

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1. 1 Latar Belakang Masalah**

Universitas merupakan salah satu institusi yang ‘mempersiapkan’ sumber daya manusia melalui kegiatan pembelajaran yang dilaksanakannya ([www.ui.ac.id](http://www.ui.ac.id)). Oleh karenanya, setiap mahasiswa yang baru memasuki dunia perkuliahan berharap suatu saat nanti mereka akan menjadi Sarjana yang siap untuk terjun ke dunia kerja sesuai dengan bidang studi yang ditekuninya.

Pada umumnya, untuk memperoleh gelar Sarjana, mahasiswa harus menempuh mata kuliah akhir berbentuk Skripsi atau Tugas Akhir sebagai salah satu prasyarat kelulusan. Tugas yang harus diselesaikan mahasiswa dalam menyusun Tugas Akhir/skripsi mencakup mengidentifikasi dan merumuskan permasalahan, menyusun rancangan penelitian, melaksanakan penelitian, melakukan pengamatan, mengolah dan menganalisis data, menyusun hasil penelitian dan melaporkannya secara lisan maupun tertulis. Tugas Akhir adalah tugas yang harus ditempuh mahasiswa pada akhir masa studi dalam bentuk penelitian ilmiah, kajian pustaka atau kerja pengembangan. Sedangkan, skripsi adalah karya ilmiah tertulis yang dibuat sebagai laporan pelaksanaan tugas akhir ([www.unej.ac.id](http://www.unej.ac.id)). Bentuk dan proses Tugas Akhir tergantung dari kebijakan Fakultas dan Universitas masing-masing.

Universitas "X" merupakan salah satu Perguruan Tinggi Swasta di Bandung yang sedang berkembang saat ini. Universitas yang berdiri sejak tahun 1965 ini, memiliki tujuh fakultas, enam belas jurusan dan dua program studi jenjang magister. Universitas "X" memiliki banyak peminat, yang berasal dari daerah Jawa Barat maupun dari luar daerah. Perkembangan Universitas "X" juga ditandai dengan tercatatnya beberapa fakultas yang mengalami peningkatan akreditasi dan adanya pembangunan gedung baru untuk meningkatkan fasilitas pembelajaran ([www.maranatha.edu.id](http://www.maranatha.edu.id)).

Mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain (FSRD) jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) Universitas "X" harus menempuh mata kuliah Tugas Akhir sebagai salah satu prasyarat kelulusannya. Mahasiswa dapat mengontrak Tugas Akhir minimal pada semester kedelapan dan diadakan di setiap semester.

Aktivitas Tugas Akhir jurusan DKV dimulai dengan pilihan mahasiswa, yaitu apakah Tugas Akhir yang dipilih akan berbentuk pembuatan laporan penelitian tertulis atau membuat sebuah karya orisinal dan kreatif. Menurut koordinator Tugas Akhir Desain Komunikasi Visual, sampai saat ini belum ada mahasiswa yang memilih Tugas Akhir dalam bentuk laporan tertulis, dan pihak fakultas belum sepenuhnya siap untuk menyelenggarakannya karena berimplikasi pada perbedaan kurikulum.

Dilihat berdasarkan proses penyusunan Tugas Akhir berupa menciptakan karya orisinal dan kreatif, diawali dengan mengumpulkan sekurang-kurangnya dua

judul dan proposal yang berisi alasan memilih topik tersebut. Setelah proposal diteliti, fakultas menetapkan mahasiswa yang akan dibimbing sesuai dengan keahlian dosen. Mahasiswa yang menempuh Tugas Akhir ini akan menjalankan asistensi dengan satu dosen pembimbing utama dan satu dosen ko-pembimbing berdasarkan jadwal yang disepakati bersama. Bentuk karya seni mahasiswa dapat berupa ilustrasi, fotografi, desain grafis, reklame, dan multimedia.

Setelah menjalani beberapa kali asistensi (biasanya memakan waktu satu hingga dua bulan), pada hari yang ditetapkan, mahasiswa akan mengikuti *Preview 1*, yaitu para mahasiswa yang mengontrak mata kuliah Tugas Akhir dipanggil satu per satu untuk memasuki ruangan dan harus mempresentasikan judul, konsep, latar belakang masalah dan sketsa sederhana dari karyanya di hadapan empat dosen penguji (satu dosen pembimbing dan tiga dosen lain). Para dosen akan memberi penilaian untuk meloloskan atau menggugurkan mahasiswa menuju tahap *Preview 2* yang akan diadakan satu setengah bulan setelah *Preview 1*.

