

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kebutuhan manusia yang penting. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, pendidikan berarti proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan (kbbi.web.id). Pendidikan juga bertujuan untuk menciptakan seseorang yang berkualitas dan berkarakter sehingga memiliki pandangan yang luas ke depan untuk mencapai suatu cita-cita yang diharapkan dan mampu beradaptasi dengan cepat dan tetap di dalam berbagai lingkungan (belajarpsikologi.com). Selain itu, pendidikan juga seringkali dianggap sebagai salah satu cara untuk meningkatkan taraf hidup manusia.

Pada pendidikan di Indonesia diberlakukan program wajib belajar 12 tahun. Wajib belajar 12 tahun yang dimaksud adalah minimum sampai tingkat sekolah menengah atas atau SMA (indoberita.com). Walaupun yang diwajibkan adalah wajib belajar 12 tahun atau hingga SMA, sekarang ada pula masyarakat yang meneruskan tingkat pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi yaitu perguruan tinggi atau universitas. Persaingan di dunia kerja yang semakin meningkat membuat semakin banyak pula tuntutan yang diberikan oleh perusahaan untuk calon karyawannya memiliki keahlian khusus agar dapat meningkatkan kinerja perusahaan. Oleh karena tuntutan pekerjaan yang semakin tinggi, individu menyesuaikan diri mereka untuk memenuhi tuntutan tersebut dengan cara meningkatkan kompetensi diri. Kecenderungan individu untuk meningkatkan kemampuannya pada suatu keahlian tertentu meningkat karena kebutuhan pekerja dalam ekonomi modern yang cenderung lebih menghargai individu yang memiliki spesifikasi keahlian tertentu (Duckworth, 2013).

Spesifikasi keahlian tersebut salah satunya bisa didapatkan melalui pendidikan perguruan tinggi.

Salah satu fakultas yang menawarkan spesifikasi keahlian tertentu untuk diajarkan pada mahasiswanya adalah Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD). FSRD adalah fakultas yang nantinya akan menghasilkan sarjana Seni Rupa dan Desain yang menguasai ilmu pengetahuan dan seni, sehingga mampu merancang, mengawasi, dan mengelola industri terkait secara mandiri, efektif, dan efisien. Salah satu perguruan tinggi yang memiliki FSRD adalah Universitas 'X' di kota Bandung. Menurut peringkat Ban-PT Bandung, pada tahun 2015, Universitas 'X' Bandung memiliki peringkat ke-6 universitas terbaik di Jawa Barat (ban-pt-universitas.com). Universitas 'X' Bandung juga menempati urutan ke-5 dari daftar 10 universitas terbaik dan terpopuler di Bandung berdasarkan data 4ICU.org pada tahun 2015 (4muda.com). FSRD Universitas 'X' Bandung memiliki satu program studi diploma dan tiga program studi sarjana, yaitu program studi diploma (D-III) Seni Rupa dan Desain, program studi sarjana (S1) Seni Rupa Murni, Desain Interior, dan Desain Komunikasi Visual (maranatha.edu/fakultas-seni-rupa-dan-desain). Jurusan-jurusan yang ada di program studi S1 FSRD Universitas 'X' Bandung telah terakreditasi oleh Ban-PT 2014 dengan nilai mutu B (universitymetric.com).

Pada setiap jurusan di FSRD Universitas 'X' Bandung terdapat beberapa jenis mata kuliah yang harus diambil, salah satunya adalah mata kuliah mayor. Mata kuliah mayor adalah bidang keahlian berdasarkan disiplin (keilmuan) utamanya pada suatu departemen atau fakultas, dimana mahasiswa dapat memperdalam kompetensinya (ilmu pengetahuan, keterampilan, dan perilaku) tertentu dalam suatu paket mata kuliah (ppku.ipb.ac.id). Mata kuliah mayor merupakan mata kuliah yang mempelajari hal yang paling berhubungan dengan jurusan yang dipilih mahasiswa dan nantinya akan dijadikan bekal mahasiswa untuk mengerjakan tugas akhir. Pada mata kuliah mayor FSRD Universitas 'X' Bandung terdapat

lima tingkatan yang harus diambil oleh mahasiswa. Tingkatan pertama mulai di ambil oleh mahasiswa ketika mahasiswa ketika memasuki semester lima dan tingkat lima merupakan tingkatan terakhir yang disebut juga tugas akhir. Di FSRD Universitas 'X' Bandung, di program studi S1 jurusan Seni Rupa Murni mayor utamanya adalah Seni Lukis, jurusan Desain Interior mayor utamanya adalah Studio Perancangan, dan pada jurusan Desain Komunikasi Visual ada empat pilihan yaitu Konsentrasi Desain Grafis, Konsentrasi *Fashion Graphic*, Konsentrasi Kreatif Periklanan, dan Konsentrasi *Game Graphic* (www.maranatha.edu/fakultas/fakultas-seni-rupa-dan-desain/). Untuk bisa mengontrak mata kuliah mayor ini, mahasiswa terlebih dahulu harus lulus dalam mata kuliah prasyarat yang dengan nilai minimal C. Mata kuliah prasyarat yang harus ditempuh ini tergantung pada jurusan dan konsentrasi mata kuliah mayor yang diminati mahasiswa.

Tugas dalam mata kuliah mayor berbeda-beda tergantung pada jurusan dan konsentrasi yang dipilih mahasiswa. Metode dalam proses belajar mengajar mata kuliah mayor lebih banyak yang berbentuk praktikum atau studio, yaitu suatu program pengajaran yang melatih mahasiswa untuk melakukan suatu eksperimen atau percobaan bidang ilmu, seni, atau teknologi tertentu di laboratorium atau *workshop*. (Pedoman Akademik Fakultas Seni Rupa dan Desain, 2014).

