

Ulasan Matakuliah Elektif Art Collaborative: Desain dan Evaluasi Matakuliah Elektif pada Jurusan Bisnis Universitas Prasetiya Mulya

Novira da Silva

Universitas Prasetiya Mulya, Kavling Edutown I.1 Jl. BSD Raya Utama, BSD City, Tangerang

ARTICLE INFO	ABSTRACT
<p>Keyword : <i>Business and arts, learning evaluation, elective course</i></p> <p>Kata kunci: bisnis dan seni, evaluasi pembelajaran, matakuliah elektif</p>	<p><i>Creative economy acts as economic activator and the activities has been growing in the last years. The activities focused on creative ideas. Arts and the related media can be used to enhance creativity. Business Undergraduate program in Prasetiya Mulya University addressing this issue by opening elective course Art Collaborative. This study use qualitative descriptive method and has a purpose to explain the design of the course and to give evaluation for the course. The course is conducted on 2018-2019 academic year. The findings are students have additional knowledge with the combination method of lecturing and workshop during the course. Topics given are also in line with students' expectation. Evaluation for this course are extending the allocated time for workshop and providing variety of topics. Other important findings are most students expect this course to be continued in the next semester.</i></p>
<p>Corresponding Author: <i>novira.dasilva@pmbs.ac.id</i></p>	<p>SARI PATI</p> <p>Kegiatan ekonomi kreatif sebagai penggerak ekonomi terus meningkat kuantitasnya. Kegiatan ini berfokus pada penciptaan ide kreatif dari pelaku kegiatannya. Media seni dapat digunakan untuk meningkatkan daya kreatif tersebut. Program Sarjana Bisnis Universitas Prasetiya Mulya menyikapi hal tersebut dengan memberikan pilihan mata kuliah elektif Art Collaborative. Penelitian dengan metode deskriptif kualitatif ini bertujuan untuk mengulas tentang desain mata kuliah dan memberikan evaluasi terhadap mata kuliah yang dijalankan di tahun akademik 2018-2019. Hasil penelitian menunjukkan mahasiswa mendapatkan pengetahuan tambahan dengan metode pembelajaran gabungan antara materi perkuliahan dan workshop. Topik yang diberikan juga sudah sesuai harapan mahasiswa. Evaluasi terhadap mata kuliah ini adalah agar mengalokasikan waktu workshop lebih banyak dan penambahan variasi materi. Temuan penting lain adalah sebagian besar mahasiswa menginginkan mata kuliah ini dilanjutkan di semester yang akan datang.</p> <p>© 2019 Perwira. All rights reserved.</p>

PENDAHULUAN

Ekonomi Kreatif sebagai sebuah kegiatan perekonomian baru terus meningkat di satu dekade terakhir. Kegiatan yang menitikberatkan pada kreativitas dan ide dari pelaku kegiatannya, dan bukan hanya kegiatan rutin dan berulang, berpotensi memberikan kontribusi pada pertumbuhan ekonomi (Howkins, 2007).

Di Indonesia, ekonomi kreatif dikelompokkan dalam sub sektor berikut sebagai berikut: aplikasi dan pengembang permainan, arsitektur, desain interior, desain komunikasi visual, desain produk, fashion, film animasi dan video, fotografi, kriya, kuliner, musik, penerbitan, periklanan, seni pertunjukan, seni rupa, televisi dan radio.

Kegiatan ekonomi kreatif- melalui pemanfaatan daya cipta individu, juga menyediakan lapangan pekerjaan lintas sektoral (ekonomi, budaya, sosial, teknologi). Perkembangan ekonomi kreatif di periode tahun 2018 tercatat menyumbangkan kontribusi senilai Rp 1 Triliun pada PDB Indonesia. Presiden Joko Widodo, dalam beberapa kesempatan selalu menekankan pentingnya Sumber Daya Manusia yang unggul dengan mengembangkan salah satu kekuatan Indonesia, yaitu seni dan budaya. Presiden juga berharap para penggiat pendidikan berani melakukan lompatan baru dalam dunia pendidikan demi melahirkan SDM yang memiliki etos kerja dan kreatifitas tinggi. (Putera, 2018).

