

Studi Perbandingan Perkembangan Kreativitas Mahasiswa Lulusan SMK dan SMU (Studi Kasus di Prodi Desain Produk ISI Yogyakarta)

RA.MM. Pandansari Kusumo

Jurusan Desain, Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta, Jl. Parangtritis Km 6,5, Yogyakarta 55188
pandansarikusumo@gmail.com

Abstrak

Sejak awal berdirinya Program Studi Desain Produk pada tahun 2015 hingga pada tahun ke-4 ini, sudah banyak keragaman karya yang dihasilkan. Mahasiswa yang diterima pada Program Studi Desain produk berasal dari SMK dan SMU yang tentunya memiliki latar belakang yang sangat berbeda. Mengamati dan memperhatikan karya-karya mahasiswa adalah hal yang sangat menarik. Karena disitu akan terlihat ciri dan karakter dari masing-masing mahasiswa. Mulai dari cara mengerjakan, goresan, bentuk, komposisi, warna, arsiran, keteraturan, kerapihan, kebersihan dan finishingnya, pasti akan terlihat berbeda. Pengamatan dilakukan pada mata kuliah dasar desain, antara lain Desain Elementer 2D dan Desain Elementer 3D dan Rekayasa Visual (Menggambar 2) Dengan menggunakan metode komparatif yang bertujuan menganalisis persamaan dan perbedaan kreativitas dari mahasiswa dengan latar belakang SMK dan SMU. Dengan tujuan yang diharapkan yaitu akan dapat meningkatkan kegiatan belajar mengajar di Prodi Desain Produk.

Kata-kata kunci: perkembangan kreativitas, perbandingan, karya, mahasiswa desain produk

Abstract

Since the inception of the Product Design Study Program in 2015 to the 4th year, there has been a great diversity of works produced. Students accepted into the Product Design Study Program come from vocational high schools and high schools who certainly have very different backgrounds. Observing and paying attention to students' works is very interesting. Because there will be seen the characteristics and characteristics of each student. Starting from how to do, scratches, shapes, composition, color, shading, regularity, tidiness, cleanliness and finishing, will definitely look different. Observations were made in basic design courses, including 2D Elementary Design and 3D Elementary Design and Visual Engineering (Drawing 2) using comparative methods aimed at analyzing the similarities and differences in creativity of students with vocational and high school backgrounds. With the expected goal that will be able to increase teaching activities in the Product Design Study Program.

Keywords: *creativity development, comparison, work, students of product design*

1. Pendahuluan

Pendidikan tinggi desain di Indonesia semakin berkembang. Hal ini terlihat dengan semakin meningkatnya jumlah program studi desain yang dibuka di sejumlah perguruan tinggi. Pendidikan tinggi desain adalah upaya pengembangan potensi lulusan sekolah menengah untuk diarahkan menjadi desainer atau orang yang memiliki kemampuan pengetahuan desain tingkat lanjut. Hal ini mengisyaratkan bahwa bagaimanapun Pendidikan desain harus terus dikembangkan di Indonesia karena desain adalah salah satu ujung tombak pembangunan. Pendidikan tinggi desain ini memfokuskan kegiatannya pada proses pembelajaran teori dan praktik menyangkut desain. Dalam proses pembelajaran tersebut tercakup tiga ranah penting, yaitu ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik. Proses pembelajaran ini diarahkan menuju ke tujuan tertentu yang berperan ikut mensukseskan pembangunan berbagai bidang di Indonesia.

Salah satu cabang pendidikan tinggi desain yang terus berkembang di Indonesia adalah pendidikan tinggi desain produk. Semakin berkembangnya pendidikan tinggi desain produk di Indonesia bisa dimengerti karena desain produk adalah bidang yang berperan penting dalam pembangunan, sementara itu Indonesia sedang menggalakkan pembangunan di berbagai bidang. Dalam rangka menjawab tantangan ini, pada tahun 2015 Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah membuka program studi desain produk. Dapat dikatakan bahwa dalam usianya yang masih muda program studi ini secara relatif telah menarik minat sebagian lulusan SMA dan SMK yang berasal dari berbagai tempat di Indonesia. ISI Yogyakarta tentu menyadari bahwa bagi setiap mahasiswa desain produk, memasuki perguruan tinggi berarti memasuki dunia baru yang berbeda dengan dunia ketika mereka masih menjadi siswa SMA atau SMK. Dunia baru ini adalah dunia akademis yang mengemban tridarma, yaitu pendidikan, penelitian, dan pengabdian kepada masyarakat.