Berdasarkan hasil survei awal pada 10 orang mahasiswa Program Studi S1 FSRD Universitas 'X' Bandung, semua (100%) mahasiswa merasa bahwa mata kuliah yang paling berat selama berkuliah di FSRD adalah mata kuliah mayor. Berdasarkan hasil survei awal, sebanyak enam orang (60%) mahasiswa mengatakan bahwa saat paling berat adalah ketika awal mengikuti mata kuliah mayor. Penyebabnya adalah karena mahasiswa baru pertama kali mendapatkan tugas yang banyak dengan tenggat waktu yang ketat dimana mahasiswa harus beradaptasi dengan situasi baru tersebut. Sedangkan, empat orang (40%) mahasiswa lainnya merasa bahwa perkuliahan mata kuliah mayor semakin lama semakin berat karena tugas-tugas

yang makin sulit, namun mahasiswa juga setuju bahwa ketika awal mendapatkan mata kuliah mayor memang amat berat karena harus membiasakan diri dengan tugas-tugas yang lebih banyak dibandingkan mata kuliah lain. Dari hasil survei tersebut, terlihat bahwa saat tersulit dalam menjalani mata kuliah mayor bagi mahasiswa adalah saat semester 5 atau tingkat 1. Hal ini dikarenakan mahasiswa baru pertama kali mengikuti mata kuliah mayor sehingga selain harus mengerjakan tugas yang banyak dan tenggat waktu yang padat, mahasiswa juga harus beradaptasi dengan tugas yang lebih berat dibandingkan mata kuliah lain.

Kemudian, dilakukan survei pada mahasiswa yang sedang mengambil mata kuliah mayor tingkat 1. Sebanyak tujuh (70%) mahasiswa mengungkapkan bahwa ia merasa kesulitan *manage* waktu karena *deadline* yang banyak sehingga pengerjaan tugas menjadi keteteran, merasa *stress*, kelelahan, dan kurang tidur. Sebanyak satu (10%) mahasiswa mengungkapkan merasa kesulitan untuk menentukan topik dalam pengerjaan tugas karena cakupan materi yang luas namun tidak boleh mengambil lahan dari jurusan atau konsentrasi mata kuliah mayor lain. Satu (10%) mahasiswa merasa kesulitan karena ekspektasi tinggi dari dosen yang akhirnya menjadi beban ketika mengerjakan tugas. Sedangkan satu (10%) mahasiswa lainnya merasa kesulitan karena kurangnya bahan dan ide untuk mengerjakan tugas desain yang diberikan.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua Program Studi DKV Universitas 'X' Bandung, mata kuliah mayor memang dibuat menjadi mata kuliah yang lebih berat dibandingkan mata kuliah lain dimana mata kuliah mayor memiliki tugas yang lebih banyak dan waktu perkuliahan yang lebih lama. Mata kuliah mayor memiliki nilai 4 sks, dimana nilai 1 sks kegiatan studio dan asistensi setara dengan beban studi yang diselenggarakan setiap minggu selama satu semester yaitu satu jam kegiatan tatap muka dengan tenaga pengajar yang bersangkutan, misalnya bimbingan, penyajian dalam forum, dan sebagainya; dan dua jam kegiatan mandiri, misalnya membaca buku sumber, penulisan makalah, dan sebagainya

(Pedoman Akademik Fakultas Seni Rupa dan Desain, 2014). Sehingga, dalam satu minggu diadakan dua kali pertemuan mata kuliah mayor dengan waktu paling lama enam jam untuk sekali pertemuan. Dimana untuk mata kuliah lain pertemuan hanya dilakukan satu kali dalam seminggu dan dengan waktu yang lebih singkat setiap pertemuannya. Pada mata kuliah mayor mahasiswa lebih banyak mengerjakan tugas mandiri dibandingkan dengan mendapatkan materi atau arahan dari dosen. Tugas yang banyak dengan tenggat waktu tertentu diberikan oleh dosen dengan maksud agar mahasiswa dapat menyesuaikan diri dengan tuntutan di dunia kerja dimana pekerjaan pada industri desain seringkali menuntut pengerjaan karya dengan tenggat waktu yang padat. Walaupun sudah membuat banyak desain dan telah menempuh proses asistensi, tetap saja desain yang dibuat oleh mahasiswa sering mendapatkan penolakan oleh dosen dan diminta untuk dibuat ulang atau direvisi. Dalam membuat karya, mahasiswa diharuskan membuat karya yang original dimana mahasiswa tidak diperkenankan untuk mengikuti atau mencontek dari mahasiswa lain maupun dari internet. Berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua Program Studi DKV Universitas 'X' Bandung, proses ini dilakukan untuk menggali kreativitas mahasiswa. Jika mahasiswa hanya membuat dua atau tiga desain saja, maka hasil desain mahasiswa akan menjadi kurang baik serta kemampuan mahasiswa tidak akan meningkat. Tidak jarang, mahasiswa harus mengulang desain lebih dari sekali dan apa pula mahasiswa yang walaupun sudah mengulang desain, tetap gagal dalam mata kuliah ini dan harus mengulang di semester berikutnya.

Dari antara jurusan-jurusan yang ada di FSRD Universitas 'X' Bandung, hanya jurusan DKV saja yang memiliki lebih dari satu pilihan mata kuliah mayor. Pilihan konsentrasi tersebut dilakukan ketika mahasiswa akan masuk ke semester 5. Sebelum mahasiswa memilih konsentrasi yang ia minati, dosen-dosen terlebih dahulu memberikan sosialisasi mengenai masing-masing pilihan konsentrasi, seperti mengenai hal apa saja yang akan dipelajari, bentuk dari tugas yang akan diberikan, kompetensi seperti apa saja yang bisa didapatkan, dan bidang