Media seni dapat digunakan untuk meningkatkan daya kreasi. Penciptaan sebuah karya seni tidak hanya berasal dari seseorang yang dinilai berbakat seni. Melalui pelatihan terstruktur dan konsisten, daya cipta dan pola berpikir kritis dapat terus ditingkatkan. (Art, 2018) Sementara itu, dengan dibangunnya beberapa pusat seni budaya, seperti Ciputra Artpereneur, Museum of Modern and Contemporary Art in Nusantara (MACAN), Dia.Loe.Gue, dan tempat sejenis, menandakan seni semakin banyak dikonsumsi masyarakat. Melalui konsep ekonomi kreatif, para pelaku seni juga semakin menyadari bahwa penggabungan nilai seni dan bisnis merupakan alat utama untuk mencapai kemandirian ekonomi berbasis seni.

Program S1 Bisnis merespon fenomena ini dengan menyelenggarakan matakuliah elektif bertajuk Art Collaborative, sebuah matakuliah kontekstual untuk memperkenalkan konsep seni dan turunannya yang bisa diwujudkan menjadi pilihan berbisnis. Proses pembelajaran didesain unik melibatkan praktisi seni dengan konsep pembelajaran teori dan praktik lapangan di kelas.

Tulisan ini akan mengulas matakuliah elektif Art Collaborative, proses perancangan matakuliah, serta perbaikan yang diperlukan bagi matakuliah ini di masa yang akan datang,

TINJAUAN LITERATUR

Ekonomi Kreatif

Badan Perserikatan Bangsa-Bangsa melalui divisinya yaitu United Nations Conference on Trade and Development (UNCTAD) dan United Nations Development Programme (UNDP) pada tahun 2010 mengeluarkan Creative Economy Report yang mendefinisikan Ekonomi Kreatif sebagai:

An evolving concept based on creative assets potentially generating economic growth and development (UNCTAD, 2010).

Dalam Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2009-2015 (2008) Ekonomi Kreatif didefinisikan sebagai sebuah

“Era baru ekonomi setelah ekonomi pertanian, ekonomi industri, dan ekonomi informasi, yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan pengetahuan dari sumber daya manusia sebagai faktor produksi utama dalam kegiatan ekonominya.”

Sementara itu, definisi Industri Kreatif di Indonesia seperti yang tertulis dalam Cetak Biru Pengembangan Ekonomi Kreatif Nasional 2009-2015 (2008) adalah:

“Industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, ketrampilan serta bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan serta lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut.”

Dapat disimpulkan bahwa Ekonomi Kreatif dalam hubungannya dengan Industri Kreatif adalah kegiatan ekonomi yang mencakup industri dengan kreativitas sumber daya manusia sebagai aset utama untuk menciptakan nilai tambah ekonomi.

Regulasi Kurikulum Pendidikan Tinggi

Peraturan Presiden No 8 Tahun 2012 menyebutkan tentang Kerangka Kualifikasi Nasional Indonesia (KKNI) yaitu kerangka penjenjangan kualifikasi kompetensi yang dapat mengintegrasikan antara bidang pendidikan dan bidang pelatihan kerja serta pengalaman kerja dalam rangka pemberian pengakuan kompetensi kerja sesuai dengan struktur pekerjaan di berbagai sektor, telah mengubah arah proses pembelajaran dari berbasis kompetensi menjadi capaian pembelajaran. Capaian pembelajaran adalah kemampuan yang diperoleh melalui internalisasi pengetahuan, sikap, ketrampilan, kompetensi, dan akumulasi pengalaman kerja.

Dalam KKNI disyaratkan bahwa tiap kualifikasi mengandung 4 elemen yang meliputi:

1. Landasan kepribadian/Pemahaman Kaidah Kehidupan Bermasyarakat (Sikap),
2. Penguasaan Ilmu & Ketrampilan (Pengetahuan),
3. Kemampuan Berkarya (Keterampilan Umum), dan
4. Keterampilan Khusus.

Implementasi kurikulum KKNI harus mengarah pada Kepribadian, Profesional, dan Kemampuan berkarya. Melalui elemen kualifikasi ini, diharapkan lulusan Perguruan Tinggi siap menghadapi dunia kerja. Tugas Perguruan Tinggi salah satunya adalah mengembangkan kurikulum sesuai kebutuhan pengguna lulusan.

