pribadi para mahasiswa, menghasilkan perasaan yang baik melalui hiburan (refresing) dalam pembelajaran di luar kelas ketika mempraktikkan membuat karya topeng batik, hiburan di rasa menjadi salah satu kebutuhan yang diinginkan oleh mahasiswa ditengah-tengah jenis tugas lainnya. Hiburan menghasilkan rasa rileks dan nyaman sehingga membuat optimis dan mempercepat dalam penyelesaian tugas. Berkarya dengan rasa senang juga membuahkan hasil lebih maksimal dan membuat karya memiliki estetika.

Kata kunci : Teknik Lukis, Motivasi Belajar, Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan.

PENDAHULUAN

Mata kuliah dalam pembelajaran yang ada di Prodi PGSD UAD sangatlah beraneka ragam, hal tersebut dikarenakan prodi PGSD adalah salah satu Prodi yang menuntut mahasiswa memiliki *skill* yang cukup diberbagai macam bidang untuk mengajarkan materi kepada anak didiknya kelak dan siap pada dunia kerja, saat ini mahasiswa PGSD bila tidak diberikan pengetahuan dalam berbagai macam bidang maka pemahaman KPSD an nya akan minim, sehingga para mahasiswa dibekali berbagai macam materi dari berbagai bidang juga selama masa studi.

Berbagai macam mata kuliah yang ada dan materi yang bermacam-macam membuat mahasiswa rawan sekali mengalami kebosanan dan ketidaksukaan dalam mengikuti perkuliahan yang ada, salah satunya peneliti pernah mengobservasi pada mata kuliah seni budaya dan keterampilan yang ada di prodi PGSD UAD di tahun 2018, dan ditemukan beberapa hasil bahwa para mahasiswa lebih suka materi pembelajaran di luar kelas pada saat itu adalah materi batik jumputan.

Hal tersebut dikarenakan mahasiswa lebih suka pembelajaran yang dilakukan di luar, mahasiswa lebih suka mengeksplor sesuatu yang ada di luar kelas untuk kemudian dikembangkan menjadi sesuatu hal yang baru atau menjadi sebuah karya, batik jumputan sebagai materi dari salah satu mata kuliah tersebut waktu itu tentulah sangat disukai mahasiswa, pembelajaran dengan lokasi di dalam kelas kadang membuat mahasiswa bosan, dan membutuhkan *refresh* sedikit di luar untuk menumbuhkan kembali semangat dalam diri mahasiswa prodi PGSD. Dari hasil observasi dan wawancara di atas mahasiswa terlihat lebih antusias, bersemangat, mengerjakan karya juga nilainya baik, karya yang dihasilkan juga baik.

Hal tersebut sesuai dengan pendapat (Hamalik, 2009: 173) yang menyatakan motivasi menunjuk semua gejala yang terkandung dalam stimulasi tindakan ke arah tujuan tertentu di mana sebelumnya tidak ada gerakan menuju ke arah tujuan tersebut, motivasi dapat berupa dorongan dasar dari insentif ke luar individu.

Berdasarkan pendapat Hamalik di atas maka betul respon dari mahasiswa PGSD UAD ketika dalam pembelajaran batik dahulu membuat para mahasiswa semakin termotivasi, ketika dilakukannya pembelajaran di luar kelas. Sehingga peneliti tertarik untuk meneliti lebih dalam Motivasi Mahasiswa melalui Pembelajaran Teknik Lukis dalam Topeng Batik Pada Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan Di Prodi PGSD UAD.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan interdisiplin, dalam pengertian menggunakan lebih dari satu disiplin ilmu menjadi satu dalam mengkaji sebuah permasalahan (Rohidi, 2011: 61). Penelitian ini menggunakan metode kualitatif. Dalam penelitian kualitatif data yang akan muncul berwujud kata-kata dan bukan rangkaian angka, dengan pengumpulan data menggunakan observasi, wawancara, studi dokumen kemudian diproses dan dianalisis. Teknik analisis data yang digunakan dimulai dari reduksi data, penyajian data dan verifikasi data.