pekerjaan seperti apa yang nantinya bisa digeluti oleh mahasiswa. Untuk memilih konsentrasi mata kuliah mayor yang diinginkan, mahasiswa terlebih dahulu melakukan pameran hasil karya dan diberi penilaian oleh dosen berdasarkan karya-karya yang dipamerkan tersebut. Biasanya mahasiswa sudah mengetahui konsentrasi mana yang ia minati dan menyesuaikan karya yang ia buat dengan minatnya. Namun, ada pula mahasiswa yang masih kebingungan konsentrasi yang ia pilih, sehingga kebingungan juga dalam membuat karya untuk dipamerkan. Ada pula mahasiswa yang telah menentukan pilihan konsentrasi namun dianggap kurang cocok dengan konsentrasi tersebut oleh dosen. Jika hal ini terjadi maka dosen akan menyarankan mahasiswa untuk memilih konsentrasi yang lebih sesuai dengan hasil karya dan nilai tugas mahasiswa sebelumnya, walaupun belum tentu sesuai dengan minat mahasiswa. Mahasiswa diperbolehkan untuk mengganti konsentrasi yang telah ia kontrak, namun dengan konsekuensi mahasiswa harus mengulang konsentrasi tersebut dari saat awal mahasiswa memilih yaitu semester 5.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ketua Program Studi DKV Universitas 'X' Bandung, sangat jarang ada mahasiswa yang berpindah konsentrasi namun sering ada mahasiswa yang tidak lulus tingkatan mata kuliah mayor. Setidaknya, sekitar 15% mahasiswa tidak lulus mata kuliah mayor dan harus mengulang setiap semesternya. Alasan mahasiswa tidak lulus adalah karena mahasiswa selalu terlambat mengerjakan tugas atau membolos kelas dan tidak mengerjakan tugas sama sekali. Setiap kali mahasiswa terlambat mengumpulkan tugas, nilai mahasiswa akan dikurangi tergantung berapa lama keterlambatan tersebut. Mahasiswa yang tidak lulus mata kuliah mayor biasanya adalah mahasiswa yang memang sejak awal kebingungan dengan konsentrasi apa yang ingin ia pilih atau mahasiswa yang sejak awal memiliki nilai yang kurang baik.

Dari hasil survei mengenai alasan pemilihan konsentrasi mata kuliah mayor, empat (40%) mahasiswa memilih konsentrasi yang ia jalani karena merasa konsentrasi tersebut nantinya

akan memiliki lapangan kerja yang paling luas dan memiliki prospek kerja yang paling baik. Sebanyak tiga (30%) mahasiswa memilih konsentrasi yang ia jalani karena merasa paling cocok dan memiliki *passion* pada bidang konsentrasi tersebut, dan konsentrasi itu memelajari apa yang memang ingin mahasiswa pelajari. Dua (20%) mahasiswa memilih konsentrasi yang ia jalani karena diberikan saran oleh dosen untuk memilih konsentrasi tersebut, dan satu (10%) mahasiswa memilih konsentrasi karena mengikuti pilihan temannya.

Mengikuti mata kuliah mayor membutuhkan usaha yang ulet dari mahasiswa. Mahasiswa harus memiliki kemampuan untuk menyesuaikan diri dengan tuntutan yang berbeda dengan mata kuliah lain yaitu tugas yang lebih banyak dan tenggat waktu yang lebih padat. Selain itu, semakin naiknya tingkatan yang mahasiswa jalani, tugas yang dikerjakan oleh mahasiswa juga semakin berat. Walaupun merasa tugas mata kuliah mayor sebagai paling berat, mahasiswa tetap mengikuti perkuliahan mata kuliah mayor untuk dapat mencapai tujuan jangka panjangnya yang dapat ia capai dengan lulus mata kuliah mayor tersebut. Berdasarkan hasil survei, sebanyak enam (60%) mahasiswa memiliki tujuan jangka panjang ingin bekerja di bidang yang sesuai dengan keterampilan yang mahasiswa peroleh. Sebanyak tiga (30%) mahasiswa memiliki tujuan jangka panjang untuk lulus dari Fakultas Seni Rupa dan Desain jurusan DKV. Sedangkan satu (10%) mahasiswa ingin membuka *creative agency* yang sesuai dengan konsentrasi yang mahasiswa minati. Untuk mencapai tujuan jangka panjang ini, mahasiswa membutuhkan ketekunan usaha agar mampu menyelesaikan tugas yang diberikan pada mata kuliah mayor. Mahasiswa harus tekun dalam mengerjakan tugas yang banyak dan tetap mengulang desain yang original ketika mendapatkan penolakan dari dosen. Selain itu, mahasiswa jurusan DKV harus bisa memertahankan minat yang ia miliki agar ia dapat tetap fokus pada tujuannya dan perhatiannya tidak mudah teralihkan untuk berpindah konsentrasi. Hal ini dikarena hanya jurusan DKV saja yang memiliki lebih dari satu mata kuliah mayor sehingga mahasiswa memiliki kesempatan untuk berpindah ke konsentrasi lain jika merasa

bosan atau minat pada konsentrasi yang ia pilih hilang. Namun, jika mahasiswa tersebut berpindah konsentrasi maka akan memengaruhi usaha mahasiswa mencapai tujuan jangka panjangnya karena mahasiswa harus kembali mengulang mata kuliah tersebut dari tingkat 1. Karenanya, selain harus memiliki ketekunan dalam berusaha, mahasiswa harus bisa mempertahankan minatnya agar tetap bisa bertahan pada konsentrasi yang ia pilih, tidak mudah teralihkan atau tertarik untuk berpindah ke konsentrasi lain dan akhirnya dapat mencapai tujuan jangka panjangnya. Ketekunan usaha dan konsistensi minat oleh Duckworth disebut *grit* (Duckworth, 2007).

Grit adalah ketekunan dan semangat untuk mencapai tujuan jangka panjang (Duckworth dan Peterson, 2007). Individu yang memiliki *grit* yang tinggi menerima prestasi sebagai hal yang justru meningkatkan keinginan mereka untuk berusaha, dan mereka juga bertahan ketika mengalami kekecewaan dan kebosanan (Duckworth dan Peterson, 2007). Individu dengan *grit* yang tinggi juga tetap bertahan dan terus mencoba ketika mengalami kegagalan. Individu yang memiliki *grit* yang tinggi tidak menganggap suatu kegagalan yang ia alami akan membuatnya dirinya mengalami kegagalan lagi di kemudian hari, melainkan terus berusaha untuk mencapai keberhasilan di kemudian hari.