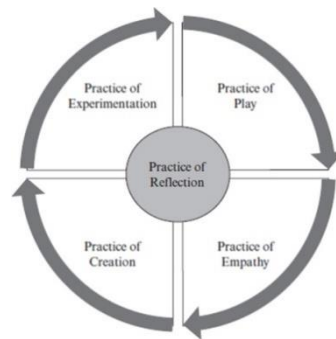
Kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai capaian pembelajaran lulusan, bahan kajian, proses, dan penilaian yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan program studi. Tahapan yang dilakukan oleh pengelola program studi dalam menyusun dan mengembangkan kurikulum adalah sebagai berikut:

1. Penetapan Profil Lulusan dan Capaian Pembelajaran Lulusan
2. Penetapan Struktur Kurikulum
3. Proses Pembelajaran dan Penilaian

Pendidikan Kewirausahaan

Practice of Play & Practice of Creation

Metode yang diajukan oleh (Neck, Greene, & Brush, 2014) dalam konsep pendidikan kewirausahaan, seperti terlihat di gambar 1. Pendidikan kewirausahaan adalah rangkaian variasi latihan bermain, berempati, berkreasi, bereksperimen dan berefleksi. Penerapan kelima prinsip ini membuat rangkaian penyelenggaraan praktis pendidikan kewirausahaan menjadi lebih menyeluruh.



Gambar 1. The practices of entrepreneurship education (Neck, 2014)

Seni dan Turunannya

Seni adalah aktivitas manusia untuk menciptakan berbagai produk rupa, pertunjukan atau pendengaran yang mengekspresikan keahlian teknis, kearifan atau unsur ekstrinsik lain dari perupa itu sendiri agar dapat diapresiasi dan memberikan *output* estetis atau hal positif lain. Tetapi, yang disebut seni bukan hanya produknya itu sendiri, sebab seni juga mengandung nilai di luar benda/artefaknya sendiri.

Seni Rupa

Seni rupa adalah kreasi seni yang utamanya diapresiasi melalui penglihatan dengan media yang tampak dan memiliki wujud fisik (dapat diraba) atau hanya disajikan sebagai pertunjukan. Meskipun demikian tidak menutup kemungkinan sebuah karya seni rupa akan menggabungkan indera lain untuk mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, seni rupa dapat disebut juga cabang seni yang utamanya diciptakan untuk keindahan visualnya tetapi tetap memperhatikan nilai estetis indera lain seperti musik, pertunjukan, dll. (Thabroni, 2018)

Seni rupa adalah seni yang diwujudkan dalam bentuk rupa. Dalam hal ini bentuknya bisa tiga dimensi atau yang sifatnya memiliki panjang, lebar, dan tinggi, dan juga dua dimensi seperti lukisan dan gambar sebagai contoh dari seni rupa dua dimensi atau biasa disebut dwi matra.

Sementara yang tiga dimensi salah satu contohnya adalah kerajinan patung, keramik, dan benda-benda lain yang wujudnya memiliki volume, maka ia disebut sebagai seni rupa tiga dimensi. Berdasarkan kegunaannya, seni rupa dibagi menjadi dua bagian yaitu (Anon., 2015)

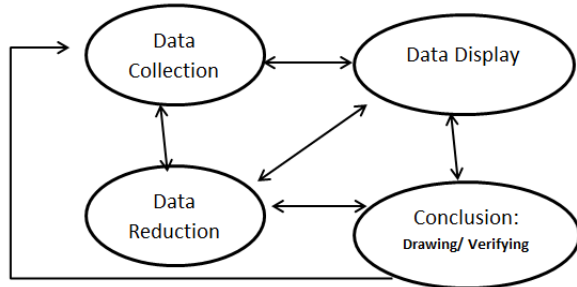
- a. Seni Rupa Murni, adalah salah satu bentuk seni rupa yang tujuan utamanya untuk dinikmati keindahannya. Bisa dijumpai pada lukisan-lukisan seniman ternama. Seni rupa murni biasanya tidak memiliki kegunaan praktis
- b. Seni Rupa Terapan, adalah bentuk seni rupa yang memiliki kegunaan praktis untuk kehidupan sehari-hari, selain juga dapat dinikmati keindahannya. Contoh seni rupa terapan adalah seni arsitektur bangunan, ilustrasi di buku pelajaran, poster, dan lain sebagainya.