Sejauh ini proses pembelajaran di program studi ini telah berlangsung dengan baik dan akan terus ditingkatkan ke posisi yang lebih baik dan lebih berkualitas. Proses pembelajaran ini tidak hanya melibatkan transfer pengetahuan teoritis lewat tatap muka tetapi juga praktik menggambar dan mendesain dua dimensional dan tiga dimensional. Semua ini tentu saja dikaitkan dengan tantangan permasalahan menyangkut pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Dalam rangka mengembangkan persaingan dalam berprestasi, Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta mewajibkan seluruh mahasiswa untuk mengikuti semua mata kuliah jika ingin lulus jenjang sarjana (S1), termasuk mata kuliah dasar yang bertujuan membangkitkan kreativitas para mahasiswa. Setelah meninggalkan bangku sekolah SMA atau SMK, para mahasiswa desain produk di ISI Yogyakarta harus ditingkatkan kreativitasnya, selain juga ditingkatkan pendalaman pengetahuan mereka menyangkut desain pada umumnya dan desain produk khususnya.

Membahas masalah kreativitas dalam pendidikan tinggi desain selalu menarik perhatian karena kreativitas dalam bidang desain produk tersangkut di dalamnya. Masalah kreativitas berkaitan dengan pendidikan tinggi desain produk inilah yang melatarbelakangi pembuatan proposal ini. Proposal ini dibuat berdasarkan pertimbangan betapa pentingnya mengetahui perkembangan kreativitas mahasiswa pada tingkat dasar, yaitu pada masa awal mereka mengikuti beberapa mata kuliah tingkat dasar.

Penelitian tentang perkembangan kreativitas mahasiswa pada tingkat dasar ini akan membandingkan kreativitas mahasiswa Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta yang berlatar belakang pendidikan SMA dan SMK dalam mengikuti MK Desain Elementer Dua Dimensi, Desain Elementer Tiga Dimensi, dan Rekayasa Visual. MK Desain Elementer Dua Dimensi dan MK Desain Elementer Tiga Dimensi dimaksudkan untuk memberikan bekal kepada mahasiswa untuk mengenal pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti garis, warna, ruang, tekstur, tone, bentuk, cahaya, dan elemen-elemen seni rupa lain sedemikian rupa sehingga membentuk kesatuan organik yang mengandung harmoni antara bagian-bagian dan keseluruhan. MK Rekayasa Visual menugaskan mahasiswa mengungkapkan dan mengomunikasikan ide/gagasan, perasaan dalam wujud dua dimensi yang bernilai artistic dalam bentuk rancangan produk yang kreatif. Hasil gambarnya menunjukkan kreativitas maupun ketrampilan dalam menampilkan ketepatan bentuk maupun jenis benda yang digambar. Dalam rekayasa visual dituntut ketepatan

bentuk benda yang digambar, detail-detail produk, fungsi dan kegunaannya, serta teknik yang digunakan.

Penelitian ini perlu dilakukan dalam rangka mengetahui kelebihan dan kekurangan mahasiswa yang berlatar belakang pendidikan SMA dan SMK dalam menempuh beberapa mata kuliah dasar yang disebut di atas, sehingga hasil penelitian ini nanti bisa dimanfaatkan untuk memperbaiki sistem penerimaan mahasiswa baru di Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta dan meningkatkan kualitas pembelajaran mata kuliah tersebut. Selain itu, hasil penelitian ini nantinya juga bisa dimanfaatkan oleh semua program studi desain produk yang berada dalam lingkungan berbagai perguruan tinggi di Indonesia.

2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas maka masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut: (1) Apa persamaan kreativitas yang diperlihatkan oleh mahasiswa berlatar belakang pendidikan SMA dan SMK sebagaimana ditunjukkan oleh karya-karya tugas mereka pada MK Desain Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa Visual?, (2) Apa perbedaan kreativitas yang diperlihatkan oleh mahasiswa berlatar belakang pendidikan SMA dan SMK sebagaimana ditunjukkan oleh karya-karya tugas mereka pada MK Desain Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa Visual?