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Unsur-Unsur Seni Rupa Dan Prinsip Desain

Unsur-unsur rupa yang pertama yakni tentang garis, sebelum unsur rupa garis, ada yang memandang titik atau noktah (spot) sebagai unsur yang paling sederhana (Bates dalam Sunaryo, 2002: 7) sebab unsur rupa garis dihasilkan melalui rangkaian noktah. Kemudian, garis merupakan unsur rupa (*visual element*) yang paling sederhana setelah titik. Garis dapat dibedakan menjadi dua macam, yaitu garis yang nyata (konkret) dan garis maya (imajinatif). Garis nyata yaitu garis sebagai

4 wujud konkret benar-benar nyata atau berwujud kehadirannya, misalnya garis yang menggambarkan batas keliling suatu benda. Garis maya (imajinatif) adalah garis yang secara visual tidak ada namun keberadaannya dapat kita pahami (Rondhi dan Sumartono, 2002:31).

Dilihat dari bentuknya garis dapat dibedakan menjadi garis lurus, garis lengkung, garis tekuk, atau zigzag. Garis adalah unsur seni rupa yang paling sederhana tetapi penting dalam penampilan estetika. Ditinjau dari segi jenisnya, terdapat garis lurus, garis lengkung, dan garis tekuk atau zigzag. (Sunaryo, 2002: 8).

Kemudian untuk unsur rupa raut adalah pengenalan bentuk yang utama. Sebuah bentuk dapat dikenali dari rautnya, apakah sebagai suatu bangun yang pipih datar, yang menggumpal padat atau berongga bervolume, lonjong, bulat, persegi, dan sebagainya. Raut dapat ditampilkan dengan kontur (Sunaryo, 2002: 9). Dari segi perwujudannya, raut dapat dibedakan menjadi (1) raut geometris, (2) raut organis, (3) raut bersudut banyak, dan (4) raut tak beraturan (Wong dalam Sunaryo, 2002:10).

Warna merupakan unsur visual yang penting, warna menjadikan mata kita melihat berbagai macam benda. Menurut Sahman (1993:65), warna mempunyai tiga aspek yaitu: jenis (*hue*), nilai (*value*), dan kekuatan (*intensity*). Jenis warna yaitu kualitas warna yang membedakan antara warna primer, sekunder, tersier, dan lain sebagainya.

Tekstur (*texture*) atau barik, ialah sifat permukaan. Sifat permukaan dapat halus, polos, kasap, licin, mengkilap, berkerut, lunak, keras, dan sebagainya. Setiap material atau bahan memiliki teksturnya masing-masing. Permukaan kulit kayu, batu atau marmer, kaca, tekstil, anyaman bambu, dan lain-lain, memiliki tekstur masing-masing yang khusus (Sunaryo, 2002: 17).

Ungkapan gelap terang sebagai hubungan pencahayaan dan bayangan dinyatakan dengan gradasi mulai dari yang paling putih untuk menyatakan sangat terang, sampai kepada yang paling hitam untuk bagian yang gelap (Sunaryo, 2002:20). Ruang (*space*) berarti sesuatu yang kosong yang memungkinkan untuk ditempati atau diisi dengan sebuah bentuk. Ruang terkait dengan raut dan bentuk. Ruang pictorial adalah ruang yang bersifat maya atau ilusif karena karena dalam karya dua dimensi ruang tersebut kenyataannya tidak ada, sedangkan ruang fisik adalah ruang aktual yang letaknya berdampingan dengan bentuk-bentuk tiga dimensional (Lowry dalam Rondhi, 2002:34).

Konsep komposisi menjadi penting untuk memecahkan dan menganalisis karya hasil dokumentasi karya penelitian, komposisi dalam seni rupa terdiri dari kesatuan, keserasian, dominasi, keseimbangan, kesebandingan. Kesatuan menurut The Liang Gie (dalam Alfauzani, 2008 : 16), berarti setiap unsur dalam sebuah karya seni adalah perlu bagi terciptanya nilai karya seni dan karya tersebut tidak memuat unsur-unsur yang tidak perlu dan unsur yang hadir tersebut harus saling mendukung, memerlukan, menanggapi, dan menuntut setiap unsur yang lainnya. Kesatuan (*unity*) menurut Sunaryo (2002:31) merupakan prinsip pengorganisasian unsur-unsur rupa yang paling mendasar.