Pada tahap *Preview 2*, mahasiswa merealisasikan konsep yang telah dipresentasikan pada *Preview 1* ke dalam bentuk karya. Pada tahap ini, mahasiswa telah menyelesaikan 80% dari Tugas Akhir-nya, kemudian diuji oleh tim dosen yang sama dengan tim dosen penguji *Preview 1*.

Dua minggu setelah *Preview 2*, mahasiswa yang dinyatakan berhasil melewati tahap kedua dapat melanjutkan ke sidang akhir. Di sidang akhir, mahasiswa harus sudah menyelesaikan 100% karyanya dan disetujui oleh dosen pembimbing. Karya

mahasiswa akan kembali dipresentasikan dan diuji oleh empat dosen penguji yang sama dengan tahap-tahap sebelumnya. Kebijakan diuji oleh tim dosen yang sama, tidak lain tujuannya adalah agar tim dosen penguji mengikuti konsep-konsep dan proses perbaikan karya mahasiswa sejak *Preview 1*, *Preview 2* hingga sidang akhir.

Mahasiswa yang dinyatakan gagal dalam tahap *Preview* dan sidang, akan mendapat nilai F (*failed*) dan berarti mahasiswa harus mengulang mata kuliah tugas akhir di semester berikutnya. Jadi apabila lancar, maka proses Tugas Akhir ini akan memakan waktu kurang lebih enam bulan atau satu semester.

Berdasarkan paparan di atas, dapat dikesankan bahwasanya proses pembuatan Tugas Akhir di jurusan DKV bukanlah hal yang mudah. Hasil wawancara dengan empat mahasiswa angkatan 2002 yang telah menempuh Tugas Akhir tahun 2006 (angkatan pertama) dan enam mahasiswa angkatan 2003 yang menempuh Tugas Akhir tahun 2007, mengungkapkan bahwa mereka mengalami sejumlah kesulitan dan hambatan yang berarti selama mengerjakan Tugas Akhir. Faktor kesulitan dan hambatan yang dialami oleh para mahasiswa mencakup kesulitan menemukan ide dan mencari data, rasa jenuh, tidak *mood* dan malas, kesulitan dalam membagi waktu antara pekerjaan sambilan dengan Tugas Akhir atau antara tugas mata kuliah lain dengan Tugas Akhir, kesulitan menjelaskan konsep kepada dosen pembimbing, kurang motivasi karena Tugas Akhir yang bersifat mandiri dan metodologi pembuatan Tugas Akhir yang kurang dipahami mahasiswa (Hasil wawancara dengan 3 mahasiswa DKV angkatan 2002 dan 4 mahasiswa angkatan 2003).

Tanggapan Koordinator Tugas Akhir DKV dan beberapa dosen DKV mengenai kesulitan mahasiswa angkatan pertama yang gagal adalah dikarenakan mahasiswa kurang memiliki usaha dan kemauan untuk mengerjakan Tugas Akhir, mahasiswa lebih memprioritaskan pekerjaan sambilannya daripada Tugas Akhir dan beberapa diantara mereka terkesan meremehkan dengan hanya membawa selebar kertas yang baru digambarnya untuk asistensi. Padahal, para dosen menilai kelayakan kelulusan mahasiswa dengan kualitas tinggi dan penilaian yang cukup ketat khususnya terkait dengan kreativitas, kedisiplinan, ketelitian (kerapian) dan ketekunan mahasiswa. Koordinator Tugas Akhir juga menambahkan bahwa kesulitan pengumpulan data yang dialami mahasiswa karena fakultas belum memiliki muatan kurikulum tentang mata kuliah pendukung. Fakultas ini perlu melakukan pembaharuan kurikulumnya sehingga kesulitan dalam mengerjakan Tugas Akhir dapat segera diatasi.

Kesulitan dan hambatan yang dialami mahasiswa yang dipaparkan sebelumnya, dapat ditafsirkan sebagai keadaan yang tidak menguntungkan dalam mengerjakan Tugas Akhir. Salah satu faktor internal yang berperan penting dalam mengatasi keadaan seperti ini adalah keyakinan terhadap kemampuannya yang disebut *self-efficacy*. *Self-efficacy* adalah keyakinan (*belief*) seseorang terhadap kemampuannya dalam mengorganisir dan melaksanakan arah-arah tindakan yang dibutuhkan untuk mengatur situasi-situasi yang prospektif (Bandura, 2002). *Self-efficacy* dapat mempengaruhi kemampuan seseorang dalam menetapkan *goal*,

kemampuan mengerahkan usaha untuk mencapai *goal*, kemampuan bertahan dalam menghadapi hambatan dan kegagalan, dan penghayatan perasaan (Bandura, 2002).