METODOLOGI

Penelitian ini mengumpulkan data dari narasumber yaitu mahasiswa dan pengajar. Pengumpulan data dilakukan melalui tiga metode berikut:

- a. Pengisian formulir survei di akhir matakuliah oleh mahasiswa.
Mahasiswa mengisi formulir survei di akhir semester (saat presentasi proyek akhir matakuliah elektif Art Collaborative). Total jumlah mahasiswa di kelas Elektif Art Collaborative berjumlah 40 orang. Ada empat pertanyaan utama dan narasumber diminta memberikan penilaian satu (buruk) sampai penilaian sepuluh (baik). Pertanyaan yang diberikan pada narasumber adalah:
 1. Apakah topik sesuai dengan harapan Anda?
 2. Bagaimana penjelasan topik dari pengajar?
 3. Bagaimana metode perkuliahan bergantian antara materi dan *workshop* dalam matakuliah ini?
 4. Apakah Anda mendapatkan pengetahuan tambahan setelah mengikuti matakuliah ini?
- b. Pelaksanaan wawancara kepada pengajar.
Narasumber berdiskusi dan memberikan masukan mengenai isi matakuliah di awal semester. Pengajar adalah tim dari Ganara Art, yang memiliki latar belakang pendidikan seni. Narasumber yang mewakili Ganara Art adalah Ms. Lina Nata, S.Sn, M.F.A.
- c. Pelaksanaan Observasi terhadap kondisi kelas
Observasi dilakukan oleh peneliti untuk melihat kondisi kelas selama perkuliahan berjalan dengan melakukan observasi terhadap konten materi, *workshop* dan kondisi perkuliahan.

Metode analisis yang digunakan adalah analisis deskriptif dengan melihat jawaban narasumber mahasiswa. Data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari orang dan perilaku yang diamati. Metode analisis Miles dan Huberman seperti pada gambar 1 juga diterapkan secara sederhana, dari hasil wawancara dan observasi



Gambar 1 Interactive Model Analisis Data (Miles & Huberman, 1994)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Profil lulusan Program Bisnis

Profil Lulusan S1 Bisnis adalah wirausaha terdidik dan manajemen profesional . Seluruh proses pembelajaran dari semester satu sampai delapan berupaya mewujudkan profil lulusan tersebut. Tabel 1 menunjukkan proses pembelajaran yang mendukung profil lulusan S1 Bisnis

Tabel 1. Profil Lulusan dan Proses Pembelajaran Pendukung di S1 Bisnis

Profil Lulusan	Proses Pembelajaran Pendukung
Wirausaha terdidik	- Matakuliah jangkar Bisnis Creation, Bisnis Development, Business Project - Pameran Creatifest & Entrepreneur Day
Manajemen Profesional	- Matakuliah berbasis manajemen seperti Manajemen Pemasaran, Keuangan, Produksi dan Sumber Daya Manusia - Proyek matakuliah bekerjasama dengan industri

Matakuliah Art Collaborative

Matakuliah Art Collaborative adalah matakuliah pilihan bagi mahasiswa jurusan bisnis semester tujuh. Program S1 Bisnis menawarkan beberapa pilihan matakuliah elektif dengan tujuan memberikan pandangan teknis dari topik yang diberikan agar bisa diterapkan dalam bisnis mahasiswa. Bobot tiap matakuliah elektif adalah sebesar tiga sks.

Pengajar matakuliah elektif adalah praktisi di bidangnya, dengan harapan mampu memberikan pandangan bisnis sesuai keahliannya agar memperkaya wawasan mahasiswa. Pengajar matakuliah Art Collaborative adalah dari tim Ganara Art. Para pengajar dipilih dari tim Ganara Art yang memiliki latar belakang sarjana seni dan juga praktisi. Konten matakuliah didesain oleh tim Ganara Art dengan tujuan utama mengenalkan keterampilan dasar karya seni rupa terapan berupa lukisan, ilustrasi, *printmaking* dan *pottery*. Hal ini disesuaikan dengan keahlian dari tim pengajar. Mahasiswa diharapkan mendapatkan pengetahuan dasar dari karya seni dan dapat mengelaborasi pada tugas akhir mereka.

Matakuliah ini disusun dengan menerjemahkan pendidikan kewirausahaan berbasis pada praktis yang diajukan oleh (Neck, et al., 2014), dengan mengalokasikan setiap sesi perkuliahan berupa materi dan praktek langsung. Susunan pembelajaran tiap sesi perkuliahan disusun dalam 16 sesi pertemuan termasuk ujian tengah semester dan ujian akhir semester. Bentuk ujian tengah semester adalah tertulis berupa pertanyaan essay dari materi yang telah diberikan. Sementara \ bentuk ujian akhir semester adalah berupa pembuatan proyek akhir matakuliah yang akan dijelaskan di bagian selanjutnya. Topik setiap sesi matakuliah dijelaskan dalam tabel 2.

