

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan kegiatan interaksi. Dalam kegiatan interaksi tersebut pendidik atau guru, mendidik peserta didik untuk menuju perkembangan peserta didik menjadi mandiri. Pendidikan sebagai proses pembelajaran diharapkan dapat membuat peserta didik menjadi mengerti, paham dan lebih kritis didalam berfikir.

Pendidikan seni budaya dan keterampilan (SBK) merupakan pembelajaran, yang bertujuan supaya siswa memahami konsep dan pentingnya seni budaya dan keterampilan, menampilkan sikap apresiasi terhadap seni budaya dan keterampilan dan menampilkan kreatifitas melalui seni budaya dan keterampilan.

SBK terdiri atas pembelajaran keterampilan seni musik, seni tari dan seni rupa. Seni rupa merupakan cabang seni yang membentuk karya seni dengan media yang bisa ditangkap panca indera. Sebuah karya seni rupa terdiri dari unsur-unsur rupa. Untuk mencapai nilai estetik atau keindahan diperlukan pemahaman dan penjelasan ilmu dasar seni rupa yang terdiri dari unsur-unsur rupa dan prinsip-prinsip penataan unsur rupa tersebut.

Unsur-unsur rupa terdiri dari titik, garis, bidang, tekstur, warna, ruang dan gelap terang. Masing-masing unsur mempunyai tampilan dan karakter yang variatif, serta berbagi cara dalam penyusunan efek tampilannya.

Oleh karenanya unsur-unsur tersebut menjadi bagian yang penting untuk dipahami dan diaktualisasikan dalam ajang pelatihan keterampilan.

Di SMK N. 1 Percut Sei Tuan dalam pembelajaran seni rupa umumnya tidak memperhatikan unsur-unsur yang telah disebutkan diatas, dikarenakan unsur subjektif yang mendominasi penilaian seni rupa. Hal ini disebabkan karena guru tidak mempunyai patokan khusus atau *descriptor* untuk menilai masing-masing unsur yang membentuk hasil karya siswa dan guru hanya menilai dari sudut pandang sendiri (objektif).

Seni rupa terdiri dari beberapa jenis, diantaranya seni lukis, seni gambar, seni patung, seni dekorasi, seni kerajinan/kriya dan seni bangunan atau arsitektur. Dalam penelitian ini akan dibahas mengenai seni gambar, khususnya gambar model. Seni gambar adalah jenis karya seni rupa dwimatra yang dibuat dengan maksud untuk menjelaskan, menghias, menampilkan kesan mirip dengan objek atau nyata (realitas). Menggambar model merupakan salah satu keterampilan seni rupa yang diajarkan pada jenjang pendidikan menengah atas/kejuruan. Menggambar model pada dasarnya sama dengan menggambar manusia (*figure drawing*). Secara mendasar tujuan menggambar model adalah mampu menggambar objek (orang yang dijadikan model) semirip mungkin.

Ungkapan seni rupa sekolah menengah kejuruan umumnya menampilkan bentuk karya dengan ciri bebas, unik, kreatif, goresan spontanitas, ekspresi sesuai dengan tipologi (gaya gambar), priodesasi perkembangan menggambar dan kesan gambar yang dibuatnya. Karakteristik seni rupa di SMK N.1 Percut Sei Tuan masih bersifat ekspresif dan dinamis.

Dari paparan permasalahan di atas, muncul keinginan untuk meneliti bagaimana hasil karya menggambar model di SMK N 1 Percut Sei Tuan, apakah karya menggambar model ini telah menerapkan unsur-unsur rupa dengan baik. Maka judul penelitian yang penulis ajukan adalah **“Analisis Penerapan Unsur-Unsur Seni Rupa Dalam Gambar Model Pada Siswa Kelas X TITL 1 Di SMK N 1 Percut Sei Tuan Tahun Pembelajaran 2014”**.

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas dapat diidentifikasi masalah yaitu :

1. Bagaimana karakter menggambar model siswa kelas X TITL di SMK N.1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2013/2014.
2. Bagaimana penerapan unsur-unsur seni rupa dalam kegiatan menggambar model pada siswa kelas X TITL di SMK N.1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2013/2014
3. Apa saja alat dan bahan yang digunakan, serta bagaimana proses dalam menggambar model.
4. Faktor apakah yang menjadi pendukung dan penghambat proses pembelajaran menggambar model siswa
5. Masih ada siswa yang kurang memperhatikan penggunaan unsur komposisi, perbandingan proporsi objek, teknik pencahayaan, serta kebiasaan kurang sungguh-sungguh (kurang sabar) pada saat penggambaran karakter model yang digambar.

### **C. Pembatasan Masalah**

Agar penelitian dapat terlaksana dan terarah dengan baik, perlu adanya pembatasan masalah. Maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana penerapan unsur-unsur seni rupa dalam karya menggambar pada siswa kelas X TITL 1 di SMK N.1 Percut Sei Tuan.

### **D. Rumusan Masalah**

Perumusan masalah merupakan “suatu pertanyaan yang akan dicarikan jawabannya melalui pengumpulan data”. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana karakterisasi menggambar model pada siswa kelas X TITL 1 di SMK N.1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran /20132014.
2. Bagaimana penerapan unsur-unsur seni rupa dalam kegiatan menggambar model pada siswa kelas X TITL 1 di SMK N.1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2013/2014.
3. Bagaimana bentuk hasil menggambar model pada siswa kelas X TITL 1 di SMK N.1 Percut Sei Tuan tahun pembelajaran 2013/2014 ditinjau dari unsur-unsur seni rupa.

### **E. Tujuan Penelitian**

Bertolak dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah untuk memperoleh hasil analisis unsur-unsur seni rupa dalam karya menggambar model pada siswa. Sehubungan dengan itu, tujuan penelitian secara khusus dirumuskan sebagai berikut:

1. Untuk mendiskripsikan proses pembelajaran menggambar model siswa
2. Untuk mendiskripsikan hasil analisis penerapan unsur-unsur seni rupa pada karya gambar model siswa

#### **F. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru, pelaksanaan penelitian ini dapat memberikan masukan tentang aplikasi dalam pembelajarannya terutama karya menggambar model.
2. Bagi peneliti, sebagai sarana belajar melakukan penelitian serta menambah pengetahuan tentang menggambar model.
3. Bagi Jurusan Seni Rupa, mendidik calon-calon guru seni, menambah wawasan bagi mahasiswa seni rupa dalam penelitian di bidang seni rupa serta menambah referensi untuk melakukan penelitian yang lebih baik.
4. Bagi siswa, menambah wawasan dan cara menggambar model yang lebih baik.