3. Tinjauan Pustaka dan Landasan Teori

3.1. Tinjauan Pustaka (Penelitian terdahulu)

Penelitian ini menyangkut perbandingan kreativitas mahasiswa Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta yang berlatar belakang pendidikan SMA dan SMK sebagaimana ditunjukkan oleh karya-karya tugas mereka pada MK Desain Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa Visual. Karena lokasi penelitian ini hanya di ISI Yogyakarta, maka penelitian ini bersifat internal institusional. Sejauh ini tidak ada penelitian terdahulu dengan topik sama yang pernah dilakukan di ISI Yogyakarta. Berdasarkan pencarian di internet, memang ada penelitian perbandingan semacam ini, tetapi topiknya tidak menyangkut desain produk sehingga kurang relevan disebut di sini.

3.2. Landasan Teori

Sebagaimana telah dipaparkan di atas, fokus penelitian ini adalah tentang perbandingan kreativitas mahasiswa Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta dalam mengikuti MK Desain Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa Visual. Oleh karena itu teori terpenting yang mendasari penelitian ini adalah teori 'kreativitas.'

Menurut Margaret Borden, kreativitas bisa dibedakan menjadi kreativitas biasa dan kreativitas yang tidak biasa/monjol. Kebanyakan kreativitas artistik berada pada level kreativitas biasa. Di antara karya-karya yang memiliki kreativitas biasa, normalnya ada beberapa karya yang memiliki kreativitas tidak biasa/monjol (1997: 149). Jika dikaitkan dengan rencana penelitian ini, karya-karya mahasiswa Program Studi Desain Produk ISI Yogyakarta yang berlatar belakang pendidikan SMA dan SMK tentulah akan terlihat nanti ada yang merupakan kreativitas artistik biasa dan ada juga yang merupakan kreativitas artistik tidak biasa/monjol. Hal inilah yang menarik untuk dibandingkan.

Menurut Kavolis, kreativitas artistik tidak hanya dipengaruhi secara sosial tetapi juga secara motivasional. Kreativitas artistik cenderung meningkat bila terdapat motivasi untuk ekspresi diri (1972: 144). Pendapat ini menarik bila dihubungkan dengan topik penelitian ini. Diharapkan nanti akan terlihat dalam penelitian ini bahwa perbedaan kreativitas pada karya-karya yang diteliti akan memperlihatkan apa motivasi mahasiswa dengan latar belakang pendidikan SMA dan mahasiswa dengan latar belakang pendidikan SMK dalam berkarya. Penting untuk dikemukakan di sini bahwa apa yang kreatif sesungguhnya adalah tindakan (act) penciptanya, bukan karya itu sendiri. Karya kreatif adalah sebutan yang diberikan kepada sebuah karya yang dihasilkan oleh tindakan kreatif (Hausman, 1985: 26). Dalam konteks penelitian ini, tindakan kreatif itu dilakukan oleh mahasiswa, baik yang berlatar belakang pendidikan SMA atau SMK.

Menurut Hausman, untuk menentukan kreatif dan tidaknya sebuah karya seni rupa bisa digunakan sebuah kriteria, yaitu orisinalitas (originality). Selain Hausman, Paul Crowther juga menyebut pentingnya orisinalitas dalam menentukan kreativitas sebuah karya seni rupa. Karena memiliki orisinalitas, maka sebuah karya seni rupa menjadi unik dan berbeda dengan karya-karya yang lain (1993: 185). Selain Hausman dan Crowther, Matthew Kieran juga menganggap orisinalitas sebagai faktor utama penentu kreativitas. Dalam hal ini Kieran menyebut beberapa aspek orisinalitas, yaitu cara mahasiswa memecahkan masalah, kemungkinan kebaruan teknik yang digunakan, dan cara penggarapan (2005: 14).