Tujuan akhir dari penerapan prinsip-prinsip desain yang lain, seperti keseimbangan, kesebandingan, irama, dan lainnya adalah untuk mewujudkan kesatuan yang padu atau kesetiaan. Keserasian (*harmony*) merupakan prinsip desain

1 yang mempertimbangkan keselarasan dan keserasian antar bagian dalam suatu keseluruhan sehingga cocok satu dengan yang lain, serta terdapat keterpaduan yang tidak saling bertentangan. Susunan harmonis menunjukkan adanya keserasian dalam bentuk raut dan garis, ukuran, warna- warna, dan tekstur. Semuanya berada pada kesatupaduan untuk memperoleh suatu tujuan atau makna (Sunaryo, 2002: 32).

Irama (ritme) menurut Djelantik (dalam Sunaryo, 2002:35) merupakan pengaturan unsur atau unsur-unsur rupa secara berulang dan berkelanjutan, sehingga bentuk yang tercipta memiliki kesatuan arah dan gerak yang membangkitkan keterpaduan bagian-bagiannya. Perulangan yang teratur itu dapat mengenai jarak bagian- bagian, raut, warna, ukuran, dan arah yang ditata. Terulangnya sesuai secara teratur memberi kesan keterkaitan peristiwa, oleh hukum 3 sesuatu yang ditaati, sesuatu yang berdisiplin. Irama yang diciptakan dalam sebuah karya seni dimaksudkan untuk memperoleh efek gerak ritmis, menghindarkan kemonotonan dan memberikan kesan keutuhan 2 yang kuat (Djelantik dalam Alfauzani, 2008: 17).

Dominasi merupakan pengaturan bagian atau bagian yang menguasainya dalam suatu susunan agar menjadi pusat perhatian dan tekanan. Dominasi menjadi bagian yang penting atau utama dalam suatu susunan secara keseluruhan. Dominasi disebut juga center of interest/pusat perhatian. Dominasi menurut Sunaryo (2002:36) adalah pengaturan perantara penonjolan bagian atas bagian lainnya dalam suatu keseluruhan. Dengan peran menonjol pada bagian itu maka menjadi pusat perhatian (center of interest) dan merupakan tekanan, karena itu menjadi bagian penting dan yang diutamakan. Bagian yang tidak mengambil peran disebut subordinasi.

Keseimbangan (balance) menurut Sunaryo (2002: 39) merupakan prinsip desain yang berkaitan dengan pengaturan “bobot” akibat “gaya berat” dan letak kedudukan bagian-bagian, sehingga susunan dalam keadaan seimbang. Tidak adanya keseimbangan dalam suatu komposisi, akan membuat perasaan tak tenang dan keutuhan komposisi akan terganggu, sebaliknya, keseimbangan yang baik memberikan perasaan tenang dan menarik, serta menjaga keutuhan komposisi. Keseimbangan (balance) berhubungan dengan pengaturan unsur-unsur visual agar terjadi suasana yang seimbang. Ada beberapa bentuk keseimbangan yaitu keseimbangan setangkup (simetris), keseimbangan tak setangkup (asimetris), dan keseimbangan memancar (radial) (The Liang Gie, dalam Alfauzani, 2008: 18).

Proporsi menurut Syakir dan Mujiyono (2007: 62) adalah aspek kesebandingan yaitu hubungan ukuran antar bagian satu dengan bagian lainnya, serta bagian serta kesatuan secara keseluruhannya. Kesebandingan atau proporsi (proportion), berarti hubungan antarbagian atau antarbagian terhadap keseluruhannya. Pengaturan hubungan yang dimaksud, bertalian dengan ukuran, yakni besar kecilnya bagian, luas sempitnya bagian, panjang pendeknya bagian, atau tinggi rendahnya bagian. Selain itu, kesebandingan juga menunjukkan pertautan ukuran antara suatu suatu obyek atau bagian dengan bagian yang mengelilinginya. Tujuan pengaturan kesebandingan adalah agar tercapai kesesuaian dan keseimbangan, sehingga diperoleh kesatuan yang memuaskan (Sunaryo, 2002: 40).

