Ranah Seni

Jurnal Seni dan Desain

Diterbitkan oleh:
Jurusan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan seni
Universitas Negeri Padang

Ranah Seni	Volume 04	No. 01	Halaman 631 - 738	Padang Sept. 2010	ISSN 1978-6565

Penerapan Multistrategi dalam Pembelajaran Mata Kuliah Praktik Seni Grafis Dasar

Yofita Sandra

Dosen jurusan seni rupa FBS UNP Padang

Abstract There are three steps to create graphic art. First, creating design; second, creating matrix, and; third, do printing. Each steps has several procedures that lecturer can demonstrate in order to make students more easily to understand. When creating design, lecturer convince the student to apply their drawing ability by tutorial strategy. Then, when it comes to the part of creating matrix, lecture motivate students to adopt artist track record due to preparing material to be print. Finally, when they are ready to print the matrix, lecture can simulate how to make a good printing in several edition. It is not enough by using one single strategy only in practical subject matter. Sometime, Lecture needed several strategy to develop practical subject matter. Besides, practical lecturer will be more interesting by applying multistrategy. Students can enhance both their knowledge and skills in one time. So that, students can learn more attractively.

Keywords: multi strategi, mata kuliah praktikum

PENDAHULUAN

Mata Kuliah Seni Grafis Dasar adalah mata kuliah praktik wajib yang dapat dikelompokkan ke dalam kelompok seni murni. Mata kuliah ini membekali mahasiswa untuk dapat menciptakan ungkapan-ungkapan kreatif melalui pembahasan tentang unsur-unsur rupa untuk keperluan seni cetak mencetak serta dasar-dasar visual melalui cetak kolase, cetak sederhana, cetak parafin (Pedoman Akademik UNP, 2007/2008:127).

Setidaknya terdapat empat tugas latihan yang harus diselesaikan mahasiswa yang mengambil mata kuliah Seni Grafis Dasar sebelum mengikuti ujian akhir semester. Tugas tersebut meliputi; cetak tinggi (*relief print*); cetak tembus (*serigraphy*); cetak dalam (*intaglio print*); cetak datar (*planography*). Masing-masing karya hasil cetak mahasiswa diharapkan dapat digandakan hingga minimal tiga edisi, dan selalu karya tersebut diorientasikan untuk dapat diikutsertakan dalam pameran seni rupa lokal.

Pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua mahasiswa dapat menyelesaikan tugas-tugas latihannya tepat waktu. Mahasiswa sering dihadapkan dengan kendala penyelesaian tugas-tugas latihan sebelum mengikuti ujian akhir semester. Kendala ini tidak saja yang berhubungan dengan penuntasan tugas yang bersifat teoretis akan tetapi juga yang bersifat praktik. Akibatnya banyak dari mereka yang hasil belajarnya tidak memuaskan karena tugas-tugas tersebut dirampungkan dalam waktu yang mendesak ketika hendak ujian semester saja. Dari hasil penelitian diketahui bahwa rata-rata IP (Indeks Prestasi) mahasiswa Program Studi Pendidikan Seni Rupa hanya berkisar pada angka 2,64 (Ajusril, 2008:202).

Temuan ini sekaligus menunjukkan bahwa rata-rata mahasiswa memperoleh hasil belajar yang kurang memuaskan atau berprestasi rendah. Selanjutnya diketahui pula bahwa lebih dari 70% mahasiswa yang berprestasi rendah diketahui tidak mengatur atau memanfaatkan waktu belajarnya dengan efektif dan efisien, mereka juga lalai dalam mempersiapkan keperluan belajar. Pada saat mengikuti pelajaran di kelas, banyak mahasiswa yang tidak serius, dan sedikit sekali yang menindaklanjuti pelajaran di kelas dengan baik (Ajusril, 2008:208).

