

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kegiatan belajar mengajar merupakan kegiatan inti dari pendidikan formal yang melibatkan guru dan peserta didik di sekolah. Guru di dalam interaksi belajar mengajar dengan sadar merencanakan kegiatan pembelajarannya secara sistematis atau terstruktur dengan memanfaatkan segala sesuatu untuk membelajarkan siswa.

Peran guru sangatlah penting dalam proses pembelajaran serta suasana nyaman dan menyenangkan. Siswa lebih leluasa melakukan aktivitas menggambar apabila suasananya menyenangkan. Pelajaran menggambar di sekolah disesuaikan dengan karakteristik pembelajaran seni rupa yang dinyatakan dalam kurikulum mata pelajaran Seni Budaya.

Pelajaran Seni Budaya berfungsi untuk mengembangkan kepekaan rasa, kreativitas dan cita rasa estetik siswa dalam berkesenian. Siswa akan merasa termotivasi, semakin bersemangat untuk berkarya bila hasil yang diwujudkan dapat memenuhi keinginannya dalam berekspresi. Untuk memenuhi keinginan tersebut tentu tidak mudah, karena ada beberapa faktor yang harus dipenuhi agar hasil gambar siswa tersebut menjadi karya yang baik.

Ada beberapa faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa seperti lingkungan yang asri dan nyaman, sarana dan fasilitas yang memadai serta kondisi psikologis siswa tersebut. Oleh karena itu minat, kecerdasan, bakat,

motivasi dan kemampuan-kemampuan dalam menggambar adalah faktor-faktor yang utama mempengaruhi proses dan hasil karya menggambar siswa.

Dalam pembelajaran menggambar di sekolah, sebaiknya guru tidak hanya memberikan materi pelajaran serta teknik dalam menggambar, tetapi juga memberikan contoh-contoh karya yang sudah ada tentang gambar perspektif agar siswa dapat lebih mengerti tentang gambar yang akan dikerjakan. Waktu yang dibutuhkan siswa untuk dapat mengerjakan materi pelajaran dikelas seharusnya lebih banyak, karena semakin banyaknya waktu pada mata pelajaran seni budaya maka semakin banyak pula waktu bagi siswa untuk berlatih menggambar dalam bimbingan dan pengawasan guru, sehingga siswa dapat menerapkan lebih baik prinsip-prinsip perspektif dalam menggambar sehingga menghasilkan karya gambar yang perspektifis.

Pada pelajaran Seni Budaya khususnya dalam materi menggambar, siswa diperkenalkan berbagai macam media, alat, bahan dan teknik untuk dapat menciptakan karya-karya gambar yang baik. Gambar yang dihasilkan diupayakan dengan mempertimbangkan berdasarkan prinsip-prinsip perspektif. Siswa perlu mengetahui media, alat dan bahan apa yang mungkin dapat dijadikan karya seni, untuk menghasilkan sebuah karya seni, dibutuhkan ide kreatif dari siswa tersebut.

Salah satu materi pelajaran tersebut yaitu menggambar alam benda. Perspektif merupakan prinsip yang penting dalam menggambar bentuk realis yang harus dipatuhi. Menurut prinsip ini objek yang digambar dituntut sesuai dengan tampak yang sebenarnya. Teknik ini tercipta karena keterbatasan jarak pandang mata kita dalam melihat objek. Semakin jauh jarak mata dengan benda

akan kelihatan semakin kecil, lebih pendek, kurang jelas, dan bahkan akan hilang dari pandangan pada jarak tertentu. Sebaliknya, semakin dekat jarak mata kita dengan benda tersebut akan terlihat semakin besar, lebih tinggi dan jelas.

Rendahnya penguasaan kemampuan dan keterampilan dasar-dasar menggambar perspektif merupakan masalah yang harus mendapat perhatian agar tampilan gambar tampak wajar dan proporsional. Pentingnya ketepatan arah garis-garis tegak lurus dengan horizon dan vertikal yang menuju ke kedua titik hilang harus lebih diperhatikan agar hasil gambar tepat dan sesuai dengan prinsip-prinsip perspektif.