Sarana dan prasarana untuk proses belajar matakuliah ini adalah menggunakan ruangan Activity Hall, dengan pertimbangan penggunaan ruangan yang memudahkan saat *workshop* berlangsung, yaitu dekat dengan area kebersihan, dan ruangan dengan lantai non karpet agar mudah dibersihkan. Peralatan yang dibutuhkan selama *workshop* akan disediakan oleh tim Ganara Art, seperti cat minyak, cat air, kanvas.

Tabel 2 Topik dan Metode tiap Sesi Matakuliah Elektif Art Collaborative

Sesi	Topik	Metode Penyiampaian
1	Perkenalan Seni Dua Dimensi <ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan tentang hasil karya seni dan tipe media dua dimensi - Pemberian tugas individual essay tentang seniman yang menghasilkan karya dua dimensi 	Perkuliahan di kelas
2	Keterampilan Dasar Seni Dua Dimensi <ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan cat minyak sebagai salah satu media dua dimensi - Mahasiswa mengaplikasikan cat minyak di atas kanvas 	<i>Workshop</i> di kelas
3	Perkenalan seni Ilustrasi <ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan bentuk ilustrasi sebagai media visual untuk menyampaikan suatu konsep, ide, kata-kata, seperti dalam poster, brosur, majalah, buku, animasi, video games dan film. 	Perkuliahan di kelas
4	Keterampilan Dasar Ilustrasi <ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan cat air dan cat poster/Gouache sebagai media - Mahasiswa mengaplikasikan cat air dan cat poster/Gouache dalam membuat ilustrasi 	<i>Workshop</i> di kelas
5	Perkenalan teknik Printmaking <ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan dua teknik dasar printmaking, serta alat bantu dasar dari teknik monoprint dan linocut. 	Perkuliahan di kelas
6	Keterampilan dasar Printmaking <ul style="list-style-type: none"> - Penggunaan teknik blok printing dengan satu warna solid - Mahasiswa menyiapkan lino plate, ink diatas kertas. 	<i>Workshop</i> di kelas
7	Perkenalan Digital Art <ul style="list-style-type: none"> - Perkenalan media teknologi digital untuk menghasilkan karya artistik 	Perkuliahan di kelas

8	UJIAN TENGAH SEMESTER	Ujian Essay
9	Keterampilan dasar Digital Art - Penggunaan kamera dan software komputer untuk menghasilkan digital art	<i>Workshop</i> di kelas
10	Perkenalan Fine Art 3D - Perkenalan dasar karya seni 3 dimensi - Pemberian tugas individual essay tentang seniman yang menghasilkan karya 3 dimensi	Perkuliahan di kelas
11	Keterampilan dasar Fine Art 3D - Penggunaan media 3 dimensi untuk menghasilkan karya seni	<i>Workshop</i> di kelas
12	Perkenalan teknik Pottery - Perkenalan proses dasar pembuatan gerabah/tembikar menjadi keramik - Pengetahuan dasar filosofi pottery dan korelasi dengan pengetahuan	Perkuliahan di kelas
13	Keterampilan dasar Pottery - Perkenalan teknik membuat tembikar - Perkenalan karakter tanah liat dan alat bantu pendukungnya	<i>Workshop</i> di kelas
14	Konsultasi Proyek Akhir - Pemberian saran dan masukan untuk tugas kelompok	Konsultasi di kelas
15	Presentasi Proyek Akhir - Penilaian proyek akhir untuk Group 1 – 4 - Pembuatan prototype untuk <i>souvenir</i> bagi Universitas Prasetiya Mulya menggunakan media yang sudah diajarkan di kelas	Pameran Produk di kelas
16	Presentasi Proyek Akhir - Penilaian proyek akhir untuk Group 5 – 8 - Pembuatan prototype untuk <i>souvenir</i> bagi Universitas Prasetiya Mulya menggunakan media yang sudah diajarkan di kelas	Pameran Produk di kelas

Berdasarkan topik dan metode diatas, bobot penilaian matakuliah ini dialokasikan sebagai berikut:

Tabel 2. Bobot Penilaian Matakuliah Elektif Art Collaborative

Komponen Penilaian	Bobot
Partisipasi di <i>Workshop</i>	20%
Tugas Individual	20%
Ujian Tengah Semester	30%
Proyek Akhir	30%
Total	100%

Penilaian Proyek Akhir

Proyek akhir adalah pembuatan *prototype* produk menggunakan materi yang sudah pernah diajarkan di kelas. Tema *prototype* adalah *gift souvenir* untuk kampus Prasetiya Mulya. *Souvenir* yang ada selama ini biasanya adalah kotak pensil, pena, memo, dan plakat berukir. Mahasiswa di kelas ini akan dibagi dalam 8 kelompok, dan tiap kelompok bebas membuat *souvenir* dengan tema tersebut. Form penilaian yang disiapkan adalah menilai beberapa hal berikut:

1. Kemampuan kelompok menjelaskan produk dan kesesuaian target penerima produk
2. Kemampuan kelompok menjelaskan tentang teknik yang digunakan untuk membuat produk
3. Kemampuan kelompok dalam mempresentasikan produk serta adanya video pembuatan produk
4. Kemampuan produk diproduksi massal
5. Kelayakan menjadi *souvenir* (Layak/Tidak)

Analisis Deskriptif

Evaluasi Matakuliah Elektif Art Collaborative

Pada saat presentasi proyek akhir, mahasiswa mengisi form survei mengenai evaluasi terhadap matakuliah ini, yang hasilnya ditampilkan dalam tabel 3.

No.	Deskripsi	Skor Penilaian (1-10)
1.	Topik sesuai harapan mahasiswa	8,60
2.	Kejelasan topik dari pengajar	8,35
3.	Pelaksanaan sesi bergantian antara materi dan <i>workshop</i>	8,8
4.	Mahasiswa mendapatkan pengetahuan tambahan	9,2

Tabel 3 Evaluasi Matakuliah Elektif Art Collaborative oleh Mahasiswa

Mahasiswa menilai dengan skor penilaian 1-10. Penilaian 1-10 untuk memudahkan narasumber memberikan penilaian yang sesuai dengan kebiasaan sehari-hari. Seluruh komponen pertanyaan

mendapatkan nilai diatas 8. Skor terendah adalah kejelasan topik dari pengajar, hal ini dikarenakan dua hal yaitu kondisi prasarana ruangan dan durasi setiap sesi.

Kondisi prasarana ruangan, seperti dijelaskan diatas menggunakan ruangan yang bukan didesain sebagai ruangan kelas, melainkan ruangan aktivitas mahasiswa. Hal ini menyebabkan tata suara dan alat bantu proyektor tidak maksimal penggunaannya. Ruangan terlalu terang dan luas untuk penggunaan pengeras suara *portable*.

Durasi setiap sesi mengikuti sesi perkuliahan normal yaitu 150 menit per sesi per minggu kuliah. Pengajar memberikan masukan bahwa materi yang disampaikan kurang dalam sesi tersebut, sementara untuk *workshop*, waktu yang tersedia sudah waktu normal pelaksanaan satu sesi *workshop*. Pemberian materi berupa pengantar, biasanya diadakan dalam waktu 2-3 sesi di perkuliahan jurusan seni, sehingga hal ini menyebabkan materi perlu dipadatkan atau disesuaikan dengan kebutuhan matakuliah elektif di S1 Bisnis Prasetya Mulya. Hal ini berkontribusi terhadap skor penilaian kejelasan topik oleh pengajar yang mendapat skor penilaian lebih rendah dari komponen evaluasi lainnya.

Skor tertinggi diperoleh dari komponen ‘mahasiswa mendapatkan pengetahuan tambahan’. Mengingat matakuliah ini baru pertama kali diadakan, peminat kelas elektif mencapai 40 mahasiswa. Jumlah mahasiswa dalam kelas harus dibatasi karena keterbatasan ruangan dan agar proses perkuliahan berjalan efektif. Pengetahuan tentang karya seni dan keterampilan dasar seni selama ini belum pernah ada dalam kurikulum di proses belajar S1 Bisnis, sehingga mahasiswa mendapatkan pengetahuan tambahan.