Mahasiswa yang yakin akan kemampuannya dalam mencapai apa yang diharapkan, akan memandang suatu tugas sesulit apapun sebagai suatu tantangan daripada suatu ancaman. Mereka menetapkan target yang tinggi dalam mengerjakan Tugas Akhir dan berkomitmen dalam mencapainya. Mereka akan mengerahkan usaha yang lebih besar ketika menghadapi kegagalan, dan akan memandang kegagalan sebagai kurangnya usaha yang dilakukan atau kurangnya pengetahuan atau keterampilan yang dipelajari. Mereka juga akan mampu mengurangi rasa stres dan kerentanan terhadap depresi ketika menghadapi pelbagai situasi. Mahasiswa yang meragukan kemampuannya cenderung menghindari dari tugas sulit seperti Tugas Akhir yang dipandang sebagai sesuatu yang mengancam. Mereka menurunkan usahanya dan cepat menyerah dalam menghadapi kesulitan. Mereka mudah terkena stres dan depresi.

Mahasiswa DKV angkatan 2004 adalah mahasiswa yang akan menempuh mata kuliah Tugas Akhir pada semester kedelapan tahun akademik 2007/2008 mendatang. Pengalaman angkatan sebelumnya yang telah dan sedang menempuh Tugas Akhir dapat menjadi faktor penilaian dan pertimbangan tersendiri dalam diri mahasiswa yang akan menempuh Tugas Akhir. Sebagian besar mahasiswa angkatan 2004 memiliki gambaran tentang proses pembuatan Tugas Akhir karena telah

melaksanakan asistensi, menyusun proposal dan terbiasa mempresentasikan tugas/karya selama kuliah di jurusan DKV.

Hasil survei awal kepada tujuh mahasiswa angkatan 2004, diperoleh informasi empat mahasiswa menilai Tugas Akhir sebagai suatu yang sulit, satu mahasiswa menilai Tugas Akhir sebagai suatu yang mudah, dan dua mahasiswa menilai Tugas Akhir sebagai suatu yang sulit maupun mudah untuk dikerjakan.

Dari empat mahasiswa yang menilai Tugas Akhir sebagai sesuatu yang sulit, dua diantaranya mengatakan bahwa kesulitan Tugas Akhir terletak pada pencarian data, tema, konsep dan masalah yang berkaitan dengan desain mahasiswa, satu orang mengatakan kesulitan Tugas Akhir terletak pada tuntutan yang ada dalam Tugas Akhir yang berbeda dari tugas lainnya, antara lain tuntutan untuk konsep yang lebih kompleks, tuntutan untuk survey mendalam terhadap masalah yang ingin diangkat, dan tuntutan untuk memiliki kreativitas, ketelitian, ketekunan dan kesabaran yang lebih tinggi dalam mengerjakan Tugas Akhir, dan satu orang lainnya menilai Tugas Akhir sulit karena bersifat mandiri, sehingga mahasiswa harus dapat mengatur diri sendiri dalam mengerjakan Tugas Akhir.

Satu mahasiswa menilai Tugas Akhir sebagai sesuatu yang mudah. Mahasiswa menganggap bahwa mengerjakan Tugas Akhir DKV berhubungan dengan melakukan hobinya atau sesuai dengan bidang yang disukainya sehingga mahasiswa tidak mengalami kesulitan. Dua mahasiswa lain yang menilai Tugas Akhir dapat merupakan sesuatu yang sulit ataupun mudah mengatakan bahwa Tugas Akhir dapat

dikatakan sulit karena adanya kemungkinan mendapat dosen pembimbing yang dapat menyulitkan mahasiswa dan karena banyaknya riset yang harus dilakukan dengan hasil yang (mungkin) di luar dugaan mahasiswa. Tugas Akhir merupakan sesuatu yang mudah karena proses Tugas Akhir kurang lebih sama seperti kuliah DKV yang lainnya dan karena mengerjakan Tugas Akhir merupakan hal yang menyenangkan.