Pada FSRD, seorang mahasiswa membutuhkan bakat atau *skill* yang baik dalam bidang-bidang yang ia pelajari, seperti membuat desain atau menggambar. Namun, ada pula mahasiswa yang dapat berhasil di jurusan-jurusan FSRD walaupun pada awalnya ia tidak memiliki *skill* yang menonjol. Ericsson (dalam Seligman, 2012) mengungkapkan bahwa landasan pencapaian yang tinggi bukanlah kejeniusan yang diberikan oleh Tuhan, melainkan berlatih dengan sungguh-sungguh. Hal yang menentukan seberapa banyak waktu yang dihabiskan dan seberapa serius seseorang berlatih adalah *trait* karakter *self-discipline*. Bentuk ekstrim dari *self-discipline* adalah *grit*. Dengan kata lain, semakin tinggi *grit* seseorang, maka semakin banyak waktu yang ia habiskan dalam sebuah tugas dan waktu yang digunakan untuk

tidak hanya meningkatkan kemampuan yang dimiliki melainkan juga meningkatkan proses untuk mencapai tujuan (Seligman, 2012). Hal ini dibutuhkan oleh mahasiswa FSRD karena dengan lebih banyak waktu yang ia habiskan dalam mengerjakan dan mempelajari tugas-tugasnya, mahasiswa dapat meningkatkan kemampuan yang ia miliki dan dapat bisa mengembangkan kreativitas dan originalitas yang menjadi salah satu hal yang diharapkan oleh FSRD.

Ketika menjalani perkuliahnya sehari-hari dimana mahasiswa dituntut untuk mengembangkan kreativitas dan originalitasnya, mahasiswa DKV dapat mengalami kejadian baik (*good event*) maupun kejadian buruk (*bad event*). Beberapa kejadian baik yang dialami oleh mahasiswa DKV dalam menjalani perkuliahan diantaranya adalah mendapatkan nilai tugas yang baik, mendapatkan pujian dari dosen, mendapatkan teman sekelompok yang menyenangkan, dan mendapatkan tanggapan yang baik ketika melakukan pameran. Sedangkan, beberapa kejadian buruk yang dapat dialami oleh mahasiswa DKV dalam menjalani perkuliahan diantaranya adalah mendapatkan nilai yang buruk, mendapatkan teguran dari dosen, mendapatkan teman sekelompok yang kurang menyenangkan, mendapatkan tanggapan yang kurang baik saat pameran, dan desain yang dibuat tidak diterima oleh dosen dan harus diulang.

Salah satu bentuk kejadian buruk yang dialami oleh mahasiswa DKV adalah desain yang telah dibuat ditolak oleh dosen, diminta untuk diulang atau direvisi. Berdasarkan hasil survei, semua (100%) mahasiswa pernah diminta untuk mengulang desain yang telah ia buat. Jika harus diminta untuk mengulang desain, sebanyak tiga (30%) mahasiswa merasa kecewa, kesal dan kerepotan, terutama jika pada asistensi pertama desain sudah diterima namun pada asistensi berikutnya desain tersebut harus direvisi, karena hal tersebut merepotkan dan membingungkan. Sebanyak tiga (30%) mahasiswa merasa lelah namun senang dengan adanya asistensi karena guna asistensi memang untuk memperbaiki desain masukan yang diberikan

bisa membuat desain yang lebih baik dan membuat pikiran lebih terbuka. Sebanyak dua (20%) mahasiswa merasa mengulang desain itu biasa saja karena mungkin desain yang dibuat memang belum sesuai dengan *style* atau standar dosen. Sebanyak satu (10%) mahasiswa merasa sedih dan tertantang untuk membuat desain yang lebih baik daripada sebelumnya. Sedangkan satu (10%) mahasiswa lainnya merasa dirinya bodoh dan tidak mampu mengerjakan jika harus terus menerus mengulang desain. Ketika mahasiswa mengalami kejadian buruk yaitu desain yang ia buat ditolak oleh dosen, tiap mahasiswa akan memiliki cara yang berbeda dalam memandang kejadian tersebut. Terdapat mahasiswa yang melihat bahwa kejadian buruk tersebut akan membawa dampak bagi tugas selanjutnya, namun ada pula yang melihat kejadian tersebut menyulitkan. Cara mahasiswa memang kejadian tersebut dipengaruhi oleh optimisme yang mahasiswa miliki. Ketika mahasiswa tersebut optimistik, mahasiswa akan melihat kejadian buruk tersebut sebagai hal yang sementara, spesifik dan disebabkan oleh penyebab di luar dirinya. Sedangkan ketika mahasiswa pesimistik, mahasiswa akan melihat kejadian buruk tersebut sebagai yang menetap, menyeluruh, dan disebabkan oleh penyebab dari dalam dirinya.

Duckworth dan Eskreis-Winkler melakukan penelitian untuk mencari tahu anteseden psikologis apa saja yang berhubungan dengan *grit*. Salah satu temuan penelitian tersebut adalah bahwa *grit* memiliki hubungan dengan *optimistic explanatory style*. Hasil penelitian tersebut adalah responden yang optimistik, yaitu yang melihat kejadian baik terjadi secara global dan memiliki penyebab yang menetap dan melihat kejadian buruk terjadi secara temporer memiliki penyebab spesifik, memiliki hasil *grit* yang lebih tinggi, dan begitu pula sebaliknya (Duckworth dan Eskreis-Winkler, 2013).

