

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan Seni Budaya khususnya dalam mata pelajaran seni rupa ditingkat Pendidikan SMA/SMK merupakan salah satu mata pelajaran yang masih perlu ditumbuh kembangkan. Di dalam mata pelajaran ini banyak sekali cabang-cabangnya, sehingga sekolah tidak mungkin menerapkan semua yang terkandung di dalamnya dan salah satu cabang pada mata pelajaran ini adalah seni rupa.

Di dalam seni rupa terdapat pembelajaran menggambar manusia, dimana guru menggunakan perwakilan siswa di depan mereka dan mulai mengamati objek manusia sesuai dengan bentuk serta prinsip-prinsip menggambar manusia yang sebelumnya sudah diberikan materinya oleh guru. Namun guru pada mata pelajaran seni budaya tersebut hanya memberikan teknik yang dikatakan umum, guru menjelaskan tahapan menggambar tanpa menggunakan metode yang tepat, seharusnya guru memberikan metode yang baik untuk para siswa. pada teknik tersebut hasil menggambar dari siswa kurang baik dalam hal ketepatan proporsi dan komposisi. Seharusnya menggambar manusia dapat membantu siswa dalam melatih keseimbangan, keserasian antara pikiran, perasaan dan gerakan motorik jika siswa mampu memahami prinsip-prinsip menggambar dengan baik.

Menggambar adalah sebuah bentuk kreativitas dalam menirukan objek kedalam bidang kertas. Objek yang ada sangat banyak ragamnya, salah satu diantaranya adalah manusia. Manusia sebagai salah satu objek gambar yang di gunakan di sekolah. Dimana siswa dilatih untuk mengamati secara jelas terhadap objek tersebut, agar dapat memahami apa yang menjadi ciri khas untuk mendapatkan kemiripan dalam gambar. Salah satu kegiatan menggambar manusia yang dilakukan siswa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) Brigjend Katamso Medan Sunggal adalah wajah. Dalam jenjang pendidikan sekolah menengah atas, menggambar juga merupakan aktivitas yang berhubungan terhadap proses tumbuh kembang daya kreativitas berolah seni. Dalam aktivitas menggambar manusia proporsi dan komposisi sangat dianjurkan untuk dipahami dan dikuasai secara teknis dalam menggambar bentuk manusia secara tepat.

Menggambar wajah ialah proses meniru wajah asli yang dipindahkan ke bidang kertas tanpa mengubah bentuk aslinya seperti mata, hidung, bibir, alis, rambut dan telinga. Pada proses meniru bagian-bagian wajah sangat menuntut kemampuan secara teknis karena objek tiga dimensi dihadirkan pada bidang datar. Keterampilan mengolah bentuk tiga dimensi kedalam bidang dua dimensi membutuhkan ketelitian, dan pemahaman komposisi, proporsi, gelap terang, serta kemiripan. ketepatan proporsi, keserasian komposisi dan kemiripan yang menjadi tujuan menggambar wajah sesuai objek aslinya serta pemahaman teknik sebagai pendukung hasil gambar yang maksimal. Dalam pelaksanaan pembelajaran di kelas

ditemukan beberapa hambatan, seperti waktu yang tersedia, meja, alat-alat sarana dan prasarana di sekolah tersebut belum sesuai kriteria untuk menggambar.

Penugasan beberapa komponen yang ditekankan dalam menggambar wajah tersebut coba diterapkan guru pada siswa di sekolah SMK Brigjend Katamso Medan Sunggal dengan menggambar wajah sendiri ini merupakan pengembangan standar kompetensi (KD) dari kurikulum dan dikembangkan lagi pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di sekolah tersebut. Maka dari itu peneliti mencoba mengkonsultasikan kepada guru seni budaya untuk menerapkan pemahaman mengenai menggambar wajah dengan teknik yang lebih praktis yang dicakup pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) tersebut dan mencoba mempraktekannya secara langsung di kelas.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan maka dapat disimpulkan hasil karya menggambar wajah pada siswa kelas X RPL (Rekayasa Perangkat Lunak) tergolong rendah, dan tidak mencapai nilai KKM. Setelah melihat hasil karya menggambar wajah dari setiap siswa di kelas X RPL, peneliti mencoba membahas setiap karya siswa karena peneliti melihat kemampuan dan wawasan teori yang dimiliki siswa masih sangat rendah, dikarenakan sumber bacaan atau materi pada teori menggambar wajah di sekolah masih kurang lengkap. Inilah yang menjadi kendala dalam mengembangkan potensi siswa untuk aktif dan produktif dalam berkarya secara maksimal khususnya dalam hal menggambar wajah.