Dari ke-tujuh mahasiswa ini, diketahui juga terdapat empat orang mahasiswa yang merasa yakin mampu mencapai target dalam mengerjakan Tugas Akhir. dari keempat mahasiswa yang yakin mampu mencapai target ini, tiga diantaranya merasa yakin mampu mengikuti asistensi dengan teratur dan tepat waktu. Semuanya merasa yakin mampu mengatur waktunya untuk mengerjakan Tugas Akhir. Semuanya yakin mampu bertahan mengerjakan Tugas Akhir walaupun teman mengajak bermain dan dua orang mahasiswa tidak yakin dapat mengatasi rasa frustrasi ketika harus menunggu dosen pembimbing ketika asistensi.

Tiga dari ke-tujuh mahasiswa merasa kurang yakin mampu mencapai target dalam mengerjakan Tugas Akhir. Satu orang mahasiswa tidak yakin mampu melakukan asistensi dengan teratur dan tepat waktu, dua orang mahasiswa tidak yakin mampu mengatur waktu untuk mengerjakan Tugas Akhir, dan tiga orang mahasiswa tidak yakin mampu mengatasi rasa frustrasi ketika harus menunggu dosen pembimbing ketika asistensi.

Berdasarkan data dan survei awal di atas, peneliti menemukan adanya variasi derajat *self-efficacy* dalam diri mahasiswa DKV angkatan 2004. Oleh karena itu,



peneliti tertarik untuk melakukan penelitian mengenai *self-efficacy* pada mahasiswa jurusan DKV angkatan 2004 yang akan menempuh Tugas Akhir di Universitas "X" Bandung.

## **1. 2 Identifikasi Masalah**

Bagaimana gambaran derajat *self-efficacy* pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2004 yang akan menempuh Tugas Akhir di Universitas "X" Bandung.

## **1. 3 Maksud dan Tujuan Penelitian**

### **1. 3. 1 Maksud**

Maksud penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran mengenai derajat *self-efficacy* pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2004 yang akan menempuh Tugas Akhir di Universitas "X" Bandung.

### **1. 3. 2 Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh gambaran derajat *self-efficacy* berdasarkan aspek-aspek *self-efficacy*, yaitu aspek menentukan *goal*, seberapa besar usaha dikerahkan untuk mencapai *goal*, lamanya daya tahan ketika menghadapi hambatan dan kegagalan, dan penghayatan perasaan pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2004 yang akan menempuh Tugas Akhir di Universitas "X" Bandung.

## 1. 4 Kegunaan Penelitian

### 1. 4. 1 Kegunaan Ilmiah

- Sebagai masukan bagi ilmu Psikologi, khususnya Psikologi Pendidikan dalam hal *self-efficacy* pada mahasiswa.
- Sebagai masukan bagi peneliti lain yang hendak melakukan penelitian mengenai *self-efficacy* pada mahasiswa

### 1. 4. 2 Kegunaan Praktis

- Sebagai masukan bagi mahasiswa Fakultas Seni Rupa dan Desain, khususnya mahasiswa Desain Komunikasi Visual di Universitas "X" mengenai derajat *self-efficacy* mereka, sehingga dapat menjadi bahan untuk pengenalan diri, dan bagi mahasiswa yang memiliki *self efficacy* yang rendah agar dapat meningkatkan *self-efficacy*-nya.
- Sebagai masukan bagi dosen pembimbing, dekan dan staf pengajar Fakultas Seni Rupa dan Desain di Universitas "X" mengenai derajat *self-efficacy* mahasiswa serta faktor-faktor yang menunjang peningkatan *self-efficacy* sehingga dapat dijadikan bahan pertimbangan dalam merencanakan program-program di jurusan Desain Komunikasi Visual dengan harapan dapat meningkatkan derajat *self-efficacy* para mahasiswanya.

## 1. 5 Kerangka Pemikiran

Mahasiswa Desain Komunikasi Visual (DKV) angkatan 2004 termasuk individu yang berada pada masa dewasa awal. Periode dari masa dewasa awal dimulai dari akhir usia 20 dan berlangsung sampai usia 35 (Santrock, 2002). Mahasiswa dalam tahap ini sedang menjalani transisi dari masa remaja ke masa dewasa dan juga dari kehidupan perkuliahan ke kehidupan karir, mereka harus menghadapi dunia yang kompleks dan penuh dengan tantangan dari berbagai macam peran dan tugas yang harus dijalankan.