Optimisme merupakan bentuk emosi positif mengenai masa depan yang didasari oleh *explanatory style*. *Explanatory style* adalah kebiasaan berpikir untuk menjelaskan suatu peristiwa, yang mendasari dua bentuk emosi mengenai masa depan, yaitu optimisme dan

pesimisme. Optimisme adalah cara individu dalam menjelaskan suatu kejadian berdasarkan waktu apakah terus memengaruhi atau hanya sementara, ruang lingkup apakah menyeluruh atau hanya pada satu hal spesifik saja, dan penyebab internal atau eksternal dari kejadian tersebut. Menurut Seligman (2002), individu yang optimistik cenderung menginterpretasikan masalah mereka sebagai hal yang sementara, dapat dikontrol, dan hanya spesifik pada satu situasi saja, sedangkan individu yang pesimistik melihat masalah akan terus menerus ada, memengaruhi semua yang mereka lakukan, dan tidak dapat dikontrol. Optimisme memiliki tiga dimensi, yaitu *permanence*, *pervasiveness*, dan *personalization*. Dimensi *permanence* berhubungan dengan waktu, yaitu lamanya suatu kejadian dianggap individu akan memengaruhi hidupnya. Dimensi *pervasiveness* berhubungan dengan ruang lingkup kejadian, yaitu apakah suatu kejadian dianggap oleh individu akan menyeluruh atau hanya spesifik pada satu hal saja. Sedangkan, dimensi *personalization* berhubungan dengan penyebab suatu kejadian, yaitu apakah kejadian disebabkan oleh penyebab internal atau eksternal.

Ketika mengerjakan tugas serta mengalami hambatan yang terjadi selama mengikuti perkuliahan mata kuliah mayor sesuai dengan konsentrasi yang telah dipilih, mahasiswa FSRD jurusan DKV Universitas 'X' Bandung akan memiliki cara memandang dan menjelaskan kejadian yang menimpa dirinya, baik kejadian yang baik maupun kejadian yang buruk. Mahasiswa dapat melihat kejadian tersebut sebagai hal yang bersifat sementara, hanya spesifik pada satu hal saja, dan disebabkan oleh penyebab di luar dirinya; atau sebagai hal yang bersifat menetap, menyeluruh pada berbagai aspek, dan disebabkan oleh penyebab di dalam diri mahasiswa. Cara mahasiswa melihat kejadian tersebut berhubungan dengan optimisme yang ia miliki. Mahasiswa yang optimistik memiliki cara pandang bahwa peristiwa yang baik akan terjadi di masa depan, sedangkan mahasiswa yang pesimistik memiliki cara pandang bahwa peristiwa yang buruk akan terjadi di masa depan. Cara mahasiswa memandang kejadian yang akan terjadi di masa depan ini akan memberikan pengaruh yang

berbeda pada usaha mahasiswa untuk tetap bertahan ketika mengalami kegagalan dan usahanya untuk tetap konsisten dalam minatnya untuk mencapai tujuan jangka panjang. Pada penelitian sebelumnya oleh Duckworth dan Eskreis-Winkler telah diketahui bahwa cara pandang optimistik memiliki hubungan dengan *grit*. Pada penelitian ini, peneliti merasa tertarik untuk meneliti mengenai ada tidaknya kontribusi signifikan dari optimisme terhadap *grit*. Oleh karena itu, peneliti ingin meneliti mengenai Kontribusi Optimisme Terhadap *Grit* pada Mahasiswa FSRD Jurusan DKV Universitas 'X' Bandung yang Sedang Mengikuti Mata Kuliah Mayor.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, ingin diteliti mengenai ada atau tidaknya kontribusi yang signifikan dari optimisme terhadap *grit* pada Mahasiswa FSRD jurusan DKV Universitas 'X' Bandung yang sedang mengambil mata kuliah mayor tingkat 1.

1.3. Maksud dan Tujuan Penelitian

1.3.1. Maksud Penelitian

Untuk mendapatkan data dan gambaran mengenai derajat optimisme dan *grit* Mahasiswa FSRD jurusan DKV Universitas 'X' Bandung yang sedang mengambil mata kuliah mayor tingkat 1.

1.3.2. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui ada tidaknya kontribusi yang signifikan dari optimisme terhadap *grit* pada Mahasiswa FSRD jurusan DKV Universitas 'X' Bandung yang sedang mengambil mata kuliah mayor tingkat 1.

1.4. Kegunaan Penelitian

1.4.1. Kegunaan Teoritis

- Memberikan informasi mengenai kontribusi optimisme terhadap *grit* bagi ilmu Psikologi Positif dan Psikologi Pendidikan.
- Memberi masukan bagi peneliti lain yang berminat melakukan penelitian lanjutan mengenai optimisme dan *grit*.

1.4.2. Kegunaan Praktis

- Memberikan informasi kepada staf pengajar FSRD Universitas 'X' Bandung mengenai optimisme yang dimiliki oleh mahasiswa dan kontribusinya terhadap *grit* mahasiswa dalam menjalani perkuliahan mata kuliah mayor. Informasi ini dapat digunakan untuk membimbing mahasiswa yang mengambil mata kuliah mayor agar bisa mencapai tujuan jangka panjangnya.
- Untuk memberikan informasi mahasiswa FSRD jurusan DKV mengenai optimisme dan *grit* yang mahasiswa miliki. Informasi ini dapat digunakan mahasiswa untuk merefleksikan diri mengenai optimisme dan *grit* yang dimiliki serta kegunaannya untuk mencapai tujuan jangka panjang mahasiswa.

1.5. Kerangka Pemikiran

Mahasiswa FSRD jurusan DKV Universitas 'X' Bandung rata-rata berada pada tahap perkembangan dewasa awal. Transisi dari masa remaja ke dewasa disebut beranjak dewasa (*emerging adulthood*) yang terjadi dari usia 18 sampai 25 tahun (Santrock, 2012). Usia ini merupakan usia dengan berbagai kemungkinan, sebuah masa di mana individu memiliki peluang untuk mengubah kehidupan mereka. Pada masa ini, mahasiswa mulai mengeksplorasi jalur karier yang ingin mereka ambil, ingin menjadi individu seperti apa, dan gaya hidup seperti apa yang diinginkan. Terdapat banyak mahasiswa pada masa beranjak dewasa yang

optimis dengan masa depannya, dan bagi mereka yang mengalami kesulitan ketika bertumbuh besar, masa beranjak dewasa merupakan sebuah kesempatan untuk mengarahkan kehidupan mereka ke arah yang lebih positif. Hal ini akan memberikan pengaruh pada cara pandang yang dimiliki oleh mahasiswa ketika mengalami berbagai kejadian baik maupun buruk dalam menjalani perkuliahannya.