Berdasarkan rangkaian konsep mengenai prinsip desain dalam seni rupa di atas dapat ditarik simpulan mengenai pentingnya aspek yang ada dalam prinsip-prinsip desain rupa karena tiap aspek dalam desain rupa itu saling terkait dan

mempengaruhi satu sama lain dalam rangka untuk memperoleh dan terciptanya karya yang indah.

2. Seni: Kriya dan Teknik Lukis

Seni kriya juga sering disebut dengan istilah *handycraft* dapat diartikan juga sebagai kerajinan tangan. Triyanto (2007:38) mendefinisikan bahwa seni kriya adalah aktivitas yang mengubah materi mentah dengan keterampilan yang dapat dipelajari sehingga menjadi produk yang telah ditetapkan sebelumnya. Bastomi (2003:86) mengategorikan produk seni kriya berdasarkan makna yang tersirat, yaitu (1) bermakna budaya, ialah barang-barang yang dibuat sebagai simbol suatu budaya, misalnya, keris, samurai, pakaian adat, dan barang perabotan rumah tangga, (2) bermakna agama dan kepercayaan, yaitu barang-barang yang berbentuk topeng, arca, perahu, dengan menggunakan material atau medium yang mempunyai nilai spiritual dan berkualitas metafisis, (3) bermakna adat istiadat setempat, barang-barang terapan yang dibuat oleh kriyawan mempunyai nilai guna praktis yang bersifat universal, namun dapat diversifikasi, dimodifikasi, bahkan diinovasi menjadi unik sesuai dengan kekhasan tradisi setempat, dan (4) bermakna ekonomi, yang mengarah pada industri. Barang-barang dibuat dengan tujuan untuk dijual belikan, misalnya peralatan rumah tangga dari rotan, bambu, perlengkapan interior, busana.



Gambar 1.1 Pendampingan proses pembuatan topeng batik.

Sesuai apa yang disampaikan oleh Triyanto dimana dalam seni kriya membutuhkan sebuah keterampilan, hal tersebut sesuai dengan apa yang diterapkan dalam proses pembuatan topeng batik. Dalam proses pembuatan topeng batik membutuhkan keterampilan teknik-teknik membatik, selain itu juga memiliki alur yang panjang dimulai dari pembuatan sketsa sampai finishing kaya.



Gambar 1.2 Topeng batik seni rupa bernilai budaya dan ekonomi

Topeng batik merupakan karya seni rupa yang memiliki nilai kebudayaan, dimana karya topeng dan batik merupakan sebuah budaya yang ada di masyarakat yang sudah ada sejak dahulu dan turun temurun. Motif yang ada pada topeng batik juga merupakan sebuah nilai budaya. Terkait dengan nilai ekonomi dalam seni rupa, topeng batik memiliki nilai ekonomis yang besar dimana dapat menjadi sebuah mata pencaharian bagi orang-orang yang menekuni profesi sebagai perajin topeng batik.

Secara umum hasil karya seni kriya yang ada di pasaran sekarang ini memiliki beberapa fungsi, yaitu (1) sebagai dekorasi penghias ruang. Produk seni kriya ini merupakan benda yang diciptakan sebagai dekorasi atau pajangan seperti: topeng, ukiran kayu dan logam, keramik hias, miniatur dan lain sebagainya, (2) sebagai benda terapan (fungsional). Selain difungsikan sebagai elemen penghias, karya seni kriya juga memiliki fungsi praktis. Seni kriya pada dasarnya mengutamakan fungsi, sedangkan hiasan merupakan unsur pendukung. Contoh: kursi dan meja, perabot dapur dan lain sebagainya, (3) sebagai mainan, selain kedua fungsi yang ada, karya seni kriya juga memiliki fungsi sebagai benda mainan. Beberapa contoh karya seni kriya yang berfungsi sebagai benda mainan antara lain: mainan gasing, yoyo, wayang, boneka dan lain sebagainya.

Menurut, Sumanto (2005: 11) kreativitas seni rupa adalah kemampuan menemukan, menciptakan, membuat, merancang ulang dan memadukan sesuatu gagasan baru maupun lama menjadi kombinasi baru yang divisualkan ke dalam komposisi suatu karya seni rupa dengan didukung kemampuan terampil yang dimilikinya.