Masalah seperti ini tidak bisa dibiarkan berlarut-larut. Salah satu cara yang dipandang perlu untuk dikembangkan terus secara berkelanjutan dan berkesinambungan guna terpecahkannya masalah tersebut adalah dengan diterapkannya multistrategi dalam setiap pembelajaran, terutama yang berbasis praktikum termasuk mata kuliah Seni Grafis Dasar.

PEMBAHASAN

Seni Grafis

Istilah Grafis berasal dari bahasa Yunani "*Graphein*" yang artinya tulis-menulis. Dalam perkembangannya tulis-menulis ini berkembang menjadi cetak-mencetak. Semua produk cetak dua dimensi, dapat dikategorikan ke dalam istilah grafis. Namun hanya yang ditujukan untuk menyalurkan ide dan ekspresi seniman saja yang disebut seni grafis. Seniman grafis bebas menyalurkan apa saja yang dipikirkan dan dirasakannya tanpa ada paksaan dari pihak lain. Di samping itu juga tidak mementingkan aspek komersialitasnya. Seni grafis termasuk ke dalam kawasan seni murni berdampingan dengan lukis dan patung. Sebagai bagian dari seni murni fungsi utamanya adalah untuk mengangkat karakteristik seniman penciptanya (Saff, 1978).

Pada dasarnya, antara seni grafis dan seni lukis terdapat perbedaan yang menyolok. Namun terkadang apabila keduanya diamati sepintas lalu, apalagi karena sama-sama dua dimensi, tidak banyak yang menyadari perbedaan menyolok tersebut. Setidaknya diperoleh dua gambaran utama yang membedakan kedua jenis karya tersebut, dimana hasil karya seni grafis dihadirkan pada bidang datar melalui proses cetak dan memanfaatkan perantara cetak atau klise. Sementara untuk menghasilkan sebuah karya seni lukis, cat langsung disapukan menggunakan kuas ke kanvas.

Di samping itu, karya grafis bisa saja berjumlah lebih dari satu, hingga bisa mencapai total penggandaan 100 edisi, sementara pada karya lukis tidak ada edisi. Hanya dimungkinkan tercipta satu karya pada satu kesempatan. Peniruan bentuk secara keseluruhan pada satu karya lukis (*repro*) tidak dapat dikategorikan kepada edisi cetak seperti pada grafis.

Selain hasil karya seni grafis ini berbeda dengan seni lukis, seni grafis juga berbeda dari desain grafis. Hasil karya seni grafis, murni ditujukan sebagai media untuk mengekspresikan ide-ide dan pikiran senimana tanpa ada campur tangan pihak kedua. Sementara desain grafis, cenderung hasil karyanya berorientasi pada permintaan pasar, atau hal-hal yang bersifat komersil. Ide atau ekspresi seniman semata bukan menjadi pertimbangan dalam pembuatan karya desain grafis, karena ia selalu harus dikompromikan dengan konsumen.

Hal utama yang mencirikan bahwa sebuah karya disebut karya seni grafis adalah apabila ia mempunyai tiga komponen utama, yakni: (1) klise atau *matrix*; (2)

pewarna atau *pigment*, dan (3) adanya proses mencetak. Yang biasa disebut klise adalah apa saja media yang dapat dimanfaatkan sebagai perantara cetak dapat disebut dengan klise atau *matrix*. Klise inilah yang diolah sebelum dilakukan proses mencetak. Artinya dengan adanya klise, dimungkinkan bagi seniman untuk menghasilkan karya ciptaannya dalam bentuk serial atau dengan perkataan lain, gambar atau tulisan yang sama bisa digandakan. Pengolahan klise dapat ditempuh dengan cara dicukil, dipahat, dipotong, digunting, digores, atau dilapisi cat tertentu sebelum dicetak.