Berdasarkan apa yang telah diuraikan di atas, penelitian menyangkut kreativitas pembuatan karya seni rupa perlu didasarkan pada pembahasan tentang orisinalitas karya. Orisinalitas sebuah karya seni rupa akan menjadi indikator pembeda untuk menentukan mana karya yang menonjol di antara karya-karya yang lain. Dalam konteks penelitian ini, orisinalitas akan menjadi indikator pembeda untuk menentukan mana karya yang kreatif dan mana karya yang tidak kreatif di antara karya-karya yang dibuat oleh mahasiswa yang berlatar belakang pendidikan SMA dan mahasiswa yang berlatar belakang pendidikan SMK. Menurut Gilbert Clark dan Enid Zimmerman, agar penentuan kreatif atau tidaknya sebuah karya seni rupa lebih bisa dipercaya maka diperlukan pendapat sejumlah orang lain yang kompeten. Dalam sebuah penelitian tentang kreativitas di lembaga pendidikan, perlulah diwawancarai para staf pengajar yang sesuai dengan topik yang diteliti (2004: 31).

4. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui persamaan kreativitas yang diperlihatkan oleh mahasiswa berlatar belakang pendidikan SMA dan SMK sebagaimana ditunjukkan oleh karya-karya tugas mereka pada MK Desain Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa Visual. Persamaan kreativitas ini dapat diketahui berdasarkan orisinalitas karya-karya tugas yang dibuat, menyangkut aspek cara pemecahan masalah, kemungkinan kebaruan teknik yang digunakan, dan cara penggarapan.

Untuk mengetahui perbedaan kreativitas yang diperlihatkan oleh mahasiswa berlatar belakang pendidikan SMA dan SMK sebagaimana ditunjukkan oleh karya-karya tugas mereka pada MK Desain Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa Visual. Perbedaan kreativitas ini juga dapat diketahui berdasarkan orisinalitas karya-karya tugas yang dibuat, menyangkut aspek cara pemecahan masalah, kemungkinan kebaruan teknik yang digunakan, dan cara penggarapan.

5. Manfaat Penelitian

Bagi ISI Yogyakarta dan pemangku kepentingan terkait, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai bahan pertimbangan bagi penyempurnaan tiga mata kuliah desain dasar tersebut sehingga mahasiswa berlatar belakang pendidikan SMA dan mahasiswa berlatar pendidikan SMK sama-sama bisa mengembangkan kreativitas dalam berkarya.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan tentang kelebihan dan kekurangan sistem pendidikan model SMA dan SMK di Indonesia dalam menjawab tantangan pendidikan desain dasar, terutama dalam bidang desain produk.

6. Metode Penelitian

6.1. Teknik Pengumpulan Data

Jenis penelitian yang dikerjakan ini adalah penelitian kualitatif. Oleh karena itu data yang dikumpulkan lebih banyak didokumentasikan secara verbal, tidak banyak menggunakan angka. Ada dua jenis data yang bisa dikumpulkan, yaitu data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh di lapangan lewat observasi dan wawancara, sedangkan data sekunder diperoleh dari material tercetak dalam bentuk buku-buku, jurnal, dan dalam jaringan (daring).

Langkah-langkah pengumpulan data dilakukan sebagai berikut: Observasi atau pengamatan aktif di kelas-kelas MK Desain Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa visual. Pengamatan dilakukan selama kuliah berlangsung, sejak awal semester hingga akhir semester. Pengamatan dilakukan dengan memantau pembuatan tugas-tugas, mencatat perkembangan yang terjadi selama perkuliahan berlangsung, dan perekaman semua data visual dengan alat fotografi. Perekaman data visual dengan alat fotografi dilakukan secara mendetail sehingga semua unsur yang terkait dengan proses pembuatan karya oleh masing-masing mahasiswa bisa terlacak.

Wawancara dilakukan terhadap semua mahasiswa yang mengikuti tiga mata kuliah di atas menyangkut proses pembuatan karya. Wawancara juga dilakukan terhadap semua dosen MK Desain Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa Visual yang berada di lingkungan Fakultas Seni Rupa ISI Yogyakarta. Tujuan wawancara terhadap dosen-dosen ini adalah untuk memperoleh kesepakatan dalam menentukan apakah karya-karya tertentu yang dibuat oleh para mahasiswa terkait dengan keikutsertaan dalam tiga mata kuliah tersebut kreatif atau tidak kreatif. Wawancara juga akan menyangkut pengalaman mahasiswa berlatar belakang pendidikan SMA dan SMK ketika mereka mengikuti mata pelajaran menggambar di SMA dan SMK dulu.