Gambar 1.3 Proses pembuatan sketsa batik diatas topeng

Dalam pembuatan topeng batik mahasiswa membuat dan berusaha menemukan sketsa yang akan dibuat diatas topeng menggunakan pensil. Setelah sketsa topeng selesai dibuat, maka langkah selanjutnya adalah melukiskannya menggunakan teknik lukis (mencanting) menggunakan canting dan malam yang sudah di lelehkan diatas wajan yang dipanasi api. Dilanjutkan dengan pencelupan warna padapewarna naptol dan garam warna. Setelah itu dilakukan proses penjemuran dibawah terik matahari. Setelah tahapan pengeringan selesai langkah selanjutnya yaitu dengan melakukan pewarnaan menggunakan teknik colet dengan pewarna lain dengan indigosol ditambah nitrit HCl. Tahap terakhir setelah dicolet adalah menjemur kembali dibawah terik matahari.

Seni Lukis adalah jenis seni rupa dwimatra yang keberadaannya dikatakan berumur paling tua, seni lukis dibuat berdasarkan dorongan kreatif untuk

menciptakan karya secara murni dan bebas sesuai dengan gaya pribadi sang pembuat karya, lukisan dapat dibuat dengan berbagai macam media bahan antara lain berupa cat lukis, tinta, crayon/cat pastel, pensil gambar dan sebagainya (Sumanto, 2011: 16).

Ketika membuat topeng batik memerlukan berbagai alat dan bahan yang beraneka ragam. Alat dan bahan yang digunakan tersebut harus tersedia dengan lengkap agar mampu menghasilkan karya yang memuaskan. Alat-alat yang dibutuhkan dalam proses pembuatan topeng batik diantaranya yaitu kompor batik, canting, wajan batik, kuas untuk colet, palet untuk tempat pewarna, bejana besar untuk merebus (nglorot), lap, serta alat untuk menjemur. Bahan yang digunakan yaitu topeng yang sudah dibentuk, pewarna batik (naptol, indigosol, dan HCl), cairan warna, air, malam, dan pensil.

3. Pengertian Motivasi

McDonald (dalam Hamalik, 2009: 173) menyampaikan terkait motivasi berupa suatu perubahan energi di dalam pribadi seseorang yang ditandai dengan timbulnya afektif dan reaksi untuk mencapai tujuan. Sehingga dalam pengertian motivasi tersebut ditemukan 3 unsur motivasi, sebagai berikut : (1) motivasi dimulai dari adanya perubahan energi dalam pribadi, (2) motivasi ditandai dengan timbulnya perasaan, (3) motivasi ditandai oleh reaksi-reaksi untuk mencapai tujuan. Sedangkan fungsi motivasi adalah mendorong timbulnya suatu perlakuan atau perbuatan, pengarahan perbuatan kepada tujuan yang ingin dicapai, sebagai penggerak (besar kecilnya motivasi akan mempengaruhi cepat lambatnya suatu pekerjaan).

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan kepada narasumber atas nama Cahya Adi Nugraha sebagai berikut:

“merasa bahagia karena baru pertama kali membuat topeng di Desa Kreet sehingga saya merasa semangat. Perasaan bahagia dan semangat tersebut menjadikan saya termotivasi untuk cepat menyelesaikan pembuatan topeng yang ditugaskan kepada saya. Motivasi yang timbul dalam diri saya juga mempengaruhi saya dalam mengekspresikan warna-warna yang saya gunakan dalam karya batik topeng yang saya buat”.