Selanjutnya, bahan atau material yang dapat diolah untuk menghasilkan warna yang beragam dapat disebut juga dengan pigment. Di dalam grafis, istilah pigment sering dipertukarkan dengan istilah tinta atau cat. Tinta atau cat inilah yang dilumeri ke permukaan klise untuk kemudian dicetak. Kemudian, memasuki tahap mencetak, atau mengaplikasikan *pigment* atau tinta yang telah dibubuhi pada klise ke selembar kertas atau karton dengan cara dipres atau ditekan dapat digolongkan ke dalam kegiatan mencetak. Apabila untuk menghasilkan images, baik gambar atau tulisan tertentu, hanya ada satu kali kesempatan sepanjang masa untuk dihasilkannya gambar atau tulisan yang sama. Tidak akan mungkin terulang untuk kedua kalinya. Sehingga *monoprint* tidak bisa dibuatkan edisinya. Sementara bila gambar atau tulisan dapat digandakan secara terbatas menurut keinginan seniman. Total penggandaan yang masih dalam batas toleransi penggandaan di dalam seni grafis maksimal hingga 100 edisi. Apabila sudah melebihi 100 edisi, diasumsikan hasil cetakan bukan lagi hasil karya seni murni, bisa jadi termasuk sablon atau desain grafis.

Lingkup seni grafis ini sangat luas. Oleh karenanya dasar-dasar utama pembelajaran Seni Grafis dicakupkan ke dalam Mata Kuliah Seni Grafis Dasar supaya mahasiswa paham dan dapat menghasilkan karya seni grafis berbekalkan pengetahuan yang dipelajari saat perkuliahan berlangsung. Melalui alat dan bahan-bahan sederhana, diharapkan seluruh keterampilan dalam 4 keteknikan yang termasuk dalam lingkup seni grafis dapat dikuasai oleh mahasiswa.

Strategi yang Diterapkan dalam Perkuliahan Seni Grafis Dasar

Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu di perhatikan oleh seorang instruktur, guru, widyaiswara dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada 3 jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni: (a) strategi pengorganisasian pembelajaran, (b) strategi penyampaian pembelajaran, dan (c) strategi pengelolaan pembelajaran. Strategi ini juga berlaku bagi dosen dalam pelaksanaan pembelajaran yang bersifat praktikum seperti pada mata kuliah Seni Grafis Dasar.

Kemp (1995) menjelaskan bahwa strategi pembelajaran merupakan suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien. Dalam hal ini, strategi pembelajaran berarti melibatkan interaksi aktif antara guru dengan siswa atau antara dosen dengan mahasiswa. Tujuan pembelajaran tidak akan tercapai bila koordinasi antara keduanya terputus. Oleh karenanya, baik dosen maupun mahasiswa harus melaksanakan fungsi masing-masing agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan dalam kurikulum tercapai dengan efektif dan efisien.

Dick and Carey (1985) menyebutkan bahwa strategi pembelajaran adalah suatu set materi dan prosedur pembelajaran yang digunakan secara bersama-sama

untuk menimbulkan hasil belajar pada siswa. Suatu set materi dapat dikembangkan sebagai suatu silabus perkuliahan diikuti dengan rangkaian proses atau operasional pembelajaran. Di dalam perkuliahan, silabus memegang peranan penting guna terstrukturanya alur pembelajaran di kelas hingga dicapainya hasil belajar yang diinginkan.

Kemudian, strategi pembelajaran juga diartikan sebagai sebuah rencana yang disusun untuk mencapai tujuan pembelajaran, Sanjaya (2006). Dapat diartikan di sini bahwa segala macam rencana yang disusun guna tercapainya tujuan pembelajaran yang telah digariskan dapat diartikan sebagai strategi pembelajaran. Strategi ini disusun sedemikian rupa sesuai dengan alokasi waktu yang tersedia berikut pertimbangan akan alat dan bahan serta sarana pendukung pembelajaran.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa strategi pembelajaran merupakan semua rencana tindakan (rangkaiannya kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan pembelajaran. Strategi pembelajaran juga dapat diartikan sebagai suatu kegiatan pembelajaran yang harus dikerjakan guru dan siswa agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara efektif dan efisien.