Pada FSRD Universitas 'X' Bandung, terdapat 3 jurusan yang disediakan untuk Program Studi S1, yaitu Desain Interior, Desain Komunikasi Visual (DKV), dan Seni Rupa Murni. Setiap mahasiswa yang berkuliah di FSRD Universitas 'X' Bandung harus mengambil mata kuliah mayor sebagai prasyarat dan bekal untuk mahasiswa mengerjakan tugas akhir. Mata kuliah mayor pada FSRD Universitas 'X' Bandung memiliki tingkatan-tingkatan dimana tingkat terakhir disebut juga tugas akhir. Untuk jurusan DKV, terdapat empat pilihan konsentrasi mata kuliah mayor, yaitu Konsentrasi Desain Grafis, Konsentrasi *Fashion* Grafis, Konsentrasi Kreatif Periklanan, dan Konsentrasi *Game* Grafis (www.maranatha.edu/fakultas-seni-rupa-dan-desain/). Konsentrasi tersebut dipilih oleh mahasiswa ketika akan memasuki semester 5. Mahasiswa diperbolehkan memilih konsentrasi yang diminati, juga diperbolehkan berpindah konsentrasi dengan konsekuensi mengulang mata kuliah tersebut dari sejak mahasiswa memilih.

Dalam studinya, mahasiswa FSRD jurusan DKV menghadapi tantangan yang besar ketika mengikuti perkuliahan mata kuliah mayor. Selain harus mengerjakan tugas yang banyak dengan tenggat waktu yang padat, mahasiswa juga dituntut untuk memertahankan minatnya pada konsentrasi yang telah dipilih, baik ketika mahasiswa mengalami keberhasilan maupun kegagalan dalam kegiatan perkuliahan. Ketika mengerjakan tugas, mahasiswa FSRD jurusan DKV harus mampu membuat hasil karya yang original dan tidak meniru baik dari orang lain maupun dari internet. Oleh karena itu, mahasiswa membutuhkan kreativitas yang tinggi untuk dapat menyelesaikan tugas berupa membuat banyak desain dengan tenggat waktu

yang padat. Dalam mengerjakan tugas-tugas yang dituntut memiliki originalitas dengan jangka waktu yang terbatas, mahasiswa bisa saja mengalami kejadian buruk, misalnya desain yang telah buat ditolak oleh dosen dan harus diulang; maupun kejadian baik, misalnya tugas yang ia buat mendapatkan nilai yang baik. Mahasiswa memiliki cara yang berbeda-beda dalam memandang kejadian tersebut. Cara mahasiswa memandang kejadian baik dan kejadian buruk dalam kegiatan perkuliahannya dipengaruhi oleh optimisme yang mahasiswa miliki.

Optimisme merupakan salah satu bentuk emosi positif mengenai masa depan yang didasarkan pada teori Seligman mengenai *explanatory style*. Menurut Seligman (2002), *explanatory style* adalah kebiasaan berpikir untuk menjelaskan suatu peristiwa. Optimisme adalah cara individu menjelaskan peristiwa baik maupun peristiwa buruk yang terjadi pada dirinya sendiri yang dilihat berdasarkan waktu, ruang lingkup, dan penyebab peristiwa. Optimisme dilihat dari tiga dimensi *explanatory style*, yaitu *permanence*, *pervasiveness*, dan *personalization*. Dimensi *permanence* berhubungan dengan lamanya suatu kejadian akan memengaruhi kehidupan individu. Kejadian baik yang dilihat dalam dimensi ini disebut *permanence good* (PmG), sedangkan kejadian buruk yang dilihat dalam dimensi ini disebut *permanence bad* (PmB). Dimensi *pervasiveness* berhubungan dengan ruang lingkup suatu kejadian, menyeluruh atau spesifik pada satu area saja. Kejadian baik yang dilihat dalam dimensi ini disebut *pervasiveness good* (PvG), sedangkan kejadian buruk yang dilihat dalam dimensi ini disebut *pervasiveness bad* (PvB). Dimensi *personalization* berhubungan dengan penyebab kejadian yang individu alami, disebabkan oleh penyebab eksternal atau penyebab internal. Kejadian baik yang dilihat dalam dimensi ini disebut *personalization good* (PsG), sedangkan kejadian buruk yang dilihat dalam dimensi ini disebut *personalization bad* (PsB). Mahasiswa yang optimistik memiliki keyakinan bahwa kejadian buruk yang dialami hanya secara temporer atau sementara, hanya terbatas pada satu hal saja, dan disebabkan oleh penyebab eksternal; dan percaya keberhasilan yang dialami akan menetap, menyeluruh pada

seluruh aspek kehidupan, dan disebabkan oleh penyebab internal. Sedangkan, mahasiswa yang pesimistik percaya kegagalan yang dialami adalah hal yang menetap, akan menyeluruh pada seluruh aspek dan memiliki penyebab internal; dan percaya keberhasilan yang dialami adalah hal yang sementara, hanya terbatas pada satu hal saja, dan disebabkan oleh penyebab eksternal.