6.2. Teknik Pemilihan Sampel

Sampel yang dipilih untuk penelitian ini adalah sampel purposif (*purposive sampling*), yang dipilih dengan sengaja berdasarkan kebutuhan penelitian ini. Dalam penelitian ini, sampel yang dipilih adalah semua mahasiswa peserta tiga mata kuliah di atas, baik yang berlatar belakang pendidikan SMA maupun SMK. Alasannya adalah jumlah mahasiswa peserta tiga mata kuliah tersebut tidak terlalu banyak, masih bisa dipantau dengan baik

karena berada di dalam institusi di mana peneliti bertugas sebagai dosen pengampu tiga mata kuliah itu.

6.3. Teknik Analisis Data

Dalam landasan teori telah dipaparkan bahwa menurut Hausman, Crowther, dan Kieran, kriteria terpenting dalam penentuan kreatif dan tidaknya sebuah karya seni rupa adalah orisinalitas. Beberapa aspek orisinalitas yang berperan menentukan kreatif dan tidaknya sebuah karya seni rupa adalah cara pembuat karya memecahkan masalah, kemungkinan kebaruan teknik yang digunakan, dan cara penggarapan. Proses analisis terhadap karya-karya mahasiswa yang diteliti juga akan melibatkan tiga aspek orisinalitas ini. Penggunaan berbagai unsur yang terkait dengan karya seperti garis, bidang, warna, tekstur, volume, dan lain-lain juga akan menjadi bagian analisis. Analisis ini dilakukan dengan cara membandingkan (mendeskripsikan persamaan dan perbedaan) antara karya-karya yang dibuat oleh mahasiswa berlatar belakang SMA dan mahasiswa berlatar belakang SMK. Analisis data juga akan dikaitkan dengan hasil wawancara dengan mahasiswa yang berlatar belakang pendidikan SMA dan SMK menyangkut pengalaman mereka mengikuti pelajaran menggambar sewaktu menempuh pendidikan di SMA dan SMK.

7. Hasil Perbandingan

Perbandingan ini didasarkan pada analisis terhadap dua puluh mahasiswa berikut yang mewakili empat angkatan, yaitu angkatan 2015, 2016, 2017, 2018. Dengan demikian masing-masing angkatan diwakili oleh lima mahasiswa. Pemilihan ini didasarkan pada rata-rata mahasiswa yang karya-karyanya relatif bagus.

Data Mahasiswa Perkelompok

Mahasiswa Angkatan 2015

No.	SMU	SMK
1.	Agataha Vania	Leonardus Ganesha
2.	Isnaini Monika	Satrio Abimanyu H
3.	Prayuda Pratiyo	Tiur Jihad
4.	Ibnu Arifudin	Fitria Dyah N
5.	Syaiful Hidayat	Hafsoh Musfiroh

Mahasiswa Angkatan 2016

No.	SMU	SMK
1.	Gilang Tirta Kurnia	Bagas Arya Pambudi
2.	Ika Nurwahyuni	Revano Gucci
3.	Raditya Yoga W	Yuni Ratna Sari Dewi
4.	Cornelius Prima Y	Ana Eka Dianti
5.	Abbya Ladangku	Astelia Novia Titisari

Mahasiswa Angkatan 2017

No.	SMU	SMK
1.	Ramio Ulfriona	Sri Rahayu
2.	Salsabillah	A.Likarika Enggar
3.	Della Chintya	Radya Riza Janarto
4.	Bentang Belintang	Arkhan Havid B
5.	Jasmine Amanda	M. Deni Saputra

Mahasiswa Angkatan 2018

No.	SMU	SMK
1.	M. Mahrus Andrian	Grace Napitupulu
2.	Ailsa Bitra	Salvinia
3.	Abimanyu	Rayhan Noor Pandyansa
4.	Erika Tevanya	Rizky Kurnia
5.	Anakisida Huda	Wahyu Dwi

Sebagaimana telah dikemukakan di depan, kreativitas karya mahasiswa akan didasarkan pada orisinalitas karya dan ada tiga aspek orisinalitas yang dibahas, yaitu: (1) cara mahasiswa memecahkan masalah, (2) kebaruan teknik yang digunakan, dan (3) cara penggarapan.