Dikarenakan untuk menghasilkan sebuah karya seni grafis dibutuhkan tahapan-tahapan yang berkelanjutan, dibutuhkan lebih dari satu strategi pembelajaran saat dosen menerangkan di depan kelas. Setidaknya, ada tiga tahap utama yang harus dilaksanakan mahasiswa supaya karya grafis yang dihasilkan mampu mewakili ekspresi dan pikiran mereka masing-masing, antara lain; (1) tahap pembuatan desain atau sket, (2) tahap pengolahan klise, dan (3) tahap mencetak.

Untuk mencapai sasaran pembelajaran Seni Grafis Dasar, dosen tidak hanya dituntut mampu menjabarkan materi pelajaran yang bersifat teoretis dengan metode ceramah atau presentasi, tetapi juga harus mampu mendemonstrasikan sekaligus mensimulasikan bagaimana cara-cara berkarya yang baik dalam bentuk praktik langsung. Pola pembelajaran yang menggabungkan teori dan praktik secara bersamaan menghendaki beragam pola penyampaian pesan atau informasi pembelajaran yang beragam pula supaya antara teori dan praktik terdapat keselarasan.

Alasan Penerapan Multistrategi dalam Pembelajaran Seni Grafis Dasar

Bila diruntut secara sistematis, dalam pembelajaran Seni Grafis Dasar yang bersifat praktik, masih terdapat porsi untuk materi pembelajaran yang harus disampaikan dosen dalam bentuk teoretis. Untuk materi yang bersifat teoretis tentunya dosen dapat memberikan informasi pembelajaran secara klasikal. Tergantung pada strategi pembelajaran apa yang dipandang sesuai dalam setiap topik atau pokok bahasan perkuliahan.

Pada dasarnya, strategi perkuliahan atau strategi pembelajaran merupakan pengembangan dari suatu pendekatan atau suatu model pembelajaran. Untuk dapat mengaplikasikan strategi pembelajaran dibutuhkan metode pembelajaran yang tepat diikuti prosedur pembelajaran yang terstruktur dengan baik. Sesuai dengan alur kegiatan pada mata kuliah praktik Seni Grafis Dasar, maka pendekatan yang dikembangkan berbasis pada masalah yang ditemukan saat dilaksanakannya pembelajaran (*Problem Based Instruction*). Model pembelajaran ini sangat efektif

untuk mengajarkan proses berpikir tingkat tinggi hingga dosen dapat membantu mahasiswa memproses informasi yang telah dimilikinya sampai mahasiswa tersebut mampu membangun sendiri pengetahuan tentang kaitan antara materi yang dipelajarinya dengan dunia sosial dan fisik di sekelilingnya (Mahmudin, 2009).

Model pengajaran ini dikembangkan untuk membantu mahasiswa mengembangkan kemampuan berpikir, pemecahan masalah, dan keterampilan intelektual. Siswa dilatih untuk belajar berperan sebagai orang dewasa melalui pelibatan mereka dalam pengalaman nyata atau simulasi, dan menjadi pembelajar yang otonom dan mandiri. Adapun ciri-ciri utama PBI meliputi suatu pengajuan pertanyaan atau masalah, suatu pemusatan antar disiplin, penyelidikan autentik, kerjasama, serta menghasilkan karya dan peragaan. Model pengajaran ini sejalan dengan yang dikehendaki oleh prinsip-prinsip model pembelajaran Pendekatan kontekstual atau *contextual teaching and learning* (CTL) dimana terdapat strategi pembelajaran *inquiry*, konstruktivisme, dan menekankan pada berpikir tingkat tinggi.