Mahasiswa harus mempersiapkan diri mereka dengan memperoleh pendidikan di Perguruan Tinggi sebelum menjalani peran baru di masyarakat. Sebagai syarat mahasiswa dinyatakan lulus adalah dengan menyelesaikan Tugas Akhir. Dalam menyelesaikan Tugas Akhir, mahasiswa akan menghadapi berbagai kesulitan dan hambatan, seperti: rasa malas, kurang termotivasi, kesulitan mencari data, rasa jenuh, dosen yang kurang memahami konsep dan masalah penelitian, dan kesulitan mengatur waktu mengerjakan Tugas Akhir. Terdapat beberapa faktor yang mempengaruhi keberhasilan mahasiswa dalam mengatasi hambatan dan kesulitan mengerjakan Tugas Akhir, salah satunya adalah *self-efficacy*.

*Self-efficacy* merupakan keyakinan seseorang terhadap kemampuan untuk mengintegrasikan dan melaksanakan arah-arah tindakannya yang dibutuhkan untuk mengatur situasi-situasi yang prospektif (Bandura, 2002). *Self-efficacy* yang dihayati seseorang tidak berkaitan dengan seberapa banyak keterampilan yang dimiliki untuk

menyelesaikan, namun berkaitan dengan keyakinan mahasiswa bahwa dengan keterampilan yang mereka miliki, mereka mampu berhasil menyelesaikan Tugas Akhir di masa mendatang.

Menurut Bandura (2002), *self-efficacy* dapat mempengaruhi *academic performance* seseorang. Keyakinan seseorang mengenai kemampuannya dalam menguasai aktivitas akademis akan mempengaruhi aspirasi, tingkat ketertarikan terhadap bidang akademis dan *performace* akademis seseorang. Hal ini disebabkan *self-efficacy* mempengaruhi seseorang dalam menentukan pilihan atau *goal*, pengerahan usaha seseorang dalam mencapai goal, berapa lama seseorang mampu bertahan pada saat menghadapi hambatan dan kesulitan, dan penghayatan perasaan seseorang setelah menghadapi situasi-situasi.

Berdasarkan paparan di atas, *self-efficacy* pada mahasiswa DKV angkatan 2004 yang akan menempuh Tugas Akhir akan mempengaruhi mahasiswa dalam menentukan target dalam Tugas Akhir, usaha yang dikerahkan untuk mencapai target tersebut, daya tahan mahasiswa ketika mengalami hambatan dan kesulitan selama menjalani Tugas Akhir, dan penghayatan mahasiswa seperti kemampuan mengatasi rasa stres dan penghayatan perasaan yang positif ketika mengalami kegagalan dan hambatan..

*Self-efficacy* mahasiswa dapat dibentuk melalui empat sumber informasi yang relevan dalam menilai kemampuan mahasiswa (*personal capability*). Sumber informasi ini diproses melalui proses kognitif, yaitu dengan memilih,

mempertimbangkan dan mengintegrasikan sumber-sumber informasi ke dalam penilaian *self-efficacy*. Empat sumber informasi tersebut adalah *mastery experiences*, *vicarious experience*, *verbal persuasion*, dan *physiological and affective states* (Bandura, 2002).

*Mastery experiences* merupakan pembentukan *self-efficacy* melalui pengalaman di mana seseorang mampu atau berhasil menguasai keterampilan tertentu. Mahasiswa yang mengalami banyak keberhasilan dalam bidang akademik, seperti berhasil mendapat nilai yang baik dalam tugas, berhasil menyelesaikan tugas tepat waktu dan berhasil memenangkan perlombaan, akan memperkuat *self-efficacy*, sebaliknya mahasiswa yang sering mengalami kegagalan, seperti gagal dalam mata kuliah mayor dan mengulang beberapa kali mata kuliah yang sama, akan memperlemah *self-efficacy* mahasiswa, terutama jika kegagalan terjadi sebelum mahasiswa membentuk *self-efficacy*-nya dengan mantap. Namun demikian, keberhasilan dan kegagalan dalam suatu pekerjaan tidak selalu memperkuat atau memperlemah *self-efficacy* mahasiswa. Hal ini tergantung dari bagaimana mahasiswa menginterpretasi dan mempertimbangkan pengalaman tersebut.