Berdasarkan dari hasil karya siswa yang ada saat melakukan tinjauan awal di SMK Negeri 10 Medan, menunjukkan dari seluruh siswa di kelas, hanya beberapa siswa yang mengerti dalam menerapkan perspektif atau sudut pandang dalam menggambar bentuk kubistis, serta siswa kurang memahami hal-hal yang harus dijadikan pedoman dalam teknik menggambar secara perspektif.

Berdasarkan uraian di atas penulis sangat tertarik membahas penelitian ini guna mengetahui bagaimana penerapan Perspektif pada karya gambar siswa dengan judul: **Analisis Penerapan Perspektif Menggambar Benda Kubistis pada Siswa Kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan Tahun Ajaran 2017-2018.**

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dilakukan agar penelitian lebih efektif. Berdasarkan latar belakang penelitian ini, maka yang menjadi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Rendahnya hasil belajar siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan pada pelajaran seni rupa pokok bahasan menggambar perspektif.
2. Kemampuan siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan dalam menggambar benda kubistis dengan prinsip-prinsip perspektif dalam menggambar masih kurang proporsional.
3. Ketersediaan waktu jam pelajaran siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan dalam pelajaran menggambar perspektif masih kurang.
4. Kurangnya contoh-contoh karya menggambar perspektif pada siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara terarah, maka perlu adanya pembatasan masalah agar menjadi lebih fokus. Dalam penelitian ini akan dibatasi pada :

1. Keterampilan siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan yang diteliti hanyalah dalam menggambar benda kubistis.
2. Karya menggambar siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan dibatasi pada satu objek gambar saja.
3. Pengamatan perspektif pada gambar hanya didasari pada prinsip dua titik hilang.

D. Rumusan Masalah

Rumusan masalah merupakan pertanyaan yang mencakup ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti berdasarkan masalah. Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimanakah ketepatan arah garis-garis yang sejajar dengan horizon menuju ke titik hilang pada gambar siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan dengan menerapkan dua titik hilang?
2. Bagaimanakah ketepatan tinggi rendahnya garis-garis vertikal untuk mendukung bentuk yang perspektif pada gambar siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan dengan menerapkan dua titik hilang?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan hal yang paling penting untuk merumuskan suatu kegiatan penelitian guna mencapai tujuan yang diinginkan. Adapun tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana ketepatan arah garis-garis yang sejajar dengan horizon menuju ke titik hilang pada gambar siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan dengan menerapkan dua titik hilang?
2. Untuk mengetahui bagaimana ketepatan tinggi rendahnya garis-garis vertikal untuk mendukung bentuk yang perspektifis pada gambar

siswa kelas X Multimedia SMK Negeri 10 Medan dengan menerapkan dua titik hilang?

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat yang diharapkan adalah :

1. Manfaat teoritis

- a. Sebagai bahan pengembangan wawasan pengetahuan tentang penerapan prinsip perspektif pada gambar.
- b. Sebagai salah satu referensi bagi pembaca dalam memperkaya pengetahuan kesenirupaan dua dimensi.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi siswa untuk meningkatkan keterampilan tentang membuat karya seni khususnya menggambar benda secara perspektif.
- b. Bagi guru seni budaya, penelitian ini dapat dijadikan peningkatan kualitas pembelajaran siswa, khususnya dalam topik menggambar benda-benda kubistis secara perspektif.
- c. Bagi sekolah, sebagai upaya dalam meningkatkan mutu siswa khususnya dalam bidang seni rupa.
- d. Bagi peneliti, dapat dijadikan salah satu bahan pembelajaran dan sebagai tambahan literatur dalam membuat penelitian selanjutnya.
- e. Bagi peneliti lain, sebagai salah satu literatur dalam melakukan penelitian yang relevan.