Permasalahan inilah yang sering dialami dalam menggambar khususnya wajah manusia oleh siswa. Siswa belum memahami secara matang terhadap teknik-teknik dalam menggambar manusia secara praktis, sederhana, dan mudah untuk di terapkan. Sehingga dari siswa sering kita mendengar keluhan mereka tentang kesulitan sehingga gambar yang dibuat kurang memuaskan atau kurang baik akibatnya, siswa menjadi malas untuk menggambar. Maka dari itu, saya sebagai peneliti perlu menggunakan berbagai teknik yang tepat seperti teknik *grid* untuk mengatasi kelemahan siswa dalam menggambar objek manusia dengan menawarkan metode dalam menggambar yang tepat untuk pemahaman tentang struktur tubuh manusia sehingga semua siswa mampu membuat gambar sesuai dengan yang diinginkan.

Berdasarkan masalah di atas peneliti merasa tertarik untuk melakukan penelitian bagaimana hasil gambar manusia dalam penguasaan proporsi dan komposisi dengan menggunakan teknik *grid* di sekolah terutama pada siswa yang ada di kelas X (Sepuluh). Mengingat pada usia mereka secara teoritif telah mampu menggambar, apakah sudah bisa menerapkan teknik *grid* untuk menciptakan proporsi dan komposisi manusia secara lebih baik.

Peneliti menetapkan judul: “*Analisis Hasil Gambar Wajah Manusia Dengan Teknik Grid Ditinjau dari Proporsi dan Komposisi Karya Siswa Kelas X RPL SMK Brigjend Katamso Medan Sunggal T.A 2018*”.

B. Identifikasi Masalah

Mengacu pada latar belakang masalah di atas, permasalahan dalam penelitian dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Siswa kesulitan dalam menggambar wajah khususnya pada penerapan komposisi dan proporsi.
2. Kemampuan siswa dalam menggambar wajah berdasarkan penerapan proporsi dan komposisi belum tepat.
3. Kurangnya bimbingan teknis dalam menggambar wajah manusia oleh guru
4. Kurangnya pengetahuan siswa tentang teori menggambar wajah manusia.
5. Hasil karya siswa dalam menggambar wajah manusia belum memiliki kemiripan yang maksimal.

C. Batasan Masalah

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

1. Tinjauan terhadap karya menggambar wajah manusia dalam menerapkan proporsi dan komposisi.
2. Pengetahuan siswa kelas X RPL SMK Brigjend Katamso Medan Sunggal dengan penerapan teknik *grid* dalam penerapan proporsi dan komposisi.

D. Perumusan 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 hasil karya menggambar wajah manusia dengan teknik *grid* siswa kelas X RPL SMK Brigjend Katamso Medan Sunggal ditinjau dari aspek proporsi?
2. Bagaimanakah hasil karya menggambar wajah manusia dengan teknik *grid* siswa kelas X RPL SMK Brigjend Katamso Medan Sunggal ditinjau dari aspek komposisi?

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. Mengetahui bagaimana penguasaan teknik *grid* oleh siswa pada pembuatan karya gambar wajah manusia
2. Mengetahui bagaimana penerapan proporsi dan komposisi pada karya gambar wajah manusia dengan teknik *Grid*.

F. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini manfaat yang diharapkan adalah :

1. Manfaat teoritis
 - a. Bagi peneliti sebagai kajian untuk mengembangkan dalam pembelajaran yang lebih lanjut berkenaan dengan pelajaran seni budaya
 - b. Bagi sekolah sebagai bahan pemikiran untuk pengembangan efektifitas dan efisiensi pembelajaran seni budaya dalam bentuk penelitian yang lebih lanjut.
2. Manfaat praktis
 - a. Bagi siswa untuk memperluas pengetahuan tentang Teknik menciptakan karya menggambar manusia.
 - b. Bagi guru seni budaya, penelitian ini dapat dijadikan peningkatan kualitas pembelajaran siswa, khususnya dalam topik karya gambar manusia.
 - c. Bagi guru seni budaya sebagai salah satu acuan pengembangan dalam berkarya sesuai tujuan pembelajaran yang sudah dirancang.
 - d. Bagi sekolah, sebagai alternatif dalam meningkatkan kreativitas siswa khususnya dalam bidang seni rupa.
 - e. Bagi peneliti, dapat dijadikan salah satu modal pembelajaran yang nantinya dapat diterapkan pada saat terjun langsung di masyarakat.
 - f. Bagi peneliti lain, sebagai tambahan literatur dalam membuat penelitian selanjutnya.