

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seni Budaya merupakan salah satu dari mata pelajaran yang diajarkan di sekolah. Pembelajaran seni budaya memiliki aspek ekspresi artistik (keterampilan seni) dalam menghasilkan peserta didik yang terampil. Menggambar sebagai salah satu cabang dalam mata pelajaran seni budaya merupakan media untuk menuangkan kreativitas dalam menirukan objek ke atas bidang kertas. Hal ini termasuk salah satu kegiatan yang dilakukan siswa SMP Negeri 27 Medan. Dalam jenjang pendidikan Sekolah Menengah Pertama, menggambar merupakan aktivitas yang paling berhubungan terhadap proses tumbuh kembang anak. Seperti halnya menulis dan kegiatan bermain, menggambar memiliki manfaat untuk perkembangan anak, serta perkembangan di dalam dunia pendidikan.

Salah satu materi pelajaran Seni Rupa di SMP Negeri 27 Medan yaitu menggambar fauna. Menggambar fauna juga merupakan wadah untuk menuangkan gagasan dan kemampuan menanggapi suatu objek berupa hewan serta ditampilkan dalam bahasa visual. Menggambar bagi siswa bukan untuk kegiatan berolah seni semata, tetapi lebih jauh untuk mempertajam pengamatan. Pelajaran menggambar fauna mempunyai landasan sebagai cara melatih kepekaan rasa seorang siswa dalam mengamati suatu objek, sekaligus melatih keseimbangan dan keserasian antarpikiran, perasaan dan gerakan motorik. Selanjutnya, dalam pendidikan seni menggambar merupakan kegiatan belajar yang menyenangkan bagi siswa. Dalam aktivitas menggambar ini tugas yang

dilakukan yakni menciptakan kesan tiga dimensi pada gambar fauna dengan berbagai macam teknik arsir.

Permasalahan yang sering dialami siswa dalam kegiatan pembelajaran menggambar adalah mereka belum memahami secara matang tentang teknik-teknik mengarsir, sehingga dari siswa sering kita dengarkan keluhan mereka tentang kesulitan menggambar. Terutama dalam keterampilan menggunakan teknik arsir yang menjadi fokus dalam penelitian ini. Untuk mengatasi kelemahan tersebut kiranya itu perlu menerapkan metode pembelajaran yang tepat seperti diskusi, tanya jawab, demonstrasi, latihan, dan kerja kelompok.

Dalam kegiatan mengarsir untuk menciptakan kesan tiga dimensi pada gambar, siswa masih mengalami kendala dalam memahami bentuk dan bidang gambar. Maka dari itu pemahaman tentang studi proporsi dan anatomi perlu diperhatikan. Dalam masalah di atas peneliti tertarik untuk meneliti hasil menciptakan kesan tiga dimensi pada gambar fauna dengan teknik arsir yang dilakukan oleh siswa kelas VII, mengingat pada usia mereka secara teoritis telah mampu menggambar.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan guru seni budaya SMP Negeri 27 Medan pada tanggal 19 Juli 2018, peneliti menemukan bahwa 80% hasil karya gambar fauna oleh siswa siswi kelas VII dinilai kurang baik. Penilaian karya-karya tersebut dinilai dari karya-karya lama para siswa siswi kelas VII. Rendahnya hasil karya gambar siswa tersebut disebabkan oleh rendahnya keterampilan berkarya dan kurangnya pengetahuan tentang teknik arsir dan prinsip-prinsip seni rupa lainnya. Pada beberapa hasil karya siswa terdapat

kelemahan berupa goresan pensil yang lemah atau kurang jelas. Hal itu menunjukkan bahwa para siswa masih ragu dalam mengarsir dan menentukan gelap-terang dan arah cahaya. Berdasarkan alasan-alasan tersebut di atas, peneliti bermaksud meneliti hasil menggambar fauna yang menggunakan teknik arsir yang tepat sehingga menciptakan kesan tiga dimensi oleh siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan T.A 2019/2020.



B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah yang dapat diidentifikasi dalam penelitian ini adalah :

1. Sebagian besar siswa SMP Negeri 27 Medan T.A 2019/2020 belum terampil menggunakan teknik arsir dalam menggambar fauna.
2. Pengetahuan siswa SMP Negeri 27 Medan T.A 2019/2020 tentang pemilihan jenis arsir yang tepat untuk gambar fauna masih kurang baik.
3. Keterampilan Siswa SMP Negeri 27 Medan T.A 2019/2020 dalam menerapkan gelap-terang dan ketebalan arsiran pada gambar fauna masih belum baik.

C. Batasan Masalah

Agar penelitian ini dapat dilaksanakan secara terarah, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut:

1. Materi Pelajaran seni rupa yang diteliti dibatasi pada gambar fauna yaitu gambar bebek.
2. Tinjauan terhadap kesan tiga dimensi yang dihasilkan dibatasi pada aspek jenis arsir yang digunakan, arah arsiran, arah cahaya, ketebalan arsiran, dan hasil akhir yang terlihat berkesan tiga dimensi atau tidak.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut :

1. Apa teknik arsir yang tepat untuk diterapkan siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan T.A 2019/2020 untuk menghasilkan kesan tiga dimensi pada karya gambar bebek?
2. Bagaimana cara menerapkan arah arsiran yang tepat digunakan siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan T.A 2019/2020 untuk menghasilkan kesan tiga dimensi pada karya gambar bebek?
3. Bagaimana kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan T.A 2019/2020 dalam membuat arsiran yang menghasilkan kesan tiga dimensi pada karya gambar bebek?

E. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui apa teknik arsir yang tepat untuk diterapkan siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan T.A 2019/2020 untuk menghasilkan kesan tiga dimensi pada karya gambar bebek?
2. Mengetahui bagaimana cara menerapkan arah arsiran yang tepat digunakan siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan T.A 2019/2020 untuk menghasilkan kesan tiga dimensi pada karya gambar bebek?
3. Mengetahui kemampuan siswa kelas VII SMP Negeri 27 Medan T.A 2019/2020 dalam membuat arsiran yang menghasilkan kesan tiga dimensi pada karya gambar bebek?

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

Secara praktis diharapkan penelitian ini bermanfaat sebagai berikut:

- a. Bagi siswa, sebagai pembelajaran dan meningkatkan keterampilan siswa dalam menciptakan kesan tiga dimensi pada gambar fauna
- b. Bagi sekolah, sebagai referensi untuk meningkatkan mutu pendidikan di masa-masa yang akan datang dalam memenuhi tuntutan kurikulum pendidikan seni budaya.
- c. Bagi guru, sebagai masukan masukan untuk meningkatkan hasil belajar menciptakan kesan tiga dimensi menggunakan teknik arsir pada gambar fauna.
- d. Bagi Universitas Negeri Medan, sebagai tambahan pustaka dan sumber kajian terutama untuk mahasiswa jurusan pendidikan seni rupa berkaitan dengan menciptakan kesan tiga dimensi menggunakan teknik arsir.
- e. Bagi peneliti, sebagai pegangan dalam melaksanakan tugas kelak sebagai pendidik.

2. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat teoritis sebagai berikut:

- a. Menambah pengetahuan dalam memahami prinsip-prinsip seni dan teknik arsir dalam menggambar fauna.
- b. Sebagai bahan masukan dalam membimbing siswa menggambar fauna menggunakan teknik arsir.

- c. Sebagai salah satu referensi bagi peneliti lain, berkaitan dengan menggambar fauna dengan teknik arsir.



THE
Character Building
UNIVERSITY