*Vicarious experience* merupakan pembentukan *self-efficacy* melalui pengamatan seseorang terhadap pengalaman model. Jika seseorang menemukan beberapa persamaan dengan model yang diamati, maka seseorang cenderung menirunya. Mahasiswa yang mengamati teman dengan latar belakang kemampuan yang kurang lebih serupa dengannya berhasil mendapatkan nilai yang baik dengan

usaha yang terus-menerus, maka mahasiswa cenderung berpikir mereka akan juga mampu berhasil dengan melakukan usaha-usaha yang serupa. Sedangkan, mengamati teman yang memiliki kompetensi yang sama, mengalami kegagalan walaupun telah mengeluarkan usaha yang besar, akan memperlemah penilaian mahasiswa terhadap kemampuan dan usaha-usahanya. Besarnya pengaruh pengalaman orang lain terhadap *self-efficacy* pengamatnya tergantung dari seberapa besar kemiripan yang dimiliki keduanya.

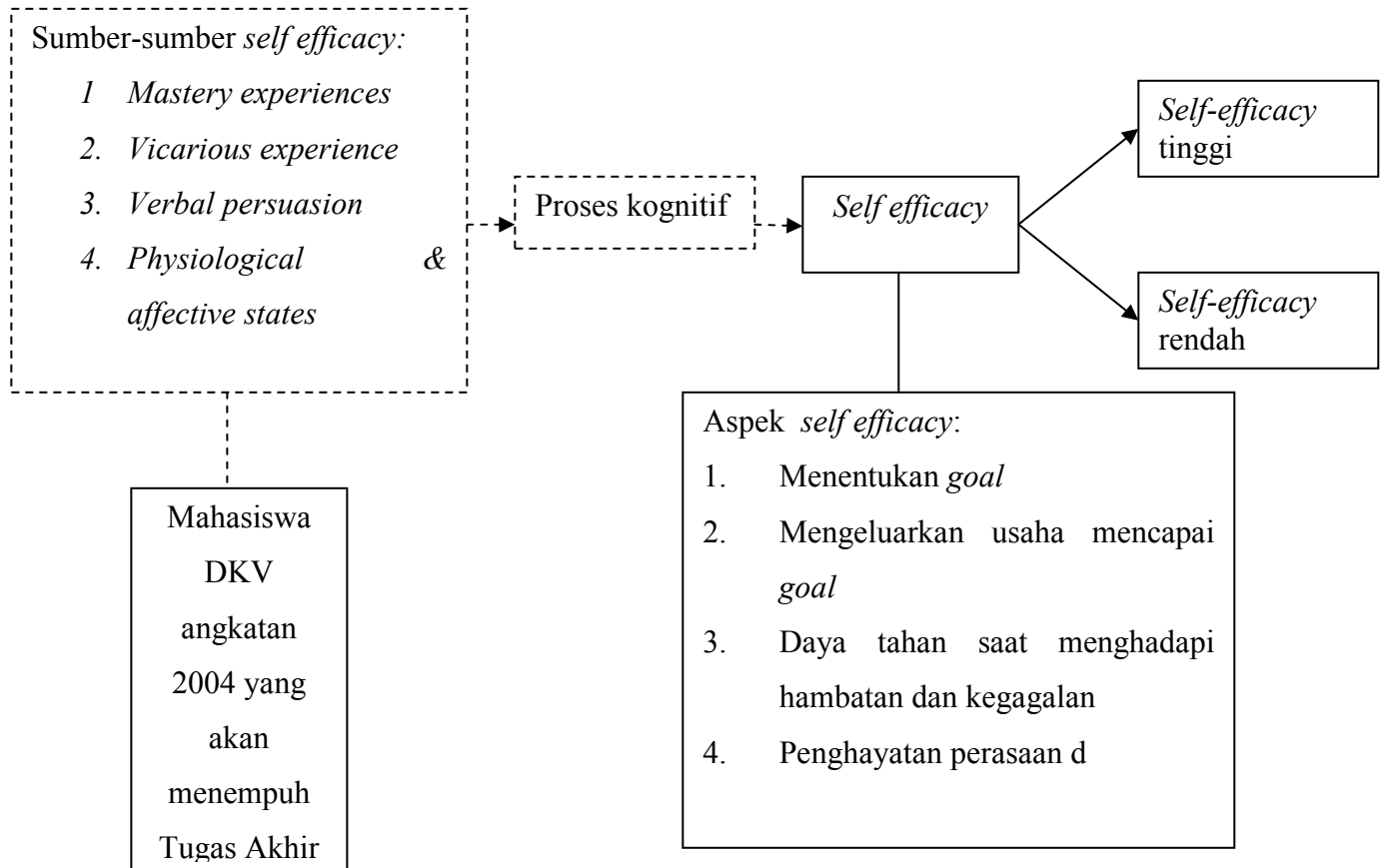
*Verbal persuasion* merupakan usaha memperkuat *self-efficacy* melalui ungkapan verbal yang berupa keyakinan orang lain terhadap kemampuan mahasiswa. Ketika dosen memuji dan mendukung karya yang dibuat mahasiswa, maka hal itu akan memperkuat *self-efficacy* mahasiswa. Sebaliknya, jika persuasi yang diberikan adalah negatif, maka akan memperlemah *self-efficacy* mahasiswa. Selain dari positif negatifnya persuasi yang diberikan, *verbal persuasion* dapat mempengaruhi *self-efficacy* dari seberapa signifikan orang yang mengungkapkannya bagi mahasiswa, semakin signifikan orang yang memberikan persuasi terhadap kemampuan mahasiswa, semakin berpengaruh terhadap *self-efficacy* mereka.