Rowntree dalam Sanjaya (2006) mengemukakan bahwa terdapat beberapa strategi pembelajaran, yakni: strategi penyampaian-penemuan atau *exposition-discovery learning*, dan strategi pembelajaran kelompok dan strategi pembelajaran individual atau *groups-individual learning*. Strategi penyampaian (*exposition*) diperlukan saat dosen menyajikan materi kuliah yang bersifat teoretis. Dalam mata kuliah praktik Seni Grafis Dasar, penyajian materi oleh dosen sebagai pengantar sebelum melaksanakan tugas praktik merupakan hal yang sangat esensial. Kemudian strategi penemuan (*discovery*), diperlukan saat mahasiswa dituntut mencari sendiri atau menemukan sendiri materi pengayaan melalui berbagai aktivitas yang disarankan oleh dosen. Selanjutnya strategi pembelajaran individual, mahasiswa belajar mandiri, menyelesaikan tugas-tugas latihan sendiri tanpa harus tergantung kepada mahasiswa lain. Kecepatan, keterlambatan hingga keberhasilan pembelajaran mahasiswa sangat ditentukan oleh kemampuan individu mahasiswa yang bersangkutan. Selanjutnya, bila ditemukan masalah pembelajaran yang sulit dipecahkan masing-masing mahasiswa, barulah mereka dibentuk menjadi kelompok-kelompok kecil hingga tugas-tugas latihan pembelajaran dapat dituntaskan dengan baik.

Manfaat Penerapan Multistrategi dalam Pembelajaran Mata Kuliah Praktik

Kemampuan daya serap dan cara belajar mahasiswa yang bervariasi, menghendaki perlakuan pembelajaran yang berbeda pula. Dosen dituntut untuk arif dan bijaksana menyikapi kondisi seperti ini. Oleh karenanya, penerapan multistrategi di dalam pembelajaran dipandang sangat penting dan perlu untuk dikembangkan lebih jauh sehingga dosen dapat membantu mengembangkan potensi-potensi yang dimiliki masing-masing mahasiswa.

Terdapat beberapa prinsip yang dapat dijadikan dosen sebagai acuan dalam pemilihan strategi pembelajaran yang tepat, yaitu: (1) mempertimbangkan azas tujuan pembelajaran, (2) pertimbangan pada aktivitas dan pengetahuan awal mahasiswa, dan (3) integritas mata kuliah/bidang studi (Ditjen Dikti, 2008). Umpamanya ranah psikomotorik lebih dominan dalam pokok bahasan tersebut, maka metode demonstrasi yang dibutuhkan, mahasiswa berkesempatan mendemonstrasikan materi secara bergiliran di dalam kelas atau di lapangan. Dengan demikian metode yang dipergunakan tidak terlepas dari bentuk dan muatan materi dalam pokok

bahasan yang disampaikan kepada mahasiswa dan tujuan pembelajaran dapat tercapai secara efektif dan efisien.

Tahapan dalam Pelaksanaan Pembelajaran Seni Grafis Dasar

Terdapat lima fase pelaksanaan pembelajaran multistrategi pada pembelajaran mata kuliah praktik. Fase tersebut meliputi: (1) motivasi dan perumusan tujuan, (2) penyajian data dan orientasi masalah, (3) kajian masalah dan penyelesaiannya, (4) komunikasi atau penyajian hasil, (5) refleksi dan penghargaan atau reward.

Pada saat memulai pembelajaran, dianjurkan kepada dosen untuk selalu memberikan pengantar kegiatan praktik dengan memberikan teori singkat. Hal ini penting karena tidak saja dicakupkan ke dalam wilayah *appersepsi* akan tetapi juga supaya kegiatan berjalan dengan efektif dan efisien. Dosen dapat memilih strategi ekspositori dan selanjutnya dikembangkan dengan strategi inkuiri. Pada saat yang bersamaan dosen dapat memberikan motivasi atau membangkitkan semangat belajar mahasiswa.