7.1. Cara Mahasiswa Memecahkan Masalah

Secara keseluruhan cara mahasiswa lulusan SMA dalam memecahkan masalah lebih cepat dari mahasiswa lulusan SMK karena wawasan mereka lebih luas. Kecenderungan ini mungkin disebabkan karena waktu di SMA mereka mendapatkan mata pelajaran berbeda. Sementara itu mahasiswa yang berasal dari SMK cenderung dipengaruhi oleh karakter kejuruan sekolah mereka.

Perbedaan ini sudah terlihat sejak awal semester mahasiswa mengikuti MK Desain Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa visual. Mahasiswa lulusan SMA tidak hanya lebih cepat dalam menyelesaikan karya tetapi juga lebih mandiri dalam mengerjakan karya. Semua mahasiswa lulusan SMA di atas (20 orang) menonjol di kelas. Hal ini bukan berarti bahwa tidak ada mahasiswa lulusan SMK yang menonjol di dalam kelas. Untuk mahasiswa angkatan 2015 lulusan SMK yang menonjol adalah Hafsoh Musfiroh, angkatan 2016 Ana Eka Dianti dan Astelia Novita Titisari; angkatan 2017 Sri Rahayu, dan angkatan 2018 Grace Napitupulu dan Wahyu Dwi. Kesimpulan ini juga didasarkan pada wawancara peneliti dengan dua dosen lain pengampu MK Desain Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa visual, yaitu Bapak Indro Tri Susanto dan Ibu Sekartaji Suminto.

7.2. Kebaruan Teknik yang Digunakan

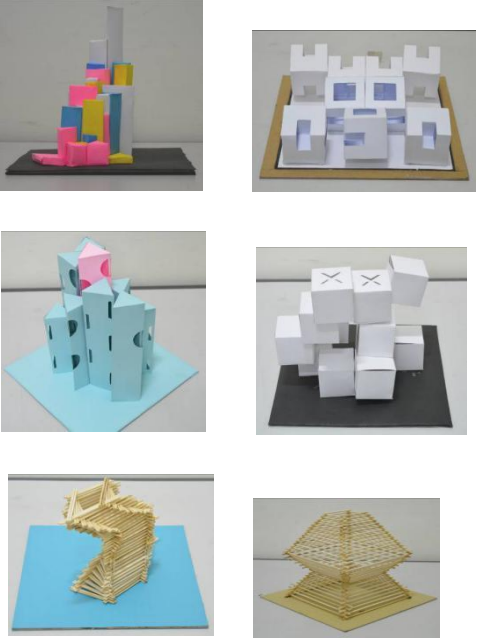
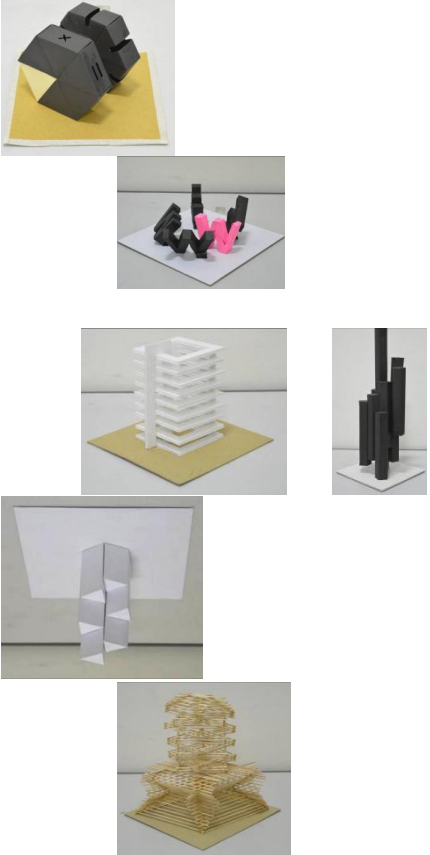
Kebaruan teknik di sini tidak mengandung arti bahwa teknik tersebut memang sama sekali baru. Kebaruan teknik di sini berarti bagaimana mahasiswa mencoba-coba berbagai teknik penggarapan sampai kemudian menemukan teknik tertentu yang cocok untuk digunakan menyelesaikan tugas. Untuk diketahui, tugas-tugas untuk MK Desain

Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa visual harus dikerjakan dan diselesaikan di kampus, tidak boleh dibawa pulang. Berikut adalah beberapa contoh karya mahasiswa. Page | 86

7.2.1. MK Desain Elementer Dua Dimensi



7.2.2. MK Desain Elementer Tiga Dimensi

MAHASISWA LULUSAN SMA	MAHASISWA LULUSAN SMK
	

7.2.3. MK REKAYASA VISUAL

MAHASISWA LULUSAN SMA	MAHASISWA LULUSAN SMK

Dari gambar-gambar di atas terlihat dengan jelas bahwa mahasiswa lulusan SMA lebih rumit dalam mengubah komposisi desain elementer dan menyusun struktur rekayasa visual. Selain itu jumlah mahasiswa lulusan SMA yang menyelesaikan seluruh tugas yang diberikan oleh dosen pengampu juga lebih banyak daripada mahasiswa lulusan SMK. Untuk tugas rekayasa visual, mahasiswa lulusan SMA lebih rasional dalam mentransformasikan bentuk dibandingkan dengan mahasiswa lulusan SMK.

7.3. Cara Penggarapan

Mahasiswa lulusan SMA tidak hanya lebih cepat dalam menyelesaikan karya tetapi juga lebih tertib dalam menjaga kerapian dan kebersihan karya dibandingkan dengan mahasiswa lulusan SMK. Mungkin hal ini berkaitan dengan latar belakang pendidikan SMA yang mendapatkan porsi pelajaran seni rupa lebih banyak dibandingkan dengan mahasiswa berlatar belakang pendidikan SMK.

Dalam memilih bentuk, baik untuk MK Desain Elementer 1, MK Desain Elementer 2, dan MK Rekayasa Visual, mahasiswa lulusan SMA memilih bentuk yang lebih rumit, struktur yang lebih rumit, dan menggunakan teknik perspektif dan *finishing* pewarnaan yang lebih bagus. Khusus untuk MK Desain Elementer Tiga Dimensi dan MK Rekayasa Visual, karya mahasiswa lulusan SMA menghadirkan bentuk tiga dimensional yang kesan tiga dimensionalnya lebih terasa.

8. Kesimpulan

Dari analisis yang telah dikemukakan di atas secara ringkas dapat disimpulkan bahwa secara umum mahasiswa lulusan SMA lebih berhasil dan lebih menonjol dibandingkan dengan mahasiswa lulusan SMK dalam menyelesaikan tugas-tugas MK Desain Elementer Dua Dimensi, MK Desain Elementer Tiga Dimensi, dan MK Rekayasa Visual. Meskipun begitu ada juga beberapa mahasiswa lulusan SMK yang menonjol dalam berkarya. Dari dua puluh mahasiswa yang diteliti, ada enam mahasiswa SMK yang menonjol.

Daftar Pustaka

- Borden, Margaret. 1997. *The Creative Minds: Myths and Mechanism*. London: Weidenfeld and Nicolson.
- Clark, Gilbert and Enid Zimmerman. 2004. *Teaching Talented Art Students*. New York: Columbia University Press.
- Creswell, John. 1994. *Research Design: Qualitative and Quantitative Approaches*. Thousand Oaks, California: Sage.
- Crowther, Paul. 1993. *Art and Embodiment: from Aesthetics and Self-Consciousness*. Oxford: Oxford University Press.
- Hausman, Carl R. 1985 “Originality as A Criterion of Creativity,” in Michael H. Mitias (ed.), *Creativity in Art, Religion, and Creativity*. Amsterdam: Rodopi..
- Kavolis, Vitautas. 1972. *History on Art’s Side: Social Dynamics in Artistic Efflorescences*. Ithaca, New York: Cornell University Press.
- Kieran, Matthew. 2005. *Revealing Art*. London: Routledge.