Hasil kegiatan wawancara yang dilakukan kepada narasumber atas nama Ninda Eka P:

“dengan adanya kegiatan membuat topeng batik di Desa Kreet saya merasa senang karena bisa berkreasi sesuai imajinasi saat membuat karya, saya sangat menikmati setiap proses yang dijalankan disana. Suasana hati saya yang senang itu membuat saya bersemangat untuk menyelesaikan batik topeng karya saya”.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan terhadap dua sampel mahasiswa tersebut menunjukkan bahwa pembuatan topeng batik di Desa Kreet memunculkan perasaan senang dan bahagia pada diri mahasiswa. Hal ini selaras dengan apa yang dikemukakan oleh McDonald (dalam Hamalik, 2009: 173) dimana 3 unsur motivasi yang disebutkan telah nampak dalam kegiatan membuat topeng

batik di Desa Kreet. Ketiga unsur tersebut nampak dibuktikan dengan munculnya perasaan bahagia sebagai aktualisasi dari unsur perubahan energi, adanya perasaan semangat sebagai wujud dari unsur timbulnya perasaan, dan cepat terselesaikannya tugas karena unsur reaksi untuk menyelesaikan tujuan.

Selain 3 unsur motivasi yang nampak, dalam kegiatan membuat topeng batik di Desa Kreet juga menunjukkan bahwa fungsi motivasi sudah nampak. Fungsi motivasi yang sudah nampak tersebut dapat buktikan dengan adanya penjelasan oleh narasumber bahwa penyelesaian tugas dapat terselesaikan dengan cepat. Adanya motivasi yang besar itulah yang menjadikan mereka bersemangat untuk menyelesaikan pembuatan topeng batik.

Sesuai dengan wawancara yang disampaikan oleh narasumber diatas mengenai munculnya perasaan bahagia, senang dan semangat dibuktikan dengan hasil dokumentasi berupa gambar sebagai berikut:



Gambar 1.4 Munculnya perasaan bahagia ketika membatik topeng



Gambar 1.5 Mahasiswa bersemangt dalam tahapan membatik topeng

Susunan kebutuhan individu sejatinya menurut (Hamalik, 2009: 176) adalah sebagai berikut : (1) kebutuhan fisiologis, (2) kebutuhan keselamatan dan rasa aman, (3)kebutuhan untuk diterima dan dicintai, (4) kebutuhan akan harga diri, (5) kebutuhan akan merealisasikan diri.

Hasil kegiatan wawancara yang dilakukan kepada Ika Puspa N sebagai narasumber dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“kebutuhan diri saya yang penting dipenuhi supaya saya tidak setres adalah hiburan dengan mendengarkan musik. Mendengarkan musik membuat saya merasa bahagia, selain musik saya juga menyukai kegiatan menggambar”.

Wawancara yang dilakukan terhadap Ika Puspa N tersebut menyatakan bahwa sebagai seorang mahasiswa dia membutuhkan hiburan guna menghilangkan rasa setres yang muncul akibat tekanan dari tugas dan kegiatan perkuliahan. Hiburan menjadi salah satu wadah atau tempat melampiaskan pesasan dirinya terhadap sesuatu hal, dalam hal ini hiburan yang dibutuhkan oleh narasumber adalah sebuah bentuk usaha merealisasikan diri. Realisasi diri yang dilakukan dengan mencari kesenangan dan kebahagiaan melalui sarana hiburan. Kebutuhan realisasi diri melalui hiburan tersebut sesuai dengan apa yang dikemukakan oleh Hamalik, 2009:176.

Hasil wawancara tersebut dapat dibuktikan dengan dokumentasi berupa gambarsebagai berikut:



Gambar 1.6 Berkarya topeng batik sebagai wujud aktualisasi diri

4. ⁵ Motivasi Belajar Remaja

Untuk memecahkan masalah tingkah laku belajar remaja ada dua faktor : (1) kesulitan tugas yang dipelajari dan bar⁵aknya pengalaman yang telah dimiliki individu dengan tujuan masih belajar, (2) Penggunaan situasi yang tepat untuk memecahkan masalah yang khusus. Pembagian selajutnya adalah kelompok yang diberikan dorongan, kombinasi a dan b. Ada 2 tinjauan mada depan untuk remaja

yaitu Tinjauan masa depan yang optimis dan prestasi akademik, motivasi siswa dalam hubungannya dengan aktivitas dorongan sosial, dorongan aktivitas, dorongan untuk merasa aman, dorongan untuk masteri, dorongan untuk dihargai, dorongan untuk merasa dimiliki menurut (Hamalik, 2009: 179)

Berdasarkan (Hamalik, 2009: 180) yang didalamnya berisi teori Eson yang sejalan dengan teori Lewi, bila dalam diskusinya bahwa pengelola selalu membicarakan masa yang akan datang. Pinsip motivasi ; (1) pujian lebih efektif daripada hukuman, (2) semua siswa memiliki kebutuhan psikologis, (3) motivasi yang berasal dari dalam individu lebih efektif daripada yg dipaksa dari luar.