Pada tahapan kedua, dosen dapat menjadikan materi inti disertai gambaran *skills* yang akan dilatihkan kepada mahasiswa. Dosen memberi kepada mahasiswa untuk dapat menyelesaikan masalah belajar yang dihadapi saat melaksanakan praktik di kelas. Semaksimal mungkin kegiatan pembelajaran tetap mengacu pada komunikasi edukatif antara dosen dan mahasiswa. Selanjutnya dosen dapat mengembangkan metode ceramah, metode diskusi, metode presentasi, metode simulasi, metode tugas dan resitasi, metode tanya jawab, metode kerja kelompok, metode *problem solving*, dan metode latihan bahkan dosen dapat pula menerapkan metode karyawisata.

Khusus untuk mata kuliah praktik Seni Grafis Dasar, dosen dapat mengabung-gabungkan beberapa metode pembelajaran sekaligus dalam satu sesi kegiatan atau dalam satu sesi tatap muka perkuliahan. Pada satu kesempatan, pembelajaran dapat dilaksanakan dengan metode ceramah, tanya-jawab dan diskusi, pada kesempatan lain, metode presentasi digabung dengan metode simulasi dan latihan langsung. Dengan demikian kegiatan pembelajaran tidak bersifat monoton dan kegiatan dapat terus dilaksanakan mengacu pada tercapainya tujuan pembelajaran.

Implementasi Multistrategi dalam Pembelajaran Praktik Seni Grafis Dasar

Penerapan strategi pembelajaran yang bervariasi sangat dibutuhkan untuk pembelajaran mata kuliah praktikum. Dosen memaparkan silabus dengan metode ceramah, kemudian diikuti dengan memberikan gambaran singkat tentang seluruh aktivitas pembelajaran selama satu semester. Kepada mahasiswa, dosen memberikan kesempatan bertanya dan berdiskusi sehingga terjalin suasana tanya jawab yang kondusif.

Sebelum praktik, dosen mempresentasikan contoh karya serta video prosedur penciptaan suatu karya. Mahasiswa dapat mengamati secara cermat dan membuat rangkuman catatan pribadi. Model serta contoh karya yang pernah dihasilkan seniman ternama dunia dijadikan poster dan ditempel di papan tulis sebagai acuan berkarya. Kepada mahasiswa dituntut untuk menciptakan karya sejenis, jika tidak

lebih baik dari contoh setidaknya setara atau sama bagusnya dengan contoh karya yang diperlihatkan.

Bila ada mahasiswa yang telat menyelesaikan tugas-tugas kuliah, dosen berhak memberikan *punishment* berupa tambahan latihan dalam jumlah *double*. Sementara bagi yang selesai tepat waktu, kepada mereka diberikan *reward* berupa poin tugas yang lebih tinggi dibanding mahasiswa yang belum selesai pekerjaannya. Setiap tugas latihan yang dikerjakan mahasiswa dikumpulkan dan dinilai oleh dosen untuk kemudian dikembalikan.

Saat melaksanakan kegiatan praktikum, dosen dan mahasiswa dapat saling bertukar pikiran dalam hal teknis pengerjaan atau penciptaan karya atau pengembangan ide-ide dasar atau konsep berkarya yang berasal dari mahasiswa. Kemudian, sesama mahasiswa juga dapat saling memperhatikan dan belajar satu sama lain dalam penyempurnaan tugas-tugas latihan mereka. Selanjutnya bila masing-masing sudah memahami cara kerja dan cara mengungkapkan ekspresi pada bidang dua dimensi sesuai dengan jenis produk cetak dan penampang cetak yang dikehendaki, mereka dapat bekerja mandiri.

Dosen tidak saja memandang karya mahasiswa dari segi hasilnya saja akan tetapi lebih ditekankan kepada sikap atau proses penciptaannya. Dengan demikian seluruh kegiatan pembelajaran berada di bawah pantauan dosen di saat dosen sendiri menempatkan dirinya pada posisi sebagai fasilitator dalam menyelesaikan seluruh tugas-tugas perkuliahan.