Ketika mahasiswa DKV mengalami kejadian baik, misalnya ketika ia mendapatkan nilai baik dari dosen atau mendapatkan tugas yang ia sukai, mahasiswa akan memiliki cara pandang pada kejadian tersebut. Mahasiswa yang memiliki kebiasaan untuk memandang kejadian baik yang ia alami sebagai hal yang akan terus menerus terjadi, terjadi secara menyeluruh dan disebabkan oleh kejadian dalam diri akan menjadi mahasiswa yang optimistik. Sementara mahasiswa yang memiliki kebiasaan untuk memandang kejadian baik yang ia alami hanya sementara, terbatas pada satu aspek saja, dan disebabkan oleh penyebab dari luar diri akan menjadi mahasiswa yang pesimistik. Sebaliknya terjadi pada kejadian buruk, ketika mahasiswa mengalami kejadian buruk, misalnya desain yang dibuat harus diulang atau mahasiswa mendapatkan nilai akhir yang buruk. Mahasiswa yang memiliki kebiasaan untuk memandang kejadian buruk yang ia alami sebagai hal yang akan terjadi secara terus menerus, terjadi menyeluruh dan disebabkan oleh penyebab dari dalam dirinya akan menjadi mahasiswa yang pesimistik. Sementara mahasiswa yang memandang kejadian buruk tersebut hanya terjadi sementara, pada satu hal saja dan disebabkan oleh penyebab dari luar diri akan menjadi mahasiswa yang optimistik.

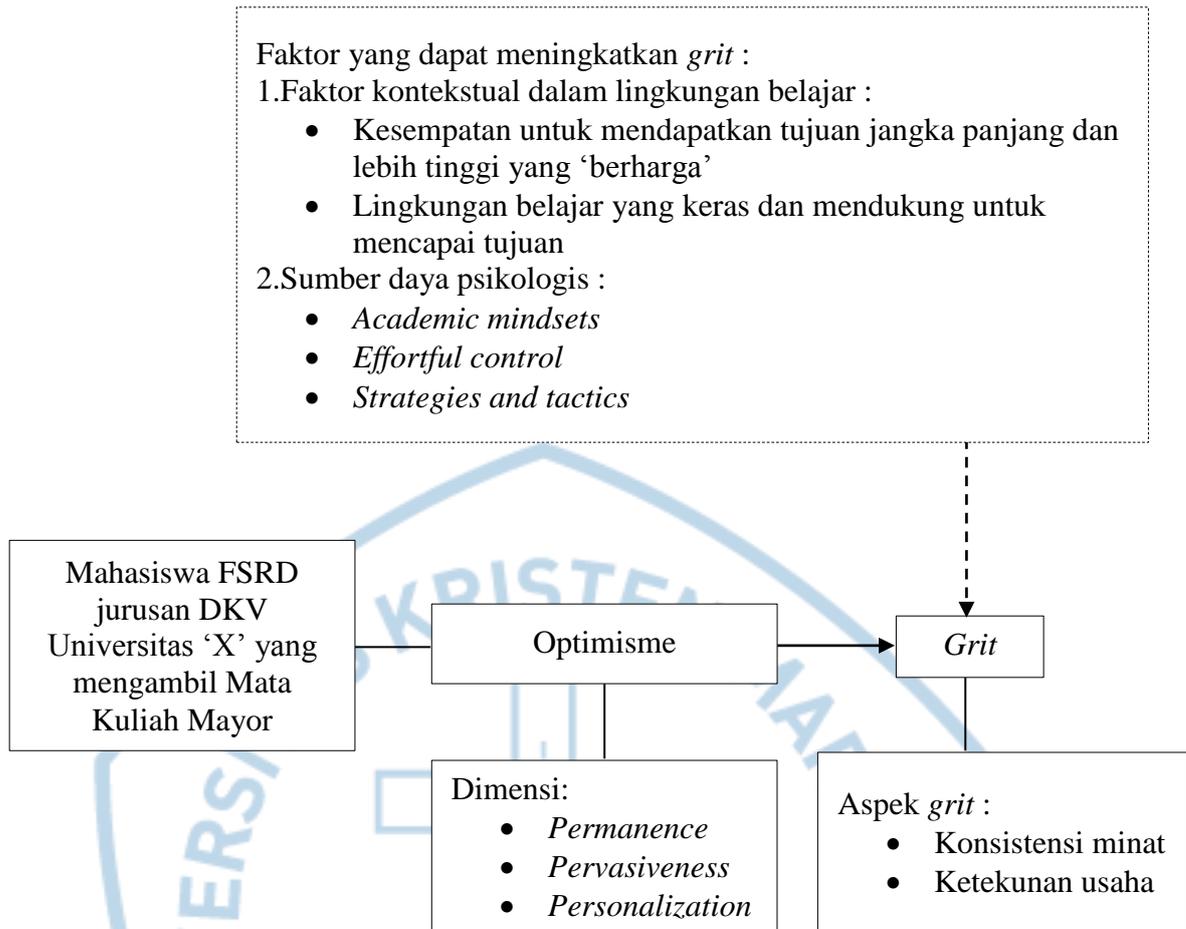
Optimisme yang mahasiswa miliki memengaruhi ketahanannya dalam berusaha dan konsistensi dalam minatnya. Ketekunan usaha dan konsistensi minat merupakan pengertian dari *grit*. *Grit* merupakan ketekunan dan semangat untuk mencapai tujuan jangka panjang (Duckworth dan Peterson, 2007). Mahasiswa yang memiliki *grit* yang tinggi mampu mempertahankan usaha dan minat mereka ketika menghadapi kegagalan, keberhasilan, dan

proses yang tidak menunjukkan kemajuan. Sedangkan, mahasiswa yang memiliki *grit* yang rendah lebih mudah kehilangan semangat, cenderung untuk beristirahat di tengah suatu pekerjaan, dan sering berpindah-pindah ke minat baru. Terdapat dua dimensi di dalam *grit*, yaitu konsistensi minat dan ketekunan usaha. Konsistensi minat adalah kemampuan seseorang memertahankan minatnya pada satu tujuan. Sedangkan ketekunan usaha adalah kemampuan seseorang untuk menyelesaikan pekerjaan atau urusan yang sedang dikerjakan. Mahasiswa yang memiliki konsistensi minat yang tinggi tidak mudah mengubah tujuan yang telah ditetapkan, mahasiswa juga tidak mudah teralihkannya perhatiannya pada hal lain dan mempertahankan minatnya dalam jangka waktu yang panjang. Mahasiswa yang tekun adalah mahasiswa yang tidak takut menghadapi rintangan dan tantangan, rajin, mau bekerja keras, dan berusaha mencapai tujuan jangka panjangnya.