Hasil kegiatan wawancara yang dilakukan kepada Iwan Setyabudi sebagai narasumber dengan hasil wawancara sebagai berikut:

“hal yang memotivasi diri saya dalam tugas itu kita punya deadline, seberapa penting seni rupa berdampak buat kita, jadi punya banyak pengalaman sekali”.

Dari hasil wawancara tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa motivasi dimunculkan dari dalam diri seseorang. Setiap orang tentu memiliki cara sendiri-sendiri guna memunculkan motivasi. Memiliki deadline penyelesaian tugas dan pengaruh yang dapat dirasakan sebuah seni rupa adalah salah satu cara untuk memunculkan motivasi dalam diri seseorang. Ketika seseorang membuat deadline dalam suatu hal, maka akan tertanam sikap untuk mengupayakan deadline tersebut terselesaikan dengan baik. Hasil wawancara lapangan yang dilakukan ini sesuai dengan teori yang sudah dijelaskan oleh Hamalik (2009: 180) dimana motivasi yang berasal dari dalam diri individu akan lebih efektif daripada yang bersumber dari luar, hal ini sesuai dengan data lapangan bahwa upaya menyelesaikan tugas sesuai dengan deadline yang telah dibuat merupakan bentuk munculnya motivasi yang timbul dalam diri seseorang tanpa adanya paksaan dari luar.

Hasil wawancara diatas mengenai munculnya motivasi dalam diri seseorang yang disikapi dengan membuat deadline di buktikan dengan dokumentasi dibawah ini:



Gambar 1.7 Pengerjaan deadline dalam proses pembuatan topeng

SIMPULAN

Proses pembuatan topeng batik memiliki 8 tahapan yaitu menemukan sketsa, membuat sketsa dengan pensil diatas topeng, mencanting, pewarnaan dengan naptol, penjemuran, ngelorot, pewarnaan dengan teknik colet, penjemuran. Pada dasarnya motivasi belajar dalam diri mahasiswa muncul ketika dalam proses pembelajaran muncul perasaan senang dan bahagia. Pembelajaran Teknik Lukis dalam Topeng Batik Di Mata Kuliah Pendidikan Seni Rupa dan Keterampilan bisa memunculkan motivasi yang besar dalam diri mahasiswa PGSD UAD. Motivasi ini timbul dalam diri mahasiswa diakibatkan oleh proses dan tahapan dalam pembuatan yang menyenangkan dan tidak monoton.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfauzani, I. 2008. "Karya Seni Grafis Hardboardcut: Kehidupan Pasar Tradisional". *Proyek Studi*. Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Semarang.
- Rondhi, Moh. Dan Anton Sumartono. 2002. "Tinjauan Seni Rupa I". Hand Out Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES Semarang: Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Sumanto. 2011. Pengembangan seni Rupa Di Sekolah Dasar. Malang: Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Malang.
- Sumanto. 2005. Pengembangan Kreativitas Seni Rupa Anak TK. Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sunaryo, A. 2002. "Nirmana I". Hand Out Jurusan Seni Rupa, FBS UNNES Semarang : Jurusan Seni Rupa FBS Universitas Negeri Semarang.
- Triyanto. 2007. *Eстетika Barat*. Semarang: Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang. Yayasan Titian Masa Depan (Titian Foundation): Jakarta Yogyakarta: ANDI.
- Hamalik, Oemar. 2009. *Psikologi Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar

HASIL CEK_PROSIDING PUBLISH PPDN

ORIGINALITY REPORT

22%

SIMILARITY INDEX

23%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

14%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	id.123dok.com Internet Source	9%
2	www.scribd.com Internet Source	7%
3	mafiadoc.com Internet Source	3%
4	eprints.unm.ac.id Internet Source	2%
5	id.scribd.com Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude matches < 2%

Exclude bibliography Off