Dari gambaran di atas, dapat disimpulkan bahwa telah terlaksana beberapa strategi pembelajaran sekaligus, yang antara lain mencakup strategi: (1) ekspositori, (2) inkuiri, (3) presentasi, (4) simulasi, (5) *punishment*, (6) *reward*, (7) berbagi pengetahuan secara aktif (*active knowledge sharing*), (8) pelajaran teman sebaya (*peer lessons*), (9) belajar mandiri (*independent learning*), (10) belajar afektif (*affective learning*).

SIMPULAN

Kajian dan aplikasi teori ini merujuk pada upaya untuk meningkatkan Indeks Prestasi mahasiswa dalam pembelajaran mata kuliah praktik Seni Grafis Dasar yang berbasis pembelajaran multistrategi. Multistrategi dalam tulisan ini, dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa strategi secara kolaboratif dalam suatu skenario pembelajaran.

Supaya hasil belajar mahasiswa terutama pada mata kuliah praktik dapat lebih ditingkatkan dari temuan sebelumnya, diharapkan dosen mampu mengembangkan lebih lanjut strategi-strategi berikut metode pembelajaran yang lebih bervariasi sehingga dapat membelajarkan mahasiswa dengan cara-cara yang lebih menggembarakan dan lebih bermakna.

Dengan diterapkannya multistrategi dalam pelaksanaan pembelajaran mata kuliah praktik, diharapkan kendala-kendala belajar yang selama ini dihadapi mahasiswa dapat diminimalisir. Dosen memiliki cukup waktu untuk mengembangkan potensi mahasiswa semaksimal mungkin, dan mahasiswa juga punya cukup waktu untuk dapat menyelesaikan semua tugas-tugas perkuliahan dengan efektif dan efisien.

DAFTAR RUJUKAN

- Ajusril. 2008. "Deskripsi Cara Belajar Mahasiswa Program Studi Seni Rupa yang Berprestasi Rendah". *Jurnal Bahasa dan Seni* Volume 02 No. 01, Tahun 2008 hal. 201-209.
- Anita Lie. 2008. *Cooperative Learning*. Jakarta: Grasindo.
- Aria Djalil. 2009. *Pembelajaran Kelas Rangkap*. Jakarta: Universitas Terbuka
- Buku *Pedoman Akademik Universitas Negeri Padang Tahun 2006/2007*. Padang: Fakultas Bahasa Sastra dan Seni.
- Dimiyati dan Mudjiono. 1999. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Departemen Pendidikan Nasional. Direktorat Tenaga Kependidikan. 2008. *Strategi Pembelajaran dan Pemilihannya*. Jakarta: Direktorat Jenderal Peningkatan Mutu Pendidikan dan Tenaga Kependidikan.
- Enday Tarjo. 2004. *Strategi Belajar-Mengajar Seni Rupa*. Jakarta: Jurusan Seni Rupa FBS UPI Jakarta.
- Gredler, Margaret E. Bell. 1991. *Belajar dan Membelajarkan*. Terjemahan oleh Munandir. Jakarta: Rajawali Pers.
- Mahmudin. 2009. *Pengantar Pembelajaran Multimodel*. Artikel Pembelajaran. (Online), (<http://mahmuddin.wordpress.com>, diakses 3 November 2010)
- M. Atwi Suparman. 2001. *Desain Instruksional*. Jakarta: Debdikbud.
- Mulyasa, E. 2008. *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Saff, Donald dan Deli Sacilotto. 1978. *Sejarah dan Proses Seni Grafis*. Diterjemahkan oleh Andang Suprihadi. Yogyakarta: Institut Seni Indonesia.
- Sanjaya, Wina. 2006. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Silberman, Melvin L. 1996. *Active Learning: 101 Strategies to Teach Any Subject*. Terjemahan oleh Sardjuli dkk. Yogyakarta: Yappendis.
- Sri Anitah W., dkk. 2007. *Strategi Pembelajaran di SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.