*Physiological and affective states* merupakan usaha memperkuat *self-efficacy* seseorang dengan meningkatkan status fisik, mengurangi reaksi stress dan kecenderungan reaksi emosional yang negatif dan menghindari misinterpretasi mengenai keadaan fisik seseorang. Mahasiswa yang menghayati diri mereka mengalami keterbatasan secara fisik atau mental dapat menghambat mereka untuk

berhasil melakukan suatu pekerjaan. Padahal interpretasi dan penghayatan ini belum tentu sesuai dengan keadaan yang sebenarnya. Mahasiswa yang menghayati diri mereka mampu secara fisik dan mental untuk menyelesaikan tugas-tugasnya tepat waktu, akan memperkuat *self-efficacy*-nya, sebaliknya mahasiswa yang menghayati diri mereka terbatas dalam fisik dan mental untuk menyelesaikan Tugas Akhir, akan cenderung menghindari atau menunda pengerjaan tugas tersebut. Mahasiswa yang menghayati diri mereka mudah lelah atau sedang tidak *mood* sehingga menghindari aktivitas tertentu, akan memperlemah *self-efficacy* mereka. Sebaliknya mahasiswa yang menilai dirinya dalam stamina dan suasana hati yang baik akan meningkatkan usaha dan *self-efficacy*-nya.

Keempat sumber *self-efficacy* ini akan membentuk derajat *self-efficacy* yang bervariasi di antara mahasiswa. Derajat *self-efficacy* ini dapat ditunjukkan melalui keyakinan mahasiswa terhadap kemampuan menentukan *goal*, kemampuan mengeluarkan usaha mencapai *goal*, kemampuan bertahan ketika menghadapi hambatan dan kegagalan, dan kemampuan dalam mengatasi rasa stres dan depresi dalam menghadapi kesulitan.

Untuk lebih jelasnya mengenai bagaimana *self-efficacy* pada mahasiswa Desain Komunikasi Visual angkatan 2004 yang akan menempuh Tugas Akhir di Universitas "X", dapat digambarkan pada skema kerangka pemikiran sebagai berikut:



**Gambar 1.1 Skema Kerangka Pikir**



## 1.6 Asumsi Penelitian

1. *Mastery experiences, vicarious experience, verbal persuasion, dan physiological and affective states* merupakan sumber-sumber informasi yang membentuk *self-efficacy* pada mahasiswa jurusan DKV angkatan 2004 yang akan menempuh Tugas Akhir.
2. Mahasiswa tergolong memiliki *self-efficacy* tinggi jika mahasiswa yakin terhadap kemampuan memilih *goal*, kemampuan mengeluarkan usaha mencapai *goal*, kemampuan bertahan ketika menghadapi hambatan dan kegagalan dalam mengerjakan Tugas Akhir dan penghayatan perasaan mahasiswa selama menempuh Tugas Akhir..
3. Mahasiswa tergolong memiliki *self-efficacy* rendah jika mahasiswa tidak yakin terhadap kemampuan memilih *goal*, kemampuan mengeluarkan usaha mencapai *goal*, kemampuan bertahan ketika menghadapi hambatan dan kegagalan dalam mengerjakan Tugas Akhir dan penghayatan perasaan mahasiswa selama menempuh Tugas Akhir.