Ketika mahasiswa DKV memilih di antara empat pilihan konsentrasi mata kuliah mayor, mahasiswa tersebut akan memilih sesuai dengan minatnya dan dituntut untuk tetap bertahan pada konsentrasi yang diminati hingga mahasiswa lulus. Ketika belajar dalam konsentrasi yang telah mereka pilih, mahasiswa mempelajari materi yang diberikan serta mengerjakan tugas-tugas yang diberikan agar mahasiswa bisa mendapatkan pengetahuan yang dibutuhkan untuk mencapai tujuan jangka panjangnya yaitu lulus dari FSRD sesuai jurusan dan konsentrasi yang diminati. Saat mengerjakan tugas-tugas mata kuliah mayor, mahasiswa membutuhkan usaha yang tekun agar tidak mudah menyerah dalam mengerjakan tugas yang berat atau mendapatkan tantangan. Selain itu, mahasiswa juga harus mampu mempertahankan minat pada konsentrasi yang dipilih agar tidak mengalami kebosanan dan tetap bertahan saat mengalami kegagalan atau menjalani proses yang seakan tidak menunjukkan hasil. Dalam hal ini, mahasiswa membutuhkan *grit* untuk bisa terus mempertahankan ketekunan usaha dan terus konsisten pada minatnya.

Cara pandang yang optimistik dan pesimistik memiliki kontribusi yang berbeda terhadap *grit* yang dimiliki mahasiswa tersebut dalam mengikuti mata kuliah mayor. Mahasiswa yang optimistik, ketika mengalami kejadian buruk seperti tugas yang ia buat tidak diterima oleh dosen dan harus diulang, akan tetap mempertahankan minatnya dalam mengerjakan tugas tersebut dan terus berusaha agar hasil yang ia buat berikutnya dapat diterima oleh dosen. Hal ini disebabkan karena mahasiswa berpikir bahwa kejadian buruk yang ia alami hanya sementara, terjadi spesifik pada satu hal itu saja, dan disebabkan oleh hal lain di luar dirinya. Ketika mahasiswa optimistik mengalami kejadian baik, mahasiswa akan semakin terpacu untuk berhasil lagi di tugas selanjutnya, tetap mempertahankan minatnya dan kembali berusaha agar kejadian baik tersebut terulang kembali. Hal ini disebabkan karena mahasiswa memandang kejadian baik yang di alami akan terjadi secara permanen dan menyeluruh sehingga akan terjadi lagi di masa depan, dan disebabkan oleh penyebab dari dalam diri yang bisa dikembangkan lagi di kemudian hari.

Sebaliknya, pada mahasiswa pesimistik, ketika mengalami kejadian buruk, mahasiswa akan kesulitan mempertahankan minat dan usahanya ketika mengerjakan tugas. Hal ini disebabkan karena mahasiswa berpikir bahkan kejadian buruk yang dialami akan menetap, menyeluruh pada aspek-aspek lain, dan disebabkan oleh hal di dalam diri mahasiswa yang akan terus ada. Ketika mahasiswa pesimistik mengalami kejadian baik, mahasiswa akan beranggapan kejadian baik tersebut hanya terjadi sementara, spesifik pada hal itu saja, dan disebabkan oleh penyebab dari luar dirinya yang tidak bisa dikontrol. Hal ini akan menyebabkan mahasiswa kurang mampu mempertahankan usaha dan minatnya untuk bisa mencapai keberhasilan kembali di masa depan.



Bagan 1.1. Bagan Kerangka Pikir

1.6. Asumsi Penelitian

- Mahasiswa FSRD jurusan DKV Universitas 'X' Bandung yang optimistik akan menganggap kegagalan yang dialaminya hanya sementara, terjadi pada satu aspek saja, dan disebabkan oleh penyebab di luar diri; sedangkan keberhasilan yang dialaminya akan dianggap menetap, terjadi secara menyeluruh dan disebabkan oleh penyebab dari dalam diri.
- Mahasiswa FSRD jurusan DKV Universitas 'X' Bandung yang pesimistik akan menganggap kegagalan yang dialaminya bersifat menetap, terjadi menyeluruh, dan

disebabkan oleh faktor di dalam diri mereka, begitu pula sebaliknya; sedangkan keberhasilan yang dialaminya akan dianggap sementara, hanya terjadi pada satu aspek saja, dan disebabkan oleh penyebab di luar diri.

- Mahasiswa FSRD jurusan DKV Universitas 'X' Bandung yang memiliki derajat *grit* yang tinggi akan tekun berusaha menyelesaikan pekerjaan dan menghadapi kesulitan yang dihadapi, serta akan konsisten terhadap minat mereka.
- Mahasiswa FSRD jurusan DKV Universitas 'X' Bandung yang memiliki derajat *grit* yang rendah akan lebih mudah menyerah ketika menghadapi tantangan atau hambatan, serta akan lebih mudah berubah minat.
- Faktor yang dapat meningkatkan *grit* dibagi menjadi faktor kontekstual dalam lingkungan belajar dan sumber daya psikologis. Faktor kontekstual dalam lingkungan belajar yang dapat meningkatkan *grit* adalah kesempatan untuk mendapatkan tujuan jangka panjang yang lebih tinggi dan 'berharga', dan lingkungan belajar yang tepat dan mendukung untuk mencapai tujuan. Sedangkan, sumber daya psikologis yang dapat meningkatkan *grit* adalah *academic mindsets*, *effortful control*, dan *strategies and tactics*.
- Optimisme yang dimiliki oleh Mahasiswa FSRD jurusan DKV Universitas 'X' Bandung memberikan kontribusi pada *grit* yang dimilikinya.

1.7. Hipotesis Penelitian

Terdapat kontribusi yang signifikan optimisme terhadap *grit* Mahasiswa FSRD jurusan DKV Universitas 'X' Bandung yang sedang mengambil mata kuliah mayor.