Masukan terhadap matakuliah elektif Art Collaborative

Mahasiswa juga diminta untuk mengisi kolom komentar pada formulir survei dengan memberikan komentar bebas berupa masukan terhadap matakuliah ini. Beberapa masukan yang sama kontennya kemudian digabungkan dan hasil ringkasan masukan dapat dilihat di tabel 4

Tabel 4 Ringkasan masukan terhadap matakuliah elektif

No.	Deskripsi	Persentase
1.	Durasi <i>Workshop</i> sebaiknya ditambah	43%
2.	Durasi materi teori dikurangi dan divariasikan materinya	30%
3.	Semua sudah baik dan perlu dilanjutkan	15%
4.	Proyek tugas akhir sebaiknya tidak untuk kampus	6%
5.	Jadwal kuliah bersinggungan dengan kuliah tamu	3%
6.	Lain-lain	3%

Kolom komentar bebas diisi oleh 37 mahasiswa, persentase terbanyak memberi masukan untuk menambah waktu *workshop*. Masukan lain terkait dengan hal itu adalah menggabungkan materi teori serta *workshop* dan mengalokasikan waktu lebih banyak untuk *workshop*. Variasi materi juga sebaiknya diperbanyak, terutama untuk sesi Digital Art yang membahas tentang film.

Mahasiswa yang tidak mengisi kolom komentar bebas, dan mengisi poin penilaian 8-9 pada pertanyaan sebelumnya, dianggap masuk dalam kategori pernyataan ‘semua sudah baik’. Mahasiswa mengharapkan matakuliah ini dilanjutkan karena sudah baik.

Hal yang menjadi catatan adalah, seringkali jadwal kuliah ini bersinggungan dengan sesi kuliah tamu matakuliah lain. Hal ini dikarenakan matakuliah ini dialokasikan setiap hari Selasa, sementara jadwal kuliah tamu juga diadakan setiap hari Selasa.

KESIMPULAN

Seni dan Kewirausahaan bisa saling melengkapi, dalam konteks ekonomi kreatif kesadaran bagi para pelaku seni bahwa penggabungan nilai seni dan bisnis, serta sebaliknya merupakan alat utama untuk mencapai kemandirian ekonomi. Industri kreatif dapat juga menjadi sumber pemasukan utama dan penggerak perekonomian.

Matakuliah Elektif diadakan bagi mahasiswa semester tujuh program studi manajemen konsentrasi Bisnis, sebagai bagian dari kurikulum untuk mendukung profil lulusannya sebagai wirausaha terdidik ataupun manajemen profesional. Desain isi dan pembelajaran matakuliah elektif Art Collaborative disusun bersama Ganara Art, dengan konsep materi dan *workshop*.

Mahasiswa mendapatkan pengetahuan tambahan di bidang seni dan turunannya dengan dibukanya matakuliah ini. Pembelajaran menggabungkan materi dan *workshop* juga mendapatkan penilaian yang baik. Masalah di masa mendatang bagi matakuliah ini adalah alokasi durasi waktu *workshop* yang lebih banyak dan variasi materi yang ditambahkan. Masalah teknis seperti penjadwalan kuliah agar tidak bersinggungan dengan matakuliah lain, serta kondisi ruang kelas juga perlu dialokasikan lebih baik.

References

- Anon., 2015. *ilmuseni.com*. [Online]
Available at: <https://ilmuseni.com/seni-rupa/seni-rupa-terapan>
[Diakses 15 Desember 2019].
- Art, G., 2018. *koalisiseni.or.id*. [Online]
Available at: <https://koalisiseni.or.id/mari-berbagi-seni-memantik-pikiran-kritis-lewat-seni/>
[Diakses 1 November 2019].
- Howkins, J., 2007. *The Creative Economy*. London: Penguin Press.
- Miles, M. & Huberman, A., 1994. *Qualitative Data Analysis: an Expanded Sourcebook*. London: Sage.
- Neck, H., Greene, P. & Brush, C., 2014. *Teaching Entrepreneurship: A practice-based Approach*. Cheltenham, UK: Edward Elgar Publishing Ltd.
- Putera, D., 2018. *Kontribusi Ekonomi Kreatif ke PDB 2018*, s.l.: www.kompas.com.
- Thabroni, G., 2018. *serupa.id*. [Online]
Available at: <https://serupa.id/pengertian-seni-rupa/>
[Diakses 1 Desember 2019].
- UNCTAD, 2010. *Creative Economy Report: A Feasible Development Option*, s.l.: United Nations.